



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Diversité
des expressions
culturelles

14 IGC

DCE/21/14.IGC/14
Paris, le 5 janvier 2021
Original : français

COMITÉ INTERGOUVERNEMENTAL POUR LA PROTECTION ET LA PROMOTION DE LA DIVERSITÉ DES EXPRESSIONS CULTURELLES

Quatorzième session
En ligne
1 – 6 février 2021

Point 14 de l'ordre du jour provisoire : Proposition d'établissement d'un programme d'assistance pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique

Conformément à la décision 13.IGC 7, le présent document présente une note conceptuelle pour l'établissement d'un programme d'assistance afin de mettre en œuvre la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, si des contributions volontaires étaient identifiées.

Décision requise : paragraphe 13

I. Introduction

1. Le présent document DCE/21/14.IGC/14 présente au Comité intergouvernemental pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « le Comité ») une note conceptuelle pour l'établissement d'un programme d'assistance pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique.
2. Cette proposition de programme a été demandée par le Comité à sa treizième session (février 2020) afin de mettre en œuvre la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « la Convention ») dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, si des contributions volontaires étaient identifiées ([décision 13.IGC 7](#)).

II. Contexte

3. Les Parties ont initié un processus de dialogue, de réflexion et de définition de priorités communes pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique en 2013 ([DCE/13/7.IGC/13](#)). Ce processus a mené à l'adoption des Directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique en juin 2017 (ci-après dénommées « les directives opérationnelles ») ([Résolution 6.CP 11](#)). Lors de sa onzième session, le Comité a souligné que les Parties avaient besoin d'orientations plus spécifiques afin de mettre en œuvre ces directives opérationnelles. Il a donc invité le Secrétariat à formuler une feuille de route ouverte à cet effet, illustrée par des exemples de bonnes pratiques ([Décision 11.IGC 5](#)).
4. Cette feuille de route ouverte, qui propose cinq produits et vingt activités de référence, a été examinée par le Comité lors de la douzième session en décembre 2018 ([DCE/18/12.IGC/9](#)) et approuvée par la Conférence des Parties en juin 2019 ([Résolution 7.CP 13](#)).
5. À cette occasion la Conférence des Parties a invité les Parties à s'inspirer de la feuille de route ouverte pour élaborer des feuilles de route nationales selon leurs besoins et leurs ressources ([Résolution 7.CP 13](#)). L'objectif principal des feuilles de route nationales est d'offrir un cadre aux acteurs étatiques pour la conception et la mise en œuvre de mesures réglementaires ou de législations visant à promouvoir et protéger efficacement la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique.
6. Les produits proposés dans la feuille de route ouverte pouvant guider les Parties dans l'élaboration de feuilles de route nationales sont libellés comme suit :
 - les cadres réglementaires, les politiques et les mesures culturelles sont conçus ou révisés pour relever les défis de l'environnement numérique de manière informée et participative ;
 - les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique ;
 - les accords internationaux favorisent l'échange équilibré des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique ;
 - la culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées ;
 - les droits de l'homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique.
7. Un processus en quatre étapes est proposé pour l'élaboration des feuilles de route nationales :
 - entreprendre une cartographie, un audit et/ou une analyse pour identifier les besoins et les défis des industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique ;

- mettre en place une équipe multipartite multisectorielle et organiser des consultations au niveau national et/ou à d'autres niveaux (étatique, régional, local, etc.) ;
 - renforcer les capacités humaines et institutionnelles des professionnels travaillant dans l'environnement numérique en tant qu'exercice transversal ;
 - développer et réviser les législations, les mesures et les stratégies de mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique.
8. Pour développer et mettre en œuvre les feuilles de route nationales de manière transparente, participative et inclusive, les Parties ont été invitées à travailler en coopération avec de multiples parties prenantes à chaque étape de ce processus, y compris des professionnels travaillant dans les industries culturelles et créatives et d'autres acteurs de la société civile tels que des professionnels de la culture et des artistes.
 9. Lors de sa treizième, le Comité a pris note d'un premier état des lieux des feuilles de route nationales suite à une consultation réalisée par le Secrétariat à l'automne 2019 où dix-huit réponses ont été reçues. Ce faible taux de participation à la consultation semblait indiquer que peu de Parties avaient entamé le processus d'élaboration de leur feuille de route nationale. Face à ce constat, le Comité a demandé au Secrétariat de mettre en place un programme d'assistance dédié à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ([décision 13.IGC 7](#)).
 10. Une note conceptuelle pour l'établissement d'un tel programme est présentée en annexe de ce document. Le déploiement du programme est entièrement sujet au versement des contributions volontaires. En fonction des décisions du Comité, puis des résolutions de la Conférence des Parties, concernant une éventuelle mise à jour et/ou révision des Orientations sur l'utilisation des ressources du Fonds international pour la diversité culturelle¹, de telles contributions volontaires se rapportant à ce programme pourraient être versées à l'avenir au Fonds, en vertu de l'article 18.5 de la Convention.

III. Prochaines étapes

11. Conformément à la [résolution 7.CP 13](#), le Secrétariat poursuit son travail de collecte d'exemples de bonnes pratiques mises en œuvre par les Parties pour protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique. Une vue d'ensemble de l'état d'élaboration et de mise en œuvre des feuilles de route nationales devrait être présentée à la huitième session de la Conférence des Parties en juin 2021. En outre, la Conférence des Parties a demandé au Comité d'intégrer ce travail de collecte d'information et de bonnes pratiques dans les dispositifs de suivi de la mise en œuvre de la Convention et, en particulier, dans la Plateforme de suivi des politiques ([Résolution 7.CP 14](#)). Sous réserve de disponibilité de contributions volontaires nécessaires, le Secrétariat lancera le programme d'assistance dédié à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'informations et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique.
12. Le Comité est invité à examiner la note conceptuelle dudit programme qui figure en annexe et dont la version complète pourra être enrichie par les observations émises par le Comité à sa quatorzième session.

