



Impact de la pandémie de COVID-19 sur les industries de la création, les institutions culturelles, l'enseignement et la recherche

Résumé

Le présent document a été commandé par le Bureau international de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle à la demande des États membres, réunis à la quarante et unième session du Comité permanent du droit d'auteur et des droits connexes. Il est proposé dans le cadre de la séance d'information sur l'impact de la pandémie de COVID-19 sur l'écosystème du droit d'auteur, tenue le 9 mai 2022.

<https://www.wipo.int/meetings/fr/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>



Auteurs : Marilena Vecco, Martin Clarke, Paul Vroonhof, Eveline de Weerd, Ena Ivkovic, Sofia Minichova, Miriam Nazarejova.

Image de couverture : © Getty Images; composition par l'OMPI

La responsabilité du contenu du présent rapport incombe à Panteia.

© OMPI (2022)



Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

La licence Creative Commons (CC) ne s'applique pas au contenu de la présente publication qui n'appartient pas à l'OMPI.

1. INTRODUCTION

1.1. LE RAPPORT

Le présent rapport a été établi à la demande de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle, afin de présenter l'impact de la pandémie de COVID-19 sur le secteur de la culture et les industries de la création, ainsi que sur l'enseignement et la recherche, d'identifier les initiatives engagées et les difficultés rencontrées par ces secteurs pour répondre à la pandémie, et de recenser les principales tendances et trajectoires qui se sont fait jour.

Cette brève étude a été réalisée avec le concours d'une vaste équipe d'experts du monde entier (voir l'appendice 1). Si nous avons tenté d'être exhaustifs du point de vue de la couverture géographique et des secteurs examinés, certaines limites sont évidentes : les barrières linguistiques, certaines informations pertinentes n'étant disponibles que dans les langues nationales; l'absence d'une évaluation uniforme des phénomènes observés entre les pays et les continents, voire au sein d'un même pays compte tenu de sa structure administrative (système fédéral); ou encore l'absence de statistiques mondiales sur les industries de la création. Outre ces éléments, la propagation décalée de la pandémie dans le temps, marquée par des mesures de confinement de durée et d'intensité variables, a touché les activités créatives et les créateurs de différentes manières selon le lieu. Il a donc été difficile de définir des données quantitatives fiables, homogènes et comparables au niveau mondial. À la lumière de la recherche documentaire, des études de cas recueillies dans les divers États membres de l'OMPI et des entretiens menés avec des experts spécialisés dans différents secteurs de la création, représentant différentes zones géographiques, nous ne pouvons observer que quelques tendances et effets au niveau global. Enfin, d'une manière générale, il est peut-être trop tôt pour évaluer les effets de la pandémie à court et long termes.

Le présent rapport est structuré de la manière suivante. La première partie concerne les créateurs et les industries de la création. La deuxième partie porte sur les établissements d'enseignement et de recherche et les institutions du patrimoine culturel.

La section suivante présente le contexte général de l'étude en ce qui concerne la pandémie de COVID-19 à proprement parler, ainsi que les réactions et les tendances générales identifiées dans les établissements d'enseignement et de recherche, ainsi que les institutions du patrimoine culturel.

Le chapitre 1 de la première partie présente l'état de la technique dans différents secteurs : l'audiovisuel, la musique, l'édition et les arts visuels, respectivement. Chaque sous-section contient une description détaillée de l'impact de la COVID-19 sur le secteur concerné, ainsi que des exemples de pratiques ayant émergé. Ces différentes pratiques seront examinées à l'aide de quelques études de cas (présentées dans l'appendice 2), sélectionnées selon deux principes : la couverture géographique et sectorielle, et la pertinence du point de vue des bonnes pratiques.

