

Vers un dataspace Culture & Média français : le projet Techné

Posted on 14 avril 2026 by Anne Le Gall

Depuis quelques mois, le TMNlab contribue, aux côtés du Geste (Groupement des éditeurs de services en ligne - médias), au projet Techné porté et coordonné par Fayrouze Masmi-Dazi (fondatrice Dazi Law, autrice d'un [rapport sur l'interopérabilité](#)). En janvier 2026, nous étions réunis, avec plus d'une centaine de participants dont une trentaine d'acteurs culturels membres de la communauté, pour un événement de présentation et un temps de débat. Ce projet ambitieux, qui place la France en avant tête en matière d'initiative Data & Culture au regard des initiatives européennes observées via la European Audience Data Alliance, continue depuis d'avancer. Point d'étape.

Retour sur le lancement de Techné en janvier

Le constat : L'urgence de s'unir face aux géants du numérique

Aujourd'hui, les géants de la technologie (GAFAM) captent plus de la majorité des investissements publicitaires et confisquent la valeur générée par les contenus culturels et médiatiques. Face à cette asymétrie, les médias et les établissements culturels français, souvent limités en ressources techniques et financières, peinent à toucher leurs publics et à maîtriser leurs données. De plus, le manque d'interopérabilité oblige les acteurs à multiplier les saisies manuelles chronophages de leurs événements sur de multiples plateformes, pour une visibilité finale très limitée. Ces sujets sont largement documentés au sein de la Communauté TMNlab.

Voir articles connexes :

- [Interopérabilité des systèmes d'information dans le spectacle vivant](#)
- [Analyses de projets internationaux de mutualisation de données culturelles](#)
- [Vers un cadre commun d'interopérabilité pour les données du spectacle vivant](#)

La solution : Techné, le premier dataspace culturel français

Lancé le 30 janvier 2026 sous l'impulsion du GESTE, du TMNlab et du cabinet Dazi Avocats (initiateur du projet), Techné est un projet de « dataspace » (espace de données) visant à interconnecter les systèmes des médias et des institutions culturelles. Il s'agit de créer une infrastructure commune et une gouvernance partagée pour structurer et faire circuler la donnée culturelle de manière fluide.

Comment ça marche ?

Techné ne demande pas aux structures de céder leurs bases de données ni de partager les contacts personnels de leurs spectateurs (respect strict du RGPD). Le projet s'appuie sur :

- **L'interopérabilité et la standardisation** : La création d'un référentiel commun permettant aux billetteries, sites web, et médias de se parler automatiquement. L'objectif : saisir la donnée une seule fois (le « premier kilomètre ») pour qu'elle irrigue tout l'écosystème.
- **La mutualisation des audiences comportementales** : Le partage de données agrégées et anonymisées permet d'analyser les comportements et de cibler très précisément de nouveaux spectateurs.
- **Une technologie éprouvée** : Le projet, pour l'un de ses cas d'usage, s'inspire directement du succès du dataspace québécois *DataCoop*, en déployant en France une technologie européenne déjà mature, souveraine et conforme aux réglementations. Ce projet, repéré et étudié par la Communauté TMNlab, est présenté ici : [Au Québec, DataCoop Culture propose une alternative coopérative aux géants du Web pour la gestion des données culturelles.](#)

QU'EST-CE QU'UN DATASPACE ?

Un dataspace (ou espace de données) est un cadre organisé qui permet à plusieurs acteurs de partager et d'utiliser des données en confiance, selon des règles communes. Concrètement, **ce n'est pas une plateforme unique où tout est centralisé, mais plutôt un écosystème** où chacun garde le contrôle de ses données tout en pouvant les rendre accessibles aux autres, de manière sécurisée et encadrée. Un dataspace repose généralement sur trois éléments clés : des **standards techniques** communs (pour que les données "se comprennent" entre systèmes), des **règles de gouvernance** (qui peut accéder à quoi, dans quelles conditions), des **outils d'échange** (pour faciliter la circulation des données). L'objectif est de mieux partager la valeur des données, favoriser la coopération et éviter qu'elles soient captées uniquement par quelques grandes plateformes. Dans le secteur culturel, cela peut par exemple permettre à des institutions de mieux diffuser leurs contenus, améliorer leur découvrabilité et développer de nouveaux usages (dont l'IA), tout en respectant leurs missions et leurs contraintes.

