

RESEAU THEMATIQUE ET STRATEGIQUE DE RECHERCHE E-MAGICC : INDUSTRIES CREATIVES ET CULTURELLES

Les industries de La French Touch selon Bpifrance Le Lab
Un périmètre inédit comprenant 10 secteurs d'activité



Image construite par BPI sur le secteur ICC

16/03/2018

Mise en place d'une dynamique

Document fondateur du réseau E-MagICC
Créativité, Culture et Distraction

Réseau thématique et stratégique de recherche E-MagICC : Industries Créatives et Culturelles

MISE EN PLACE D'UNE DYNAMIQUE

1 HISTORIQUE

Une nouvelle dynamique s'est structurée un peu partout dans le monde pour que les activités de production et diffusion de contenus culturels, dont les jeux électroniques, soient mieux prises en compte dans les politiques publiques de développement économique et d'innovation.

1.1 Mise en place de la thématique et structuration.

La thématique « cultural & creative industries » est née dans les années 2000 dans le pilotage de l'Union européenne. https://ec.europa.eu/culture/policy/cultural-creative-industries_en

En France, la filière est animée par France Creative <http://francecreative.org/> et le ministère de la culture organise les journées « entreprendre dans la culture ». <https://forumentreprendreculture.culturecommunication.gouv.fr/>

De 2010 à 2015, la Région a conduit une dynamique d'innovation forte, sous le nom « Images Numériques et Industries Créatives », animée par Pictanovo, avec la mise en place des sites de Plaine Images, Arenberg Creative Mine, la Serre numérique à Valenciennes et Louvre Lens Vallée. Les laboratoires universitaires étaient impliqués dans cette politique volontariste, afin d'associer recherche et entreprises dans l'innovation.

1.2 Création du réseau thématique et stratégique en Hauts-de-France

Depuis 2015, nous avons sollicité la ComUE LNF pour créer un réseau de recherche associé à cette structuration régionale, sous le nom EmagICC. Ce réseau est définitivement validé lors du comité des membres de la ComUE LNF du 29 mai 2017.

2 LES FORCES REGIONALES EN RECHERCHE

2.1 Un grand nombre de laboratoires

Le travail de préfiguration réalisé en 2015 a permis de recenser environ 300 chercheurs en enseignants-chercheurs d'une vingtaine de laboratoires dans le Nord Pas de Calais. Il faut maintenant faire le travail de recensement à l'UPJV.

Les collaborations entre les recherches en sciences humaines et les laboratoires du numérique sont nos principaux atouts, notamment sur des sujets relatifs aux Humanités numériques et à la place de l'utilisateur au cœur des recherches.

Pour le I-site Université Lille Nord-Europe, le réseau E-MagICC s'inscrit dans le Hub d'excellence «Human-Friendly Digital World ». Voici quelques phrases du dossier :

Le monde numérique est amené à occuper une place toujours plus importante dans les décennies à venir. Il va affecter en profondeur la vie sociale et individuelle, le monde économique et la santé. En réponse à une attente croissante des individus et de la société, de nouveaux usages, de nouvelles possibilités et de nouvelles façons de vivre, de travailler et de s'occuper des autres vont émerger. Ces dernières années, certaines de ces technologies (dures ou douces) ont soulevé de profondes questions sociétales en lien avec la biocompatibilité, le décalage entre la cognition et l'ergonomie, les lacunes en termes de sécurité et de vie privée, le risque de piratage et d'appropriation, conduisant à des problèmes d'acceptabilité et de rejet. Ce Hub propose de mener des travaux de recherche sur les technologies disruptives dans le monde numérique en tenant compte des recommandations issues d'études menées dans le domaine des sciences humaines et sociales et plus particulièrement dans celui de la psychologie et de la cognition.

Les laboratoires participants sont : GERiiCO, HALMA, IRHiS, Cirel, Alithila, Psitec, STL, Cecille, Scalab, Ceac, LEM, Cril, hlli, Lisc, LPMA, Cristal, Devisu, MIS, CHSSC, TrAME, CERCLL, Caref, Calhiste, Textes et Cultures, CREHS, CHJ, L2EP, TVES, Phlam.

