

PÔLE DE CRÉATION  
NUMÉRIQUE

ÉTUDE SUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE  
EN SUISSE ROMANDE

ÉTAT DES LIEUX ET DES BESOINS

RAPPORT D'ANALYSE & RECOMMANDATIONS

**p**  **c**  **n**



# Sommaire



## PREMIÈRE PARTIE: RAPPORT D'ANALYSE

- 0. INTRODUCTION
- 1. PRÉAMBULE
- 2. TYPOLOGIE
- 3. RECOURS AUX SOUTIENS EXISTANTS
- 4. BESOINS

## SECONDE PARTIE: RECOMMANDATIONS

- A. BASSE ALTITUDE: LES RECOMMANDATIONS DU PÔLE POUR STIMULER DÈS AUJOURD'HUI L'ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE
- B. HAUTE ALTITUDE: LES 4 PRINCIPES MOTEURS D'UN SOUTIEN PÉRENNE AU SECTEUR DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE



# Première partie : Rapport d'analyse



# Pascal Crittin

PRÉSIDENT DE LA FONDATION POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE

La Suisse romande est-elle trop petite pour être un haut-lieu de la création numérique ? Sûrement pas, si nous réussissons à structurer l'écosystème comme cela a été fait par exemple dans le domaine du cinéma. Telle est la conviction des partenaires de la Fondation pour la création numérique (\*).

Pour réaliser cette ambition et élaborer sa stratégie, la Fondation a souhaité disposer d'informations sur la manière dont est structurée le domaine de la création numérique en Suisse romande. Elle a confié à l'association Virtual Switzerland le mandat de réaliser un état des lieux et des besoins du secteur. Elle a par ailleurs demandé à la direction du Pôle de création numérique de procéder à l'analyse des résultats obtenus et de soumettre une série de recommandations aux organismes qui soutiennent le développement de projets culturels à haute valeur technologique ajoutée.

Sur cette base, la Fondation a validé une stratégie qui privilégie une approche ouverte, fédératrice, ambitieuse mais aussi pragmatique du développement de la création numérique suisse.

Au vu des résultats de l'étude et malgré quelques initiatives pionnières, un constat s'impose : les mesures d'encouragement à la création numérique font singulièrement défaut en Suisse. En premier lieu, il est nécessaire de reconnaître l'apport des actrices et acteurs du numérique au patrimoine culturel helvétique et leur importance dans l'affirmation d'une identité culturelle numérique nationale. A ce titre, la création numérique suisse doit être considérée avec la même attention que celle accordée aux autres disciplines culturelles que sont les arts de la scène, les arts visuels, la littérature ou encore le cinéma.

Une société ne peut se passer de création et de culture. La société numérique qui est la nôtre a donc besoin de développer la création et la culture numériques. Elle doit le faire en mettant plus que jamais l'humain au cœur de ce développement, et particulièrement les artistes qui ont un rôle particulier à jouer : celui d'accélérateurs comme de critiques. Ainsi, face aux immenses défis que pose la numérisation et l'intelligence artificielle dans tous les domaines, notre société saura élaborer des solutions humanistes, qui profitent à toute la collectivité et contribuent à enchanter le monde.

(\* ) PARTENAIRES DE LA FONDATION POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE (FCN)



# 1. Préambule

SUITE AUX PREMIÈRES **ASSISES DE LA CRÉATION DIGITALE**, LA FONDATION POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE A MANDATÉ L'ASSOCIATION VIRTUAL SWITZERLAND POUR RÉALISER UNE ÉTUDE SUR LA STRUCTURATION ET LES BESOINS DU DOMAINE EN SUISSE ROMANDE.

Conduite par Laetitia Bochud, directrice de Virtual Switzerland et Vanessa Fagnoli, docteure en sociologie, l'« Etude sur la création numérique en Suisse romande : état des lieux et des besoins » aura nécessité plusieurs mois de travail.

Elle repose sur deux approches : l'une qualitative (entretiens personnalisés avec des représentants du secteur), l'autre quantitative (questionnaire envoyé à un large échantillon d'entités actives dans le domaine).

Elle met en évidence les enjeux et les opportunités d'un écosystème culturel marqué à la fois par son dynamisme et par son hétérogénéité.



SUR MANDAT DU CONSEIL DE FONDATION, LA DIRECTION DU PÔLE DE CRÉATION NUMÉRIQUE  
A PROCÉDÉ À UN RAPPORT D'ANALYSE DE L'ÉTUDE.

PRINCIPALEMENT BASÉ SUR LES DONNÉES QUANTITATIVES BRUTES RECUEILLIES PAR LES AUTEURS DE L'ÉTUDE,  
IL SE CONCENTRE SUR LES TROIS ASPECTS SUIVANTS :

1

LA TYPOLOGIE DES CRÉATRICES ET CRÉATEURS  
DE CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES  
EN SUISSE ROMANDE

2

LE RECOURS AUX SOUTIENS EXISTANTS

3

LES PRINCIPAUX BESOINS DU SECTEUR



CETTE ANALYSE EST ASSORTIE D'UNE SÉRIE DE RECOMMANDATIONS À L'INTENTION DES COLLECTIVITÉS PUBLIQUES ET DES PRINCIPAUX ORGANISMES PARAPUBLICS OU PRIVÉS QUI SOUTIENNENT LA CULTURE ET L'INNOVATION EN SUISSE ROMANDE AINSI QU'AU NIVEAU FÉDÉRAL.

ELLES SE DÉCLINENT SUR DEUX NIVEAUX :

- A) À BASSE ALTITUDE: SOIT LES HUIT ACTIONS À ENTREPRENDRE DÈS AUJOURD'HUI POUR FERTILISER L'ÉCOSYSTÈME DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE.
- B) À HAUTE ALTITUDE: SOIT LES 4 PRINCIPES MOTEURS QUI POURRAIENT FONDER, À MOYEN TERME, L'ACTION PUBLIQUE ET PRIVÉE DANS LE DOMAINE.

L'ÉTUDE COMPLÈTE PEUT ÊTRE CONSULTÉE EN LIGNE, SUR LE SITE DU PÔLE DE CRÉATION NUMÉRIQUE [WWW.POLNUM.CH](http://WWW.POLNUM.CH).  
POUR LES QUESTIONS SPÉCIFIQUEMENT LIÉES À LA FORMATION, QUI NE SONT PAS TRAITÉES DANS LE PRÉSENT RAPPORT, NOUS RENVOYONS LE LECTEUR AUX POINTS 4 ET SUIVANTS DE L'ÉTUDE.

## 2. Typologie

DÉFINITION : LA CRÉATION NUMÉRIQUE REGROUPE L'ENSEMBLE DES EXPÉRIENCES ET CONTENUS CULTURELS ET/OU PATRIMONIAUX CRÉÉS À PARTIR D'OUTILS, TECHNOLOGIES ET PROCESSUS NUMÉRIQUES.

### QUI SONT LES ACTEURS :

POUR LES BESOINS DE CETTE ÉTUDE, NOUS AVONS IDENTIFIÉ TROIS TYPES D'ORIGINES SECTORIELLES :

XN



Les entreprises XN : cette catégorie regroupe les entreprises, créateurs, créatrices, artistes pour lesquels les expériences numériques (XN) représentent leur principale activité actuelle ; elle englobe notamment les studios de jeu vidéo, les artistes numériques, les studios immersifs ou encore les créateurs et créatrices de contenus web.

AL



Les alumni des filières numériques des HES-So : il s'agit davantage d'un sous-groupe XN, qui représente « la relève numérique », que d'une catégorie à proprement parler ; ses aspirations et ses besoins sont toutefois sensiblement différents et doivent donc être pris en compte en tant que tels.

