

# Culture numérique

Synthèse du projet « Culture et numérisation »



TA-SWISS, Fondation pour l'évaluation des choix technologiques et centre de compétence des Académies suisses des sciences entend mener une réflexion sur les répercussions – opportunités et risques – de l'utilisation de nouvelles technologies.

La synthèse se base sur trois études réalisées pour le compte de TA-SWISS par trois équipes de projet différentes de la Haute école de Lucerne, du Conseil suisse de la musique et du Think & Do Tank Dezentrum. Cette synthèse présente les principaux résultats et les recommandations de l'étude sous forme condensée et s'adresse à un large public.



## Kultur und Digitalisierung

Ruh, N., Meissner, J.O., Burri, D., Camp, M.-A., Frei, S., Gretler Heusser, S., Grüter, U., Hauser, C., Hübscher, B., Klotz, U., Murri, M., Odermatt, I. & Wey, Y. (2024): Einfluss der Digitalisierung auf die Kulturbereiche Musik, Theater und Visuelles Design. In: TA-SWISS (éd.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 25–289.

Kunz, S. & Stamm, H. (2024): Chancen, Risiken und Wirkungen der Digitalisierung im Musikbereich. In: TA-SWISS (éd.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 297–415.

Sprenger, R. & Schneider, J. (2024): Proof of Culture. NFTs in der Kunstwelt – eine Diskursanalyse. In: TA-SWISS (éd.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 425–498.

ISBN 978-3-7281-4191-0 (édition papier)

Download open access:  
ISBN 978-3-7281-4192-7  
DOI 10.3218/4192-7

L'étude est également disponible en open access :  
[www.vdf.ch](http://www.vdf.ch)

Les contenus et les résultats se découvrent et s'expérimentent également sur une plateforme virtuelle, où un espace interactif est consacré à chacune des trois études : [www.proofofculture.ch](http://www.proofofculture.ch)

La synthèse peut être téléchargée gratuitement :  
[www.ta-swiss.ch](http://www.ta-swiss.ch)

<b>La numérisation, servante et cheffe d'orchestre de la culture</b>	4
<b>Culture numérique en bref</b>	6
Quelques opportunités ...	6
... et quelques risques	6
Recommandations principales	7
Un triptyque aux multiples facettes	7
<b>Des canaux de distribution pour l'art</b>	8
Un avatar en visite chez les personas	8
De l'art sur tous les canaux de distribution	9
Nouveaux modèles économiques	9
L'argent et l'esprit	10
<b>Les NFT : démocratisation de l'art ou véhicule d'investissement ?</b>	10
Le monde de l'art en émoi	10
L'expression d'un changement de culture	11
Qui détermine ce qu'est l'art ?	11
<b>Rencontres d'un nouveau type</b>	12
Des « fuseaux horaires numériques » différents	12
De nouveaux espaces de réflexion sociale	12
Découpler l'art des « métiers d'art »	13
Les effets de la méthode <i>Do it yourself</i>	13
Faire du neuf avec du vieux	13
<b>C'est le ton qui fait la musique</b>	14
Aides à la création numériques	14
Du soleil, avec quelques nuages	15
<b>De nouveaux réseaux à l'interface entre art et informatique</b>	16
Pas d'avantages gratuits	17
Les relations sociales comme équilibre	17
<b>Dimensions juridiques de la numérisation dans le domaine culturel</b>	18
La numérisation aggrave la précarité	18
IA contre droit d'auteur	18
Tant qu'il sera possible de copier, on copiera	19
<b>La numérisation dans le domaine de la culture est ce que nous en faisons : quelques recommandations</b>	19
Accorder toute l'attention à la numérisation	19
Des conditions de revenus équitables	19
Offres de formation	20
Adaptations juridiques	20
Diversité culturelle	20

# La numérisation, servante et cheffe d'orchestre de la culture

## ■ Moritz Leuenberger

L'étude en trois parties que vous tenez entre vos mains constitue le dernier volet d'une trilogie sur les changements induits par la technologie dans les fondements démocratiques et fédéralistes de la Suisse. Après l'étude sur les médias et le pouvoir d'opinion et celle sur la démocratie et la numérisation, la présente publication traite de l'influence du numérique sur la culture et l'art dans notre pays.

Afin de décliner cette étude globale sous de multiples facettes, TA-SWISS a chargé trois groupes de projet aux orientations différentes d'examiner les effets de la numérisation sur la création, la diffusion et la réception des œuvres culturelles.

La **Haute école spécialisée de Lucerne** décrit comment les artistes font usage de la numérisation dans les domaines de la musique, du théâtre et du design visuel, comment cela modifie leur travail créatif et quelles recommandations en découlent.

Le **Conseil suisse de la musique** a mené une enquête à l'échelle nationale sur l'impact de la numérisation sur la création musicale en Suisse. Il expose les espoirs et les craintes des personnes directement concernées et fournit le point de départ à une évaluation politique.

Le **Dezentrum** dresse un inventaire du discours sur le paysage des NFT. Différentes formes d'art numérique y sont décrites et une plateforme web numérique offre l'occasion de se plonger dans des discussions avec des créatrices et créateurs d'art, des spécialistes de l'art et des personnes qui collectionnent ou achètent de l'art. Il devient ainsi possible de participer directement au débat de la politique culturelle sur cette problématique.

Indépendamment de ses recommandations spécifiques, cette étude en trois parties incite à poursuivre la réflexion : la culture a toujours été et sera toujours tributaire des technologies, des scènes de théâtre analogiques ou des plateformes numériques. Celles-ci, communicatives comme des courriels de transmission, propagent les préoccupations des artistes, leur donnent de l'espace et de l'ampleur, permettent aux messages culturels d'accéder à nos yeux et à nos oreilles.

La transformation numérique s'inscrit-elle donc simplement dans une évolution culturelle continue depuis des millénaires ou représente-t-elle un saut qualitatif majeur ? En plus de nouvelles formes, introduit-elle d'autres contenus sur les scènes, dans la littérature et la musique ? Marque-t-elle la consommation de culture de manière fondamentalement différente et façonne-t-elle ainsi un public culturel différent ?

La numérisation s'accompagne de bouleversements sociaux et politiques supplémentaires. Il est difficile de défaire l'écheveau impénétrable des évolutions liées à la technologie et de celles qui sont dues à la mondialisation, comme les oligopoles médiatiques Spotify, Facebook ou X. Causes et conséquences sont trop densément entremêlées.

L'omniprésence des réseaux sociaux produit de nouvelles communautés, par exemple sur les plateformes de communication. La diffusion de la création artistique au niveau mondial entraîne des attentes quant au contenu et à la forme des œuvres d'art, qui sont marquées par des conceptions culturelles différentes. Par exemple, visualiser de la musique ou souhaiter des morceaux de courte durée en parallèle influence le travail artistique et son contenu. Cela n'est pas sans conséquence sur la création et sur la perception des associations culturelles en Suisse, notamment les associations de chant ou les fanfares qui sont l'expression de la diversité culturelle et constituent le fondement de notre identité linguistique, régionale et nationale.

Les acteurs de la culture n'ont parfois pas conscience de ces bouleversements, d'autant qu'ils ont tendance à percevoir leur travail culturel comme un travail d'amateur. Souvent, ils sont même incapables d'utiliser correctement les possibilités offertes par les nouvelles technologies, ce qui affaiblit leur création et leur action.

Il incombe aux responsables politiques, et en premier lieu aux communes et cantons qui, selon notre Constitution, sont chargés de la protection de la diversité culturelle, de suivre de près ces changements et de veiller à ce que les associations culturelles puissent aussi jouer leur rôle au sein de la collectivité dans ces nouvelles conditions.

Aujourd'hui, une œuvre d'art n'est plus forcément tangible et physiquement saisissable, elle peut également, ou exclusivement, exister dans un monde fictif. Cette évolution, conjuguée aux bouleversements mondiaux et médiatiques, crée des structures juridiques inédites, comme des formes de propriété innovantes pour les œuvres d'art (*non-fungible tokens*, ou NFT). De nouvelles conditions-cadres pour les acteurs culturels apparaissent, qui se repercutent sur leur sécurité sociale et appellent de nouvelles réglementations en matière de droit d'auteur, d'assurances sociales et de droit du travail.

Tout cela n'est pas le seul fait de la numérisation. Les développements technologiques s'accompagnent de changements sociologiques, linguistiques, économiques et politiques. Par exemple, le journalisme culturel professionnel disparaît au profit de réactions spontanées et pas toujours réfléchies sur les réseaux sociaux ou dans les magazines en ligne, suivies de vagues d'indignation ou de marketing d'influence. Cette moralisation inflationniste, associée à des demandes de boycott culturel (*cancel culture*), fait désormais elle aussi partie intégrante de notre culture. Il semblerait qu'en conséquence directe de ce phénomène, les acteurs culturels nous imposent de plus en plus une seule interprétation possible d'une œuvre. Au lieu d'encourager la réflexion autonome, les opinions sont prescrites.

