



Mind the gap

**Building
digital bridges
to community**

Février 2023





Sommaire

Introduction	3
Question clé 1 : L'inclusion avant tout	5
Question clé 2 : Développer un <i>growth mindset</i>	7
Question clé 3 : Comblers les lacunes des médiateurs	9
Question clé 4 : Bridging the skills gap for educators	11
Question clé 5 : Favoriser la participation numérique	13
Question clé 6 : Se (con)centrer sur les publics	15
Question clé 7 : Travailler de manière durable	17
Question clé 8 : Protection de l'individu et conformité	19
Question clé 9 : La création de partenariats solides	21
Question clé 10 : L'accès aux financements	23
Conclusions et recommandations pour les décideurs publics	25
Bibliographie	27



Introduction

Mind the Gap est un projet de recherche international né de la créativité et de l'inventivité des professionnels de l'éducation artistique et culturelle pendant la pandémie de Covid-19.

Des études montrent que les arts participatifs, qui associent directement les participants au processus créatif, peuvent avoir un impact positif sur le bien-être physique, social et mental. En bousculant les barrières géographiques et sociales, la technologie numérique peut favoriser l'accès à l'éducation artistique et culturelle, permettant ainsi aux professionnels d'aller à la rencontre de publics qui ont peu accès à la culture. Elle peut également renforcer les bénéfices sociaux liés à cette participation tels que l'amélioration du bien-être, la consolidation des liens entre les communautés, l'acquisition de nouvelles compétences et un esprit d'entreprise accru (OCDE, 2022).

Réduire la fracture numérique grâce à la culture

Les institutions et leur personnel ont parfois l'impression de ne pas posséder les compétences, les connaissances, l'équipement ou la confiance en soi nécessaires pour impliquer les participants par le biais d'activités en ligne. De même, les communautés auprès desquelles ils travaillent sont souvent victimes de la *fracture numérique* (l'inégalité d'accès aux outils et ressources numériques), rendant d'autant plus difficiles d'accès les rencontres et ateliers. La numérisation des activités culturelles peut donc devenir une arme à double tranchant : si elle peut accroître et diversifier les publics, elle risque d'exclure ceux qui n'ont pas ou peu accès à Internet. L'objectif du projet Mind the Gap est donc double : fournir aux professionnels de l'éducation artistique et culturelle les ressources, les outils et l'inspiration nécessaires pour mener à bien des projets participatifs en ligne, tout en analysant les obstacles existants et les meilleurs moyens de les surmonter.



À propos de ce rapport

Ce rapport a été coordonné par la Western Norway University of Applied Sciences. Il est basé sur une analyse documentaire des recherches existantes en matière d'inclusion et d'exclusion numériques et d'utilisation des technologies numériques dans les industries culturelles et créatives (ICC). Les dix questions clés abordées dans ce rapport ont été identifiées grâce à une enquête européenne menée fin 2021 auprès de professionnels de l'éducation artistique et culturelle, et une série d'entretiens de suivi auprès d'institutions et de médiateurs indépendants proposant des activités d'éducation artistique en ligne.

Ce rapport est destiné aux organisations culturelles et créatives et aux responsables politiques. Il analyse les difficultés rencontrées dans le domaine de la participation numérique, et formule des recommandations concrètes pour favoriser l'inclusion. Il est conçu pour être utilisé conjointement avec deux autres ressources issues du projet Mind the Gap : une série d'études de projets éducatifs en ligne à travers l'Europe (www.mindthegap-project.org/case-studies) et un Knowledge Hub de ressources destinées aux médiateurs et institutions cherchant à mettre en œuvre des projets créatifs numériques (www.mindthegap-project.org/knowledge-hub). Les études de cas et les outils du Knowledge Hub relatifs à chaque question clé se trouvent dans les sections *Ressources connexes*.

À propos du projet Mind the Gap

Projet de recherche international financé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne, Mind the Gap : Building Digital Bridges to Community a été mené entre 2021 et 2023 par un consortium de six institutions culturelles européennes. Le projet a été coordonné par RESEO - Réseau européen de sensibilisation à l'opéra, la musique et la danse (Belgique) en partenariat avec Garsington Opera (Royaume-Uni), Irish National Opera (Irlande), Les Clés de l'écoute (France), Materahub (Italie) et la Western Norway University of Applied Sciences (Norvège). Pour plus d'informations sur Mind the Gap ou sur ce rapport, vous pouvez consulter le site web www.mindthegap-project.org ou contacter europe@reseo.org

Question clé 1

L'inclusion avant tout

« Des efforts supplémentaires doivent être accomplis pour accroître la diversité au sein des équipes de théâtre »

(Commission européenne, PPMI, KEA European Affairs, 2022). De nombreuses compagnies d'opéra et de théâtre aspirent à créer des environnements plus inclusifs.

Grâce à la technologie, les institutions culturelles ont accès à de nouveaux publics et de à de nouveaux moyens plus pertinents de susciter l'adhésion de ces derniers. Pour qu'un projet soit considéré comme socialement responsable, il faut néanmoins tenir compte de la fracture numérique entre la part de la population qui a les moyens et le désir d'accéder à Internet, et celle qui n'en dispose pas. Travailler uniquement avec ceux qui sont « numériquement inclus » (Yates, 2020), et donc, par définition, en oubliant ceux qui sont *numériquement exclus*, est socialement irresponsable.

Favoriser l'inclusion numérique par la culture

Les médiateurs observent que les nouvelles technologies leur donnent parfois accès à un public habituellement hors d'atteinte. Ce constat est également présent dans les études de cas de l'Arts Council England : **« Lorsque vous souffrez d'anxiété, vous êtes parfois découragé à l'idée même de faire l'effort de vous habiller et de sortir de chez vous »** (Mackey, 2022).

La société doit s'attaquer au problème de l'exclusion numérique, et veiller à ce que le problème de l'isolement ne soit pas aggravé par la numérisation progressive des services publics et des interactions sociales. Dans ce contexte, le secteur culturel a la possibilité de développer des pratiques axées sur l'inclusion numérique. Les pratiques artistiques sont des **« environnements rassurants où ils peuvent être initiés aux technologies numériques »** (Moffat, 2019). Les institutions culturelles doivent peu à peu mettre en place des mesures pour favoriser l'inclusion numérique, et non l'inverse.

Les projets ne doivent pas aggraver les divisions. Il est nécessaire que les structures **« s'attaquent aux fractures rurales/urbaines en matière d'accès au haut débit »** (OECD, 2020). Le même rapport avertit que **« le recours accru à la numérisation risquerait d'ouvrir de nouvelles fractures numériques et/ou d'exacerber celles qui se sont avérées persistantes au fil des ans »** (OCDE, 2020). En outre, **« le secteur reste déséquilibré en termes de répartition des sexes »** (Commission européenne, Direction générale de l'éducation,

de la jeunesse, du sport et de la culture, 2022) et « la réduction de la fracture numérique entre les sexes reste un objectif politique clé » (OCDE, 2020). De même, « l'utilisation d'Internet par les personnes âgées de 50 à 74 ans reste bien inférieure à celle des utilisateurs quotidiens d'Internet âgés de 16 à 24 ans » (OCDE, 2020). L'exclusion numérique a donc plusieurs visages, et la notion de *communautés exclues* renvoie à plusieurs réalités différentes. Les participants peuvent rencontrer tous types d'obstacles. Pour établir le dialogue, il est essentiel de déterminer leur origine.