AV

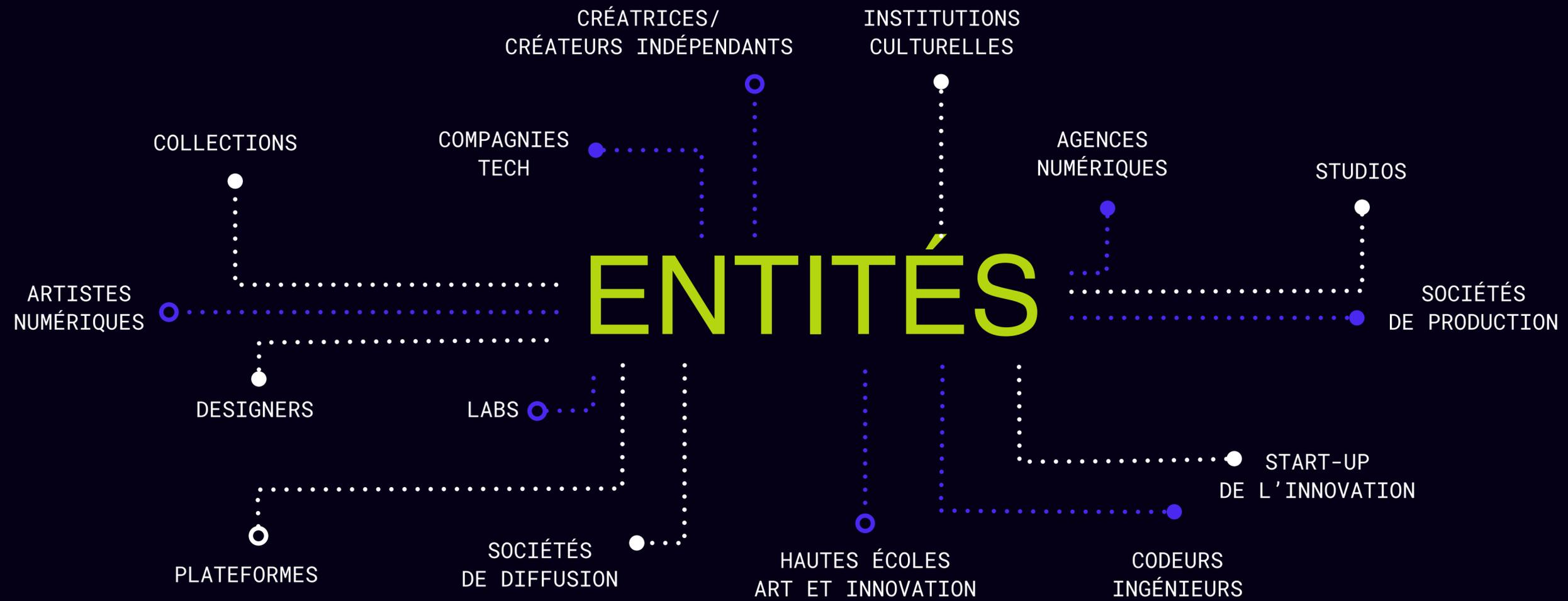


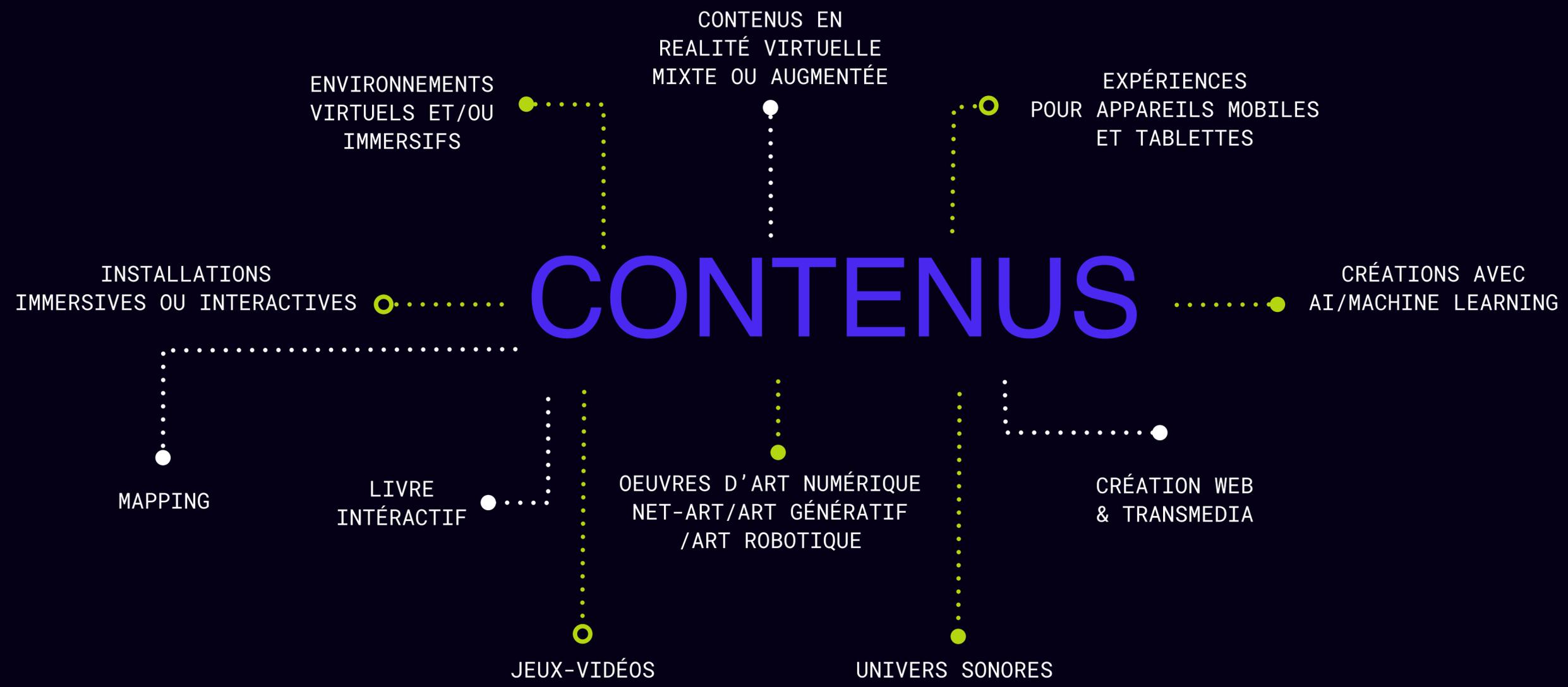
Les entreprises audiovisuelles traditionnelles : tout acteur travaillant dans le domaine du cinéma et de la télévision, mais conduisant ponctuellement des projets plus ou moins importants impliquant des formes d'expression purement numériques.

*LES ENTITÉS AUDIOVISUELLES TRADITIONNELLES (AV) ET LES ENTITÉS NATIVEMENT NUMÉRIQUES (XN, ALUMNI) ONT UNE VISION TRÈS DIFFÉRENTE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE :*

*POUR LES AV, IL S'AGIT AVANT TOUT D'UNE **TECHNIQUE**, IMPLIQUANT L'USAGE D'OUTILS DE PRODUCTION OU DE DIFFUSION DE CONTENUS NARRATIFS AUDIOVISUELS.*

*POUR LES XN, IL S'AGIT AVANT TOUT D'UNE **PRATIQUE**, IMPLIQUANT DES FORMES D'ÉCRITURES NOUVELLES ET/OU INTERACTIVES.*





## QUI CRÉE QUOI ?

SI LA SUISSE ROMANDE DISPOSE D'UN TISSU DENSE DE PROFESSIONNELS ET ENTITÉS ACTIFS DANS LA CRÉATIVITÉ ET/OU LES ARTS NUMÉRIQUES, LE SECTEUR EST AVANT TOUT MARQUÉ PAR SON MORCELLEMENT ET SON HÉTÉROGÉNÉITÉ.

Le domaine recouvre de nombreuses disciplines numériques, dont plusieurs parfois pratiquées au sein d'une même entité. Ces pratiques diffèrent sensiblement selon l'origine sectorielle des créatrices, créateurs et entités romands. Enfin, elles requièrent l'usage de technologies variées, qui peuvent se combiner au sein d'un même projet (ex : un jeu vidéo en réalité augmentée).

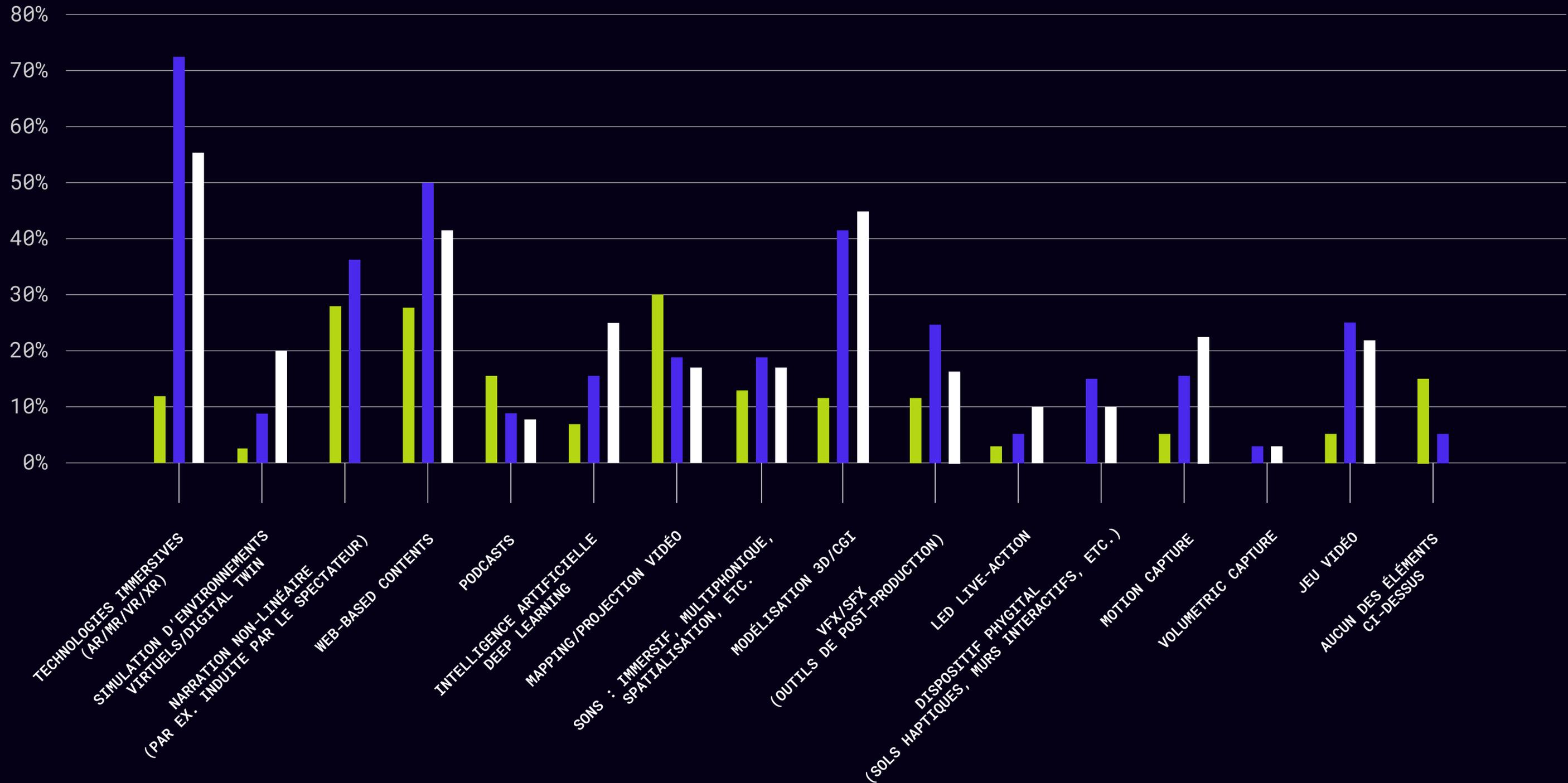
*GLOBALEMENT, LA CRÉATION NUMÉRIQUE PEUT ÊTRE DIVISÉE EN DEUX CATÉGORIES :*

*A) LES CONTENUS ET EXPÉRIENCES CRÉÉS POUR UNE DIFFUSION EXCLUSIVEMENT NUMÉRIQUE (JEUX VIDÉOS, ŒUVRES VR, CRÉATIONS WEB, CONTENUS POUR METAVERS, ETC.)*

*B) LES CONTENUS ET EXPÉRIENCES CRÉÉS POUR UNE DIFFUSION PARTIELLE OU TOTALE DANS LE MONDE PHYSIQUE (PROJECTIONS, ŒUVRES DE RÉALITÉ AUGMENTÉE, HOLOGRAMMES, MAPPING, INSTALLATIONS, HYBRIDATIONS, ETC.)*

# TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES PAR ORIGINE SECTORIELLE

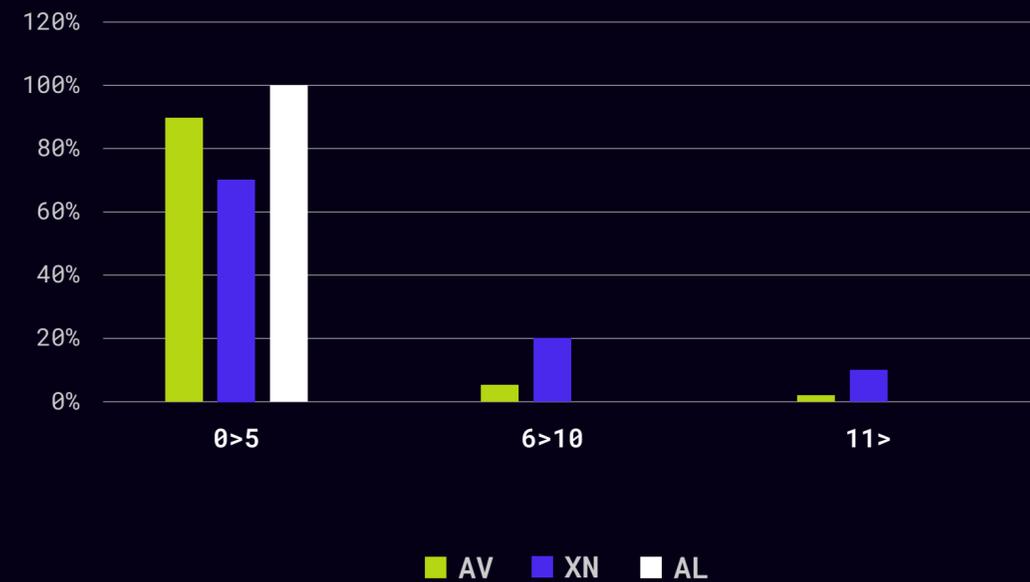
■ AV ■ XN ■ AL



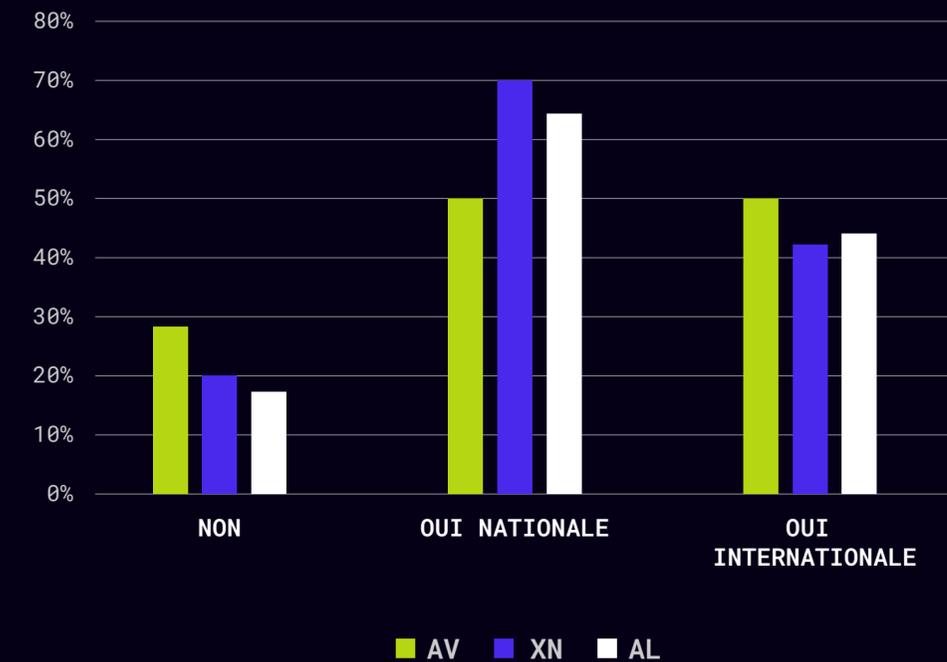
## DES ACTEURS, UNE APPROCHE COMMUNE.