Cela modifie le génome de la culture. L'une des caractéristiques de l'art réside dans la nécessité de l'explorer, de le palper, de l'interpréter et d'en discuter. Lorsqu'on nous impose une interprétation unique, un élément essentiel de l'art et de la culture disparaît, à savoir l'allusion, l'ambiguïté.

La numérisation façonne nos pensées et nos sentiments. Bien qu'elle soit aujourd'hui une servante indispensable de notre culture, elle nous mène à la baguette depuis longtemps. Pour qu'elle ne s'érige pas en unique cheffe d'orchestre, nous devons évaluer ses avantages et ses dangers et déterminer nous-mêmes sa cadence.

L'objectif principal de cette étude en trois parties est de nous y encourager.



Moritz Leuenberger

# Culture numérique en bref

**La numérisation transforme et façonne la manière dont l'art est créé, présenté et accueilli par le public. Les outils numériques, les applications d'intelligence artificielle (IA), les plateformes en ligne ou même le métavers, cet espace virtuel où l'on peut se déplacer, offrent aux acteurs culturels de nouvelles possibilités d'exprimer leur créativité, de collaborer par-delà les frontières de l'espace physique et de rendre leurs œuvres accessibles au public du monde entier. Les conditions dans lesquelles les artistes créent et gagnent leur vie en sont aussi affectées. La métamorphose du domaine culturel induite par le numérique est porteuse d'opportunités, mais également de défis majeurs. Par exemple, à mesure que l'audience portée par la numérisation s'accroît, la concurrence pour capter l'attention prend elle aussi des dimensions entièrement nouvelles. Et l'arrivée de l'intelligence artificielle générative dans le monde de l'art soulève la question du rôle futur de la performance humaine, de la créativité et de l'authenticité (au sens d'une forme d'expression propre et distinctive) dans la création culturelle.**

## Quelques opportunités ...

- Les outils numériques élargissent et enrichissent le répertoire des formes d'art traditionnelles. Dans certains domaines artistiques, le « métier d'art » proprement dit – comme la capacité à jouer d'un instrument ou à maîtriser une technique picturale – passe au second plan. La création artistique est donc par principe ouverte à toutes celles et tous ceux qui ont accès à internet, et l'offre culturelle se diversifie.
- Les canaux de diffusion numériques permettent aux artistes de contourner les intermédiaires classiques et les hiérarchies de marché établies pour s'adresser directement à un public mondial ou à des collectionneurs internationaux.
- Même les offres de niche qui ne trouvent pas un public suffisamment large via les canaux de diffusion analogiques et régionaux peuvent obtenir une grande audience via les canaux numériques.
- Les plateformes numériques et les expositions virtuelles permettent à plus de personnes d'accéder à l'art et à la culture, sans obstacle, en tout temps et en tout lieu. Les institutions culturelles classiques (et, en particulier, celles qui sont

financées par les pouvoirs publics) deviennent ainsi, plus que par le passé, des lieux sociétaux.

## ... et quelques risques

- Grâce aux outils numériques, l'art peut être produit à moindre coût et sans grand savoir-faire artisanal. Or, ces deux éléments requièrent des compétences numériques ainsi qu'un accès aux ressources numériques que tout le monde ne possède pas. Ceci conduit potentiellement à des inégalités et à l'exclusion.
- Les artistes dépendent souvent d'un nombre restreint de grandes plateformes de streaming et de réseaux sociaux qui leur imposent certaines pratiques, comme la production de contenu générant beaucoup de « clics ». De nouveaux gatekeepers prennent la place des intermédiaires classiques, limitant l'indépendance artistique et le pouvoir de négociation des créatrices et créateurs d'art. Ces derniers sont en outre insuffisamment associés à la distribution financière.
- Dans le contexte de la transformation numérique, la situation sociale et juridique de nombreux acteurs culturels, déjà précaire, se détériore.
- En ce qui concerne les droits d'auteur et les droits de la personnalité, des questions complexes se posent – en particulier en matière d'œuvres générées par l'IA – et nécessitent une réglementation juridique claire.

Les opportunités comme les risques de la numérisation font écho à ses atouts : elle crée et simplifie les accès, rend les processus plus efficaces, permet une utilisation ciblée des ressources et rend les intermédiaires superflus dans certains contextes. Mais la culture et l'art font voler en éclat cette parfaite logique d'efficacité (économique). La culture et l'art ne sont pas un produit quelconque, mais le commentaire permanent de ce qui se passe autour de nous. En même temps, la culture et l'art sont la garantie que nous nous souvenons d'où nous venons et de ce qui s'est passé – ils nous tendent un miroir, nous questionnent et nous provoquent. Ils encouragent le dialogue politique et social, favorisent le pluralisme sociétal et l'intégration sociale. Ce n'est pas un hasard si la culture et l'art, ces biens qu'on appelle méritoires – c'est-à-dire socialement souhaitables mais insuffisamment demandés sur le marché –, ont toujours été soutenus par l'État et les mécènes.

Avec ce projet, TA-SWISS vise à démontrer comment la numérisation intervient dans ce système complexe, et à identifier les marges de manœuvre pour façonner la numérisation de manière à renforcer la diversité culturelle et à favoriser la participation culturelle. Les trois études partielles menées dans le cadre de ce projet aboutissent à la même conclusion par des voies différentes : ce n'est qu'en combinaison avec les atouts du monde analogique, sa proximité, son caractère à la fois contraignant et chaleureux, que la création artistique tirera parti du numérique et renforcera son rôle dans la société. Une série de recommandations d'action en résultent, qui s'appuient sur des processus et des dispositifs concrets déjà en place au niveau fédéral.

## Recommandations principales

Les répercussions de la numérisation sur la création culturelle et sur la promotion culturelle devraient devenir une priorité pluriannuelle du Dialogue culturel national. Il faut que les responsables politiques, les organisations culturelles et les artistes accompagnent activement cette évolution afin d'être en mesure, le cas échéant, d'amorcer des changements de cap.

L'Office fédéral de la culture devrait rapidement mettre en œuvre les mesures prévues dans le projet Message culture 2025–2028, « Des conditions-cadres équitables dans l'environnement numérique », en étroite collaboration avec d'autres services fédéraux et en particulier avec les associations d'acteurs culturels professionnels.

Bien que la loi suisse sur le droit d'auteur (LDA) ait été révisée en 2019, il faut tenir compte des avancées fulgurantes de l'intelligence artificielle. Le processus de révision devrait être poursuivi en continu au niveau politique, à l'instar notamment de l'aménagement du territoire.

Afin que les conditions soient aussi équitables dans l'environnement numérique, il faudrait mettre en place une réglementation de base pour les formes de travail atypiques qui apparaissent dans le secteur culturel avec la numérisation. Dans ce contexte, les pouvoirs publics et les prestataires privés devraient notamment étudier le modèle du portage salarial dans le cadre d'une expérience pilote.

Des actions ciblées d'information et de formation pour les créatrices et créateurs artistiques et culturels devraient leur permettre d'acquérir les compétences nécessaires pour utiliser les outils de

production et les canaux de diffusion numériques, se familiariser avec les mécanismes des marchés numériques et les mécanismes juridiques, et être en mesure de se défendre contre les violations des droits d'auteur et l'exploitation de leur création.

## Un triptyque aux multiples facettes

L'étude interdisciplinaire de TA-SWISS sur l'impact de la numérisation dans le domaine de la culture s'articule autour de trois sous-projets complémentaires. Ils examinent chacun différents aspects de la numérisation dans le domaine de la culture, selon des approches distinctes.

- La **Haute école de Lucerne (HSLU)** présente une réflexion globale sur les effets sociaux, économiques, politiques et juridiques de la numérisation sur les disciplines artistiques que sont la musique, le théâtre et le design visuel, en s'appuyant sur une analyse de la littérature scientifique ainsi que sur plusieurs enquêtes qualitatives et groupes de discussion (*focus groups*) avec des acteurs culturels.
- Cette analyse qualitative est complétée par l'étude quantitative du **Conseil suisse de la musique (CSM)** qui met en lumière les changements et les défis spécifiques au domaine de la musique et détermine, au moyen de deux enquêtes, comment la création musicale suisse est affectée par l'évolution numérique en cours, comment elle la perçoit et comment elle y fait face.
- Dans son analyse de discours, le **Think & Do Tank Dezentrum** examine l'engouement (*hype*) qu'a suscité l'arrivée des jetons non fongible (*non-fungible tokens*, NFT) sur le marché de l'art, ces derniers illustrant ici de manière exemplaire la difficulté de comprendre et situer le potentiel de changement disruptif des nouvelles technologies numériques sur les entreprises culturelles.



