



PASS CULTURE

Brochure de présentation

Sommaire

Sommaire	1
I. Une plateforme de médiation culturelle	2
1. Une application mobile universelle	2
2. Une plateforme ouverte à tous les acteurs culturels	3
3. Une plateforme pour les collectivités	4
4. Un travail d'éditorialisation au service de la découverte	4
II. Une infrastructure numérique publique	5
1. Un travail de standardisation au bénéfice de l'écosystème d'innovation du secteur	5
2. Des données d'usage et de comportement essentielles	5
III. Une méthodologie innovante	6
1. Une approche expérimentale selon la méthode des "startup d'État"	6
2. Un travail de co-construction avec l'ensemble des utilisateurs	6
3. De nouvelles ressources financières pour les acteurs culturels	7
IV. Calendrier prévisionnel	8
V. Rejoindre le pass Culture	9

Le ministère de la culture a pour mission de *“rendre accessibles les œuvres capitales de l’humanité au plus grand nombre”, “assurer la plus vaste audience à son patrimoine culturel”* et *“favoriser la création”*. La révolution numérique permet en ce sens d’imaginer de nouveaux outils et de nouveaux services permettant de faciliter les rencontres et les échanges avec les artistes, les oeuvres, les institutions et leurs publics, en levant les entraves et les obstacles de tous ordres : géographique, technologique, social, générationnel, culturel...

Le pass Culture entend créer un nouvel espace public de partage et de rencontre, une plateforme de services permettant de faciliter l’accès de tous à la culture, promouvoir la qualité et la diversité des offres culturelles et favoriser l’autonomie des jeunes au moment de leur accession à la majorité.

I. Une plateforme de médiation culturelle

Pour construire ce nouveau service public, le Ministère de la Culture développe depuis début 2018 une plateforme numérique de médiation culturelle.

Pensée comme un outil permettant de lever de nombreux freins à l'accès à la culture, cette plateforme est une application accessible sur tous les écrans. C’est à la fois un agenda national de référence éditorialisé, une mise en avant de rencontres et médiations culturelles, un vecteur de diversification des pratiques, et un service à disposition de tous les acteurs culturels afin de leur permettre de mettre en ligne des offres inédites et spécifiquement pensé pour les 18 ans.

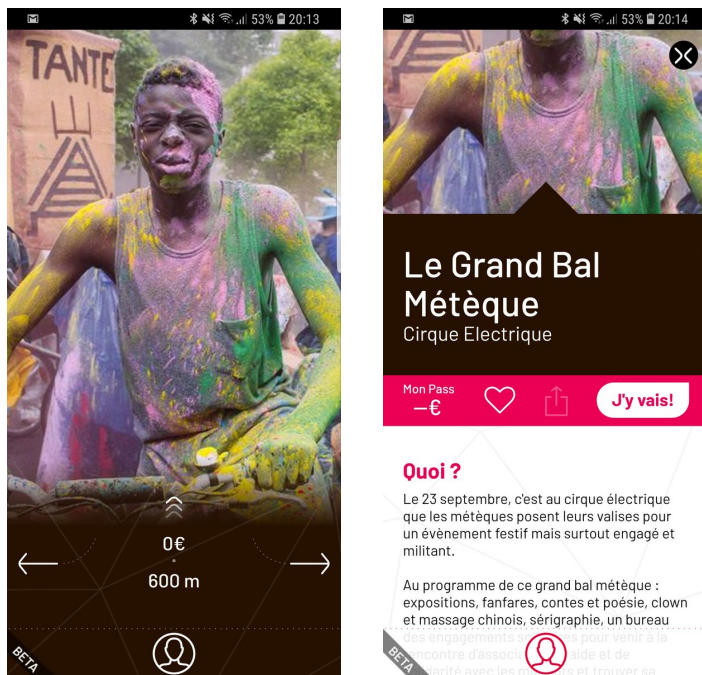
1. Une application mobile universelle

Pour le public, le pass Culture se présente sous la forme d’une application mobile universelle. L’objectif est d’investir l’espace de prédilection des nouvelles générations : l’écran du smartphone. Bien plus qu’un “chèque culture”, le pari est de construire à leur profit un nouveau média capable de proposer en permanence l’ensemble des offres disponibles pour tous les publics en France mais aussi des propositions nouvelles, exclusives, singulières, attractives.

