

**ATTACHÉ PRINCIPAL  
EXAMEN PROFESSIONNEL D'AVANCEMENT DE GRADE**

**SESSION 2021**

**ÉPREUVE DE NOTE AVEC SOLUTIONS OPÉRATIONNELLES**

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

**Rédaction d'une note, à partir d'un dossier de mise en situation professionnelle, ayant pour objet de vérifier l'aptitude du candidat à l'analyse et la capacité à proposer des solutions opérationnelles argumentées.**

Durée : 4 heures  
Coefficient : 1

**À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :**

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

**Ce sujet comprend 40 pages.**

**Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend le nombre de pages indiqué.**

*S'il est incomplet, en avertir le surveillant.*

Attaché principal, vous êtes Directeur général adjoint Culture et Sport au sein de la commune d'Admiville. Admiville qui dénombre 60 000 habitants, est la ville centre d'une communauté d'agglomération de 200 000 habitants comptant 11 communes.

Admiville, forte d'un riche secteur associatif culturel, compte un théâtre municipal, un musée labellisé musée de France et trois bibliothèques qui font partie du réseau de lecture publique intercommunal.

Sur le territoire de l'agglomération, les jeunes de 15 à 29 ans représentent 22 % de la population et l'enseignement supérieur accueille plus de 20 000 étudiants chaque année.

Les études nationales sur les pratiques culturelles ont mis en avant les pratiques numériques croissantes des jeunes, la fréquentation des établissements culturels traditionnels restant le fait des plus de 40 ans.

Dans ce contexte et à l'aune de l'affirmation des droits culturels, le Maire d'Admiville souhaite connaître la situation pour son territoire et renforcer l'accès des jeunes à la culture, via notamment les apports du numérique.

À cette fin, la Directrice générale des Services vous demande de rédiger à son attention, à l'aide des éléments du dossier joint et en mobilisant vos connaissances, une note assortie de solutions opérationnelles argumentées pour renforcer les pratiques culturelles des jeunes.

#### Liste des documents :

- Document 1 :** « Cinquante ans de pratiques culturelles en France » (Extrait) - P. Lombardo et L. Wolff - Cultures Etudes - *culture.gouv.fr* - 10 juillet 2020 - 2 pages
- Document 2 :** « Dossier - Culture : le choc du numérique » - H. Girard et C. Chevrier - *La Gazette des communes* n° 2373 - 3 juillet 2017 - 6 pages
- Document 3 :** « Trois idées (fausses) à l'origine des politiques culturelles françaises » - F. Raffin - *theconversation.com* - 24 février 2020 - 3 pages
- Document 4 :** « De spectateurs à créateurs : multiplicité des pratiques culturelles et artistiques des jeunes » - Etudes et recherches n° 30 - *injep.fr* - Décembre 2019 - 3 pages
- Document 5 :** « Le schéma d'orientations culturelles de la ville de Saint-Denis : pour une politique culturelle inclusive, co-construite et attentive » (Extrait) - *reseauculture21.fr* - 2017 - 2 pages
- Document 6 :** « Les nouveaux modes d'accès à la culture » (Extrait) - Culture & Recherche n° 134 - *culture.gouv.fr* - Hiver 2016-2017 - 2 pages
- Document 7 :** « Banlieues : "Nous souhaitons œuvrer à la production de nouveaux imaginaires qui reconnaissent le patrimoine de ces territoires" » - Tribune - *lemonde.fr* - 25 octobre 2020 - 2 pages
- Document 8 :** « Un jury de citoyens impliqué dans l'élaboration de la politique culturelle » - B. Girard - *lagazettedescommunes.com* - 21 septembre 2018 - 1 page

- Document 9 :** « Dossier - Culture : comment mieux irriguer les territoires ? »  
(Extraits) - *La Gazette des communes* n° 2473 - 8 juillet 2019 - 3 pages
- Document 10 :** « La culture à l'ère du numérique : réflexions sociologiques »  
(Extraits) - S. Octobre - *lemuz.org* - Juillet 2018 - 4 pages
- Document 11 :** « Comment le numérique bouscule les politiques culturelles :  
entretien croisé avec Jean-Pierre Saez et Vincent Guillon » (Extrait)  
- H. Girard - *lagazettedescommunes.com* - 28 août 2017 - 8 pages
- Document 12 :** « Culture - Une circulaire invite à renforcer les liens avec les  
collectivités pour développer l'éducation artistique et culturelle » - J.-  
N. Escudié - *banquedesterritoires.fr* - 8 juin 2017 - 1 page

**Documents reproduits avec l'autorisation du C.F.C.**

*Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents  
non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.*

## Cinquante ans de pratiques culturelles en France

[...] En cinquante ans, la culture a pris une place croissante dans le quotidien des Français, en particulier l'écoute de musique et les pratiques audiovisuelles, et en une décennie, les pratiques culturelles numériques se sont considérablement développées. Plus d'un tiers écoutent de la musique en ligne, 44 % jouent à des jeux vidéo et les trois quarts des jeunes (15-24 ans) regardent des vidéos en ligne. Les pratiques de sortie dans les équipements culturels se sont développées, sous l'effet d'une plus forte fréquentation des plus de 40 ans.

L'analyse par générations montre tout à la fois la singularité des jeunes générations au sein desquelles les pratiques numériques sont devenues majoritaires au détriment des médias historiques, mais aussi celle de la génération des *baby-boomers*, qui, à tous les âges, ont toujours déclaré un engagement fort dans les activités culturelles, que ce soit en matière de lecture, de visites muséales et patrimoniales et de sorties au cinéma ou au spectacle. Leur avancée en âge pose toutefois la question du renouvellement des publics pour certaines de ces activités.

### Synthèse : six grandes tendances

L'examen des informations recueillies lors des six éditions successives de l'enquête sur les pratiques culturelles, ainsi qu'une attention plus particulière portée aux dix dernières années font apparaître six tendances permettant de qualifier près d'un demi-siècle de culture en France. [...]

### Une place croissante de la culture dans le quotidien des Français

Dans la plupart des secteurs culturels, les séries historiques fournies par près de cinquante ans d'enquêtes sur les pratiques culturelles confirment un développement et une diversification des pratiques quels que soient l'âge, le milieu social et le type de territoire.

Au-delà de l'écoute de télévision, très largement répandue au sein de la population, l'ensemble des pratiques audiovisuelles occupent une place centrale : la radio, mais également l'écoute de musique enregistrée, qui connaît un véritable essor au cours de la dernière décennie. Bien que la télévision et plus encore la radio soient toujours très présentes dans le quotidien des Français, elles connaissent malgré tout un léger recul dans la période récente, lié à une concurrence accrue des contenus numériques, en particulier pour les moins de 35 ans.

Ce succès des consommations audiovisuelles et numériques se combine à un développement de la fréquentation des lieux culturels. Les sorties au cinéma ou au spectacle, les visites de musées, d'expositions ou de monuments historiques sont de plus en plus fréquentes dans des catégories toujours plus diversifiées de publics.

### L'essor considérable, en dix ans, des pratiques culturelles numériques

Au cours de ces dix dernières années, l'écoute de musique enregistrée est devenue une pratique courante au sein des 15 ans et plus, et cet essor doit beaucoup à la diffusion croissante des usages numériques au sein de la population. La diffusion des usages numériques favorise également la consultation de vidéos en ligne et celle des réseaux sociaux, deux pratiques qui, en dix ans, ont pris toute leur place dans le quotidien de nombreux Français, alors qu'elles étaient encore peu courantes en 2008.

Les jeux vidéo se sont quant à eux progressivement imposés au sein de la population française, touchant un public toujours plus large avec le vieillissement des premières générations de joueurs. Jouer à des jeux vidéo, écouter de la musique et consulter des vidéos en ligne sont désormais des pratiques majoritairement répandues chez les jeunes.

### Des Français plus nombreux à fréquenter les lieux culturels, surtout après 40 ans

Les 15 ans et plus sont de plus en plus nombreux à sortir et à fréquenter au moins occasionnellement les lieux culturels, qu'il s'agisse de cinémas, de théâtres ou de lieux patrimoniaux. La diffusion de ces pratiques de sortie s'explique essentiellement par le développement des pratiques de visite et de sortie au-delà de

40 ans - les moins de 30 ans déclarant, tout au long de la période, des comportements de visite et de sortie en moyenne plus développés que leurs aînés. Alors que les sorties au cinéma étaient longtemps réservées aux plus jeunes, ces pratiques sont maintenant devenues courantes aux âges intermédiaires et surtout plus élevés.

De même, le spectacle vivant et les secteurs patrimoniaux ont bénéficié de cette propension croissante des plus âgés aux sorties culturelles. Si la danse et le théâtre sont attractifs pour le jeune public, le spectacle vivant peine en particulier à attirer les 25-39 ans.

### **La réduction de certains écarts territoriaux et, dans certains cas, sociaux**

La massification de certaines pratiques, notamment audiovisuelles, numériques ou encore cinématographiques, va de pair avec une réduction notable des écarts de pratiques qui pouvaient exister entre les populations des grandes villes et celles des milieux ruraux ou encore entre les milieux sociaux. Particulièrement frappante dans le cas de l'écoute de musique enregistrée, cette dynamique historique de réduction des écarts selon les catégories de population s'observe également pour la fréquentation des bibliothèques et des lieux de diffusion de spectacle vivant, en particulier de théâtre. Pourtant, malgré cette réduction significative, les écarts subsistent encore en 2018 : les plus diplômés et les catégories socioprofessionnelles supérieures continuent de fréquenter plus souvent ces équipements.

Si certaines dynamiques de réduction des écarts entre milieux sociaux apparaissent pour les pratiques les plus répandues ou pour celles qui ont connu le développement spécifique d'un public jeune (bibliothèques), la fréquentation des lieux patrimoniaux connaît quant à elle un creusement de ces écarts : les plus diplômés et les catégories socioprofessionnelles supérieures sont aujourd'hui plus encore qu'hier susceptibles de s'adonner à ces visites.

### **La singularité culturelle des générations récentes**

La dernière décennie a vu la montée en puissance des usages numériques qui se sont massifiés au sein de la population française. Cette nouvelle donne redéfinit profondément le paysage culturel des générations les plus récentes. Phénomène émergent de la dernière décennie en tant que pratique de masse, les usages numériques sont ainsi devenus majoritaires dans le quotidien des jeunes, qu'il s'agisse de l'écoute de musique en ligne, de la consultation quotidienne de vidéos en ligne, des réseaux sociaux ou encore des jeux vidéo. Pour cette génération, les contenus issus des médias traditionnels, en particulier de la radio, perdent de leur centralité tandis que les réseaux sociaux sont devenus une source d'information incontournable.

Cette irruption des usages numériques n'efface pour autant pas chez les jeunes leur goût des sorties : en 2018 comme auparavant, les jeunes (15-24 ans) fréquentent assidûment les lieux culturels, qu'il s'agisse des cinémas, des lieux de spectacle, des bibliothèques ou même des sites patrimoniaux (musée, exposition ou monument historique). En effet, bien que la hausse de fréquentation présentée plus haut soit essentiellement portée par les publics plus âgés, les niveaux de participation de la jeunesse à ces propositions culturelles sont structurellement élevés tout au long de la période.

### **Le déclin de pratiques associées à la génération du *baby-boom***

Deuxième phénomène générationnel notable, après celui commenté ci-dessus pour les générations les plus récentes, la trajectoire culturelle des *baby-boomers* (nés entre 1945 et 1954) apparaît comme un facteur structurant du paysage culturel de ces cinquante dernières années.

Cette génération se distingue en effet par des comportements culturels particulièrement développés, à la différence des générations antérieures comme postérieures : ses membres ont en particulier beaucoup lu de livres et continuent de le faire, ils ont été nombreux à fréquenter les lieux culturels, notamment les plus patrimoniaux (musées et salles de concerts de musique classique notamment). Cette génération, qui par ailleurs compte particulièrement beaucoup d'individus, a ainsi longtemps contribué à garantir un public fourni pour ces formes culturelles. Mais avec le vieillissement de cette génération et la moindre fréquence de ces pratiques au sein des générations suivantes, la participation à certaines activités culturelles s'érode. Prolongeant un mouvement observé dès le début des années 1990, la lecture de livres diminue durablement au sein de la population ; les publics de la musique classique peinent à se renouveler et un risque d'affaissement de la fréquentation des sites patrimoniaux (musée, exposition ou monument historique) apparaît dans les dix dernières années. [...]

## DOSSIER

# Culture: le choc du numérique

### Adaptation

**Au fil d'expérimentations, les collectivités pionnières ébauchent une méthode et définissent leur rôle. L'impératif est de repérer les boussoles qui doivent les guider pour donner du sens à leurs nouvelles interventions.**

### Ouverture

**L'expérience montre que les croisements entre secteurs et la transversalité entre services sont un facteur de réussite. Cela conforte le rôle des collectivités et renforce la lutte contre les fractures sociales, générationnelles et territoriales.**

## Face au digital, comment réinventer les pratiques culturelles ?

**Les technologies digitales brouillent les repères des élus et des professionnels. Certes, peu à peu, la nature et l'ampleur de ces bouleversements se précisent. Mais les politiques culturelles numériques restent encore à inventer.**

« **D**ans les années 1980-1990, les collectivités se sont positionnées en stratégies de la culture », rappelle Jean-Pierre Saez, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles (OPC). Le maillage du territoire en équipements culturels s'est alors intensifié et nombre de collectivités ont recruté des professionnels, des généralistes (directeurs des affaires culturelles [DAC], responsables de l'action culturelle) et des spécialistes (bibliothécaires, conservateurs, professeurs, médiateurs, etc.).

« Aujourd'hui, le numérique vient percuter les politiques des collectivités », poursuit Jean-Pierre Saez. Et d'égrener les points d'impact: les commentaires et recommandations publiés sur internet où les réseaux sociaux concurrencent la fonction de prescription des institutions culturelles; la diffusion inégale des pratiques digitales dans la population complexifie la problématique de la démocratisation culturelle; les (co)productions de contenus par les citoyens rivalisent avec la programmation des équipements; sans compter l'émergence du concept de

(biens) communs culturels, ces données, connaissances et créations dont la circulation échappe à la propriété intellectuelle... « Le numérique bouscule tout: les habitudes de consommation culturelle, les processus de création, les modes de diffusion, confirme Alain Fontanel, adjoint au maire, chargé de la culture, à Strasbourg [276200 hab.]. Mais pour les collectivités, c'est aussi l'opportunité de diversifier les publics. Elles doivent l'intégrer dans leurs politiques locales. »

### FEUILLE BLANCHE

« Auparavant, le développement des politiques culturelles se faisait surtout par mimétisme, alors qu'à présent, les collectivités se trouvent devant une feuille blanche pour réinventer de nouveaux modes d'intervention », analyse Vincent Guillon, directeur adjoint de l'OPC. « Les DAC manquent manifestement d'ingénierie face à ces nouvelles modalités de participation culturelle et artistique. Quant aux élus, ils n'ont pas encore assez de paroles politiques fortes sur le sujet », soulignait, en février, Frédéric Lafond, président de la Fédération nationale des associations de directeurs des affaires culturelles, dans un entretien avec « La Gazette » (\*). Leurs dispositifs d'intervention ne sont pas adaptés, notamment parce qu'ils sont conçus sur la base de critères à respecter, alors qu'il faut de la souplesse pour prendre en compte le caractère mouvant de ces initiatives. Or, jusqu'à présent, les ○○○●

●○○ collectivités ont abordé le numérique culturel par le prisme des équipements et des applications: ateliers multimédias et services en ligne dans les médiathèques, sites web des institutions culturelles, introduction d'outils de médiation interactifs (exposition, musées...), voire, pour les plus avancées sur la question, événements créatifs type «hackathon» (création de prototypes de projets collaboratifs inédits menés par des volontaires à partir de données disponibles) ou «mashup» (mélange de plusieurs sources musicales et/ou vidéos pour constituer une œuvre composite). «Il s'agit souvent de dispositifs qui se superposent, mais cela ne fait pas une politique culturelle numérique», note Jean-Pierre Saez.

#### RETOUR AUX FONDAMENTAUX DU SERVICE PUBLIC

D'autant que des risques existent. D'abord celui de laisser de côté ceux que ces technologies déconcertent encore, donc d'élargir la fracture numérique. L'autre risque est de courir sans cesse après l'hyper-nouveauté. «Le renouvellement technologique étant rapide, on peut très vite entrer dans une forme de concurrence, entre acteurs, entre collectivités, où le spectaculaire prend le pas sur la réflexion relative aux gisements de richesse à développer sur les plans économique, humain, culturel, artistique, etc.», met en garde Bruno Cohen, chef de projet sur les nouvelles intelligences des territoires urbains de la métropole du Grand Nancy (20 communes, 254.100 hab.), mission qui analyse les mutations en cours et accompagne les acteurs locaux dans la mise en œuvre de projets.

«Parler du numérique dans les politiques culturelles, c'est parler de bien plus de choses que d'écrans, d'applications ou de réseaux, insiste Vincent Moreau, responsable des domaines "action culturelle et enseignement artistique" au pôle de compétence "culture" du CNFPT-Inset de Nancy. Il n'est plus question de



#### L'EXPERT

**EMMANUEL VERGÈS**, responsable de L'Office, agence coopérative d'ingénierie culturelle

### «Ce n'est pas une affaire de compétences techniques»

«Ce sont toujours les mêmes élus qui prennent la parole à propos du numérique culturel. Les autres en ont encore peur, car ils sont persuadés que c'est une affaire de compétences techniques qui leur font défaut. Or l'enjeu ne se situe pas là, mais dans leur capacité à analyser et à prendre en compte les pratiques culturelles émergentes, ainsi que dans la façon d'imaginer un nouveau rôle pour leur collectivité, à la fois auprès des développeurs d'outils numériques et des créateurs de contenus artistiques et culturels, mais aussi auprès du public. Le numérique, parce qu'il remet en question l'intérêt général, conduit les élus à faire des choix, par exemple sur la fonction des lieux, la place des amateurs, etc. Ces décisions ne sont pas à prendre en fonction du potentiel des outils, mais de celui de leur utilisation. Ce ne sont pas des problématiques d'ingénieurs, mais d'élus, de citoyens, d'artistes, d'entrepreneurs.»

dire "on expérimente et ensuite on verra", car cela a un coût. Il faut revenir aux fondamentaux du service public: c'est-à-dire réfléchir au sens du numérique pour l'action publique, aux moyens financiers et humains que la collectivité veut bien y consacrer mais aussi aux bénéfices qu'en tirera la population. En ce sens, le numérique doit constituer un droit partagé par tous, un vecteur de démocratie.»

#### HUMANITÉ NUMÉRIQUE

«Nous devons aborder la question par le prisme de la devise républicaine, observe Bruno Cohen. Cela nous impose des ambitions plus grandes que la seule innovation technologique. Il faut penser en termes d'acculturation, de lutte contre la pauvreté culturelle, de développement des savoirs, d'humanisme numérique.» Des ambitions qu'il semble difficile de cantonner aux services culturels. «Cette référence aux fondamentaux suppose une vision transsectorielle et l'implication des directeurs généraux des services», confirme Vincent Moreau. Une perspective adoptée par exemple à Enghien-les-Bains (11200 hab., Val-d'Oise) où les domaines de l'innovation et du développement numérique, ainsi que la direction du centre des arts (CDA), scène conventionnée sur les écritures numériques, relèvent du directeur général adjoint (DGA), Dominique Roland. D'un point de vue managérial, le digital et le service public culturel y entretiennent des liens étroits. ● H. G.