1. Voir document DCE/21/14.IGC/10.

13. Le Comité souhaitera peut-être adopter la décision suivante :

PROJET DE DÉCISION 14.IGC 14

Le Comité,

1. *Ayant examiné le document DCE/21/14.IGC/14 et son annexe,*
2. *Rappelant sa décision 13.IGC 7 et la résolution 7.CP 13,*
2. *Prend note de la note conceptuelle élaborée par le Secrétariat pour un programme d'assistance dédié à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique figurant en annexe du document susmentionné ;*
3. *Encourage vivement les Parties à apporter des contributions volontaires dédiées à ce programme afin de permettre au Secrétariat de développer un programme complet et de le déployer à travers des activités de renforcement des capacités par le biais d'apprentissage par les pairs, d'échange d'informations et de plaidoyer ;*
4. *Invite les Parties n'ayant pas encore commencé l'élaboration de leur feuille de route nationale pour la mise en œuvre la Convention dans l'environnement numérique à entreprendre ce processus, selon leurs besoins et les ressources à leur disposition, et à informer régulièrement le Secrétariat des progrès accomplis afin de promouvoir l'échange d'informations et de bonnes pratiques ;*
5. *Demande aux Parties souhaitant voir figurer des informations sur leurs feuilles de route nationales, ainsi que sur les progrès accomplis et les défis rencontrés dans leur élaboration et/ou mise en œuvre, dans l'état des lieux devant être présenté à la huitième session de la Conférence des Parties, de les partager avec le Secrétariat, en anglais ou en français, avant le 5 mars 2021 au plus tard.*

Annexe

Protéger et promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique

Note conceptuelle pour un programme d'assistance dédié à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'informations et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique

Portée géographique/pays bénéficiaire(s)	Pays en développement, Parties à la Convention de 2005 sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles dans toutes les régions du monde
Durée (en mois)	48 mois Le programme est appelé à opérer sur le long terme. La première phase du programme aura une durée de quatre ans (2022-2025)
Nom, unité et contact	Entité de la Diversité des expressions culturelles Secrétariat de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles Secteur de la culture Convention2005@unesco.org
Institutions partenaires	Organisations intergouvernementales régionales et internationales, Centres de catégorie II, Chaires UNESCO et universités et centres de recherche, organisations internationales de la société civile agissant en faveur de la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique
Budget provisoire incluant les dépenses d'appui au programme	1 750 000 dollars des États-Unis (pour la première phase)

Raison d'être et but global

Un contexte en constante évolution qui appelle des réponses politiques urgentes

Comme le mentionne la deuxième édition du Rapport mondial de la Convention *Repenser les politiques culturelles*, avant la pandémie de COVID-19, les industries culturelles et créatives généraient 2 250 milliards de dollars des États-Unis de revenus annuels au niveau mondial et le montant de leurs exportations s'élevait à plus de 250 milliards de dollars des États-Unis. Ces secteurs sont la source de près de 20 millions d'emplois à l'échelle de la planète et emploient plus de personnes âgées de 15 à 29 ans que n'importe quel autre. Ils représentent jusqu'à 10 % du PIB de certains pays. Le numérique est désormais l'un des principaux moteurs de l'économie créative et représentait déjà en 2018 200 milliards de dollars des États-Unis dans les ventes numériques mondiales.

Le Rapport mondial appelle également à la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique. Il souligne la nécessité de déployer des efforts supplémentaires afin de soutenir les industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique, faciliter un échange plus équilibré de biens et services culturels dans le monde, et intensifier le renforcement des capacités et de l'assistance technique des Parties dans la mise en œuvre de la Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « la Convention ») dans l'environnement numérique.

Des transformations technologiques continuent d'émerger et de modifier sans cesse l'écosystème culturel, le numérique apportant d'importants changements dans les secteurs culturels et créatifs partout dans le monde ainsi que dans l'ensemble de la chaîne de valeur du secteur culturel. Nombreuses transformations appellent de manière urgente à repenser et réinventer les approches en matière de politiques publiques afin que les Parties puissent répondre de façon rapide et effective aux défis qui se présentent dans l'environnement numérique : l'arrivée de nouveaux acteurs et la forte croissance des échanges culturels mondiaux par le biais de puissantes plateformes numériques qui agissent comme les intermédiaires incontournables entre l'offre de contenus culturels (films, séries, musique, livres, jeux vidéo) et la demande des usagers/consommateurs à l'échelle globale ou bien les développements et les applications des nouvelles technologies numériques telles que l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou la chaîne de blocs aux industries culturelles et créatives. À ceci vient s'ajouter la juste rémunération des artistes dans, leur droit à la liberté artistique ou les possibilités d'accès à des contenus numériques divers en tant que problématiques des industries culturelles et créatives dont les enjeux se sont vus transformés par le virage numérique.

En 2020, la pandémie et la crise sanitaire qui en a découlé ont provoqué des ravages sur la condition des artistes aggravant à une échelle sans précédent leur précarité. En effet, elles ont conduit à la fermeture de nombreuses petites et moyennes entreprises culturelles et ont mis au chômage de nombreux professionnels de la culture. L'impact est énorme sur les industries culturelles et créatives mais reste encore difficile à mesurer dans son ensemble. Toutefois, cette crise a aussi entraîné une accélération de la numérisation des secteurs culturels, notamment de l'accès aux biens et services culturels en ligne, et a montré le pouvoir du numérique pour permettre aux individus de rester en contact, de créer et de s'exprimer.

L'ampleur des processus transformatifs engendrés par l'avènement et la généralisation des technologies numériques ainsi que leurs impacts sur les modes de création, de production, de distribution et de consommation des biens et services culturels ont fragilisé les écosystèmes nationaux de gouvernance de la culture de nombreux pays, aussi bien dans les pays en développement que dans les pays développés. Les Parties, et en particulier les autorités en charge de l'élaboration et de la mise en œuvre des politiques culturelles dans les pays en développement Parties à la Convention, se retrouvent face à l'urgence de devoir apporter des réponses efficaces, ciblées et durables pour protéger la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique, résultat escompté de la feuille de route ouverte approuvée par la Conférence des Parties.

En effet, la capacité de renforcer, à l'échelle nationale, les secteurs culturels dans l'environnement numérique reste entravée par plusieurs facteurs tels que le déficit d'expertise et de savoir-faire en matière d'élaboration de politiques dédiées au numérique, la fragilité ou l'absence de structures institutionnelles consacrées au numérique, le manque de données pertinentes indispensables à la définition de politiques éclairées dédiées au numérique, et la capacité limitée d'évaluation et de suivi de l'impact des politiques et des mesures concernant le numérique dans le secteur culturel. Il existe en outre une difficulté récurrente : le manque de capacités pour concevoir, réviser et mettre en œuvre des cadres réglementaires, des politiques et de mesures nécessaires à l'émergence et au renforcement d'industries culturelles et créatives fortes dans l'environnement numérique à travers des processus participatifs associant l'ensemble des parties prenantes. Un programme d'assistance pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique est nécessaire pour soutenir les Parties des pays en développement dans la création d'environnements institutionnels et professionnels propices à la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique et répondre aux défis identifiés.