## Des canaux de distribution pour l'art



**Elle a du talent et déborde d'idées. Guitariste de formation classique, elle maîtrise le métier, mais n'a pas peur du numérique : Carla Buffi, 28 ans, musicienne électronique originaire de Bellinzone, n'hésite pas à expérimenter des styles, des instruments et des ordinateurs. Ses compositions cross-over branchées et inattendues lui ont déjà valu des récompenses. Mais cela ne suffit pas pour percer commercialement. Pour s'en sortir financièrement, Carla enseigne à temps partiel dans une école de musique et compose des jingles. Les outils numériques qu'elle utilise à cet effet nourrissent également sa propre créativité. Ils lui permettent aussi de gérer entièrement sa production, de la commercialiser et de la distribuer indépendamment des maisons de disques. Carla sait qu'une présence en ligne plus ciblée lui permettrait d'augmenter son audience, de créer un lien plus étroit avec sa communauté et d'entretenir un échange plus suivi avec d'autres artistes au-delà des pays et des cultures. Mais cela lui laisserait-il assez de temps et d'énergie pour faire ce qu'elle aime le plus - de la musique et des gigs en public ?**



Carla Buffi n'existe pas. Mais elle pourrait : elle est l'une des six personas artistiques inspirées de la réalité mais fictives - deux par domaine (musique, théâtre et design visuel), et chacune d'une sensibilité numérique différente. À l'appui de ces types d'artistes développés sur la base de la littérature spécialisée et d'entretiens avec des expertes et experts, l'étude de la HSLU montre comment les multiples potentiels et défis de la numérisation, et notamment l'utilisation d'outils numériques, se répercutent sur leur carrière artistique.

Ainsi, les outils de production numériques (tels que Logic, Cubase, Ableton Live, ainsi que les instruments virtuels et les *plug-ins*) facilitent le processus créatif de Carla, elle-même très habile dans le domaine. Les canaux de distribution numériques (par exemple les services de streaming comme Vimeo ou Spotify) jouent un rôle important dans la commercialisation de sa musique. Ils permettent d'atteindre plus facilement le bon public, car leur utilisation réduit les « coûts de transaction », c'est-à-dire les efforts à fournir. Ces coûts ne se calculent pas uniquement en termes financiers : le temps investi ou l'engagement émotionnel sont également considérés comme tels. Et c'est là que l'ambivalence des outils numériques apparaît une première fois. En effet, Carla n'est pas certaine que le temps qu'elle consacre à la maintenance des outils de communication numérique (e-mails, chats, services de messagerie) ou le stress lié à la gestion de différents canaux de diffusion (Instagram ou TikTok) valent le prix qu'elle paie pour cela : elle n'arrive quasiment plus à se concentrer sur sa musique.

### Un avatar en visite chez les personas

Les équipes de projet qui ont étudié les effets de la numérisation sur la culture pour le compte de TA-SWISS ne se contentent pas de présenter leurs études sous forme de rapports classiques : les contenus et les résultats se découvrent et s'expérimentent également sur une plateforme virtuelle, où un espace interactif est consacré à chacune des trois études. Dans la section de la HSLU, il est possible de se glisser dans la peau des personas et, à l'aide de dialogues à choix multiples, de se rendre compte des défis auxquels les artistes font face avec la transformation numérique et de ses répercussions sur leur travail artistique. La plateforme web est accessible ici : [www.proofofculture.ch](http://www.proofofculture.ch)

## De l'art sur tous les canaux de distribution

Les acteurs culturels comme Carla disposent d'un nombre croissant de canaux pour diffuser leur art, notamment :

### Plateformes

Comme le bon vieux marché dans le monde analogique, les plateformes rassemblent le plus grand nombre possible de fournisseurs et de demandeurs de produits différents dans un « lieu » numérique commun. Comme dans le monde réel, il ne s'agit pas seulement d'acheter et de vendre : la beauté d'une balade au marché, c'est de voir et de comparer tout ce qui y est offert à la vente. Pour la plupart des acteurs culturels, les plateformes numériques sont donc avant tout un lieu où on peut les trouver (avec leurs créations). Mais en association avec les services de streaming par abonnement, le modèle de plateforme pose problème : trop souvent, les revenus des musiciens et musiciens sont faibles, voire inexistantes, en échange d'une visibilité et d'une audience accrues de leur travail créatif.

### Réseaux sociaux

Ici aussi, il s'agit moins de générer des revenus que de marquer sa présence et d'ouvrir la porte à des millions de personnes dans le monde entier. Le risque est que les artistes lancent des appâts à clics (*clickbait*), au détriment de leurs propres exigences de qualité. En outre, les acteurs culturels évoquent un comportement comparable à une addiction, qui résulte du besoin de recevoir en permanence un feedback sur les contributions postées et de devoir y réagir à son tour.

### NFT et blockchain

Les œuvres d'art numériques librement disponibles et copiables deviennent un bien public. Cette « culture de la gratuité » augmente peut-être l'audience d'une œuvre, mais nuit en même temps à la situation économique des artistes. C'est là qu'intervient la technologie blockchain : elle rend uniques des ensembles de données numériques qui, sans elle, pourraient être copiés à volonté (pour en savoir plus sur le sujet, voir le chapitre suivant). C'est sur cette base que reposent les jetons non fongibles (*non-fungible token*, NFT), particulièrement intéressants pour le monde de l'art. Grâce à ces certificats d'authenticité numériques, les artistes peuvent vendre leurs droits sur des œuvres numériques sans recourir à des intermédiaires.

### XR et métavers

Dans le métavers, la réalité étendue (*extended reality*, XR) et le monde physique fusionnent en un espace

numérique dans lequel les gens interagissent sous forme d'avatars dans une réalité virtuelle. Pour la musique et le design visuel, mais surtout pour le théâtre, le métavers est un véritable eldorado de nouvelles expressions artistiques. Les interactions sont possibles sur de grandes distances géographiques et touchent un public diversifié dans le monde entier.

### Intelligence artificielle générative

Pour les créatrices et créateurs d'art, l'IA générative devient un outil à double tranchant : elle peut soutenir et enrichir leur création, mais aussi la concurrencer. À cela s'ajoutent des questions non résolues de droits d'auteur et un potentiel considérable d'abus pour des activités criminelles et manipulatoires. Enfin, il se peut qu'une IA de plus en plus entraînée avec des données générées par l'IA conduise à une standardisation et à une banalisation de la création artistique.

## Nouveaux modèles économiques

La multiplication des canaux de diffusion crée de nouveaux mécanismes de marché. Les avis divergent quant à savoir si cela accroît ou restreint la diversité culturelle.

Ainsi, la théorie de l'effet « longue traîne » (*long tail*) part du principe qu'à l'ère d'internet, les produits de niche ont de plus grandes opportunités de marché, tandis que les marchés de masse perdent de leur importance. La raison en est simple : dans le monde analogique, un théâtre ne peut pas mettre en scène une nouvelle pièce tous les soirs. De même, les disquaires et les galeries doivent faire une sélection en raison de la place disponible et espérer ainsi répondre aux goûts de leur public. Les canaux de distribution numériques, en revanche, peuvent proposer à peu de frais une infinité d'œuvres différentes, y compris les œuvres « exotiques » et celles qui sont rarement demandées. Les artistes qui auraient peu de chances sur les marchés classiques peuvent accéder à des niches spécialisées sur le web mondial. Pour les canaux de distribution eux-mêmes, cette *long tail* de produits de niche à succès est également intéressante sur le plan économique. En effet, la vente de multiples produits de niche leur permet de réaliser un chiffre d'affaires plus élevé que la vente de quelques produits de masse.

D'autres modèles partent au contraire du principe que, sur les canaux de distribution numériques, l'attention se concentre sur un petit nombre de superstars. Des mécanismes tels que les effets d'échelle et de réseau de l'économie de plateforme ou la dynamique *The winner takes it all* peuvent

conduire à ce que la production artistique de quelques-uns devienne virale dans une sorte de spirale du succès auto-amplificatrice qui supprime tout le reste. Paradoxalement, la gamme quasi infinie d'offres artistiques numériques au niveau mondial peut avoir le même effet : elle surcharge tellement le public que celui-ci finit par se borner à quelques grands noms *mainstream*.

## L'argent et l'esprit

Les œuvres d'art n'ont pas qu'une valeur marchande : leur valeur sociale va au-delà de leur utilité purement économique. Les œuvres d'art sont des héritages culturels garants du pluralisme social et politique. Elles encouragent le dialogue, la réflexion critique et proposent des alternatives. Elles contribuent à la formation, à la qualité de vie et à l'attrait d'une communauté. Les œuvres d'art sont, en d'autres termes, des biens méritoires. En tant que tels, elles bénéficient du soutien des pouvoirs publics qui en font la promotion. Les technologies numériques offrent de nouveaux moyens de promouvoir les biens culturels en les rendant accessibles à un large public.