AX, XN ou AL, les acteurs ont en commun d'exercer leur activité en leur nom ou au sein de structures de taille souvent modeste, avec différents types d'associations ou de collaborations envisagées en fonction des projets développés. Ils se caractérisent par une approche ouverte, dynamique et pragmatique de leur pratique, avec une importante capacité à naviguer entre mandats et travaux personnels.

TAILLE DE LA STRUCTURE  
nbr d'employés



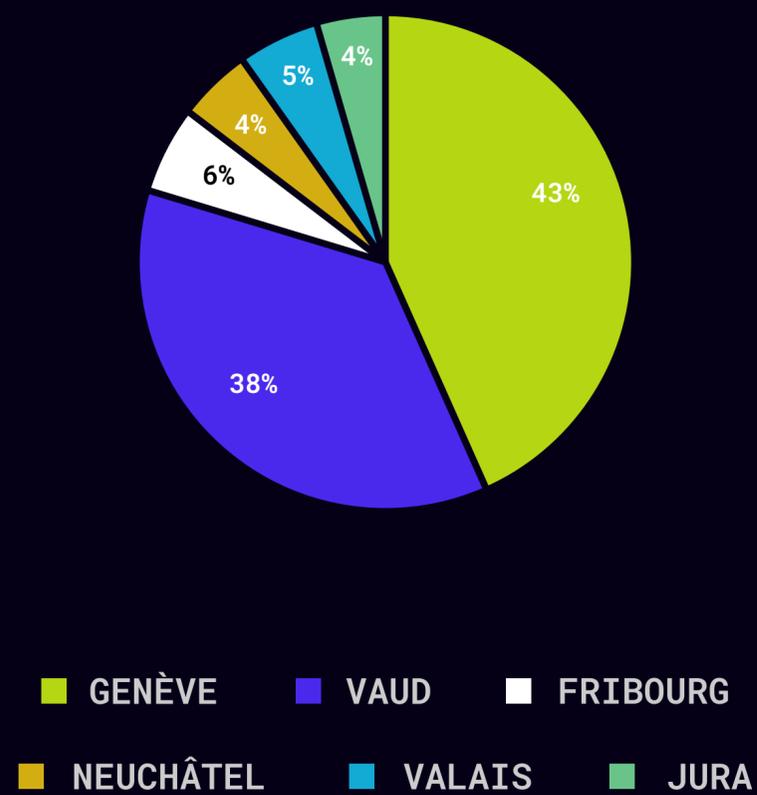
COLLABORATIONS



*CETTE FLUIDITÉ ET CETTE AGILITÉ SEMBLANT PARADOXALEMENT INFLUER NÉGATIVEMENT SUR LA RECONNAISSANCE PAR LES AUTORITÉS DE LEUR STATUT DE CRÉATEURS ET CRÉATRICES À PART ENTIÈRE : LA PLUPART DES ACTEURS SE DISENT PEU SOUTENUS, MAIS SURTOUT MAL COMPRIS, PAR LES ADMINISTRATIONS COMPÉTENTES EN MATIÈRE D'ENCOURAGEMENT À LA CULTURE OU À L'ÉCONOMIE.*

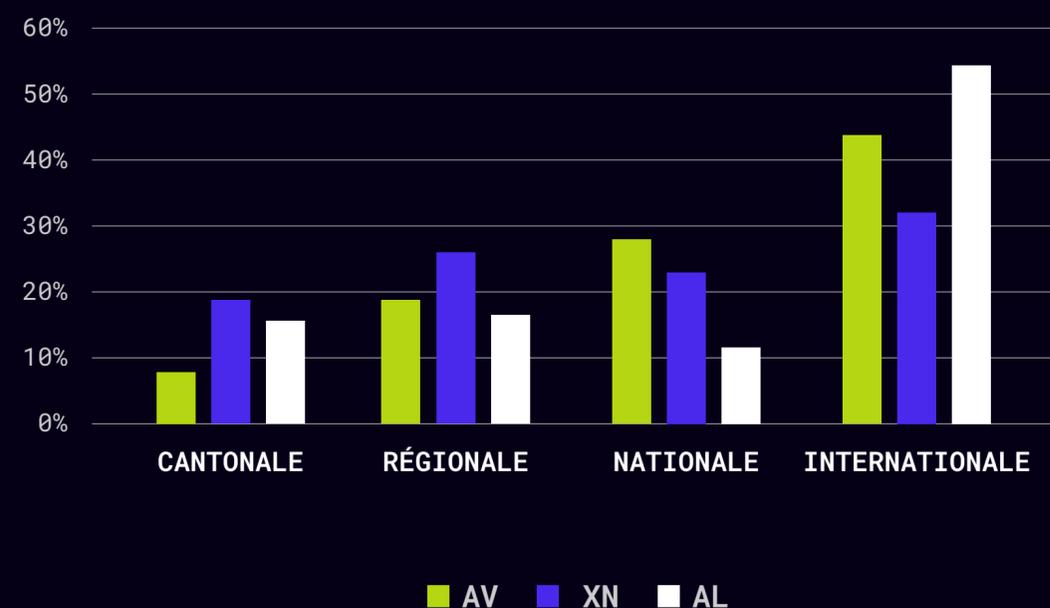
## LA LOCALISATION PHYSIQUE : UN CRITÈRE NON PERTINENT POUR LE DOMAINE ?

Les personnes et entreprises actives dans le domaine sont majoritairement installées dans l'arc lémanique, où se concentrent les lieux de formation en matière d'art ou d'innovation, les incubateurs et autres structures spécialisées dans l'accompagnement à la mise en marché de projets et les opportunités de collaborations de soutien et/ou d'affaire.



Une large majorité des créatrices et créateurs interrogés met toutefois en avant la dimension internationale de leurs activités. A contrario, seule une très faible partie des professionnels inscrit sa pratique dans un périmètre strictement cantonal. Cette dynamique est similaire à celles que l'on observe dans l'audiovisuel, la littérature ou l'art contemporain.

### PERIMÈTRE DE L'ACTIVITÉ

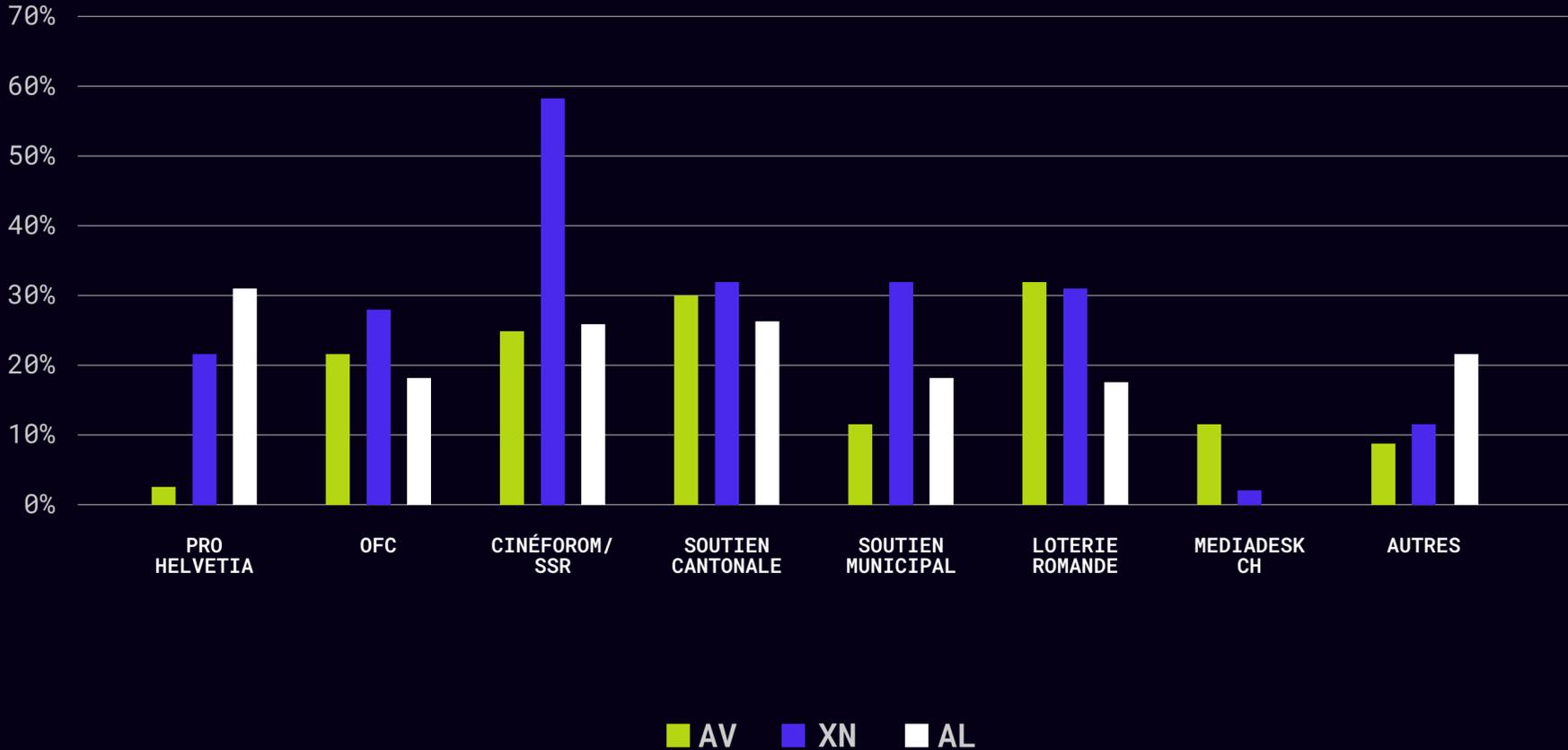


# 3. Recours aux soutiens existants

## STRATÉGIES DE FINANCEMENT ET SOUTIENS : LES DIFFÉRENCES SECTORIELLES

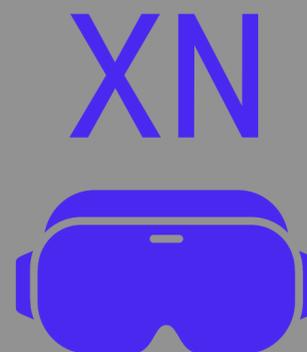
L'hétérogénéité du secteur se vérifie dans les réponses concernant les soutiens existants sollicités et/ou reçus par les personnes et entités interrogées. On observe ainsi des stratégies de financement différenciées selon l'origine sectorielle des créatrices et créateurs numériques. Les logiques de communication retenues par les institutions dispensant des soutiens, le manque de cohérence des critères d'éligibilité et les réflexes de « branche » pourraient constituer des facteurs importants dans la disparité des stratégies observées.