Pourquoi l'UNESCO ?

En tant que seule agence des Nations Unies ayant un mandat dans le domaine de la culture, et dépositaire de la Convention de 2005 sur la promotion et la protection de la diversité des expressions culturelles, l'UNESCO a non seulement la légitimité mais aussi les compétences reconnues pour soutenir les États membres dans le renforcement des capacités humaines et institutionnelles, la consolidation des aptitudes et des compétences en vue de l'élaboration de politiques et de mesures de soutien aux secteurs culturels et créatifs.

Au sein de l'UNESCO, une attention particulière est accordée aux questions numériques dans le cadre de la Convention. Depuis son adoption par la Conférence générale à sa 33^{ème} session, en 2005, et son entrée en vigueur en 2007, la Convention, qui compte 149 Parties à ce jour, a suscité un grand intérêt qui s'est confirmé dans les années 2000 avec les défis soulevés par le numérique et les nouvelles technologies. Pensée comme étant neutre technologiquement, des dispositions de la Convention peuvent s'appliquer quel que soit l'environnement dans lequel les Parties adoptent ou révisent leurs politiques publiques dédiées aux industries culturelles et créatives, y compris dans l'environnement numérique.

L'impact du numérique sur ces industries a donc conduit les organes directeurs de la Convention à attacher une importance grandissante au développement du numérique et à initier un processus de dialogue, de réflexion et de définition des priorités communes dès 2013. Ce processus conduit les Parties à approuver en 2017 des directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ([Résolution 6.CP 12](#)) (ci-après « les directives opérationnelles »), qui ont été suivies en 2019 par l'adoption d'une feuille de route ouverte permettant de guider les Parties dans ce processus ([Résolution 7.CP 13](#)). Cette feuille de route identifie vingt activités prioritaires dont les Parties peuvent s'inspirer pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique. Dans cette même résolution, la Conférence des Parties les a invité à initier, au niveau national, l'élaboration de leur propre feuille de route nationale, selon leurs besoins et les ressources à leur disposition. La Conférence des Parties a également demandé au Secrétariat de formuler des initiatives d'apprentissage par les pairs, d'échange d'information et de plaidoyer, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, sous réserve de contributions volontaires mobilisées à cet effet.

L'impact des technologies numériques et des plateformes en ligne sur la culture a été un sujet récurrent au long de la treizième session du Comité intergouvernemental pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles (ci-après « le Comité »), qui s'est tenue au siège de l'UNESCO en février 2020. Reconnaissant les menaces croissantes et aussi les opportunités que représentent ces nouveaux outils et leurs effets sur le secteur culturel, le Comité a discuté des progrès réalisés dans le cadre de la feuille de route numérique pour la mise en œuvre de la Convention. Cette feuille de route a pour vocation de servir de cadre de référence pour l'adoption ou la révision de politiques et mesures nationales pour les industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique. Le Comité a également demandé au Secrétariat de mettre en place un programme d'assistance, financé entièrement par des contributions volontaires, dédié à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique par le biais d'initiatives d'apprentissage par les pairs, de partage d'informations et de sensibilisation, en particulier auprès des décideurs politiques des pays en développement, afin de soutenir les Parties dans la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique ([décision 13.IGC 7](#)).

En outre, suite à la décision de la Conférence générale de l'UNESCO lors de sa 40^e session en novembre 2019, l'UNESCO a entrepris un processus de deux ans pour élaborer le premier instrument normatif mondial sur l'éthique de l'intelligence artificielle.

Liens avec le Programme 2030



Le développement participatif de politiques publiques dédiées aux industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique contribue à la mise en œuvre du Programme des Nations Unies sur le développement durable à l'horizon 2030. En soutenant la mise en place de cadres juridiques et réglementaires pour favoriser la création, la production, la diffusion et la distribution de biens et services culturels dans l'environnement numérique, le programme contribuera en particulier, à la réalisation des cibles suivantes :

- 4.4 : assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie, en soutenant la création d'emplois décent et l'entrepreneuriat dans le monde numérique ;
- 8.3 : par un soutien au commerce, au travail décent, à l'esprit d'entreprise, à la créativité et à l'innovation ;
- 16.7 et 16.10 à travers la promotion de sociétés pacifiques et inclusives ;
- 10.2 en promouvant l'inclusion sociale, économique et politique de tous, sans distinction d'âge et de sexe par le biais de soutenir la création, la production, la diffusion et l'accès à un plus grand nombre d'expressions culturelles diverses ;
- 17.6, 17.8 et 17.17 en promouvant le développement, le transfert, la diffusion et l'utilisation de technologies respectueuses de l'environnement et en renforçant le dialogue local, national et régional entre les acteurs concernés.

Résumé des objectifs et axes d'action

Objectifs

Les résultats des consultations menées auprès des Parties à la Convention de 2005 à l'automne 2019 indiquent que la plupart des Parties n'ont pas encore entamé le processus d'élaboration de leur feuille de route nationale². Seule une vingtaine de Parties l'ont fait en s'inspirant de la séquence proposée dans la feuille de route ouverte.

Bien que les directives opérationnelles et la feuille de route ouverte offrent un cadre stratégique pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, les Parties, et en particulier les pays en développement Parties à la Convention, font face à différents défis qui affectent leur capacité à mobiliser les parties prenantes et à appliquer efficacement les principes qui sous-tendent ces textes de référence. Par ailleurs, nombreux sont les pays en développement dont les politiques culturelles ne tiennent pas encore suffisamment compte des enjeux, opportunités et risques liés au nouvel environnement numérique.

Le manque de compétences humaines et institutionnelles pour mener à bien l'adaptation et/ou le développement de feuilles de routes nationales a été souligné comme l'une des principales entraves à la mise en place de législations, de mesures et de stratégies de mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique. Pour répondre à ce défi, le programme « Promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique » vise à permettre aux pays en développement de bien comprendre et interpréter les enjeux, de s'approprier la feuille de route ouverte et de s'en inspirer pour élaborer leur feuille de route nationale.

L'objectif à long terme du programme est de transformer les systèmes de gouvernance de la culture de manière qu'ils puissent répondre aux changements déclenchés par le virage numérique dans

2. Voir document [DCE/20/13.IGC/7](#).

l'intérêt des industries culturelles et créatives et de la promotion de la diversité des expressions culturelles.

