

Prospective portant sur la politique de la culture et des médias

ATELIER de REFLEXION PROSPECTIVE

PRISES

Domaine "Culture-Médias"

GIS Culture-Médias&Numérique

Alain Giffard

"Culture & Médias 2030 Prospective de politiques culturelles"

Ministère de la Culture et de la Communication, Département des études, de la prospective et des statistiques avec le concours de Futuribles.

2011. Diff: Documentation française

Méthode: définition du champ « culture et communication » en parallèle avec les travaux d'Eurostat; élaboration collective des scénarios, cinq groupes (patrimoine, spectacle vivant, arts visuels, médias et industries culturelles, cinéma); définition de sept facteurs et de quatre groupes d'hypothèses; construction d'une temporalité.

Angles: les scénarios sont ainsi structurés autour des "offres culturelles et leur économie", les "usages et pratiques culturelles", les "jeux d'acteurs publics de la culture", "le financement et la régulation"; ils font aussi intervenir, outre des éléments de contexte, national et international, les "valeurs et représentations".

La prospective porte sur *la politique* de la culture et des médias, non sur la culture et les médias eux même, ni sur le seul numérique cependant très présent. Notre compte-rendu est centré sur ce dernier aspect.

TENDANCES LOURDES ET STRUCTURANTES

Tendance lourde: la mutation numérique est considérée comme une des trois grandes dynamiques de mutation, se combinant aux deux autres: la globalisation et la modification des rapports individu/société.

La révolution numérique s'est produite seulement au milieu des années 90 avec un basculement vers les marchés des particuliers. Elle est puridimensionnelle ie: non seulement technique, économique mais aussi culturelle.

Après être apparue comme une opportunité, vraie ou fausse, d'accès aux contenus culturels, et un risque pour l'économie de la culture (propriété intellectuelle) elle entre dans une deuxième phase où ses effets s'étendent à l'emploi et à l'organisation générale de la culture.

Depuis le basculement vers le grand public, l'accès aux biens et services culturels et les usages culturels ont pris une part souvent motrice dans les stratégies d'innovation, entraînant une modification générale du rapport à la culture et à la communication. Ces biens sont qualifiés de « vecteur principal de développement des marchés des technologies numériques ».

Cette seconde phase peut favoriser le maintien d'un oligopole national avec des acteurs techniques essentiellement américains. Si cette structure devait être affaiblie, les modèles économiques des industries culturelles risqueraient d'être fragilisés. Cette seconde phase risque fort aussi de restreindre la part des acteurs européens par rapport aux industries américaines.

La transformation des chaînes de valeur concernera essentiellement les activités d'édition, tandis que les médias traditionnels feront face à une concurrence accrue.

Mutation dans les organisations et les emplois, montée des « amateurs/ professionnels ». Une large part du modèle de régulation serait appelé à se transformer d'ici 2020.

Outre ces mutations, semble-t-il d'ordre essentiellement économique, les usages du numérique, devenus dominants, favorisent une nouvelle organisation temporelle de la vie, dominée par la vitesse, la multi-activité et la continuité de la connexion aux réseaux sociaux et techniques. Cette mutation du temps est inséparable d'une mutation du rapport aux objets culturels; le numérique accélère le développement d'un éclectisme généralisé. Une dissociation peut voir le jour entre des usages du numérique relevant de « conservatoires » des pratiques culturelles et créatives, et des pratiques individuelles ou sociales progressivement vidées de leur caractère culturel.

4 SCÉNARIOS

Quatre scénarios sont envisagés: deux scénarios "de continuité": l'exception (culturelle française) continuée, le marché culturel, et deux scénarios de rupture "l'impératif créatif" et "la culture des identités".

Scénario 1: « L'exception continuée »

Dans le premier scénario, la migration numérique se poursuit, les médias "traditionnels" déclinent, l'état a du mal à mettre en oeuvre les principes d'une politique pour l'essentiel inchangée.

Scénario 2 : « Le marché culturel »

Dans le second, la satisfaction des aspirations à la culture se réalise sur le mode marchand, les usages numériques sont "sous contrôle industriel" et orientés divertissement.

L'entrée dans l'âge adulte de la génération des natifs du numérique se traduit par une désaffection à l'égard du livre et de la presse, et le

succès des liseuses.

Mais il se développe aussi un numérique du pauvre, autour de la TNT, du divertissement payé par la publicité, et certains services pratiques publics.

Enfin la contestation du numérique se manifeste sous différentes formes: mouvement "alterTech", retour aux programmes voire aux supports antérieurs.

Scénario 3: « L'impératif créatif »

Le troisième scénario s'appuie sur une nouvelle orientation sociale et politique: le tournant vers l'économie créative.