(\*) [www.lagazette.fr/489050](http://www.lagazette.fr/489050)

## les bibliothécaires en pointe sur les données personnelles

**Comme dans les autres domaines, les données enregistrées par des portails et des services culturels constituent une antresque mine d'informations**

sur les besoin de "l'Homo numericus" local. Avec, Bien entendu, en toile de fond, la question de la confidentialité. Pour l'heure, la problématique est peu présente dans les débats professionnels. Seuls les bibliothécaires français s'y intéressent de près, depuis le « Patriot Act », loi antiterroriste votée aux Etats-Unis en 2001, que leurs collègues américains ont dénoncée comme liberticide. L'Association des bibliothécaires de France plaide pour que les collectivités veillent à ne pas conserver de données au-delà du délai légal d'un an (loi n° 2006-64 du 23 janvier 2006).

# Les collectivités se cherchent un rôle et une méthode

**Quelques villes pionnières ont commencé à cerner des axes d'intervention et à repérer les principaux écueils.**

Éviter la tentation des outils dernier cri constitue la première règle de prudence. Certes, il en découle une image valorisante de modernité, mais « les collectivités peuvent verser dans le gadget qui vieillit très vite !, observe Alain Fontanel, adjoint au maire, chargé de la culture, à Strasbourg. En matière, il n'y a pas de recette miracle. Chaque collectivité doit évaluer au cas par cas l'utilité des nouveaux dispositifs dans le cadre d'une politique publique, leur durée de vie et les délais nécessaires à leur appropriation par la population. Car l'utilisation d'un outil complexe est difficile à

promouvoir, ce qui va à l'encontre d'une médiation réussie ». Selon Bruno Cohen, chef de projet sur les nouvelles intelligences des territoires urbains de la métropole du Grand Nancy, la boussole est toute trouvée: la devise républicaine et son ancrage sur le territoire.

## CARTOGRAPHIE

« Pour chaque projet, il faut se demander en quoi il favorise l'autonomie et la participation, l'égal accès de tous aux services connectés, en quoi il densifie les liens et les échanges entre les citoyens, et les acteurs publics et privés, etc. » détaille Bruno Cohen. Mais comment accompagner les mutations sur son territoire sans savoir qui y fait quoi? Emmanuel Vergès, cofondateur de L'Office (lire p.34), estime que cela passe par la cartographie des compé-

tences numériques du territoire: « C'est ainsi que l'on fait émerger l'intelligence présente dans l'environnement de la collectivité et que l'on peut la faire circuler à la faveur de rencontres diverses et variées. »

Vecteur d'intermédiation, les collectivités peuvent ainsi devenir animatrices d'un réseau « pour aider à la mise en forme d'expérimentations réunissant artistes et institutions culturelles », témoigne Dominique Roland, directeur du centre des arts (CDA) et DGA de la ville d'Enghien-les-Bains.

Jouer un rôle de médiation vers le grand public reste le fondement du positionnement des collectivités sur le numérique culturel. A Strasbourg, l'espace de partage Le Shadok permet à chacun de s'essayer aux pratiques numériques culturelles – activités très demandées – qui « visent à faire

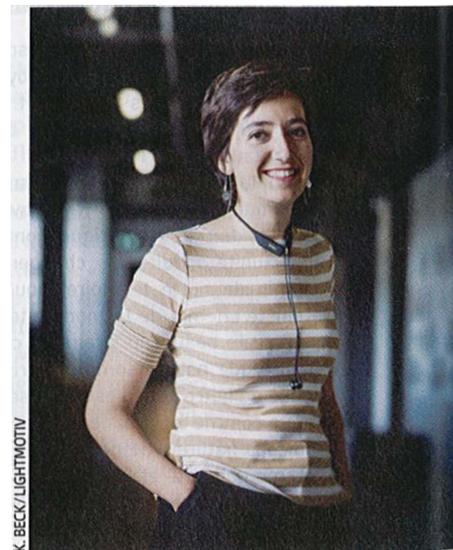
## TÉMOIGNAGE

### « Nous avons une mission d'impulsion et d'essaimage »

« Labo<sup>2</sup> est un laboratoire qui expérimente de nouvelles formes de médiation culturelle numérique afin de permettre au public de mieux comprendre les nouveaux usages et de s'en emparer. Cependant, il ne doit pas être l'affaire de quelques spécialistes. La bibliothèque a une mission d'impulsion et d'essaimage dans les autres services culturels, mais aussi en trouvant des liens avec l'éducation, l'environnement, les centres sociaux... Ainsi, des ateliers de programmation Scratch profitent, chaque semaine, à 220 enfants, deux web documentaires ont été produits avec les musées et le service des archives de la ville, des contenus numériques culturels, et pas uniquement de l'e-administration, sont proposés par les centres sociaux. »

### Qu'est-ce qu'une politique culturelle numérique?

Telle est la question posée par des élus lors du congrès de la Fédération nationale des collectivités territoriales pour la culture, en mars. La réponse est restée dans les limbes. Mais en réfléchissant à haute voix, ils ont donné eux-mêmes une partie de la réponse en insistant sur l'objectif de « créer de la relation » dans le champ culturel.



**GÉRALDINE FARAGE**, responsable du Shadok, lieu d'expérimentations à Strasbourg

monter en compétence les habitants, à les aider à s'emparer des outils technologiques et à entrer eux-mêmes dans une logique de valorisation de leurs projets», explique sa responsable Géraldine Farage (lire ci-dessous). A Enghien-les-Bains comme à Strasbourg ou à Nîmes, les professionnels compétents en matière de numérique culturel ont aussi vocation à former les professionnels d'autres services. «Les acteurs culturels de la collectivité sont nos collègues au quotidien, souligne Géraldine Farage. Et nous jouons un rôle moteur d'expérimentation et d'innovation pour les autres services de la ville autour du numérique ou de la démocratie collaborative avec les habitants, nous les aidons à monter des ateliers de coconstruction.»

#### ÉCOSYSTÈMES

Une cartographie aide à faire naître un écosystème, vivier d'innovations. A Enghien-les-Bains, où le centre des arts numériques héberge un incubateur, l'école de musique et de danse vient d'ac-

## A chacun son rythme

**Avec leurs services en ligne, ateliers multimédia et e-books**, les bibliothèques ont pris une longueur d'avance dans le domaine du numérique culturel. Vite suivies par les services d'archives, très présents dans la diffusion de leurs fonds en ligne et le web collaboratif (indexation). Après avoir tergiversé, souvent par peur de voir baisser le nombre de visites sur place, le secteur patrimonial (musées, monuments...) est en train d'opérer sa mutation. Jusqu'à présent, l'enseignement musical reste en retrait, sans doute dans l'attente d'outils jugés pertinents par les pédagogues.

quérir les droits d'un logiciel de synthèse vocale développé par une start-up locale à destination du secteur artistique. Par le biais de leurs chercheurs, ingénieurs ou experts en sciences humaines, les universités trouvent leur place dans ce genre d'écosystèmes. «Nous avons réfléchi avec les universités, les musées, les collectivités et avons rencontré des agences web», raconte Marie-Françoise Gérard, conseillère pour les musées à la direction régionale des affaires culturelles de Nouvelle Aquitaine, qui a cherché à aider

les petits musées à s'équiper d'outils nomades, gratuits, modélisables, permettant de publier des contenus sans devoir passer par un prestataire. Des étudiants en licence et en master des universités de La Rochelle et de Poitiers ont ainsi développé deux applications.

#### HAUTE VALEUR AJOUTÉE

A Enghien-les-Bains, la collectivité a associé un musicien-programmeur accueilli au CDA, le directeur de l'école de musique et de danse, un laboratoire de recherche en psychologie et cognition de l'université de Picardie ainsi que l'Association autisme piano et thérapie éducative afin de travailler sur la composition musicale des jeunes autistes via le numérique, problématique bien connue de l'école de musique qui accueille des enfants atteints de ce syndrome.

Autant d'exemples qui illustrent comment «le numérique culturel peut positionner les villes sur un créneau de haute valeur ajoutée», souligne Dominique Roland. Et de doper au passage le développement économique (lire p. 38). ● H. G.

## TÉMOIGNAGE

### «Une perspective d'intérêt général»

«Le plus compliqué est de rendre lisible l'action d'un équipement comme Le Shadok, qui est un espace pour les créateurs et un outil pédagogique permettant la montée en compétence du public. Certes, c'est un équipement de la ville, mais pas à la manière d'une bibliothèque ou d'un théâtre, dont le mode d'emploi est très clair, avec une visibilité qui repose sur un usage et une programmation. Le Shadok est un lieu de vie, où se croisent différentes pratiques artistiques autour du numérique, de la culture, du développement économique, etc., le tout dans une perspective d'intérêt général d'accompagnement des innovations et des usages.»



V. VINCENZO/LA GAZETTE

**JENNIFER PORTEFAIX**, directrice de l'action culturelle à Enghien-les-Bains

## TÉMOIGNAGE

### «Le numérique ne doit pas être un domaine de spécialistes»

«Mon rôle est de faire en sorte que les équipements culturels de la ville et les associations intègrent à leurs programmations des activités en lien avec ce que propose le Centre des arts. Initialement, notre festival Les Bains numériques s'adressait aux professionnels, universitaires et artistes. Nous l'avons ouvert au grand public, car le numérique ne doit pas être un domaine réservé aux spécialistes, mais doit s'inscrire dans l'espace public. C'est pourquoi nous proposons des ateliers aux enfants, adultes, personnes âgées, personnes handicapées. En tant que service public, nous sommes dans notre rôle en montrant comment chacun peut être créatif, et en donnant des clés pour discerner les différentes offres du marché.»

# Quelles relations avec les entreprises connectées ?

**Mettre en relation acteurs du numérique et de la culture dans le cadre d'actions de développement économique permet d'animer une communauté de professionnels sur laquelle s'appuyer pour nourrir sa politique culturelle.**

Même s'ils appartiennent au même territoire, entrepreneurs du numérique et acteurs de la culture évoluent dans des mondes parallèles où les rencontres sont souvent rares. "Je demande aux collectivités de ne pas aller chercher des solutions auprès d'acteurs de grandes métropoles parfois lointaines alors que souvent les compétences existent en local. En effet, il y a beaucoup de personnes très compétentes dans les territoires ruraux", souligne Jérôme Rolland, cofondateur d'une association qui fédère les acteurs du numérique culturel en Ardèche (lire ci-dessous). Pour soutenir ces entrepreneurs locaux, la ville d'Enghien-les-Bains a fait le choix d'implanter un incubateur, le Numeric Lab, au sein de son centre

des arts (CDA), scène conventionnée sur les écritures numériques. «Il a vocation à accueillir des start-up dans leur phase de pré-amorçage et dans un environnement artistique et culturel. Celles-ci sont sélectionnées sur des critères d'innovation et de créativité», explique Dominique Roland, DGA de la ville et directeur du CDA.

## MIXAGE DES SECTEURS

Le Numeric Lab met les start-up en relation avec les acteurs économiques et culturels locaux, tandis que la direction économique de Plaine vallée (18 communes, 182 000 hab., Val-d'Oise), qui a la compétence «développement économique», les accompagne sur les plans financier et juridique. Labellisée «French Tech», Saint-

Etienne métropole (53 communes, 401 800 hab.) a intégré une branche culturelle dans sa politique économique. «Celle-ci représente environ 10% des projets. Avec les contraintes budgétaires qui pèsent aujourd'hui sur les acteurs de la culture, il est souvent plus facile de trouver des fonds pour monter des projets "French Tech" que de demander une enveloppe pour un lieu culturel auprès du ministère de la Culture», constate Dominique Paret, directeur «enseignement supérieur, recherche, innovation» à Saint-Etienne métropole. La collectivité consacre chaque année 300 000 euros à cette branche qui mixe la culture avec le marketing, l'informatique, le design, les biotechnologies, etc.

## TEST EN RÉEL

Autre grande force des collectivités: leurs territoires sont de formidables terrains d'expérimentation. C'est le cas d'Avignon et de French Tech culture (avec sa pépinière The Bridge) qui proposent aux start-up d'essayer leurs prototypes, notamment pendant le festival. «Une entreprise a pu y tester ses lunettes affichant, lors des représentations, les sous-titres dans la langue du spectateur. Le ministre de la Culture de Taiwan, qui les a utilisées, a invité les créateurs à venir dans son pays», raconte Jean-Marc Roubaud, président du Grand Avignon (17 communes, 193 600 hab.). L'expérimentation est très précieuse: elle permet aux start-up d'avoir accès à leur marché pour la première fois, de vérifier la pertinence de leur prototype et, parfois, de trouver des débouchés. ● C. C.

## Jouer sur la commande publique

L'achat public constitue un levier permettant à une start-up d'afficher une référence prestigieuse qui pourra l'aider à conquérir de nouveaux clients ou à lever des fonds plus facilement. Le Grand Avignon a, par exemple, acquis l'application «Monument Tracker» développée dans le cadre de «French Tech culture».

## Une immersion de trois jours et deux nuits pour fédérer les acteurs

**En 2016, 70 graphistes, médiateurs touristiques, développeurs, scientifiques, gestionnaires de sites...** ont participé à l'Ardèche Mix Camp: sur cinq sites, ils ont phosphoré trois jours et deux nuits pour réaliser neuf prototypes afin de valoriser ces lieux. «Nous voulions faire émerger une communauté autour du patrimoine et du numérique, mettre en avant des personnes souvent invisibles», explique Cécile Lucsko, chargée de mission «métiers d'art» au syndicat mixte du pays de l'Ardèche méridionale (Sympam, 173 communes, 141 000 hab.). «Travailler en immersion complète crée des liens très forts», reconnaît Jérôme Rolland, professionnel de la communication, qui, depuis, a cofondé l'association Innovation et patrimoines Ardèche pour animer le réseau et répondre à des appels à projets. Afin d'entretenir cette dynamique, l'association organise un nouvel Ardèche Mix Camp début 2018.

# Le numérique culturel sous le regard critique des collectivités

**Plein de promesses créatives et facilitateur de l'accès aux arts et à la connaissance, ou vecteur d'inégalités et de repli sur soi, le numérique culturel reste ambivalent.**

Les collectivités territoriales sont prises entre deux injonctions: ne pas rater le tournant numérique, sans verser dans une modernité naïve.

## **01** Le monde rural est-il défavorisé?

Nombre de communes rurales craignent de rester à l'écart du bouillonnement culturel digital, faute de moyens. «Ce qui compte pour amorcer une telle politique, ce sont des espaces de discussion afin de confronter les besoins, projets, etc. Pour cela, une salle des fêtes suffit!» assure Emmanuel Vergès, cofondateur de l'association L'Office. «N'importe quelle commune peut définir ses priorités numériques: le patrimoine, le tourisme, l'animation artistique et culturelle, etc.» confirme Géraldine Farage, responsable du Shadok, à Strasbourg. Reste, ensuite, à s'insérer dans une communauté d'intérêts. En Ardèche, l'expérience montre que c'est possible (lire p. 38). Comme celle des petits musées de Nouvelle Aquitaine, épaulés par la direction régionale des affaires culturelles, en lien avec des universitaires et des étudiants.

## **02** Jusqu'où être technophile?

Difficile d'engager sa collectivité dans le numérique culturel sans une bonne dose de technophilie... que les technophobes qualifieront vite de béate. «Il y a une grande ambivalence dans le rapport aux technologies, allant d'une vision enchantée de la transition numérique à une interprétation dystopique, note Jean-Pierre Saez, directeur de l'Observatoire des politiques culturelles (OPC). Les collectivités doivent donc veiller à

nuancer les idées reçues.» A Nîmes, «apporter un regard critique et éthique sur les usages du numérique» figure en bonne place dans le projet du Labo<sup>2</sup>, où des bibliothécaires expérimentent de nouveaux modes de médiation culturelle. Même souci de distanciation à la métropole du Grand Nancy, qui va créer une fondation réunissant scientifiques, acteurs culturels et entrepreneurs, et qui portera des «analyses critiques sur le numérique pour en discerner le sens», se félicite Bruno Cohen, chef de projet sur les nouvelles intelligences des territoires urbains.

## **03** Numérique et droits culturels ont-ils une logique commune?

«Les droits culturels font référence aux droits de la personne et des groupes sociaux, à leur accès aux ressources et aux activités culturelles, à leur contribution à la culture d'un territoire. Or quoi de plus simple que les outils numériques pour l'exercice de ces droits?» analyse Jean-Pierre Saez. Selon Emmanuel Vergès, la prise en compte des nouvelles pratiques culturelles (promotion des artistes amateurs, publication de commentaires sur les réseaux sociaux ou les forums des équipements territoriaux) «conduit les collectivités à faire des choix en résonance avec les droits culturels». «Entre les combats des acteurs du numérique – lutte contre l'homogénéisation, promotion des cultures participatives, etc. – et les droits culturels, il y a un lien», confirme Vincent Guillon, directeur adjoint de l'OPC, avant de relever qu'entre les promoteurs des deux domaines, «le dialogue ne s'est pas encore établi». ● H. G.

## Révolution sans substitution

Employé pour qualifier les bibliothèques – dont les collections se composent aujourd'hui d'imprimés et de ressources numériques –, l'adjectif «hybride» pourrait bien s'appliquer aux politiques culturelles. Car, de même que l'e-book et les services en ligne ne conduisent pas à fermer les équipements de lecture publique, l'avènement du numérique culturel ne signe pas la disparition des politiques culturelles pratiquées jusqu'à présent, y compris le maillage du territoire en lieux physiques. Les expériences montrent un processus de recomposition et de complémentarité, mais pas de substitution.

## DOCUMENT 3

theconversation.com

F. Raffin

24 février 2020

### Trois idées (fausses) à l'origine des politiques culturelles françaises

Dans le panorama actuel des politiques culturelles, la notion récente de droits culturels vient interroger l'ancien vocable de la démocratisation culturelle.

Si la notion est inscrite dans le droit international depuis 1948 (Unesco, Nations-Unies), c'est en 2007, dans la déclaration de Fribourg, qu'elle est affirmée et apparaît comme une nouvelle ressource pour les politiques culturelles.

« Article 5 de la déclaration de Fribourg sur les droits culturels (accès et participation à la vie culturelle)

- a. Toute personne, aussi bien seule qu'en commun, a le droit d'accéder et de participer librement, sans considération de frontières, à la vie culturelle à travers les activités de son choix.
- b. Ce droit comprend notamment : la liberté d'exercer, en accord avec les droits reconnus dans la présente Déclaration, ses propres pratiques culturelles et de poursuivre un mode de vie associé à la valorisation de ses ressources culturelles, notamment dans le domaine de l'utilisation, de la production et de la diffusion de biens et de services. »

Les droits culturels consistent notamment en un élargissement de la définition de la culture à des aspects moins artistiques, au-delà du triptyque lettres, arts et patrimoines. Ils rendent possible la reconnaissance de pratiques plus quotidiennes, parfois très localisées, liées à des milieux sociaux restreints, des pratiques définies ou vécues comme culturelles par ceux qui les pratiquent et non par des experts ou des professionnels de l'art.