L'étude « **Einfluss der Digitalisierung auf die Kulturbereiche Musik, Theater und Visuelles Design** » (dont le résumé en français s'intitule : « **Influence de la numérisation sur les domaines culturels de la musique, du théâtre et du design visuel** ») réalisée par la HSLU examine les effets de la numérisation sur les conditions-cadres de la création artistique dans les trois disciplines mentionnées et met en évidence les opportunités et les risques qui y sont liés. Cette étude s'appuie sur l'analyse de la littérature spécialisée ainsi que sur les déclarations d'acteurs culturels et de responsables de la direction d'organisations et d'institutions recueillies dans le cadre d'interviews, de groupes de discussion (*focus groups*) et de contributions à une journée thématique (« kultur | digital », 2021). L'analyse est complétée par des recommandations d'action, dont le potentiel d'applicabilité à d'autres domaines culturels a été validé dans le cadre d'ateliers de transfert. Elles indiquent où les responsables politiques, les groupes d'intérêt, les acteurs économiques ou juridiques devraient intervenir pour contribuer à moduler les effets de la numérisation sur la création culturelle.

# Les NFT : démocratisation de l'art ou véhicule d'investissement ?

**Depuis que la maison de vente Christie's, l'une des principales au monde, a vendu aux enchères pour 69 millions de dollars américains l'œuvre de l'artiste numérique Beeple en 2021, les NFT sont passés du statut de phénomène de niche branché à celui de cas d'étude pour l'histoire de l'art.**

L'art numérique – créé à l'aide de la technologie informatique, de codes logiciels ou d'éditeurs graphiques – peut en principe être copié à l'infini. C'est pourquoi il a peine à s'imposer sur le marché de l'art établi. Mais l'œuvre *Everydays: The First 5000 Days* de Beeple, une mosaïque de 5000 images numériques que l'artiste avait publiées quotidiennement depuis 2013, est associée à un jeton non fongible, un NFT stocké sur la blockchain qui ne peut être ni échangé ni modifié. Ce certificat numérique confirme d'une part la propriété d'une œuvre virtuelle et, d'autre part, qu'il n'existe aucune copie de cette œuvre d'art NFT-là, car elle est unique. Lorsqu'elle est associée à un NFT, une œuvre d'art numérique devient donc elle aussi une pièce unique certifiée, ci-après appelée NFT.

Les NFT sont étroitement liés au web 3.0, à l'idéal d'un internet décentralisé, transparent et équitable, dans lequel il n'y a plus de gatekeepers ni d'intermédiaires. Le web 3.0 vise à remplacer la domination des plateformes centrales comme Google ou Facebook par la décentralisation, à maintenir la transparence, l'anonymat et la participation à un niveau élevé, et à redonner le pouvoir sur les données et les actifs numériques aux utilisatrices et utilisateurs. Les NFT remplissent une fonction centrale à cet égard : ils créent une « propriété numérique ». L'art numérique, qui auparavant pouvait être copié à volonté, peut désormais être possédé, collectionné et échangé.

## Le monde de l'art en émoi

Cette caractéristique des NFT bouleverse le monde de l'art. Puisque les NFT sont des titres qui garantissent clairement la propriété, les créatrices et créateurs d'art peuvent vendre directement leurs œuvres sans dépendre des intermédiaires traditionnels tels que les galeries, les musées et les foires d'art. De plus, le fait que l'on puisse voir sur

la blockchain qui a acheté quelle œuvre et à quel prix rend les transactions plus transparentes. Et les smart contracts – des contrats dits « intelligents » auto-exécutables inscrits dans le code – permettent notamment aux artistes de gagner automatiquement de l'argent sur des ventes ultérieures et de s'assurer ainsi plus de sécurité financière.

L'art NFT est accessible à l'échelle mondiale sur internet, il est donc démocratique car toute personne disposant d'une connexion internet peut créer ou acquérir un NFT. Au lieu de galeries, de foires et de musées, les plateformes internet et les réseaux sociaux deviennent des lieux où les artistes interagissent avec des acquéreurs potentiels ou des fans, et où se développe un riche écosystème de communautés et de sous-communautés qui jouent également un rôle important dans l'évaluation et la classification des œuvres. La création de valeur n'est donc plus uniquement déterminée et contrôlée par les instances centrales traditionnelles, mais négociée au sein de la communauté avec la participation du plus grand nombre. Cela modifie les rapports de force et le marché de l'art devient (potentiellement) plus équitable.

## L'expression d'un changement de culture

Les smart contracts offrent d'autres formes d'interactivité. Grâce à leur programmabilité, les NFT deviennent des objets dynamiques qui interagissent avec leur environnement, par exemple en réagissant en temps réel aux conditions d'éclairage dans le monde physique ou en s'autodétruisant s'ils restent en possession d'une même personne au-delà d'une certaine durée. Cette dynamique ouvre de nouveaux espaces pour l'examen critique de ce qu'est l'art et de ce qu'il est censé être, et de concepts tels que la valeur ou la propriété. Les NFT deviennent ainsi le support de notre réalité de vie de plus en plus numérique, l'expression d'un changement de culture.

Mais l'équité et l'inclusion ne vont pas non plus de soi sur le marché des NFT. En principe, il suffit d'un terminal et une connexion internet pour offrir, visualiser, vendre ou acheter des NFT. Les artistes doivent toutefois mobiliser des ressources considérables pour donner à leurs œuvres la visibilité nécessaire sur des marchés numériques comme OpenSea, Rarible et Foundation ou sur des plateformes de communication comme Discord et X (anciennement Twitter). La création et l'échange de NFT exigent également des connaissances techniques, tant de la part des fournisseurs que des parties intéressées, auxquelles s'ajoutent souvent des frais de transaction élevés. Enfin, la fracture numérique empêche que tout le monde participe sur un pied d'égalité au marché des NFT.

## Qui détermine ce qu'est l'art ?

La reconnaissance d'acteurs comme Christie's, de foires comme Art Basel et de musées comme le Centre Pompidou à Paris confère une légitimité aux NFT. Ceux-ci font aujourd'hui l'objet d'un discours officiel sur l'art. Mais cela s'accompagne du risque que le monde de l'art classique subordonne aussi à ses règles tout pouvoir d'interprétation, tout accès et toute diffusion des NFT. De plus, des prix records comme ceux atteints par Beeple (69 millions de dollars US) ont attiré des acteurs plus intéressés par l'investissement que par le net art. En créant une propriété numérique et en introduisant ainsi le principe de rareté dans l'espace numérique, les NFT sont devenus des objets spéculatifs dont la valeur artistique et sociale est déterminée par la logique et les fluctuations des marchés financiers.

L'étude « **Proof of Culture. Les NFT dans le monde de l'art – une analyse de discours** » de Dezentrum examine comment les NFT modifient le réseau de relations entre les créatrices et créateurs d'art, les institutions artistiques et le grand public – et comment les expertes et experts interrogés se positionnent par rapport aux promesses de démocratisation et de décentralisation du marché de l'art par la technologie NFT. Elle documente à cet effet une grande variété d'opinions et de positions à l'aide d'une revue de la littérature, d'interviews semi-structurées avec des personnes représentant le monde de l'art et de la cryptographie, ainsi que de points de vue issus de *focus groups* et d'entretiens approfondis. La collecte, la classification et la confrontation des différentes appréciations sont à la base de conclusions présentées sous la forme d'une publication multimédiale et numérique. C'est là que les personnes intéressées peuvent s'immerger dans le monde des NFT en tant que personnage pixellisé et en explorer les facettes en interagissant avec des objets et (si elles sont prêtes à libérer leur micro et leur caméra) avec d'autres utilisatrices et utilisateurs. Il est aussi possible de télécharger la publication en PDF et de la lire en format texte à l'écran ou de l'imprimer.



# Rencontres d'un nouveau type



**Carolin Hasler, 28 ans, médiaticienne de formation, vit en colocation à Thalwil. Elle travaille à 60% dans une compagnie d'assurance, mais se passionne pour la photographie et le design graphique. Maîtrisant différents outils numériques pour la production vidéo, elle est une super-utilisatrice d'Adobe. Elle trouve également les outils d'IA cool, mais n'est pas sûre de les utiliser à grande échelle. En effet, la situation juridique concernant l'utilisation d'images générées par l'IA est floue : Quel est le risque d'enfreindre les droits d'auteur d'autrui ? Serait-elle encore l'autrice d'une œuvre créée à l'aide de tels outils ? Elle pense aussi à d'autres aspects de l'IA : maintenant que quiconque ayant accès à un ordinateur et à internet peut créer des œuvres d'art, comment peut-elle encore se distinguer de la masse ? Elle ne voit qu'un moyen : entretenir encore plus intensément la relation de confiance avec sa communauté de fans, certes restreinte mais croissante. Cela lui a d'ailleurs permis de décrocher quelques commandes. En contrepartie, elle doit supporter le stress de devoir assurer une présence permanente sur ces canaux. À cela s'ajoute la peur de manquer une nouvelle tendance : Doit-elle maintenant aussi se mettre à minter des NFT, c'est-à-dire à transformer ses œuvres numériques en crypto-objets de collection ? Et d'ailleurs, comment ça marche ?**

## Des « fuseaux horaires numériques » différents

La transition numérique a un impact variable selon le domaine artistique ou culturel concerné. Dans le design visuel et la musique, les techniques de production et les canaux de diffusion numériques sont presque incontournables et la maîtrise des compétences numériques est devenue une évidence. Le monde du théâtre en revanche se montre plus sceptique. L'expérience théâtrale en présentiel et le contact direct avec le public restent ici une priorité. Les moyens de production comme les installations vidéo, la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) ou les possibilités de diffusion comme le streaming ne sont utilisés qu'avec réticence et sont perçus comme une charge supplémentaire en raison des exigences techniques élevées et des ressources financières nécessaires. Le public (et les institutions de soutien) préfère également les représentations traditionnelles. Le fait que les créatrices et créateurs d'art évoluent dans des « fuseaux horaires numériques » différents et que les processus d'appropriation artistique des nouvelles technologies sont souvent en retard sur leurs progrès se reflète également dans les différences d'acceptation et d'utilisation des plateformes de réseaux sociaux. Pour beaucoup d'artistes, si la présence sur les réseaux sociaux est un moyen incontournable pour fidéliser leur clientèle, il ne suscite pas vraiment leur enthousiasme.

