

Lisbonne, 20 Novembre 2009

**Colloque de lancement
« Le patrimoine et au-delà »**

**ouvrage d'information sur les apports de Convention-cadre du Conseil de l'Europe sur
la valeur du patrimoine culturel pour la société (Convention de Faro)**

Mme Catherine Ledig

La Convention de Faro et la société de l'information



La Convention de FARO et la Société de l'Information

Lisbonne
20 novembre 2009

Catherine LEDIG

Patrimoine culturel et Société de l'information



« **Société de l'Information** »

désigne la Nouvelle Révolution Industrielle. Elle induit une **dynamique de ruptures** et de mutations qui touchent tous les secteurs économiques, sociaux et culturels et l'ensemble des processus de production

Elle s'inscrit dans une économie caractérisée par une **accélération du rythme de l'innovation**, par une utilisation sans cesse accrue de connaissances et compétences et par une croissance massive de leur diffusion grâce aux **TIC**.

Les **technologies de l'information et de la communication** étant issues de la convergence des secteurs de l'électronique, des télécommunications de l'informatique/Internet et des médias

« **Le patrimoine culturel** constitue un ensemble de ressources héritées du passé que des personnes considèrent, par-delà le régime de propriété des biens, comme un reflet et une expression de leurs valeurs, croyances, savoirs et traditions en continuelle évolution ».

- http://ec.europa.eu/information_society/index_fr.htm

- Working Party on Indicators for the Information Society

Information economy product definitions based on the central product classification
(Version 2.10 - Juin 2009 www.oecd.org)

La Convention de FARO et la Société de l'Information : art. 14



L' article 14 – Patrimoine culturel et société de l'information

- Les Parties s'engagent à développer l'utilisation des techniques numériques pour **améliorer l'accès au patrimoine culturel** et aux bénéfices qui en découlent :
 - a en encourageant les initiatives qui favorisent **la qualité des contenus** et tendent à garantir **la diversité des langues** et des **cultures** dans la société de l'information;
 - b en favorisant des **normes compatibles** à l'échelon international relatives à **l'étude**, à la **conservation**, à la **mise en valeur** et à la **sécurité** du patrimoine culturel, tout en luttant **contre le trafic illicite** en matière de biens culturels;
 - c en visant à lever les obstacles en matière d'accès à l'information relative au patrimoine culturel, en particulier à des **fins pédagogiques**, tout en **protégeant les droits de propriété intellectuelle**;
 - d en ayant conscience que la **création de contenus numériques** relatifs au patrimoine ne devrait **pas nuire à la conservation du patrimoine existant**.

Le Contexte de la Société de l'Information en Europe 1/3

Europe's Digital Competitiveness Report



Broadband	EU 27
Total DSL coverage (as % of total population)	92.7
DSL coverage in rural areas (as % of total population)	76.6
Broadband penetration (as % of population)	22.9
Speed - % of broadband subscriptions above 2 Mbps	63.3
% of households with an internet connection	60
% of households with a broadband connection	49
% of enterprises with a (fixed) broadband access	81
% of individuals using a mobile phone via UMTS (3G) to access the Internet	3
% of indiv. using a laptop via wireless connect. away from home/work to access the inter.	12
Internet Usage	
% pop. who are regular internet users (using the internet at least once a week)	56
% pop. who are frequent internet users (using the internet every day or almost every day)	43
% population who have never used the internet	33
Take up of internet services (as % of population)	
sending emails	53
looking for information about goods and services	50
uploading self-created content	11
ordering goods or services, over the Internet, for private use	32
reading online newspapers/magazines	25
selling goods and services (e.g. via auctions)	10
internet banking	29
downloading computer or video games or their updates	9
downloading/listening to/watching music and/or films	28
paying for online audiovisual contents	5
listening to the web radio/watching web tv	20
seeking health information on injury, disease or nutrition	28
looking for a job or sending a job application	13
doing an online course	3
seeking information with the purpose of learning	26

