

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

QUELLE GOUVERNANCE POUR LA CULTURE ET LE SECTEUR CULTUREL ?

4/5 : APPROCHE PAR LA SOCIÉTÉ DU SAVOIR ET LES TIC (TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION)

par Raymond Weber, Président du Conseil d'Administration de l'Association Marcel Hicter

**NOVEMBRE
2010**

QUELLE GOUVERNANCE POUR LA CULTURE ET LE SECTEUR CULTUREL ?

4/5 : APPROCHE PAR LA SOCIÉTÉ DU SAVOIR ET LES TIC (TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION)

par Raymond Weber, Président du Conseil d'Administration de l'Association Marcel Hicter

Société de l'information, société de la connaissance, société post-industrielle et post-moderne, société d'abondance et société de consommation, société en réseaux, capitalisme informationnel, capitalisme numérique : les concepts ne manquent pas pour traduire une évolution de nos sociétés, dans les cinquante dernières années, dont nous ne maîtrisons guère les aboutissements, mais dont un certain nombre de caractéristiques s'affirment un peu partout, au moins dans les pays « développés » et en émergence :

- la croissance du secteur des services et de l'économie créative ;
- la centralité de l'information et de la connaissance comme facteurs de production ;
- l'augmentation de la productivité grâce à la créativité et à l'innovation ;
- la naissance de nouveaux modèles de production économique, de régulation sociale et de vie culturelle ;
- le développement d'« intelligences collectives » ;
- la métamorphose des organisations à l'ère numérique (Web 2.0).

Concernant la gouvernance et la gouvernance culturelle, il y a nombre de conséquences plus ou moins immédiates, mais aussi des questions qui se posent et où on balbutie encore quelque peu à trouver les réponses adéquates :

- la généralisation des caractéristiques culturelles

à une bonne partie de la production économique, telle qu'elle découle de l'économie créative, ne va-t-elle pas entraîner une dilution, concomitante à cette extension, de la spécificité et de la « densité » du champ des arts et de la culture ? Une problématique « culturalisation » de l'économie ne risque-t-elle pas d'entraîner aussi une plus grande intégration des industries culturelles, voire du secteur culturel tout entier, dans une logique capitaliste ?

- la dématérialisation de la production et la mise en réseau des acteurs ouvrent des perspectives dont on ne fait encore que commencer l'exploration : **libération de la parole** et possibilité pour toute personne connectée d'exercer de façon significative son droit à la liberté d'expression ; essor sans précédent du **travail coopératif**, notamment pour les artistes, les chercheurs scientifiques et les acteurs culturels ; possibilité, par la fluidité du numérique, de faire circuler avec une facilité inédite, des textes, des sons, des images fixées ou animées, offrant ainsi des **occasions quasi illimitées de diffusion, mais aussi de reprise et de réinterprétation** ;

- le savoir et l'intelligence partout distribués, sans cesse valorisés, coordonnés en temps réel, aboutissent à une mobilisation effective des compétences et provoquent ainsi une révolution de communication entre les êtres humains. Internet nous oblige à **expérimenter de nouvelles manières d'être ensemble, sur la base d'une éthique de l'intelligence collective** qui consiste à entrelacer les points de vue différents¹ et à développer apprentissage collectif, mémoire collective, compétence collective et **responsabilité collective**, dans un « **système apprenant intelligent** » ;
- tout cela bouleverse les métiers et les positions relatives des acteurs culturels, en faisant interagir différemment les différentes « postures » de l'individu constamment connecté : consommateur, artiste, acteur, citoyen, ... ;
- il en résulte aussi une **remise en cause assez radicale des filières de production et des procès de création, de production et de distribution, dans une métamorphose des organisations** et dans une nécessité de les redéfinir par rapport à des « **territoires communicants** » et des « **réseaux dits intelligents** » ;
- il convient cependant d'insister sur les risques de fragilisation de ceux qui n'intégreraient pas les apports majeurs des technologies numériques et qui ne pourraient donc pas profiter des opportunités d'innovation et de croissance de l'économie créative ;
- tout en marquant des réticences vis-à-vis des théories d'un Richard Florida sur la « classe créative », il convient de souligner que ces nouveaux « **créatifs culturels** » présentent un certain nombre de caractéristiques qui peuvent devenir innovants aussi pour d'autres secteurs, telles que : la logique de fonctionnement en réseau et la mise en place de formes de socialisation qui réunissent des ressources collectives tout en préservant l'autonomie et l'individualité de chaque individu ; l'orientation sur des « niches créatives », avec des profils professionnels souvent hybrides et transdisciplinaires. La **connectivité** et la **force « co-opétitive »**² **des nouveaux métiers culturels** ne doivent cependant pas nous faire oublier qu'ils restent souvent très précaires.