Pour cela, le programme met l'accent sur l'appui à la mise en œuvre des directives en fournissant aux pays en développement Parties à la Convention une assistance technique ciblée pour créer des environnements institutionnels et professionnels propices à la promotion de la diversité des expressions culturelles à l'ère du numérique à travers le développement de feuilles de route numériques nationales adaptées aux infrastructures numériques en place et au niveau de développement de leurs industries culturelles et créatives.

Afin de renforcer son impact, le programme inclut également des activités complémentaires destinées à promouvoir, au niveau global et régional, l'apprentissage par les pairs, l'échange d'information et les actions de plaidoyer et de communication.

Ce programme est proposé dans le cadre d'une mise en œuvre sur le long terme. Il comprend toutefois une première phase d'une durée de quatre ans sur la période 2022-2025, correspondant au prochain Programme et budget de l'UNESCO (41C/5), présentée ci-après, qui sera suivie d'une évaluation visant à orienter et informer son évolution et adaptation futures.

Axes d'action

Les objectifs de ce programme seront réalisés à travers six grands axes d'action :

AXE D'ACTION 1 : Production de contenus, outils et méthodologies de renforcement des capacités adaptés aux contextes locaux et dédiés à faciliter et accompagner la mise en œuvre de la feuille de route ouverte

Cet axe d'action comprend une série d'activités préparatoires, dont :

- Le développement d'un cadre de résultats du programme, accompagné d'un calendrier par activités pour guider son opérationnalisation ;
- L'élaboration et la diffusion d'outils de communication ciblés ;
- Le développement et le lancement d'un appel ouvert en continu à destination des Parties des pays en développement pour les assistances techniques de mise en œuvre de la feuille de route ouverte. Pour répondre à cet appel³, les pays candidats devront présenter un projet détaillant ses objectifs concernant la mise en œuvre de la feuille de route, les partenaires qu'ils comptent y associer pour assurer un processus participatif et les ressources humaines et/ou financières qu'ils comptent apporter pour assurer la mise en œuvre de l'assistance et l'appropriation des processus et des résultats obtenus.
- La collecte et la systématisation d'informations et le développement d'outils et de méthodologies adaptés à l'environnement numérique afin d'accompagner et de faciliter l'opérationnalisation de la feuille de route ouverte à l'échelle nationale, notamment dans les pays en développement Parties à la Convention ainsi que de construire un cadre commun à la mise en place des assistances techniques spécifiques proposées aux pays bénéficiaires ;
- Le développement d'un cadre de suivi et d'évaluation du programme et d'outils permettant d'assurer son suivi régulier auprès des différentes parties prenantes associées, d'identifier à temps les risques et défis, de définir d'action de mitigation préventive et de décider d'ajustements adaptés.

3. Dans la première phase du projet, au moins cinq pays par an pendant trois ans (pour un total de 15 pays en veillant à l'équilibre géographique) pourraient bénéficier du programme, à condition que des contributions volontaires nécessaires soient reçues.

AXE D’ACTION 2 : Constitution d’une expertise spécialisée dans l’économie créative numérique et la promotion de la diversité culturelle dans l’environnement numérique

Cet axe d’action comprend :

- Le lancement d’un appel mondial, en coopération avec les bureaux hors-Siège de l’UNESCO, visant à élargir la Banque d’expertise sur la gouvernance de la culture en intégrant de nouveaux experts issus des différentes régions du monde et disposant d’une expertise reconnue dans les cinq produits escomptés de feuille de route ouverte en prêtant une attention particulière aux thèmes suivants ayant été identifiés comme prioritaires :
 - (a) la collecte de données pour informer l’adaptation au numérique des cadres politiques, règlementaires et législatifs ;
 - (b) l’accessibilité et la découvrabilité de la diversité des contenus culturels locaux en ligne ;
 - (c) le renforcement de capacités des opérateurs culturels et en particulier des femmes professionnelles de la culture ;
 - (d) la juste rémunération et le respect de la propriété intellectuelle des créateurs et de leurs créations.
- L’organisation d’une réunion d’experts visant à développer une communauté de pratique, à favoriser les échanges de connaissances et d’expertise et à former les nouveaux experts aux objectifs de la Convention tout en assurant leur familiarisation avec les différents outils et mécanismes développés dans le cadre de la Convention (rapports périodiques, plateforme de suivi des politiques, publications et recherches, Fonds international pour la diversité culturelle, etc.). Cette réunion d’experts permettra également de finaliser les outils et la méthodologie développés pour accompagner et faciliter l’opérationnalisation de la feuille de route ouverte à travers des assistances techniques.

AXE D’ACTION 3 : Déploiement d’assistances techniques sur demande pour soutenir une mise en œuvre de la feuille de route ouverte dans les pays en développement adaptée à leurs contexte et besoins

Le programme d’assistance pour mettre en œuvre la Convention dans l’environnement numérique vise à améliorer les compétences et renforcer les capacités des acteurs gouvernementaux et non gouvernementaux pour élaborer une feuille de route nationale pour la mise en œuvre la Convention dans l’environnement numérique à travers des activités de formation et d’assistance technique. Les Parties ne rencontrant ni les mêmes opportunités ni les mêmes défis, et faisant face à des contextes variés et des situations très diverses, il est entendu qu’elles n’auront pas nécessairement les mêmes priorités au moment d’adapter la feuille de route.

Ainsi, sur la base du projet présenté par les bénéficiaires dans le cadre de l’appel, les produits et activités qui seront priorisés dans l’élaboration et la mise en œuvre de la feuille de route au niveau

national devront être spécifiés. Ceux-ci devront choisis parmi les produits et les activités proposés dans la feuille de route ouverte :