**Année
2008**

**Europe's Digital
Competitiveness
Report
Volume 2: i2010
ICT Country Profiles
Brussels, 04.08.2009**

Le Contexte de la Société de l'Information en Europe 2/3

Lieu d'utilisation d'internet par les particuliers, 2007



	Domicile	Lieu de travail (autre que le domicile)	Etablissement scolaire	Domicile d'un voisin, d'un ami ou d'un membre de la famille	Autres lieux
EU-27	81	43	13	21	12
Zone euro (1)	81	43	11	23	12
Belgique	89	34	10	8	5
Bulgarie	71	38	12	6	16
République tchèque	76	42	19	15	6
Danemark	95	52	13	17	8
Allemagne	89	42	10	18	10
Estonie	83	43	18	15	7
Irlande	77	39	11	5	9
Grèce	62	44	11	12	17
Espagne	74	45	13	25	21
France	72	40	8	36	11
Italie	78	48	13	22	16
Chypre	72	54	11	15	9
Lettonie	77	40	19	15	12
Lituanie	80	40	24	23	13
Luxembourg	92	44	11	11	3
Hongrie	74	40	21	23	11
Malte	92	40	9	9	3
Pays-Bas	97	50	13	16	5
Autriche	82	48	10	8	5
Pologne	74	33	23	23	13
Portugal	68	43	21	32	20
Roumanie	67	34	21	12	9
Slovénie	85	53	18	25	16
Slovaquie	60	51	21	20	15
Finlande	89	49	21	35	20
Suède	91	52	14	22	12
Royaume-Uni	87	45	13	19	11
ARY de Macédoine (2)	32	17	19	9	54
Islande	93	63	30	48	30
Norvège	92	56	15	18	13

(en % des personnes âgées de 16 à 74 ans qui ont utilisé l'internet au cours des trois mois précédents)

L'EUROPE EN CHIFFRES — L'annuaire d'Eurostat 2009

Le Contexte de la Société de l'Information en Europe 3/3



Pays	Nombre de visiteurs uniques en millions	Nombres d'heures sur Internet par VU en avril	Nombre de pages vues par VU
Allemagne	40,0	22	2 601
Royaume-Uni	36,8	29	2 482
France	36,3	28	2 971
Italie	21,2	19	1 790
Espagne	18,6	25	2 398
Pays-Bas	12,0	25	2 712
Suède	5,6	25	2 712
Belgique	5,4	19	2 032
Autriche	4,4	14	1 562
Portugal	3,7	19	1 725
Danemark	3,4	18	1 890
Finlande	3,1	26	2 777
Irlande	1,7	17	1 000

Population d'internautes en Europe en avril 2009
selon Comscore (étude publiée en mai 2009)

Un marché



En Europe, le secteur culturel et créatif

(qui comprend les contenus publiés tels que les livres, journaux et revues, les œuvres musicales, les enregistrements sonores, les films, la vidéo à la demande et les jeux vidéo) engendre un chiffre d'affaires annuel de **plus de 650 milliards d'euros**.

Il contribue au PIB de l'Union européenne à hauteur de 2,6% et emploie plus de 3% de la population active de l'UE

Discours Reding/Mc Crevy 22 octobre 2009

En 2010

Le contenu en ligne représentera un chiffre d'affaires de **8,3 milliards d'euros** en Europe, soit une croissance de **plus de 400 % en cinq ans**.

Pour les secteurs les plus avancés, le contenu en ligne représentera une part importante du chiffre d'affaires total.

Ainsi, pour la musique, il représentera environ 20 % et 33 % pour les jeux vidéo,.

