

FORUM D'ORIENTATION DE LA RECHERCHE SUR LA CULTURE ET LE NUMÉRIQUE

Le forum d'orientation de la recherche, tenu le 3 février 2016 à la Maison du développement durable de Montréal, a accueilli 60 participants de différents milieux¹, dont plusieurs des milieux de pratique et de la recherche.

Ce forum s'inscrit dans la foulée du lancement du Plan culturel numérique du Québec² (PCNQ) par le ministère de la Culture et des Communications (MCC) en septembre 2014. Le PCNQ comprend une série de mesures destinées à accompagner les organismes et les entreprises du milieu culturel et de la communication pour une transition harmonieuse vers l'univers numérique. Des consultations menées par le MCC au cours de son processus de réflexion ont permis de constater, entre autres, que les organismes culturels ont besoin de connaissances et de compétences pour s'approprier pleinement les possibilités qu'offre le numérique. Le ministère souhaite par conséquent accentuer ses efforts pour développer des relations entre les milieux culturels, numériques et scientifiques pour faciliter le transfert de connaissances et, plus spécifiquement, rapprocher le monde de la recherche et le milieu de la culture dans le contexte du numérique.

Ainsi, l'**objectif** de ce forum était de réfléchir aux priorités communes émergeant des milieux de pratique et du milieu de la recherche en matière de développement culturel numérique, afin de développer des axes de recherche fédérateurs et pertinents pour la communauté scientifique, les organismes ou les entreprises du réseau de la culture. Les recherches qui seront entreprises à la suite de ce Forum devront permettre un véritable travail de co-création et d'appropriation entre les milieux culturels et de la recherche, au bénéfice d'une meilleure intégration du numérique dans ce secteur.

À partir de ces axes et conscients des nombreuses possibilités qu'offrent l'expertise québécoise et le champ de recherche des humanités numériques pour contribuer à réaliser les objectifs du PCNQ, le MCC et le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) s'associent dans la mise en place d'un programme de recherche *Actions concertées*.

¹ La liste des participants se trouve à l'annexe 2

² Le PCNQ est en ligne : culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca

TABLE DES MATIÈRES

Conférences d'ouverture	2
Anti-conférence.....	3
Ateliers	6
Atelier 1 : Les géants du numérique	6
Atelier 2 : Compétences et littératie	9
Atelier 3 : La co-création	11
Atelier 4 : Médiation et culture de niche	13
Conclusion	15
Annexe 1 : Résumé des questions soulevées au cours du forum	16
Annexe 2 : Liste des participants.....	17

CONFÉRENCES D'OUVERTURE

Mathieu Rocheleau

Conseiller numérique au ministère de la Culture et des Communications

Avec le virage numérique, le paysage culturel a été modifié brusquement. Sous l'impulsion des nouvelles pratiques et usages du numérique, il demeure en constante mutation. Ainsi, le numérique incite à concevoir le paysage culturel comme un écosystème, dans lequel les relations se resserrent (court-circuit de certains intermédiaires), se simplifient (démocratisation et baisse du coût des outils), se dématérialisent (échanges numériques), s'inversent (le public est aussi créateur) et se cristallisent autour des géants du numérique (GAFA - Google, Amazon, Facebook, Apple).

À travers ce bouleversement, plusieurs organismes culturels sont forcés de se repositionner en repérant les changements en cours et en anticipant les tendances émergentes pour continuer à jouer un rôle dans cet écosystème multiforme. Ces rôles ne sont plus aussi clairement délimités. Il n'est pas exclu de pouvoir jouer plusieurs rôles simultanément ou consécutivement ni de voir des joueurs de secteurs non traditionnels venir y changer la donne. Malgré tous les changements, deux pôles autour desquels gravite l'écosystème demeurent incontournables en culture : celui du public et celui du créateur d'œuvres culturelles, pris dans son sens large.

Les publics : nouveaux modes d'accès et nouvelles pratiques culturelles

Le numérique a considérablement élargi la façon dont le public accède aux œuvres, que ce soit par des algorithmes de suggestion (« Si vous avez aimé ceci, vous aimerez peut-être cela »), du filtrage social (« Vos amis ont aussi lu ceci ou cela »), des outils de recommandation, de partage et de notification (médias sociaux), de tri par métadonnées et mots-clés (liste de lecture, flux continu, store, Google ads, etc.) ou de nouveaux supports (tablette, mobile, réalité virtuelle, etc.). Les nouvelles pratiques culturelles du public incluent maintenant la citation, le remix, le commentaire, le partage, etc. De nouveaux canaux non traditionnels (opéra au cinéma, cinéma sur tablette, musée en 360 degrés, etc.) changent le rapport à l'œuvre (abonnement

musical plutôt qu'achat, contenu audiovisuel de courte durée, attention fragmentée, influence du jeu vidéo, etc.) et influent sur leur façon de rayonner.

Les créateurs : nouveaux modes de production et de déploiement des oeuvres culturelles

La démocratisation des outils de production et de diffusion a apporté un flot de nouveaux acteurs et de nouveaux rôles. La conception même de l'œuvre change selon les outils de production, la rétroaction du public ou le choix des canaux où les déployer. La mise en relation de l'œuvre avec le public passe parfois par des acteurs étrangers qui ne sont pas soumis aux mêmes règles. Le côté technique, comme les métadonnées ou les médias sociaux, demande une expertise provenant d'acteurs non traditionnels en culture et induit de nouveaux modèles d'affaires (gratuité, freemium, abonnement, etc.).

Louise Poissant

Directrice scientifique du Fonds de recherche du Québec – Société et culture

Le programme *Actions concertées* vise à répondre à des besoins de recherche et d'innovation cernés par les milieux gouvernemental, communautaire, culturel ou industriel établis au Québec. Globalement, ce programme favorise le maillage entre les milieux qui ont des besoins de recherche et la communauté scientifique, assure le transfert continu des connaissances qui émanent des recherches et vise à maximiser les retombées des résultats de ces recherches.