Le chapitre 1 de la deuxième partie présente l'état de la technique dans un certain nombre d'institutions représentant divers secteurs : musées, bibliothèques et services d'archives, et établissements d'enseignement et de recherche, respectivement. Chaque sous-section contient une description détaillée de l'impact de la COVID-19 sur le secteur concerné, ainsi que des exemples de bonnes pratiques ayant émergé. Ces bonnes pratiques sont examinées à l'aide de quelques études de cas (présentées dans l'appendice 2), sélectionnées selon deux principes : la couverture géographique et sectorielle, et la pertinence du point de vue des mesures données en exemple.

La troisième partie propose une conclusion, en présentant les points saillants du rapport et les leçons tirées de la recherche et des études de cas analysées. Le rapport comprend plusieurs appendices en complément de l'étude (liste d'experts, études de cas et bibliographie).

1.2. LE CONTEXTE

La pandémie de COVID-19 est l'un des plus grands défis du XXI^e siècle auxquels sont confrontés les entreprises et les gouvernements. Elle a généré des préoccupations sanitaires ainsi qu'une crise sociale et économique sans précédent, qui a particulièrement touché les industries de services et accéléré la numérisation. La pandémie de COVID-19 est très différente des autres formes de crise (par exemple, financière ou politique) de par son impact global sur l'ensemble des modèles économiques, des organisations, des personnes employées dans les industries de la création et des utilisateurs. Il s'agit d'une crise sanitaire qui touche spécialement l'industrie des loisirs, aussi bien en plein air qu'en intérieur. Cette pandémie se caractérise par certains aspects particuliers : tout d'abord, son caractère non linéaire, contraire à celui des modèles traditionnels applicables au cycle de vie des crises, puisqu'elle peut ressurgir après une première vague et un reflux, comme l'ont prédit certains experts médicaux. Deuxièmement, loin d'être imminente ou émergente, il s'agit d'une crise durable qui peut se prolonger pendant des mois ou des années, au cours d'une très longue phase de vie, et être cyclique, avec différentes vagues de contamination.

Toutes les restrictions et mesures prises pour réduire les contacts et les déplacements humains afin de ralentir la propagation du virus, ainsi que les défis correspondants, constituent une discontinuité, une rupture avec la réalité passée. Sur le plan de la gestion, la COVID-19 représente **un énorme défi stratégique**, puisqu'elle perturbe les mécanismes de l'offre et de la demande, ainsi que les capacités de production, et qu'elle contribue à accroître l'incertitude et l'instabilité financière, ce qui conduit à des scénarios imprévisibles, qui n'étaient pas imaginables avant la crise. Si, d'un côté, la COVID-19 a perturbé le marché et les écosystèmes commerciaux tels que nous les connaissions, de l'autre, elle a accéléré l'innovation, en introduisant ce que l'on appelle **"l'innovation imposée dans le domaine des services"**. Du point de vue de la gestion de l'innovation, il est particulièrement intéressant de noter que cette accélération de l'innovation ne s'est pas produite du fait que les organisations voulaient innover, mais parce qu'elles devaient limiter les conséquences négatives de la pandémie. En outre, cette crise particulière a créé un changement de mentalité et stimulé des **opportunités commerciales** qui n'auraient jamais été envisagées dans des circonstances normales. L'étude de cette "innovation imposée dans le domaine des services" est également pertinente à un moment où nous passons d'une maladie pandémique à une maladie endémique et serons à l'avenir de plus en plus souvent confrontés à ce type de phénomènes.

Face à une crise, deux types de stratégies sont généralement adoptés : des stratégies réactives et des stratégies préventives. Plus précisément, nous avons observé dans notre étude que toutes les stratégies mises au point étaient réactives. À ce jour, **aucune industrie de la création ni aucun créateur n'a été en mesure de mettre en œuvre une stratégie préventive, car l'ampleur et l'impact de cette pandémie étaient clairement imprévisibles**. Les informations collectées ont permis d'identifier une tendance générale, à savoir la fermeture partielle ou totale des activités en présentiel, avec un passage aux activités en ligne – lorsque le travail en ligne/à domicile était possible pour les personnes employées dans les industries de la création, les créateurs et les utilisateurs. Cela a entraîné un effondrement de l'emploi dans le secteur de la création (notamment pour les travailleurs indépendants). Certains secteurs de la création ont fait preuve d'une plus grande capacité d'adaptation à des environnements commerciaux très instables, en appliquant des stratégies d'adoption des technologies numériques. La maturité numérique des institutions a joué un rôle essentiel pour répondre aux défis posés par la pandémie.