Les auteurs de l'étude, s'agissant du numérique, ont imaginé l'histoire d'une rupture avec la tendance du scénario précédent, s'exprimant par une vive réaction de la société à la fois contre le contrôle des usages, le marketing intrusif des entreprises, et la surveillance excessive des pouvoirs publics.

Cette réaction provoque d'abord un ralentissement de la croissance des usages et des projets industriels ou publics.

Un nouvel équilibre est ensuite obtenu par un virage vers "le bio, le doux, le durable", une fonction unifiante du numérique, plus simple, plus accessible.

Il est certainement frappant de constater que, malgré sa place centrale dans ce scénario, l'orientation du numérique semble radicalement incertaine et imprévisible.

Les usages numériques seraient placés sous "contrôle public" ce qui semble signifier sous contrôle du ou des publics, ou: se développant dans le cadre d'un espace public. "Du point de vue des pratiques,...les priorités vont donc à la recherche d'un sens commun et d'une création collective, ouverte et libre de droits, avec l'appui des pouvoirs publics et d'entreprises..."

Scénario 4 : « La culture des identités »

Le quatrième scénario, comme le troisième, s'appuie sur une réaction à la mondialisation, y compris sous ses aspects numériques, mais se développe sous la forme d'oppositions entre différentes cultures des identités.

C'est dans ce scénario, que les auteurs ont choisi de placer l'hypothèse d'une dualité, d'une polarisation des usages. Dans les milieux favorisés, les usages sélectifs du numérique s'opposent aux usages intensifs. Les populations moins aisées sont en marge du numérique high tech, mais récupèrent des formes plus anciennes et développent le low tech.

D'autre part, le mouvement de contestation du numérique s'étend et se radicalise à partir de 2020. Plus généralement, il y a un retour à une représentation du numérique comme signe de distinction sociale, les uns développant un "dandysme numérique", tandis que les autres affichent ostensiblement la culture de l'imprimé et la recherche de la qualité au cinéma ou dans l'audiovisuel.

Commentaire: Un point important se dégage de ce rapport de prospective dont le numérique n'est qu'un aspect. Les auteurs accordent une grande importance aux "valeurs" et aux représentations sociales du numérique. Sous cet angle, la question du continuum des usages du numériques apparaît centrale. On passe d'une certaine continuité apparente aujourd'hui à une diversification, un éclatement voire une rivalité entre les usages. Le seul scénario qui postule l'unification des usages, et même attribue un rôle unifiant au numérique est le troisième, curieusement muet sur le contenu de ces usages unifiés.

ATELIER de REFLEXION PROSPECTIVE

PRISES

Domaine "Culture-Médias"

GIS Culture-Médias&Numérique

Alain Giffard

"Culture & Médias 2030 Prospective de politiques culturelles"

Ministère de la Culture et de la Communication, Département des études, de la prospective et des statistiques avec le concours de Futuribles.

2011. Diff: Documentation française

Méthode: définition du champ « culture et communication » en parallèle avec les travaux d'Eurostat; élaboration collective des scénarios, cinq groupes (patrimoine, spectacle vivant, arts visuels, médias et industries culturelles, cinéma); définition de sept facteurs et de quatre groupe d'hypothèses; construction d'une temporalité.

Angles: les scénarios sont ainsi structurés autour des "offres culturelles et leur économie", les "usages et pratiques culturelles", les "jeux d'acteurs publics de la culture", "le financement et la régulation"; ils font aussi intervenir, outre des éléments de contexte, national et international, les "valeurs et représentations".

La prospective porte sur *la politique* de la culture et des médias, non sur la culture et les médias eux même, ni sur le seul numérique cependant très présent. Notre compte-rendu est centré sur ce dernier aspect.

TENDANCES LOURDES ET STRUCTURANTES

Tendance lourde: la mutation numérique est considérée comme une des trois grandes dynamiques de mutation, se combinant aux deux autres: la globalisation et la modification des rapports individu/société.

La révolution numérique s'est produite seulement au milieu des années 90 avec un basculement vers les marchés des particuliers. Elle est puridimensionnelle ie: non seulement technique, économique mais aussi culturelle.

Après être apparue comme une opportunité, vraie ou fausse, d'accès aux contenus culturels, et un risque pour l'économie de la culture (propriété intellectuelle) elle entre dans une deuxième phase où ses effets s'étendent à l'emploi et à l'organisation générale de la culture.

Depuis le basculement vers le grand public, l'accès aux biens et services culturels et les usages culturels ont pris une part souvent motrice dans les stratégies d'innovation, entraînant une modification générale du rapport à la culture et à la communication. Ces biens sont qualifiés de « vecteur principal de développement des marchés des technologies numériques ».

Cette seconde phase peut favoriser le maintien d'un oligopole national avec des acteurs techniques essentiellement américains. Si cette structure devait être affaiblie, les modèles économiques des industries culturelles risqueraient d'être fragilisés. Cette seconde phase risque fort aussi de restreindre la part des acteurs européens par rapport aux industries américaines.