FEUILLE DE ROUTE OUVERTE POUR LA MISE EN ŒUVRE DE LA CONVENTION DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TELE QU'APPROUVÉE PAR LA CONFÉRENCE DES PARTIES
Produit 1 : Les cadres réglementaires, les politiques et les mesures culturelles sont conçues ou révisées pour relever les défis de l'environnement numérique d'une manière informée et participative
Activité 1.1 Réaliser une cartographie globale des secteurs de la culture et de la création numérique
Activité 1.2. Mettre en place des équipes nationales de représentants du gouvernement, du secteur privé et des organisations de la société civile (y compris des organisations de femmes et de jeunes) et organiser des consultations à l'échelle nationale
Activité 1.3. Mettre en place des mécanismes de coordination interministérielle pour suivre l'impact des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles
Activité 1.4. Concevoir, réviser ou mettre en œuvre des cadres réglementaires, des politiques culturelles, des stratégies sectorielles et des plans d'action pour soutenir les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique
Produit 2 : Les politiques et mesures soutiennent la créativité, les entreprises et les marchés numériques afin d'assurer la diversité de l'écosystème numérique
Activité 2.1. Réaliser des études et collecter des données sur la traçabilité et l'accessibilité aux diverses expressions créatives, sur la rémunération équitable des créateurs dans l'environnement numérique et sur l'utilisation des métadonnées dans différents secteurs créatifs
Activité 2.2. Offrir des espaces dédiés à la créativité et à l'innovation numériques qui permettent l'expérimentation et la collaboration artistiques
Activité 2.3. Fournir un soutien financier ou d'autres formes de soutien aux petites et moyennes entreprises et aux entrepreneurs travaillant dans les secteurs culturels et créatifs numériques
Activité 2.4. Concevoir des réglementations, des politiques et des mesures visant à assurer l'accessibilité à divers contenus culturels locaux, une rémunération équitable pour les créateurs et une plus grande transparence dans l'utilisation des algorithmes
Produit 3 : Les accords internationaux favorisent la circulation équilibrée des biens et services culturels et favorisent l'égalité entre les pays dans l'environnement numérique
Activité 3.1. Effectuer une évaluation des clauses dans les accords commerciaux qui ont une incidence sur les secteurs culturel et créatif dans l'environnement numérique
Activité 3.2. Mettre en place des groupes de travail entre les responsables de la culture, de la propriété intellectuelle, du commerce, du développement, de la technologie et de l'innovation
Activité 3.3. Conclure des accords de coproduction et de codistribution pour améliorer la distribution des biens et services culturels dans l'environnement numérique
Activité 3.4. Négocier des clauses culturelles dans les accords de commerce et d'investissement portant sur le commerce électronique et les produits numériques afin de reconnaître la double nature des biens et services culturels

FEUILLE DE ROUTE OUVERTE POUR LA MISE EN ŒUVRE DE LA CONVENTION DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE TELE QU'APPROUVÉE PAR LA CONFÉRENCE DES PARTIES
Produit 4 : La culture, les compétences et les connaissances numériques sont renforcées
Activité 4.1. Évaluer et identifier les lacunes spécifiques en matière de compétences numériques dans les secteurs de la culture et de la création
Activité 4.2. Mettre en place des programmes de formation pour renforcer les aptitudes et compétences numériques des secteurs culturels et créatifs afin de participer pleinement aux changements en cours dans la chaîne de valeur culturelle
Activité 4.3. Soutenir les institutions culturelles et médiatiques pour qu'elles deviennent des espaces d'apprentissage permettant au public d'acquérir des compétences et des aptitudes numériques par la création et l'expérimentation
Activité 4.4. Concevoir et mettre en œuvre des programmes de coopération culturelle qui soutiennent les capacités et les compétences en matière de culture numérique
Produit 5 : Les droits de l'homme et les libertés fondamentales sont promus dans l'environnement numérique
Activité 5.1. Recueillir et analyser des données sur les femmes travaillant dans les secteurs de la culture et de la création numériques afin d'éclairer l'élaboration des politiques
Activité 5.2. Adopter et/ou renforcer les politiques visant à autonomiser les femmes et les filles, assurer leur participation effective et l'égalité des chances dans le secteur culturel et créatif numérique
Activité 5.3. Mettre en place des organes chargés de recevoir les plaintes et de surveiller les violations de la liberté artistique dans un environnement numérique
Activité 5.4. Adopter ou réviser la législation pour lutter contre le cyberharcèlement, le <i>trolling</i> en ligne et les attaques ciblées, en particulier contre les femmes artistes sur les plateformes numériques

La mise en œuvre de l'assistance technique dans les pays bénéficiaires devra s'adapter au cas par cas aux produits et activités de la feuille de route ouverte jugés comme prioritaires par rapport au contexte national.

D'une durée de 12 à 18 mois, les assistances techniques comprendront les étapes suivantes :

- Évaluation des projets soumis par des pays en développement Parties à la Convention selon des critères préétablis dans le cadre de l'appel ouvert en continu, dans la limite des ressources volontaires disponibles ;
- Sélection avec la Partie bénéficiaire du ou des experts idoines pour mettre en œuvre l'assistance technique en fonction des produits et activités identifiés comme prioritaires dans l'élaboration de la feuille de route nationale. Le ou les experts accompagneront l'ensemble des activités en fournissant des services de conseil, en adaptant les supports et les modules de formation et en participant à l'organisation d'activités de formation et de renforcement des capacités ;
- Mise en place d'un processus de consultation et de diagnostic visant à cerner les besoins et les défis rencontrés par les secteurs culturels et créatifs dans l'environnement numérique et les priorités en matière de développement et/ou d'adaptation de cadres législatifs et réglementaires pertinents. Ceci constitue un préalable pour relever les défis de l'environnement numérique, d'une manière informée et participative, et aboutir à une réforme réussie des cadres réglementaires ou à la formulation ou révision des politiques et mesures culturelles dérivées de la feuille de route nationale. Les parties prenantes

des secteurs publics, privé et de la société civile seront appelées à participer activement à cette phase de consultation et de diagnostic ;

- Constitution d'une équipe nationale multipartite et multidisciplinaire, privilégiant la coopération interministérielle et le dialogue avec les acteurs concernés de la société civile et du secteur privé chargé de piloter, avec le soutien de l'expert ou des experts identifiés, l'élaboration de la feuille de route nationale et son plan d'action ;
- Mise en place d'actions de renforcement de capacités ciblées et de développement des compétences humaines et institutionnelles nécessaires à l'élaboration de la feuille de route nationale ;
- Finalisation de la feuille de route nationale par l'équipe nationale et validation par l'autorité nationale compétente. Élaboration par l'autorité nationale compétente, en coopération avec l'équipe nationale et avec la possibilité de bénéficier d'un accompagnement à distance des experts préalablement sélectionnés, d'un plan d'action détaillant les étapes de mise en œuvre de la feuille de route nationale et précisant les législations, les mesures et les stratégies devant être adaptées et/ou élaborées à cette fin ;
- Présentation publique de la feuille de route nationale auprès de l'ensemble des parties prenantes des secteurs public, privé et de la société civile et diffusion des résultats à travers les moyens de communication opportuns ;
- Mise en place des activités de mise en œuvre et de suivi de la feuille de route nationale sur la base du plan d'action ;
- Soumission à l'UNESCO de la feuille de route nationale et son plan d'action, accompagnés d'un rapport détaillant le processus participatif d'élaboration de la feuille de route ainsi que les défis et opportunités rencontrés qui pourra rétro-alimenter le programme d'assistance et ses outils.