Accessible depuis un smartphone ou sur internet, l’application permet notamment :

- la découverte de l’offre culturelle du territoire grâce à l’éditorialisation proposée par le pass ;
- la recherche d’offres spécifiques ;
- la réservation d’activités et l’achat de biens culturels.

Chaque jeune résident de 18 ans bénéficiera d’une enveloppe d’une valeur de 500 euros à utiliser en profitant des activités et des biens culturels proposés sur le pass Culture. Le Pass étant un outil profondément territorial, sa construction commence par une phase d’expérimentation, lancée en octobre 2018 auprès de 10 000 jeunes, et sera ensuite poursuivie progressivement dès 2019, en partenariat avec les collectivités et les acteurs culturels locaux.



Chaque réservation ou achat sur le pass :

- débite le crédit de l'utilisateur du montant associé au bien acheté ou à la place réservée
- édite une contremarque acceptable sur la plateforme des partenaires, le pass Culture Pro, sans nécessité de matériel spécifique autre qu'un ordinateur ou un téléphone portable.

2. Une plateforme ouverte à tous les acteurs culturels

L'application mobile est complétée d'un portail professionnel, le pass Culture Pro, pensé comme un outil de conquête et de fidélisation des publics. Véritable laboratoire d'innovation au service des acteurs culturels, il leur permet de renforcer la visibilité de leurs offres, y compris auprès de publics naturellement plus éloignés, et de construire des liens entre offres diversifiées, de travailler sur l'après-visite ou l'après-spectacle, et plus généralement de favoriser la création de nouvelles offres culturelles spécifiques pour les jeunes de 18 ans.

Tous les acteurs culturels, publics ou privés, physiques ou numériques, et tous les champs culturels sont les bienvenus sur le pass Culture : pratiques artistiques, découverte du patrimoine, livres, musique (CD ou streaming), cinéma en salle, en DVD ou en VOD/SVOD, théâtre, cirque de création, presse, jeux-vidéo, etc. L'enregistrement se fait librement et gratuitement, et ne nécessite qu'un numéro de SIREN et un RIB.

Une fois le compte activé par l'équipe du pass Culture, le portail permet de :

- **créer directement les offres** mises à disposition des jeunes de 18 ans, de façon autonome grâce aux outils d'édition fournis ou en associant des contenus pré-existants (ex : agenda, catalogues), et en décidant de la tarification (tarif public, tarif jeune pré-existant, création d'un tarif 18 ans spécifique, gratuité...) ;
- **valider les paiements** des utilisateurs, et suivre les transactions effectuées sur le Pass Culture.

L'objectif est d'offrir une grande facilité d'accès, pour que tous les acteurs, de la bibliothèque de village au centre commercial, puissent poster une "accroche" en mode texte, image ou vidéo, aussi simplement qu'un post sur un réseau social.

3. Une plateforme pour les collectivités

Les collectivités territoriales sont des acteurs essentiels de l'art et des politiques culturelles, à travers leurs opérateurs et par le soutien au tissu associatif. Le pass Culture est un outil à leur service, permettant de promouvoir la programmation des établissements qu'elles soutiennent sur l'application pass Culture.

À terme, les acteurs publics locaux pourront participer à l'éditorialisation du pass Culture en sélectionnant les offres qu'ils souhaitent mettre en avant auprès des publics, et en validant l'éligibilité des acteurs de leur territoire. Les associations soutenues par les collectivités publiques bénéficieront ainsi d'un enregistrement facilité sur le pass Culture pro. Des processus de transmission automatique d'information entre les collectivités et le pass Culture seront développés à cette fin, afin de faciliter ce travail de décentralisation.

Le pass offrira à celles qui le souhaitent la possibilité de dématérialiser les pass culturels locaux en activant un crédit visible dédié (ex : 100 € de la Région XXX) dont l'usage sera spécifié (ex : 100 € paramétrés sur un périmètre d'offres spécialement éligibles), ou en labellisant des offres (ex : promotion des bons plans locaux).