Les bénéfiques clés du projet Techné

Commencer par des cas d'usages concrets et une équipe de structures « pilotes » pour prouver la valeur de l'outil, avant de construire, à terme, un véritable réseau européen de la donnée culturelle capable de rivaliser avec les modèles dominants, de produire de la valeur économique et de défendre la démocratie culturelle. Techné s'appuie pour cela sur des technologies européennes existantes, performantes et strictement conformes au cadre légal des données (RGPD, ePrivacy), dans une dynamique d'écosystème pensée par et pour les acteurs de la culture.

- **Démultiplier la découvrabilité** : En structurant la donnée, les œuvres et les événements acquièrent du « poids » numérique, permettant aux algorithmes de mieux

les référencer et aux publics de découvrir des offres qu'ils ne cherchaient pas initialement. *Cela poursuit le travail de la Communauté TMNlab en cours, [Vers un socle d'interopérabilité des données d'événements du spectacle vivant](#) et ses groupes de travail, notamment Découvrabilité et Tourisme.*

- **Optimiser les budgets et le temps** : La mutualisation fait drastiquement baisser les coûts d'acquisition publicitaire et augmente les taux de conversion des billets. Elle libère aussi les équipes des tâches stériles de double-saisie.
- **Garantir la souveraineté et l'éthique** : Techné permet de reprendre le contrôle de la relation avec le public face aux grandes plateformes, tout en posant un cadre éthique strict, notamment pour protéger les droits d'auteur face au pillage par les intelligences artificielles génératives.

SOUVERAINETÉ & PLURALISME

Le projet de Dataspace Culture Techné pose comme impératif stratégique la défense du pluralisme informationnel, culturel et créatif et propose un espace de données interopérable et pluridisciplinaire, impliquant d'interconnecter plusieurs filières de l'industrie culturelle et créative complémentaires et d'être un véhicule permettant de rendre effectif le règlement sur les marchés numériques (DMA) en interopérant avec les contrôleurs d'accès. En facilitant l'exploitation interopérable des données, le projet permet une meilleure connaissance des audiences et des publics, ouvrant la voie à de nouvelles formes d'engagement, d'accessibilité et de monétisation. Voir <https://www.techne-dataspace.fr/>

La lecture de la Communauté TMNlab

Les institutions membres du TMNlab présentes lors de l'événement partagent le constat d'un besoin de solutions pour améliorer la découvrabilité des spectacles sans sacrifier la souveraineté numérique face aux géants de la tech. Bâtir un écosystème solidaire capable de transformer des données techniques en outils concrets de médiation et de développement des publics est un objectif ambitieux et désirable, sous conditions.

La perception des participants à la journée de lancement

- **De l'enthousiasme et une meilleure compréhension** : Le projet est globalement perçu comme « **ambitieux** » et potentiellement « **incroyable pour notre secteur** ». De nombreux participants ont souligné que la présentation leur avait permis de rendre la thématique plus claire et de mieux cerner les enjeux d'interopérabilité et de data space.
- **Un intérêt fort grâce aux exemples concrets** : La présentation du projet canadien *Datacoop* a été un moteur. Elle a prouvé aux participants qu'il est possible d'obtenir des résultats concrets de manière collégiale et dans un délai court.
- **Un sentiment de « vertige » face au manque de moyens** : Si le sujet est jugé passionnant, il donne le vertige à certains professionnels qui se sentent isolés. Il met en évidence un manque criant de moyens financiers et de personnel dans leurs structures,

beaucoup n'ayant ni service marketing dédié, ni direction des systèmes d'information (DSI), ni développeurs experts. La mutualisation est aussi nécessaire à l'endroit de l'accompagnement.

- **De la prudence et des réserves éthiques :** Plusieurs participants ont ressenti un profond décalage lors de certaines tables rondes animées par des acteurs du secteur privé ou lorsque des modèles décriés comme Spotify ont été cités comme exemples sans remise en question. Ils pointent le risque de s'éloigner des réalités du service public de la culture et des considérations éthiques fondamentales vis-à-vis des artistes et du rôle des GAFAM.