L'un des principaux problèmes causés par la fracture numérique est l'accès à la technologie adéquate ou, plus précisément, son coût prohibitif pour les participants (Mackey, 2022). On peut donc faire un lien direct entre cette fracture et les ressources économiques des individus. Mais il ne suffit pas de disposer de la technologie appropriée pour se sentir numériquement inclus. Les individus doivent avant tout ressentir un attrait pour celle-ci, que l'art peut exploiter pour éveiller à son tour l'intérêt des participants. Ces derniers, qui ne se sentent pas toujours à la hauteur de cette technologie, craignent de se sentir stupides ou vulnérables. Là encore, l'art peut faire des miracles. Les ateliers d'éducation artistique et culturelle partagent tous un objectif commun : apporter à chacun l'aide et la confiance nécessaires pour développer sa créativité.

Ressources connexes

Étude de cas : Opera-tic - a digital opera co-created with people living with Tourette's Syndrome

Knowledge hub : Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Recommandations

- Le secteur culturel doit repenser de toute urgence ses projets numériques en y intégrant la question de la fracture numérique, afin d'éviter qu'ils contribuent à aggraver la fracture sociale. Il serait irresponsable de négliger ces préoccupations, et les institutions culturelles doivent se doter d'une charte pour encadrer leurs pratiques en la matière.
- Les projets numériques qui visent une inclusivité réelle doivent être prêts à allouer des ressources à la prise en charge et à l'accompagnement des participants les plus touchés par la fracture numérique, et identifier plus précisément les causes de leur exclusion. Celles-ci diffèrent en effet d'autres facteurs d'exclusion plus répandus, notamment socio-économiques. Les collectivités et organismes de financement doivent quant à eux encourager cette démarche en subventionnant ceux qui la défendent et l'appliquent.
- Enfin, le secteur culturel devrait travailler avec les autres secteurs à la promotion de la culture numérique et à la réduction de la fracture numérique. Ses soft skills et son expérience peuvent en effet être précieux pour les autres secteurs.

Question clé 2

Stratégie numérique et inclusion

Les outils et plateformes numériques offrent aux institutions culturelles une myriade d'opportunités pour entrer en contact avec des publics jusque-là peu atteints, tenter des expériences impliquant de nouveaux publics, canaux de distribution ou modèles commerciaux, et pour explorer des contenus et formes inédits. Les technologies numériques peuvent également constituer un atout pour les institutions souhaitant mettre en place des ateliers participatifs innovants ou adopter une approche centrée sur les participants. Elles peuvent contribuer à promouvoir la participation, à *donner vie* à la culture grâce à des expériences dynamiques et interactives, à favoriser la co-création et à faciliter l'inclusion de publics qui ont peu accès à la culture.

Cependant, l'inclusion doit par défaut être présente dans ces expériences, afin de tirer les éventuels bénéfices du numérique et de garantir l'égalité d'accès aux arts et à la culture. Pour ce faire, les organisations culturelles doivent placer la diversité, l'équité et l'inclusion au cœur de leurs stratégies numériques.

Surmonter les obstacles empêchant ces expériences numériques inclusives

L'Union européenne reconnaît que « l'inclusion numérique est un effort à réaliser à l'échelle de l'UE pour veiller à ce que chacun puisse contribuer au monde numérique et en tirer profit » (Commission européenne, 2022). Une stratégie numérique inclusive vise à rendre chaque aspect de la présence ou des activités en ligne d'une institution accessible à tous les participants, tout en reflétant les expériences vécues par ces derniers. Reconnaître les obstacles rencontrés par certaines personnes pour accéder au contenu en ligne et y remédier de manière préventive est facteur d'équité, car les participants ont accès à une plus grande gamme d'expériences culturelles. Cela est également essentiel à l'élaboration d'une stratégie efficace.

Les obstacles à la participation en ligne sont multiples et peuvent se superposer, englobant des questions liées à la culture numérique, à la confiance en soi, aux capacités physiques et/ou à la langue. Les organisations doivent procéder en amont à une intégration de l'équité numérique dans leurs stratégies, et cette intégration doit être pertinente pour leurs personnel, prestataires et bénévoles, les artistes indépendants et autres parties prenantes.

Grâce aux outils numériques, nous plaçons le spectateur au centre du spectacle, et nous créons une interaction inédite avec les œuvres.

BERLIOZ TRIP ORCHESTRA | A digital journey through the world of Berlioz

Au même titre que leurs directeurs, les employés doivent connaître et approuver les ambitions numériques de leur institution et la manière dont elles contribuent à une vision stratégique globale. Cependant, le manque de ressources et de compétences peut constituer un frein majeur pour les institutions culturelles qui cherchent à mettre en œuvre une stratégie numérique inclusive. En outre, la tentation est grande de *diriger par la technologie*, c'est-à-dire de rejoindre une plateforme existante et d'y créer du contenu, sans avoir réfléchi au préalable à la manière dont elle peut servir les objectifs, les prestataires et le personnel de l'organisation. Il devient alors difficile pour cette dernière de plaider en faveur d'un financement pour la mise à niveau des compétences ou davantage de développement. Finalement, beaucoup de temps et d'efforts sont consacrés à un projet aux résultats insatisfaisants.

Une stratégie numérique inclusive est un processus continu. Il est conseillé aux institutions de commencer modestement en définissant les besoins des parties prenantes, en valorisant les points forts et les compétences existantes, et en s'assurant que les employés comme la direction adhèrent aux objectifs communs.

Ressources connexes

Étude de cas : Berlioz Trip Orchestra - A digital journey through the world of Berlioz

Étude de cas : Carmen and the Other Extraordinary Women: co-creating with women from Northern and Southern Italy

Knowledge hub : Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Recommandations

- Les institutions doivent se fixer des objectifs clairs et identifier les domaines où les activités en ligne peuvent apporter une véritable valeur ajoutée à la vision d'ensemble, en se posant la question suivante : « Le numérique peut-il nous aider à atteindre un public difficile d'accès, et comment ? »
- Les statistiques de fréquentation des sites web et des réseaux sociaux peuvent être très utiles, mais elles ne peuvent pas tout expliquer. Les institutions doivent tenir compte des ressentis, comportements et besoins des participants. La recherche utilisateur peut fournir des informations précieuses, tout comme les groupes de discussion et les entretiens poussés avec les membres des publics que les institutions cherchent à atteindre.
- Les organisations doivent élaborer une stratégie de transformation numérique inclusive claire, et identifier les ressources non technologiques nécessaires pour la mettre en œuvre. Cette stratégie doit comprendre des projets concrets visant les groupes au ban de ces pratiques, fondés sur la recherche utilisateur, des tests et une liste des besoins spécifiques des utilisateurs.

Question clé 3

Développer un « growth mindset »

La recherche montre que l'état d'esprit a une grande influence sur la réussite, y compris dans un contexte organisationnel.

Un *growth mindset*, ou état d'esprit de croissance, caractérisé par l'adaptabilité, la flexibilité et l'ouverture d'esprit, permet d'envisager les défis comme des opportunités de réflexion, d'apprentissage et de développement personnel. Lors de la pandémie, qui a été accompagnée d'une numérisation accélérée, de nombreuses institutions culturelles ont su en faire preuve, notamment avec des activités participatives en ligne qui ont permis de maintenir le lien avec le public, entraînant dans certains cas un changement organisationnel majeur. Pandémie ou non, le maintien d'un esprit de croissance est propice à une transformation numérique efficace.