L'intensité et la nature de l'impact varient considérablement selon les sous-secteurs et pays concernés¹. La présente étude révèle les retombées positives de la pandémie de COVID-19 dans certains secteurs des industries de la création (par exemple, l'informatique et l'audiovisuel²), ainsi que les retombées négatives pour les bibliothèques, les musées et tous les événements publics organisés par ces institutions, comme ce fut le cas pour tous les événements et activités dans le domaine du divertissement³. **La technologie a mis les ressources à la disposition d'un plus grand nombre de consommateurs, abaissant ainsi les barrières à l'entrée des secteurs concernés.** La pandémie a **perturbé les habitudes de consommation** de tous les segments de la population, dont la présence physique aux événements a été rendue impossible. Les personnes dont les connaissances virtuelles étaient les plus faibles ont été pénalisées, généralement les personnes âgées ou les très jeunes enfants et élèves. Même avec du matériel de recherche disponible en ligne, les chercheurs de certains pays ne disposaient pas de connexions Internet solides pour télécharger les données, ou ne pouvaient accéder qu'à des résumés de publications et non aux documents complets. **Le manque de ressources électroniques, tant dans le domaine de la recherche que dans celui de l'enseignement, a rendu très difficiles les activités en ligne régulières.** Cet impact a été particulièrement important dans les régions les moins développées du globe.

Dans le monde entier, différentes mesures de soutien publiques et privées ont été introduites pour atténuer les effets de la pandémie sur les institutions culturelles⁴. Dans plusieurs pays, certains musées ont pu bénéficier d'une aide financière pendant la pandémie, notamment sous la forme de fonds d'urgence, de compensation des pertes, de politiques fiscales d'urgence, de couverture des salaires des employés ou de suspension des loyers et prêts hypothécaires.

[La troisième partie suit]

¹ OECD "Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors", 2020, disponible à l'adresse https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135_135961-nenh9f2w7a&title=Cul%20ture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors, Florida, R., et Seman, M., "Lost Art: Measuring COVID-19's devastating impact on America's creative economy" Brookings Institution, 2020, disponible à l'adresse https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2020/08/20200810_brookingsmetro_covid19-and-creative-economy_final.pdf.

² Kim, S., et al., "The COVID-19 Crisis Management in the Republic of Korea" International Case Studies in the Management of Disasters, 2020, disponible à l'adresse https://www.researchgate.net/publication/343555107_The_COVID-19_Crisis_Management_in_the_Republic_of_Korea.

³ Agostino, D., et al., "Italian state museums during the COVID-19 crisis: from onsite closure to online openness" Museum Management and Curatorship, 2020, disponible à l'adresse <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2020.1790029>, Machovec, G., "Pandemic Impacts on Library Consortia and Their Sustainability" Journal of Library Administration, 2020, disponible à l'adresse <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01930826.2020.1760558>.

⁴ Plusieurs exemples de bonnes pratiques sont disponibles sur la plateforme de l'OMPI à l'adresse <https://www.wipo.int/meetings/fr/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>.