Les besoins de recherche identifiés dans ce programme sont orientés, de manière à répondre aux besoins du milieu, tels que définis par le partenaire avec le soutien du FRQSC. C'est d'ailleurs le partenaire qui défraie les coûts de la recherche. Les résultats des recherches financées doivent être pertinents et utiles pour éclairer la réflexion et la prise de décision du milieu. En faisant appel au Fonds, le partenaire bénéficie d'un accès privilégié à une expertise de pointe, dont un bassin d'environ 4 500 chercheurs québécois en sciences humaines et sociales, arts et lettres et potentiellement de chercheurs d'autres secteurs selon la nature du besoin. Il bénéficie de plus de l'expertise en évaluation du Fonds pour la sélection des projets à financer. Les évaluations se font à l'aide d'un comité de pairs, et les recherches se déroulent dans le respect de la liberté académique et de la propriété intellectuelle des chercheurs. Le partage des connaissances et des résultats des recherches financées par le programme est dynamique et continu entre les partenaires et les chercheurs, à travers des activités de suivi et de transfert des connaissances, et d'un rapport final adapté à un lectorat de décideurs, de gestionnaires et d'intervenants.

Ce forum s'inscrit dans la phase de développement d'une nouvelle action concertée, et vise à identifier les besoins de connaissances nécessaires à la structuration de l'appel de propositions.

ANTI-CONFÉRENCE

Animée par M. Martin Lessard, consultant en stratégie Web du MCC, et M. Louis-Félix Binette, animateur et cofondateur de *f. & co*, cette anti-conférence a été l'occasion pour les participants non pas d'entendre une conférence sur le numérique et l'écosystème culturel québécois, mais de jeter les bases d'une réflexion sur ce thème à travers deux sessions de contributions auxquelles ils ont été invités à participer. Il s'agissait pour eux d'écrire leurs pistes de réflexion sur des notes autocollantes, puis de réagir aux réflexions des autres

participants. Les réflexions étaient ensuite classées par catégories plus larges, qui devaient former les bases des discussions en atelier prévues pour la deuxième partie du Forum.

Première session de contribution

C'est par la porte des publics et de leurs comportements que les participants ont été amenés à explorer l'écosystème culturel à l'heure du numérique. Ils ont dans un premier temps, identifié collectivement les principaux comportements numériques des publics qui influencent l'écosystème culturel québécois, en termes d'**accès à la culture** et de **nouvelles pratiques numériques**.

Dans un deuxième temps, les participants ont sélectionné les propositions qui les intéressaient le plus, et ajouté des propositions ou des ajustements au besoin. Le tableau 1 regroupe les principaux thèmes retenus à cette étape :

Tableau 1. Principaux thèmes retenus au cours du premier volet de l'anti-conférence

Accès à la culture	Nouvelles pratiques numériques
– Découvrabilité des contenus (et contenus Québécois)	– Suppression des liens intermédiaires
– Éducation à la culture numérique (accès et perspective du public et des diffuseurs)	– Public créateur (appropriation de la culture par le public amateur, numérique à l'école)
– GAFA (Google, Amazon, Facebook, Apple), possibilité de les amener à contribuer (payer)	– Méconnaissance des études de consommation
– Adaptation des modes de prescription culturelle numérique	– Intemporalité et décontextualisation (et recontextualisation)
– Valorisation et diffusion des archives	– Streaming (co-création créateur / usager)
	– Viralité de niches

Les discussions en plénière qui ont suivi cette première session de contribution ont porté sur les points suivants :

- **Décontextualisation et recontextualisation** : Quand une œuvre est rendue publique elle est souvent décontextualisée, le public se l'approprie. Le défi est de recontextualiser l'œuvre.
- **Viralité** : ce qui est viral a de la visibilité sur Internet, mais les processus pour rendre une œuvre virale ne sont pas connus.
- **Patrimoine documentaire** : Comment mettre en valeur la culture québécoise?
- **Littératie médiatique** : soit la capacité des citoyens de se servir des dispositifs numériques, qui sont distincts d'une pratique/discipline artistique à une autre
- **Village global** : les moyens disponibles sont sans frontières, mais nous avons besoin de respecter les formes culturelles locales.

Deuxième session de contribution

À l'aide des tableaux thématiques présentés par les animateurs, les participants ont été invités à identifier, toujours à l'aide de Post-it^{mc}, les opportunités et menaces pour les organismes culturels en lien avec les thématiques retenues par l'assemblée en plénière. Dans un deuxième temps, les participants ont été invités à sélectionner les opportunités et les menaces qui leur apparaissaient les plus pertinentes et à en ajouter ou à les ajuster au besoin. Les animateurs ont regroupé les idées des participants au fur et à mesure de leur contribution. Le tableau 2 regroupe les principales opportunités et menaces retenues.

Tableau 2. Opportunités et menaces retenues au cours du deuxième volet de l’anti-conférence

Opportunités	Menaces
– Rejoindre/Créer nouveaux publics	– Manque d’éveil à la culture du public
–	– Contrôle des contenus par les GAFAs
– Capacité de mise en liens (Village global)	– Homogénéisation des contenus
– Revaloriser le local et le présentiel	– Remises en question des médias et des façons de présenter les contenus
– Co-production	– Suppression ou déplacement des intermédiaires
– Village global	– Les enseignants ne sont pas assez formés à la culture
– Développement de nouvelles formes de contenu	
– Partage de la culture locale	

Les discussions en plénière qui ont suivi cette première session de contribution ont porté sur les points suivants :

- **Promotion/médiation d’initiatives québécoises en matière d’innovations** : exemple : 30 salles de spectacle du Québec ont été branchées au réseau de recherche à proximité, ce qui crée un nouvel espace de création et de performance. Une telle initiative invite des créateurs à imaginer de nouvelles plateformes de diffusion. Dans ce cas, ce n’est pas une nouvelle technique qui fait la différence, mais ce que les gens vont faire d’une technique existante, comment les créateurs peuvent dynamiser ce nouvel espace.
- **Déconstruction du modèle des régions** : chaque région peut devenir le centre du monde. Cela permet de mettre au défi le rôle de la métropole dans le leadership culturel.
- **Apparition de nouveaux prescripteurs de goûts** : les goûts n’appartiennent plus seulement à Radio-Canada, mais sont également l’apanage de jeunes sur YouTube. Cela crée un enjeu technique, social et culturel, en éducation. Comment soutient-on les prescripteurs de contenu qui sont en dehors du réseau traditionnel?
- **Accessibilité à la culture** : on ne peut laisser les GAFAs décider seuls de ce qui est publiable ou non. Il nous faut trouver des façons de valoriser notre culture pour s’immiscer dans le milieu culturel international. Or, les GAFAs sont les médias les plus utilisés par les moins de 34 ans pour s’informer. Nous devons nous donner les outils comme société pour parler à travers les GAFAs et diffuser notre culture, ou alors développer des alternatives auxquelles les jeunes vont souscrire.
- **Inadéquation entre l’éducation culturelle et notre système d’éducation** : peu d’enseignants comprennent la culture et savent l’intégrer dans leur enseignement et vie de tous les jours. Un travail de sensibilisation culturelle est nécessaire. Il faut revenir à la base de ce qu’est la culture et de l’appropriation culturelle. La conjoncture du Plan culturel numérique du Québec est favorable à cet égard.
- **Engagement citoyen** : l’art et la culture ont un rôle à jouer dans l’engagement des citoyens par rapport à leur identité, aux enjeux sociaux ou à l’environnement. L’engagement est un objectif important de notre société et s’arrime avec l’Agenda 21 de la culture.
- **Vitesse de création de nouveaux contenus** : la rapidité avec laquelle les contenus sont créés, diffusés, puis délaissés fait en sorte qu’on n’a pas le temps de prendre une distance par rapport à ces contenus.