PROVENANCE DE SOUTIENS PAR ORIGINE SECTORIELLE  
(Plusieurs provenances possibles par projet)





**EXEMPLE 1** : Les entreprises issues de l'audiovisuel traditionnel citent plus fréquemment l'Office fédéral de la culture que Pro Helvetia comme source de financement fédérale pour leurs projets numériques. Les soutiens municipaux ne semblent pas significatifs pour cette catégorie.



**EXEMPLE 2** : Les entreprises XN ciblées par l'appel à projets de Cinéforum et de la SSR placent très largement ce dernier en tête des possibilités de financement et affichent globalement des soutiens plus diversifiés que ce que l'on observe dans les autres catégories.



**EXEMPLE 3** : les alumni issus des filières interactives citent majoritairement Pro Helvetia, qui a axé une partie de sa politique d'encouragement sur le soutien aux médias interactifs (jeux vidéos) ; a contrario, elles ne citent jamais le MediaDesk Suisse comme source de financement.

# STRATÉGIES DE FINANCEMENT ET SOUTIENS : LES CONSTANTES

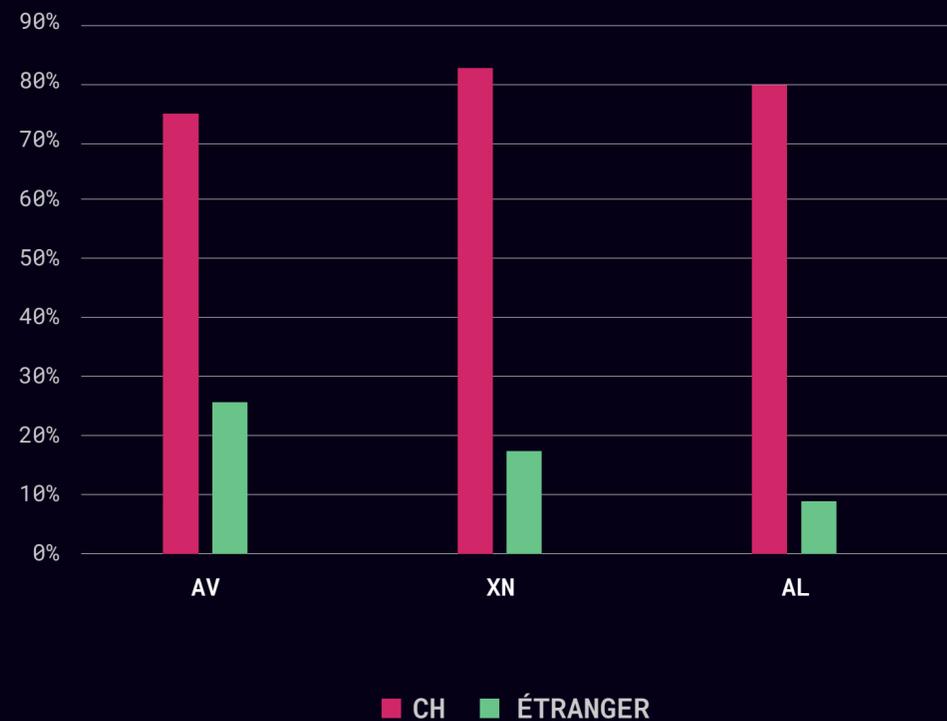
## CONSTANTE I : LE FAIBLE POIDS DE LA COPRODUCTION

Le financement de projets romands via des soutiens internationaux (principalement européens) apparaît marginal, quel que soit le secteur d'activité premier.

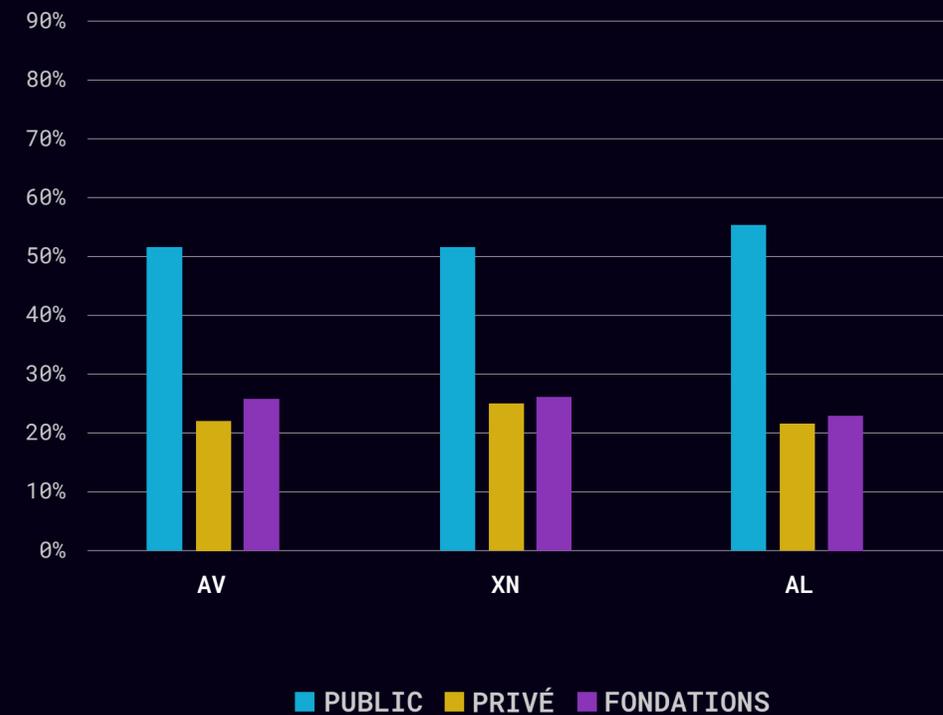
## CONSTANTE II : LA RÉPARTITION PUBLIC/PRIVÉ

Dans toutes les catégories, les apports émanent plus régulièrement du public que d'acteurs venus du privé, fondations comprises, sans pour autant que ces ressources puissent être considérées comme négligeables.

FINANCEMENT : CH vs ÉTRANGER



FINANCEMENT: PUBLIC-PRIVÉ-FONDATIONS



## STRATÉGIES DE FINANCEMENT ET SOUTIENS : LES CONSTANTES

### CONSTANTE III : LES CANTONS NE FLUCTUENT PAS

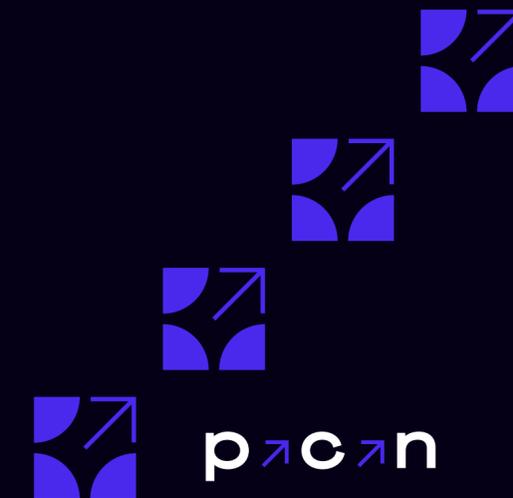
Si la plupart des sources de financement varient de manière importante en fonction de l'origine sectorielle des acteurs concernés, la part des cantons reste sensiblement la même pour chacun des acteurs. L'étude ne permet toutefois pas de dire à quelle hauteur chaque canton contribue à l'encouragement du domaine.

### CONSTANTE IV : DES SOURCES DE FINANCEMENT DIFFICILEMENT LISIBLES ET MORCELÉES

A l'heure actuelle, aucun organisme de soutien à la culture ne joue de rôle moteur dans le financement de la création numérique. L'encouragement est morcelé. Il provient dans la majorité des cas de guichets liés à d'autres disciplines artistiques (fonds liés au cinéma, aux arts vivants, etc), avec ce que cela suppose de manque de lisibilité pour les professionnels concernés et d'adaptation constante des projets aux critères propres à chaque guichet. Les rares soutiens dédiés au domaine se concentrent sur des sous-secteurs particuliers de la création numérique (le jeu vidéo, la création immersive, etc).

### CONSTANTE V : PAS ASSEZ DE FINANCEMENT

Une écrasante majorité des acteurs interrogés place le financement en première position des enjeux auxquels le domaine est confronté.



*IL EST IMPORTANT DE NOTER QUE SI NOTRE ÉTUDE ENTENDAIT METTRE EN LUMIÈRE LA MANIÈRE DONT LES ACTEURS DE LA CULTURE NUMÉRIQUE FONT APPEL À DES SOUTIENS EXISTANTS, TOUTES LES ENTITÉS S'ENTENDENT SUR LE FAIT QUE CES DERNIERS NE RÉPONDENT PAS AUX BESOINS DU SECTEUR.*

# 4. Besoins

## UNE APPROCHE GLOBALE DES BESOINS

Nous avons opté pour une approche globale de la notion de « besoins » liés à la pratique de la création numérique en Suisse romande. Outre l'accès à des financements, nous avons également voulu comprendre quels autres défis majeurs identifiaient les acteurs et actrices interrogés.