Les défenseurs de cette notion sont assez prompts à y voir, en France, une solution à l'échec de la démocratisation depuis 1959. D'autres, majoritaires, ne la connaissent pas, ne la comprennent pas vraiment, ou n'y voient qu'un avatar supplémentaire des politiques publiques. Pour considérer le potentiel de ce nouveau concept, peut-être faut-il s'arrêter ici sur des aspects des politiques culturelles et leurs effets sociaux rarement pris en compte.

Apporter la culture aux populations est ainsi depuis 1959 le fondement de la politique culturelle française, fondement qui s'est coulé dans le concept de démocratisation culturelle. Pour le dire avec les mots d'André Malraux dans son discours fondateur du Ministère de la Culture cette même année 1959, il s'agit « de rendre accessible au plus grand nombre les œuvres capitales de l'humanité ».

Pour les porteurs de cette politique, élus, professionnels de la culture, certains artistes eux-mêmes, ce fondement s'appuie sur une évidence implicite qui n'est jamais interrogée, mais dont la véracité est douteuse. L'idée qu'une partie de la population française, surtout les milieux sociaux les plus modestes, n'auraient pas accès à la culture.

#### « Les populations n'ont pas accès à la culture »

Cette idée directrice de la politique culturelle pourrait paraître exacte si l'on s'en tenait à la définition restrictive de la culture qui la sous-tend. Lorsqu'en France il est question de culture, il est surtout fait référence à des formes culturelles que l'on appelle « œuvres », qui ont été labellisées comme telles et intégrées à l'histoire de l'art, ou sont en passe de l'être. Il s'agit plus d'art que de culture.

Cependant, il est une autre manière radicalement différente de définir la culture, non pas à partir des objets qu'elle produit, mais à partir de l'expérience qu'elle procure. Parmi l'ensemble des pratiques

sociales, la culture peut être identifiée dans une perspective pragmatiste, à partir de l'expérience esthétique qui la caractérise. La culture est alors un ensemble de pratiques à même de procurer cette expérience esthétique, elle-même caractérisée par la mobilisation de notions et de sentiments, comme le beau, le sensuel, l'émotionnel.

À l'analyse, si cette expérience ne diffère pas en « nature », elle diffère par les moyens et les dispositifs que chaque milieu social se donne pour y parvenir. Et chaque milieu de définir et de faire évoluer, ce qui, pour lui correspond à la culture.

Dès lors, si l'on reconsidère la question de l'accès à la culture, celle-ci apparaît bien moins misérabiliste qu'à l'accoutumée. En effet, depuis plus de trente ans que je fréquente les milieux sociaux les plus divers, des plus pauvres aux plus aisés, ruraux, urbains, péri-urbains, différenciés également selon des variables d'âge, d'ethnie, de genre, je n'en ai jamais rencontré qui ne construisent leurs propres pratiques culturelles, et donc, leurs propres expériences esthétiques.

Bien sûr, les jugements de classe sont assez spontanés et on a tôt fait de mépriser l'expérience esthétique des autres, surtout si elle s'éloigne de l'histoire de l'art. Mais si la culture est définie ici par l'expérience esthétique qu'elle procure, ses usages sociaux s'éloignent aisément d'un bon usage inhérent aux politiques culturelles. Et si Malraux préconisait en 1964 une politique culturelle austère en déclarant, que « si la culture existe ce n'est pas du tout pour que les gens s'amusent », nos concitoyens ont eux des usages sociaux de la culture divers et surtout joyeux, hédonistes.

### **« Il existe des formes artistiques universelles »**

Par ailleurs, lorsque Malraux parlait « des œuvres majeures de l'humanité » dans son discours de 1959, il donnait une perspective universaliste à la politique qu'il plébiscitait. La version élitiste de la culture du Ministère, bien que restrictive, se présente toujours comme étant de portée universelle, autre manière d'argumenter pour autojustifier sa pertinence et l'intérêt d'y investir des sommes massives.

Or, on peut aisément douter de la portée universelle d'œuvres essentiellement occidentales, seraient-elles le fait de Molière, Mozart ou Da Vinci. Les œuvres majeures de l'humanité ne sont pas plus universelles que d'autres. Il suffit pour le prouver d'appréhender en situation leur inefficacité à provoquer la moindre émotion pour la majorité des milieux sociaux au sein de nos sociétés occidentales.

Ce que provoquent de manière majoritaire ces « œuvres majeures de l'humanité » pour de nombreux publics, c'est de l'évitement, parfois du rejet, le plus souvent de l'indifférence, rarement du partage ou de l'envie. Les professionnels rétorqueront que c'est une question d'éducation, qu'il faut la commencer plus tôt à l'école ; que ces formes artistiques sont pour tous, puisqu'elles sont estampillées universelles. Négation de la culture d'autrui qui se cristallise dans la figure généralisée d'un individu passif devant son écran de télé et, aujourd'hui, d'ordinateur. Mais nos concitoyens, parfois rétifs, souvent créatifs, seront toujours à même de construire des tactiques et des ruses pour conserver voire développer leurs propres pratiques culturelles, ignorants les œuvres décrétées comme majeures et bénéfiques pour eux.

### **« La culture crée du lien social »**

Enfin, il faudra nuancer une autre affirmation récurrente inhérente aux politiques culturelles : le fait que la culture crée du lien social. Si l'on considère l'indexation de toute pratique culturelle sur un milieu social, le fait qu'il n'existe pas de formes esthétiques universelles, on peut s'interroger sur ce fameux lien social. En effet, les pratiques culturelles renvoient toujours à des questions identitaires, d'appartenances sociales et de valeurs. Dire ce que je suis, ce que je pense, à travers un objet esthétique quel qu'il soit, c'est générer potentiellement l'adhésion autant que le conflit, parfois la haine. Si lien social il y a, il peut être positif comme conflictuel, selon différentes intensités.

Nous sommes à nouveau à l'opposé de l'idéologie culturelle de Malraux, pour qui le Ministère de la Culture relevait également d'un projet nationaliste républicain de cohésion nationale. En l'occurrence, une fois encore, nos concitoyens ne sont pas dupes, et il y a dans le rejet actuel du politique, lisible dans le vote extrémiste, l'abstention ou les récents mouvements sociaux, un sentiment de domination et d'impuissance qui concerne aussi les politiques culturelles.

Ceux que l'on appelle les « professionnels de la culture » ont l'impression (sincère) de représenter l'intérêt culturel des populations, ce qui n'est pas le cas. Malgré les récentes avancées sur la notion de « droit culturel », les expériences esthétiques imposées à la population avec l'argent de tous, restent celles d'une minorité. Les tentatives de redéfinition des équipements culturels à travers, par exemple, la notion fourre-tout de tiers-lieux, sont sous financées par rapport aux grands équipements et au patrimoine. Et les programmations des institutions culturelles publiques, quand bien même se voudraient-elles plus ouvertes, restent socialement très marquées, il n'est qu'à constater le profil des publics abonnés.

### **Droits culturels et élargissement des politiques publiques**

Il ne s'agit pas de remettre en cause le soutien à des formes artistiques non rentables ou déficitaires, au contraire, nous sommes bien là dans les missions légitimes du service public. Néanmoins, eu égard à la notion de droits culturels et des limites pointées ici, il s'agit d'inviter à recalibrer ce soutien pour permettre le développement de formes culturelles plus contemporaines, dans une perspective qui ne soit pas strictement artistique. Il s'agit de tenir compte des demandes des populations dans leur diversité, quand bien même ces demandes procéderaient majoritairement d'un besoin de divertissement et de plaisir, sans en exclure pour autant les enjeux esthétiques, mais également économiques, politiques et sociaux.

Les festivals estivaux ou les événements dans l'espace public portés principalement par les collectivités territoriales, représentent souvent une tentative de réponse à ce type de demandes culturelles et relèvent bien d'une politique de droits culturels. Cependant, leur dimension démocratique est un trompe-l'œil comme le montre l'homogénéité de leurs publics. Par ailleurs, ils relèvent du bon vouloir des collectivités territoriales, la majeure partie des financements publics étatiques restant consacrés aux formes artistiques classiques et notamment aux équipements (scènes nationales, musées, écoles d'art), très peu ouverts à la diversité culturelle réelle.

« Le sociologue légitimiste croit que les classes populaires sont muettes parce qu'il ne sait pas qu'il est sourd ; c'est sur leur silence supposé qu'il entame son lamento misérabiliste. »

(Claude Grignon, [« Un savant et le populaire »](#), Politix, n° 13, 1991)

## De spectateurs à créateurs : multiplicité des pratiques culturelles et artistiques des jeunes

Non seulement les 18-30 ans multiplient les activités culturelles, bien plus que l'ensemble des Français mais ils les combinent par ailleurs en véritables « omnivores » culturels.

Tout le contraire des préjugés tenaces qui les décrivent comme des consommateurs passifs et solitaires d'offres numériques, peu créatifs et peu curieux, restreignant la palette de leurs pratiques culturelles aux nouvelles technologies, au détriment des activités culturelles traditionnelles. Les 18-30 ans constituent de loin la classe d'âge la plus active et créative, même si d'importantes différences dans les activités culturelles sont observées en fonction des origines sociales. Ces pratiques et activités culturelles constituent l'un des traits saillants de l'édition 2019 du *Baromètre DJEPVA sur la jeunesse*.

Julie Baillet,  
Lucie Brice-Mansencal,  
Sandra Hoibian,  
CRÉDOC

Julie Bene,  
Chantal Dahan,  
Joaquim Timotéo,  
INJEP

Les jeunes sont souvent associés, dans de nombreux imaginaires, à un faible goût pour les pratiques culturelles, ou à une consommation passive et solitaire d'offres numériques : ils se contenteraient ainsi d'activités mobilisant peu d'interactions et de créativité personnelle, le plus souvent seuls depuis chez eux. La consommation immodérée de films ou séries sur les plateformes de vidéo à la demande étant érigée en pratique emblématique de cette classe d'âge. L'édition 2019 du *Baromètre DJEPVA sur la jeunesse*, de la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative, menée auprès de 4 015 jeunes, réalisée par l'INJEP en collaboration avec le CRÉDOC, dépeint des jeunes qui, en réalité, cumulent des

pratiques culturelles diversifiées et se montrent en moyenne plus dynamiques que leurs aînés dans le champ culturel. Les 18-30 ans sont particulièrement investis dans une diversité d'activités artistiques créatives en amateur (travaux manuels, danse, chant, etc.), étant sur ce point, bien plus dynamiques que les autres classes d'âge. Ils cumulent ces pratiques créatives à la fois avec des activités culturelles numériques et des activités plus traditionnelles (lecture, cinéma, bibliothèque, musées, concerts) qui nécessitent souvent de sortir de chez soi et d'interagir avec d'autres lieux et personnes.

Au total en 2019, plus de huit jeunes sur dix ont cumulé au cours de l'année à la fois une activité culturelle numérique, une activité artistique créative amateur et une activité ou sortie culturelle plus traditionnelle. La fréquence des pratiques culturelles est toutefois moins importante chez les jeunes peu diplômés, au chômage, ou habitant des petites agglomérations. Pour une majorité d'entre eux, le coût reste le principal frein limitant l'accès à la culture.

### Des pratiques culturelles diversifiées et créatives

Le *Baromètre DJEPVA sur la jeunesse*, 2019 éclaire une grande diversité de pratiques culturelles en distinguant plusieurs familles : « traditionnelles », « artistiques créatives » et « numériques » [tableau, p. 2] et montre un dynamisme et une diversité d'activités culturelles chez les jeunes. 91 % des jeunes ont ainsi des activités créatrices amateurs impliquant donc une posture active et souvent des interactions sociales. La réalisation de travaux manuels ou de décoration (65 % des jeunes) et la réalisation de photo et de vidéo (60 %) passionnent. La danse (48 %) et le chant (48 %) concernent un jeune sur deux. 18 % des jeunes cumulent même au moins sept pratiques amateurs artistiques différentes. La quasi-totalité (95 %) des jeunes ont réalisé des activités et sorties culturelles traditionnelles au cours des douze derniers mois, avec un goût certain pour le cinéma (83 %) et la lecture (78 %). Viennent ensuite les activités culturelles numériques (86 % des jeunes), où

### graphique 1

#### Lire un livre et aller dans une bibliothèque publique au cours des douze derniers mois (en %)



Champ : Ensemble des jeunes âgés de 18 à 30 ans résidant en France métropolitaine.  
Source : INJEP-CRÉDOC, Baromètre DJEPVA sur la jeunesse, 2019.

## Proportion de jeunes ayant pratiqué au moins une fois au cours des douze derniers mois, les activités suivantes

Activités et sorties culturelles traditionnelles	%
Aller au cinéma	83
Lire un livre	78
Aller à un événement sportif	53
Fréquenter une bibliothèque publique ou une médiathèque	47
Visiter un musée	46
Aller à un concert	43
Aller au théâtre	23
Participer à une activité ponctuelle artistique (mois de l'écriture, mois du dessin, concours...)	18
Assister à un ballet, un spectacle de danse ou un opéra	16
Activités artistiques créatives	%
Faire des travaux manuels, de la décoration ou du jardinage	65
Faire de la photo, de la vidéo	60
Danser	48
Chanter	48
Faire de la peinture, du dessin, de la sculpture	37
Écrire (un texte, un poème, des paroles de chanson, etc.)	31
Créer de manière numérique de la musique, une vidéo, un dessin, etc.	30
Jouer d'un instrument de musique	26
Créer un site web, animer une chaîne sur Youtube, un blog, etc.	24
Jouer dans une pièce de théâtre	11
Pratiquer une autre activité artistique	23
Activités culturelles numériques	%
Regarder des films en streaming	81
Écouter de la musique en streaming	76
Rechercher, télécharger des photographies, des images	60
Jouer à des jeux-vidéos en ligne	56
Télécharger de la musique sur internet	56
Lire des livres, des fanfictions, des articles de presse	54
Télécharger des jeux-vidéos	43
Télécharger des films sur internet	43

Champ : Ensemble des jeunes de 18 à 30 ans résidant en France métropolitaine.

Source : INJEP-CRÉDOC, Baromètre DJEPVA sur la jeunesse, 2019.

la pratique du *streaming* (qu'il s'agisse d'offres légales ou illégales) s'impose comme la pratique dominante : 81 % déclarent regarder des films ou des séries en *streaming* et 76 % écouter de la musique en *streaming*. Toutes activités confondues, chaque jeune totalise en moyenne plus de 13 pratiques réalisées au cours des douze derniers mois ; un résultat qui s'élève à 17 pratiques pour le quart des jeunes ayant réalisé le plus d'activités au cours de l'année. Combiner les types de pratiques culturelles est une réalité pour la très grande majorité des jeunes. 86 % des jeunes métropolitains ont pratiqué à la fois au moins une activité créative artistique, une activité culturelle numérique et une sortie culturelle au cours de l'année. La part de ceux qui se consacrent exclusivement à un ou deux types d'activités est très faible. Ainsi, comme le signalaient déjà Olivier Donnat et Florence Lévy [1], le temps consacré au numérique n'entame pas nécessairement le temps consacré à d'autres activités culturelles ou artis-tiques. Au contraire, les ordinateurs, tablettes et smartphones rendent possible la transition rapide entre différentes activités (photographie, films, sociabilité, lecture, écriture, écoute de musique, visionnage de films, séries ou vidéos...), voire, la multi-activité. Le numérique paraît nourrir plus que concurrencer les pratiques non numériques. Il est devenu un mode de découvertes des nouveaux biens culturels [2] (50 % des jeunes via les réseaux sociaux, 43 % via les sites, blogs et chats sur internet).

### Lire des livres, aller à la bibliothèque : des pratiques répandues chez les jeunes

La lecture suscite un grand intérêt de la part des jeunes. En 2019, près de huit jeunes sur dix (78 %) ont lu un livre au moins une fois dans l'année. Bien que la pratique de la lecture ait diminué entre 1973 et 2008, passant de 88 % à 78 % de jeunes lecteurs de 15 à 24 ans ayant lu au moins un livre au cours des douze derniers mois (enquête *Pratiques culturelles des Français*) [3], nos données montrent qu'elle semble s'être stabilisée au cours de la dernière décennie. En outre, les jeunes sont de plus gros lecteurs que l'ensemble de la population (8 points d'écart en 2008). Cette pratique de la lecture ne se limite pas, comme on pourrait le supposer, à la lecture scolaire imposée. D'après une enquête de 2018 du Centre national du livre (CNL) [4], 54 % des jeunes de 15 à 25 ans lisent des livres pour les études ou le travail, mais 81 % d'entre eux en lisent dans le cadre de leurs loisirs, pour leur goût personnel, avec une moyenne de 9,3 livres pour le plaisir dans l'année. En parallèle, même si nous ignorons si cela intervient dans un cadre scolaire ou en temps libre, le fait est que près d'un jeune sur deux est allé au cours de l'année dans une bibliothèque ou médiathèque publique, dont 14 % s'y sont rendus plus de cinq fois au cours de l'année. La fréquentation des médiathèques et bibliothèques est également caractéristique de la jeunesse. En 2019, 51 % des jeunes de 18 à 30 ans interrogés dans le cadre de l'enquête Condition de vie et aspirations des Français déclaraient s'y rendre ne serait-ce qu'exceptionnellement, contre 44 % des 31-50 ans ; 35 % des 51-70 ans et 41 % des 71 ans et plus, et 42 % de l'ensemble de la population.



### Méthode

Fruit d'une collaboration entre l'INJEP et le CRÉDOC, à la demande de la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative (DJEPVA), le *Baromètre DJEPVA sur la jeunesse* est produit chaque année depuis 2016. Il s'inscrit dans la volonté de proposer aux acteurs publics et à l'ensemble des professionnels mobilisés pour la jeunesse des indicateurs récurrents sur les conditions de vie, les modes de vie, aspirations et attentes des jeunes. L'enquête 2019 a été réalisée en ligne entre février et mars, auprès d'un échantillon représentatif de 4 516\* jeunes résidant en France (métropole et outremer hors Mayotte) âgés de 18 ans à 30 ans, sélectionnés selon la méthode des quotas. Les quotas nationaux et régionaux ont été calculés d'après les résultats du dernier recensement général de la population (INSEE, *Recensement de la population*, 2013). Un redressement régional puis national a été effectué pour assurer la représentativité de l'échantillon par rapport à la population nationale des jeunes âgés de 18 ans à 30 ans.

\* L'échantillon utilisé pour cette étude correspond uniquement aux jeunes métropolitains, soit 4 015 jeunes.

### Des sorties culturelles plus accessibles pour les mieux dotés socioéconomiquement

Comme l'a abondamment démontré la littérature depuis plusieurs décennies [5], un niveau de diplôme élevé ou une situation professionnelle stable, ainsi que la vie en zone urbaine favorisent les sorties culturelles. Le *Baromètre DJEPVA sur la jeunesse*, 2019 confirme ces disparités. La diversité des sorties culturelles est plus forte auprès des jeunes les mieux installés socioéconomiquement. Les jeunes les plus diplômés ont réalisé un plus grand nombre de sorties différentes : 31 % ont

effectué quatre à cinq types de sorties culturelles contre 21 % des moins diplômés. En miroir, 15 % des peu diplômés n'ont investi aucun type de sortie culturelle (contre seulement 4 % des diplômés du bac ou plus). Cet écart s'observe aussi suivant le niveau d'activité : 14 % des jeunes au chômage n'ont réalisé aucune sortie, contre 6 % des jeunes en emploi. Le lieu de résidence a également un impact : la vie dans une grande ville encourage à profiter de sorties plus diversifiées en raison du plus grand nombre d'équipements disponibles [6]. 15 % des habitants d'une unité urbaine de 200 000 habitants ont réalisé entre six et sept types de sorties culturelles différentes au cours des douze derniers mois contre 9 % des jeunes vivant dans une commune rurale et 9 % habitant une ville de 2000 à 200 000 habitants.