AXE D'ACTION 4 : Promotion de l'apprentissage par les pairs et mise en place de communautés de pratique

Afin de promouvoir la création de communautés de pratique et les échanges de connaissances et d'expériences aussi bien sur les défis et opportunités soulevés par le processus d'élaboration de feuille de route nationales, en tant qu'outil de planification stratégique et de création d'espaces de dialogue, que sur les solutions proposées pour les relever et les produits et activités identifiés comme prioritaires, cet axe d'action comprendra :

- L'organisation de sessions d'échange thématiques portant notamment sur 1) la collecte de données pour informer l'adaptation au numérique des cadres politiques et réglementaires et législatifs ; 2) l'accessibilité et la découvrabilité de la diversité des contenus culturels locaux en ligne ; 3) le renforcement de capacités des opérateurs culturels et en particulier des femmes professionnelles de la culture ; 4) la juste rémunération et le respect de la propriété intellectuelle des créateurs et de leurs créations. Ces sessions d'échange thématiques réuniront les Bénéficiaires du programme dont les feuilles de route nationales en cours d'élaboration adressent ces questions et d'autres Parties à la Convention ayant une expérience préalable identifiée comme pertinente par les bénéficiaires.
- L'organisation de sessions d'échange périodiques et informelles entre les Bénéficiaires, avec le soutien des membres de la Banque d'expertise, sur le suivi des progrès réalisés et principaux défis relevés dans l'élaboration des feuilles de route nationales. Une attention particulière sera également apportée pour mieux cibler, à travers ces échanges, les domaines devant être privilégiés en matière de développement d'outils de renforcement des capacités et des compétences numériques des différentes parties prenantes des secteurs culturels et créatifs qui contribuent à l'élaboration et la mise en œuvre des feuilles de route nationales.

- L'organisation d'une session d'échange clôturant la première phase du programme avec l'ensemble des Bénéficiaires, les bureaux hors siège concernés et les membres de la Banque d'expertise accompagnant les assistances techniques, visant à réaliser un bilan des résultats, à orienter les ajustements futurs du programme au niveau global et à définir les activités de suivi et d'opérationnalisation des feuilles de route nationales.

AXE D'ACTION 5 : Collecte et partage de connaissances sur les actions, outils, méthodes et processus d'élaboration des politiques et mesures adaptées à l'environnement numérique

Afin de renforcer les actions de veille sur les politiques et mesures prises pour mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique et mieux orienter l'élaboration éclairée ou la révision de stratégies et politiques culturelles numériques dans l'ensemble des Parties et en particulier dans les pays en développement Parties à la Convention, cet axe d'action comprend notamment :

- Le développement et l'alimentation du système de gestion de connaissances de la Convention de bonnes pratiques mises en œuvre par les Parties en ce qui concerne l'élaboration des feuilles de route nationales pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique. Il s'agit ici de recenser, de répertorier et de partager les expériences innovantes et en matière d'élaboration et de mise en œuvre des feuilles de route nationales, qui peuvent être répliquées/adaptées/améliorées dans différents contextes. Documenter le processus d'élaboration des feuilles de route nationales dans différents pays devrait permettre aux Parties à la Convention n'ayant pas entamé ou n'étant pas assez avancées dans l'élaboration de leur propre feuille de route, d'identifier les initiatives, mesures ou actions dont elles peuvent s'inspirer.
- L'enrichissement de la plateforme de suivi des politiques⁴ avec de nouveaux exemples de politiques et mesures contribuant à mettre en œuvre la Convention dans l'environnement numérique, complémentaires de ceux recueillis à travers les rapports périodiques quadriennaux⁵ en vue de promouvoir la mutualisation et la capitalisation d'expériences, en lien avec les défis en constante évolution posés par l'environnement numérique aux objectifs et principes de la Convention.

AXE D'ACTION 6 : Plaidoyer et communication

Cet axe d'action, qui s'appuie sur l'exploitation des connaissances acquises à travers les diverses expériences, réussites et enseignements tirés des processus d'élaboration des feuilles de route nationales pour la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, comprendra notamment :

- La valorisation des résultats obtenus et des apprentissages tirés dans le cadre du programme de divers rencontres, forums et événements organisés par l'UNESCO et ses partenaires sur la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique et l'économie créative numérique ;
- La coopération avec les Centres de catégorie II et les Chaires UNESCO pertinents en des études ou des recherches appliquées visant à analyser l'impact du virage numérique sur la diversité des expressions culturelles dans les pays en développement ;
- Le renforcement de la coopération avec des organisations et programmes des Nations Unies (telles que la CNUCED, le PNUD, l'OIT, l'OPMI), des organisations intergouvernementales régionales (telles que l'Union européenne, MERCOSUR,

4 Disponible sur <https://fr.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>

5. Le cadre de suivi de la Convention, sur lequel le cadre des rapports périodiques quadriennaux est aligné depuis 2019, inclut les deux indicateurs suivants : i) politiques et mesures de soutien à la créativité numérique, aux entreprises et aux marchés et ii) politiques et mesures facilitant l'accès à diverses expressions culturelles dans l'environnement numérique.

l'Organisation internationale de la francophonie, l'Organisation des États ibéro-américains ou l'Union africaine) et les banques de développement pertinentes ;

- L'organisation de sessions d'échanges entre les bénéficiaires du programme et l'ensemble des Parties à la Convention dans le cadre des réunions des organes statutaires de la Convention ;
- L'identification, dans chacun des pays bénéficiaires, de *leaders* (en priorité des jeunes et des femmes) dans le domaine de la culture numérique, qui pourrait déboucher sur la création d'un réseau d'*influencers* contribuant à divulguer et à promouvoir la feuille de route ouverte à travers le retour de leur expérience au niveau local/national et régional dans le cadre de réunions internationales, régionales et nationales sur les enjeux et défis de la protection et de promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique ;
- La mobilisation des acteurs de la société civile des pays bénéficiaires pour mener des initiatives de sensibilisation au potentiel du numérique en utilisant les technologies de l'information et de la communication, en organisant des événements, en animant des plateformes de consultation, de dialogue et de concertation entre différents types d'acteurs et dans différents secteurs culturels ;
- Le développement et la diffusion d'outils de communication sur le programme et ses résultats.