Etude demandée par la CE Bruxelles, le 25 janvier 2007

Les enjeux du développement des usages culturels numériques



Les enjeux

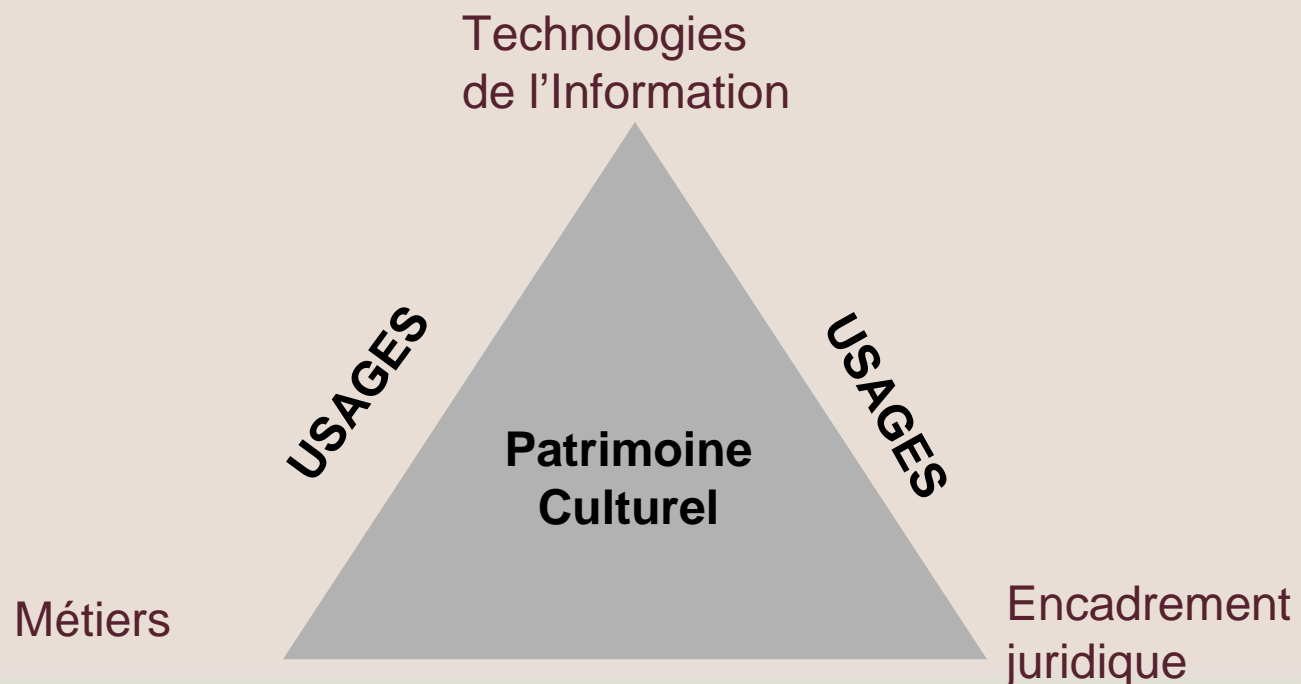
- la conservation et la préservation ;
- la diffusion au plus grand nombre de manière ubiquiste ;
- le partage et la mutualisation au travers de réseaux et de plates-formes de coopération et de collaboration ;
- l'éducation, la formation et l'évolution des métiers du patrimoine ;
- le jeu ;
- la création numérique ;
- la valorisation permettant un développement lié au tourisme culturel, à l'édition de livres et à l'échange marchand facilité par les technologies numériques.



Des conditions essentielles au déploiement des usages



- la mise en place d'une responsabilité collective,
- la maîtrise des technologies de l'information dans une vision humaniste et pragmatique
- un cadre juridique adapté et protecteur sans être trop réducteur
- l'évolution des métiers du patrimoine



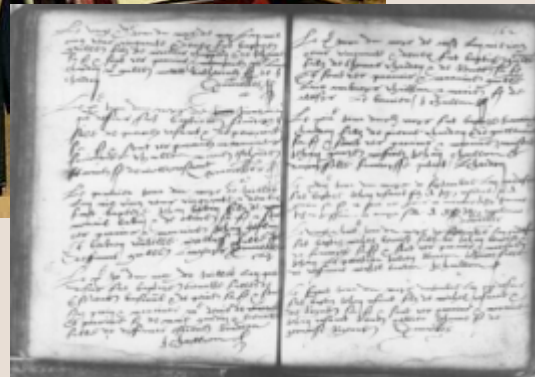
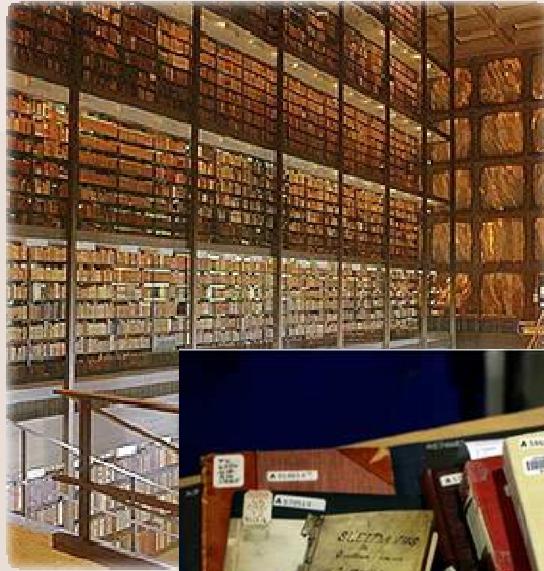
1. La responsabilité d'une mémoire collective