### Des jeunes plus investis dans les pratiques créatives artistiques que l'ensemble des Français

Les 18-30 ans affectionnent aussi les pratiques artistiques créatives, en dehors des temps d'étude, davantage que l'ensemble de la population [Graphique 2, p. 3]. Les écarts les plus forts par rapport à l'ensemble de la population ne portent pas sur la création numérique (17 points d'écart) ou l'animation sur internet (14 points d'écart), mais sur des activités artistiques comme le chant (22 points d'écart), la danse (20 points d'écart) ou encore la peinture, le dessin, la sculpture (20 points d'écart). Une appétence qui ne s'est donc pas démentie avec les générations et la numérisation de la société, puisqu'elle reste conforme à celle observée il y a dix ans, dans la dernière enquête *Pratiques culturelles des Français*. À titre d'exemple, en 2008, 32 % des 15-19 ans, 24 % des 20 à 24 ans ou encore 16 % des 25-34 ans avaient joué d'un instrument de musique en amateur dans le cadre d'un groupe ou d'une organisation au cours des douze derniers mois contre 12 % des Français.

### Le coût : principal obstacle aux sorties culturelles

Le coût est la première barrière à l'accès des jeunes à la culture [graphique 3, p. 4], cité par un jeune sur deux (50 %). L'aspect financier est encore davantage évoqué par les jeunes ayant une situation d'activité ou familiale précaire : 59 % des jeunes au chômage (+9 points), 57 % de jeunes « autres inactifs » (+7 points) et 58 % des jeunes célibataires avec des

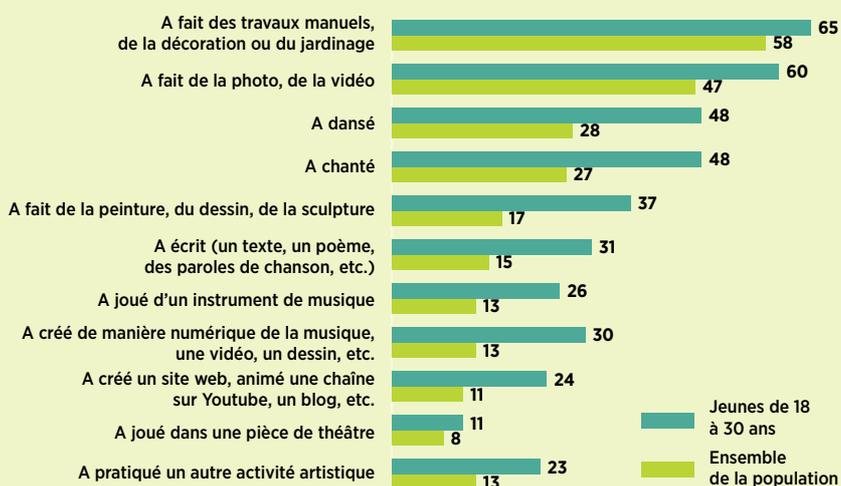
enfants (+8 points) le mentionnent. Le deuxième frein évoqué est le manque de temps (43 %). Une frustration plus particulièrement mise en avant par des jeunes avec des situations sociales confortables : 48 % des jeunes ayant un niveau de diplôme équivalent ou supérieur au baccalauréat (+5 points) la mettent en avant, tout comme 47 % des jeunes en emploi (+4 points) et surtout 50 % des jeunes étudiants sans activité professionnelle en parallèle (+7 points).

Un quart des jeunes évoque ensuite les contraintes de déplacement (25 %), qui constituent donc le troisième écueil à lever pour faciliter l'accès des jeunes aux pratiques culturelles. Rappelons que les difficultés de transport constituent plus

généralement un obstacle à l'emploi et aux loisirs pour de nombreux jeunes [7]. Les contraintes de déplacement sont plus fortes chez les profils plus en difficulté (+6 points chez les jeunes s'identifiant à la catégorie des « défavorisés »), et dans certains territoires (+5 points chez les jeunes des communes rurales). Au-delà des dimensions financières, de temps et de transport, certains jeunes peuvent avoir des comportements d'auto-censure face à certaines pratiques culturelles. Les modes de transmission de la cellule familiale jouent un rôle prépondérant dans l'accès à la culture et peuvent orienter leurs choix [8].

## graphique 2

### Comparaison entre le niveau de pratiques artistiques des jeunes et celui de l'ensemble de la population (en %)



Champ : Ensemble des jeunes âgés de 18 à 30 ans résidant en France métropolitaine / Ensemble des Français de 15 ans et plus résidant en France métropolitaine.

Source : INJEP-CRÉDOC, Baromètre DJEPVA sur la jeunesse, 2019 (jeunes de 18 à 30 ans) / CRÉDOC, enquête Conditions de vie et aspirations des Français, 2019 (ensemble des Français).

## graphique 3

### Raisons qui empêchent les jeunes d'accéder à la culture ou de participer à des activités culturelles à l'extérieur de chez eux (en %)



Champ : ensemble des jeunes âgés de 18 à 30 ans résidant en France métropolitaine.

Source : INJEP-CRÉDOC, Baromètre DJEPVA sur la jeunesse, 2019.

## ***Le schéma d'orientations culturelles de la ville de Saint-Denis: pour une politique culturelle inclusive, co-construite et attentive***

« Le droit de participer à la vie culturelle ne peut plus être réduit à un droit de « consommer » des œuvres culturelles. Placé dans la Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948, entre le droit à l'éducation (art. 26) et le droit de participer à un ordre « tel que les droits et libertés puissent y trouver plein effet » (art.28), le droit de participer à la vie culturelle (art.27.1) est une condition nécessaire à l'exercice effectif du droit de participer à la vie politique. Une attention particulière à l'exercice du droit de participer à la vie culturelle est une réponse prioritaire à apporter aux extrémismes, mais aussi à l'apathie politique et au désengagement qui menacent toutes les sphères de la société. » Extrait de l'Appel pour la Démocratie de proximité 2015, in [droitsculturels.org](http://droitsculturels.org)

La Ville de Saint Denis, dont la politique culturelle a toujours été au cœur du projet municipal, vient d'élaborer un Schéma d'orientations culturelles qui s'articule autour de deux systèmes de valeurs forts : la reconnaissance des droits culturels et l'agenda 21 de la culture.

### ***Un changement de paradigme***

La diversité des identités et des expressions culturelles à Saint-Denis, la richesse de son patrimoine matériel et immatériel sont des éléments constitutifs de l'identité de la ville. Ils favorisent son rayonnement, mais sont surtout un levier indispensable au « vivre ensemble », à la vitalité du débat démocratique permettant de vivre les uns avec les autres.

La politique culturelle de la Ville a permis l'installation de grands opérateurs culturels mais également de développer l'action culturelle, l'éducation artistique en direction du plus grand nombre. Saint-Denis grandit, ses populations se diversifient, Saint-Denis est multiple. Le nouveau Schéma d'orientations culturelles, qui prend en compte ces évolutions, se donne ainsi pour objectif de reconnaître et d'impliquer la population dionysienne, dans toute sa diversité, à la vie culturelle.

La culture y est comprise au sens large du terme recouvrant « les valeurs, les croyances, les convictions, les langues, les savoirs et les arts, les traditions, institutions et modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et à son développement » (art. 2, Les droits culturels, Déclaration de Fribourg) ;

Les droits culturels, parties intégrantes des droits de l'homme, reconnus dans les textes internationaux et récemment intégrés au droit français en 2015 dans la Loi NOTRe (art. 103) et en 2016 dans la Loi Création architecture et Patrimoine (art.2), sont le droit d'une personne, seule ou en commun, de choisir et d'exprimer son identité. Cela suppose de pouvoir accéder aux ressources culturelles qui sont nécessaires à ce processus d'identification tout au long de sa vie. Les droits culturels regroupent les droits qui protègent l'identité (non-discrimination, non-assignation identitaire...), les moyens d'expression de cette identité (liberté d'expression, liberté de participation à la vie culturelle...) et l'accès aux différentes ressources nécessaires pour la construction de l'identité (droit à l'éducation, à l'information, liberté d'association, accès au patrimoine etc.). Cette reconnaissance de l'identité, des diversités s'inscrit dans une visée d'universalité. Il s'agit de construire nos communs.

Cette approche de la politique culturelle par les droits culturels est un changement important de paradigme. Dès lors, la question centrale n'est plus celle de l'accès à la culture conçue essentiellement comme des connaissances ou des œuvres auxquelles il faudrait accéder, conception qui prévaut au travers du principe de démocratisation culturelle et des politiques menées depuis des décennies et qui n'a pas permis de réduire les inégalités d'accès à la vie culturelle.

Le point de départ de cette nouvelle politique prend appui sur la reconnaissance des personnes, de leur richesse, de leur intelligence, de leurs capacités à développer leurs ressources avec d'autres. Les droits culturels visent à garantir à chacun la liberté de vivre son identité culturelle, comprise comme « l'ensemble des références culturelles par lesquelles une personne, seule ou en commun, se définit, se constitue, communique et entend être reconnue dans sa dignité ».

Dans cette perspective, l'objet essentiel de la politique culturelle est d'organiser le dialogue entre les dignités et les richesses culturelles de chacun, de faire participer le plus grand nombre à la vie culturelle, de proposer l'élargissement des sources de connaissance, des savoirs, par l'échange et la possibilité de participer à cet enrichissement. Il ne s'agit plus d'apporter la « culture » aux gens mais de mettre en œuvre les conditions favorables pour que toute personne puisse cultiver ce qui fait sens pour elle, avec d'autres, dans le respect des droits fondamentaux de chacun.

Ce changement de paradigme a des conséquences importantes dans tous les domaines de la politique culturelle, dans tous les secteurs d'interventions. Il refonde les principes de l'action publique, induit de nouveaux modes de gouvernance participatifs et inclusifs dans les services et les équipements, il modifie la manière de programmer ou de construire un projet, il interroge les contenus autant que les démarches et les dispositifs d'action. Il conduit à un véritable changement des pratiques.

C'est pourquoi le Schéma a été élaboré avec une diversité d'acteurs culturels, qui ont été partie prenante, mais également les divers services et acteurs de la ville participant de fait à la politique culturelle (secteurs jeunesse, enseignement, solidarité, vie des quartiers, développement urbain etc.), car cette approche éminemment transversale ne limite pas la question culturelle à l'accession à des biens et des services culturels ou à la question de l'art et de la création.

Au-delà du cadre que pose le schéma, il est indispensable d'accompagner les acteurs dans le changement de leurs pratiques. Il n'existe pas de recettes ou d'outils spécifiques pour mettre en œuvre cette démarche car elle est innovante. Le travail doit être collectif et continu, mené par la recherche-action, telle qu'elle a été engagée et doit se poursuivre.

Sonia Pignot  
Adjointe au Maire déléguée à la culture et au patrimoine

## *Contenu et structure du schéma*

Le Schéma d'orientations culturelles est avant tout un cadre général portant les valeurs qui sous-tendent le projet culturel. C'est un guide pour l'action, à l'usage des agents et des différents acteurs du secteur culturel dans l'élaboration de leurs projets et un outil d'accompagnement dans le changement de leurs pratiques. Il ne constitue pas une liste d'actions. Pour autant, certaines propositions d'actions, de dispositifs ou de démarches emblématiques sont citées, pour illustrer de manière plus concrète certains axes ou pointer certaines priorités. L'ensemble des engagements du mandat et les actions prioritaires du projet de direction de la culture, tels qu'ils découlent de ces grandes orientations sont repris en annexe 1 du présent schéma.

Le schéma comporte sept grandes orientations qui concernent l'ensemble des secteurs et des champs de la politique culturelle, pour « cultiver » :

- La démocratie culturelle
- La diversité des ressources culturelles et leurs liaisons
- Les patrimoines communs
- La géométrie variable des territoires
- Les temps et les rythmes
- Le partage des informations
- La formation par la pratique

Pour chacune de ces grandes orientations, sont développés les enjeux, les freins et problématiques qu'elles posent ainsi que des pistes d'actions.

## *L'accompagnement et la méthode*

La Direction de la culture qui pilote ce projet a été accompagnée dans cette démarche par l'association Réseau Culture 21 en collaboration avec l'Institut interdisciplinaire d'éthique et des droits de l'homme de l'Université de Fribourg en Suisse (IIEDH), coordonné par Patrice Meyer Bisch. Ces partenaires ont élaboré à cette occasion un accompagnement spécifique adapté d'une méthode appelée Paideia développée pour la mise en œuvre de politiques publiques et des pratiques au regard des droits culturels. Elle fait appel à l'analyse de pratiques au travers de cas d'école, travaillés dans des temps de rencontres collectifs et suivis par un accompagnement individualisé à distance. Les enjeux et les problématiques répertoriés dans les orientations ont tous émergé des analyses de cas réalisées par les participants. Les propositions de pistes d'actions en découlent et ont été enrichies lors des séances de travail collectives.

Cinq journées de travail ont ainsi été organisées et 25 analyses de cas ont été réalisées entre décembre 2015 et juin 2016. Ils ont réuni 314 personnes, acteurs des divers secteurs de la vie publique et associative, artistes, étudiants, habitants...

## Les nouveaux modes d'accès à la culture

*Que savons-nous aujourd'hui des publics de la culture in situ et en ligne ? Dans sa dernière livraison, la revue "Culture et Recherche" met l'accent sur une notion essentielle : l'accès à la culture. Coordinateur de ce numéro, Olivier Donnat, chargé d'études au département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la Culture et de la Communication, revient, dans "La question du public d'un siècle à l'autre", sur les grandes étapes de cette évolution. Extraits choisis.*

Au départ, il y a bien longtemps – plus d'un demi-siècle – tout était simple : l'ambition des pouvoirs publics en matière culturelle était de permettre au plus grand nombre d'accéder aux grandes œuvres de l'art et de l'esprit en menant une politique d'aménagement du territoire et de soutien à la création et à la mise en valeur du patrimoine. En un mot, il s'agissait de construire des équipements, puis de veiller à la qualité de l'offre proposée tout en favorisant la fréquentation la plus large possible. (...) *[Aujourd'hui, l'entrée dans le monde numérique est en train de rebattre les cartes] (...).*

### Internet ou le mirage de la démocratisation culturelle

La diffusion massive du numérique et d'internet au tournant du siècle a accéléré plusieurs tendances à l'œuvre au cours des décennies précédentes, accentuant notamment la porosité entre culture et distraction, entre le monde de l'art et celui du divertissement et de la communication. (...) Ce brouillage des catégories traditionnelles qui servaient jusqu'alors à appréhender le monde de la culture est manifeste quand il s'agit de penser ce qui était naguère désigné comme la question du public. (...) Dans quelle mesure est-il dès lors toujours pertinent de parler de public pour désigner l'ensemble des personnes concernées par les différents usages de l'offre en ligne ? (...) Aujourd'hui, le recul est encore insuffisant pour prendre la réelle mesure de cet ébranlement des frontières et des catégories qui servaient à penser la question des publics, d'autant plus qu'il n'est pas facile de se défaire du vent d'optimisme qui a accompagné la diffusion d'internet. Ce nouveau « média à tout faire » a en effet été paré, dès l'origine, de multiples vertus en matière de démocratisation : plus de liberté pour exprimer ses opinions et son potentiel créatif, plus de facilités pour accéder à l'ensemble des productions culturelles, plus d'opportunités pour découvrir des contenus originaux ou pour enrichir ses expériences culturelles, etc. (...) À les écouter, on a souvent le sentiment que les outils numériques, en supprimant l'obstacle de l'éloignement géographique et en rendant l'accès à la culture « gratuit », permettent de réaliser, tout de suite et maintenant, ce qu'André Malraux fixait comme objectif à la politique culturelle.

*S'il convient de prendre au sérieux la nouvelle ère de démocratisation culturelle qui s'est ouverte avec Internet, faut-il pour autant saluer « le sacre de l'amateur » et céder à l'enthousiasme des discours sur la culture contributive ?*

Il n'est bien entendu pas question de contester l'étendue des facilités qu'offre le numérique en matière d'expressivité et d'accès aux œuvres et aux contenus. Le contenu de nombreux blogs, plateformes de partage ou sites collaboratifs, au premier rang desquels Wikipédia, et surtout le succès qu'ils rencontrent en témoignent. Il convient par conséquent de prendre au sérieux la « nouvelle ère de démocratisation, celle des compétences » qui s'est ouverte depuis le tournant du siècle, mais faut-il pour autant saluer « le sacre de l'amateur » et céder

à l'enthousiasme des discours sur la culture contributive ? Les résultats d'enquête sont là pour rappeler que les « véritables » amateurs, ceux et celles qui participent directement à la production de contenus en ligne, demeurent toujours minoritaires. Les comportements en ligne n'échappent pas en réalité à la loi de puissance qui veut que, pour une activité donnée, seule une très faible minorité de participants soit très active, une part un peu plus importante ait un engagement plus modéré tandis que la grande majorité demeure sur le registre de la simple consommation occasionnelle et/ou superficielle.

### **Diversité et ouverture *versus* conformité et entre-soi**

Les résultats d'enquête sont loin, par ailleurs, de confirmer les vertus prêtées au web en matière d'ouverture d'esprit, de curiosité et de goût pour la diversité culturelle. En effet, si les outils numériques rendent possibles les échanges avec des personnes inconnues ou très éloignées physiquement, ils permettent aussi à tout un chacun d'écarter (sur l'instant ou de manière plus durable, sinon définitive) les « indésirables », ce qui tend à favoriser l'homogénéité des réseaux de sociabilité. De plus, la logique des algorithmes, dont le rôle est chaque jour plus prépondérant, tend à confiner les individus dans un environnement familier en les orientant vers des interlocuteurs qui partagent les mêmes valeurs ou vers des consommations en phase avec leur profil ou leurs habitudes : en postulant que les internautes feront ce qu'ils ont déjà fait ou ce que leurs proches ou semblables font, les algorithmes « *nous emprisonnent dans notre conformisme* ». Finalement, il apparaît donc que le jeu combiné des réseaux sociaux et des algorithmes, loin d'encourager la curiosité et le goût de la découverte, s'avère d'une redoutable efficacité pour produire de l'entre-soi et favoriser une conformité croissante aux goûts et aux opinions de son groupe d'appartenance ou de sa communauté, fut-elle élective.