Stratégie de mise en œuvre

Le tableau ci-dessous présente un **calendrier prévisionnel** de mise en œuvre des 6 axes d'action du programme de la première phase du programme :

Axe d'action	Année 1	Année 2	Année 3	Année 4
1 : Production de contenus, outils et méthodologies de renforcement des capacités adaptés aux contextes locaux et dédiés à faciliter et accompagner la mise en œuvre de la feuille de route ouverte				
2 : Constitution d'une expertise spécialisée dans l'économie créative numérique et la promotion de la diversité culturelle dans l'environnement numérique				
3 : Déploiement d'assistances techniques sur demande pour soutenir une mise en œuvre de la feuille de route ouverte dans les pays en développement adaptée à leurs contexte et besoins		5 pays	5 pays	5 pays
4 : Promotion de l'apprentissage par les pairs et mise en place de communautés de pratique				
5 : Collecte et partage de connaissances sur les actions, outils, méthodes et processus d'élaboration des politiques et mesures adaptées à l'environnement numérique				
6 : Plaidoyer et communication				

Ce programme s'appuie également sur la capacité unique de l'UNESCO à rassembler divers acteurs vers un objectif commun et suit la méthodologie de soutien politique intégré de l'UNESCO, qui se concentre sur le renforcement des capacités individuelles et institutionnelles. La mise en œuvre du programme privilégiera ainsi, au niveau des pays bénéficiaires, une **approche participative et inclusive** contribuant à garantir la durabilité des résultats et l'appropriation par les bénéficiaires à l'échelle nationale. Ainsi, les bénéficiaires devront veiller à associer au processus d'élaboration de la feuille de route nationale l'ensemble des parties prenantes de la culture dans l'environnement numérique incluant les institutions publiques, les organisations de la société civile et le secteur privé. Une attention particulière sera portée au développement de **mécanismes de coordination**

interministérielle (entre autres avec ceux de l'économie numérique, du commerce, de l'industrie, des télécommunications et de l'éducation) pour s'assurer d'une bonne cohérence globale des cadres réglementaires, des politiques culturelles et des stratégies sectorielles touchant au numérique prévues dans les feuilles de route nationales et une articulation entre les stratégies de développement numérique et les politiques culturelles. Les **organisations de la société civile**, et en particulier les organisations professionnelles du secteur culturel, et les **principaux acteurs privés culturels et du numérique** à l'échelle nationale, doivent être également encouragés à participer aux consultations sur les enjeux du numérique dont les feuilles de route nationales devront tenir compte. Afin de promouvoir une telle approche participative, les activités du programme seront pilotées par des autorités publiques désignées par les Bénéficiaires en étroite coordination avec des équipes nationales multipartites comprenant des représentants des principales parties prenantes issues de différents secteurs concernés.

Les **bureaux hors siège de l'UNESCO** seront étroitement associés à la mise en œuvre du programme dans les pays bénéficiaires et contribueront à assurer le suivi des assistances techniques et à diffuser les leçons tirées et les résultats obtenus au niveau de leur sous-région. Leur participation active au déploiement de programme constitue un facteur clé pour garantir l'effet multiplicateur de ses résultats et son élargissement à de nouveaux pays.

Enfin, les méthodologies de mise en œuvre du programme privilégieront **l'utilisation des technologies de l'information et de la communication**, notamment compte tenu du contexte actuel, marqué dans de nombreux pays par le maintien de mesures de distanciation physique, mais aussi dans le sens de faciliter l'adaptation et la réplique des outils de renforcement de capacités et d'assurer des processus de consultation larges et inclusifs.

Égalité des genres et autonomisation des femmes

Comme indiqué dans la deuxième édition du Rapport mondial *RePenser les politiques culturelles*, l'accès des femmes aux technologies numériques et aux opportunités qu'elles offrent dans de nombreux domaines, notamment l'expression artistique et l'entrepreneuriat créatif, reste limité.

Certes, l'essor des technologies numériques - relativement bon marché, accessibles, faciles à utiliser - ouvre de nouvelles voies aux professionnelles femmes des secteurs culturels. Mais la fracture numérique reste une préoccupation pressante, les femmes étant plus susceptibles que les hommes de se heurter à des obstacles concernant l'accès aux connexions internet, téléphones intelligents et autres outils susceptibles de faciliter la pratique créative numérique. À titre d'exemple, selon l'OCDE, le nombre de femmes possédant un téléphone intelligent et ayant accès à l'Internet mobile est inférieur de 327 millions à celui des hommes.

Cette fracture numérique, qui touche les femmes de manière disproportionnée, a des conséquences importantes dans le cadre du virage numérique qui prévaut dans les industries culturelles et créatives : non seulement les femmes sont moins connectées, mais elles ont moins accès aux formations sur l'environnement numérique et aux opportunités d'acquisition de compétences spécifiques en la matière. Elles sont donc moins susceptibles d'être recrutées par des entreprises technologiques et sous-représentées lors de conférences et d'événements dans ce domaine. Elles continuent à rester rares aux postes décisionnels et subissent la ségrégation professionnelle et les écarts salariaux. Au Pérou, par exemple, une récente enquête a révélé que 84% des développeurs de jeux vidéo sont des hommes.

Les femmes qui utilisent les technologies numériques sont également exposées de manière disproportionnée au risque de cyberharcèlement et d'abus. L'Institut européen pour l'égalité entre les hommes et les femmes (EIGE) estime qu'une femme sur dix a déjà subi une forme de cyberviolence à l'âge de 15 ans. Les femmes artistes qui promeuvent leur travail sur Internet font face elles aussi à un harcèlement en ligne, surtout si leur art met en avant leur sexualité ou leur identité, et elles sont nombreuses à se mettre en retrait d'Internet et des réseaux sociaux pour se protéger.

La feuille de route ouverte pour la mise en œuvre de la Convention de 2005 dans l'environnement numérique met en avant un certain nombre d'activités pouvant être utilisées pour promouvoir l'égalité des sexes dans les industries culturelles numériques et réduire ainsi la fracture numérique

entre les sexes, par exemple : recueillir et analyser des données sur les femmes travaillant dans les secteurs culturels et créatifs numériques afin d'éclairer l'élaboration des politiques ; adopter et/ou renforcer les politiques visant à autonomiser les femmes et les filles, à assurer leur participation effective et l'égalité des chances dans les secteurs culturels et créatifs numériques ; adopter ou réviser la législation pour lutter contre le cyberharcèlement, le *trolling* en ligne et les attaques ciblées, en particulier contre les femmes artistes sur les plateformes numériques.