L'importance de l'état d'esprit de croissance

L'esprit de croissance peut renforcer les compétences au sein des industries culturelles et créatives (ICC). Les ICC ont un double impact sur l'innovation : elles représentent un domaine diversifié comprenant l'innovation du passé (patrimoine culturel) et l'innovation de l'avenir (VR, arts numériques, NFT, etc.) La transformation numérique permet de repenser et de remodeler les modèles de distribution existants, et donc d'élargir les publics existants. L'efficacité de la transformation numérique dépend davantage de la stratégie et de l'état d'esprit que de la technologie.

L'expression *esprit de croissance* a été développée par la psychologue Carol Dweck en 2006. D'après ses recherches, les personnes qui pensent pouvoir développer leurs talents ont tendance à mieux réussir que celles qui pensent que leurs capacités sont innées. Suite à la pandémie, les médiateurs et les institutions ont été obligés de s'adapter rapidement et dans des conditions défavorables. 80 % d'entre eux ont dû intégrer du contenu en ligne à leurs activités.

Je voyais le numérique comme un outil sophistiqué nécessitant des tests utilisateurs et des avis d'experts, mais compte tenu de la situation, nous nous sommes dit : *On y va.*

GARSINGTON OPERA | How the Learning & Participation department went digital

D'un point de vue organisationnel, l'esprit de croissance consiste à encourager les employés à tenter des expériences inédites, à collaborer et à apprendre par l'échec, ce qui permet à l'organisation de mieux s'adapter et de mieux répondre aux changements et aux défis actuels.

Une digitalisation inclusive grâce à l'état d'esprit de croissance

Une digitalisation inclusive réussie passe par l'esprit de croissance. La transformation numérique peut être coûteuse et représente un investissement important pour les institutions culturelles, dont les budgets sont limités. Selon une étude, 70 % des projets de digitalisation échouent car ils nécessitent « un changement total de mentalité et de comportement, ce qui est à la portée de peu de dirigeants » (Bucy, Finlayson, Kelly et Moye, 2016). Investir dans le personnel et ses compétences avant d'investir dans les technologies est essentiel pour favoriser un état d'esprit de croissance, mais de nombreuses organisations font exactement le contraire.

Pour encourager l'esprit de croissance, les institutions doivent se fixer des objectifs spécifiques en matière de transformation numérique et encourager le personnel à se perfectionner dans les domaines nécessaires en lui donnant accès à des formations et à des ressources éducatives. Le projet European Open Design School for Regional Sustainable Development propose des formations sur mesure pour aider les professionnels de la création à développer des compétences non techniques telles que la conscience de soi et l'adaptabilité, propices à l'esprit de croissance. Aux Pays-Bas, le CLICKNL a créé un programme national pour les industries culturelles visant à faciliter les collaborations et à encourager l'innovation chez les professionnels et les institutions culturelles.

Il est par-dessus tout important de créer une culture organisationnelle qui récompense la curiosité, l'innovation, la prise de risque et l'expérimentation, tant en ligne que hors ligne.

Recommandations

- Les équipes internes doivent recevoir des offres de formation, et être encouragées à les suivre. Il peut s'agir d'un budget annuel dédié, d'un programme interne ou d'un accès à des ressources en ligne avec possibilité de mise en réseau. Lorsque l'on travaille avec des collaborateurs indépendants, il faut envisager toute formation utile à la réalisation du projet.
- Les institutions doivent favoriser l'esprit de croissance en adoptant des méthodologies innovantes et créatives favorisant la résolution des problèmes, le processus créatif et le team-building, l'acceptation du changement et la flexibilité.
- Une approche *design thinking*, qui permet à chaque voix d'être entendue et de travailler efficacement avec les ressources disponibles, peut permettre aux institutions d'adopter une approche non hiérarchique et égalitaire.

Ressources connexes

Étude de cas : Garsington Opera: How the Learning & Participation department went digital

Knowledge hub : Using design thinking in creative projects: a methodology

Question clé 4

Comblent les lacunes des médiateurs

Lors de la pandémie de Covid-19, les médiateurs animant des ateliers créatifs en présentiel ont été contraints de travailler en ligne. Selon une étude menée par Mind the Gap, entre 2019 et 2021, 80 % des éducateurs artistiques ont adapté une partie ou la totalité de leur contenu pour y inclure des activités en ligne.

« Dans leurs efforts pour dispenser un enseignement de qualité et efficace, les médiateurs culturels ont dû gérer de nouveaux systèmes de partage des connaissances, et veiller sur leurs propres santé, sécurité et apprentissage socio-affectif, mais aussi sur ceux de leurs apprenants dans leurs espaces d'enseignement. Ils ont alors décidé de recourir aux réseaux sociaux, à la visioconférence et autres technologies numériques. » (F. Robert Sabot, 2022). Ce changement a représenté un défi pour de nombreux médiateurs, les obligeant à une adaptation rapide. Non seulement peu d'entre eux avaient l'habitude de travailler en ligne, mais ils ne possédaient pas les compétences nécessaires pour offrir des expériences inclusives en ligne.

Les défis engendrés par les lacunes des médiateurs en matière de numérique

Fin 2021, 35 % des médiateurs avaient adapté une partie ou la totalité de leurs activités pour y inclure un volet en ligne, alors que certaines restrictions liées à la pandémie étaient encore en vigueur. Alors que la grande majorité des institutions culturelles européennes ont rouvert leurs portes, la pandémie a sans aucun doute eu un impact sur la façon dont les médiateurs culturels et les artistes associés travaillent. Cela a-t-il conduit à une adaptation et une évolution du secteur des ateliers participatifs ?

Les médiateurs culturels sont très sollicités et doivent améliorer leurs compétences pour répondre à la demande en matière de numérique (Yende, S.J., 2022), mais « quand on voit ces professionnels qui travaillent davantage (et ne perçoivent pas une rémunération à la hauteur de leur travail) sur des projets numériques, et doivent de ce fait apprendre de nouvelles compétences et méthodologies, on est en droit de s'interroger » (Webb, A. et Layton, J., 2022). Ce phénomène soulève en effet plusieurs questions, notamment celle de la prise en charge des formations de ces médiateurs. Lors d'un groupe de discussion organisé à Matera (Italie) dans le cadre de la formation Mind the Gap Beyond Zoom, il est apparu que l'on attend souvent des médiateurs indépendants qu'ils soient *experts* en matière de numérique, et que le temps d'apprentissage supplémentaire pour maîtriser de nouveaux outils ou se perfectionner n'est souvent pas rémunéré.

Cependant, d'autres professionnels constatent que leur capacité de réflexion créative est un atout leur permettant de trouver des solutions aux problèmes et de s'adapter aux nouvelles exigences techniques.

Nous avons développé les compétences nécessaires pour enregistrer et mettre en valeur efficacement les voix et les contributions de nos participants... Le travail en ligne exige de la patience, de sortir des sentiers battus et de chercher des solutions de rechange. Les médiateurs ne doivent pas se sentir freinés par leurs compétences techniques (celles-ci progressent naturellement) ni se comparer aux autres.

EV'RY STITCH IN THE QUILT

An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

Répondre aux besoins des médiateurs et des participants

À ce jour, très peu de recherches universitaires ont été consacrées au développement numérique/hybride d'ateliers participatifs, les recherches existantes se concentrant principalement sur le secteur de l'éducation traditionnelle. Mind the Gap a documenté les projets existants et souligne la nécessité de poursuivre la recherche universitaire.