Cela suppose

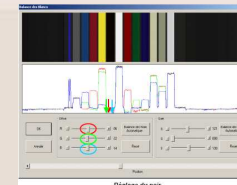
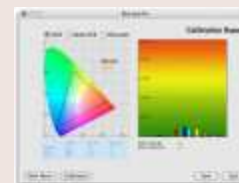
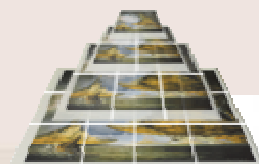
- **réaliser** la numérisation la plus large possible de siècles d'imprimés (livres, journaux, archives, etc.), de films et d'enregistrements sonores pour les mettre à la disposition du plus grand nombre ;
- **conserver** les œuvres existantes en prenant en compte les problématiques liées, en outre, à leur pérennité et accessibilité, générées par les technologies du fait, notamment, du renouvellement et de l'évolution rapide de ces dernières ;
- **reconnaître, promouvoir et arbitrer les nouveaux « acteurs »** de la culture qui réalisent des créations nouvelles liées à une culture moderne : « la culture numérique ».

Numérisation de la Mémoire et de la Culture en favorisant le multilinguisme et la diversité culturelle



Des outils en matière de numérisation : la collecte

La maîtrise des technologies et des process

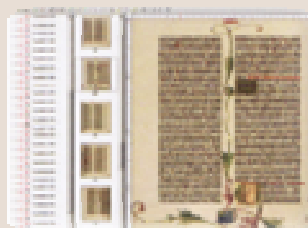
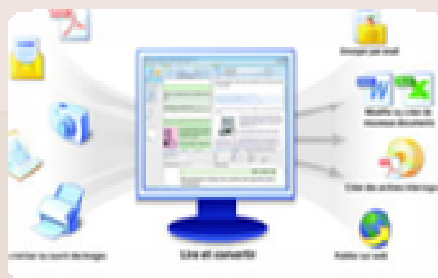


La numérisation est une des manières de créer des données à traiter. Les procédés sont différents selon l'origine du signal à numériser :

La numérisation directe de textes et d'images s'effectue à l'aide d'un scanner, qui convertit les niveaux de lumière et les couleurs en données binaires.

Des outils en matière de numérisation : le traitement

Le respect de l'intégrité des sources et la structuration/
enrichissement du contenu



Sans altérer l'image source

Structurer et enrichir le contenu:

- Indexer
- Ajouter des métadonnées
- Reconnaissance optique de caractères
- Reconnaissance intelligente de caractères
- Intelligence artificielle de reconnaissance

Des outils en matière de numérisation : la dissémination et la valorisation

PATRIMOINE NUMÉRIQUE Développer l'accès au patrimoine au travers de portails

Catalogue des collections numérisées

English | Italiano

recherche rapide OK Recherche avancée

1578 COLLECTIONS

- ▶ Sujet
- ▶ Type de document
- ▶ Période & Siècle
- ▶ Type d'institution
- ▶ Toutes les collections
- ▶ Tous les sites, cd, dvd

567 INSTITUTIONS

- ▶ Type d'institution
- ▶ Toutes les institutions

ACCÈS GÉOGRAPHIQUE



Un catalogue collectif

Le catalogue en ligne du patrimoine culturel numérisé décrit les collections numérisées et les productions multimédia associées (site internet, dévédérom, cédérom...). Il recense les institutions à l'origine de projets de numérisation en France. Vous êtes intéressé par le Moyen Âge ou le XXe siècle, un état civil pour construire votre arbre généalogique ou le patrimoine de votre région, le catalogue peut vous aider à chercher, vous indiquer où trouver. Le catalogue est le volet national du projet européen Michael