Ce programme prêtera une attention particulière à l'inclusion, dans les feuilles de route nationales, de lignes d'action pour promouvoir de l'égalité des genres dans les industries culturelles numériques en accord avec la feuille de route ouverte. Il inclura également des activités de sensibilisation et de plaider en la matière, aussi bien au niveau national que global, en s'appuyant notamment sur les outils tels que la troisième édition du Rapport mondial *Repenser les politiques culturelles*, l'édition spéciale du même rapport sur l'égalité des genres dans les secteurs culturels et créatifs et l'évaluation du programme « You are Next ». Dans cette optique, une approche transformative de l'égalité des genres pourrait être développée, s'inspirant des résultats du projet « Repenser les politiques culturelles pour la promotion des libertés fondamentales et la diversité des expressions culturelles » financé par le Gouvernement suédois par le biais de l'Agence suédoise de coopération internationale pour le développement.

Bénéficiaires et partenaires

Bénéficiaires directs

- Les gouvernements (incluant les décideurs, les fonctionnaires et les représentants des institutions publiques) chargés de la formulation et de la mise en œuvre des politiques publiques dédiées aux industries culturelles et créatives dans l'environnement numérique et des cadres réglementaires s'y afférant dans les pays en développement Parties à la Convention. Ils comprennent des représentants des ministères responsables de la culture, de l'économie numérique, de l'éducation, de l'industrie, de l'information/communication/diffusion, du commerce, de l'emploi, de la fiscalité, de la concurrence, de l'égalité des sexes, et des affaires étrangères ainsi que les instituts de statistique.
- Les membres des équipes nationales multipartites composées de représentants de divers ministères et d'organisations de la société civile qui participeront à l'élaboration des feuilles de route nationales
- La société civile (artistes, associations professionnelles du secteur de la culture et du numérique, ainsi qu'organisations impliquées dans la promotion de l'égalité des genres, des droits de l'homme et de la liberté d'expression ou dans l'insertion professionnelle de la jeunesse)
- Le secteur privé tel que les entreprises culturelles et créatives, les professionnels et entrepreneurs de la culture et des médias, les artistes/créateurs

Bénéficiaires indirects

- Les femmes artistes et les professionnels de la culture ainsi que les jeunes aspirant à faire carrière comme artistes/créateurs ou professionnels de la culture dans les industries culturelles et créatives numériques
- Institutions universitaires et centres de recherche et de formation
- Le grand public qui souhaite avoir un meilleur accès à la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique

Partenaires clés

Les principaux partenaires dans la mise en œuvre et la diffusion de ce programme seront les organisations et programmes des Nations Unies (telles que la CNUCED, le PNUD, l'OIT, l'OPMI),

les organisations régionales (telles que l'Union européenne, MERCOSUR, l'Organisation internationale de la francophonie, l'Organisation des États ibéro-américains ou l'Union africaine), et les banques de développement ainsi que les centres de catégorie II, les Chaires UNESCO, les universités, les centres de recherche et les organisations internationales non gouvernementales agissant en faveur de la promotion de la diversité des expressions culturelles dans l'environnement numérique. La Banque d'expertise sur la gouvernance de la culture jouera également un rôle clef dans la mise en œuvre et la diffusion du programme.

Une identification précise des bénéficiaires directs, indirects et des partenaires pour chaque pays bénéficiaire des assistances techniques sera entreprise lors de la phase de diagnostic.

Analyse des risques, durabilité et stratégie de sortie

Les risques comprennent :

- Manque d'engagement politique et forte rotation des homologues gouvernementaux/personnel des institutions publiques
- Fragilité institutionnelle et réseautage fragile entre les gouvernements, la société civile et le secteur privé
- Non disponibilité des experts appropriés
- Non-participation des bénéficiaires aux formations et aux consultations
- Pandémie de COVID-19

Ces risques seront atténués par la mise en place d'un cadre global de suivi et d'évaluation dès le début de la mise en œuvre du programme permettant d'identifier les difficultés et les risques et d'y apporter des solutions concertées avec les différentes contreparties. L'UNESCO met l'accent sur la durabilité en renforçant les capacités des parties prenantes au niveau national. Ce programme sera conçu pour maximiser sa durabilité et son effet multiplicateur en abordant les différents stades du cycle de l'action et la politique publiques. Les diagnostics et les consultations contribueront à créer un sentiment d'appropriation, tandis que le renforcement des capacités se concentrera sur l'autonomisation des parties prenantes du programme.

Les mesures d'éloignement physique liées à la pandémie mondiale de COVID-19 pourraient entraîner des retards et des difficultés dans la mise en œuvre des activités. Des stratégies d'adaptation seront mises en œuvre au cas par cas en étroite coopération avec les pays bénéficiaires, notamment pour adapter les matériels et les outils de formation à une utilisation en ligne. Il est prévu que l'UNESCO atténue les effets de la COVID-19 sur la mise en œuvre du programme en communiquant régulièrement avec les principales parties prenantes et les pays bénéficiaires afin de trouver collectivement des solutions adaptées à chaque contexte. La stratégie de sortie consistera à établir un socle de capacités humaines et institutionnelles aptes à la mise en œuvre de la Convention dans l'environnement numérique, qui se perdurera au-delà de la fin du programme. Le renforcement de la coopération régionale, notamment à travers le développement de l'apprentissage par les pairs, contribuera également à assurer la durabilité des résultats du programme.

Aperçu préliminaire du budget

La mise en œuvre du programme dans son intégralité dépendra de l'obtention des contributions volontaires nécessaires. Une **stratégie à géométrie variable** pourrait être élaborée afin d'assurer une mise en œuvre progressive de la première phase du programme en fonction des paliers de financement atteints.

Le budget total estimé pour la mise en œuvre des six axes d'action présentés pour la première phase de quatre ans est de 1 750 000 dollars des États-Unis.

Composante	Montant estimé en dollars des É.-U.
Axe d'action 1 : Production de contenus, outils et méthodologies de renforcement des capacités adaptés aux contextes locaux et dédiés à faciliter et accompagner la mise en œuvre de la feuille de route ouverte	105 000
Axe d'action 2 : Constitution d'une expertise spécialisée dans l'économie créative numérique et la promotion de la diversité culturelle dans l'environnement numérique	105 000
Axe d'action 3 : Déploiement d'assistances techniques sur demande pour soutenir une mise en œuvre de la feuille de route ouverte dans les pays en développement adaptée à leurs contexte et besoins	900 000
Axe d'action 4 : Promotion de l'apprentissage par les pairs et mise en place de communautés de pratique	250 000
Axe d'action 5 : Collecte et partage de connaissances sur les actions, outils, méthodes et processus d'élaboration des politiques et mesures adaptées à l'environnement numérique	105 000
Axe d'action 6 : Plaidoyer et communication	95 000
Évaluation	52 500
Coûts indirects	137 500
TOTAL	1 750 000