Les réseaux européens tels que RESEO (Réseau européen de sensibilisation à l'opéra, la musique et la danse) et ITAC (International Teaching Artists Collaborative) peuvent offrir des opportunités en matière de formation et porter la parole des professionnels indépendants de l'éducation artistique et les artistes enseignants.

Il est essentiel de tirer les leçons de cette période de grands changements, d'adopter les nouvelles technologies, et d'en comprendre les conséquences pour les équipes artistiques, qui doivent compter sur de nouveaux types de médiateurs.

Recommandations

- Les institutions doivent consulter des médiateurs internes comme externes afin d'identifier les obstacles à la mise en place d'expériences numériques inclusives.
- Les institutions doivent se montrer proactives en mettant en valeur et promouvant les possibilités d'échanges offertes par l'appartenance de leurs médiateurs indépendants à des réseaux nationaux et européens.
- Les têtes de réseaux et les syndicats nationaux doivent envisager de créer des ressources pour que les médiateurs puissent travailler et innover en ligne.
- Les institutions et leurs départements d'éducation artistique et culturelle devraient envisager des options en ligne et virtuelles au même titre que des ateliers en présentiel.

Ressources connexes

Étude de cas : Ev'ry Stitch in the Quilt: An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

Knowledge Hub : Funding opportunities for CCIs

Question clé 5

Favoriser la participation numérique

Avant la pandémie, la plupart des participants adultes s'étaient uniquement engagés sur des ateliers et projets participatifs en présentiel, et la majorité d'entre eux n'avait jamais participé à un projet créatif en ligne.

Grâce à des études de cas, le projet Mind the Gap a montré comment les artistes se sont emparés des méthodes de travail en ligne tout au long de la pandémie et ont continué à s'engager auprès des publics. De nombreux adultes prenant part à des projets participatifs peuvent être considérés comme difficiles à atteindre. 50 % des personnes interrogées dans le cadre de notre enquête travaillent régulièrement avec des personnes vivant avec un handicap et/ou des communautés à faibles revenus, et plus d'un tiers mènent des ateliers avec des migrants et des réfugiés, des personnes âgées et/ou des bénéficiaires de services de santé mentale. Une part disproportionnée de cette population est susceptible d'être touchée par la fracture numérique.

Les défis de la participation en ligne

« De nombreuses formes de soutien aux personnes atteintes de démence et à leurs aidants, y compris les groupes de chant, ont migré vers Internet grâce à la visioconférence. » (Dowson, Schneider, 2021). Pendant la pandémie, les restrictions liées aux activités en présentiel ont pu être un facteur de solitude et d'isolement chez les participants aux ateliers artistiques et créatifs.

Les ateliers en ligne peuvent aider les citoyens des territoires enclavés, ou handicapés physiques ou mentaux, à accéder plus facilement aux activités culturelles, mais ils peuvent également aggraver l'isolement lorsque ces publics potentiels n'ont pas la possibilité de se connecter. 64 % des participants à notre étude ont déclaré que le manque de compétences et/ou de ressources techniques du public cible était un obstacle à la mise en œuvre d'activités d'éducation artistique en ligne.

Les participants n'ont pas tous le même niveau d'expérience en matière de technologie numérique. Certains peuvent se sentir perdus. Les lacunes en matière de compétences numériques peuvent constituer des obstacles à l'inclusion. Le manque d'intérêt a également été identifié comme un frein par les personnes interrogées dans le cadre de l'initiative Mind the Gap, de même qu'une cohésion sociale réduite. En outre, «le fait de rencontrer des obstacles lors de l'utilisation de la technologie peut devenir un facteur de démotivation pour le public. Il faut donc veiller à remédier à ces problèmes et apporter une aide adéquate aux participants... En complément d'instructions claires et simples, des études antérieures indiquent qu'être aidé par un tiers lors de l'utilisation d'une technologie nouvelle peut favoriser la participation.» (Dowson, Schneider, 2021).

Permettre la participation dans l'espace numérique

Mais les arts et la culture peuvent aussi attirer en ligne les non-internautes et les encourager à se connecter. Kate Moffat a écrit en 2019 que « ... l'exclusion numérique *Pas pour moi* peut être combattue en proposant des environnements sûrs et rassurants où l'on peut se familiariser avec les technologies numériques », faisant référence à ceux qui, embarrassés par leur manque d'expérience, s'auto-convainquent que les activités numériques ne sont pas pour eux.

Cela m'a donné confiance en moi et m'a sorti de ma solitude. J'ai noué de nouvelles amitiés. J'avais quelque chose à attendre avec impatience. J'étais heureux, j'avais le sentiment d'avoir accompli quelque chose. Je n'aurais jamais pensé chanter un jour, pourtant je viens de m'enregistrer en train de chanter.

EV'RY STITCH IN THE QUILT

An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

Avec l'élimination d'un obstacle de taille à la participation, les publics qui participent peu aux activités culturelles en présentiel peuvent trouver l'offre numérique plus accessible. Le rapport [Roma in the EU and Norway: Challenges and Best Practices for Empowerment](#) a mis en exergue que « les activités musicales facilitent l'inclusion et l'apprentissage des jeunes talents roms... De nombreux projets visant à renforcer l'autonomie des femmes roms se basent sur l'art. L'art numérique et visuel apparaît comme un moyen de valoriser la culture rom et d'engager les femmes roms dans des activités sociales ». (Rød & Gurvich, 2022)

Maintenant que les restrictions liées à la pandémie sont levées, continuer à offrir aux personnes rencontrant d'importantes difficultés d'intégration la possibilité de prendre part à des activités culturelles s'avère essentiel.

Recommandations

- Identifier les obstacles rencontrés par les publics et les aider à les surmonter. Les obstacles liés aux lacunes en matière de compétences et au manque d'accès aux équipements ou à un espace d'expression approprié peuvent être surmontés grâce à des partenariats avec les bibliothèques, les centres d'éducation pour adultes ou les organisations à but non lucratif.
- Les bénéfices du chant sont bien documentés, mais les effets de sa pratique en ligne le sont moins. Des recherches supplémentaires doivent être menées pour évaluer cette nouvelle méthode de travail en constante évolution, afin d'offrir un meilleur accès à tous les publics, et en particulier aux adultes vulnérables.

Ressources connexes

- **Étude de cas :** Ev'ry Stitch in the Quilt: An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's
- **Knowledge Hub :** Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Question clé 6

Se (con)centrer sur les publics

Suite aux mesures de distanciation sociale prises pendant la pandémie, les institutions culturelles du monde entier ont été contraintes d'annuler des spectacles et des ateliers en présentiel. Les créateurs ne pouvant pas se réunir pour produire de nouvelles œuvres, la diffusion en continu d'anciens catalogues - ou la diffusion d'enregistrements de productions existants - a dominé les premiers mois, parallèlement aux œuvres créées dans des conditions de confinement, telles que les performances live sur Zoom.

On pensait que l'annulation des spectacles live donnerait accès aux arts et à la culture à un public plus large. Toutefois, si le passage au numérique a transformé l'engagement culturel des publics amateurs d'arts, il n'a pas permis de diversifier les publics existants (Walmsley, B. et al, 2022).

