

**Constats et pistes de réflexions issus des études et des groupes de travail  
pour le Forum d'Avignon 2010**

**Impact des technologies numériques sur le monde de la culture**

**Bilan de nos 10 premières années du 21<sup>ème</sup> siècle**

Etude L'Atelier BNP Paribas pour le Forum d'Avignon 2010

*Groupe de travail des mécènes et partenaires du Forum d'Avignon piloté par Philippe Torres, Hervé Digne, Nicolas Seydoux, Laure Kaltenbach et Alexandre Joux entre mars et octobre 2010*

**Les principaux constats**

La première décennie du 21<sup>ème</sup> siècle est celle de l'Internet et des télécommunications : en dix ans, le nombre d'internautes est passé de 7 à 30 % de la population mondiale, les abonnés au téléphone mobile de 10 à 73 % de la population mondiale.

La numérisation des médias est un processus qui prendra encore 10 ans. Pour certains médias, le taux de numérisation avoisine les 50 % (télévision numérique) quand d'autres commencent leur mutation (cinéma, livre). Dans 10 ans, le ratio numérique sera majoritaire pour les médias dans les pays développés.

Cette numérisation se traduit par un double mouvement de dé-matérialisation (le support est codé et accessible d'abord sur PC) et de re-matérialisation (chaque contenu numérisé est accueilli dans un terminal spécifique avec un écosystème de services).

Dans la partie prospective à dix ans, plusieurs pistes sont esquissées :

- Une vision industrielle semble se dessiner pour développer l'accès à la culture numérique. Dans dix ans, le couple « objet high-tech + plate-forme de services en ligne » sera le standard d'accès à la culture dans l'univers numérique.
- Les ratios de diffusion numérique devraient s'inverser pour de nombreux médias, en particulier dans les pays les plus industrialisés, même si la numérisation des médias ne sera pas terminée dans dix ans au niveau mondial.
- Les standards d'accès aux contenus numériques vont s'imposer pour la culture en général. Les comportements de rupture observés depuis 2000 devraient se généraliser. Quatre tendances lourdes corroborent ce constat : le téléviseur connecté va faire entrer les pratiques de l'Internet au cœur des foyers dans les usages familiaux ; le développement des services mobiles sur *smartphones* connecté en haut débit devraient étendre les usages de l'Internet à l'ensemble des situations d'accès à la culture ; Internet devrait renforcer sa position comme support tous médias, place de marché mondiale et laboratoire de l'innovation pour l'accès à la culture ; enfin le jeu numérique devrait confirmer son statut de nouveau média.
- Les futurs défis posés par le développement des technologies numériques concernent :

## Constats et pistes de réflexions issus des études et des groupes de travail pour le Forum d'Avignon 2010

- la convergence des NBIC (nanotechnologies, Biotechnologies, technologies de l'Information et sciences Cognitives)
- les défis liés à la concurrence et l'innovation (« phénomène de création destructrice de valeur engendré par des innovations de rupture », nouveaux modèles d'innovation autour du *design thinking*, la *co-conception*, ...

L'étude est disponible sur le [site internet](#) du Forum d'Avignon.

### Les pistes de réflexions - Culture et numérique : soutenir l'innovation

- Mettre en place **un fonds européen de soutien à l'innovation commerciale et marketing en plus des fonds de soutien à la R&D**. Si les entreprises du secteur IT en Europe ont de véritables atouts économiques, les besoins en termes de marketing et d'expérimentation d'offres innovantes sont en revanche importants.
- **Créer un environnement favorable à l'innovation pour les industries culturelles et du numérique** et sortir du seul soutien à la R&D technologique. Moyen : créer des pôles interdisciplinaires européens (à l'instar des pôles de compétitivité) en liaison avec le patrimoine culturel matériel et immatériel
- Soutenir les **réseaux de créateurs autour de projets mettant en commun les compétences des internautes du monde entier**, à l'instar de la NASA avec le projet de la planète Mars ou encore le plateau de Gizeh avec la chaire d'égyptologie et le Fine Arts Museum of Boston. L'objectif est d'utiliser Internet comme un laboratoire grandeur nature pour le développement de l'ergonomie dans les services.