### **Moteurs de recherche et algorithmes : une médiation sans médiateur**

Par ailleurs, le fait de pouvoir accéder directement aux œuvres et aux contenus culturels sans intermédiaire, dans un contexte général de gratuité, a pu faire croire à une émancipation générale à l'égard des contraintes marchandes et des formes traditionnelles de transmission. Sur ce point aussi, la réalité du monde numérique est là pour rappeler avec force les limites d'une telle perspective : la numérisation, en faisant des contenus culturels des biens non exclusifs et non rivaux, a certes permis l'essor de nombreuses activités en marge des lois de l'économie marchande mais elle a aussi rendu possible la mise en marché de nouveaux domaines d'activités et permis au capitalisme digital d'atteindre, à l'échelle de la planète, un niveau de concentration inconnu jusqu'alors. Parallèlement, si elle a offert des armes aux individus ordinaires pour prendre leurs distances à l'égard des intermédiaires et du jugement des experts, elle a en même temps placé les moteurs de recherche en position hégémonique, substituant à la médiation humaine une médiation sans médiateur, dont les contraintes et le pouvoir d'imposition sont d'autant plus forts qu'ils s'exercent de manière invisible à travers des dispositifs technologiques. Cette profonde ambivalence des pratiques en ligne actuelles invite à ne pas céder au déterminisme technologique. Le monde numérique est certes dominé par de fortes contraintes technologiques et de puissantes logiques économiques, mais le jeu reste ouvert, à condition de ne pas laisser les principaux acteurs d'internet façonner nos goûts culturels via les algorithmes. C'est probablement là aussi que se joue aujourd'hui pour les équipements culturels la question des publics de demain.

[...]

## DOCUMENT 7

lemonde.fr

Tribune

25 octobre 2020

### **Banlieues : « Nous souhaitons œuvrer à la production de nouveaux imaginaires qui reconnaissent le patrimoine de ces territoires »**

*Un collectif d'acteurs économiques, politiques et sociaux, d'artistes et de citoyens, parmi lesquels Clémentine Autain, Jean-Louis Borloo, Antoine Cochain, Alain Lipietz et Karima Delli, se mobilise, dans une tribune au « Monde », pour proposer qu'une banlieue devienne capitale européenne de la culture en 2028, afin de réinventer un réel pour combattre les relégations spatiales, sociales et économiques.*

**Tribune.** Et si nos banlieues devenaient « capitales » ? Après Paris en 1989, Lille en 2004 et Marseille-Provence en 2013, la France prétend une nouvelle fois accueillir une capitale européenne de la culture, en 2028.

Lors de l'acte fondateur de notre mouvement (Banlieue capitale européenne de la culture 2028), une cinquantaine de participants, citoyens de multiples domaines de la culture, de l'aménagement urbain, de l'art, du journalisme, de la recherche, des champs de la transition écologique, des mondes éducatifs, de l'action sociale, ont décidé de travailler à l'émergence d'une candidature « archipel de villes de banlieues » pour montrer à la France, à l'Europe et au monde la richesse culturelle de nos territoires.

A travers ce projet, nous souhaitons œuvrer à la production de nouveaux imaginaires qui reconnaissent le patrimoine de ces territoires, des personnes qui le composent et de leurs identités. Il s'inscrit dans des luttes séculaires et très actuelles, celles de l'histoire sociale et migratoire, de l'éducation populaire, de l'accès au droit, de l'émancipation, afin de revisiter les enjeux centre/périphérie, mais aussi afin de réinventer des processus d'inclusion, de démocratie, de coopération entre les territoires, dans un contexte de rivalités et de concurrence accrues entre les espaces, les individus, les énergies.

#### **Combattre les relégations**

Ce sont des problématiques à la fois territoriales, nationales, et plus que jamais européennes, voire mondiales. Nous sommes convaincus qu'en s'adressant à l'Europe, en travaillant avec des partenaires européens et des citoyens de banlieues européennes, cette candidature réinvente un réel pour combattre les relégations spatiales, sociales, économiques.

En collaboration avec d'autres acteurs de France et d'Europe, nous assumons de pratiquer une géographie de la revendication.

Nous portons collectivement l'ambition suivante : que cette candidature rassemble les acteurs de ces territoires, les élus, les forces vives, mais surtout et d'abord, les habitants engagés dans le projet. Nous posons comme cadre constitutif les valeurs que nous portons : cette candidature est un espace d'expérimentation de la cité, une plate-forme pour le déploiement d'une ville qui se nourrit des initiatives portées sur son terrain. Elle les valorise, les fait grandir, les fait converger.

A la faveur de cet événement international et de sa programmation artistique exceptionnelle, nous voulons que la culture enclenche des dynamiques de développement local de long terme, un véritable projet structurant pour l'avenir. Cette candidature s'inscrit dans une vision de l'art et de la culture centrée sur l'attention aux singularités, aux pratiques et initiatives de chacun : elle expérimente et favorise des rencontres, crée des passerelles, de la transversalité entre artistes, acteurs sociaux, individus, afin de multiplier les points de vue et construire de nouvelles réponses aux défis actuels.

Notre pari est d'inventer une candidature partagée, incarnée dans une constellation de villes unies derrière une ville pilote suffisamment souple et agile pour porter un projet collectif.

Nous n'avons pas, pour le moment, souhaité figer un territoire susceptible d'accueillir ce projet, car l'objectif de cette aventure est aussi de susciter la rencontre des acteurs que nous sommes, et des collectivités prêtes à s'associer à cette démarche. Cette candidature ne peut se réduire à un territoire qui coïncide avec des découpages administratifs existants.

En collaboration avec d'autres acteurs de France et d'Europe, nous assumons de pratiquer une géographie de la revendication. Nous assumons de travailler à l'union de ceux qui sont dans la même communauté de pensée, qui croient fondamentalement à la dimension centrale de ces territoires de banlieue, dignes de symboliser une capitale européenne de la culture. Notre pari est d'inventer une candidature partagée, incarnée dans une constellation de villes unies derrière une ville pilote suffisamment souple et agile pour porter un projet collectif.

Avant le dépôt d'un dossier de candidature fin 2022, nous avons déjà mobilisé des partenaires économiques, scientifiques, universitaires et associatifs. Nous travaillons d'ores et déjà sur une plate-forme, et menons des ateliers dans ces périphéries de métropoles françaises, où nous sommes nés, où nous vivons et travaillons, au plus près des habitants et citoyens, afin de cibler et cartographier des initiatives, des actions, des idées qui rapprochent les dimensions sociales, écologiques et culturelles de ces territoires.

## Un jury de citoyens impliqué dans l'élaboration de la politique culturelle

*Le conseil départemental a demandé à un jury de citoyens de réfléchir à de nouvelles propositions culturelles.*

**CHIFFRES-CLÉS : Budget : 13 millions d'euros pour la culture en 2018, en hausse de 7 %.**

[Haute-Garonne 1,33 million d'hab.] Trois journées de huis clos pour accoucher de propositions concrètes de politique culturelle pour le département de la Haute-Garonne. C'est la mission qu'ont acceptée dix-neuf citoyens haut-garonnais. Une démarche participative qui va bien au-delà des simples droits culturels reconnus par la loi « Notre » du 7 août 2015 et garantissant des libertés d'expressions culturelles et artistiques aux populations. « Nous avons conscience que le logiciel culture du département était dépassé. Pour le réactualiser, nous avons souhaité aller au maximum de la concertation avec ce jury citoyen inédit qui fait un peu office de laboratoire dans le monde des collectivités », explique Anne Boyer, vice-présidente, chargée de la culture au conseil départemental.

### 1 200 volontaires

Le processus s'est, en réalité, déroulé en plusieurs étapes entre fin 2017 et début 2018. Une consultation classique a tout d'abord été menée par le biais d'un questionnaire diffusé sur les marchés, dans les transports publics, etc. auprès de 2 500 habitants et acteurs culturels. Il s'agissait de connaître leurs besoins et attentes en matière de culture. Sur la base de ce questionnaire, 1 200 personnes se sont portées volontaires pour la suite de la concertation.

Sept séances publiques ont alors eu lieu dans des territoires ruraux et urbains sous forme d'apéritifs « culture » et de forums. Elles ont contribué à faire ressortir les points faibles et les points forts de la politique culturelle menée en Haute-Garonne, jusqu'au point d'orgue de la coconstruction.

C'est finalement au cours d'une conférence de citoyens volontaires, organisée en février dernier à Toulouse, que le jury citoyen a été constitué parmi un panel représentatif. Tous les profils étaient représentés – jeunes, retraités, actifs, demandeurs d'emploi, habitants issus de territoires ruraux et urbains, etc.

### Trois grands axes

Pendant trois jours, accompagnés d'un cabinet spécialisé, ils ont fait émerger des solutions pour répondre à trois grands questionnements. D'abord, quelles ressources pour les acteurs culturels, les associations et les citoyens du département ? Ensuite, comment permettre une meilleure coordination entre les acteurs culturels et les collectivités territoriales ? Enfin, comment rapprocher culture, espaces culturels et citoyens ? Leurs desiderata, traduits dans un avis, donneront lieu à plusieurs actions culturelles votées par la collectivité dès les prochaines semaines et mises en œuvre au cours de l'année 2019.

### Bourses pour les enfants

Au programme figurent l'instauration d'une journée départementale de la culture et la création d'un label « Comme à la maison » pour soutenir des lieux culturels hybrides. « Le principe sera de faire entrer la culture dans des lieux inattendus mais accessibles à tous, comme des piscines municipales, des laveries automatiques, des cafés philosophiques. Ces lieux seront labellisés par les citoyens eux-mêmes », explique Anne Boyer. Une plateforme numérique culturelle et collaborative sera aussi créée pour centraliser des services partagés (agenda culturel, solutions d'hébergement d'artistes...).

Enfin, un fonds en soutien aux initiatives culturelles du territoire de 50 000 euros a été voté, ainsi que des bourses pour permettre l'accès aux enseignements musicaux pour les enfants. « Il s'agira d'une aide forfaitaire qui pourra aller jusqu'à 100 % du montant des inscriptions pour les quotients familiaux les plus bas et d'un dispositif d'aide à la location ou au prêt des instruments », précise Anne Boyer.

## Dossier - Culture : comment mieux irriguer les territoires ?

# Monter un projet culturel territorial, mode d'emploi

**Créativité et pragmatisme, transparence et dialogue, c'est souvent en faisant dans la dentelle que les communes et les intercos se repartissent les rôles. Afin d'être efficaces, à chacun sa méthode.**

Envisager une politique culturelle communautaire ne revient pas à calquer sur

le territoire de l'EPCI la politique municipale de la ville-centre. Loin s'en faut.

### **01 Associer les communes à la définition de la politique communautaire**

A Montpellier, la métropole (31 communes, 465100 hab.) réunit tous les mois sa commission «culture» pour discuter des subventions et des conventions. «S'y ajoute, deux fois par an, un rencontre des 31 adjoints chargés de la culture, précise Bernard Travier, vice-président délégué à la culture de l'EPCI. Cela permet de jouer la

transparence, gage de confiance. Sur la base d'un tableau à jour, nous y discutons de l'offre culturelle à laquelle leurs communes peuvent accéder et des subventions versées par la métropole.»

Même procédé au Grand Poitiers (40 communes, 191800 hab.), qui a créé un groupe de travail dédié à la culture, dont le premier objectif est d'«apprendre à se connaître». Une délibération-cadrey a été préparée pour définir ce que fait l'EPCI au titre des équipements transférés, puis une feuille de route pour trois ans. Premier terrain d'expérimentation de la vie communautaire: un contrat territoire-lecture signé avec l'Etat et le département de la Vienne pour la période 2019-2021. «Grâce à cette expérience, nous aurons un acquis en matière de politique communautaire et pourrons réfléchir à un éventuel schéma directeur», détaille-t-on à la communauté urbaine.

### **02 Définir le «plus» de l'EPCI**

La subsidiarité, savoir ce qui peut être mieux porté à plusieurs que seul, voilà une règle à laquelle la culture n'échappe pas. La communauté de communes Puisaye-Forterre (Yonne et Nièvre) se demandait comment mieux aider la filière des métiers d'art, riche sur son territoire: «Nous avons sacralisé une ligne budgétaire pour une chargée de mission, afin de financer, avec la région, une étude sur ce secteur – les écoles de métiers d'art, les ateliers, les galeries, mais aussi l'hébergement. Cette étude doit nous permettre de réfléchir à la manière d'organiser un festival à l'échelle du territoire», précise Patricia Grosjean, vice-présidente déléguée à la culture.

La métropole de Lille (90 communes, 1,14 million d'hab.), qui a vécu l'expérience de Capitale européenne de la culture en 2004, concentre ses efforts sur les grands équipements d'intérêt communautaire et les événements d'intérêt métropolitain, mais favorise également la mise en réseau des équipements et la coordination, laissant les communes animer et porter les dynamiques culturelles.

### **03 Savoir laisser la main aux communes**

Dans certains domaines, les intercommunalités, qu'il s'agisse de métropoles ou d'agglomérations, préfèrent s'en remettre aux communes pour se concentrer sur un aspect de la compétence. Le «ruissellement» dans la CA du Pays basque (158 communes, 306300 hab.), issue de la fusion de dix EPCI, est fondé sur le respect des communes et leur identité

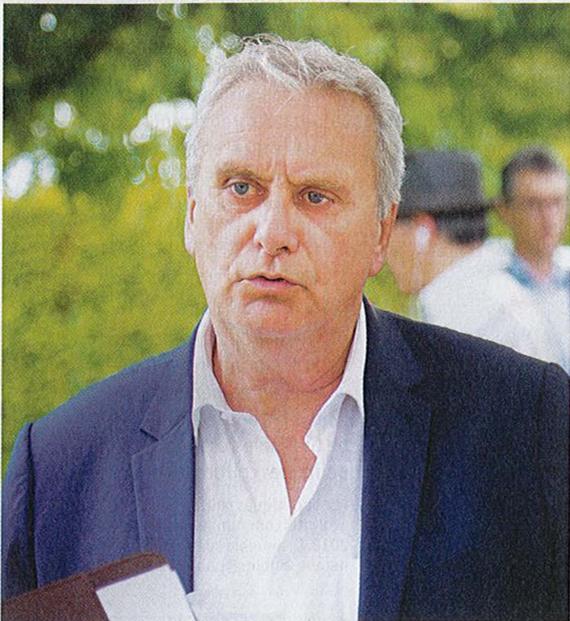
## TÉMOIGNAGE

### «La base, c'est la commune, l'intercommunalité vient après»

« Nous, les maires ruraux, sommes plus dans la culture de terroir, qui vient de la base. Quand il y a peu de moyens, la culture passe par le dynamisme des conseils municipaux et des associations. La base, c'est la commune, l'intercommunalité vient après, pour servir de tremplin au développement du territoire. Il est important que la strate intercommunale prenne cette compétence pour développer la culture sur l'ensemble d'un territoire. Mais sans qu'il y ait d'obligation, et en tenant toujours compte de l'action des hommes et des femmes. L'une de nos communes, Prayssas [1 000 hab.], a été soutenue par l'interco pour construire un auditorium en milieu rural, avec un orgue acheté par une association. Le maire a proposé un endroit pour l'accueillir et c'est devenu un lieu très décalé pour une zone rurale. Dans mon village, nous avons créé un festival de musique il y a vingt ans, l'interco a compris que c'était important pour le territoire et nous soutient également. »

**GUY CLUA, maire (SE) de Saint-Laurent (520 hab., Lot-et-Garonne)**

CA du Grand Angoulême (Charente) 38 communes • 141 300 hab.



M.

FRANÇOIS DAURÉ, président

## Un groupe de travail informel pour rassurer les élus municipaux

En passant de 16 à 38 communes en 2017, le Grand Angoulême s'est vite posé la question de son hégémonie culturelle. Doté de nombreux équipements (médiathèque, conservatoire de musique, école d'art, scène de musiques actuelles...), il jouit aussi d'une forte notoriété grâce à son Festival international de la bande dessinée, qui lui a permis de développer un écosystème autour de l'image. De quoi susciter la méfiance des communautés de communes nouvellement entrées dans son périmètre. «D'autant que certaines s'étaient attachées à créer leur propre identité culturelle à travers quelques manifestations estivales», note Jean-François Dauré, président (PS) de l'agglo et maire de La Couronne.

Le groupe de travail «culture» de la communauté d'agglo, où chaque commune membre est représentée, lui a sauvé la mise.

Ses membres travaillent par exemple sur les modalités d'attribution des subventions et sur «la recherche de dispositifs fédérateurs», souligne-t-il. C'est ainsi que sont nés en 2018 Les Soirs bleus, festival pluridisciplinaire itinérant - 48 représentations sur 12 semaines de juin à septembre. La deuxième édition réunit 29 des 38 communes. Instance informelle, le groupe de travail «culture» n'en a pas moins une traduction politique, puisque ses décisions sont votées en conseil communautaire.

### Contact

François Dauré, 05.45.38.80.60.

(forte, cela va sans dire). Le choix de voter, à l'unanimité, le transfert vers l'interco de la Fabrique artistique Hameka, lieu de création et résidence artistiques, c'est relever le défi de l'échange culturel. Ici, de nombreux équipements sont laissés aux communes et l'agglo favorise une production artistique de qualité, en circuit court.

Certains secteurs culturels ont, plus que d'autres, vocation à rester du ressort des communes ou intercos préexistantes. C'est le cas de la lecture publique et de l'enseignement musical qui, le plus souvent, fonctionnent depuis déjà longtemps en réseau. Pragmatique, l'interco XXL préfère ne pas casser l'existant, qui a fait ses preuves.

## 04 Renvoyer l'ascenseur

Faire «ruisseler» des équipements centraux vers les communes, et des équipements des communes vers l'EPCI, c'est une affaire d'équilibre. Depuis 2017, la métropole de Rouen

(71 communes, 490 000 hab.) a établi une liste de critères lui permettant de circonscrire son intervention en complément de l'offre communale. Des critères fondés sur «le caractère unique, emblématique, structurant et attractif des activités et actions culturelles organisées par la métropole» ou soutenues par celle-ci, ainsi que des équipements culturels métropolitains (Le 106, le Zénith, la régie des Panoramas). En revanche, elle a créé en 2016 la Réunion des musées métropolitains, institution rassemblant les huit musées du territoire.

Parfois, il s'agit simplement de ne pas remettre en question les équipements ou les événements créés par des communes ou EPCI nouvellement intégrés. C'est la stratégie adoptée par le Grand Angoulême, qui a voulu ainsi rassurer les maires et les élus chargés de la culture pour les convaincre d'intégrer un groupe de travail sur la politique culturelle communautaire (lire ci-dessus).

## 05 Cartographier les équipements et les manifestations

Avec plusieurs dizaines de communes, comment les élus d'une métropole ou d'une interco XXL peuvent-ils visualiser la répartition des équipements et des manifestations avant de prendre une décision? «J'ai demandé au service de la culture de me faire une cartographie culturelle du territoire», indique Bernard Travier, vice-président délégué à la culture de Montpellier Méditerranée métropole.

Y figurent non seulement les implantations, mais également les données de fréquentation et les montants des subventions. «Je travaille tout le temps avec, poursuit l' élu métropolitain. Cela me permet de repérer rapidement les points de déséquilibre. J'ai ainsi constaté que le nord de notre territoire était souvent oublié et que, par habitude, nous faisons tourner des artistes dans les mêmes communes.» ● P. A.

# 57%

## des 21 métropoles

disposent de la compétence «activités culturelles ou socio-culturelles», tandis que c'est le cas de 64% des communautés d'agglo et de 69% des communautés de communes.

La compétence «équipements culturels» est portée par toutes les métropoles, 96% des agglos et 88% des communautés de communes. Un écart qui montre que les communes ont davantage la main dans les métropoles que dans les territoires ruraux.

Source: Banatic et direction générale des collectivités locales, janvier 2019.