4. Un travail d'éditorialisation au service de la découverte

L'arrivée du numérique a bouleversé les pratiques et le secteur culturel : au lieu de faciliter des relations directes, le numérique a créé un hyperchoix qui peut paradoxalement conduire à une concentration et une homogénéisation dangereuse pour la création, au profit de quelques grands agrégateurs. Devenant prescriptrices, les grandes plateformes numériques risquent d'entretenir les utilisateurs dans la reproduction mécanique de leurs choix.

Le pass Culture ambitionne la construction d'un modèle inverse, qui **accompagne les utilisateurs vers l'élargissement de leurs préférences et de leurs goûts**, et qui facilite l'adhésion à une pratique artistique. Tout en respectant la liberté de choix des utilisateurs, les offres seront éditorialisées et parfois hiérarchisées, pour mettre en avant les offres **inédites** (une dédicace chez un libraire), **labellisées** (une association soutenue par sa mairie), **vertueuses** vis-à-vis des standards du Ministère (label LIR, plateforme TV/SVOD conforme décret SMAD ..), ou **favorisant intrinsèquement la circulation des publics** (un spectacle proposé en parallèle d'une rencontre avec l'équipe artistique et d'un débat en librairie, comme de nombreux acteurs publics le font déjà) et **communautaires** (un ami se rend déjà à cet événement).

Cette éditorialisation reposera aussi bien sur des recommandations humaines que sur des recommandations automatiques et personnalisées en fonction du profil culturel de l'utilisateur. Ce travail sera initié et développé en toute transparence et en collaboration avec l'ensemble des acteurs volontaires. Des fonctionnalités sociales seront par ailleurs intégrées rapidement sur l'application, pour permettre aux utilisateurs de partager des expériences communes ou recommander une offre présente sur le pass Culture en vue de s'y rendre en groupe.

II. Une infrastructure numérique publique

1. Un travail de standardisation au bénéfice de l'écosystème d'innovation du secteur

Les référentiels existants sur l'offre culturelle nationale sont encore largement incomplets ou propriétaires, et les formats de données permettant de décrire une offre culturelle sont hétérogènes. Le pass Culture propose à tous les acteurs de la filière de constituer des communs numériques autour de ces données, mutualisant l'effort de constitution au bénéfice de tous les contributeurs et permettant l'émergence d'un écosystème d'innovation autour de la culture.

Le pass Culture proposera ainsi notamment aux fournisseurs technologiques du secteur (billetteries, progiciels de gestion, systèmes de caisse...) de construire des API communes permettant de synchroniser automatiquement les offres des acteurs avec le pass Culture Pro (ex : livres disponibles dans une librairie donnée, horaires de séances de cinéma, de spectacles...). La liste des API est actuellement en construction, et une première version des spécifications est disponible sur le [github du Pass Culture](#).

2. Des données d'usage et de comportement essentielles

Les données liées aux actions des utilisateurs sur la plateforme pass Culture sont protégées. Leur utilisation est strictement encadrée par le consentement explicite des utilisateurs, et les échanges sont limités au minimum requis pour délivrer le service ou bien culturel. Les partenaires reçoivent ainsi, à chaque transaction, les nom, prénom et adresse email de l'utilisateur ayant réservé.

De nombreux acteurs, public comme privé, ont néanmoins signifié leur intérêt pour accéder en partie aux données comportementales des utilisateurs du pass Culture. Un travail sera ainsi conduit avec des chercheurs et des industriels afin d'appliquer des méthodes d'anonymisation permettant d'ouvrir une partie de ces données comportementales au public.

Un bilan de l'expérimentation sera par ailleurs conduit en avril 2019, et l'ensemble des statistiques d'usage du pass Culture (nombre d'offres, d'usagers, de transactions, par nature, par territoire) seront publiées sous un format ouvert.

III. Une méthodologie innovante

1. Une approche expérimentale selon la méthode des "startup d'État"

Le pass Culture est développé selon la méthode des Startup d'État. Après six mois de co-design et de tests techniques avec les bénéficiaires et les professionnels, une expérimentation en conditions réelles a été ouverte en septembre 2018 dans cinq départements permettant de couvrir une variété de situations géographiques, sociales, ou d'intensité d'offres culturelles : le Bas-Rhin, le Finistère, la Guyane, l'Hérault et la Seine-Saint-Denis.