Atteindre de nouveaux publics par le numérique reste un défi

Les expériences culturelles numériques peuvent toucher davantage de personnes que leur version en présentiel (Mackey, 2021). Une étude de cas de Mind the Gap montre comment les habitants d'une zone rurale ont pu prendre part à des expériences culturelles via des plateformes numériques :

L'expérience nous a ouvert de nouvelles perspectives sur la manière dont nous pouvons favoriser la créativité et établir des liens avec notre public, liens qui ont été maintenus depuis la réouverture.

HAUGESUND THEATRE | Building online connections through collaborative video projects

Selon le rapport Voices of Culture: (Re)-Engaging Digital Audiences – Challenges and Opportunities, les publics touchés par la fracture numérique sont particulièrement hétérogènes et ont des pratiques culturelles très diverses, ce qui rend difficile l'élaboration de stratégies adaptées à leurs besoins. Le rapport estime que l'une des difficultés les plus courantes est *la sensation d'être dépassé par le contenu numérique*.

Ressources connexes

Étude de cas : Haugesund Theatre: Building online connections through two collaborative video projects

Étude de cas : Officina Educazione Futuri: Rethinking education through a series of participatory online events

Knowledge Hub : Using design thinking in creative projects: a methodology

Répondre aux besoins des publics en ligne

La première étape pour garantir la qualité et l'inclusion est d'identifier les besoins et les attentes, et d'investir dans les ressources nécessaires pour une expérience positive. Pour créer une offre culturelle inclusive, attrayante et adaptée à la culture numérique du public, il est essentiel de commencer par comprendre les utilisateurs et leurs besoins spécifiques. Le rapport de l'UNESCO intitulé Concevoir des solutions numériques inclusives et développer les compétences numériques suggère de dresser le portrait complet d'un public cible et de son écosystème via une recherche documentaire, la création de personas d'utilisateurs, de cartes de parcours et scénarios, et de cartographier les écosystèmes locaux. C'est ce que l'on appelle une approche de conception centrée sur l'utilisateur. Merete Sanderhoff, conseillère en pratique muséale numérique, suggère que « pour apprendre et comprendre comment nous pouvons utiliser les nouvelles technologies et bénéficier des opportunités qu'elles nous offrent, nous devons explorer et intégrer non seulement les technologies elles-mêmes, mais aussi les changements de comportement et les attentes qu'elles suscitent chez les utilisateurs. Nous devons penser comme des utilisateurs ». (Statens Museum fur Kunst, 2014).

Voices of Culture suggère que la collecte et la gestion des données peuvent être un moyen d'atteindre et de diversifier les publics, y compris les *numériquement démunis*, par des moyens numériques. Grâce aux informations récoltées sur le comportement, les habitudes et les attentes des spectateurs en ligne, ces données sur les publics peuvent aider les institutions à mieux comprendre leurs publics et à adapter leur offre.

Rappelons enfin que si le numérique peut sensibiliser des publics plus larges et plus diversifiés à la culture, l'inverse est également vrai : les expériences culturelles en ligne peuvent encourager l'acquisition de compétences numériques.

Recommandations

- Les institutions doivent concevoir des plateformes en ligne inclusives respectant les principes d'accessibilité. Tout le monde y gagnera, et pas seulement les personnes handicapées, même si ces dernières sont davantage touchées par le manque d'accessibilité.
- La collecte et la gestion des analyses d'audience peuvent donner une idée de la manière dont le public interagit avec le contenu en ligne, et aider les institutions à identifier les obstacles en termes d'accessibilité.
- L'évaluation approfondie des activités en ligne au moyen d'enquêtes de satisfaction, de groupes de discussion, d'entretiens et d'études de cas peut fournir des informations qualitatives sur le comportement du public.
- Pour réussir, il est primordial d'élaborer une stratégie de numérisation, d'investir du temps dans la planification, d'étudier les stratégies des organisations similaires et de développer de nouveaux modèles.
- Enfin, il est essentiel d'indiquer clairement qui est responsable de l'inclusion numérique. Les équipes internes doivent recevoir des instructions claires et des ressources appropriées sur la manière d'atteindre le public cible.

Question clé 7

Travailler de manière durable

La pratique numérique dans le domaine de la sensibilisation artistique offre des possibilités uniques en matière d'innovation et d'accès à de nouveaux publics. Elle soulève également des considérations éthiques en matière de durabilité. Bien que les définitions du terme *durabilité* varient, il est communément admis que ce concept repose sur trois piliers : environnemental, économique et social (Purvis, B., Mao, Y. et Robinson, D., 2019).

Pour les ICC, les technologies numériques peuvent représenter un risque en matière de durabilité, notamment sur les questions liées à la juste rémunération des artistes et des médiateurs, l'impact sur la santé mentale, la vie privée et la confiance, et l'impact environnemental.

Related resources

Étude de cas : Future Visions - a participatory video project connecting the arts, science and conservation
Knowledge Hub : Understanding the carbon footprint of digital and online activities

Une juste rémunération des artistes et des médiateurs

Lorsqu'ils travaillent en ligne, *en l'absence de modèle commercial, les artistes travaillent souvent gratuitement* (Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture de la Commission européenne, KEA European Affairs, PPMI, 2022).

Au-delà de la monétisation de l'art lui-même, il convient de s'interroger sur le fait que les professionnels de l'éducation artistique et culturelle travaillent davantage (et sont de ce fait injustement rémunérés) sur

des projets numériques que des projets en présentiel, car ils doivent acquérir de nouvelles compétences et méthodologies. Dans certaines des études de cas de Mind the Gap, les professionnels ont indiqué qu'ils devaient se familiariser avec de nouveaux logiciels, et que les ateliers en ligne leur demandaient plus de préparation. De plus, lorsque les artistes et médiateurs travaillent sur un support numérique nouveau ou avec une technologie qu'ils ne connaissent pas encore, comme la réalité virtuelle, ils ont parfois plus de mal à mesurer la portée du projet que dans le cas d'une pratique traditionnelle où les conventions ont été bien établies. C'est pourquoi les artistes et médiateurs, souvent réticents à refuser une mission, acceptent des projets dont l'envergure est bien plus grande que ce qui transparaissait au moment d'établir les honoraires.

Aspect environnemental

La durabilité environnementale est une valeur que toutes les institutions culturelles devraient prendre au sérieux. Pourtant, « le secteur manque à la fois de ressources financières pour investir dans des pratiques plus durables,

et d'expertise pour transformer ses activités. Cette expertise fait particulièrement défaut quand il s'agit de collecter des données et d'évaluer la durabilité du secteur » (Commission européenne, PPMI, KEA European Affairs, 2022). Par conséquent, les institutions culturelles pourraient mettre en œuvre des politiques qui peuvent sembler durables, comme la compensation carbone, mais dont l'impact environnemental est en réalité négligeable, voire négatif.

Le secteur a émis des recommandations pour améliorer la transparence en matière de partage des pratiques visant à mesurer l'impact de la durabilité d'un projet numérique. En effet, il s'agit d'une valeur essentielle et collective à laquelle tous les acteurs du secteur doivent aspirer. La mesure de l'impact pourrait être normalisée. De même, la création d'une agence indépendante (ou d'un organisme similaire) chargée de mettre en œuvre les lignes directrices en matière de pratiques écologiques dans l'ensemble du secteur et de proposer un cadre de mesure commun pourrait être envisagée.