Les objectifs d'une politique culturelle pour une **société créative** (qui ne se contenterait pas de se centrer sur les forces du marché, mais qui viserait aussi les investissements en matière de démocratie sociale et culturelle) pourraient dès lors être :

- de développer les aptitudes à penser en dehors de chemins battus (out the box thinking), ce qui suppose des possibilités d'échange et de débats pour définir des projets possibles, et les conditions pour les mettre en œuvre ;
- d'élever le niveau des compétences et des capacités, en permettant aux employeurs, employés, élus, leaders civiques, de renforcer de manière continue leurs aptitudes ;
- d'attirer tous ceux qui peuvent contribuer au développement, ce qui implique un environnement attractif (sans pour autant favoriser le brain drain dans les pays en

développement) ;

- de favoriser le cadre spatial des villes, des métropoles et des régions.

La gouvernance de la politique culturelle change ici de niveau et d'enjeu : il ne s'agit plus de voir comment un Etat central veille à ce que ses décisions se concrétisent au mieux sur le terrain, mais de faire en sorte que les acteurs d'un territoire conçoivent leur développement dans le cadre de contraintes globales et de péréquations possibles de ressources.

On substitue dès lors à une politique culturelle institutionnalisée de haut en bas un véritable « **écosystème culturel** »³, c.-à-d. un mécanisme où les demandes, positions et opportunités des différents acteurs s'ajustent en permanence les unes aux autres, le rôle des pouvoirs publics étant de garantir les conditions qui rendent l'écosystème producteur de la valeur recherchée (création de sens et créativité), soutenable et résilient.

Mais tous les « effets » de la société du savoir et de la société créative sont démultipliés par la « révolution » des technologies de l'information et de la communication.

Internet est considéré, à juste titre, comme une véritable révolution économique, politique et culturelle et provoque, « un séisme dans la culture »⁴, par l'opportunité offerte par de nouvelles pratiques qui changent notre rapport à l'information et à la connaissance, qui renouvellent les circuits de la diffusion culturelle et qui bousculent le statut de la création.

Sur le plan économique, **un modèle économique fondé sur la rareté matérielle est remplacé par un modèle économique fondé sur l'abondance immatérielle**. La notion de **bien commun artistique** nous montre que nous ne sommes pas en présence d'une simple évolution technologique, mais bien d'une mutation de civilisation, d'une révolution d'ordre anthropologique, comportant une nouvelle manière de vivre ensemble, de communiquer, des rapports sociaux transformés, une représentation du monde et de la culture profondément transformées, des relations radicalement différentes avec l'espace et le temps.

Plus encore que sur le plan économique, c'est sur ce plan sociétal qu'Internet apportera une extraordinaire libération d'énergie sociale et permettra une **mutualisation des savoirs**, le mixage et la **création d'œuvres « collaboratives »**, ainsi que l'arrivée d'œuvres nomades. Il est bien possible que nous allions vers une culture qui ne se réduirait pas à un ensemble d'œuvres, mais se définirait principalement par des mécanismes de relations sociales régissant les contributions de plusieurs personnes à des œuvres communes et toujours inachevées. Sans que la singularité de son expression artistique ne soit niée, chaque individu est mobilisé dans une dynamique polyphonique. La dimension collective de la création offre en retour l'occasion de découvrir d'autres en-soi par frottement à la subjectivité des différents participants.

La discussion sur Internet et les TIC nous montre que dans une société du savoir et dans une économie de l'immatériel, le rôle de ce « **cyberespace** », **comme espace d'expression artistique et démocratique**, sera de plus en plus important et que nous sommes dans une mutation dont nous ne voyons pas encore tous les aboutissements. Il est donc urgent et important que la discussion y relative soit menée non seulement d'un point de vue technique ou économique, mais aussi du point de vue culturel et sociétal.

A ce propos, il faut insister sur le rôle des citoyens et des organisations démocratiques pour s'opposer à des dérives du cyberespace. Pour ne prendre que deux manifestations très négatives de ce genre de détournements périlleux pour la démocratie, on peut citer :

- d'une part, le bras de fer qui a eu lieu entre Google et le gouvernement chinois, celui-ci voulant contrôler le moteur de recherche afin qu'aucune critique du gouvernement ne puisse y apparaître.
- D'autre part, le « screening » très difficile de messages haineux ou insultants.

Il semble indispensable, par ailleurs, que ce débat soit public, tant au niveau national qu'au niveau international (où il faut faire évoluer le droit international qui paraît largement obsolète en face des évolutions techniques).

1 *cfr Lévy P. (2002) : Cyberdémocratie, Odile Jacob, Paris*

2 *entre coopération et compétition*

3 *cfr Greffe X. (2010) : Quelle politique culturelle pour une société créative ?, in : Politiques et Pratiques de la Culture (sous la direction de Philippe Poirrier), La Documentation Française*

4 *cfr Le Glatin M. (2007) : Internet, un séisme dans la culture, Editions de l'Attribut*