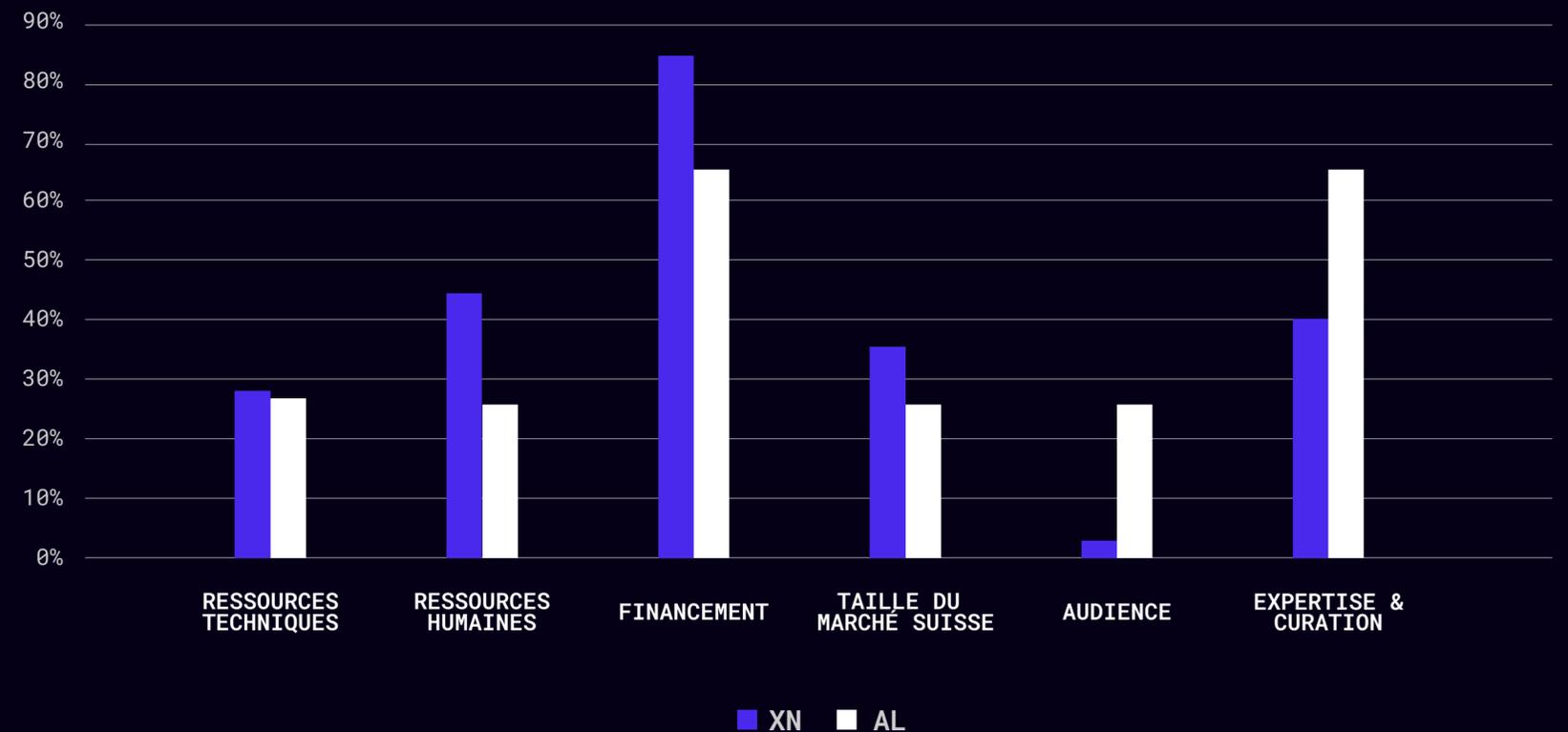
**FINANCEMENT**

**DIFFUSION**

**STRUCTURATION**

**RESSOURCES HUMAINES ET TECHNIQUES**

### LES DÉFIS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE



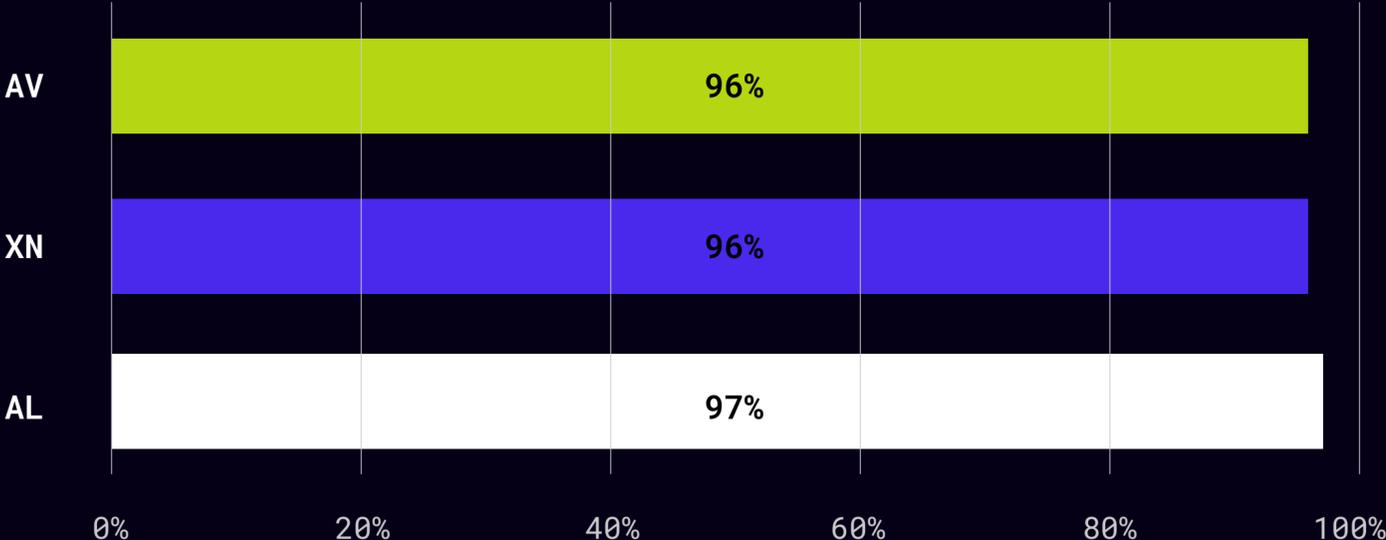
*NB : LES ENJEUX SONT CEUX DÉFINIS PAR LES ENTITÉS NATIVEMENT DIGITALES (XN+AL), LES ENJEUX POUR LES INDUSTRIES AUDIOVISUELLES S'INSCRIVANT DANS LE CADRE PLUS LARGE DE LA TRANSITION NUMÉRIQUE DE LEURS ACTIVITÉS.*

# FINANCEMENT : LE PRINCIPAL DÉFI

Les acteurs interrogés placent le financement au premier rang des défis auxquels ils sont confrontés au quotidien. Ils relèvent le besoin de soutien financier pour leurs projets.

*LA CRÉATION NUMÉRIQUE EST L'UN DES CHAMPS CULTURELS LES MOINS ENCOURAGÉS EN SUISSE MALGRÉ LA PRÉSENCE DE FILIÈRES DE FORMATION DE HAUT NIVEAU ET L'IMPORTANCE STRATÉGIQUE QU'IL REVÊT EN MATIÈRE DE CONSTITUTION D'UN PATRIMOINE CULTUREL FUTUR.*

MANQUE DE FINANCEMENT ?  
Un OUI massif



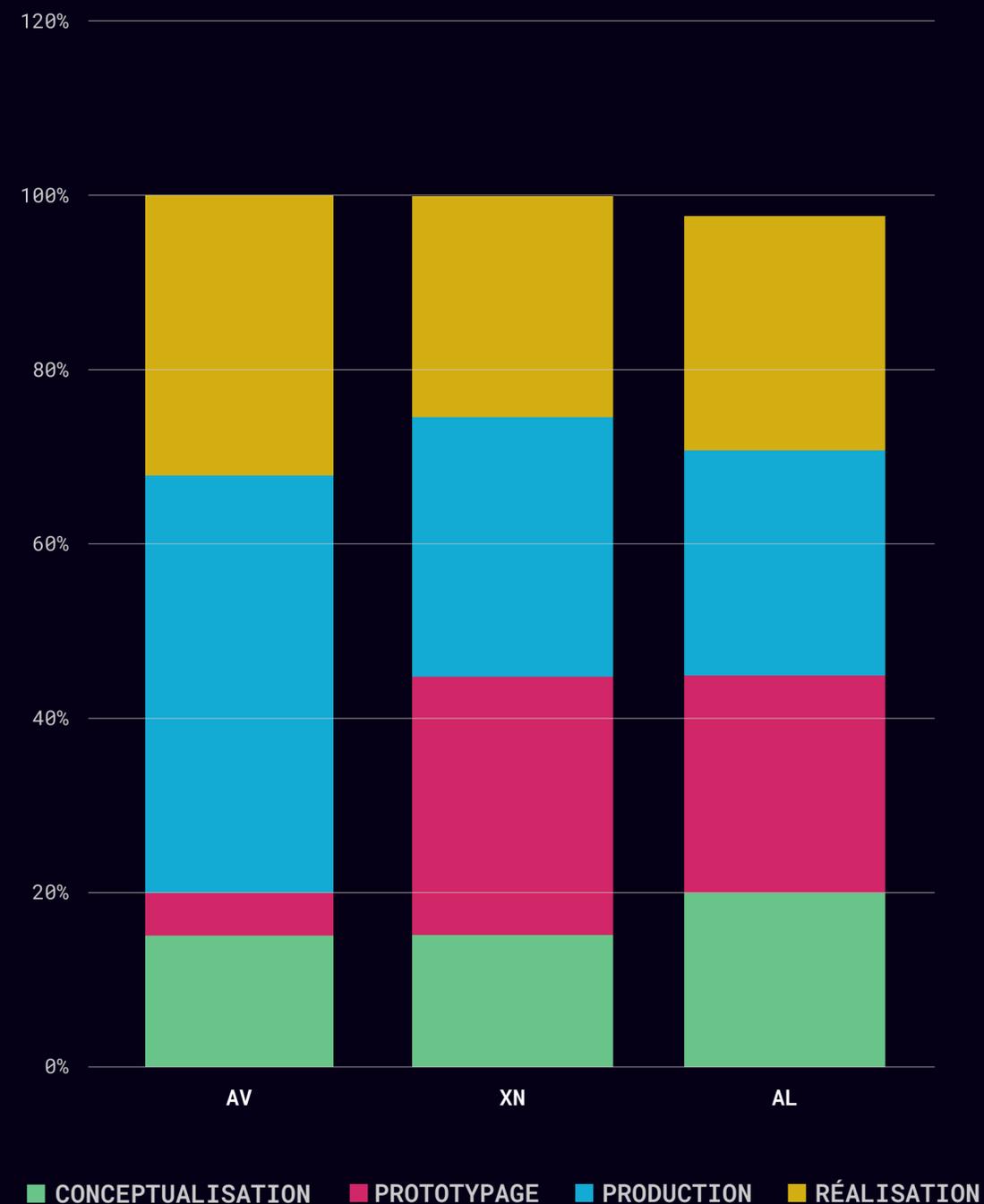
## FINANCER : OUI MAIS QUOI ET QUAND ?

L'HÉTÉROGÉNÉITÉ DES CONTENUS, LA COMPLEXITÉ TECHNOLOGIQUE DES CRÉATIONS OU ENCORE LA DIMENSION DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT PROPRE AU SECTEUR CONSTITUENT DES PROBLÉMATIQUES DE FINANCEMENT PARTICULIÈRES AU DOMAINE.

À l'inverse de ce que l'on peut observer dans de nombreux autres champs culturels, les besoins de financement des acteurs nativement digitaux (entreprises XN et alumni) apparaissent aussi importants dans les phases de développement des projets (conceptualisation et prototypage) que dans les phases de production (production et réalisation).

Portées vers des contenus numériques dérivés de leurs activités premières, les entreprises nativement audiovisuelles affichent un schéma de production plus traditionnel. Leurs besoins sont accrus en phase de production mais modestes en phase de développement.

STRUCTURE DES BESOINS  
par phase de production



FINANCER : PRODUIRE, ET APRÈS ?

APRÈS LE FINANCEMENT DU DÉVELOPPEMENT ET DE LA PRODUCTION D'ŒUVRES ET CONTENUS CULTURELS NUMÉRIQUES, LEUR DIFFUSION ET LEUR PROMOTION ARRIVENT EN TÊTE DE LISTE DES BESOINS DE FINANCEMENT DES CRÉATRICES ET CRÉATEURS ROMANDS, TOUTE ORIGINE SECTORIELLE CONFONDUE.