Données et vie privée

Les interactions sociales sont un élément fondamental de la sensibilisation culturelle, et le bien-être des participants doit être au cœur des préoccupations des médiateurs. Le recours aux nouvelles technologies pourrait nous faire négliger cette valeur fondamentale. Les multinationales, par exemple, n'ont pas comme préoccupation centrale le bien-être de l'utilisateur. Ceci est une cause d'inquiétude en matière de protection de la vie privée, de collecte de données et de sécurité. De plus, cet état de fait soulève des « interrogations quant aux soins de santé fondés sur les données, à la désinformation et à la dépendance aux écrans » (OCDE, 2020). Les recherches soulignent la nécessité de garantir la « confiance numérique » (OCDE, 2020). Le secteur de la technologie ne partage pas, et n'est pas susceptible de partager, les valeurs centrées sur l'humain auxquelles aspire le secteur culturel.

Recommandations

- Faciliter l'accès à la formation pour les artistes souhaitant utiliser les nouvelles technologies, afin qu'ils puissent prendre des décisions éclairées sur les projets qui leur sont proposés. Ces formations ne devraient pas s'adresser uniquement aux artistes en début de carrière, mais également à ceux dont la carrière est déjà bien établie.
- Faciliter l'accès à la formation pour les médiateurs culturels, afin de les aider à mieux évaluer et fixer leur rémunération et, par extension, communiquer efficacement sur leur valeur et impact en matière de bien-être social sur les individus et les institutions. Le secteur devrait donc envisager d'investir dans des formations correctement rémunérées.
- Lorsqu'il s'agit d'inspirer confiance dans l'environnement numérique, investir dans les technologies à but non lucratif centrées sur le bien-être des participants. Une technologie en open data abordable et utilisable par l'ensemble du secteur culturel serait d'une grande utilité. D'un point de vue plus pratique, il a été recommandé d'envisager « des flux de financement en dehors du secteur culturel (tels que ceux qui se concentrent exclusivement sur le financement d'initiatives d'inclusion numérique) » (Mackey, 2022). Au-delà du secteur lui-même, il s'agit ici d'une aspiration plus large de mettre l'éthique au cœur du projet numérique.
- Souvent, les projets numériques ont l'avantage intrinsèque de proposer des solutions durables, mais établir un cadre permettant de mesurer et de quantifier leur impact reste indispensable pour éviter les pratiques faussement durables.

Question clé 8

Protection de l'individu et conformité

La conformité légale et réglementaire, envisagée comme une simple case à cocher, est souvent délaissée dans le cadre de la transformation numérique. Cependant, plusieurs études de cas abordées dans le cadre de Mind the Gap démontrent l'importance de la conformité, tant d'un point de vue éthique que juridique. Il s'agit donc d'une question clé à laquelle les administrateurs et parties prenantes doivent accorder une attention particulière.

Protection de l'individu et de la propriété intellectuelle

Tout projet impliquant des publics ou la propriété d'autrui (musique, images, etc.) exige que les questions de conformité soient prises au sérieux. La protection de l'individu et de sa propriété intellectuelle est donc d'une importance primordiale lorsque l'on travaille avec des personnes et des processus artistiques. Lorsque l'on ajoute une dimension numérique, ce processus peut devenir d'autant plus complexe, dans la mesure où la sphère numérique permet d'atteindre bien plus de personnes que le cadre physique. Le monde entier peut accéder aux matériaux produits dans le cadre d'un projet numérique. Les parties prenantes et les directions doivent donc tenir compte des risques encourus par les médiateurs, les enseignants, les utilisateurs et le public dans le cadre de ces projets.

Travailler dans le respect de la conformité signifie suivre les lois et réglementations applicables, telles que le RGPD, la sauvegarde et les droits d'auteur. Mind the Gap montre plusieurs exemples de la manière dont les questions de conformité sont traitées. Le Global Science Opera (GSO) en est un exemple : le projet montre un processus extrêmement minutieux de rédaction des formulaires de consentement pour la participation des étudiants, avec l'aide d'un expert juridique. Parallèlement, la direction du GSO conseille soigneusement les participants sur la manière de rendre tout le contenu original afin de respecter les lois sur les droits d'auteur.

Dans un projet international, il est en pratique impossible d'obtenir des droits d'auteur pour une composition lorsqu'elle est diffusée sur YouTube, car il faudrait payer les institutions chargées des droits d'auteur dans tous les pays du monde. Nous encourageons les participants à composer leur musique et à l'intégrer au processus d'apprentissage.

GLOBAL SCIENCE OPERA | A borderless digital co-creation project

Des lignes directrices claires et une sensibilisation soignée à ces questions peuvent aider à naviguer entre les règles et les réglementations, mais aussi à élargir le projet créatif et à créer des ponts entre les groupes de participants. L'un des participants au projet a expliqué que l'incitation à utiliser des compositions originales a ouvert de nouvelles portes à la collaboration entre les cultures, les groupes d'âge et les publics. Originaire d'une zone rurale, sans grandes connaissances en matière de production musicale, cette personne a pu, grâce aux outils numériques, employer des compositions d'autres participants au projet, tandis qu'une troisième personne, située dans une autre région, pouvait monter le matériel vidéo. Cet exemple montre qu'une limitation apparente dans le processus créatif permet non seulement de protéger les individus et leur propriété intellectuelle, mais aussi d'ouvrir la voie à de nouvelles coopérations.

Les plateformes numériques peuvent également aider les porteurs de projets à s'y retrouver dans les lois et les réglementations en proposant des lignes directrices et des processus adaptés.

Ressources connexes

Global Science Opera - a borderless digital co-creation project

Knowledge Hub : Understanding copyright for a digital creative project

Recommandations

- Investir dans les compétences des équipes internes afin que ces dernières soient en mesure de suivre l'évolution des réglementations en vigueur et garantir la conformité réglementaire des projets menés, le tout dans le cadre d'un processus rigoureux.
- Les structures culturelles doivent également s'assurer de la conformité réglementaire de leurs actions, sans partir du principe que les médiateurs et collaborateurs s'en chargeront en parallèle à leurs activités pédagogiques.
- Mettre en place des formations autour de la conformité réglementaire. Les réglementations en matière de conformité ne sont pas nécessairement maîtrisées par toutes les personnes actives dans le secteur des activités culturelles numériques. Il est recommandé aux institutions de former les nouveaux membres du personnel et les indépendants engagés dans le cadre de ces projets, ce qui permet également de protéger la structure.
- Fournir des instructions claires sur ce que l'on attend de chacun. Afin de protéger l'organisation, le médiateur, les participants et le public, il convient de fournir des lignes directrices et des instructions claires quant au rôle de chacun. Les directions et les parties prenantes doivent préciser ce qu'ils attendent des médiateurs.

Question clé 9

La création de partenariats solides

La création de réseaux solides capables de défendre l'accès à des ressources plus importantes pour le secteur culturel permet de favoriser l'inclusion numérique. Par la même occasion, le travail collaboratif peut aider à construire des expériences culturelles plus significatives et plus inclusives. En 2020, l'Arts Council England a constaté que « lorsque le secteur culturel travaille en étroite collaboration avec des partenaires locaux, l'activité elle-même est plus riche et plus pertinente, les ressources vont plus loin et les avantages civiques et sociaux sont plus importants » (Arts Council England).

Les collaborations intersectorielles permettent de favoriser l'inclusion numérique et de surmonter les difficultés liées au manque de compétences ou d'infrastructures numériques. L'importance de créer des partenariats durables à l'échelle locale a été soulignée par l'un des porteurs de projet interrogés dans le cadre du projet Mind the Gap :

Notre objectif était de susciter l'intérêt, en particulier chez les personnes qui n'avaient jamais assisté au Vienna State Ballet. Nous avons travaillé avec notre partenaire Tanz und Toleranz parce qu'il est profondément enraciné dans l'un des quartiers les plus diversifiés et plus défavorisés de Vienne. Cela nous a permis de toucher des personnes qui ne seraient jamais allées au ballet.