TROISIÈME PARTIE : CONCLUSIONS

Derrière chaque crise se cache une opportunité. **La pandémie de COVID-19 a été le catalyseur de nombreux changements partout dans le monde, à la fois positifs et plus complexes**, mais la survie des institutions dépendra de leur capacité de surmonter cette situation d'urgence. Tous les pays du monde ont pris des mesures à l'échelle de l'économie tout entière, et se sont particulièrement concentrés sur les secteurs culturels et de la création pour aider les créateurs, les institutions et, dans certains cas, le public. **La pandémie de COVID-19 aura probablement des effets structurels profonds et durables sur la manière dont la culture est produite et consommée, ainsi que sur la façon dont les activités d'enseignement et de recherche sont menées.**

L'analyse des rapports produits par les organisations nationales et internationales, des articles universitaires, des livres et des articles de journaux, ainsi que les échanges avec les experts, ont clairement démontré que la pandémie de COVID-19 avait eu un effet profond sur les industries culturelles et de la création du monde entier. La crise actuelle a néanmoins révélé **un sérieux manque de cohérence et d'homogénéité dans la capacité de réponse des secteurs, tant dans les pays développés que dans les pays en développement.**

Pour survivre dans cet environnement difficile, **les acteurs ont dû réagir rapidement et adopter de nouveaux modes de fonctionnement, plus résilients.** La mise en œuvre rapide d'outils numériques pendant la pandémie de COVID-19 (visites et expositions de musées en ligne, entre autres) a permis à certaines institutions de surmonter partiellement ces obstacles. Le passage aux activités en ligne a été plus facile pour certaines organisations compte tenu de la nature de leur activité et de l'existence d'investissements pour accomplir le virage numérique, ou du fait que le virage numérique faisait déjà partie de leur programme de développement et que la pandémie n'a fait qu'accélérer sa mise en œuvre.

Par exemple, les technologies numériques ont permis aux musées d'envisager de nouvelles façons de solliciter les visiteurs en augmentant leur activité sur les réseaux sociaux et en offrant des possibilités d'accès en ligne, ainsi que des visites en ligne.

Les institutions et entreprises de petite et moyenne taille ont peiné à s'adapter à cette situation d'urgence et ont eu besoin d'aide pour acquérir les compétences et ressources nécessaires afin de faire face au contexte difficile et de satisfaire les nouveaux besoins. Sans une aide financière adéquate, la COVID-19 continuera d'avoir des répercussions majeures dans certains domaines, avec notamment une réduction des capacités opérationnelles, dont les effets se feront ressentir sur les horaires d'ouverture, les expositions et les programmes proposés au public. Cette situation aura également des conséquences négatives sur les modèles économiques, l'avenir des industries de la création et l'accès à la culture, ce qui se traduira par un appauvrissement des opportunités culturelles et, à terme, nuira au bien-être des communautés desservies par ces institutions.

Comme nous l'avons vu dans la première partie, la souplesse, l'adaptabilité et les capacités numériques des organisations du secteur de la création ont été des éléments fondamentaux des stratégies de résilience face à la pandémie de COVID-19.

Comme nous l'avons vu dans la deuxième partie, la fermeture de leurs locaux pendant la pandémie et le **processus d'expansion significative de leur catalogue électronique ont entraîné des difficultés financières pour les bibliothèques**, qui ont été encore amplifiées par les réductions budgétaires régionales, laissant les bibliothèques à la merci des effets de

la pandémie sur le long terme. Ce n'est pas seulement un problème pour les bibliothèques, mais aussi pour la société, avec un arrêt des efforts déployés en matière de renforcement des capacités et d'innovation.

Peu à peu, la perturbation s'est transformée en résilience, en capacité d'adaptation et en renouveau dans certaines industries de la création, ainsi que dans des établissements d'enseignement et de recherche et des institutions du patrimoine culturel dans le monde entier. Du point de vue des utilisateurs, il est évident qu'il est nécessaire de généraliser l'accès à l'Internet et aux infrastructures correspondantes afin de permettre à tous les utilisateurs d'accéder en ligne aux ressources proposées par les musées, les bibliothèques, les services d'archives et les organismes d'enseignement et de recherche.