De nombreux enseignants-chercheurs de la FUPL souhaitent s'impliquer dans le réseau.

2.2 Quatre dynamiques ces dernières années

Depuis 2010, quatre programmes sont les principaux vecteurs de structuration de la recherche régionale dans la thématique des industries créatives et culturelles.

2.2.1 Le programme SCV et l'équipex IRDIVE

Le Pôle Sciences et Cultures du Visuel a pour objet de : « Faire émerger une communauté de chercheurs autour de l'image, des artefacts visuels, et des dispositifs de vision et de visualisation ». Ce programme est porté par l'Université de Lille et le CNRS. La recherche est déployée sur trois axes : Constructions culturelles et sociales des artefacts visuels, Perception cognition et interactions, Art-sciences-technologie. De nombreux projets transdisciplinaires ont été mis en place via deux appels à projets du cluster ICAVS (Interdisciplinary Cluster for the Advancement of Visual Studies).

Le programme s'appuie sur la plateforme IRDIVE « Innovation Research in the Digital and Interactive Visual Environments ». La plateforme comprend un ensemble très riche d'équipements de vision, de mesure des comportements et émotions des usagers, de Réalité Virtuelle dont le Tore, et de salles équipées pour des tests d'usage ou d'expérimentations artistiques. www.irdive.fr/

2.2.2 Le programme CPER MAuVE

MAuVE (MédiAtions VisuElles) est un programme du CPER en cours ayant pour objectif de faire de la région Hauts-de-France une référence nationale et européenne en matière d'usages culturels des sciences du numérique. Les technologies numériques sont aujourd'hui intimement liées à la médiation culturelle et scientifique. MAuVE s'inscrit dans les trois dimensions (économique, diffusion de la culture, épistémologique) en proposant une méthode de travail fondée sur la pluridisciplinarité et l'accompagnement.

Le programme MAuVE ambitionne de lever les verrous interdisciplinaires posés par les outils et dispositifs de visualisation numérique, dans trois dimensions : acquisition des données, visualisation et vision, interaction ; en associant étroitement les logiques STIC et SHS.

Ce programme s'appuie sur la plateforme IRDIVE et le Pôle de compétence PIRVI. <http://cristal.univ-lille.fr/pirvi/>, ainsi que sur la création d'un fablab Muséo-lab à Lens.

2.2.3 Patrimoine et Numérique

Fin 2017, E.M Mouaddid et E. Hamon ont mis en place une Structure Fédérative de Recherche Numérique et Patrimoine. Cette action est motivée par la volonté des unités de recherche de construire des synergies en croisant notamment les sciences du numérique et les autres disciplines pour mieux répondre aux exigences de la recherche autour du patrimoine. Elle a tenu sa première réunion en janvier 2018. La SFR Numérique et Patrimoine vise les objectifs suivants pour 2018 et 2019 :

- Créer un réseau d'animation scientifique entre nos unités de recherche
- Mutualiser les séminaires de recherche et de formation à des outils numériques
- Faciliter la mobilité des chercheurs (et plus particulièrement les doctorants) au sein des unités de recherche
- Améliorer la visibilité de nos travaux sur le plan national et international en invitant des chercheurs et en organisant des manifestations scientifiques d'envergure
- Structurer les relations entre nos unités de recherche et les acteurs du patrimoine, diffuser résultats auprès du grand public

Les membres de la SFR sont les laboratoires MIS, CHSSC, TrAME, CERCLL, Caref pour l'UPJV, IRHiS, GERiICO pour ULille, Textes et Cultures, CREHS pour Artois et le LISIC pour l'ULCO.

<https://www.mis.u-picardie.fr/SFR-NP>

2.2.4 Œuvres et Recherches

Depuis 2010, il y a eu de nombreuses collaborations entre les artistes et les chercheurs. En 2016, une dynamique collective a été lancée sous le nom « œuvres et recherches » avec la mise en place d'un catalogue web et l'organisation d'une première journée FOOR.

