

## Introduction à la thématique "Culture, médias et numérique"

Par Ghislaine Chartron, CNAM, DICEN et GIS Culture & Medias numériques & François Moreau, CNAM, LIRSA et GIS Culture & Medias numériques

Les technologies numériques ont eu, depuis la fin du siècle dernier, un impact majeur sur les différentes industries de contenu comme les médias (la presse notamment) ou les industries culturelles (livre, musique, etc.). La plupart des maillons de la chaîne de valeur ont été touchés : la création, la production, la distribution ou encore la promotion. La révolution numérique a en effet placé les industries de contenus au cœur d'un processus de destruction créatrice schumpeterien. Comme en son temps le chemin de fer a révolutionné le transport des voyageurs, améliorant sans conteste le bien-être collectif tout en conduisant à la ruine les sociétés assurant le transport par diligence, le numérique est susceptible de modifier profondément l'organisation de ces industries, tant du côté de l'offre que de la demande. Toutefois, dans tout processus de destruction créatrice, un décalage temporel se crée entre la phase de « destruction » des structures existantes et la « création » d'une nouvelle organisation industrielle et de nouveaux modes de consommation. Pour l'industrie des contenus, cette phase de transition semble bien être la première décennie du 21<sup>ème</sup> siècle. Ce n'est peut-être que dans dix ou quinze ans que se stabiliseront les nouveaux modes d'organisation à l'ère numérique.

La propriété intellectuelle, socle de l'organisation économique des industries de contenus, est particulièrement mise à mal par la numérisation. Les nouvelles possibilités offertes aux contenus de circuler librement sur les réseaux, remettent en cause la possibilité de capter la valeur produite par les contenus sur les supports physiques. La gratuité des contenus s'est peu à peu généralisée sur Internet, qu'elle ait été choisie ou imposée, souvent dans une logique de marchés à deux versants où les contenus gratuits garantissent une forte audience que les acteurs tentent de valoriser sur l'autre versant (le money-side), avec plus ou moins de succès. Face à cet état de fait, les réactions oscillent entre un renforcement des mesures permettant artificiellement de maintenir les propriétés de rivalité et d'exclusion des contenus (cf. en France la récente loi « Hadopi 2 ») ou, au contraire, une tendance à repenser totalement les moyens de collecter la valeur créée par les contenus. Par ailleurs, de nouveaux cadres juridiques sont désormais revendiqués pour lesquels la décision de l'auteur reste première concernant la régulation à privilégier sur la circulation des biens ; les « *creatives commons* » proposent un cadre désormais reconnu, associé à une économie du don incrémental où l'auteur ne revendique pas obligatoirement une rétribution financière de sa création.

Une autre problématique qui taraude les industries culturelles et médiatiques, à laquelle le numérique peut apporter des réponses nouvelles, est celle de la diversité des contenus, tant du point de l'offre que de la demande. Sur cette question, c'est notamment l'évolution du mode de prescription/promotion, ou les réseaux sociaux et le bouche à oreille électronique pourrait progressivement supplanter les méthodes traditionnelles de promotion via les médias. En 2025, y aura-t-il plus ou moins de sources d'informations qu'aujourd'hui, plus ou moins d'œuvres littéraires, musicales ou cinématographiques créées chaque année ? Seront-elles plus homogènes ou plus diversifiées qu'aujourd'hui ? La tendance à la concentration de la consommation sur un petit nombre d'œuvres ou de titres se renforcera-t-elle ou au contraire s'atténuera-t-elle ?