ATELIERS

À la suite de l'anti-conférence, les animateurs se sont réunis avec l'ensemble des organisateurs du forum afin de réorganiser les thèmes, les opportunités et les menaces, à la lumière des éléments soulevés en matinée. Ainsi, quatre grands thèmes se sont dégagés :

1. Les géants du numérique
2. Compétences et littératie
3. La co-création
4. La médiation et les cultures de niche

Les participants ont par la suite été répartis en quatre groupes thématiques. Chacun de ces groupes était obligatoirement composé de participants provenant des milieux de la recherche et de milieux de pratique. L'objectif de ces ateliers était de réfléchir à ce que la recherche et les milieux de pratiques peuvent conjointement apporter pour favoriser et accélérer le développement culturel numérique, du point de vue de la production et du déploiement des œuvres culturelles. Cette séance de réflexion était donc l'occasion de faire ressortir des pistes de recherche, qui serviront de base au développement de l'action concertée à venir.

ATELIER 1 : LES GÉANTS DU NUMÉRIQUE

Animé par M. Michael Sinatra, professeur-chercheur à l'Université de Montréal spécialisé dans le numérique, cet atelier a regroupé dix participants, dont cinq d'un milieu de recherche et cinq d'un milieu de pratique. Ces derniers étaient invités à réfléchir aux questions liées aux géants du numérique (GAFA, soit Google, Apple, Facebook, Amazon) et à la façon dont les pratiques culturelles et la recherche s'y rapportant peuvent s'y intégrer, ou les contourner. Avec en toile de fond des questions soulevées en avant-midi quant aux territoires développés par les GAFA, aux puissants algorithmes dont ils disposent et à la prescription socio-médiatique qu'ils opèrent, les participants devaient réfléchir à la création de contenu, aux conditions des artistes, à la créativité et à la relation entre le réel et le virtuel dans le contexte numérique dominé par ces géants. Un consensus était finalement attendu sur quelques pistes de recherche visant à explorer ce que les milieux de recherche et de pratiques peuvent conjointement apporter pour favoriser le développement culturel numérique, du point de vue de la production et du déploiement des œuvres culturelles.

Comprendre les GAFA

De l'avis de tous, le numérique offre une promesse de démocratisation de la culture. Ainsi, il est possible de nos jours pour tout groupe ou communauté, peu importe son envergure, de développer son propre site Web. Toutefois, dans une perspective de diffusion plus large, les GAFA sont devenus incontournables dans le paysage numérique. Les puissants algorithmes qu'ils utilisent permettent de mettre de l'avant les productions locales,

Participants des milieux de la recherche

- Andrée-Anne Giguère
Professionnelle de recherche, UQAC
- Éric Létourneau
Professeur-chercheur, UQAM
- Bernard Perron
Professeur-chercheur, Université de Montréal
- Michel Sinatra
Professeur-chercheur, Université de Montréal
- Tamar Tembeck
Chercheuse, Université McGill

Participants des milieux de pratique

- Éric Desmarais
Directeur général, Sporobole
- Lise Gagnon
Directrice générale, Fondation Jean-Pierre Perreault
- Sylvie Girard
Chargée d'évaluation de programmes, SODEC
- Andrée Harvey
Directrice des communications, Regroupement des producteurs multimédia
- Emmanuelle Hebert
Conseillère en planification, industries culturelles et créatives, Ville de Montréal

mais limitent toutefois la portée du déploiement d'un objet culturel, phénomène qui prend de l'ampleur quand la langue utilisée n'est pas l'anglais. Du plus, ces algorithmes créent souvent des fossés entre les producteurs culturels, alors que certains sont exclus et d'autres surreprésentés. Le capital symbolique et réputationnel de l'artiste semble souvent se substituer à la valeur esthétique d'une œuvre.

Il est par conséquent primordial de mieux comprendre les GAFAs, à la fois afin de les utiliser à leur plein potentiel, d'une part, et d'arriver à les transcender pour mieux diffuser la culture à l'extérieur du cadre régional imposé par les GAFAs, d'autre part. Cela inclut une meilleure compréhension des publics, et de ce qui les incite à choisir les GAFAs plutôt que d'autres outils de diffusion.

Piste de recherche : Faire une recension des pratiques en ce qui concerne les outils de référencement et de déploiement de la culture et leur disponibilité.

Utiliser les leviers des GAFAs pour soutenir la production d'œuvres

Certains États ont voté une réglementation afin que les GAFAs paient une taxe ou une redevance sur l'utilisation de contenus locaux. Cette solution pourrait permettre un réinvestissement dans la production et la diffusion d'œuvres, afin de soutenir les artistes. Le risque toutefois est de voir les GAFAs bouder les artistes locaux, en réponse à cette réglementation.

Les fournisseurs de services Internet profitent également de la culture numérique qui se déploie et pourraient également être sollicités afin de soutenir les artistes locaux, par une taxe ou une redevance. C'est le cas par exemple du CRTC, qui maintient un fonds pour les médias communautaires. Dans ce cas toutefois, le risque que les fournisseurs refilent le coût de cette taxe aux consommateurs est bien présent.

Il serait intéressant de dresser un portrait des GAFAs et des fournisseurs qui font partie du paysage local, afin de voir quelles mesures pourraient être mises en place pour utiliser ce levier économique pour soutenir nos artistes.