## De nouveaux espaces de réflexion sociale

Les technologies numériques créent de nouveaux espaces d'expérience et des possibilités de réflexion sociale que les médias traditionnels ne peuvent pas offrir. La réalité virtuelle et augmentée (VR/AR) dans les expositions et les productions théâtrales, par exemple, impliquent le public dans l'action d'une toute nouvelle manière et peuvent ainsi favoriser une réflexion plus intense sur les thèmes abordés. Les plateformes en ligne et les galeries virtuelles se prêtent en outre à des projets de coopération innovants entre disciplines, idées et techniques artistiques, qui peuvent également s'adresser à des groupes cibles n'ayant pas accès aux institutions artistiques traditionnelles. Cela favorise la diversité culturelle et les échanges entre les différentes scènes artistiques. Dans toutes les disciplines artistiques, on souligne toutefois que les outils

numériques ne peuvent pas remplacer complètement les rencontres physiques – et que l’art, pour contrebalancer la tendance du numérique à l’accélération et à l’éphémère, a toujours besoin de formats de présence physique, tant pour les échanges entre artistes que pour leur relation avec le public.

## Découpler l’art des « métiers d’art »

Un musicien pop doit-il aujourd’hui encore jouer d’un instrument, une graphiste doit-elle savoir particulièrement bien dessiner ? Dans certains domaines de la musique et du design visuel, on observe une tendance à reléguer le savoir-faire « artisanal » au second plan. Avec les outils et technologies numériques, il devient possible de créer des œuvres « présentables », même sans connaître les « métiers d’art » traditionnels, au prix d’efforts limités. Cela a élargi les possibilités d’accès et ravivé le débat sur ce qui est de l’art et ce qui n’en est pas, notamment dans le domaine du design visuel. Se démarquer des produits uniformes – créés avec les mêmes outils de production – devient aussi un défi dans l’espace numérique. Un grand nombre de musiciennes et musiciens de profession, qui s’en sortaient financièrement en produisant par exemple des jingles publicitaires, risquent de perdre une source de monétisation si la « musique publicitaire moins exigeante » est désormais possible en promptant une IA. Dans certaines catégories musicales, cette évolution conduit à une réinterprétation du professionnalisme qui ne se mesure plus à la virtuosité artisanale (jouée numériquement), mais à l’intensité et à la persévérance avec lesquelles on travaille sur un projet.

Par ailleurs, en donnant naissance à de nouvelles formes d’expression et techniques créatives, la numérisation entraîne une revitalisation des arts qui repousse ainsi les limites du faisable. L’accent se déplace vers de nouvelles compétences créatives : dans le cas d’une production générée par l’IA, par exemple, il devient essentiel de maîtriser la formulation de bons prompts et, dans le théâtre, d’acquérir une expertise technique pour la réalisation de décors complexes. Les compétences numériques sont également essentielles pour réduire ses propres coûts de production.

Le fait que la maîtrise des métiers d’art passe au second plan démocratise l’accès à la production artistique. Les outils et les technologies numériques sont souvent moins coûteux que les matériaux et les techniques artistiques traditionnels. Cela permet à un plus grand nombre de personnes de créer et de partager de l’art, en grande partie indépendamment de leur milieu ou de leurs ressources. Il en résulte

une plus grande diversité, car de nouvelles voix et perspectives s’y ajoutent. À l’inverse, on craint aussi que les moyens technologiques, reléguant l’artisanat et la créativité humaine au second plan, ne conduisent à une dévalorisation des œuvres d’art.

## Les effets de la méthode *Do it yourself*

Dans les domaines de la musique, du design visuel et du théâtre, la numérisation amène les artistes à effectuer eux-mêmes de nombreuses tâches indirectement liées à leur travail : de la production au marketing et au maintien de leur présence en ligne, en passant par l’édition et la diffusion de leurs œuvres. Les pratiques *Do it yourself* permettent une plus grande autonomie et un meilleur contrôle sur ses propres créations, mais elles impliquent également plus d’efforts et de stress.

Ainsi, Carolin Hasler gère elle-même tous les aspects de son travail. Elle prend les photos, crée des graphismes et les retouche. Elle entretient sa présence sur internet et fait du marketing pour attirer une nouvelle clientèle. Ces tâches variées requièrent un large éventail de compétences : les créatrices et créateurs d’art doivent en quelque sorte devenir des entrepreneurs et maîtriser les stratégies commerciales, les mécanismes du marché et la gestion de la clientèle.

## Faire du neuf avec du vieux

La numérisation relativise l’importance des gardiens traditionnels de la création culturelle comme les maisons de disques et les galeries d’art. Mais ils sont remplacés par de nouvelles instances de contrôle. Ainsi, pour la diffusion de la musique, les services de streaming tels que Spotify et Apple Music et les marchés numériques comme Amazon sont devenus indispensables, tandis que les réseaux sociaux tels que TikTok ou Instagram sont incontournables pour gérer le public. Cependant, toutes ces plateformes et services ont leurs propres modèles économiques et algorithmes, auxquels les acteurs culturels doivent adapter leurs contenus pour être visibles, répondre aux attentes du public et avoir du succès. S’ils remettent à plus tard leurs propres exigences, la qualité de leur travail risque d’en pâtir. Un autre exemple est celui des marchés numériques comme Etsy et eBay, qui offrent certes aux artistes la possibilité de vendre leurs œuvres directement à leur clientèle, sans intermédiaire, mais qui prélèvent aussi des frais pouvant influencer les marges. De nouvelles asymétries de pouvoir et de nouvelles dépendances voient le jour tout le long de la chaîne de valeur monétaire, ce qui risque de limiter la liberté artistique.

# C'est le ton qui fait la musique

**D'emblée, il est clair que la majorité des créatrices et créateurs de musique suisses est plutôt sereine face à la numérisation. Les technologies numériques, notamment les outils de conférence, les instruments numériques, les réseaux sociaux, les applications de streaming et de billetterie sont appréciées et largement utilisées. Les personnes travaillant dans un domaine musical sont généralement disposées à acquérir les compétences nécessaires à l'utilisation des outils numériques, mais ne se précipitent pas non plus sur chaque nouveauté technologique. Ainsi, l'évolution des applications IA et des technologies blockchain est suivie avec intérêt, mais les outils d'IA sont encore assez rarement utilisés.**

Ce pragmatisme peut surprendre à première vue. Aujourd'hui, la musique peut être composée, produite et vendue automatiquement et (presque) sans intervention humaine. Les services de streaming et les lecteurs mobiles en ont fait un produit de consommation illimité et disponible en permanence. Néanmoins, plus d'un quart des créatrices et créateurs de musique et près de deux cinquièmes des organisations considèrent que la numérisation est avant tout une opportunité, tandis que moins d'un dixième souligne surtout les risques, et que le reste insiste sur les opportunités et les risques dans une mesure similaire. Bien entendu, il existe des différences au sein du secteur de la musique : les associations, fédérations et amateurs, les jeunes musiciens (plutôt masculins) et les personnes actives dans les genres musicaux populaires et les productions musi-

cales commerciales se montrent plus optimistes que les générations plus âgées, les entreprises, les organisations de droit public ou les fondations. Les musiciennes et musiciens qui éprouvent des difficultés à gagner correctement leur vie avec leur musique se montrent particulièrement négatifs.

## Aides à la création numériques

Les technologies numériques sont appréciées pour leur capacité à simplifier, abaisser les coûts et offrir de nombreux processus de création, de distribution et de réception de la musique. Ainsi, les outils de conférence facilitent l'échange et la collaboration entre les créatrices et créateurs de musique, les logiciels de notation aident à la composition et à l'arrangement, les instruments électroniques sont dotés de fonctions qui superposent automatiquement les mélodies avec des harmonies, la fonction Autotune corrige les erreurs de tonalité et l'IA permet de composer, d'arranger et d'enregistrer automatiquement des morceaux entiers – signant la fin des enregistrements en studio longs et coûteux. Ce sont surtout les jeunes créatrices et créateurs de musique ainsi que les musiciennes et musiciens de profession dans les domaines de la pop, du rock, de la soul et du jazz qui tirent parti de ces possibilités. La diffusion s'appuie sur les services de streaming et les réseaux sociaux, qui ont en partie repris le rôle de la presse musicale et permettent aux artistes de s'adresser directement à leurs fans. Les plateformes de streaming jouent également un rôle central dans la réception : les gens



peuvent écouter leur musique préférée en streaming n'importe quand et n'importe où, et même faire venir des concerts via le live-streaming jusque chez eux.