PULS EINER STADT | An inclusive digital community project for newcomers to ballet

Collaborer autour problèmes liés aux compétences ou à l'infrastructure numériques

Si les organisations et leur personnel se sont accommodés de la transformation numérique et ont reconnu son potentiel pour atteindre de nouveaux publics, l'insuffisance de l'infrastructure numérique interne ou des ressources numériques peut créer des difficultés lorsqu'il s'agit de proposer des expériences culturelles inclusives, telles qu'une conception accessible et des ajustements pour les personnes en situation de handicap.

Les médiateurs culturels ont pointé le manque d'équipement, le vieillissement de l'infrastructure ou le manque de compétences techniques nécessaires pour mettre en œuvre des projets numériques de manière efficace. Dans le même temps, de nombreux participants et bénéficiaires ne disposent pas de la confiance en soi, des capacités ou des ressources nécessaires pour participer à des activités en ligne. L'offre numérique est inégale dans le secteur culturel : certaines organisations ne disposent pas des ressources/compétences nécessaires, d'autres aimeraient promouvoir et partager leur expertise mais n'en ont pas l'occasion. La fracture numérique entre les partenaires impliqués dans les projets s'est également avérée être un problème qui doit être résolu par le partage et le soutien entre pairs. L'un des problèmes susceptibles de creuser la fracture entre les participants ou les partenaires impliqués dans des projets numériques est l'accessibilité, par exemple aux appareils numériques ou à Internet.

Outre les études de cas de Mind the Gap, divers rapports de recherche soulignent la nécessité d'ouvrir de nouvelles voies d'apprentissage, de création et de coopération en dehors du terrain.

Travailler ensemble pour partager ressources et expertise

Identifier les obstacles numériques rencontrés par les publics est une première étape pour les surmonter. Si certaines institutions sont en mesure de fournir un soutien direct, d'autres peuvent orienter les participants vers des partenaires hors du secteur culturel qui disposent de l'équipement et des compétences nécessaires, tels que les bibliothèques et les centres de formation pour adultes.

Cependant, les ICC peuvent manquer des relais nécessaires dans les réseaux locaux, alors que le financement des structures locales et de l'offre d'éducation et de formation tout au long de la vie varie considérablement en Europe. La collaboration entre acteurs culturels et associations travaillant auprès des communautés permet de promouvoir les initiatives locales de renforcement des compétences numériques, de partager les expertises, de développer des voies d'orientation et de fournir aux participants un soutien efficace.

L'offre numérique est également inégale dans le secteur culturel. Alors que certaines institutions ne disposent pas des ressources ou des compétences nécessaires pour proposer des expériences numériques de haute qualité, d'autres aimeraient partager leur expertise mais n'ont pas la possibilité de le faire. Les candidatures conjointes à des projets européens peuvent permettre d'ériger des ponts et d'améliorer les compétences et les connaissances dans ce domaine.

Ressources connexes

Étude de cas : Puls einer Stadt - An inclusive digital community project for newcomers to ballet

Knowledge hub : Planning a digital creative project

Recommandations

- Identifier les partenaires locaux pouvant appuyer la mise en place d'expériences numériques plus inclusives, telles que les organismes à but non lucratif dédiés à l'amélioration des compétences numériques, mais aussi fournir des ressources pour aider les participants et les bénéficiaires à améliorer leurs compétences numériques.
- Investir dans des ressources pour faciliter la promotion des échanges/dialogues entre pairs, tant au sein de l'institution qu'en coopération avec d'autres organismes.
- Identifier les possibilités de financement au niveau national et international.
- Collaborer avec d'autres structures locales, y compris en dehors du secteur culturel, afin de promouvoir des initiatives visant à améliorer les compétences numériques dans toutes les institutions.
- Établir des partenariats avec d'autres institutions culturelles afin de faciliter la coopération, le partage des compétences et la mise en commun des ressources.
- Lors du lancement d'un nouveau partenariat, veillez à la clarté et à la compréhension en rédigeant un protocole d'accord qui définit les règles de base de toutes les activités.

Question clé 10

L'accès aux financements

L'objectif de la digitalisation massive qui a eu lieu à la suite de la pandémie de Covid-19 a changé. L'accent est désormais mis sur la qualité des expériences numériques et sur leur capacité à susciter un plus grand engagement, à rémunérer équitablement les artistes et les médiateurs, et à offrir des expériences inclusives aux participants (EUNIC, 2021).

Afin de développer des expériences numériques inclusives, les institutions culturelles doivent avoir accès à l'infrastructure numérique et à des opportunités de développement des compétences numériques. Le manque de ressources financières a été identifié comme un défi majeur pour les organismes souhaitant offrir des expériences numériques, affectant en conséquence leur infrastructure numérique interne, leurs ressources numériques et/ou leurs opportunités de perfectionnement numérique.

Les défis liés au manque de financements

Les personnes interrogées dans le cadre de l'enquête Mind the Gap ont identifié les défis suivants : infrastructure interne obsolète et manque d'investissements en capital nécessaires à la mise à niveau, manque d'infrastructure ou de compétences techniques requises pour fournir un contenu ou des expériences numériques inclusives, et coût de la participation à des formations qui permettent aux médiateurs d'acquérir les compétences numériques nécessaires pour travailler avec des communautés défavorisées.

Le potentiel des outils numériques pour relever les défis mondiaux est de plus en plus reconnu ; de nombreux gouvernements ont renforcé leur stratégie numérique avant la pandémie et accordent davantage d'attention aux technologies émergentes (OCDE, 2020). Les programmes de financement non exclusivement destinés au secteur culturel peuvent aider les acteurs de l'EAC à moderniser leur infrastructure et à améliorer les compétences de leur personnel. Toutefois, pour attirer des fonds privés, ces derniers doivent être en mesure de communiquer efficacement les bénéfices de leurs activités. D'une manière générale, le secteur de l'EAC ne parvient pas à démontrer pleinement sa pertinence et son potentiel à apporter des opportunités économiques aux communautés et à inspirer des solutions créatives aux défis mondiaux.

Evaluation de l'impact et accès aux financements

Il existe plusieurs initiatives européennes visant à aider les ICC à adopter de nouvelles méthodologies, mesures d'impact et processus afin d'atteindre de nouveaux mécanismes de financement, voire de nouveaux publics. Le projet ME Mind du programme Europe Créative vise à démontrer la valeur des ICC en termes de développement des publics, de stratégies commerciales durables et d'analyse des bénéfices et de l'impact. Le projet présente les données et la valeur immatérielle produites par les activités culturelles afin de mesurer l'impact socio-économique des ICC.

En 2015, le Culture and Creativity Programme a lancé une formation en ligne pour aider les entrepreneurs culturels à élaborer un plan d'affaires, à identifier des sources de financement pertinentes et à développer des projets de coopération intersectorielle.

Sources de financement à destination des ICC

La Commission européenne propose des programmes de financement à destination du secteur créatif et culturel. Ces opportunités se développent en lien avec une prise de conscience accrue, au niveau politique, de l'impact bénéfique de la culture sur l'ensemble des industries et au quotidien.