Les technologies de l'information ont sensiblement modifié les établissements d'enseignement et de recherche ainsi que les institutions du patrimoine culturel, tant dans la nature de leurs activités que dans les modes de diffusion de leurs contenus pendant la pandémie. La pandémie a obligé les musées, les services d'archives et les bibliothèques à réorganiser leurs échanges avec les clients et à renforcer l'interactivité, afin de remplir leur mission en ces temps instables et incertains. Notre étude a montré que les organisations ayant fait preuve d'adaptabilité avaient adopté une approche flexible et renforcé leurs capacités numériques afin de créer de nouvelles opportunités de croissance.

Si certains secteurs et institutions ont su faire preuve d'adaptabilité, **d'autres organisations n'ont pas eu la résilience suffisante pour s'adapter rapidement à la pandémie de COVID-19.** Certaines organisations ont souffert plus que d'autres. Ceci est particulièrement vrai pour les secteurs n'ayant pas pu exploiter pleinement les technologies numériques (faible degré de maturité technologique ou ressources limitées pour investir dans le virage numérique) ou manquant d'infrastructures pour la diffusion en ligne de leurs produits.

L'environnement en ligne a gagné en importance pour les industries culturelles et de la création dans leur ensemble. La diffusion en ligne est devenue un élément essentiel pour les industries de la création, les institutions culturelles, les établissements d'enseignement et de recherche, ainsi que pour l'industrie musicale. Il a été démontré que l'organisation d'événements virtuels constituait un nouveau moyen de créer du divertissement et de générer des revenus.

De même, le numérique est devenu central pour les institutions du patrimoine culturel et les établissements d'enseignement et de recherche. Par exemple, il a été démontré que l'organisation d'événements virtuels constituait une autre manière de fréquenter les musées et de générer des revenus. Pour tous ces domaines, il est nécessaire de souligner que **cette alternative n'est pas durable sur les moyen et long termes.** Les gouvernements et d'autres organisations ont adopté des mesures de relance (mesures fiscales, mesures liées à l'emploi, mesures d'incitation, programmes de maintien dans l'emploi, programmes d'aide financière des travailleurs indépendants) destinées à atténuer l'impact de la pandémie de COVID-19. Ces mesures n'ont néanmoins pas été efficaces pour certains types d'organisations et les personnes qu'elles desservent.

Les gouvernements et d'autres organisations ont adopté des mesures de relance (mesures fiscales, mesures liées à l'emploi, mesures d'incitation, programmes de maintien dans l'emploi, programmes d'aide financière des travailleurs indépendants) destinées à atténuer l'impact de la pandémie de COVID-19 dans différents pays. Cependant, ces industries sont extrêmement fragmentées et comprennent différents types de travailleurs dans le secteur de la création, notamment des travailleurs indépendants, des travailleurs temporaires et des employés à temps partiel, dont le statut ne permet de bénéficier que de certains programmes d'aide des pouvoirs publics.

La pandémie a enseigné aux décideurs diverses manières de rendre les institutions analysées plus durables et résilientes, en soulignant notamment l'importance de leur adaptation à des conditions financières très fluctuantes, les stratégies d'adoption des technologies numériques et la maturité numérique des organisations, qui ont procuré un avantage concurrentiel pour faire face à la pandémie. La relation actuelle entre les technologies numériques et les capacités organisationnelles de ces entités restera cruciale après la pandémie de COVID-19.

Il serait bon d'accorder davantage d'attention au déploiement de ressources électroniques respectant le droit d'auteur dans son ensemble, notamment en facilitant l'utilisation, au moyen de licences, du matériel didactique pour l'enseignement et la recherche. Cela pourrait limiter les dommages causés par le piratage en temps de crise et soutenir le développement des industries locales tout en tenant compte des créateurs.

La pandémie de COVID-19 a fait ressortir la nécessité de faire mieux comprendre aux institutions et organisations les conséquences sur le droit d'auteur du passage à un monde numérique, et d'évaluer les moyens appropriés et les méthodes innovantes pour faciliter les utilisations numériques. Il serait alors possible de s'assurer que le système est capable de suivre les bouleversements sociaux tels que ceux observés durant la pandémie, ainsi que les développements technologiques émergents.