Les questions clés soulevées

- **Quelles données mettre en commun sans perdre sa richesse ?** Une réserve initiale portait sur le fait de devoir ouvrir l'accès à sa base de données de spectateurs. Ce point est éclairci. Le but n'est pas de partager les contacts personnels (ce qui respecte le RGPD), mais de mutualiser des données culturelles d'une part, des données comportementales agrégées et anonymisées d'autre part, pour créer de la valeur, analyser des comportements et mieux cibler de nouveaux publics.
- **Comment garantir la standardisation et l'interopérabilité ?** La structuration technique des données est un défi central. Les participants se demandent comment créer un standard commun afin que les algorithmes des moteurs de recherche puissent comprendre l'importance d'un spectacle et améliorer drastiquement sa découvrabilité. Les institutions soulignent l'importance d'un état des lieux précis de la structuration des données actuelles dans les lieux (par exemple : plus de 50 éditeurs de billetterie différents sur le marché) pour penser un projet accessible à tous.
- **Comment pallier le manque d'expertise technologique au sein des théâtres ?** Face au constat que les sites web sont souvent mal conçus à la base (champs textes au lieu de données structurées, méconnaissance des normes internationales comme *schema.org*), la question de l'accompagnement se pose. Les participants soulignent l'urgence de mutualiser des cahiers des charges et des briques réutilisables (pour les refontes de billetterie ou de sites) afin d'aider les structures qui maîtrisent moins les questions de transformation numérique. Un projet comme Techné nécessite aussi de penser les conditions d'accompagnement du milieu.
- **Quelle gouvernance et quelles limites éthiques instaurer ?** Le projet soulève la nécessité de définir clairement les règles du jeu : qui s'assoit à la table des décisions, comment garantir la transparence, l'équité, et comment travailler avec la technologie sans céder sur les principes de souveraineté numérique et de démocratie culturelle. Le modèle de SCIC proposé pour Techné, avec un collègue « Institutions culturelles » puissant, et l'implication d'acteurs de confiance comme le TMNlab, sont des réponses rassurantes.
- **Comment capter la donnée des publics « invisibles » ?** Plusieurs structures posent la question de la collecte de données lorsqu'elles proposent une majorité d'événements gratuits, hors-les-murs, ou utilisent des billetteries externes qui empêchent la traçabilité. Sans ces données de base, il leur est aujourd'hui presque impossible de savoir précisément qui sont leurs spectateurs et pourquoi ils viennent.

La suite : des projets data à Techné

1. Le lancement d'une phase de test avec des structures pilotes (Techné)

- Il est prévu de rassembler un nombre réduit mais fortement engagé d'établissements culturels et de médias pour agir en tant que structures test dès cette année.
- Les structures pilotes sont invitées également à fournir des lettres d'intérêt pour le projet.

2. L'avancée du cadre d'interopérabilité et des cas d'usage (TMNlab x Ministère de la Culture)

- Une phase d'itération de six mois est actuellement en cours pour travailler sur des standards autour de quatre grands cas d'usage : le dialogue culture-tourisme, les remontées de données pour les déclarations obligatoires, l'interopérabilité des systèmes d'information en interne, et la découvrabilité globale.
- Un rendez-vous est fixé au mois de juin pour présenter les résultats de ce processus de travail.
- Une fois cette étape franchie, la volonté est de reprendre spécifiquement le travail sur le cadre d'interopérabilité lié à la billetterie, afin de couvrir l'œuvre et son achat. L'ensemble de ces travaux convergent potentiellement avec Techné.

3. La création d'outils mutualisés pour les professionnels (TMNlab)

- Le TMNlab a pour objectif de développer des outils pour et avec la communauté, comprenant notamment des clauses types (clausiers) prêtes à être intégrées dans les appels d'offres des structures. L'idée est d'imposer contractuellement aux futurs prestataires de se conformer aux standards d'interopérabilité. Des temps de travail sont planifiés pour mutualiser des cahiers des charges (billetterie, site web) et fournir un outil d'accompagnement permettant aux lieux culturels de produire leur propre charte d'utilisation de l'Intelligence Artificielle.
- Ces espaces de mutualisation indispensable peuvent être enrichi dans la perspective de la création d'un dataspace : diagnostic, montée à bord, prise en main, partage d'usages, animation du collège Institutions culturelles...

4. La recherche et le développement technologique (Techné)

- Fayrouze Masmi Dazi poursuit l'ingénierie et le développement du projet en rencontrant des partenaires techniques, en dialogue avec les partenaires initiaux.
- La Communauté poursuit sa veille et son animation de réseau pour intégrer des acteurs et briques de confiance dans l'architecture Techné.