Les usages du numérique, dans le domaine de la culture et des médias, sont, pour partie, déterminés par les modèles économiques, les règles juridiques, l'offre de contenus, services et technologies; mais en retour ils traduisent un écart, plus ou moins grand, avec cet environnement et inter-agissent avec lui dans un jeu d'adaptations réciproques. Les quinze dernières années ont connu une impressionnante mutation des pratiques. D'une part, le marketing et l'innovation technologique se sont orientés « usages »; d'autre part, l'écart n'a jamais été aussi grand entre les pratiques et leur environnement, notamment, mais pas seulement, en matière juridique. C'est ainsi que le comportement actif du grand public a suscité de nombreuses hypothèses sur le rôle des usagers dans la construction de leur environnement: modèle des réseaux sociaux, théories du type "pro-ams". La démarche prospective se confronte à deux questions: la dynamique des pratiques en tant que logique relativement autonome; le jeu de stabilisation, instabilité ou ruptures dans le rôle des usagers pour co-construire leur environnement. Il s'agira, derrière les tendances et mutations des différents secteurs de la culture et des médias, de dégager les traits génériques des pratiques qui contribuent le plus nettement à former la "société numérique", et leur inter-action avec les différents modes d'organisation juridique et économique.

**Les grands travaux de référence :**

Rapports prospectifs sur le secteur :

- Les écrits à l'heure du numérique, Etude Bain & Compagny, Forum d'Avignon, 2010.
- IDATE, Television & Digital Content.  
[http://www.idate.org/en/Consulting/Practices/Television-Digital-Content/Television-Digital-Content\\_76\\_.html](http://www.idate.org/en/Consulting/Practices/Television-Digital-Content/Television-Digital-Content_76_.html)
- Les médias et le numérique, Giazzi Michèle, 2008. <http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/084000612/0000.pdf>
- JISC national e-books observatory project: Key findings and recommendations, JISC, 2009.  
<http://www.jiscebooksproject.org/reports/finalreport>.
- L'industrie de l'image, Dutoit Christian, 2010, <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/104000436/index.shtml>
- Etats généraux de la presse écrite, livre vert, 2009  
<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/094000017/index.shtml>
- Culture 2030, Prospective de politique culturelle, Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS), Ministère de la Culture et de la Communication, en cours d'édition.

#### **Autres références :**

- Projet PANIC (Proactivité des Audiences et Numérisation des Industries Culturelles) sélectionné lors du programme CONTINT 2009 et s'étalant sur la période 2009-12 (Partenaires : Télécom ParisTech, Cnam, Université Paris 13, Orange Labs). Le projet vise à analyser l'impact du numérique sur : (1) la transformation des modèles d'affaires et des stratégies des divers acteurs, qui tentent d'accompagner le déplacement de la valeur depuis les contenus artistiques numérisables jusqu'aux divers services ou produits qui leur sont liés ; (2) la transformation des procédures de promotion des oeuvres, au fur et à mesure que les médias de masse traditionnels feront une place au média très particulier qu'est Internet ; (3) la transformation du format des oeuvres.
- Rapport de recherche « L'appréciation et les processus de modification de la diversité dans les filières d'industrie culturelle » remis en décembre 2009 par le Cnam, l'Université de la Rochelle et Télécom ParisTech au DEPS/Ministère de la Culture et de la Communication. Le projet s'est appuyé sur les données brutes exhaustives des ventes hebdomadaires de livres et de CD dans plusieurs milliers de points de vente en France sur la période 2003-2008.
- Les études menées par le GFII réunissant professionnels de l'édition et universitaires :
- GFII-Adonis, L'édition scientifique française en sciences humaines et sociales, rapport de synthèse, 2 octobre 2009, vol. 1, vol.2, vol. 3
- GFII-OA, Recommandations du groupe de travail sur le libre accès du GFII, décembre 2009.
- Les actes des trois conférences « Document numérique et société » organisée par G. Chartron et E. Broudoux. La dernière : « Enjeux politiques du document numérique », E. Broudoux et G. Chartron (eds ADDBS), Collection : Sciences et techniques de l'information 2010, 373 page(s), ISBN 978-2-84365-127-4.
- Les Pratiques Culturelles des Français à l'ère numérique, Olivier Donnat, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, La Découverte, 2009