

Synthèse collaborative de la session "Culture-Médias et numérique"

>> [Télécharger la synthèse \(.pdf\) de l'atelier "Culture-Médias et numérique"](#)

>> [Voir la synthèse des autres ateliers du "Connecteur Recherche"](#)

NB : cette page est en "mode wiki", c'est à dire qu'il est possible à toute personne disposant d'un compte sur ce site ("Se créer un compte" en haut à droite) sur ce site [d'y apporter des modifications, des commentaires ou d'y poster vos propres notes !](#)

En introduction de la session

L'accès aux biens et services culturels et les usages qui en découlent ont pris une part motrice dans les stratégies d'innovation, entraînant une modification générale du rapport à la culture et à la communication. Si certains aspects de ces transformations profondes sont plutôt bien documentés (évolutions des modèles économiques, basculement de la possession à l'usage, arrivée de nouveaux acteurs et ré-intermédiation...), d'autres sont beaucoup plus incertains (rapport à la création, trajectoires d'appropriation, équilibres autour de la propriété intellectuelle...).

Que nous apprend la recherche sur les jeux d'acteurs, les droits associés aux œuvres ou encore la relation des publics aux œuvres ? Sur quels champs la recherche et la prospective devront-elle porter leurs efforts dans les années à venir ?

Intervention liminaire de Barbara Fontar, Université de Rennes 2

Barbara Fontar est Maître de conférences en sciences de l'éducation à l'Université de Rennes 2 / Laboratoire CREAD. Elle est notamment co-auteur de l'étude "les jeunes et internet, de quoi avons-nous peur ?" (2010) qui s'intéresse aux représentations que se forgent les adolescents et leurs parents de l'internet, ainsi qu'aux usages.

C'est à partir de cette étude, et plus globalement de ses travaux sur le sujet, que la chercheuse a d'abord partagé 3 résultats contre-intuitifs issus de ses travaux.

1- Le fantasme des "Digital Natives"

Si les jeunes d'aujourd'hui, que certains nomment les "Digitals Natives", ont grandi avec Internet, cette pratique ne leur est pourtant pas innée : Internet a été l'objet d'un apprentissage prodigué par l'école, la famille, les amis, les médias, l'expérience personnelle...

Leurs compétences sont assez largement surestimées, et pas du tout innées : faibles compétences techniques faibles, méconnaissance des mécanismes d'attaque et de sécurité (bug, spam...), une vague aucune idée de ce que sont les modèles économiques des services qu'ils utilisent... Plus ils vieillissent, plus ils se rendent compte qu'ils sont des "cibles marketing". Plus globalement, on note que l'âge contribue à façonner l'esprit critique des jeunes : plus ils vieillissent, plus ils se montrent critiques à son encontre.

La prégnance de cette idée des Digital Natives construit un fossé : elle oublie le rôle de médiation des parents, grands parents, fratrie, copains... et met à la marge de rôle d'apprentissage via la famille. Les enfants et les adolescents sont, jusqu'au lycée, bien encadrés dans leur pratique du web.

2- Addiction et repli sur soi

Le risque du repli sur soi causé par le jeu vidéo, souvent mis en avant par les parents, est une autre "grosse" incompréhension autour

des usages et confond la cause et la conséquence. C'est parce qu'ils éprouvent le besoin de se replier sur eux-mêmes que les jeunes sont conduits à jouer de manière excessive – et pas l'inverse ! Il faut s'interroger sur les raisons qui les poussent à de tels comportements (séparation de leurs parents, décès, maltraitance scolaire...), à trouver dans le jeu un tel refuge.

Pour beaucoup de chercheurs comme Serge Tisseron, les addictions ne relèvent pas de la médecine, mais de l'encadrement du temps d'écran. Ces attitudes de repli sur soi passent le plus souvent avec le temps.

3- Regarder les usages d'hier avant de regarder ceux d'aujourd'hui

L'Histoire est un puissant outil de prospective... L'enquête pointe qu'Internet prolonge les pratiques des jeunes et permet d'assouvir leurs intérêts – sans doute plus aisément que par d'autres moyens –, mais n'en crée pas de nouveaux. En d'autres termes, les comportements des jeunes sur Internet préexistaient à Internet.

Egalement : un nouveau média n'en chasse pas un autre et ne s'y substitue pas.

Pistes pour la Recherche

L'avenir des médias

- Quels sont les effets des nouveaux modes de narration par rapport aux buts recherchés initialement ? Il y a besoin d'une recherche-expérimentation (sous forme d'atelier ?) qui permettrait de disposer de connaissance objectivée.

ex : expériences de live sur Le Monde, le podcast, datajournalisme, serious game...

- "Tout le monde parle mais on ne sait pas qui écoute" : comment sortir de l'invisibilité de la parole qui est paradoxalement libérée ?
- "L'auteur comme créateur est-il une illusion ?" : comment prendre en compte les évolutions du statut de l'auteur ? Comment formaliser ça, au-delà des licences libres ?
- Comment appréhender le passage de la culture médiatique vers la culture numérique ?
- Mieux connaître l'interactivité dans les pratiques d'écritures à plusieurs
- Les curateurs sont-ils les médias de demain ?