**p r c r n**

**p r c v n**

**p v c r n**

**p v c v n**

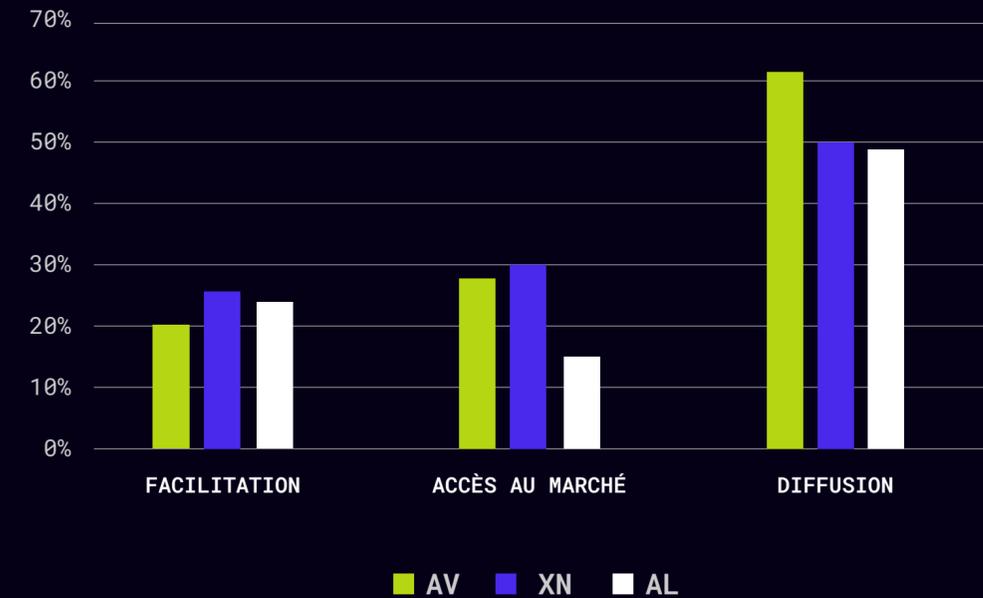
## DIFFUSER ET PROMOUVOIR DES CONTENUS ROMANDS DE CRÉATION NUMÉRIQUE : UN ENJEU GLOBAL

La problématique de la diffusion est complexe et dépasse la simple question du financement. Elle peut d'une part être appréciée sous son angle économique, à travers le besoin de programmes d'accompagnement destinés à réaliser le potentiel de mise en marché d'œuvres numériques romandes. Un quart des professionnels estime en outre avoir besoin d'initiatives de mise en réseau (facilitation).

D'autre part, s'agissant de pratiques nouvelles et innovantes, la question de leur place dans le dispositif de mise en valeur et de circulation de la création contemporaine s'avère toute aussi importante. En découle une série d'enjeux concrets, comme la création d'espaces dédiés ou l'acquisition d'expertise au sein des institutions généralistes ou transdisciplinaires qui ont pour mission de diffuser l'art et la culture auprès de la population.

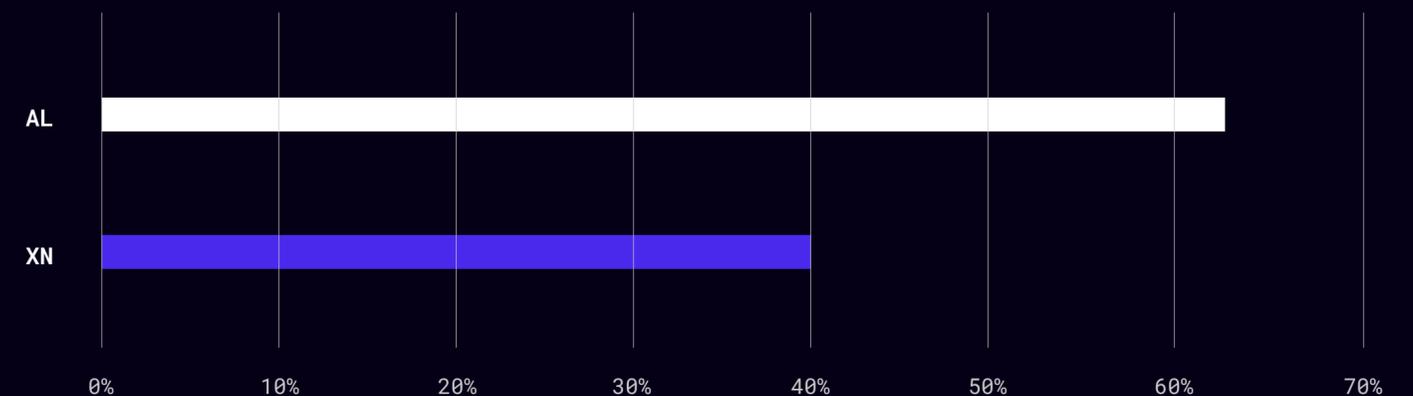
*UN ENJEU D'AUTANT PLUS SENSIBLE QUE L'ACQUISITION D'UNE TELLE EXPERTISE PAR LES INSTITUTIONS CULTURELLES PEUT AVOIR VALEUR DE RECONNAISSANCE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE NON COMME SIMPLE OUTIL TECHNIQUE MAIS COMME EXPRESSION ARTISTIQUE EN SOI.*

### BESOINS EN PHASE DE DIFFUSION



### L'EXPERTISE DANS LES INSTITUTIONS:

Un enjeu particulier pour la relève



## LA PROMOTION, UN ENJEU TRANSVERSAL

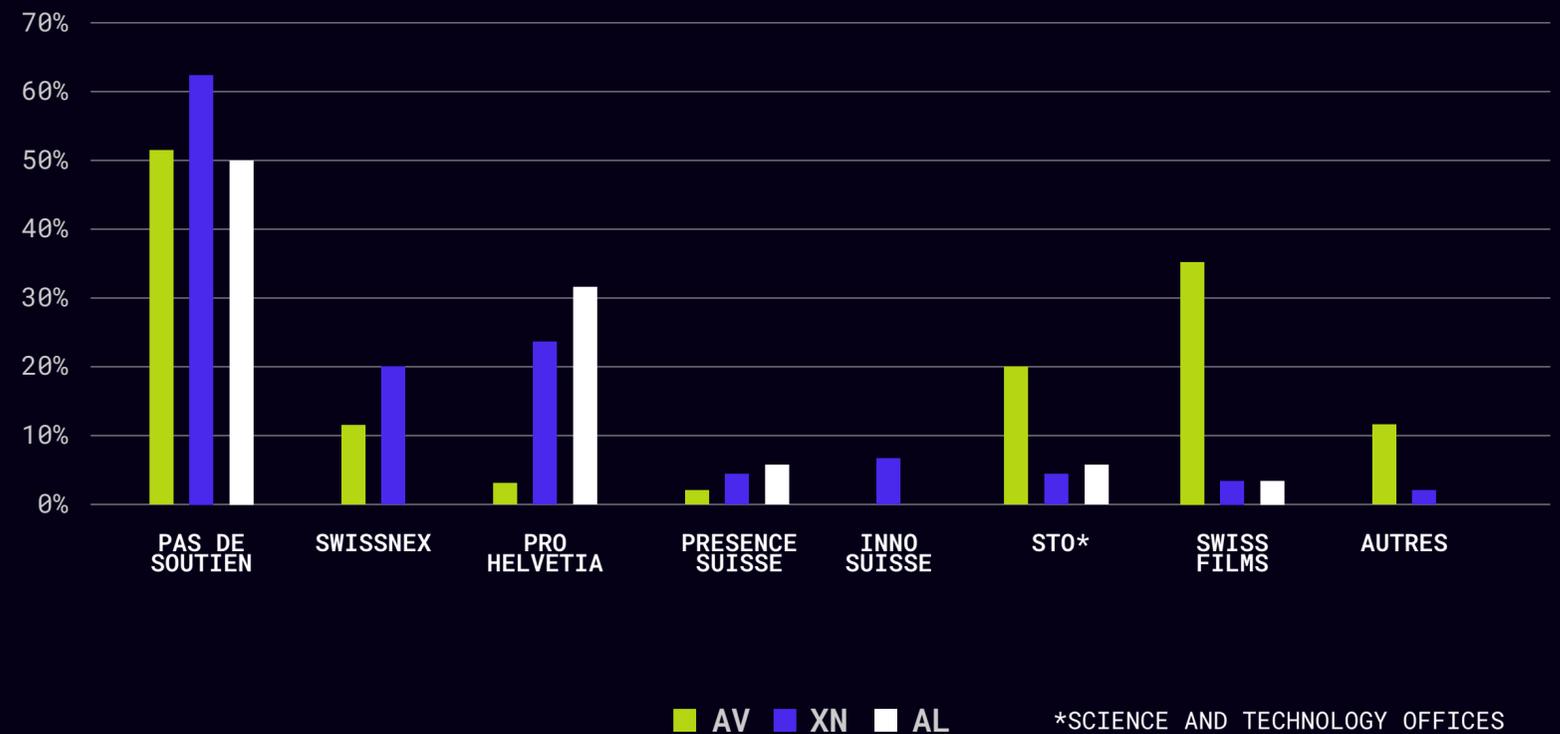
L'ÉTUDE DRESSE UN CONSTAT PRÉOCCUPANT DE L'ÉTAT ACTUEL DU SOUTIEN À LA PROMOTION DES ŒUVRES ROMANDES : PLUS DE 5 ENTITÉS INTERROGÉES SUR 10 AFFIRMENT N'AVOIR PERÇU AUCUNE AIDE À LA CIRCULATION DE LEURS PRODUCTIONS. OR, LA PROMOTION EST UN ENJEU MAJEUR QUI TRAVERSE TOUTES LES PROBLÉMATIQUES DE DIFFUSION :

D'une part, elle influe sur les possibilités d'acquisition de contenus culturels romands à travers un renforcement de la visibilité de ses derniers sur leurs marchés respectifs (jeu vidéo, contenus XR, etc).

D'autre part, elle doit permettre de mieux accompagner les acteurs culturels qui promeuvent et valorisent les créations numériques romandes (festivals, musées, espaces culturels, etc.) auprès du grand public et participent à l'éducation et à la sensibilisation à ces nouvelles formes d'expressions (médiation).

À noter que les types de contenus – et donc l'origine sectorielle de leurs créatrices et créateurs – influe de manière importante sur les soutiens à la promotion.

### SOUTIENS POUR LA PROMOTION DE LA CREATION NUMERIQUE



## STRUCTURATION : UN ENJEU POUR LES ACTEURS NATIVEMENT NUMÉRIQUES

LA MAJORITÉ DES ENTREPRISES XN COMME DES ALUMNI RESSENTENT LE BESOIN DE VOIR LE DOMAINE SE STRUCTURER. LES ENTREPRISES ISSUES DU SECTEUR AUDIOVISUEL APPARTIENNENT DÉJÀ EN MAJORITÉ À DES ASSOCIATIONS OU GROUPES QUI DÉFENDENT LES INTÉRÊTS DU CINÉMA ET DES ARTS AUDIOVISUELS.