Piste de recherche : Dresser un portrait économique des GAFAs permettant d'envisager des moyens de financer la production d'œuvres locales.

Explorer de nouveaux territoires numériques et comprendre les initiatives « à la marge »

Malgré l'imposante présence des GAFAs dans le paysage numérique, certains producteurs culturels arrivent à les contourner et à diffuser leurs œuvres à l'aide d'autres outils numériques. Il serait intéressant d'explorer ces nouveaux territoires et ces niches, notamment à l'aide de revues de littérature et d'exploration, afin de recenser et de comprendre les différentes initiatives qui permettent d'essaimer la culture et les œuvres locales. Cette observation pourrait de plus être étendue à d'autres formes d'arts plus complexes à diffuser, telles que les arts vivants. Faut-il nécessairement que ces œuvres soient adaptées au Web ou s'il existe des initiatives numériques permettant leur diffusion sans les travestir?

La question des archives est également porteuse, alors qu'elles sont de plus en plus disponibles sur le Web. Les initiatives numériques d'archivage sont toutefois peu promues, ce qui explique que plusieurs producteurs ne savent pas comment les utiliser.

Enfin, la nouvelle génération arrive à développer des projets en dehors des grands organismes. Comprendre les modèles qu'ils utilisent et qui fonctionnent pour eux, dont les jeunes pousses (*start-up*)³, et voir comment les autres producteurs et les institutions publiques pourraient s'en inspirer serait essentiel. Par exemple, des micro-événements sont diffusés à l'aide d'outils numériques : la démarche itérative et le positionnement de ces initiatives pourraient être mieux compris. Il est nécessaire d'adopter un esprit plus agile et les *start-up* peuvent fournir de bonnes pistes pour le déploiement des productions culturelles. Il est essentiel de s'inspirer d'initiatives qui ont du succès pour adopter de meilleures pratiques de diffusion numérique de la culture, spécialement celles qui arrivent à établir une proximité avec le public.

Piste de recherche : Comprendre les initiatives à la marge et les modèles de type *start-up*, dont celles qui misent sur l'expérience ou qui visent des publics ciblés.

Mutualiser les plateformes culturelles

Plusieurs plateformes culturelles font partie du paysage numérique québécois (*La Fabrique culturelle*; *La Vitrine* et *QuébecFrancExpress*, par exemple). En plus de faire valoir la culture spécifique de la province, ils sont souvent les rares à offrir des contenus en français. Il serait donc pertinent de comprendre ces modèles et leur fonctionnement, mais également de réfléchir à des voies d'amélioration pour ces plateformes ou à d'autres modèles plus stratégiques à développer. La mutualisation des connaissances, notamment par le déploiement d'un guide de pratiques, semble également une avenue porteuse pour les producteurs culturels locaux, qui pourraient ainsi profiter d'outils utiles pour la diffusion numérique, et contribuer à leur amélioration.

À cet effet, l'idée de créer un observatoire sur la question des plateformes culturelles semble porteuse, à la fois pour une meilleure compréhension du fonctionnement et des enjeux de ces outils, mais également pour en faciliter la mutualisation. Cet observatoire pourrait également constituer un moyen pérenne de veille sur le numérique et une zone d'échange pour les producteurs et pour les plateformes de diffusion, et ce à partir de la base, soit les producteurs culturels.

Piste de recherche : Mettre sur pied un observatoire pour comprendre et mutualiser les apprentissages autour : 1) des plateformes et données de diffusion; 2) des questions liées à leur accessibilité; et 3) de la démocratisation de l'accès à la culture sur le Web.

³ Une jeune pousse, ou *start-up*, est une « entreprise innovante et dynamique lancée depuis peu et qui est promise à une croissance rapide » (OQLF).

ATELIER 2 : COMPÉTENCES ET LITTÉRATIE

Animé par M. René Audet, Professeur-chercheur à l'Université Laval, cet atelier a regroupé douze participants, dont six d'un milieu de recherche, quatre d'un milieu de pratique et deux d'une organisation gouvernementale. Ces derniers étaient invités à réfléchir aux questions liées à la documentation des pratiques, notamment des enjeux de terminologie et de discours; aux compétences et aux usages des artistes et des publics, y compris leur acquisition; au discernement, à la fois de la qualité du contenu et de la capacité critique; à l'entrepreneuriat culturel et à la mise en marché. Les discussions au cours de cet atelier ont porté sur deux grands thèmes, soit les nouvelles pratiques culturelles et l'utilisation du numérique dans le déploiement de la culture.

Mieux comprendre les nouvelles pratiques culturelles

Mieux comprendre les nouvelles pratiques culturelles, tant sur le plan des processus de création que du déploiement culturel, est un point de départ pour les discussions. Les pratiques culturelles, ainsi que les processus de création et de déploiement, pourraient être mieux documentés, de même que leurs contingences. À cet effet, il serait opportun de comparer les modèles locaux avec les modèles développés ailleurs, afin de s'inspirer des différentes façons de faire.

Il serait aussi intéressant de mieux comprendre les publics auxquels les objets culturels s'adressent, afin d'augmenter l'efficacité des interactions entre eux et les créateurs. Cela permettrait en outre de développer de nouvelles compétences pour alimenter les pratiques et créer de nouveaux espaces de diffusion. Cette démarche pourrait être intégrée dans la formation de la relève et dans la formation continue. Or, l'environnement culturel est très fragmenté et les processus qui fonctionnent sont peu partagés. Si les organismes culturels sont toujours à l'affût de ce qui existe, ils bénéficieraient certainement de modèles plus accessibles, de même que de l'établissement de réseaux de diffusion, afin de toucher les publics de manière plus durable.

Dans un environnement en constant changement, il serait de plus pertinent de mieux comprendre quels sont les aspects qui sont programmés pour être rapidement obsolètes dans les différents systèmes numériques, et de réfléchir à des pratiques et à des outils qui permettraient de s'ouvrir davantage à l'innovation, ou de trouver des moyens de transformer les pratiques et les environnements.

Finalement, les organismes culturels étant souvent dépositaires de données historiques, il serait judicieux de réfléchir aux moyens de rendre ces données disponibles, tout en permettant leur *interconnectivité*.