## JEAN-PIERRE SAEZ

# «Il existe peu d'exemples d'intégration culturelle dans les métropoles»

Le directeur de l'Observatoire des politiques culturelles, Jean-Pierre Saez, constate que des EPCI au territoire très large tentent de construire une culture commune.

### Comment évolue le rôle des intercommunalités dans les politiques culturelles?

La part des efforts des intercommunalités dans la culture ne cesse d'augmenter, bientôt elle équivaldra à la moitié de celle des communes. Mais leurs projets n'ont pas du tout la visibilité qui correspond à cet effort, car elles ont plutôt développé des compétences limitées. Les pratiques des politiques culturelles des intercommunalités élaborées après la loi «Chevènement» (\*) pouvaient concerner un ou plusieurs équipements, une partie d'un champ culturel ou la totalité. Rarement l'ensemble des politiques culturelles. Aujourd'hui, nous sommes face à une nouvelle donne, qui n'est pas caractérisée par une compétence, mais par une réorganisation des EPCI.

### Assistons-nous à une forme de «métropolisation» de la culture?

Nous constatons des tendances différenciées. Les métropoles, même si leur définition a évolué, ne sont pas les plus actives en matière d'initiatives culturelles. Elles ont tendance à se contenter de soutenir des grands équipements ou des événements. Leur objectif principal est de favoriser l'attractivité du territoire. Cela va rarement au-delà. Il y a peu d'exemples de volonté d'intégration des politiques culturelles dans une perspective communautaire ambitieuse. Montpellier et Clermont font partie des exceptions à cet égard.

En revanche, dans un certain nombre d'autres intercommunalités, on observe une mobilisation

pour essayer de définir un projet culturel de territoire, avec l'appui assez fréquent de départements, associés à la région et à la direction régionale des affaires culturelles correspondante.

### Comment agissent les nouvelles intercommunalités élargies?

Malgré la difficulté que représente l'accroissement de leur périmètre, bien des nouvelles intercommunalités à caractère rural ou rurbain



**«Les projets culturels de maintes communautés se focalisent sur des sujets transversaux, telle l'éducation artistique et culturelle.»**

engagent un travail d'adaptation, la construction d'un récit destiné à stimuler la fabrication d'une identité et d'une culture communes.

Leurs questions premières ne portent plus, en général, sur la construction de nouveaux équipements. Désormais, les projets culturels de maintes communautés de communes ou d'agglomération se focalisent sur des sujets plus transversaux : l'éducation artistique et culturelle, la présence artistique dans les territoires... On recherche des solutions plus agiles et plus complexes. Des démarches de concertation et de formation viennent de plus en plus soutenir ces nouvelles dynamiques. ●

Propos recueillis par P.A.

(\*) Loi du 12 juillet 1999 relative au renforcement et à la simplification de la coopération intercommunale.

## À LIRE

### Ce que l'interco a changé

L'Observatoire des politiques culturelles consacre le numéro d'été de son semestriel à l'évolution des politiques culturelles intercommunales depuis la mise en œuvre de la dernière réforme territoriale.

«L'Observatoire, la revue des politiques culturelles», juillet 2019.  
www.observatoire-culture.net

### Quoi de neuf depuis la loi «Notre»?

A la demande de France Urbaine et de l'Association des DAC des grandes villes et agglomérations de France, l'institut d'études politiques de Grenoble s'est penché sur les politiques culturelles des grands EPCI.

«Les politiques culturelles à l'heure de l'intercommunalité et des métropoles», 2018. Disponible sur demande:  
helene.ambles@poitiers.fr

### Les pratiques sur le terrain

Emmanuel Négrier et Philippe Teillet dressent un panorama de l'élaboration des projets culturels à l'échelle des différents territoires - intercos, métropoles, pays...

«Les projets culturels de territoire», Emmanuel Négrier et Philippe Teillet, Presses universitaires de Grenoble - UGA Editions, avril 2019.

## SUR LE WEB

### Les bibliothèques changent d'échelle

Marie-Emilia Herbet a consacré son mémoire du diplôme de conservateur des bibliothèques aux politiques métropolitaines de lecture publique.

«Vers des politiques métropolitaines de lecture publique : modèles et enjeux», Marie-Emilia Herbet, Enssib, mars 2019.  
A lire sur : bit.ly/2KlZClS

lemuz.org  
S. Octobre  
Juillet 2018  
Extraits

## **La culture à l'ère du numérique : réflexions sociologiques**

On dit d'eux qu'ils ne lisent plus, et pourtant, on en voit plongés dans les épisodes successifs des aventures d'*Harry Potter*, et la littérature jeunesse se porte plutôt bien. On dit d'eux qu'ils sont les proies du marché, et dans le même temps, on célèbre leur créativité via les pratiques amateurs, les blogs, les pages personnelles, les *tuto*. On parle d'eux comme d'une nouvelle race d'humains -les générations X, Y mais pourtant, leurs valeurs semblent à certains égards se rapprocher de celles des générations qui les ont précédées, notamment dans leur célébration de la famille et de ses transmissions. On dit d'eux qu'ils évoluent dans un monde radicalement transformé, fait de réseaux virtuels où triomphe l'individualisme, et pourtant, on les voit occuper les stades, les places de concerts et les collectifs d'amateurs.

[...] Il est vrai que les jeunes ont toujours figuré parmi les moteurs de diffusion des technologies. Et cette technophilie s'accélère : il aura fallu quarante ans à la télévision, à la téléphonie fixe pour parvenir à équiper  $\frac{3}{4}$  de la population française : avec le téléphone mobile, il n'aura fallu que 15 ans, et avec l'Internet seulement 10 ans. Mais les évolutions technologiques ne requièrent-elles que des analyses technicistes ? Ou bien au contraire, appellent-elles des réponses culturelles ?

### **Des mutations technologiques aux réponses culturelles**

[...] Ensuite du côté des basculements des agendas culturels : le numérique a-t-il sonné le glas de toute forme de culture ? Le basculement numérique, d'une rapidité sans précédent, entraîne une réorganisation des agendas culturels et une redistribution des « valeurs » culturelles : les temps culturels des jeunes se sont densifiés sous l'effet de la multi-activité et les frontières entre disciplines culturelles fortement estompées. Au-delà des agendas, les technologies abolissent la linéarité des temps culturels et la dépendance à l'égard des grilles des diffuseurs. Elles favorisent une individualisation, une démultiplication et une déprogrammation des temps culturels qui ne sont pas sans effet sur les modes de réception et la construction des goûts : pouvoir consommer ce que l'on veut quand on veut est bien différent de l'expérience que les parents ont fait de devoir patiemment attendre l'heure de diffusion de leur programme, ou spectacle culturel préféré. Par ailleurs, avec le numérique, le transmédia a aboli certaines des frontières entre les filières culturelles avec des effets de chaînage culturel et de métissage des genres, favorisant l'éclectisme et la porosité des catégories culturelles, mais aussi le développement d'un marketing esthétique et émotionnel aussi pervasif que persuasif. *Harry Potter* incarne parfaitement ce phénomène : à la fois personnage de romans, de films, de jeux vidéo et de produits dérivés, de blogs, de site internet, il est devenu un « monde » culturel transmédiatique, dans lequel les jeunes peuvent intervenir via les clubs de fans, l'écriture de fanzines... C'est dans ce contexte que l'on observe une mutation des modes de production et de labellisation culturelle : le fonctionnement en réseau favorise l'apparition de nouveaux acteurs et système de labellisation (webmasters...), en marge des institutions traditionnelles de transmission que sont principalement les équipements culturels et l'école. Dans la « démocratisation » de la production culturelle à l'ère numérique, les *community managers* et autres *webmasters* jouent le rôle que tenaient jusqu'alors les institutions de transmission : sélection, amélioration et structuration de l'information pour constituer des savoirs communicables, échangeables, transformables, utilisables.

Enfin, les cultures juvéniles sont marquées par un cosmopolitisme croissant qui reconfigure les références et les imaginaires culturels générationnels. La globalisation des industries culturelles et la circulation croissante des produits permise par le numérique sont des causes majeures de cette cosmopolitisation des cultures jeunes. Un tournant de ce

cosmopolitisme culturel ordinaire s'est ainsi opéré dans le champ de la lecture avec le manga qui a modifié radicalement le rapport des jeunes à la bande dessinée, pratique liée à l'enfance et fortement répandue en France.

### **Des contre-cultures aux cultures du remix**

Ces cultures juvéniles, largement nourries aux industries culturelles mondialisées et notamment à l'Internet, doivent souvent répondre d'une critique d'hégémonisme destructeur, supposé caractéristique de la culture de masse. Christopher Larsch exprime la crainte de voir la standardisation de l'art et de la culture de masse entraîner l'homogénéisation et l'aliénation de son public : il n'est pas tant question alors de qualité que de diversité perdue, diversité des œuvres et formes d'expression comme des réceptions... [...]

Cette posture déploratoire appelle plusieurs réponses. D'abord, les cultures juvéniles illustrent plutôt des situations contrastées, en archipel, où voisinent des îlots consommatoires et des formes de réappropriation parfois très actives (fans, groupies, etc.). Par ailleurs, le numérique rend possible une circulation globale des contenus, et une diversité des usages, des outils, des supports : les phénomènes de mainstream existent mais ils cohabitent avec la multiplication de formes originales d'appropriation et de (re)création. Enfin, le cosmopolitisme du numérique véhicule aussi des valeurs de diffusion et de partage de références internationales qui deviennent communes : qui n'a jamais vu le visage de *La Joconde*, même si c'est sans identifier leur nom/auteur, origine, valeur esthétique et historique ?

Il faut donc pour comprendre les transformations à l'œuvre ne pas s'arrêter aux mutations technologiques mais chercher à appréhender derrière elles les mutations proprement socio-culturelles qui les accompagnent et ainsi distinguer les compétences de navigation, de production, de création multi-média ou transmédia de la soumission à un vaste programme industriel transmédiatique qui organiserait et enfermerait les intérêts, les pratiques, les goûts. Les cultures multi-médiatiques et transmédiatiques favorisent des usages spécifiques, combinatoires où le rapport au collectif a évolué. Si les cultures jeunes associent des contenus culturels et des attitudes - c'est le cas du hip hop, du rap...- il s'agit plutôt de constructions identitaires dans laquelle la médiation du collectif ou de l'institution est seconde, tant parce que cette construction ne s'adresse pas au collectif constitué en tant que tel (le public d'une page *Facebook* ne ressemble pas au public d'un concert, simultanéité, co-présence, intersubjectivité lui font tout ou partiellement défaut) que parce que les médiations du collectif sont mouvantes (comme par exemple dans les liens sur les réseaux sociaux). Ce faisant, elles mettent en œuvre un nouveau rapport à l'art caractéristique du remix : l'art de se réapproprier l'art des autres. Les héros de la pop culture font l'objet de parodies, de collages, individuels ou collectifs, et intègrent cette idée. La convergence est également utilisée pour ses possibilités de remix en matière de création, par exemple dans les *mods*, mais aussi dans la réalisation de films numériques qui réutilisent les produits, images, supports de la culture commerciale. La convergence prend bien alors le visage d'un bricolage généralisé plus que d'un programme intégré, culturel ou technologique.

De nouveaux mythes sont ainsi apparus - celui de l'artiste qui débute par l'auto-production, le bidouilleur alternatif qui rencontre le succès, mais aussi celui de l'intelligence collective - qui doivent évidemment beaucoup à la force de l'internet, à la fois caisse d'enregistrement et de résonance des possibles, mise en abîme des fantasmes et paysage des illusions individuelles ou collectives. Et si la convergence multimédiatique s'accompagne bien d'une intelligence collective, mise en évidence par Wikipédia, celle-ci ne découle pas d'un programme, au sens politique, mais d'additions individuelles locales, ponctuelles et itératives et d'auto-organisations, qui hiérarchisent, trient, signalent. [...]

### **Valeurs et paradoxes de l'ère numérique**

Le numérique consacre ainsi la figure du jeune amateur et valorise une expertise fondée sur l'expérience des individus ordinaires, via le braconnage des savoirs, qui opère une

synthèse entre des mondes souvent séparés dans les mondes de l'art. La morphologie de ce nouvel amateurisme repose sur plusieurs traits.

- une temporalité affective : En passant de l'interaction en temps réel à la participation asynchrone, on est entré dans une temporalité affective, qui se base sur les émotions plus que sur les cognitions dans les processus de décision comportementaux, fort différente de l'économie du savoir. Les formats et séquençages sont dimensionnés sur le format de « l'attraction » (comme dans la télé-réalité) : des séquences courtes, rythmées, contenant un suspens, que l'on peut regarder presque indépendamment du reste du programme, et qui jouent sur des registres d'émotions et d'engagement émotionnel variés qui favorise la notoriété de programme dans sa globalité. Cette temporalité affective organise une recomposition des espaces privés et publics, de l'intime et de l'extime (espace de dévoilement de l'intime), prolongeant une évolution engagée par les talks show tandis que le registre de la conversation privilégié sur les réseaux sociaux, qui rassemble des lecteurs-commentateurs, valorise un individualisme expressif, issu de la technique du copier-coller. Notons que les affects ont toujours été des moteurs des goûts en matière de loisirs mais que la nature de ces affects contemporains est, plus que naguère, déconnectée des savoirs. [...]

- un modèle réticulaire et une compréhension additive : la compréhension additive est caractéristique des fonctionnements des nouveaux médias et est liée à l'hégémonie du visuel comme à la valorisation du capital social des technologies de l'information et de la communication (il faut aller d'un support à l'autre pour en apprendre plus sur le monde narratif créé et fonctionner par addition d'images qui comme un puzzle mouvant, se combinent à l'envi). Celle-ci fonctionne via la participation collaborative où la collaboration n'est pas considérée comme du copiage, mais comme une transformation nécessaire. Le mythe de l'intelligence collective créé des possibilités en postulant que chacun peut, avec ses compétences, contribuer à la construction du savoir, y compris si on ne requiert pas la collaboration de tous. Ainsi, ce qui compte ce n'est pas tant la détention du savoir que le processus via lequel celui-ci est constitué et acquis, un processus fait d'épreuves et de liens (volontaires, tactiques, temporaires) : pour que les jeunes générations participent, il faut qu'elles pensent que ce qu'elles apportent au contenu l'enrichit et enrichit l'expérience des autres. Faire devient central, et faire circuler tout autant !

- une valorisation de l'autonomie et d'un modèle électif : le champ des loisirs culturels devient l'espace principal d'expérimentation de l'émancipation juvénile dans un contexte où les paniques morales ont envahi les espaces publics, et où les configurations familiales font que les enfants passent plus de temps sans la présence d'un membre de leur parenté (d'où le développement des structures d'accueil pré-scolaires et péri-scolaires, qui visent certes à développer des capacités chez l'enfant mais aussi - et peut être surtout- à « sécuriser son temps libre »). De fait, la privatisation de la chambre, le développement d'une culture de la chambre est directement lié à la « privatisation » de l'enfance. L'individualisation des équipements, des modes de consommations qui en découle érige une nouvelle mythologie juvénile : « je suis ce que je choisis de consommer ou d'aimer ».

- une valorisation de l'éclectisme : Les jeunes ont grandi avec les médias interactifs, et d'une offre large, dans un rapport du « ce que je veux quand je veux » avec les médias, et de plus grande activité dans les choix, dans le cadre de médias devenus également plus collectifs même si plus individualisés dans leurs modes de consommations. Ainsi, à la prolifération des médias s'est ajoutée l'apparition de matériel permettant des consommations alternatives à la consommation de flux. La prolifération de l'offre a créé des consommations « mécaniquement » plus éclectiques, qui articulent de nombreuses consommations mainstream avec un amateurisme de niche. Face à l'inflation de l'offre, les conseils des proches, des membres de communautés affinitaires, tout comme les conseils des algorithmes, viennent restreindre l'éventail des possibles réellement utilisés, ce qui produit un effet de renforcement du semblable. L'ouverture du champ des possibles crée une incertitude que les mécanismes de conseils viennent réduire : en l'absence de projet ou d'intention culturel(le) explicite, cette réduction revient à refermer la diversité disponible sur

le champ des préférences pré- existantes.

### **Transformations des rapports à la culture**

Cette culture du faire, transmédiate, additive et collaborative, promeut des compétences que les jeunes acquièrent par le jeu, l'écoute, la transformation, et qui affectent la façon dont ils participent au processus éducatif, politique, civique, voire à la constitution du lien social. [...] Ces compétences s'acquièrent via un effort important d'auto-formation et d'apprentissage et n'ont pour moteur que son attachement et ses bénéfices identitaires individuels. Ces mécanismes d'auto-didaxie sont d'autant plus développés que le niveau de formation augmente de génération en génération, mais ces compétences se développent de manière éclatée, au gré des passions individuelles, ponctuelles ou durables.

Ainsi, le storytelling transmedia, qui prend son origine dans les Pokemon, et qui opère en disséminant sur des médias différents un même contenu narratif (jeux de cartes, dessins animés, jeux vidéo, etc.) des médias herziens aux médias numériques, puis dans les parcs de loisirs et centre de jeux (via les déclinaisons produits), encourage des formes très diverses de participation et de créativité. Les fans ont ainsi « transformé le braconnage en une forme d'art » : l'exemple emblématique en est le fanzine. Dans ce cadre, les jeunes ne sont pas des aliénés passifs, mais des participants actifs d'un monde culturel en constitution, qui négocient de nouvelles stratégies face à la mondialisation de la culture, face aux notions de créateur et de propriété intellectuelle, d'expertise et de transmission de l'expertise. Cette organisation des publics produit des communautés, qui n'échappent ni à l'influence de la culture marchande, ni à celle la culture « publique », mais les modifient toutes les deux peu à peu via la participation du public, en défaisant les carcans programmatiques des industries comme des institutions culturelles.

Les compétences développées dans ce cadre génèrent des formes d'attention et de cognition différentes. [...]

### **A l'ère de l'éducation buissonnière, le retour nécessaire d'une médiation à réinventer**

Influencées par les mutations des relations sociales avec la montée en puissance des réseaux et des valeurs collaboratives, les pratiques culturelles des jeunes expriment de profondes transformations des rapports aux valeurs culturelles. La culturalisation des rapports au monde des jeunes affecte de manière croissante les modes de constructions identitaires : les objets et contenus culturels servent de plus en plus à « se fabriquer » soi-même et devant les autres, de l'expérimentation sentimentale et relationnelle des séries télé aux identités virtuelles des réseaux sociaux en passant par les pratiques amateurs de l'écriture sur les blogs. Cette culturalisation se fait sur fond d'adossement croissant des cultures juvéniles sur des cultures industrielles devenues « populaires » par leur diffusion et leur notoriété, pourvoyeuses de temporalités, de normes, de codes, de références, de compétences, d'affiliations et de reconnaissance. Ces media-cultures construisent une « éducation buissonnière » qui échappe aux institutions de transmission traditionnelles et transforment le rapport aux savoirs et à leur transmission. De fait, le numérique fonde une disjonction entre culture et savoir, et creuse de façon rapide la distance avec la culture scolaire dont le livre est l'emblème. [...]