Les nouveaux outils numériques ont démocratisé la création, le partage et l'écoute de la musique : 53% des personnes interrogées pensent qu'il sera plus facile pour les personnes socialement défavorisées ou présentant un handicap de participer à la vie musicale. Mais il existe aussi des domaines dans lesquels la numérisation pose problème. Face aux nouvelles habitudes d'écoute et à l'omniprésence des services de streaming, les supports physiques ne se vendent plus guère, ce qui pose la question de la juste rémunération des prestations. De plus, face à la concurrence mondiale, il devient plus difficile de se faire remarquer par les médias, d'autant plus que la visibilité de la création musicale suisse sur les plateformes de streaming internationales est faible. Cette évolution entraîne des désavantages économiques considérables, en particulier pour les créatrices et créateurs de musique dont les revenus sont précaires. La protection des données et les droits d'auteur suscitent aussi des préoccupations, notamment en ce qui concerne les applications de l'IA générative.

## Du soleil, avec quelques nuages

En raison d'un optimisme modéré à l'égard des effets de la numérisation sur la musique, la majorité des organisations interrogées ne voient pas la nécessité immédiate d'une action politique. Les avis divergent quant aux perspectives d'avenir. Par exemple, 34% des personnes interrogées pensent que le monde de la musique va se diversifier au vu des changements à venir, tandis que 29% sont convaincues du contraire. Une majorité d'entre elles part du principe que l'enseignement de la musique va être soumis à une pression croissante et qu'à l'avenir, de moins en moins d'enfants apprendront à jouer d'un instrument. L'avenir des clubs amateurs, qui constituent aujourd'hui un pilier central de la création musicale en Suisse, est également jugé avec pessimisme. Il est toutefois possible que la baisse du nombre de membres dans les associations musicales soit moins liée à la numérisation qu'à la diminution de l'importance du mouvement associatif en Suisse, et au fait que les formations musicales traditionnelles attirent moins de jeunes aujourd'hui en général.

Dans l'ensemble, les milieux de la création musicale en Suisse pensent que la vie dans le domaine musical pourrait devenir plus difficile. Et à tous les niveaux et dans tous les groupes, environ un

cinquième des personnes interrogées déclarent se sentir (plutôt) dépassées par les technologies numériques. Mais elles restent confiantes sur un point : elles croient fermement que la musique live et les aspects sociaux de la pratique musicale « analogique » conserveront leur importance dans la vie culturelle – peut-être même pour compenser la numérisation dans d'autres domaines de la vie.

L'étude « **Opportunités, risques et effets de la numérisation dans le domaine de la musique** » du Conseil suisse de la musique (CSM) examine, à l'appui d'une collecte de données quantitatives, comment les créatrices et créateurs de musique et les organisations actives dans le domaine de la musique évaluent l'impact de la numérisation sur leur propre activité et sur la musique en général. Entre mai et août 2023, le CSM, l'organisation faitière de la musique en Suisse, a recueilli l'opinion de plus de 1000 créatrices et créateurs de musique – musiciennes et musiciens professionnels ou amateurs, enseignantes et enseignants de musique, personnes travaillant dans le secteur de la musique –, ainsi que 250 organisations – associations, clubs, organisateurs de concerts et écoles de musique – par le biais de consultations en ligne ciblées. Les questions portaient sur l'utilisation des technologies numériques, la perception de la numérisation et les perspectives d'avenir dans le secteur musical. L'étude a recueilli des témoignages représentatifs de la manière dont les différents groupes et organisations du secteur musical perçoivent les effets de la numérisation. Elle identifie les besoins et les défis spécifiques et en tire des mesures ciblées pour soutenir et accompagner la numérisation dans le secteur musical.



## De nouveaux réseaux à l'interface entre art et informatique



**André Lescouret, de Lausanne, 38 ans, est acteur par passion. Il a longtemps fait partie de la troupe permanente du théâtre municipal, mais s'est également fait un nom en tant que comédien et *speaker* indépendant – et même au-delà de la région grâce à quelques prix. Sa propre réussite compte beaucoup pour lui, mais il lui importe tout autant de transmettre sa passion à de jeunes talents dans le cadre de programmes d'encouragement. Avec les jeunes, il s'aventure aussi dans l'univers des outils numériques. C'est ainsi que, pour son prochain projet, une pièce de Molière, sa jeune troupe souhaite impliquer directement le public dans la représentation par le biais d'interfaces numériques. Pour André Lescouret, c'est un vrai défi. Mais il dispose d'un réseau personnel qui fonctionne bien et qui complète ses compétences professionnelles. Les geeks parmi ses amis pourront certainement lui donner des conseils pour son Molière, comme si vous y étiez ! Domage que la direction de l'école voie cette expérience avec scepticisme.**



Les possibilités offertes par la mise en réseau numérique modifient la manière dont les artistes et autres acteurs du domaine artistique collaborent et se connectent entre eux. De nouveaux types de réseaux apparaissent également entre les créatrices et créateurs culturels et les éventuels commanditaires ainsi que le public (potentiellement) mondial. Leur entretien requiert une gestion des réseaux sociaux qui prend beaucoup de temps, ce qui conduit d'une part à une plus grande indépendance vis-à-vis des intermédiaires classiques (comme les agences de marketing et de communication), mais d'autre part aussi à une surcharge temporelle, voire à un surmenage.

C'est précisément dans l'économie créative à petite échelle de la Suisse, où l'on avait déjà tendance à établir des liens informels et à collaborer temporairement sur des projets à l'ère de l'analogique, que se développe désormais une structure de réseau très individualisée et informelle. Cela permet d'échanger et de coopérer avec des collègues, d'apprendre les uns des autres – par le biais de tutoriels et de formations notamment – et de réaliser des projets communs au-delà des zones géographiques et des frontières disciplinaires. Les contacts avec les institutions culturelles et les organismes de financement passent également de plus en plus par les canaux numériques. Qui sait les utiliser, s'assure l'accès à de nouvelles commandes et sources de revenus.

La mise en réseau permet aux créatrices et créateurs culturels – là encore au prix d'efforts considérables – de commercialiser leurs œuvres directement, en principe dans le monde entier, sans passer par des institutions intermédiaires et sans dépendre d'instances professionnelles de médiation ou de contrats avec des canaux de distribution établis. Cette mentalité de type *Do it yourself* se reflète également dans les réseaux. Ici aussi, la communication et la gestion des relations sont assurées par des logiciels d'organisation, des groupes de messagerie et des réseaux sociaux. Comme les outils les plus efficaces ne sont souvent disponibles que sous forme de logiciels payants, de nombreux artistes indépendants doivent se tourner vers des logiciels gratuits et des versions libres aux capacités très limitées.

## Pas d'avantages gratuits

C'est précisément en raison des exigences élevées en compétences et en ressources que la communication numérique impose aux artistes, aux organisations et aux réseaux informels, qu'elle est aussi remise en question dans certains secteurs culturels. Les arts performatifs (théâtre et musique) sont particulièrement concernés, car la création artistique y est conçue à la base comme une interaction directe entre les personnes en présence. Et c'est justement là que l'on voit les efforts qu'il faut déployer en termes de ressources financières et humaines pour impliquer le public par des moyens numériques et pour effacer les frontières entre les personnes qui produisent de l'art et celles qui en consomment. La promesse selon laquelle la numérisation s'accompagnerait d'une participation et d'une démocratisation accrues n'est pas gratuite.

Gérer l'interface avec le public requiert aussi de grands efforts. Il s'agit, d'une part, de tenir compte des exigences du médium numérique lui-même et, d'autre part, de répondre habilement aux attentes d'un public en pleine mutation. En effet, la simple présence numérique ne suffit pas pour s'assurer une place de choix dans une économie de l'attention très concurrentielle, ni à assurer la visibilité d'un événement spécifique, comme un vernissage, un concert ou une première théâtrale. Les réseaux sociaux comportent d'autres pièges : les acteurs culturels doivent trouver un équilibre entre l'autopromotion, que ces canaux réclament et encouragent pour capter l'attention des utilisatrices et utilisateurs, tout en se profilant par leur singularité artistique et en prouvant leur pertinence sociale. En effet, le financement public de la culture, dont ils dépendent, attend d'eux qu'ils se mobilisent pour la participation culturelle, l'inclusion et la cohésion sociale. Ils naviguent ainsi dans des zones de tension entre préservation des contenus artistiques et facilitation de l'accès, entre exclusivité et trivialisations à outrance.