Participants des milieux de la recherche

- René Audet
Professeur-chercheur, Université Laval
- Thierry Bardini
Professeur-chercheur, Université de Montréal
- Joanne Burgess
Professeure-chercheure, UQAM
- Luc Courchesne
Professeur-chercheur, Université de Montréal, SAT
- Mylène Gervais
Professeure d'estampe, UQTR
- Sophie Marcotte
Professeure-chercheure, Université Concordia

Participants des milieux de pratique

- Geneviève Benoit
Co-fondatrice et productrice, Les Affranchis
- Alain Depocas
Chargé de programmes, CALQ
- Harold Gendron
Chargé de projet nouveaux médias, SODEC
- Mélanie Lanouette
Directrice du service de la recherche, Musée de la civilisation

Participants des organisations gouvernementales

- Sylvain Provost
Coordonnateur, Ministère de la Culture et des Communications
- Mathieu Rocheleau
Conseiller numérique, Ministère de la Culture et des Communications

Pistes de recherche : Comprendre les nouvelles pratiques culturelles et les processus créateurs, afin d'établir un dialogue plus étroit entre les milieux culturels et académiques.

Développer des connaissances sur l'obsolescence et sur l'innovation, afin de développer une meilleure efficacité face à la nouveauté.

Utiliser le numérique dans le déploiement des objets culturels

Un constat : le numérique facilite le déploiement des œuvres culturelles. Toutefois, il n'existe pas de protocole commun aux artistes ou aux organismes de diffusion culturelle afin d'intégrer davantage les pratiques liées au numérique. Une mise en commun des pratiques existantes serait intéressante et permettrait en outre de créer des ponts entre les différentes disciplines artistiques, de même qu'avec les disciplines académiques.

Des compétences sont à développer dans cette optique, notamment sur la manière d'apporter l'œuvre aux publics à l'aide du numérique et l'attitude ou les aptitudes à développer pour faire face aux changements rapides qui y sont inhérents. Des compétences sont également nécessaires pour maximiser l'exploitation des objets culturels. Il serait important de développer des pratiques communes et de mieux organiser les données, de même que les produits issus de ces données, afin qu'ils soient accessibles et compréhensibles pour le public.

Dans ce processus, les stratégies à mettre en œuvre devraient tenir compte des expertises des créateurs, des diffuseurs, des milieux académiques et des publics. Dans le nouveau contexte numérique, il importe d'instaurer un dialogue entre tous les acteurs, voire de renouveler la médiation entre eux. Les stratégies ainsi développées devraient permettre, à plus long terme, d'assurer une formation au culturel par le biais du numérique auprès des différents publics, en commençant avec les plus jeunes, plus à l'aise avec ce médium.

Pistes de recherche : Développer des compétences pour mieux maîtriser les données et les métadonnées issues de la recherche et des organismes culturels (gestion, conservation, gouvernance, valorisation, etc.).

Développer des stratégies de renouvellement des modes de communication et de médiation avec les nouveaux publics.

ATELIER 3 : LA CO-CRÉATION

Animé par Mme Ana-Laura Baz, Chargée de projet au Service de la diffusion numérique du Musée de la civilisation, cet atelier a regroupé onze participants, dont quatre d'un milieu de la recherche et sept d'un milieu de pratique. Ces derniers étaient invités à réfléchir aux questions liées à la co-création, notamment celle issue des discussions tenues en avant-midi. Parmi les éléments retenus, il était question d'une part de création de contenus, notamment de nouvelles productions, narrations ou plateformes artistiques, en utilisant des techniques de développement agile. Il était question d'autre part des nouveaux publics et de leur participation à la création de contenus, notamment par l'expérimentation ou l'hybridation (*mashup*). Finalement, les participants devaient se pencher sur les conditions des artistes pour la co-création. À l'issue de cet atelier, quatre grands thèmes ont émergé et font l'objet de pistes de recherche.

Les mutations de la culture

Avec l'avènement du numérique, la culture a connu et continue de connaître des mutations. Les changements de pratiques, à la fois pour les producteurs et pour le public, sont rapides et constants, ce qui force le milieu culturel à s'adapter à ces mutations. Or, il est difficile de déterminer quelle nouvelle idée ou quel nouveau phénomène sera adopté par le public et prendra de l'ampleur, tant le contexte actuel sur-sollicite le public. Les publics sont également mouvants et de moins en moins fidèles. Il serait par conséquent intéressant de mieux connaître les facteurs d'engagement du public.

L'émotion occupe une grande place dans la *viralité* d'une œuvre, de même que la création d'expériences. Par exemple, vivre une expérience participative dans un lieu, en détourner l'usage pour attiser le sentiment du public d'être acteur privilégié semble porter des fruits. Le lien développé entre l'œuvre et le public est direct, la valorisation immédiate. Les œuvres vidéos qui touchent les émotions ou créent la surprise deviennent souvent virales, ce qui échappe parfois aux auteurs de ces œuvres, sentées se perdre dans l'abondance d'œuvres disponibles. Malgré une certaine tentation de trouver la recette et de la reproduire, le milieu culturel gagne davantage à miser sur ses forces, plutôt que de tenter de répéter ces réussites sporadiques ou celles à plus large échelle des géants du numérique. Une de ces forces au Québec est la créativité et l'expression artistique. Il faut réussir à l'encourager davantage.

Participants des milieux de la recherche

- Philippe Boissonnet
professeur-chercheur, UQTR
- Yan Breuleux
professeur-chercheur, UQAC
- Destiny Tchéhouali
chercheur postdoctoral, UQAM
- Guillaume Thibert
professionnel de recherche, UQAC

Participants des milieux de pratique

- Ana-Laura Baz
Chargée de projet – Service de la diffusion numérique, Musée de la civilisation
- Dali Berthiaume
Directeur des projets spéciaux, Ex Machina
- Jean-Robert Bisailon
Associé et vice-président, Iconoclaste inc.
- Marie-Michèle Cron
Conseillère culturelle – arts numériques et arts visuels, Ville de Montréal
- Sophie Dufort
Directrice générale des médias numériques, Télé-Québec
- Mylène Gauthier
Directrice de projets, Bibliothèque de Québec
- Louise Sicuro
Présidente-directrice générale, Culture pour tous

Pistes de recherche : Explorer les mutations de l'attrait pour la culture, notamment avec le développement de l'expérientiel.
Mieux comprendre l'engagement culturel et ses déclencheurs, notamment auprès du jeune public.