NOUVEAUTÉS



Les dernières collections

» Lire la suite

DOSSIER: PREMIÈRE GUERRE MONDIALE



» Lire le dossier
» Tous les dossiers

Une illustration de cette démarche à l'échelle européenne: L'EUROPEANA



Le site vous relie à **4.6 millions d'objets numériques.**

Images – tableaux, estampes, cartes, photographies et dessins appartenant aux musées

Textes – livres, journaux, lettres, carnets intimes et papiers d'archives

Sons – musique et collections sonores de phonogrammes, bandes, disques et émissions de radio ,

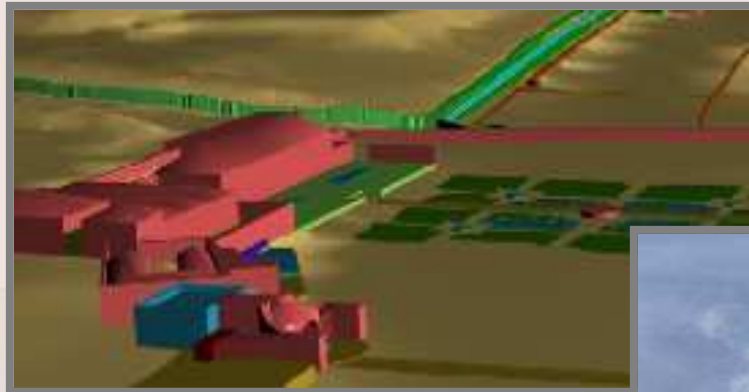
Vidéos – films, actualités et émissions de télévision

www.europeana.eu

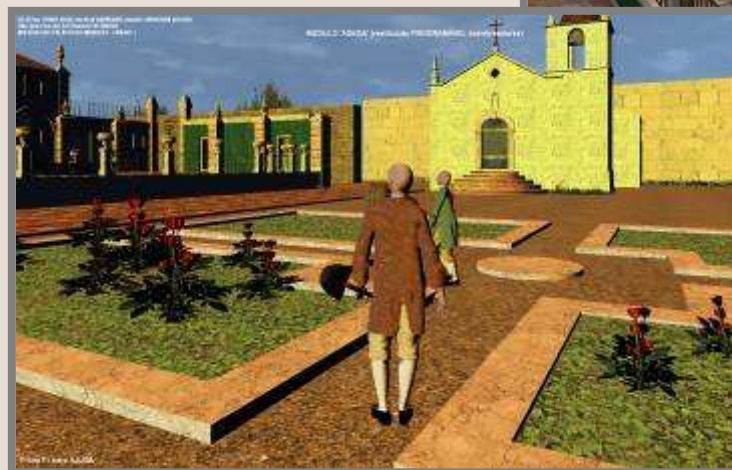


**>> Objectifs 2010
plus de 10 millions de
documents accessibles**

La maitrise de technologies de l'information de plus en plus complexes: la reconstitution 3D

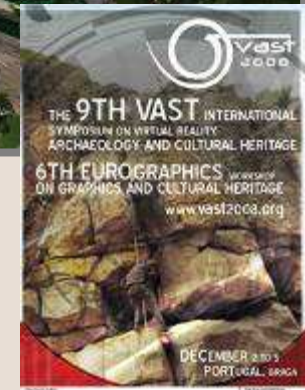


Offline rendering
(3D Studio Max)



Real-time rendering
(DirectX)

Projet Quinta do Marquês
Presentation VAST2008



La maîtrise de technologies de l'information de plus en plus complexes : 3D, Serious games et la réalité augmentée ...