10 000 participants volontaires (soit environ 15% de la population de 18 ans dans ces départements) seront sélectionnés par tirage au sort en octobre 2018, et se verront accorder une enveloppe de 500 euros sur l'application, pour accéder à toutes les activités et biens culturels référencés sur le pass Culture. Les utilisateurs pourront consacrer la totalité de cette enveloppe à des sorties culturelles ou des cours de pratique artistique. Il sera par ailleurs possible d'acheter jusqu'à 100 euros de biens culturels, et de souscrire jusqu'à 200 euros de services culturels en ligne. L'expérimentation permettra d'évaluer la pertinence de ces conditions, qui pourront évoluer par la suite.

Le Pass étant un outil profondément territorial, le déploiement sera ensuite conduit progressivement dès 2019, en partenariat avec les collectivités et les acteurs culturels locaux.

2. Un travail de co-construction avec l'ensemble des utilisateurs

La méthode de Startup d'État permet de construire le pass Culture directement avec ses utilisateurs. Après une phase initiale de conception au travers d'ateliers participatifs, une première version de l'application a ainsi rapidement été rendue disponible afin d'être testée en conditions réelles auprès d'utilisateurs volontaires, et de nouvelles versions seront déployées tous les mois afin de l'adapter en permanence aux usages et aux besoins réels.

Un Comité d'orientation accompagne par ailleurs le Ministère dans la conception du pass Culture. Il réunit une quarantaine de personnalités, artistes, élus, représentants du monde associatif et éducatifs, acteurs numériques, tous unis par une même indépendance d'esprit et une même envie d'ouvrir le champ des possibles en matière de culture. Cette structure souple compte parmi ses membres le président du Centre Pompidou Serge Lasvignes, le rappeur Abd al Malik, le directeur délégué du Festival d'Avignon Paul Rondin, le député Bruno Studer, le directeur de l'association des maires ruraux de France Cédric Szabo ... Il s'agit avant tout d'une instance consultative et de concertation, qui alimente le débat et la réflexion de ses expertises et de ses expériences.

3. De nouvelles ressources financières pour les acteurs culturels

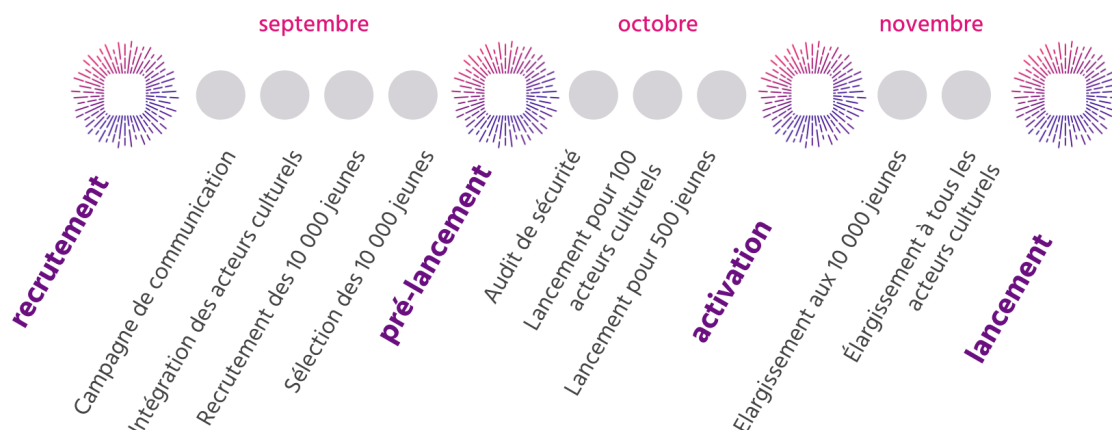
Depuis sa conception, l'objectif du pass Culture est de profiter de la place de marché créée par ce nouveau service public pour faire contribuer à son financement des acteurs du secteur privé, diminuant d'autant l'effort public. L'expérimentation en cours permettra de tester deux modalités complémentaires :

- un financement par le secteur culturel lui même, par des gratuités et des remises commerciales accordées par les acteurs. Ainsi notamment les offres numériques ne seront pas remboursées dans le cadre de l'expérimentation, et différentes formes de remises seront testées avec les acteurs, sur la base du volontariat (par exemple : places gratuites, tarifs préférentiels).
- un financement par des acteurs économiques externes. Un processus de recherche de partenaires sera engagé dès le mois de septembre.