La transformation des chaînes de valeur concernera essentiellement les activités d'édition, tandis que les médias traditionnels feront face à une concurrence accrue.

Mutation dans les organisations et les emplois, montée des « amateurs/ professionnels ». Une large part du modèle de régulation serait appelé à se transformer d'ici 2020.

Outre ces mutations, semble-t-il d'ordre essentiellement économique, les usages du numérique, devenus dominants, favorisent une nouvelle organisation temporelle de la vie, dominée par la vitesse, la multi-activité et la continuité de la connexion aux réseaux sociaux et techniques. Cette mutation du temps est inséparable d'une mutation du rapport aux objets culturels; le numérique accélère le développement d'un éclectisme généralisé. Une dissociation peut voir le jour entre des usages du numérique relevant de « conservatoires » des pratiques culturelles et créatives, et des pratiques individuelles ou sociales progressivement vidées de leur caractère culturel.

4 SCÉNARIOS

Quatre scénarios sont envisagés: deux scénarios "de continuité": l'exception (culturelle française) continuée, le marché culturel, et deux scénarios de rupture "l'impératif créatif" et "la culture des identités".

Scénario 1: « L'exception continuée »

Dans le premier scénario, la migration numérique se poursuit, les médias "traditionnels" déclinent, l'état a du mal à mettre en oeuvre les principes d'une politique pour l'essentiel inchangée.

Scénario 2 : « Le marché culturel »

Dans le second, la satisfaction des aspirations à la culture se réalise sur le mode marchand, les usages numériques sont "sous contrôle industriel" et orientés divertissement.

L'entrée dans l'âge adulte de la génération des natifs du numérique se traduit par une désaffection à l'égard du livre et de la presse, et le succès des liseuses.

Mais il se développe aussi un numérique du pauvre, autour de la TNT, du divertissement payé par la publicité, et certains services pratiques publics.

Enfin la contestation du numérique se manifeste sous différentes formes: mouvement "alterTech", retour aux programmes voire aux supports antérieurs.

Scénario 3: « L'impératif créatif »

Le troisième scénario s'appuie sur une nouvelle orientation sociale et politique: le tournant vers l'économie créative.

Les auteurs de l'étude, s'agissant du numérique, ont imaginé l'histoire d'une rupture avec la tendance du scénario précédent, s'exprimant par une vive réaction de la société à la fois contre le contrôle des usages, le marketing intrusif des entreprises, et la surveillance excessive des pouvoirs publics.

Cette réaction provoque d'abord un ralentissement de la croissance des usages et des projets industriels ou publics.

Un nouvel équilibre est ensuite obtenu par un virage vers "le bio, le doux, le durable", une fonction unifiante du numérique, plus simple, plus accessible.

Il est certainement frappant de constater que, malgré sa place centrale dans ce scénario, l'orientation du numérique semble radicalement incertaine et imprévisible.

Les usages numériques seraient placés sous "contrôle public" ce qui semble signifier sous contrôle du ou des publics, ou: se développant dans le cadre d'un espace public. "Du point de vue des pratiques,...les priorités vont donc à la recherche d'un sens commun et d'une création collective, ouverte et libre de droits, avec l'appui des pouvoirs publics et d'entreprises..."

Scénario 4 : « La culture des identités »

Le quatrième scénario, comme le troisième, s'appuie sur une réaction à la mondialisation, y compris sous ses aspects numériques, mais se développe sous la forme d'oppositions entre différentes cultures des identités.

C'est dans ce scénario, que les auteurs ont choisi de placer l'hypothèse d'une dualité, d'une polarisation des usages. Dans les milieux favorisés, les usages sélectifs du numérique s'opposent aux usages intensifs. Les populations moins aisées sont en marge du numérique

high tech, mais récupèrent des formes plus anciennes et développent le low tech.

D'autre part, le mouvement de contestation du numérique s'étend et se radicalise à partir de 2020. Plus généralement, il y a un retour à une représentation du numérique comme signe de distinction sociale, les uns développant un "dandysme numérique", tandis que les autres affichent ostensiblement la culture de l'imprimé et la recherche de la qualité au cinéma ou dans l'audiovisuel.

Commentaire: Un point important se dégage de ce rapport de prospective dont le numérique n'est qu'un aspect. Les auteurs accordent une grande importance aux "valeurs" et aux représentations sociales du numérique. Sous cet angle, la question du continuum des usages du numériques apparaît centrale. On passe d'une certaine continuité apparente aujourd'hui à une diversification, un éclatement voire une rivalité entre les usages. Le seul scénario qui postule l'unification des usages, et même attribue un rôle unifiant au numérique est le troisième, curieusement muet sur le contenu de ces usages unifiés.