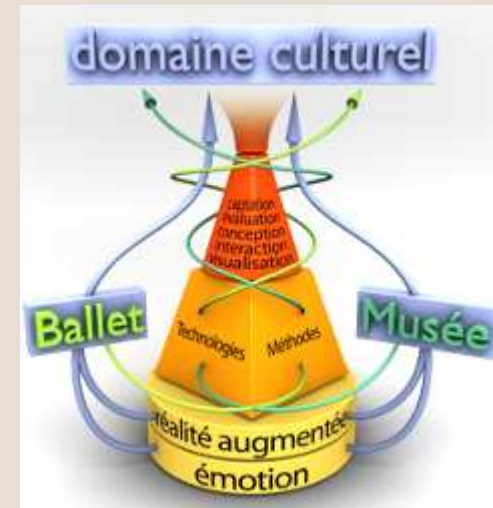
Reconstruction 3D et construction de jeux culturels (Serious games)



Interfaces choisies par de jeunes
joueurs



Projet Travel In Europe



Projet CARE www.careproject.fr
Basée sur la réalité augmentée et
les émotions
Voir aussi LAVAL Vituel
www.laval-vituel.org

Mobilité ,Géo-localisation et Réalité augmentée



Mobilité et Réalité augmentée

C'est une innovation technologique émergente qui consiste à superposer des éléments virtuels à des éléments réels.

Elle est dite *augmentée* en ce sens qu'elle «augmente» et enrichit notre environnement physique d'informations virtuelles non perceptibles à l'œil nu, que ce soit sous forme d'images ou de textes, et ce, en temps réel.

La mise à jour de l'information en temps réel en est une caractéristique importante.

Des outils en matière de numérisation : stockage, pérennisation et interopérabilité....

Des défis :

- préserver l'information,
- la rendre accessible pour les années à venir, tout en s'assurant du transfert des connaissances et de sa durabilité

(obsolescence des matériels, analyse de l'interopérabilité technique, sémantique et organisationnelle, intégrée dans un référentiel général d'interopérabilité...)



Ce projet « **DPE** » vise la conservation et l'accès aux productions d'origine numérique, leur disponibilité et leur fiabilité, en prévenant les défauts de supports et travaillant sur la maîtrise des changements technologiques

www.digitalpreservationeurope.eu/



Le projet « **Caspar** » vise à établir des modèles de préservation des contenus et des connaissances numériques, fondés sur des standards pérennes pour permettre l'accès, la préservation et la restitution de ressources culturelles, œuvres artistiques et scientifiques.

www.casparpreserves.eu

Des pratiques collaboratives

Une collaboration intense au travers des réseaux européens majeurs



MINERVA www.minervaeurope.org
MICHAEL www.michael-culture.org
HEREIN <http://www.european-heritage.net>
ATHENA www.athenaeurope.org/
SEEDI www.ncd.matf.bg.ac.yu/seedi/index.html

Les nouveaux acteurs entrants : GOOGLE, YOUTUBE, Flickr, EBAY: un arbitrage nécessaire

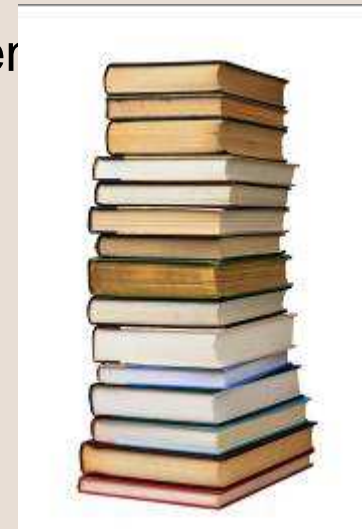


Un exemple : GOOGLE BOOKS

- Une stratégie monopolistique
- Rémunération par le chemin d'accès à l'information et par la publicité grâce à une indexation exclusive

Quelle position prendre face au pouvoir ?

- du cash flow (21 milliards de CA de publicité en 2008)
- d'un référencement puissant massif
- de l'efficacité: Google aurait numérisé en millions d'ouvrages .



WIKIPEDIA Une encyclopédie numérique libre



Encyclopédie libre

Le projet a démarré en janvier 2001 en une seule langue, l'anglais, et dépasse aujourd'hui les **13 millions d'articles** dans plus de **250** langues, dont **874 865** articles en français.