Le processus de co-création et ses impacts potentiels

Il existe plusieurs définitions de la co-création et plusieurs configurations possibles, dont la création par deux artistes. La co-création dont il est question pour cet atelier est toutefois le processus d'hybridation dans lequel un artiste crée une œuvre avec le public. Pour ce faire, différentes méthodes collaboratives peuvent être mises à profit. Ce faisant, des liens souvent plus forts se créent entre l'œuvre et le public.

D'autres œuvres impliquent l'apport du public suite à la création originale, afin de pouvoir l'apprécier. Il s'agit entre autres des œuvres interactives, où le public est mis à contribution. Cela amène le public participant à ces œuvres à s'engager davantage envers l'œuvre et envers l'art. Le numérique offre plusieurs avenues pour ce genre d'interactions.

Des expériences de co-création avec des étudiants des cycles supérieurs ou avec les écoles de jeux vidéo sont des exemples qu'il serait intéressant d'explorer, à la fois pour le regard académique apporté et le regard des jeunes qui participent à ces expériences. Des projets de recherche-création pourraient également mettre en lumière les processus de co-création qui sont le plus facilement appropriés par le public.

Les impacts de telles pratiques sont toutefois peu connus. Il se pourrait que la co-création participe à l'engagement culturel du public, puisque sa participation à l'œuvre influence la trajectoire de sa diffusion et de son appropriation. Il se pourrait également que ce processus aide à développer des repères culturels francophones, en mettant de l'avant des œuvres créées ici. Toutefois, nous en connaissons peu sur les impacts de la co-création. La question des droits d'auteurs, qui a été peu discutée dans cet atelier, demeure également un défi qu'il faudra garder en tête.

Pistes de recherche : Mieux comprendre les processus de co-création et proposer des pistes de soutien.
Étudier les impacts de la co-création et du co-design sur les contenus culturels numériques et sur l'engagement culturel.

ATELIER 4 : MÉDIATION ET CULTURE DE NICHE

Animé par M. Jean Dubois, Vice-doyen à la recherche et à la création à l'UQAM, cet atelier a regroupé onze participants, dont cinq d'un milieu de la recherche, cinq d'un milieu de pratique et un d'une organisation gouvernementale. Ces derniers étaient invités à réfléchir aux questions liées à la médiation et à la culture de niches. Plus particulièrement, les questions sous-jacentes abordées touchaient les différentes formes de la médiation, y compris la désintermédiation et la réintermédiation; l'interfaçage, en lien avec l'intermédiation; la diversité de la culture et des œuvres culturelles; la découvrabilité, ou découverte par les publics d'œuvres à travers une recherche qui devait les mener vers d'autres œuvres; l'hybridation des expériences, notamment avec le numérique et les archives. Les discussions ont principalement porté sur deux grands thèmes, soit la production et le déploiement de la culture; et le contexte de son déploiement.

Production et déploiement de la culture

Dans l'univers du numérique en culture, les questions liées à la production et au déploiement peuvent difficilement se poser de façon distincte.

À l'ère du numérique, la culture et les œuvres ont un fort potentiel de rayonnement international puisque les nouveaux outils leur permettent de dépasser les frontières, d'internationaliser leur accès, et ce même pour les cultures de niche (par exemple les communautés culturelles). Or, l'enjeu actuel est plutôt de rejoindre les citoyens, face à l'abondance d'œuvres disponibles. Dans ce contexte, le numérique permet-il vraiment la reconnaissance de la transversalité de la culture? Puisque la culture fait en sorte que le Québec se démarque dans le monde, son rôle dans toutes les sphères de la société, par exemple comme moteur de développement économique et social, devrait être reconnu davantage.

La perspective des artistes et créateurs face au numérique se doit d'être mise à l'avant-plan. Les artistes utilisent le numérique dans la création d'œuvres numériques, mais auraient besoin d'être accompagnés lorsqu'il s'agit de travailler à la propulsion de l'ensemble de leurs œuvres dans l'univers numérique, afin d'apprendre à utiliser les différentes plateformes à leur plein potentiel.

Il serait aussi intéressant de mettre en valeur le potentiel créateur et contributif des œuvres en rendant ce domaine plus participatif, au-delà des réseaux sociaux. Certaines disciplines, dont le design, la littérature ou la programmation, sont spécialisées à la fois dans la création et dans la médiation. Ces disciplines devraient être mises de l'avant et davantage valorisées, d'autres pourraient ainsi s'en inspirer. La création numérique et les qualités qu'elle renferme devraient être plus accessibles aux citoyens, notamment aux jeunes; les moyens pour

Participants des milieux de la recherche

- Renée Bourassa
Professeure-chercheure, Université Laval
- Jean Dubois
Vice-doyen à la recherche et à la création, UQAM
- Marie-Claude Larouche
Professeure-chercheure, UQTR
- Michèle Rioux
Professeure-chercheure, UQAM
- Michel Sénécal
Professeur-chercheur, TELUQ

Participants des milieux de pratique

- Daisy Boustany
Responsable de la recherche et des communications, Coalition pour la diversité culturelle
- Michel Jolicoeur
Directeur du RPM et des prix Numix, Regroupement des producteurs multimédia
- Dominique Lemieux
Directeur général, Librairies indépendantes du Québec
- Danièle Racine
Agente de développement culturel, Ville de Montréal
- Alain Saulnier
Membre du CA, journaliste et conférencier, Culture Montréal

Participants des organisations gouvernementales

- Guillaume Grenon
Stagiaire, Ministère de la Culture et des Communications

le faire restent toutefois à développer. Il serait important de se rappeler et de démontrer que la culture est un centre d'existence et d'identité culturelle, que la création culturelle est un vecteur d'économie, et que le numérique est un processus de déploiement de cette culture.

Pistes de recherche : Mieux délimiter l'objet, afin de différencier les liens de la culture avec le numérique de la culture numérique.

Comprendre la nature des données disponibles et les moyens d'en favoriser l'accès, incluant l'archivage et sa standardisation, essentiels pour assurer l'existence, la visibilité et la pérennité de la culture.

Favoriser la participation et l'engagement des différents acteurs dans la diffusion numérique de la culture, afin de mettre en valeur le potentiel créateur et contributif des citoyens et leur façon de vivre la culture.

Contexte du déploiement de la culture

Différents contextes interfèrent avec le déploiement de la culture par le numérique. De la politique à l'éducation, la numérisation transforme notre quotidien et nos façons d'apprendre et d'envisager la culture.