Creatives Unite

Creatives Unite propose plus de 500 sources de financement différentes dans les États membres de l'UE. La base de données propose également une boîte à outils imprimable comprenant des informations sur 500 bailleurs de fonds et comment les contacter.

Cultural and Creative Sectors Guarantee Fund (CCS GF)

Ce mécanisme fournit jusqu'à 2 milliards d'euros de prêts à des milliers de PME culturelles et créatives. Les informations concernant les exigences du programme et les modalités de candidature sont disponibles sur le site https://www.eif.org/what_we_do/guarantees/cultural_creative_sectors_guarantee_facility/businesses_active_in_the_ccs_.

La Commission européenne propose également le mécanisme de garantie de prêt COSME (LGF) pour soutenir le financement de projets de transformation numérique par des PME dans tous les secteurs de l'économie, quel que soit leur niveau actuel de numérisation.

Recommandations

- Les collaborations entre structures issues et non issues des ICC dans le cadre de candidatures conjointes à des appels à projets européens peuvent permettre l'accès à des opportunités de renforcement des compétences numériques pour les équipes internes et/ou les bénéficiaires, ainsi qu'à des recherches sur les nouvelles méthodologies et technologies.
- Il est important de soutenir les professionnels des ICC dans le développement de compétences en communication efficaces, leur permettant ainsi de transférer efficacement la valeur de leurs activités dans tous les secteurs et d'accéder à des financements complémentaires.

Related resources

Knowledge Hub : Funding opportunities for CCI's

Conclusions et recommandations pour les décideurs publics

Ce rapport met en évidence la nécessité de créer des expériences numériques enrichissantes ainsi que les freins existants à la création et à la participation à ces dernières. Cependant, l'évolution rapide de la technologie entraîne une constante évolution de l'environnement numérique. En conséquence, les besoins des médiateurs, des institutions et des publics continueront probablement à changer considérablement au fil du temps.

Les producteurs d'expériences en ligne ont la responsabilité d'aborder les questions liées à la durabilité environnementale, à la rémunération des médiateurs et acteurs de l'EAC, à la protection des informations personnelles et aux droits d'auteur. Il est essentiel que les ICC continuent à se tenir au courant des meilleures pratiques et à les mettre en œuvre afin de proposer des expériences à la fois durables et sécurisants pour les participants. Si les technologies numériques peuvent réduire l'impact environnemental de certaines activités, telles que les réunions ou les répétitions, leur utilisation n'est pas intrinsèquement durable du point de vue environnemental. Il est donc important que les institutions étudient et prennent en compte les impacts environnementaux de leurs activités en ligne ou hybrides.

En outre, l'inclusion est un processus continu qui nécessite un engagement à revoir et à réévaluer en permanence les pratiques numériques. Ce rapport souligne le devoir des institutions culturelles à consulter régulièrement leurs communautés afin de s'assurer que les expériences en ligne ou hybrides leur sont accessibles et centrées sur leurs besoins.

Recommandations pour les décideurs publics nationaux et européens

Le rôle des institutions culturelles au sein de leurs communautés est essentiel. Le projet Mind the Gap est basé sur l'approche des professionnels de l'éducation artistique en tant que résolveurs de problèmes ayant la capacité d'identifier des solutions aux problèmes sociétaux qui sortent du cadre du secteur culturel. Le consortium appelle les décideurs politiques au niveau national et européen à soutenir davantage les industries culturelles et créatives par le biais des recommandations suivantes :

- Reconnaître le potentiel des expériences participatives en ligne pour offrir aux citoyens ruraux et à faibles revenus, aux personnes âgées, aux migrants et aux réfugiés, ainsi qu'aux personnes souffrant de handicaps mentaux ou physiques, la possibilité d'accéder aux arts et à la culture.
- Veiller à ce que tous ceux qui travaillent directement ou indirectement avec les communautés touchées par la fracture numérique bénéficient d'une formation initiale et d'un apprentissage tout au long de la vie, leur permettant d'offrir des expériences en ligne attrayantes et inclusives qui reconnaissent les obstacles connexes et prennent des mesures pour les atténuer.
- Donner la priorité aux politiques qui financent la recherche sur la culture numérique des adultes et contribuent à combler la fracture numérique.
- Promouvoir la reconnaissance d'un esprit de croissance en tant que compétence essentielle pour les industries culturelles et créatives.
- Encourager les politiques qui soutiennent la recherche sur les méthodes de communication efficaces de l'impact social, culturel et économique de l'éducation artistique et culturelle dans tous les secteurs, ainsi que sa capacité à inspirer des solutions créatives aux défis mondiaux, telles que des mesures qualitatives alternatives et des stratégies à long terme pour mesurer l'impact.
- Financer la recherche sur les technologies en open data qui donnent la priorité au bien-être des utilisateurs et ne contraignent pas les ICC à utiliser des logiciels propriétaires.
- Soutenir des projets dans toute l'Europe qui encouragent les partenariats entre petites, moyennes et grandes organisations et favorisent la collaboration intersectorielle.

Bibliographie


- Arcache, S. - 2021
Digital practices in response to the Covid-19 crisis, EUNIC
- Bucy, M. et al. - 2016
The 'how' of transformation, consulté le 01/02/2023
<https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/the-how-of-transformation>
- Dowson, B. & Schneider, J., - 2021
Online singing groups for people with dementia: scoping review, Public Health, Volume 194, 2021
- Dweck, C. - 2006
Mindset: The New Psychology of Success, Random House
- Commission européenne, Direction générale de l'éducation, de la jeunesse, du sport et de la culture (EAC), (2022).
Étude *The situation of theatres in the EU Member States: résumé exécutif*, Office des publications de l'Union européenne
- Kolokytha, O. et al. - 2021
(Re)-Engaging Digital Audiences – Challenges and Opportunities, European Union: Goethe Institut/Voices of Culture
- Mackey, J. - 2022
Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector, London: Good Things Foundation
- Moffat, K. 2019
Can the arts tackle digital exclusion?, consulté le 01/02/2023
<https://www.artsprofessional.co.uk/magazine/article/can-arts-tackle-digital-exclusion>

- OECD - 2022
The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), Paris: Éditions OCDE
- OECD. - 2020
Digital Transformation in the Age of Covid-19: Building Resilience and Bridging Divides, Paris: OECD
- Rød, H., & Gurvich, K. L. - 2022
Roma in the EU and Norway: Challenges and Best Practices for Empowerment, KUN Centre for Equality and Diversity
- Sabol, F.R. - 2022
Art education during the COVID-19 pandemic: the journey across a changing landscape, United States: Arts Education Policy Review
- Vosloo, S. - 2018
Designing Inclusive Digital Solutions and Developing Digital Skills: Guidelines, Paris: UNESCO
- Walmsley, B. et al. - 2022
Culture in Crisis: Impacts of Covid-19 on the UK cultural sector and where we go from here, Leeds: Centre for Cultural Value
- Webb, A. & Layton, J. - 2022
Digital Skills for Performance: a framework for assessing current and future digital skills needs in the performing arts sector, United States: Arts and the Market
- Yates, S. - 2020
Digital Nation Report, Sheffield: Good Things Foundation
- Yende, S.J. - 2022
The Quest for New Digital Skills for Opera Artists and Opera Companies during the Covid-19 Pandemic, Cape Town: University of Cape Town



www.mindthegap-project.org

 /  @mindthegapEU

 Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la **Licence Creative Commons Attribution 4.0 International**.

Le projet Mind the Gap a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.