L'enjeu de médiation du 21<sup>è</sup> siècle est donc de faire des liens entre les cultures juvéniles parfois riches (parfois peu), « îles d'expertise » très segmentées voire fragmentées, et un programme culturel d'ensemble qui souhaite à la fois proposer les éléments nécessaires au plein développement de chacun tout en étant le terreau possible d'un commun générationnel et intergénérationnel. Cela pose à nouveau frais des questions vitales : si les choses (re)connues de tous sont en nombre réduit mais restent essentielles pour (re)fonder le vivre ensemble, quelle est désormais l'échelle souhaitable de ces savoirs communs ? Quels sont les périmètres des communs souhaitables ? Et comment faire que ces juvéniles parfois luxuriantes puissent être liées les unes aux autres par des médiations explicites, exprimant et réalisant un « programme » culturel permettant de fonder une citoyenneté culturelle ?

## Comment le numérique bouscule les politiques culturelles : entretien croisé avec Jean-Pierre Saez et Vincent Guillon

*Jean-Pierre Saez et Vincent Guillon, respectivement directeur et directeur-adjoint de l'Observatoire des politiques culturelles, décryptent l'impact du numérique sur les politiques culturelles. Ils en passent au crible les enjeux pour les collectivités, analysent les mutations à l'œuvre et esquissent quelques voies à explorer.*

*Quelques collectivités font figure de pionnières des politiques culturelles numériques. Pour les autres, soit la quasi-totalité, il s'agit d'un horizon encore flou, dont elles savent pourtant qu'elles ne peuvent pas se détourner. Certaines introduisent ici et là des outils numériques : des innovations disséminées dans tel ou tel équipement culturel et souvent liées à une personne – élu à la culture ou professionnel – adepte des technologies digitales. Mais, il n'est encore guère question de stratégie globale pour définir et mener une politique publique. Or le champ de réflexion est vaste, parfois, complexe, et évolutif. C'est ce qui ressort de l'entretien de la Gazette ;*

### Commençons par un rapide état des lieux : où en sont les collectivités en matière de politique culturelle numérique ?

**Jean-Pierre Saez** : dans les collectivités, presque tous les professionnels ont une pratique culturelle numérique. En revanche, les collectivités, pour la plupart d'entre elles, n'ont pas de stratégie culturelle numérique. Les services des collectivités ont souvent un rôle de prescription, mais, d'une façon générale, il y a manifestement un écart entre, d'un côté, les nécessaires évolutions des pratiques professionnelles et de la maîtrise des outils, et, d'un autre côté, ce que l'on pourrait appeler une stratégie culturelle numérique territoriale.

**Vincent Guillon** : j'aimerais me tromper, mais je n'ai pas encore repéré une collectivité qui se soit dotée d'une véritable politique culturelle numérique, c'est-à-dire une politique qui prenne à bras le corps et de façon pleine et entière l'ensemble des enjeux.

Il n'y a pas encore de cohérence entre tous leurs dispositifs, car elles n'ont abordé le sujet qu'à partir de projets éparpillés, en essayant de formuler des réponses au cas par cas, en fonction des problèmes technologiques, par exemple éducatifs ou de médiation, mais sans la formulation politique que cela nécessiterait.

Cela dit, certaines collectivités se distinguent malgré tout. Comme la ville de Strasbourg, avec le [Shadok](#) [lieu pour de nouvelles pratiques artistiques liées au numérique, ndlr], notamment, structure très intéressante, car elle part d'une entrée assez large et globale des transitions liées au numérique ; le Grand Nancy, aussi. A une autre échelle, il y a Paris, avec la [Gaité Lyrique](#), [équipement culturel de la Ville de Paris où convergent art, innovation et numérique, ndlr].

**JPS** : citons aussi la ville d'Enghien, qui a été pionnière dans la valorisation des « arts numériques », avec, notamment, un grand festival [[Biennale Les Bains numériques](#), ndlr], qui rayonne à l'échelle mondiale et coopère à l'international. Enghien a fait en sorte que ce festival se développe et s'ancre dans l'espace public, c'est-à-dire que la ville propose des œuvres non seulement à l'intérieur d'institutions dédiées ou de lieux revisités par le numérique, mais aussi dans les rues et les places publiques, qui sont investies par des artistes.

**VG** : En fait, quand on regarde l'histoire des politiques culturelles numériques, on se rend compte qu'en France, c'est souvent l'Etat qui a été précurseur.

### Comment donner une dimension numérique à une politique culturelle ?

**JPS** : les enjeux à envisager sont très nombreux. D'abord, il y a la question de la formation des acteurs, non pas seulement à la maîtrise des outils techniques, mais aussi à la compréhension des enjeux culturels du numérique. Cela me semble être le b-a ba d'une politique culturelle numérique territoriale. Tous les secteurs sont concernés : arts visuels, patrimoine, musées, bibliothèques...

Autre question à prendre en compte : l'agrégation de l'information culturelle numérique à l'échelle d'un territoire, qui permet aussi de rassembler les ressources, de les valoriser, et de les mettre à disposition des acteurs et de la population. Avec cette question : faut-il centraliser cette information ou pas. Par exemple, dans une grande ville comptant plusieurs quartiers, l'information sur les activités artistiques et culturelles doit-elle se faire à l'échelle d'un quartier ou être centralisée ? On peut avoir une

politique de territoire à l'intérieur d'une politique culturelle territoriale. Pour l'heure, on constate que les sites internet de ville proposent très rarement une information agrégée et territorialisée.

Par ailleurs, les collectivités doivent être en capacité de développer une approche concertée des enjeux, au sein de leurs services et avec l'ensemble des acteurs locaux concernés. Cela vaut, par exemple, pour la numérisation des ressources artistiques et culturelles du territoire, qui va impliquer les bibliothèques, les musées, les sites patrimoniaux, les œuvres présentes dans l'espace public, et, pourquoi pas, des spectacles proposés dans les lieux de diffusion, ou des œuvres présentées par des producteurs locaux, qui pourraient trouver là un espace de valorisation.

Cette stratégie est à mettre en cohérence avec une politique de valorisation touristique et culturelle du territoire. Car, contrairement à une crainte qu'ont eue les musées il y a quelques années, les sites internet des musées et des lieux patrimoniaux ne font pas diminuer les visites sur place. Au contraire, ils aident les touristes à choisir des destinations. Le public numérique génère du public réel. Là il y a un travail stratégique colossal à faire.

Enfin, pour ce qui est de la responsabilité de la collectivité, il y a aussi la question de la sociabilité numérique, qui a sa part de réalité et d'illusion. Elle ne se substitue pas aux besoins de sociabilité réelle, mais elle vient en plus. Et la construction de la sociabilité dans la réalité est d'autant plus nécessaire à une époque où ces outils nous permettent d'être ensemble de façon virtuelle et abstraite.

**VG** : il faut prendre en compte toute l'ampleur du changement. Car ces outils technologiques doivent être vus comme porteurs d'une dimension culturelle au sens large. Or cette dimension culturelle est actuellement portée par des entreprises dominantes, les Gafam [Google Apple Facebook Amazon Microsoft et autres grands groupes de l'internet et du numérique, ndlr]. [...]

**JPS** : les collectivités doivent prendre en compte l'évolution des pratiques réelles des habitants, pratiques dans tous les domaines de la vie sociale, qui nous conduisent à utiliser les écrans dans notre quotidien. Le problème, c'est que ces pratiques- là ne se distribuent pas de manière

égale, et que des fractures continuent de perdurer.

Les collectivités doivent aussi réfléchir à la responsabilité particulière qu'elles ont par rapport à la fracture cognitive, dont on ne mesure pas bien l'ampleur. Et à cet égard, la question de l'éducation à l'image, aux écrans, à l'usage de ces outils, est un enjeu d'éducation artistique et culturelle. Et on voit que ce sujet est aussi lié à la question de la formation, qui ne concerne pas que les acteurs culturels mais aussi les acteurs de l'éducation.

En outre, raisonner en termes de formation ne suffit pas. Comme elles se sont dotées de stratégies de la culture dans les années 1980-1990, les collectivités doivent aussi recruter aujourd'hui des collaborateurs ayant le profil de stratégies de la culture numérique. Elles ont besoin de cette expertise. Sans cela elles n'arriveront pas à passer le cap.

### **Comment engager une telle mutation dans le contexte budgétaire actuel ?**

**JPS** : bien sûr, les collectivités vont se demander comment financer une politique culturelle numérique, sachant qu'elles doivent déjà financer une politique culturelle classique ? Il faudrait donc trouver de nouvelles ressources. Cela passe au niveau national et international par des négociations avec les grands groupes dont nous parlions à l'instant, les Gafam, pour qu'ils paient des impôts là où ils font des bénéfices, et que cela revienne à la collectivité publique.

Il faudrait aussi d'autres sources de financement. A ce sujet, je retiens l'idée émise par un réseau d'acteurs culturels de Rhône-Alpes, l'[Association des arts et cultures numériques](#), basée à Lyon, qui propose de taxer les investissements dans le développement des tuyaux numériques régionaux. On pourrait appliquer à ces investissements soutenus par la collectivité publique une sorte de « 1% » pour la culture, pour financer les contenus culturels numériques sur internet.

**VG** : il y a aussi un autre problème, qui est dans l'ADN de l'activité de ces groupes-là, c'est qu'ils ne financent pas et ne produisent pas directement de contenus culturels, mais tirent des recettes de la circulation des biens culturels échangés via les plateformes qu'ils proposent. Ce type d'activités a complètement modifié les industries culturelles. Auparavant, quand une société produisait, par exemple, un

enregistrement phonographique, elle en finançait au moins en partie la production. Alors qu'avec les Gafam, il s'agit de la pure exploitation de contenus culturels produits ailleurs par d'autres biais. Or, à terme, on arrivera à un épuisement total de ces ressources culturelles si on continue comme ça.

**JPS** : en même temps, il existe beaucoup d'initiatives individuelles en mode participatif...

**VG** : ces nouvelles formes de culture participatives et créatives sont intéressantes, mais à un moment donné, il faut y remettre de l'économie.

Ces ruptures dans les pratiques créatives, contributives et de consommation sont assez radicales, avec de nouvelles compétences, de nouvelles valeurs fondées sur la dématérialisation des échanges, le règne du partage, la gratuité, la fin des médiations traditionnelles. Tout cela constitue un écosystème, et il faut bien y mettre de l'économie. Mais pour remettre de l'économie, on ne peut plus s'appuyer sur ce qui régissait jusqu'à présent les systèmes de financement de la création par le droit d'auteur. Donc à un moment, il faudra changer de logique. Ce sont des choses qui se négocient au niveau national, même européen, voire plus.

**A quelles solutions de financement pensez-vous ?**

**VG** : De mon point de vue, ce n'est pas avec un système de sanctions, type [Hadopi](#), par rapport aux échanges culturels, qu'on arrivera à introduire de l'économie dans la diffusion numérique des biens artistiques et culturels. On y parviendra par des mécanismes type [licence globale](#), [contribution créative](#) etc.

En fait, on n'est pas loin de ce qui s'est passé, au moment où se sont développés les enregistrements en VHS, avec les magnétoscopes : au début, c'était une pratique illégale. Qu'a-t-on fait ? On a introduit de l'économie dans le système avec des taxes sur les ventes de ces cassettes enregistrées, c'est-à-dire en mettant des taxes sur des pratiques sociales qui, de fait, étaient installées dans le paysage.

Avec le numérique, il faut faire la même chose, remettre de l'économie derrière des pratiques sociales qu'il n'y a aucune raison de freiner, et que, de toute manière, on n'arrivera pas à freiner.

Il faut aussi remettre de l'éthique dans ces échanges. Là, il existe des exemples concrets, comme le [streaming équitable](#).

**Au-delà de l'aspect financier, ces ruptures dans les pratiques culturelles bousculent l'action des institutions. Comment analysez-vous ces phénomènes ?**

**VG** : effectivement, on observe une rupture par rapport aux pratiques traditionnelles, avec cette logique culturelle participative : ce sont les usagers qui font et qui diffusent des contenus, qui bousculent les logiques de valorisation, de médiation culturelle ; les internautes ne sont pas de simples consommateurs, ils sont aussi producteurs de contenus culturels, de commentaires, de prescriptions ; la recommandation des internautes est devenue centrale, et les médiations et les expertises plus traditionnelles sont de plus en plus contournées. Il faut aussi prendre acte de cette réalité. Et mettre en place des politiques culturelles qui accompagnent cette logique participative.

Cette logique nouvelle conduit à un effacement des frontières entre producteurs et usagers : avec le web collaboratif, les modèles participatifs de la création, les pratiques de remixage, de transformation des contenus, de contenus ouverts, de remix, de mash-up vidéo, de moding, de fansubbing, etc. On assiste à toute une série de détournements, de contributions à des œuvres culturelles qui précèdent et qui ont été inventées sur le web. Il faut les prendre en compte, avec tout le mouvement de démocratisation qu'elles impliquent.

Prenons l'exemple de l'écriture et de la lecture : on voit à l'œuvre une démocratisation de l'écriture et de la critique, avec des applications comme [Wattpad](#), les fanfictions, le booktubing, où des gens se filment pour faire une critique littéraire, gagnent des followers et ont ainsi un pouvoir de prescription culturelle qui peut être important.

Il faut donc voir comment les médiathèques et les intermédiaires culturels classiques peuvent se positionner dans cet univers et prendre en compte cette expertise et cette prescription qui est devenue plus large et plus partagée.

Pour moi, l'accompagnement des logiques participatives fait aussi partie des priorités. On pourrait très bien voir ces systèmes d'échanges se développer dans les institutions culturelles. Cela serait cohérent avec cette culture

d'échanges généralisée et contributive générée par le numérique, et une forme de démocratisation de la prescription et de la recommandation. Il y a quelque chose de généreux dans ces échanges.

### **Comment la prise en compte des nouvelles pratiques culturelles se traduit-elle concrètement ?**

**VG :** au niveau local, cela veut dire reconsidérer les métiers traditionnels, au regard de ces logiques culturelles participatives. Et là, on en arrive au point central que citait Jean-Pierre en début d'entretien : la question éducative. Toutes les catégories de la population ne participent pas de façon équivalente à ce mouvement. Il y a des inégalités numériques encore extrêmement fortes.

Il y a aussi l'éducation à cette culture numérique au sens large, c'est-à-dire, par exemple, l'éducation au code, aux algorithmes, pour donner aux citoyens une compréhension des logiques de calcul et d'écriture du code, une data-culture, c'est-à-dire savoir comment on peut échanger autour de ces données et de ces traces que nous produisons et qui sont utilisées par les grands groupes du web. Il s'agit de donner aux citoyens une capacité d'action, pour qu'ils puissent avoir un regard critique et fassent des choix. C'est toute une culture numérique à acquérir pour se doter d'une citoyenneté 2.0.

Prenons l'exemple très concret des médiathèques : la transition numérique vient percuter leur fonction. Qu'est-ce qu'une médiathèque dans un mode où l'accès aux contenus est quasi-illimité ? Elle est bien sûr d'investir de plus en plus ce champ de la recommandation et des réseaux. C'est tout un nouvel horizon qui s'ouvre à elles, et la responsabilité des pouvoirs publics est de les accompagner dans ce sens-là, avec, bien entendu, l'éthique du service public. On est au début d'un processus de réinvention. C'est la raison pour laquelle il est difficile de décrypter ces mouvements-là.

Et puis il y a, effectivement, cette question de l'éducation à l'image, qui, de mon point, de vue doit être profondément revisitée, au regard de ce qu'est devenue l'image dans l'univers numérique. Il faut éduquer les citoyens à leur responsabilité en tant que producteurs et diffuseurs d'images et de contenus, et en tant que fabricants d'une forme de narration et d'identité,

qu'ils mettent en scène. C'est un énorme travail éducatif qui est à faire, une forme d'éducation à l'image 2.0., qu'il faut prendre en charge de façon beaucoup plus volontariste que ce qui est fait actuellement.

### **Lors des ateliers de l'OPC sur les cultures numériques, vous mentionnez des « idées reçues » à éliminer. Quelles sont-elles ?**

**VG :** il y a trois grandes familles d'idées reçues. La première se nourrit d'une vision enchantée de la transition numérique, avec cette présomption que les nouvelles générations auraient une maîtrise et une appropriation quasi-intégrale des outils numériques, de leur fonctionnement, de leurs usages et de ce qu'ils impliquent, du fait qu'ils sont nés avec et les ont toujours eues entre les mains. C'est aussi la vision enchantée qu'on entend dans le discours sur les smart cities.

Il s'agit aussi de tout ce qui a trait à la fin des hiérarchies verticales, à la figure « cool » du nouveau milliardaire innovant en basket, t-shirt et skate-board, qui rendrait compte du rêve d'une sorte de capitalisme à visage humain, accessible à tous...

A contrario, il y existe une vision dystopique de la transition numérique et de l'avenir du monde, qui relaie des discours sur l'homogénéisation culturelle (on voit bien que cela n'est pas si simple !), par exemple, sur les théories du complot, sur la solitude numérique, selon laquelle avec tous ces outils, ce serait la fin de la communication entre les personnes (on voit bien que non ! que ce n'est pas la fin de la communication, mais que ce sont d'autres formes de communication), sur le narcissisme qui serait lié aux nouveaux médias sociaux.

Le troisième type d'idées reçues, c'est ce qui consiste à confiner le numérique à son aspect très techno. Qui consiste à dire que cela ne concerne que les geeks, les ingénieurs, les techniciens, les technophiles. Or chacun de nos gestes quotidiens est lié à la transition numérique.

Toutes ces transformations numériques demandent de la nuance : avec ces transformations, il y a à la fois des opportunités et des zones d'ombre. Entre homogénéisation et diversité culturelle, entre échanges collaboratifs et compétition aggravée, entre utopie des pionniers et concentration au sein des grands groupes. Il y a une ambivalence autour du

numérique, et toutes les idées reçues qu'on entend viennent du fait qu'on a du mal à avoir une vision nuancée sur ces transformations.

**JPS** : ce sont des outils qui, eux-mêmes, suscitent ces ambivalences. L'individu contemporain est tiraillé entre ce besoin d'expression de soi et de reconnaissance, qui trouve un écho dans cette possibilité de présentation narcissique sur les écrans, et le fait que ces mêmes outils le placent dans une situation de coopérateur, de collaborateur. Et il est pris dans ce jeu de tensions.

Roland Gori parle de [l'individu ingouvernable](#), parce que pris entre des tensions multiples. De la même façon, quand internet est apparu, [Pierre Lévy](#) a aussitôt entrevu que c'était là l'espace de l'intelligence collective, de la possibilité de partager l'information, l'analyse, de la fabriquer ensemble. Cela, c'était aussi un discours très enchanté du début des années 1990.

Mais on voit aussi qu'avec la démultiplication des usages possibles, internet est aussi le bazar des idées reçues. C'est autant un outil extraordinaire de développement de l'information et de l'intelligence coopérative, qu'un outil qui peut mettre en péril pas seulement les vérités les plus basiques du monde, mais aussi bien plus.

**VG** : c'est bien pour cela qu'à un moment donné il y a besoin d'un accompagnement en termes de politiques publiques. Et c'est là qu'il y a un véritable enjeu, car on voit bien qu'avec les transformations numériques c'est à la fois cette capacité de produire de façon coopérative d'avantages d'informations et d'échanges, de productions culturelles, que l'ère de la [post-vérité](#), et de tout ce qu'on a vu ces derniers temps comme les fake-news.

Donc de ce point de vue-là, il y a un vrai enjeu politique et éthique, pour que les collectivités puissent accompagner le développement d'autres formes d'échanges et de coopérations, l'émergence d'alternatives aux formes de domination, de contre-vérités, de rumeurs, etc, qui représentent la part sombre du numérique. Les 2 facettes existent.