Certaines politiques encadrent l'accès au numérique, d'autres le déploiement de la culture. Par exemple, des politiques encadrent la diffusion de contenus linguistiques à la radio ou à la télévision. De telles politiques peuvent-elles être appliquées à l'univers numérique? Le gouvernement du Québec a récemment nommé un ministre responsable de la Stratégie numérique pour la province. Le ministère de la Culture et des Communications joue un rôle dans le déploiement de la culture. Le ministère de l'Économie en règlemente certains aspects et bénéficie de certaines retombées.

Afin d'optimiser le déploiement de la culture, les structures, incluant les différents programmes et politiques, doivent permettre de recevoir de nouvelles formes de créations et penser à des moyens de pérenniser les programmes et les plateformes, malgré les mouvements constants du numérique et son évolution rapide. Des arrangements pourraient être envisagés entre différentes structures, afin d'harmoniser les différents processus et de positionner davantage notre culture, tout en prenant en compte les intérêts des différents acteurs. Le numérique ne peut pas se cantonner dans l'industrie, il faut en faire une stratégie politique, reconnaître la transversalité du numérique, de la culture et de l'économie, et permettre un véritable dialogue entre tous les acteurs au sein de ces différents univers.

Pistes de recherche : Comprendre les impacts du numérique sur la culture dans l'écosystème mondial. Quels sont les outils, les méthodologies et les données nécessaires pour nous permettre de les mesurer?

Comprendre comment la numérisation transforme notre quotidien et nos façons d'apprendre.

Comprendre et favoriser le positionnement de la culture dans le dialogue social et économique sur le numérique qui se met en place au Québec, en regard des stratégies numériques que le gouvernement souhaite mettre en place.

Comprendre et favoriser le rôle de la culture comme moteur du rayonnement du Québec dans le monde. Le numérique nous permet-il de faire valoir et de reconnaître la transversalité de la culture?

Développer des programmes pérennes de diffusion numérique de la culture, dans un univers où tout change très rapidement.

CONCLUSION

Le forum d'orientation de la recherche sur la culture et le numérique a été l'occasion pour les participants de réfléchir ensemble aux liens actuels et à développer entre la culture et le numérique. Tout d'abord au moyen d'une anti-conférence, les idées de chacun ont pu émerger et être partagées, puis enrichies par l'apport du groupe, et finalement regroupées en quatre grands axes qui intéressaient plus particulièrement l'assemblée. Par la suite, ces grands axes ont été approfondis dans des ateliers avec un nombre plus restreint de participants, d'horizons variés, afin de proposer quelques questions ou pistes de recherche en lien avec ces derniers. Un retour en plénière a finalement permis à chacun d'avoir un portrait final des réflexions et des propositions de la journée.

Les thèmes des quatre ateliers étaient : *Les géants du numérique; Compétences et littératie; La co-création; et Médiation et culture de niche.*

Les questions et pistes de recherche⁴ qui se sont dégagées des discussions de la journée peuvent être regroupées en quatre grandes catégories de réflexion, soit :

1. Mieux comprendre l'environnement culturel numérique afin d'établir un dialogue plus étroit entre les milieux culturels et académiques
2. Développer l'utilisation du numérique dans le déploiement des objets culturels
3. Mutualiser les plateformes culturelles
4. Étudier les leviers potentiels de production et de diffusion de la culture numérique au Québec

Ces pistes de recherche, partagées avec le ministère de la Culture et des Communications, serviront à l'élaboration d'une nouvelle *Action concertée*, pour laquelle des appels de proposition seront lancés ultérieurement à la communauté scientifique. Ainsi, cette journée de réflexion servira de base à plusieurs projets porteurs, qui pourront rapprocher le monde de la recherche et le milieu de la culture dans le contexte du numérique pour le développement de nouvelles connaissances. Le transfert de ces connaissances vers les milieux culturels visera à soutenir les organismes et les entreprises de création, de production et de communication pour une transition harmonieuse vers l'univers numérique.

⁴ La liste complète des questions et pistes de recherches, regroupées par catégories, se trouve à l'annexe 1.

ANNEXE 1 : RÉSUMÉ DES QUESTIONS SOULEVÉES AU COURS DU FORUM

Mieux comprendre l'environnement culturel numérique afin d'établir un dialogue plus étroit entre les milieux culturels et académiques

- Mieux délimiter l'objet, afin de différencier les liens de la culture avec le numérique de la culture numérique.
- Comprendre comment la numérisation transforme notre quotidien et nos façons d'apprendre.
- Mieux comprendre l'engagement culturel et ses déclencheurs, notamment auprès du jeune public.
- Comprendre les GAFAs : faire une recension des pratiques en ce qui concerne les outils de référencement et de déploiement de la culture et leur disponibilité.
- Explorer de nouveaux territoires numériques et les mutations de l'attrait pour la culture, notamment comprendre les initiatives « à la marge » et les modèles de type *start-up*, dont celles qui misent sur l'expérience ou qui visent des publics ciblés.
- Développer des connaissances sur l'obsolescence et sur l'innovation, afin de développer une meilleure efficacité face à la nouveauté.
- Mieux comprendre les processus de co-création et de co-design et leurs impacts les contenus culturels numériques et sur l'engagement culturel.

Développer l'utilisation du numérique dans le déploiement des objets culturels

- Développer des compétences pour mieux maîtriser les données et les métadonnées issues de la recherche et des organismes culturels (gestion, conservation, gouvernance, valorisation, etc.).
- Développer des stratégies de renouvellement des modes de communication et de médiation avec les nouveaux publics.
- Favoriser le positionnement de la culture dans le dialogue social et économique sur le numérique qui se met en place au Québec, en regard des stratégies numériques que le gouvernement souhaite mettre en place.
- Favoriser le rôle de la culture comme moteur du rayonnement du Québec dans le monde. Le numérique nous permet-il de faire valoir et de reconnaître la transversalité de la culture?
- Comprendre la nature des données disponibles et développer des moyens d'en favoriser l'accès, notamment par l'archivage et sa standardisation, essentiels pour assurer l'existence, la visibilité et la pérennité de la culture.

Mutualiser les plateformes culturelles

- Mettre sur pied un observatoire pour comprendre et mutualiser les apprentissages autour : 1) des plateformes et données de diffusion; 2) des questions liées à leur accessibilité; et 3) de la démocratisation de l'accès à la culture sur le Web.
- Développer des programmes pérennes de diffusion numérique de la culture, dans un univers où tout change très rapidement.