Education, médiation et numérique

- Poursuivre le travail sur la surestimation des compétences appliqué aux plus jeunes : quelles politiques d'éducation dès le primaire ?
- Besoin de faire le lien entre les professionnels et les enseignants pour suivre l'évolution des compétences et des métiers.
- Comment le numérique peut-il enrichir le rôle de la médiation humaine sans se substituer au professeurs ou conférenciers ?
- Comment éduquer dans un monde changeant toujours plus vite ?
- Quels liens entre nature de l'expérience numérique et acquisitions de connaissances ?
- L' "effet génération" se vérifie-t-il pour les pratiques numériques (nécessité d'observations longitudinales d'une même cohorte d'individus) ?
- Mieux comprendre les rapports entre culture numérique et système éducatif

Le droit comme levier plutôt que comme contrainte

- Que nous apprennent les usages faits des licences sur les pratiques ?

- Nouveau projet, quelle licence, comment la choisir parmi les myriades existantes et documentées ?

Biens communs d'aujourd'hui et d'hier

- Que nous apprend l'histoire des "biens communs" pour éclairer la résurgence des biens communs aujourd'hui ?
- Quel est l'impact d'une culture "bien commun" sur le développement personnel, la créativité, l'innovation ?
- Quel devenir du statut d'auteur ? Et du statut des professionnels des médias et de la Culture ?

Economie de la culture et des médias

- Dans un contexte d'hyper-segmentation culturelle, la culture produit-elle toujours du lien social ?
- Quelles seraient les modalités de développement des biens communs dans le domaine de la Culture ?
- Comment mieux comprendre et anticiper la transition possession-usage actuelle ? Quels sont les risques et opportunités (dans et en dehors du champ culturel) ? Décrire les conditions (infrastructurelles, économiques, juridiques, techniques...) nécessaires à l'accélération de la transition ?
- Quels sont les imaginaires autour de "l'âge de l'accès", et comment se déclinent-ils en usages, pratiques, nouvelles sociabilités... ?

Terrains de recherche et d'expérimentation futurs

- Sur quelles modalités peut-on, doit-on nouer des liens avec les écoles et les incubateurs : faire du visiteur/chercheur le premier testeur et contributeur ?
- Master droit des NTIC de l'Université Versailles Saint Quentin, des ressources (stagiaires, mémoires)
- La "fin des espaces immersifs" : et si ces espaces servaient à autre chose ?
- La place du visiteur, la coproduction des œuvres (assez neuf en France, et les quelques initiatives ne sont pas valorisées) : le Grand Palais-RMN comme terrain d'expérimentation ?
- Besoin d'équipes interdisciplinaires pour travailler sur les Biens Communs, les communautés
- Un ANR en cours sur les données personnelles sur les accès mobiles (recherche de terrain)
- Recherche projets, expériences, modèles sur l' "économie de l'accès" pour un travail à venir de la Fing ("Posséder, c'est dépassé" : <http://fing.org/?Posseder-c-est-depasse>)
- Besoin d'accéder à des types d'établissement pour rentrer dans un dialogue et pouvoir faire de l'expérimentation

Ressources

Usages, représentations

- L'Etudes sur les représentations et usages d'Internet chez les pré-adoscents et adolescents de Barbara Fontaret Elodiet Krendens : "Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur internet" : http://www.fondation-enfance.org/IMG/pdf/Rapport_Frequences_Ecoles.pdf
- Yann Leroux et Serge Tisseron, autour de "la sphère addiction" : <http://www.internetactu.net/2009/03/23/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video/>
- Etude du réseau scientifique européen Eu Kids Online "Risks and safety on internet", sur les risques chez les individus de 9 à 16 ans : http://www2.cnrs.fr/sites/communiquer/fichier/rapport_english.pdf

- Ouvrage de S. Proulx et M.B. TAHON M.B 1989, "La machine infernale" – autour de l'expression des peurs chez des usagers de l'informatique

Co-production de contenus, UGC, consommacteurs

- Projet ANR CP Prosodie, sur les communautés de co-production de connaissance et le rôle de chacun : <http://cccp-prosodie.org/>
- Dominique Cardon et Fabien Granjon, "Mediactivistes", 2010 : <http://www.pressesdesciencespo.fr/fr/livre/?GCOI=27246100994400>
- Dominique Cardon "La démocratie Internet", sur les formes politiques sur l'internet : <http://www.seuil.com/livre-9782021026917.htm>
- Patrice Flichy, "le sacre de l'amateur", 2010 : <http://www.seuil.com/livre-9782021031447.htm>
- Travaux sur les communautés de Fans de séries et notamment les créateurs de sous titres par Clément Combes et Fabien Granjon, Revue Réseaux)
- ANR en cours sur les "biens communs" MCF
- Les vidéos réalisées par le BTS Audiovisuel SUGER a Saint-Denis (usager co-producteur) :

http://www.suger.fr/index.php?option=com_content&view=category&id=34&Item id=65

- Projet Romanesco, qui crée des logiciels de VJing Collaboratif : <http://jukastan.blogspot.fr/p/projet-romanesco.html>

Ressources génériques

- Atelier de Réflexion Prospective PRISE sur les "Ruptures de la société de l'information à horizon 2030", dont un des axes est dédiée aux questions de "Culture-Médias et Numérique" : <http://prise.reseaufing.org/>
 - Le groupe "Questions Numériques" du réseau social de la Fing, où s'élaborent des scénarios pour les années à venir : <http://reseau.fing.org/groups/profile/40689/questions-numeriques/>
- Voir notamment les 20 scénarios de "rupture" produits pour 2013 : <http://fing.org/qn2012>
- Les projets de la fondation de recherche CIGREF - <http://www.fondation-cigref.org/projets-finances/>

>> Télécharger la *synthèse (.pdf) de l'atelier "Culture-Médias et numérique"*

>> Voir la *synthèse des autres ateliers du "Connecteur Recherche"*