## Les relations sociales comme équilibre

Cependant, même si les réseaux numériques prennent de plus en plus d'importance, il existe toujours des plateformes physiques pour les échanges professionnels dans des formats traditionnels de présence, comme les festivals de musique ou les bourses d'artistes. De tels lieux permettent des rencontres entre artistes, sponsors, critiques et fans, que les plateformes numériques ne peuvent que simuler, aussi sophistiquée que soit leur technique. En outre, le tissu relationnel des réseaux numériques, qui se forme et se dissout en fonction des projets, a pour conséquence de livrer les parties prenantes à elles-mêmes. S'y ajoute l'isolement dû aux nombreuses étapes de travail pour lesquelles la collaboration avec autrui a été remplacée par le *Do it yourself* – tout cela conduit à la nécessité d'entretenir consciemment les relations personnelles avec les collègues, le public et les entreprises culturelles dans le monde analogique et de réserver les canaux numériques au simple échange d'informations.

Dans les milieux de la création culturelle suisse, on observe aujourd'hui une tendance à produire de la culture à un niveau plus régional, voire même local, pour compenser l'instabilité des relations dans les réseaux purement numériques. Cette tendance est encore favorisée par la petite taille du secteur culturel. De même, à l'exception des programmes spécifiques de Pro Helvetia et de ses antennes, la promotion culturelle publique fédérale est majoritairement liée à des commandes en Suisse et à des débouchés nationaux.



# Dimensions juridiques de la numérisation dans le domaine culturel

**De plus en plus d'acteurs culturels travaillent dans des conditions dites atypiques : le plus souvent – à 60% en Suisse alémanique, à 45% en Suisse romande –, ils ont un statut d'indépendant, avec des mandats ou des employeurs qui changent fréquemment, et exercent plusieurs emplois à de petits taux d'occupation. Ils passent d'un engagement à court terme à l'autre et, pour joindre les deux bouts, acceptent souvent des postes non artistiques. Malgré les efforts des pouvoirs publics, des fondations et des associations professionnelles, la sécurité sociale n'a connu qu'une amélioration ponctuelle ces deux dernières décennies, notamment dans le domaine du théâtre, du cinéma et de l'audiovisuel. Selon une étude de la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia, plus de la moitié des acteurs culturels vivent dans des conditions précaires et ne sont pas suffisamment assurés contre la perte de gain en cas d'accident ou de maladie. Et à la fin de leur parcours, quand ils seront âgés, la pauvreté les attend : un tiers des personnes exerçant une activité indépendante dans le secteur culturel n'ont aucune prévoyance vieillesse.**

## La numérisation aggrave la précarité

En Suisse, les assurances sociales ne sont pas suffisamment adaptées à la situation professionnelle des artistes : contrairement à d'autres pays européens, il n'existe pas dans notre pays de dispositions spécifiques en matière de droit des assurances sociales pour les acteurs culturels. Dans le contexte de la numérisation, avec l'émergence de plateformes numériques et l'augmentation de la portée et de la concurrence sur les marchés numériques (internationaux), la situation de ces derniers devrait continuer à se détériorer et les questions relatives aux effets sur le droit du travail et des assurances sociales devenir plus complexes.

Toutefois, le bouleversement induit par la numérisation pourrait avoir un effet positif sur le monde du travail dans d'autres domaines. Avec l'émergence de l'économie de plateforme et de ses modèles d'emploi flexible, indépendant du temps et du lieu, la question de la couverture sociale des formes de travail atypiques devient plus pressante et attire davantage l'attention politique. Les discussions

portent par exemple sur le modèle du portage salarial, développé en France. Il s'agit d'un modèle où une entreprise de portage intervient comme employeur entre la personne exerçant une activité indépendante et sa commanditaire : les honoraires deviennent alors un salaire, et la personne indépendante, tout en bénéficiant de la sécurité d'un emploi, est à la fois assurée contre le chômage et affiliée à la prévoyance professionnelle obligatoire comme à l'assurance-accidents obligatoire.

## IA contre droit d'auteur

À l'ère du numérique, il est devenu plus difficile de déterminer qui peut avoir accès à une œuvre d'art ou à un canal de diffusion et qui ne peut pas : il n'est possible d'imposer le principe dit d'exclusion, quand c'est le cas, qu'au prix d'un effort technique supplémentaire, par exemple au moyen de barrières payantes. Sans ces dernières, il est facile d'ignorer les dispositions relatives aux droits d'auteur et aux redevances. Cela signifie généralement aussi que les acteurs culturels sont privés d'une rémunération équitable pour leurs œuvres en cas de violation du droit d'auteur.

Et désormais, il faut encore tenir compte de l'IA. Pendant des mois en 2023, scénaristes, acteurs et actrices ont manifesté ensemble devant les portes des grands studios hollywoodiens. La grève, l'une des plus longues et des plus dures de l'histoire de l'industrie cinématographique américaine, a mis en évidence les craintes existentielles que suscite l'intelligence artificielle générative dans les arts du spectacle : autrices et auteurs, actrices et acteurs, chanteuses et chanteurs, danseuses et danseurs et musiciennes et musiciens pourraient être évincés du marché du travail par leurs alter ego numériques.

En Suisse aussi, les avancées fulgurantes de l'IA suscitent des inquiétudes, notamment en raison des problèmes qu'elle soulève en matière de protection de la personnalité et des droits d'auteur, à la fois nouveaux et non résolus. Cela a incité le Conseil fédéral à solliciter de la part du Département fédéral de l'environnement, des transports, de l'énergie et de la communication (DETEC) un aperçu des approches potentielles de régulation de l'intelligence artificielle, qui devrait être disponible d'ici fin 2024.

## Tant qu'il sera possible de copier, on copiera

Des questions problématiques de droit d'auteur se posent notamment lorsque, dans le domaine de la musique et du design visuel, des œuvres et des images d'artistes sont utilisées contre leur gré pour l'entraînement d'IA ou pour la création de projets d'IA. C'est pourquoi le procès que le New York Times a intenté fin 2023 contre OpenAI et Microsoft est suivi avec beaucoup d'intérêt sur la scène culturelle suisse. Dans notre pays, les acteurs culturels ont la possibilité de se défendre au civil contre l'exploitation de leurs créations. Mais il règne généralement un flou théorique à cet égard : les procédures civiles sont coûteuses et ne sont donc pas une option abordable pour les artistes.

Des questions se posent également lorsque les artistes utilisent à leur tour des œuvres d'IA pour créer. Par exemple, il n'est pas certain que les utili-

satrices et utilisateurs puissent effectivement être tenus pour responsables – comme le stipulent les conditions d'utilisation – lorsque les contenus générés par l'IA violent les droits de tiers. Il s'agit dès lors de clarifier s'il existe ou non des droits quelconques sur les contenus générés par les outils d'IA, à qui ils appartiennent et qui, par conséquent, pourrait les céder à des tiers.

Même les NFT, malgré leur aura de « valeurs de propriété numérique », ne convainquent pas d'un point de vue juridique : puisqu'ils sont stockés sur une blockchain, il s'agit au mieux de « certificats avec une crédibilité accrue ». Mais tant qu'il n'existe pas de technologie permettant de figer une œuvre d'art numérique originale de telle sorte qu'elle ne puisse plus être copiée, cela n'a aucun sens, ni en fait ni en droit, de vendre ou d'acheter la propriété d'une telle œuvre. D'un point de vue juridique, seule une licence serait possible.

# La numérisation dans le domaine de la culture est ce que nous en faisons : quelques recommandations

**La numérisation imprègne l'ensemble de la société. L'art et la culture n'y échappent pas et doivent s'adapter. Cela concerne les outils utilisés, les structures organisationnelles, les processus, les offres et les services – sans oublier surtout la forme et le contenu de la création artistique et culturelle, et même la définition fondamentale de l'art et de la culture et du rôle qu'ils peuvent et doivent jouer dans la société.**

Pour ne pas se contenter de subir la transformation numérique mais y prendre une part active, il est essentiel d'adopter une approche stratégique qui tienne compte de l'essence de la création culturelle et l'harmonise avec les attentes, les besoins et les habitudes de consommation de l'ère numérique. En d'autres termes, la numérisation devient ce que les acteurs concernés en font, de manière proactive. C'est aussi dans ce sens qu'il faut comprendre les recommandations qui découlent des études de la HSLU et du Conseil de la musique et qui sont, pour les plus importantes, énumérées ci-après.

## Accorder toute l'attention à la numérisation

Il faudrait que les énormes répercussions de la numérisation sur la création culturelle et sur la promotion de la culture deviennent une priorité pluriannuelle du Dialogue culturel national, dans le cadre duquel la Confédération, les cantons, les villes et les communes analysent ensemble les défis actuels de la politique culturelle et, dans le respect de la souveraineté culturelle des cantons, élaborent les mesures coordonnées. À cet égard, il est possible de s'appuyer sur la Convention de l'UNESCO de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles, ratifiée par la Suisse, qui aborde les effets de la transition numérique.