Wikipedia's sister projects

Wikipedia is hosted by the Wikimedia Foundation, a non-profit organization that also hosts a range of other projects:



Commons
Free media repository



Wikiquote
Collection of quotations



Wikispecies
Directory of species



Wikinews
Free-content news



Wikibooks
Free textbooks and manuals



Wikiversity
Free learning materials and activities



Wiktionary
Dictionary and thesaurus



Wikisource
Free-content library



Meta-Wiki
Wikimedia project coordination

Wikibooks

est un projet visant à constituer un fond de livres électroniques à destination d'un public étudiant, comme des ouvrages, des manuels ou des livres tombés dans le domaine public et annotés. Ce projet est destiné à aider à la fois l'accès au savoir des étudiants et des professeurs, du collège à l'université.

Il a été lancé en juillet 2003 et propose plus de 80 000 chapitres issus de 5000 ouvrages en 50 3000 livres. Les versions en portugais et en allemand ont plus de 5000 chapitres.



Les enjeux juridiques: la conciliation entre la création d'œuvres numériques nouvelles et le respect du patrimoine culturel existant



La mise en place de standards réglementaires européens adaptés à la Culture numérique

1. Une protection adaptée et harmonisée des droits d'auteur et droits voisins (ex: la directive du 22 mai 2001 sur l'harmonisation du droit d'auteur et des droits voisins dans la Société de l'Information)
2. la fiabilité des sources doit permettre l'identification et le respect de l'œuvre première, condition de la diffusion d'œuvres dérivées: les exceptions de parodie, caricature ou de courte citation
3. la nécessité de concilier droits de propriété et libertés individuelles: les règles juridiques et leur application dans les différentes juridictions doivent permettre de garantir l'équilibre entre les droits de propriété intellectuelle, la liberté d'expression et le droit à l'information (le droit de diffuser l'information mais aussi celui d'accéder à l'information)
4. La promotion de régimes juridiques adaptés à la diffusion des œuvres sur Internet : les *Creative Commons*. Une solution légale au partage de la création et de la Culture



Les enjeux juridiques: une protection nouvelle et renforcée de la culture sur Internet



La diffusion « débridée » d'œuvres sur internet, souvent sans le consentement préalable de l'auteur, exige la mise en place d'un système répressif nouveau et renforcé afin de protéger plus efficacement les droits d'auteur face à de nouvelles menaces, changeantes et souvent massives.

Au-delà des règles nationales et européennes existantes, il est nécessaire de **redessiner certains contours juridiques**, notamment en termes de répression des infractions afin de garantir et « promouvoir l'accès au patrimoine culturel et aux bénéfices qui en découlent » dans le respect des droits d'auteur.

Une illustration en France : les lois des 12 juin 2009 (Hadopi 1) et 28 octobre 2009 (Hadopi 2) favorisant « la diffusion et la protection de la création sur Internet ».

Le législateur français a voulu adapter la protection pénale de la propriété littéraire et artistique sur Internet.

Conclusion



- Les objectifs fixés par la Convention de Faro que sont notamment la conservation d'une mémoire collective, la protection du patrimoine existant mais aussi la promotion d'œuvres nouvelles, la garantie de la diversité des langues et de la culture, peuvent être atteints pour partie par le déploiement d'outils technologiques, de plus en plus complexes, vecteurs de nouveaux usages dans le domaine du patrimoine culturel.
- La conciliation entre la promotion de créations nouvelles et la conservation d'œuvres existantes, la mise en place de règles nationales harmonisées et adaptées visant à garantir la diffusion, la protection du patrimoine culturel ou encore l'arbitrage nécessaire entre les nouveaux acteurs numériques de la culture sont autant de défis à relever et d'équilibres à trouver afin de garantir « la meilleure synergie des compétences entre tous les acteurs publics, institutionnels et privés concernés » au nom du respect du patrimoine culturel.

Pour approfondir



- www.coe.int/t/dg4/cultureheritage/default_en.asp
- <http://cordis.europa.eu/ist/ka3/digicult/>
- http://ec.europa.eu/information_society/tl/soccul/cult/projects/index_fr.htm
- http://ec.europa.eu/culture/index_fr.htm
- <http://portal.unesco.org> et www.unesco.org/wsisdirectory