**BESOIN D'UN SOUTIEN STRUCTUREL**  
(lobby, faïtière, groupe d'intérêt, etc)

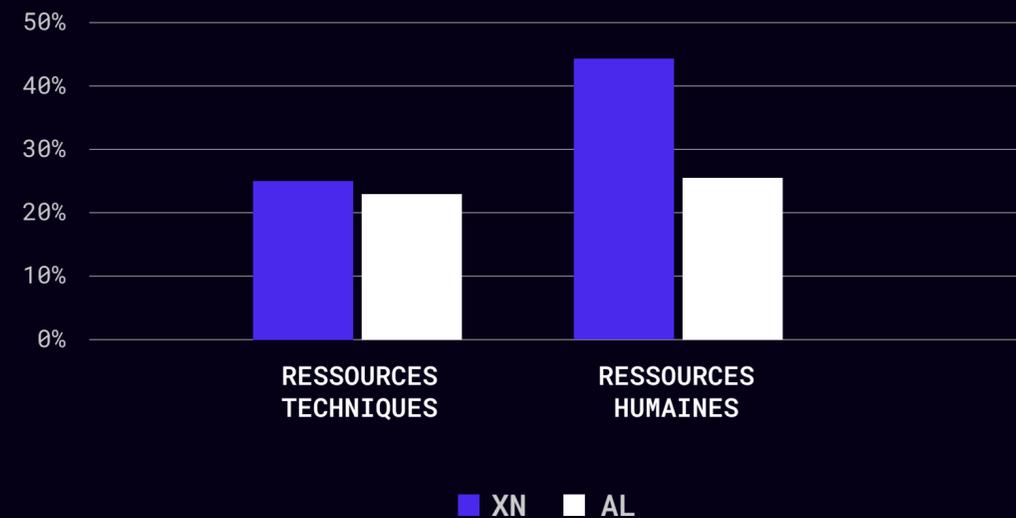


*A TERME, EN MATIÈRE DE LOBBYING, IL EXISTE UN RISQUE RÉEL D'ASYMÉTRIE DE L'INFLUENCE. A CONTRARIO, UNE STRUCTURATION PLUS IMPORTANTE DES ACTEURS NATIVEMENT NUMÉRIQUES PERMETTRAIT DE FORGER DES ALLIANCES DURABLES ET FRUCTUEUSES ENTRE LES ACTEURS TRADITIONNELS DE L'AUDIOVISUEL ET LES NOUVEAUX ENTRANTS DU NUMÉRIQUE.*

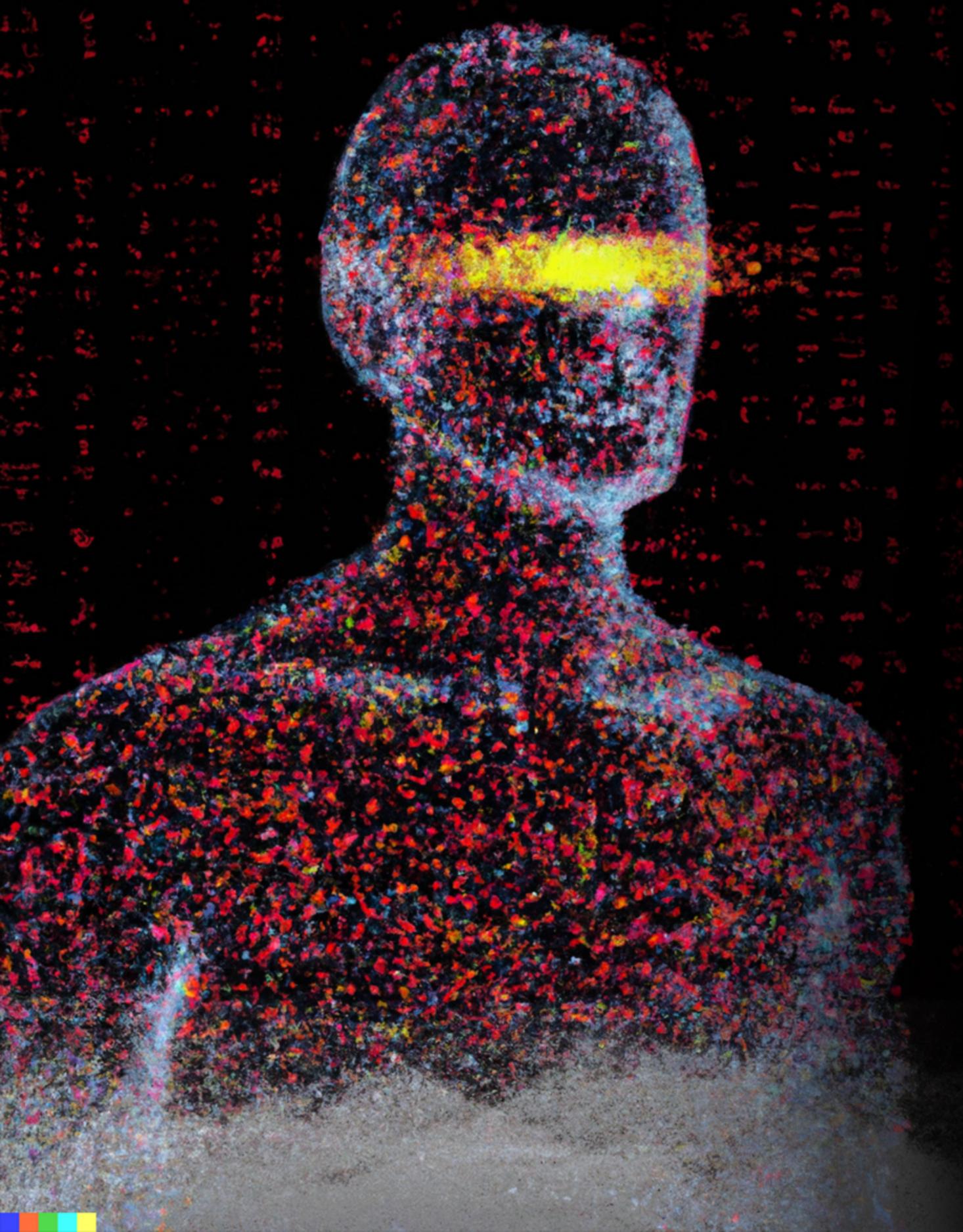
## RESSOURCES : ACCÉDER AUX TECHNOLOGIES ET AUX COMPÉTENCES

PAR LEUR DIMENSION INNOVANTE, CONTENUS ET EXPÉRIENCES DE CRÉATION NUMÉRIQUE NÉCESSITENT DE POUVOIR MOBILISER DES RESSOURCES PARTICULIÈRES EN TERMES DE SAVOIR-FAIRE ET DE SOLUTIONS TECHNOLOGIQUES. A CE TITRE, L'ACCÈS AUX HAUTES TECHNOLOGIES MAIS AUSSI AUX COMPÉTENCES QUI PERMETTENT DE LES MAÎTRISER CONSTITUE UN BESOIN POUR PLUS D'UN TIERS DES CRÉATRICES ET CRÉATEURS INTERROGÉS.

### LE DEFI DE L'ACCES AUX COMPETENCES ET AUX TECHNOLOGIES des entités nativement digitales



*ON NOTERA QUE LE BESOIN EN RESSOURCES HUMAINES QUALIFIÉES (EXPERTISE ET COMPÉTENCES) EST SIGNIFICATIVEMENT PLUS IMPORTANT POUR LES ENTREPRISES XN QUE POUR LES ACTEURS SORTANT DE FORMATION. CE FACTEUR S'EXPLIQUE PAR LES STANDARDS DE PRODUCTION INTERNATIONAUX AUXQUELS SONT DAVANTAGE SOUMIS LES ENTREPRISES XN MAIS AUSSI PAR L'EXCELLENCE DE L'ENSEIGNEMENT DISPENSÉS DANS LES HAUTES ÉCOLES SUISSES, QUI FORMENT LA RELÈVE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES LES PLUS AVANCÉES.*



## Seconde partie : **Recommandations**

# Basse altitude :

LES RECOMMANDATIONS DU PÔLE POUR  
STIMULER DÈS AUJOURD'HUI L'ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE.

FINANCEMENT / DIFFUSION / STRUCTURATION / RESSOURCES HUMAINES ET TECHNIQUES

## **RECOMMANDATION I :** **PENSER LA PRODUCTION NUMÉRIQUE ET LES ÉCHANGES À L'ÉCHELLE RÉGIONALE**

Défi : Financement, structuration, diffusion

Atout : La Suisse romande s'est déjà définie comme un espace culturel en soi et dispose d'une grande expérience en matière de mise en place d'institutions ou de mécanismes culturels intercantonaux (FCMA, Label+ romand, CinéForum, Corodis, AG culturel, etc) ; par ailleurs, la réalité du terrain valide une pensée à l'échelle romande.

Faiblesse : le manque de reconnaissance de la création numérique comme discipline artistique en soi, son morcellement et son hétérogénéité constituent des défis supplémentaires à une prise de conscience régionale de la nécessité de s'unir pour soutenir le domaine.

Mission 1 : Engager une réflexion de fond sur la création numérique romande au niveau des structures intercantionales de soutien à la culture

Mission 2 : Définir les conditions-cadres d'un projet romand pilote de soutien aux nouvelles formes d'expressions numériques et innovantes.

## **RECOMMANDATION II :** **IDENTIFIER LES RESSOURCES DISPONIBLES ET LES COMMUNIQUER AVEC CLARTÉ**

Défi : Financement

Atout : La Suisse possède de nombreuses structures (musées, espaces culturels, centres d'innovation, etc) et organismes (services de la culture et de l'économie, centres de recherches, agences de promotion, etc) dont la mission est de soutenir les arts, la culture et l'innovation.

Faiblesse : ces structures et organismes manquent souvent d'expertise en matière de création numérique.

Mission 1 : Identifier, au sein de ces structures et organismes, quelles ressources peuvent être rapidement mobilisées pour soutenir le développement des métiers de la création numérique et participer à la constitution d'un patrimoine culturel numérique romand.

Mission 2 : Communiquer avec clarté ses ressources, afin que l'ensemble des acteurs du numérique, quelle que soit son origine sectorielle, puisse avoir une vision claire et partagée des opportunités de financement.



**RECOMMANDATION III :**  
**IDENTIFIER LES BONNES PRATIQUES ET LES BONS MODÈLES**  
**EN MATIÈRE D'ENCOURAGEMENT**

Défi : Financement

Atout : Les acteurs de la branche connaissent leurs besoins et il existe déjà de nombreux modèles d'encouragement à la création numérique et à l'innovation audiovisuelle à travers le monde.

Faiblesse : La complexité structurelle et politique de la Suisse constitue un défi supplémentaire pour penser mais aussi implémenter des nouvelles pratiques d'encouragement.

Mission 1 : Constituer un benchmark des bonnes pratiques et recueillir les besoins du terrain.

Mission 2 : Réunir la branche pour décider des meilleurs modèles et les présenter aux partenaires de financement de la création numérique.

**RECOMMANDATION IV :**  
**COORDONNER ET PROMOUVOIR À UN NIVEAU GLOBAL LES**  
**INITIATIVES EN MATIÈRE D'OFFRE ET DE DIFFUSION DE LA**  
**CRÉATION NUMÉRIQUE**

Défi : Structuration, diffusion

Atout : Il existe un nombre important d'initiatives mettant en valeur les œuvres et contenus de création numérique.

Faiblesse : Du fait de l'hétérogénéité et du morcellement du secteur, mais aussi en raison de problématiques structurelles typiquement helvétiques, ces initiatives ne sont pas lisibles comme faisant partie d'un seul et même mouvement de fond.

Mission 1 : Fédérer les principaux acteurs du domaine afin d'engager des processus de rapprochement et de mutualisation.

Mission 2 : Proposer une plateforme commune de promotion des initiatives mettant en valeur la création numérique.





**RECOMMANDATION V :**  
**ENCOURAGER LE DÉVELOPPEMENT DES ENTITÉS XN ET MIEUX ACCOMPAGNER LA TRANSITION NUMÉRIQUE DES ENTREPRISES AV**

Défi : Structuration, financement

Atout : Les entités XN complètent (en termes d'offres de services comme de création) le paysage culturel existant et sont les moteurs de l'innovation audiovisuelle et culturelle ; les acteurs AV possèdent une grande expérience de la production et de la coproduction et ont prouvé leur capacité de résilience.

Faiblesse : En regard des entreprises audiovisuelles traditionnelles, les entités XN sont peu structurées et leurs besoins sont mal connus ; en regard des entités XN, les entreprises AV sont moins souples et moins enclines à expérimenter de nouvelles pratiques de production, de financement et de diffusion.

Mission 1 : Créer des initiatives spécifiquement dédiées aux entreprises et créateurs indépendants nativement numériques.

Mission 2 : Créer des initiatives spécifiquement dédiées aux entreprises et créateurs audiovisuels souhaitant diversifier leurs activités.



