



Création, distribution et consommation des biens culturels à l'ère numérique

Introduction

Journée d'étude – 8 février 2013

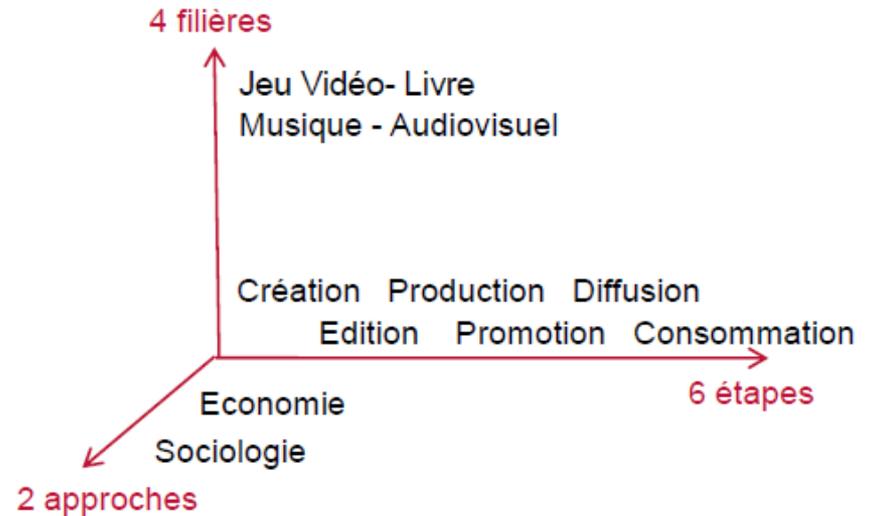


PANIC : Proactivité des Audiences et Numérisation des Industries Culturelles

L'activité des audiences en ligne peut impacter la chaîne de valeur des industries culturelles, avec des nouveaux modèles d'édition et de promotion des œuvres ou avec des formes d'esthétisme et de consommation différenciées

Méthode transversale : analyse de 4 filières à des stades de numérisation différent, sur les 6 étapes de la chaîne de valeur

Approche pluridisciplinaire : intégration dans l'équipe projet d'économistes, de sociologues, d'informaticiens, de chercheurs en information / communication



Après des terrains et travaux spécifiques, la journée d'étude vise à proposer nos résultats aux industriels et institutionnels

1. Analyse comparée des conséquences de la numérisation sur les industries culturelles

2. Prescription en ligne et diversité

3. Cross média, transformation des formats éditoriaux et organisation industrielle du processus créatif

4. Réflexion prospective

Etat de l'art des 4 filières

Terrains et travaux spécifiques à chaque filière

Synthèse pour les 4 filières



Organisation de la journée

Diversité et longue
traîne

9h30

Présentation des résultats PANIC

Jean-Samuel Beuscart
François Moreau

10h15

Table Ronde

Philippe Chantepie
Cédric Mallet
Matthieu de Montchalin
Yves Riesel
Modération: Françoise Benhamou

11h15

Discussion

12h

Déjeuner : dans le hall

Nouveaux acteurs,
formats, genres

13h30

Présentation des résultats PANIC

Nicolas Auray
Kevin Mellet
Valérie Beaudouin

14h15

Table Ronde

Jean-François Chaintreau
Yann Chauvière
Olivier Donnat
Stéphane Natkin
Modération : Dominique Pasquier

15h15

Discussion

16h

Souriez, vous êtes filmés!



Table ronde 1

Diversité et longue traîne

- **Philippe Chantepie**
Chargé de mission Stratégie-prospective, Secrétariat général du Ministère de la Culture et de la Communication
- **Cédric Mallet**
Directeur Général de jeuxvideo.com
- **Matthieu de Montchalin**
Président du Syndicat de la Librairie Française
- **Yves Riesel**
Président d'Abeille Musique et de Qobuz
- **Modération : Françoise Benhamou,**
Membre du collège de l'ARCEP et Professeur à l'Université de Paris 13



Table ronde 2

Nouveaux acteurs, nouveaux formats, nouveaux genres

- **Jean-François Chaintreau**

ancien directeur de la mission de l'Education artistique et de l'action culturelle, Ministère de la culture

- **Yann Chauvière**

Editeur du blog nesblog sur le jeu vidéo et les images animées

- **Olivier Donnat**

Chercheur au Département des études, de la prospective et des statistiques, Ministère de la Culture

- **Stéphane Natkin**

Directeur de l'ENJMIN (Ecole Nationale du Jeu et des médias interactifs numériques)

- **Modération : Dominique Pasquier**

Directrice de recherche CNRS, département SES, Télécom ParisTech