#### **Ces deux facettes sont –elles dissociables ?**

**VG** : cette ambivalence des cultures numériques est consubstantielle de leur naissance, car au sein des communautés pionnières de l'internet et de l'informatique, on retrouve aujourd'hui aussi bien les acteurs des cultures libres, des logiciels

libres etc., de tous ces mouvements [libristes](#) et libertaires, les hackers etc., que les patrons des Apple, Microsoft et de toute la culture entrepreneuriale de la Silicon Valley.

C'est donc dans le même moule contre-culturel qu'est né à la fois ce capitalisme culturel prédateur, dont nous parlions précédemment, et ces mouvements contestataires, libertaires, qui prônent les communs. L'histoire de ces nouvelles technologies nous montre toutes les ambiguïtés qui sont posées dès l'origine.

#### **Quelles sont les conditions de réussite pour la conduite d'une politique culturelle numérique ?**

**JPS** : en premier lieu, il faut être prêt à accepter le changement ; en devenir acteur et sujet, et non pas être dans la dépendance et la servitude par rapport à ces dynamiques.

Mais, auparavant, il est indispensable de définir une stratégie. Ce qui veut dire recruter des stratèges, des personnes capables d'accompagner et de stimuler les agents. En la matière, il faut aussi prendre appui sur les compétences existantes au sein des services, pour faire avancer l'ensemble des acteurs. Ce qui peut provoquer une réflexion en interne sur la question de la hiérarchie.

#### **C'est-à-dire ?**

**JPS** : dans les collectivités, il y a des gens qui ont de grandes compétences numériques, mais qui n'ont pas une place très élevée au regard de la hiérarchie. Quel rôle donne-t-on à ces personnes si on veut justement profiter de leurs qualités propres ? Donc en matière de ressources humaines, il y faut envisager une tout autre manière d'appréhender et d'organiser la collectivité.

**VG** : parmi les conditions de réussite, j'ajouterais la question de la formation. Saisir ces enjeux peut constituer une difficulté, d'autant qu'il faut composer avec des acteurs, des pratiques, des questionnements qui sont inhabituels dans le champ de la culture. Il y a aussi une forme d'irréductibilité des transformations numériques en cours par rapport au découpage sectoriel actuel de la culture.

Ces difficultés sont perceptibles, par exemple, lorsque l'on revient dans sa collectivité après une formation : il n'est pas toujours facile de parler en interne de ces enjeux, parce qu'il y a une méconnaissance de la transition numérique. De

ce fait, il manque un référentiel commun pour prendre la mesure des changements en cours.

Jusqu'à présent, les politiques culturelles territoriales se sont beaucoup développées par mimétisme. Pour le numérique, en revanche, il y a assez peu de référentiels indiscutés et indiscutables. Donc c'est presque la feuille blanche pour l'instant. D'où l'importance du travail d'observation, et de diffusion des différentes pratiques qui existent en la matière.

**JPS :** on se trouve effectivement dans une période où de nouvelles politiques culturelles numériques sont à inventer. Comme à un moment donné devaient être inventées des politiques territoriales et territorialisées. Il fallait non seulement faire de la place à de l'initiative, et à des nouvelles idées, mais aussi s'émanciper de modèles établis et inventer à partir des territoires. Aujourd'hui, finalement, on est face à la même problématique, mais à partir du numérique.

### **Les politiques culturelles numériques nécessitent-elles des relations avec les acteurs économiques du secteur ?**

**JPS :** ce sont parfois les villes qui n'ont pas d'acteurs économiques numériques sur leurs territoires qui financent avec moult subventions la constitution de ces ensembles qu'on appelle des quartiers créatifs ! Elles y rassemblent des forces économiques et de savoir-faire, dont souvent le point commun se situe autour des usages du numérique.

**VG :** tous les quartiers créatifs ne sont pas nécessairement intéressants. [Celui de Saint-Etienne](#) l'est, car il y a un agencement entre la question de la formation, de la production de produits et de leur valorisation. Dans d'autres cas, les quartiers créatifs ne sont finalement rien d'autres que des zones d'activités. Or il ne suffit pas de juxtaposer des entreprises les unes à côté des autres, des créatifs les uns à côté des autres, pour que cela fasse un écosystème et que se produisent ces échanges et ces transferts de créativité que l'on espère.

Il y a un peu une mode autour des quartiers créatifs. Mais il ne faudrait pas réduire ce que pourrait être une politique culturelle en matière de numérique à ce type d'approche, qui est essentiellement économique. Elle a, certes, sa pertinence, mais elle n'épuise pas la question.

Et pour les villes qui n'ont pas ce type d'acteurs sur leurs territoires, il faut une approche

davantage centrée sur les usages, les enjeux éducatifs, de citoyenneté, sur la mobilisation de communautés qui peuvent développer des propositions en matière d'usages du numérique, d'expérimentations. C'est ce qu'on voit, par exemple, dans les lieux comme les [fab labs](#), ou les [medialabs](#). Et cette approche vaut aussi pour les villes qui ont sur leurs territoires des acteurs économiques du numérique.

Ce type d'initiatives correspond à une volonté de réappropriation des outils techniques, par le plus grand nombre. Et pour les collectivités qui veulent s'engager pleinement dans les politiques culturelles numériques, il faut bien tenir ces deux dimensions : celle qui est economiciste et celle qui porte sur les formes d'appropriation citoyenne.

### **Dans les formations de l'OPC sur le numérique, vous préconisez de recourir à la méthode « agile ». Pourquoi ?**

**VG :** en matière de politique culturelle numérique, il est évident qu'il faut prendre en compte avec les usages et prévoir de s'adapter sans cesse. Il faut accepter le changement, et non être dans une logique de conformité avec un plan prédéterminé ; accepter d'avancer par essais et par erreurs, et essayer d'adapter le projet au fur et à mesure. Dans ce type de réinvention selon le modèle agile, les exemples les plus connus sont [Muséomix](#) et [Bibliomix](#).

### **L'esprit du numérique culturel n'a-t-il pas un lien avec les droits culturels ?**

**JPS :** effectivement, il y a un lien entre la progression de l'idée de droits culturels et la demande de démocratie qu'a générée internet. Les droits culturels posent la question des droits de la personne, mais aussi des communautés et des groupes sociaux. Ils posent la question de la participation et de la contribution à la vie culturelle, ainsi que de l'accès aux ressources.

Or ces aspects des droits culturels peuvent tout à fait être pris en charge par la pratique des outils numériques, où l'on peut être alternativement dans une position participative, contributive ou de consommation. Donc oui, il y a une forme d'interaction entre cette notion de droits culturels et les outils numériques qui en permettent l'expression d'une manière inédite et plus large.

**Mais bizarrement, les acteurs du numérique parlent peu des droits culturels, et vice-versa...**

**VG** : certes, les acteurs du numérique ne font pas référence aux culturels, mais on trouve dans le champ de la culture numérique des préoccupations assez similaires à celles des défenseurs des droits culturels.

Il y a ceux qui demandent davantage de diversité culturelle ; qui parlent « des » internet et non uniquement de l'internet ; ceux qui font le constat qu'avec internet se joue une tension entre homogénéisation et diversité culturelle, sachant que l'étude de l'appropriation des différentes possibilités offertes par internet et les outils numériques nous révèle une diversité de pratiques dans le monde assez impressionnante ; ceux qui promeuvent les cultures expressives, participatives.

Tout cela nous montre une convergence de préoccupation qui est frappante.

Cela dit, il est exact que le dialogue ne s'est pas instauré entre les promoteurs des droits culturels et ceux des cultures « libres » dans le champ du numérique.

**JPS** : les droits culturels servent aussi à reconnaître la capacité de chacun à exprimer sa propre culture, donc à reconnaître l'expression de soi. Or quoi de mieux que ces outils pour se présenter, se promouvoir, et proposer un geste, artistique, culturelle.

Il y a là quelque chose qui est corrélé avec l'évolution de la question démocratique dans les sociétés contemporaines : d'un côté, les démocraties sont rognées par des puissances économiques qui s'émancipent du droit, d'un certain droit commun qui n'a pas su les encadrer ; et, de l'autre, des populations inventent de nouveaux espaces d'expression citoyenne, qui passent aussi par internet et dont on voit les effets à travers les mobilisations citoyennes.

### **Quel rôle le numérique joue-t-il un rôle dans la création de communs de la culture ?**

**VG** : les communs constituent un thème très discuté actuellement. Ils révèlent des choses intéressantes d'une part, sur les limites d'une forme d'économie marchande des biens culturels ; et, d'autre part, sur les limites de notre service public de la culture.

Qu'est-ce qu'un commun ? Au fond, c'est une manière de rassembler des activités qui ne sont ni publiques ni privées, et qui se développent de manière autonome au sein de la société, dans une perspective d'intérêt collectif, et avec la

volonté de proposer des alternatives à la fois aux logiques concurrentielles du marché, et à celle du service public tel que nous le connaissons jusqu'à présent.

Cette question des communs est assez consubstantielle de l'histoire des cultures numériques. A l'origine, les logiciels libres étaient, d'une certaine façon, des communs auxquels on contribuait et qu'on utilisait. Plus tard, s'est développé tout le mouvement des wikis, avec [Wikipedia](#), qui est l'exemple le plus abouti d'une circulation libre et ouverte des savoirs et de la contribution à la formation de cette information.

Donc dans l'histoire du numérique, ces biens communs de la connaissance et du savoir ont été centraux, avec, en réaction, de multiples tentatives de ce qu'on appelle l'enclosure, c'est-à-dire la fermeture de l'accès à ces ressources, avec des licences, des DRM, etc.

Internet, le réseau des réseaux est lui-même un commun. Il est encore géré comme tel, c'est-à-dire sans que des intérêts particuliers ou marchands, ou d'Etat, viennent en réguler le fonctionnement. De ce point de vue-là, la gouvernance d'internet est intéressante et un enjeu primordial pour l'avenir.

Il existe aussi d'autres formes de communs où le numérique est moins visible, mais qui, sans ces outils numériques, n'existeraient pas.

### **C'est-à-dire ?**

Je pense aux communs urbains. Par exemple à [Madrid](#), à la suite de la crise financière de 2007, une vingtaine de lieux d'innovation citoyenne ont émergé dans des espaces vacants, des friches. Ce qu'on appelle des [laboratoires citoyens](#). Ce sont des espaces physiques initiés à l'origine par des acteurs de l'économie collaborative et numérique. Ils sont fondés sur des modes d'autogestion et de réflexion d'un usage citoyen de lieux dont la fonction n'est pas prédéterminée à l'origine.

On voit que ces lieux ont émergé sur la base d'outils qui permettent la coproduction de projets participatifs, type plateformes collaboratives, plateformes de financement alternatif et participatif etc. Tous ces outils numériques, grâce à leurs capacités de mise en réseau de personnes ou de levée de micro-fonds, ont permis de faire naître des activités à l'initiative de collectifs d'habitants, qui n'auraient pu voir le jour sans l'utilisation de ces plateformes.

La ville ne gère pas ces espaces-là, qui ne sont pas non plus la propriété d'un individu, ou d'une association. Il s'agit bien de collectifs d'habitants, de citoyens, qui gèrent en commun ces espaces qui ne sont ni publics, ni privés, qui sont un entre-deux, ce qu'on appelle des communs. Et ils fournissent un certain nombre de services, qui soit ne sont plus fournis par la collectivité, soit qui n'existent pas, ou qui sont proposés de manière différente, etc. L'économiste-urbaniste [Raphaël Besson](#), notamment, a beaucoup travaillé sur le sujet des communs urbains.

Parmi ces nouveaux lieux, il y a des espaces d'expression culturelle, de loisirs (notamment une piscine), d'échanges de services, d'éducation, populaire, d'agriculture etc.

### **Dans ce que vous décrivez, on retrouve l'esprit des tiers lieux, n'est-ce pas ?**

**VG** : oui. A partir du moment où il n'y a pas d'usages prédéterminés d'un espace, on est bien dans une forme de tiers-lieu, où on laisse ouvert ce que peuvent devenir ces lieux par rapport aux usages qui s'y déroulent au fur et à mesure.

Et dans toutes ces initiatives, on voit bien que l'outil numérique, même s'il n'est pas au premier plan, est essentiel, avec toute la culture collaborative et contributive qui en est consubstantielle. Mais il reste transparent, puisqu'il s'agit d'initiatives ayant une existence physique très concrète et sans dimension de bidouillage informatique.

### **En fait, c'est une sorte de phénomène d'infusion de la culture numérique...**

**VG** : oui, l'outil numérique lui-même restant transparent. On retrouve ce phénomène dans des formes plus institutionnalisées que sont les [fab cities](#), les [medialabs](#), [living-labs](#), et tous ces laboratoires d'expérimentation, qui sont issus des cultures collaboratives du numérique, et qui visent à redonner du pouvoir au citoyen, de la capacité d'agir, par l'appropriation des outils techniques, une inversion de l'expertise etc.

On est alors dans de nouvelles approches des biens et services d'intérêts collectifs, non pas dans une tradition de services publics descendante, mais bien dans un accompagnement de l'émergence de ces communs urbains.

### **Mais cela peut faire peur aux collectivités, précisément aux élus...**

**VG** : cela peut effectivement leur faire peur, parce que cela modifie le rôle de la collectivité publique. On n'est plus dans une logique de planification et de maîtrise de ce qui se passe, ni dans un processus de distribution d'un service public de façon descendante, comme nous le connaissons dans un schéma de service public traditionnel. On passe à une logique d'accompagnement et de mise en réseau d'initiatives issues de la société civile. C'est cela, le rôle de la collectivité dans le cadre de ces communs urbains. Rôle qui peut le cas échéant aller jusqu'à un accompagnement financier. Autrement dit, avec cette logique des communs, on attend la puissance publique dans un autre rôle.

Mais, évidemment, tous les services publics n'ont pas vocation à être transformés sous ces formes plus spontanées de gestion des communs.

### **Jusqu'où va ce nouveau rôle ?**

**VG** : à un moment donné, les initiatives citoyennes, qui sont des écosystèmes extrêmement fragiles, ont besoin de la puissance publique pour les reconnaître, les préserver. Car elle conserve des leviers d'intervention qui peuvent favoriser la pérennité de ce type d'initiatives. Il s'agit de les protéger d'un certain capitalisme prédateur, du capitalisme foncier.

### **Quelles sont les similitudes avec l'esprit des friches culturelles ?**

**VG** : ce sont des mouvements convergents. Le mouvement des friches est antérieur à celui des communs, mais peut-être y a-t-il une continuité. A cette différence près que les initiatives des communs sont plus ouvertes, au sens moins maîtrisées par des collectifs très identifiables, d'artistes ou d'acteurs culturels.

Là, dans ces laboratoires urbains, comme ceux de Madrid ou [Carton plein](#) à Saint-Etienne, on voit qu'il y a potentiellement une volonté des initiateurs d'ouvrir davantage la gestion et l'évolution de ces espaces vers l'extérieur, à d'autres contributeurs, à des citoyens. Certes, le mouvement des friches voulait renouveler les formes d'adresse à la population, mais sans forcément renverser complètement le sens de l'élaboration de ce qui se passait dans ces lieux. Là, avec les laboratoires urbains, cela va sans doute plus loin.

## **Culture - Une circulaire invite à renforcer les liens avec les collectivités pour développer l'éducation artistique et culturelle**

Une circulaire du 10 mai 2017 - placée sous le seul timbre du ministère de la Culture, mais signée également par les ministres de l'Education nationale et de la Ville - précise les modalités de "développement d'une politique ambitieuse en matière d'éducation artistique et culturelle, dans tous les temps de la vie des enfants et des adolescents". Elle prend en compte la loi du 7 juillet 2016 sur la liberté de la création, l'architecture et le patrimoine (LCAP), "qui a inscrit l'éducation artistique et culturelle au cœur des missions des labels du ministère de la Culture et de la Communication" et se situe dans le prolongement du récent rapport de la députée Sylvie Doucet sur "Les territoires de l'éducation artistique et culturelle".

### **Renforcer la gouvernance territoriale et la contractualisation**

Après un rappel détaillé du dispositif, la circulaire indique que "l'action interministérielle se doit d'associer plus fortement les collectivités territoriales, qui portent la plupart des initiatives extra-scolaires dans les territoires". Un premier pas en ce sens a été accompli avec la refonte du Haut Conseil de l'éducation artistique et culturelle (HCEAC), intervenue qui a élargi sa composition aux représentants des métropoles et des intercommunalités. Le HCEAC devient ainsi "l'instance nationale privilégiée du dialogue entre l'Etat et les collectivités territoriales sur cette politique transversale et partenariale".

La circulaire prévoit également de renforcer la gouvernance territoriale de l'EAC, en développant la contractualisation avec les collectivités. Elle rappelle au passage que les directions régionales des affaires culturelles (Drac) ont déjà signé plus de 390 conventions avec les collectivités, ces accords pouvant prendre de multiples formes : convention cadre d'EAC, contrat local ou territorial d'EAC, plan local d'EAC, contrat territoire lecture...

### **L'EAC au menu des conférences territoriales**

L'objectif est donc de poursuivre cette dynamique de conventionnement, en associant les différentes directions déconcentrées de l'Etat et en cohérence avec les autres types de projets de territoire : projets éducatifs territoriaux (PEDT), contrats de ville - "qui devront aborder la question de l'éducation artistique et culturelle" -, et contrats de ruralité. Il appartiendra en revanche aux rectorats de s'assurer que l'EAC figure bien dans les volets culturels des projets d'école et d'établissement, "en intégrant la généralisation du parcours d'éducation artistique et culturelle".

De même, la circulaire invite les préfets à inscrire l'EAC à l'ordre du jour des conférences territoriales de l'action publique (CTAP) et à réunir, d'ici à la fin de l'année puis sur un rythme annuel, le comité territorial de pilotage de l'EAC. Pour leur part, les collectivités - et en particulier les EPCI - seront invités à réunir des comités locaux de pilotage de l'EAC.

### **Le rôle du parcours d'éducation artistique et culturelle**

Enfin, la dernière partie de la circulaire est consacrée à la présentation détaillée du parcours d'éducation artistique et culturel (Peac), "l'outil qui permet pour la première fois d'associer l'ensemble des parties prenantes de l'EAC". Le Peac, concerté au sein des comités locaux de pilotage réunissant pouvoirs publics et acteurs locaux, "privilégiera dès sa conception le partenariat autour d'un réseau d'écoles et d'établissements scolaires, de la maternelle au lycée, et les lieux développant des projets d'EAC présents sur le bassin de vie (structures culturelles et socio-culturelles notamment)".

Le Peac devra également privilégier, autant que possible, l'accueil d'artistes en résidence et d'œuvres dans les établissements scolaires, l'intervention de professionnels de la culture autour de leur métier ou de leur objet de recherche, des jumelages avec une structure culturelle ou une équipe artistique.

Références : ministère de la Culture et de la Communication, circulaire du 10 mai 2017 relative au développement d'une politique ambitieuse en matière d'éducation artistique et culturelle, dans tous les temps de la vie des enfants et des adolescents ; décret n°2017-1045 du 10 mai 2017 relatif à la composition et au fonctionnement du Haut Conseil de l'éducation artistique et culturelle (Journal officiel du 11 mai 2017).