## Des conditions de revenus équitables

Les mesures prévues par l'Office fédéral de la culture (OFC) dans le projet Message culture 2025-2028 pour « des conditions-cadres équitables dans l'environnement numérique » devraient être mises en œuvre rapidement en collaboration avec d'autres services fédéraux et les associations culturelles.

Il conviendrait également de réglementer les formes de travail atypiques qui, en raison de la numérisation et surtout de l'économie de plateforme, s'établissent également dans de nombreux secteurs professionnels en dehors du domaine culturel. Dans ce contexte, les pouvoirs publics et les prestataires privés devraient notamment étudier le modèle du portage salarial dans le cadre d'une expérience pilote, et mieux explorer les possibilités qu'il offre.

## Offres de formation

Des actions ciblées d'information et de formation pour les créatrices et créateurs artistiques et culturels doivent leur permettre d'exploiter le potentiel des outils de production, de distribution et de communication numériques pour leur création artistique. Il s'agit d'une part d'acquérir des compétences pratiques pour l'utilisation de différents outils et plateformes, et d'autre part d'apprendre à connaître les mécanismes des marchés numériques et l'impact des nouvelles avancées telles que les NFT.

En outre, la formation initiale et continue doit impérativement aborder les questions de droit du travail et des assurances sociales liées à la situation professionnelle spécifique des artistes indépendants. En l'occurrence, il faudrait une action coordonnée des associations culturelles, que la Confédération pourrait soutenir de manière ciblée par le biais de contrats de prestations.

Les associations culturelles devraient fournir des services d'information et un soutien à bas seuil, afin de faire connaître aux acteurs culturels les moyens légaux de se défendre contre les violations des droits d'auteur et l'exploitation de leurs créations.

## Adaptations juridiques

La loi suisse sur le droit d'auteur (LDA) a été révisée en 2019. Compte tenu des avancées fulgurantes de l'intelligence artificielle, le processus de révision devrait être poursuivi de manière permanente au niveau politique, à l'instar de l'aménagement du territoire. Les associations ont un rôle de coordination important à jouer à cet égard.

La numérisation est un phénomène mondial. L'intense activité régulatrice menée actuellement par l'UE dans le domaine de la numérisation (et en particulier de l'IA) montre donc la voie à suivre pour un pays fortement intégré dans le marché européen comme la Suisse. Les adaptations de la législation devraient suivre le même rythme que l'UE, ou du

moins s'inscrire dans une logique d'harmonisation. En tout état de cause, il conviendrait d'examiner si le droit existant peut également s'appliquer aux nouveaux développements technologiques dans l'esprit de la neutralité technologique.

À l'heure actuelle, les artistes dont les œuvres sont utilisées sans leur consentement pour des produits générés par l'IA ne peuvent tenter des poursuites qu'au civil, avec des chances de succès incertaines et le risque de frais de justice élevés. L'introduction d'un délit d'atteinte à la personnalité par l'IA les doterait d'un instrument plus efficace pour faire valoir leurs droits.

## Diversité culturelle

Seuls quelques acteurs culturels suisses parviennent à devenir des superstars internationales sur les plateformes numériques. La stratégie consistant à créer une niche de créativité propre et à se démarquer de la masse par une authenticité soigneusement mise en scène est plus prometteuse. La promotion culturelle contribuerait en reconnaissant l'art et la culture comme des biens méritoires et en soutenant également des projets artistiques qui n'ont aucune chance de succès commercial immédiat.

Les clubs amateurs, et en particulier les associations musicales, devraient être renforcés de manière ciblée en tant que cellules clés importantes de la culture suisse. Un suivi systématique de leur évolution, d'une part, et un soutien financier de la Confédération, des cantons et des communes, d'autre part, seraient utiles à cet égard. Une cotisation de base fixe, liée au nombre de membres, inciterait les associations à lutter plus activement contre la diminution du nombre de membres. Les associations professionnelles et faitières devraient les aider à utiliser les outils numériques pour rendre leur offre plus moderne et plus attrayante.

Dans les milieux de la création musicale, on estime que l'éducation musicale, en tant qu'importante forme de culture et de pratique culturelle, est aussi mise sous pression : musiciennes et musiciens craignent qu'à l'avenir, encore moins d'enfants et de jeunes apprennent à jouer d'un instrument de musique. Afin de freiner cette tendance, les enseignantes et enseignants de musique devraient être préparés à réagir avec compétence aux nouveaux développements dans le monde de la musique numérique (et d'inclure à cet effet des outils numériques). Les associations professionnelles et faitières ou encore les hautes écoles spécialisées devraient veiller à offrir des formations continues adéquates.

## Groupe d'accompagnement du projet « Culture et numérisation »

### Président du groupe d'accompagnement

- **Moritz Leuenberger**, a été avocat, conseiller d'Etat, puis conseiller fédéral (1995–2010) au Département de l'environnement, des transports, de l'énergie et de la communication (DETEC); modérateur et conférencier au sujet de la culture et la politique; ancien président du comité directeur de TA-SWISS (2015–2022)

### Membres du groupe d'accompagnement

- **Luca Brunoni**, Institut de Lutte contre la criminalité économique (ILCE), HES-SO; écrivain et scénariste
- **Franziska Burkhardt**, responsable de la culture et cheffe de service à la ville de Berne
- **Dr Beat Estermann**, Estermann Digital Transformation Consulting
- **Andreas Geis**, responsable de la promotion de la Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG)
- **Dr Olivier Glassey**, Faculté des sciences sociales et politiques, Université de Lausanne; directeur du Musée de la main à Lausanne; membre du comité directeur de TA-SWISS
- **Sabine Himmelsbach**, directrice et curatrice à la Maison des Arts Electroniques (HEK) à Bâle
- **Chantal Hirschi (suppléant : Manuel Kühne)**, directrice de t. Professions du spectacle Suisse
- **Alex Meszmer**, directeur de Suisseculture
- **Caterina Mona**, réalisatrice, scénariste, monteuse et membre du conseil de fondation de Suissimage
- **Dr Marc Perrenoud**, maître d'enseignement et de recherche, Faculté des sciences sociales et politiques, Laboratoire capitalisme, culture et sociétés (LACCUS), Université de Lausanne
- **Nathalie Pichard**, directrice de ArtTech Foundation
- **Prof. Reinhard Riedl**, Institut Digital Technology Management, Berner Fachhochschule; membre du comité directeur de TA-SWISS
- **Prof. Franziska Sprecher**, directrice du Zentrum für Gesundheitsrecht und Management im Gesundheitswesen, Universität Bern; membre du comité directeur de TA-SWISS
- **Dr David Vitali**, responsable de la section Culture et société à l'Office fédéral de la culture

## Gestion du projet chez TA-SWISS

- **Dre Elisabeth Ehrensperger**, directrice
- **Dre Bénédicte Bonnet-Eymard**, cheffe de projet (2021–2023)
- **Dre Martina von Arx**, cheffe de projet (2023–2024)
- **Fabian Schlupep**, communication

## **Impressum**

### **Culture numérique**

Synthèse du projet « Culture et numérisation »

TA-SWISS, Bern 2024

TA 83A/2024

Rédaction : Christine D'Anna-Huber, Wissenschaft im Text, Paradiso

Traduction : Alexandra de Bourbon, Pro-verbial Sàrl, Zurich

Production : Dre Martina von Arx et Fabian Schluemp, TA-SWISS, Berne

Mise en page et illustrations : Hannes Saxer, Berne

Impression : Jordi AG – Das Medienhaus, Belp

## **TA-SWISS – Fondation pour l'évaluation des choix technologiques**

Souvent susceptibles d'avoir une influence décisive sur la qualité de vie des gens, les nouvelles technologies peuvent en même temps comporter des risques nouveaux, qu'il est parfois difficile de percevoir d'emblée. La Fondation pour l'évaluation des choix technologiques TA-SWISS s'intéresse aux avantages et aux risques potentiels des nouvelles technologies qui se développent dans les domaines « biotechnologie et médecine », « numérisation et société » et « énergie et environnement ». Ses études s'adressent tant aux décideurs du monde politique et économique qu'à l'opinion publique. TA-SWISS s'attache, en outre, à favoriser par des méthodes participatives, l'échange d'informations et d'opinions entre les spécialistes du monde scientifique, économique et politique et la population. TA-SWISS se doit, dans tous ses projets sur les avantages et les risques potentiels des nouvelles technologies, de fournir des informations aussi factuelles, indépendantes et étayées que possible. Elle y parvient en mettant chaque fois sur pied un groupe d'accompagnement composé d'experts choisis de manière à ce que leurs compétences respectives couvrent ensemble la plupart des aspects du sujet à traiter.

La fondation TA-SWISS est un centre de compétence des Académies suisses des sciences.



TA-SWISS  
Fondation pour l'évaluation  
des choix technologiques  
Brunngasse 36  
CH-3011 Berne  
info@ta-swiss.ch  
www.ta-swiss.ch

membre des  
 **académies suisses  
des sciences**