Le niveau respectif des différentes contributions n'est pas arrêté et l'expérimentation offrira de nombreux enseignements sur la viabilité du modèle envisagé, pour les acteurs comme pour le pass. C'est au vu des résultats de cette expérimentation que le modèle de financement du pass Culture pourra être précisé - en particulier la répartition entre financements publics, privés et apports en gratuité ou réductions de prix.

L'ensemble de ces règles de financement sont décrites dans les Conditions Générales d'Utilisation du pass Culture Pro, qui précisent également les conditions d'éligibilité des acteurs et des différents types d'offres, dans le respect des réglementations en vigueur : rémunération des ayants droit, prix unique du livre, chronologie des médias....

IV. Calendrier prévisionnel



Recrutement : Les résidents âgés de 18 ans habitant dans l'un des cinq départements pilotes (Bas Rhin, Finistère, Guyane, Hérault, Seine-Saint-Denis) peuvent remplir dès aujourd'hui un formulaire en ligne sur le site internet pass.culture.fr, afin de candidater à l'expérimentation. Un tirage au sort permettra de retenir, dès la **mi-octobre**, une sélection de 10 000 jeunes répondant à des critères de représentativité (niveau de diplôme, activité, localisation du domicile...).

Pré-lancement : En parallèle du recrutement des 10 000 usagers participants à l'expérimentation, le mois d'**octobre** sera consacré au test du portail pass Culture Pro, dans des conditions réelles, avec un premier lancement auprès de 100 acteurs culturels.

Activation : Les 10 000 participants auront jusqu'à **mi-novembre 2018** pour télécharger l'application et activer leur crédit de 500€ en participant à des événements dédiés dans ces 5 départements.

Un premier bilan de l'expérimentation sera réalisé en **avril 2019**, en concertation avec les utilisateurs, les collectivités territoriales et les acteurs culturels, pour valider les fonctionnalités, le modèle économique et la structure juridique du pass Culture.

V. Rejoindre le pass Culture

Vous souhaitez proposer des activités ou des biens culturels sur le pass Culture ? Vous pouvez créer votre compte pass Culture Pro dès maintenant en vous rendant sur <https://pro.passculture.beta.gouv.fr/inscription>

Une fois votre compte créé, vous pouvez saisir toutes les offres que vous souhaitez proposer, qu'elles soient gratuites ou payantes, physiques ou numériques. Jusqu'à mi-octobre, seules les offres gratuites sont diffusées sur notre plateforme.

Vous proposez des offres en ligne et vous souhaitez accepter automatiquement les contremarques dans vos systèmes ? Les spécifications de l'API contremarques sont disponibles [ici](https://github.com/betagouv/pass-culture-doc/blob/master/src/23_contremarques.apib.md) https://github.com/betagouv/pass-culture-doc/blob/master/src/23_contremarques.apib.md

Vous souhaitez accéder à l'application pass Culture ?

En créant votre compte pass Culture Pro, vous pourrez également accéder à l'application pass Culture depuis <http://app.passculture.beta.gouv.fr> en utilisant les mêmes identifiants et mots de passe. Cela vous permettra en particulier de contrôler le rendu de vos offres auprès des jeunes.

Vous souhaitez communiquer sur le pass Culture ?

Les acteurs culturels peuvent **communiquer** sur le pass Culture en diffusant le formulaire d'inscription auprès de leurs publics pour la phase d'expérimentation.

Les kits de communication à destination des jeunes éligibles au pass Culture sont accessibles directement depuis notre site web pass.culture.fr dans l'espace "Ressources";

Une question ? Une expérience à partager sur le pass Culture ? Nos équipes territoriales sont à votre disposition.

- *Bas-Rhin* : Laurène Taravella - laurene.taravella@beta.gouv.fr
- *Hérault* : Cécile Compérat - cecile.comperat@beta.gouv.fr
- *Guyane et Finistère* : Manon Manière - manon.maniere@beta.gouv.fr
- *Seine-Saint-Denis et opérateurs nationaux* : Clémence Chalopet - clemence.chalopet@beta.gouv.fr

Pour toute question sur les partenariats techniques, vous pouvez vous adresser à notre responsable produit : Romain Delassus - romain.delassus@culture.gouv.fr.