**RECOMMANDATION VI :**  
**STIMULER LA PARTICIPATION DU SECTEUR PRIVÉ ET LES COPRODUCTIONS / MUTUALISATIONS ENTRE ACTEURS DU MARCHÉ**

Défi : Financement, ressources, structuration

Atout : La Suisse romande possède une densité rare d'entreprises travaillant dans les nouvelles technologies mais aussi de sociétés actives dans d'autres secteurs qui pourraient s'impliquer dans des initiatives de soutien à la création numérique.

Faiblesse : Le manque de visibilité et de reconnaissance institutionnelle du domaine ne favorise pas les initiatives de mécénat et sponsoring et son morcellement rend difficile l'identification de projets porteurs par les entreprises de la tech.

Mission 1 : Créer des mécanismes qui permettent d'intéresser directement les acteurs du privé en identifiant les opportunités de marché (contenu comme contenant) tout au long de la chaîne de production d'un projet.

Mission 2 : Créer une plateforme professionnelle d'offres de services, prestations et/ou d'échanges de ressources humaines et technologiques et assurer une veille technologique pour tout projet financé avec de l'argent public.



## **RECOMMANDATION VII : STIMULER LES OPPORTUNITÉS INTERNATIONALES**

Défi : Financement, diffusion, ressources

Atout : La Suisse romande fait naturellement partie d'un bassin culturel francophone dynamique en matière de création numérique (notamment le Québec et la France) ; par ailleurs, elle accueille de nombreuses organisations et sociétés internationales sur son territoire et est habituée à travailler à une échelle supranationale.

Faiblesse : En l'absence de fonds dédiés à la création numérique en Suisse, il n'est pas possible pour les acteurs d'accéder à des échanges de coproduction qui seraient basés sur des règles de réciprocité.

Mission 1 : Renforcer les délégations et résidences et augmenter la visibilité des créateurs et créatrices numériques romands sur les territoires premiers de coproductions (francophonie).

Mission 2 : Créer des mécanismes de soutien qui rendent possible des échanges basés sur la réciprocité.

## **RECOMMANDATION VIII : RENFORCER L'EXPERTISE AU SEIN DES ÉTATS-MAJORS DÉCISIONNELS**

Défi : Financement, ressources, structuration, diffusion

Atout : En Suisse, les institutions sont habituées à consulter des collègues d'experts, qui participent à la prise de décision en matière d'encouragement et parfois à l'élaboration de conditions-cadres de ces soutiens.

Faiblesse : Dans les états-majors, la connaissance de la création numérique reste superficielle et le manque de reconnaissance du secteur tend à le marginaliser lors des prises de décisions par des commissions ou des comités, qui souvent n'intègrent pas d'experts du domaine.

Mission 1 : Nommer des experts en numérique dans les commissions culturelles.

Mission 2 : Acquérir l'expertise au sein des services concernés par le soutien au numérique ou mandater des experts indépendants lors de toute phase de modélisation des soutiens dans le domaine ou de travaux plus généraux sur le soutien à la création contemporaine.



# Haute altitude :

LES 4 PRINCIPES MOTEURS D'UN SOUTIEN PÉRENNE  
AU SECTEUR DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

## 1. S'ENGAGER POUR LA RECONNAISSANCE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE COMME DISCIPLINE ARTISTIQUE À PART ENTIÈRE

Les défis de la création numérique suisse, et notamment suisse romande, sont nombreux. Le premier d'entre eux est le manque de reconnaissance du domaine en tant que secteur à part entière de la création contemporaine helvétique. Il n'existe que très peu de soutiens dédiés à des formes d'expressions nativement numériques (jeu vidéo, contenus artistiques en réalité virtuelle, projets de recherche en art avec AI, etc) et aucun – à notre connaissance – qui concerne véritablement le secteur dans son ensemble ; en Suisse romande, les espaces de diffusion dédiés au numérique manquent, tout comme les expertises au sein des institutions responsables de la mise en valeur du patrimoine culturel et de création suisse.

Cette situation s'explique, au niveau structurel, par une conception du numérique relativement répandue dans les exécutifs suisses : dans la plupart des administrations, le numérique n'est pas considéré comme une politique publique en soi mais comme un élément commun (dit « transversal ») à toutes les politiques publiques (santé numérique, sécurité numérique, etc).

Rapportée au champ culturel, cette conception a pour conséquence d'inscrire la création digitale en marge des autres pratiques culturelles ou d'en faire une « pratique transdisciplinaire », générant des incompréhensions sur le statut même des créateurs et créatrices numériques. Pour avoir accès à des aides à la production, ou d'autres types de soutien, ces derniers se voient notamment contraints d'émarger au budget de créateurs et créatrices de disciplines artistiques bénéficiant déjà d'un soutien acté des collectivités publiques, des fondations ou de privés (via le sponsoring ou mécénat).

S'il est bien entendu important de conserver dans chaque discipline des lignes budgétaires pour des projets transdisciplinaires, il apparaît urgent d'offrir aux créatrices et créateurs numériques les mêmes chances que leurs collègues des secteurs des arts visuels et audiovisuels ou des arts vivants. Cette reconnaissance globale s'avère d'autant plus importante qu'elle doit permettre de constituer un patrimoine culturel numérique suisse – soit un ensemble d'œuvres et de contenus pensés à partir des possibilités offertes par une approche artistique de l'innovation technologique, reflétant l'identité et les valeurs de la culture suisse mais aussi une certaine conception du numérique, de la manière de le comprendre et d'en faire usage.

## 2. PLACER L'HUMAIN AU COEUR DE L'ENCOURAGEMENT ET DE LA RÉFLEXION SUR LE NUMÉRIQUE

Comme dit au point précédant, les créateurs et créatrices numériques suisses contribuent, à travers leurs œuvres et leurs recherches à donner un sens aux outils et langages issus de l'innovation technologiques – tels par exemple l'intelligence artificielle ou la réalité virtuelle. La création numérique suisse, son soutien et sa reconnaissance participent à ce titre pleinement au renforcement de l'identité numérique helvétique dans un paysage où la transformation est massivement guidée par un petit groupe d'acteurs dominants du marché. Conséquence : au-delà de l'enjeu d'équité culturelle décrit plus avant, la stimulation de cet écosystème s'inscrit dans un effort global de compréhension, d'expression et de maîtrise des défis sociétaux, citoyens et environnementaux que pose le numérique.

Rapportées au domaine de l'encouragement, ces considérations impliquent de placer l'humain au centre du mécanisme de soutien, en portant une attention accrue à la démarche des créatrices et créateurs. Il convient de nouer un dialogue soutenu entre institutions et bénéficiaires des aides, afin de mieux partager et valoriser les expériences acquises dans le domaine, notamment lorsque ces dernières concernent des innovations susceptibles d'avoir un impact sur l'ensemble de la société. Enfin, il est important d'accorder aux créatrices et créateurs numériques, et plus particulièrement à la génération de créateurs et créatrices nativement digitaux, une plus grande place dans la réflexion politique sur les enjeux sociaux, citoyens, d'intégrité ou de durabilité du numérique et de les impliquer plus activement dans les initiatives de participation citoyenne traitant de ces questions.

### 3. PRIVILÉGIER UNE APPROCHE HOLISTIQUE DU SOUTIEN À LA CRÉATION NUMÉRIQUE

En Suisse, et plus largement en Occident, les logiques d'encouragement aux arts et à la culture reposent essentiellement sur une approche segmentée - dite en silos - de la notion de soutien. Cette approche découpe globalement les pratiques en quatre « silos » qui correspondent aux quatre temps de la vie d'une œuvre : son développement, sa production, sa distribution et sa conservation.

Chaque silo est pensé de manière autonome, dans un principe d'imperméabilité budgétaire et selon des critères qui lui sont bien souvent propres. Si ce système a ses qualités, son principal défaut est de rendre difficile toute appréciation de chaîne d'encouragement dans son ensemble, et presque impossible la mise en place de corrections globales lorsque celles-ci s'avèrent nécessaires.

Outre la question des silos de soutiens, cette vision globale de l'encouragement doit également intégrer une réflexion sur la manière dont secteur privé, organismes para-publics et collectivité peuvent collaborer de façon novatrice sur certains projets de création numérique. Des modèles de financement dans le domaine des sciences ou de l'ingénierie pourraient notamment fournir des pistes de travail intéressantes pour les milieux culturels numériques romands.

Dans le cas de la création numérique, la rapidité avec laquelle évoluent les pratiques de production mais aussi de diffusion des œuvres et contenus plaident de facto pour une approche mieux intégrée de l'encouragement. Il s'agit d'élaborer des modèles holistiques de soutiens, basés sur des principes d'échange et de coordination des différents acteurs participant au financement des projets. Ces mécanismes doivent être suffisamment plastiques pour favoriser l'innovation sur toute la chaîne de développement, production, diffusion et conservation des contenus.

Par ailleurs, il est indispensable de penser le système d'encouragement non pas comme une fin en soi mais comme un outil destiné à stimuler la création numérique romande. En cela, les aides doivent prioritairement cibler des contenus dont le financement ne seraient pas envisageables via des apports privés – soit que l'approche des créateurs et créatrices serait trop exploratoire à ce stade pour d'ores et déjà convaincre des partenaires industriels (soutien au développement de nouveaux marchés culturels), soit que le projet soutenu aurait une valeur patrimoniale ou innovante significative mais des opportunités de marché a priori restreintes (soutien à la constitution d'un patrimoine culturel numérique suisse, soutien à la recherche en innovation artistique).

Enfin, il est capital que les aides soient suffisantes pour que les créateurs et créatrices numériques puisse retirer un revenu décent dès les phases de recherches et de prototypages de leurs projets. Ces mécanismes devraient par ailleurs prévoir des retours sur investissement en cas de mise en marché fructueuses de contenus ou de technologies développées au cours du processus de création.

#### 4. UTILISER L'EXPERTISE POUR INJECTER SOUPLESSE ET AGILITÉ DANS LE SYSTÈME

Comme mentionné, la création numérique est un domaine de la culture caractérisé par l'évolution en continu des technologies utilisées par les créateurs et créatrices pour fabriquer, véhiculer ou diffuser leurs contenus. Ce rapport particulier à l'innovation implique de penser l'encouragement en dehors de tout a priori technique ou formel et d'accepter la possibilité de ne pouvoir se référer à un corpus d'œuvres similaires pour apprécier la rigueur et la validité d'un projet. Enfin, le soutien doit demeurer suffisamment ouvert pour intégrer des possibilités de refinancement sur l'ensemble de la chaîne, en fonction des résultats produits.

Ce constat a pour conséquence de faire de l'agilité, de la souplesse et de la fluidité les vertus cardinales du soutien à la création numérique. Par corolaire, elle replace l'échange au centre du processus décisionnel : c'est bien à travers des interactions plus riches entre responsables de l'encouragement et porteurs et porteuses de projets que peut s'instaurer la réactivité du système. Des points de situation réguliers entre les uns et les autres doivent ainsi permettre de trouver des solutions réellement efficaces tout au long de la chaîne de production et de diffusion d'une œuvre, voire de réorienter un projet en fonction des opportunités (technologiques, artistiques, commerciales) qui se présentent au cours du processus de création. Il s'agit d'un changement de paradigme dans la perspective de l'encouragement, telle que mise en pratique jusqu'ici.



polnum

polnum

polnum

polnum

polnum



PÔLE DE CRÉATION NUMÉRIQUE

2023

QUAI ERNEST-ANSERMET 20,  
1211 GENÈVE  
INFO@POLNUM.CH