Étudier les leviers potentiels de production et de diffusion de la culture numérique au Québec

- Dresser un portrait économique des GAFAs permettant d'envisager des moyens de financer la production d'œuvres locales.
- Favoriser la participation et l'engagement des différents acteurs dans la diffusion numérique de la culture, afin de mettre en valeur le potentiel créateur et contributif des citoyens et leur façon de vivre la culture.

ANNEXE 2 : LISTE DES PARTICIPANTS

<i>René Audet</i>	Professeur-chercheur, Université Laval
<i>Thierry Bardini</i>	Professeur-chercheur, Université de Montréal
<i>Ana-Laura Baz</i>	Chargée de projet – Service de la diffusion numérique, Musée de la civilisation
<i>Dali Berthiaume</i>	Directeur des projets spéciaux, Ex Machina
<i>Louis-Félix Binette</i>	Animateur et cofondateur, f. & co
<i>Gabriela Bîrsan</i>	Technicienne, Fonds de recherche du Québec
<i>Jean-Robert Bisailon</i>	Associé et vice-président, Iconoclaste inc.
<i>Philippe Boissonnet</i>	Professeur-chercheur, Université du Québec à Trois-Rivières
<i>Renée Bourassa</i>	Professeure-chercheure, Université Laval
<i>Daisy Boustany</i>	Responsable de la recherche et des communications, Coalition pour la diversité culturelle
<i>Yan Breuleux</i>	Professeur-chercheur, Université du Québec à Chicoutimi
<i>Joanne Burgess</i>	Professeure-chercheure, Université du Québec à Montréal
<i>Luc Courchesne</i>	Professeur-chercheur, Université de Montréal, SAT
<i>Marie-Michèle Cron</i>	Conseillère culturelle – arts numériques et arts visuels, Ville de Montréal
<i>Alain Depocas</i>	Chargé de programmes, Conseil des arts et des lettres du Québec
<i>Éric Desmarais</i>	Directeur général, Sporobole
<i>Julie Dirwimmer</i>	Conseillère, Fonds de recherche du Québec
<i>Solange Drouin</i>	Vice-présidente aux affaires publiques et directrice générale, ADISQ
<i>Marie-Eve Drouin</i>	Analyste, Fonds de recherche du Québec
<i>Jean Dubois</i>	Vice-doyen à la recherche et à la création, Université du Québec à Montréal
<i>Sophie Dufort</i>	Directrice générale des médias numériques, Télé-Québec
<i>Marie-Thérèse Duquette</i>	Directrice des programmes et du développement des partenariats, Fonds de recherche du Québec – Société et culture
<i>Lise Gagnon</i>	Directrice générale, Fondation Jean-Pierre Perreault
<i>Mylène Gauthier</i>	Directrice de projets, Bibliothèque de Québec
<i>Harold Gendron</i>	Chargé de projet nouveaux médias, SODEC
<i>Bertrand Gervais</i>	Professeur-chercheur, Université du Québec à Montréal
<i>Mylène Gervais</i>	Professeure d'estampe, Université du Québec à Trois-Rivières
<i>François Giard</i>	Professeur-chercheur, Université Laval
<i>Andrée-Anne Giguère</i>	Professionnelle de recherche, Université du Québec à Chicoutimi
<i>Sylvie Girard</i>	Vice-présidente pour Montréal, SODEC
<i>Guillaume Grenon</i>	Stagiaire, Ministère de la Culture et des Communications
<i>Andrée Harvey</i>	Directrice des communications, Regroupement des producteurs multimédia
<i>Emmanuelle Hébert</i>	Conseillère en planification, industries culturelles et créatives, Ville de Montréal
<i>Sophie-Annabelle Jetté</i>	Technicienne, Fonds de recherche du Québec
<i>Michel Jolicoeur</i>	Directeur du RPM et des prix Numix, Regroupement des producteurs multimédia
<i>Joanne Lalonde</i>	Vice-doyenne à la recherche et à la création, Université du Québec à Montréal
<i>Mélanie Lanouette</i>	Directrice, service de la recherche, Musée de la civilisation
<i>Marie-Claude Larouche</i>	Professeure-chercheure, Université du Québec à Trois-Rivières
<i>Dominique Lemieux</i>	Directeur général, Librairies indépendantes du Québec
<i>Martin Lessard</i>	Consultant en stratégie Web, Ministère de la Culture et des Communications
<i>Éric Létourneau</i>	Professeur-chercheur, Université du Québec à Montréal
<i>Sophie Marcotte</i>	Professeure-chercheure, Université Concordia
<i>Julie Mougeot</i>	Productrice, Les Affranchis
<i>Bernard Perron</i>	Professeur-chercheur, Université de Montréal
<i>Denise Pérusse</i>	Conseillère, Fonds de recherche du Québec
<i>Jean Piché</i>	Professeur-chercheur, Université de Montréal

<i>Louise Poissant</i>	Directrice scientifique, Fonds de recherche du Québec – Société et culture
<i>Sylvain Provost</i>	Coordonnateur, Ministère de la Culture et des Communications
<i>Danièle Racine</i>	Agente de développement culturel, Ville de Montréal
<i>Michèle Rioux</i>	Professeure-chercheure, Université du Québec à Montréal
<i>Mathieu Rocheleau</i>	Conseiller numérique, Ministère de la Culture et des Communications
<i>Christine Ross</i>	Professeure-chercheure, Université McGill
<i>Nathalie Roy</i>	Coordonnatrice au programme Actions concertées, Fonds de recherche du Québec - Société et culture
<i>Alain Saulnier</i>	Membre du C. A., journaliste et conférencier, Culture Montréal
<i>Michel Sénécal</i>	Professeur-chercheur, TELUQ
<i>Benoît Sévigny</i>	Directeur du service des communications et de la mobilisation des connaissances, Fonds de recherche du Québec
<i>Louise Sicuro</i>	Présidente-directrice générale, Culture pour tous
<i>Michael Sinatra</i>	Professeur-chercheur, Université de Montréal
<i>Destiny Tchéhouali</i>	Chercheur postdoctoral, Université du Québec à Montréal
<i>Tamar Tembeck</i>	Chercheure, Université McGill
<i>Guillaume Thibert</i>	Professionnel de recherche, Université du Québec à Chicoutimi