<http://www.cristal.univ-lille.fr/oeuvres-et-recherches/>

Fin 2017, la ComUE LNF a mis en place un nouveau programme RLAB permettant à des artistes de résider durant trois mois dans un laboratoire de recherche avec pour mission de réaliser une œuvre en s'appuyant sur les compétences et matériels des chercheurs.

Le Video Mapping European Center accompagne le développement de la filière video mapping par des résidences d'artistes dans le laboratoire De Visu à Arenberg Creative Mine.

<http://videomappingcenter.com/>

3 LA FILIERE INDUSTRIES CULTURELLES ET CREATIVES

3.1 Les différentes filières

Les activités culturelles et créatives peuvent, en plus des auteurs et artistes indépendants, se répartir en trois :

- La production de contenu (communication, édition et presse, multimédia, la production cinématographique audiovisuelle et phonographique, les studios de jeux, l'artisanat d'art et le design).

- Les industries de la diffusion et de la médiation (salle de spectacle, théâtres, cinéma, E-learning, serious game, musées, bibliothèques);
- Les autres industries créatives (mode, design d'objets, publicité/marketing, architecture, imprimerie).

La filière est multiforme, en effet elle compte de nombreux acteurs publics, de très petites entreprises et un grand réseau d'associations. De plus elle se situe à cheval entre l'économie et la culture.

Nous pouvons en région présenter une structuration sur 8 secteurs ayant chacun une organisation spécifique de production, de diffusion et de R&D :

- Audiovisuel (fiction, documentaire, animation)
- Jeu vidéo
- Agence de communication et publicité
- Arts visuels
- Spectacle vivant et musique
- Livre et presse
- Musée, patrimoine et CCSTI centre culture scientifique, technique et industrielle
- Cabinets d'architecture et de design

3.2 L'analyse Insee sur la culture en Hauts-de-France

L'insee a publié en novembre 2017 une étude de 4 pages dont voici quelques enseignements importants

- Plus de 30000 emplois principalement dans les métropoles
- Une séparation entre les **industries culturelles** concernant l'audiovisuel, l'édition, la partie créative de la publicité et le jeu vidéo et la **sphère présenteielle** pour les autres activités comme les arts visuels, le patrimoine, le spectacle vivant et l'enseignement culturel.
- Nos secteurs forts sont les agences de publicité, le patrimoine, les bibliothèques & archives et dans une moindre mesure les salles de cinéma et les jeux électroniques.

<https://www.insee.fr/fr/statistiques/3199513>

3.3 Le positionnement dans l'économie régionale

Les industries créatives et culturelles sont reconnues comme une des six dynamiques régionales dans le cadre du SRDE-II.

La région conduit actuellement une réflexion sur les contrats de branche en déclinaison opérationnelle de ses deux stratégies régionales : stratégie de développement économique et stratégie de formation. L'ensemble des secteurs est regroupé sous 5 axes : TRI-REV3, HUB, Génération S, Welcome EU et CreaHDF. Ce dernier axe regroupe les secteurs suivants : Tourisme –Hôtellerie – Restauration - Loisirs – Sport – Artisanat - Industries culturelles et créatives.

Notre secteur se retrouve ainsi rapproché du tourisme et des activités de loisirs.

3.4 Les pistes de développement économique appuyées sur la R&D et l'innovation

Il y a une belle dynamique entrepreneuriale sur la région avec une forte activité sur Plaine Images, mais également à la Serre Numérique, au Louvre Lens Vallée et à Euratechnologies, autour des industries des contenus, de la réalité virtuelle et augmentée ainsi que du jeu vidéo.

Voici une carte présentant l'écosystème régional « Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Interaction 3D et 360° »

https://www.google.com/maps/d/viewer?ll=50.68059251097402%2C3.6534262755859572&z=8&mid=1HP6TSo-STjeiR20cn6usRJwz_DA

http://cristal.univ-lille.fr/pirvi/contents/rv_hauts_de_france.pdf

Nous terminons cette partie économique de la filière en précisant que **les universités sont également des acteurs**, parfois fort importants, **de la filière**. Par exemple, les Presses Universitaires du Septentrion sont un des plus gros éditeurs de livre en région.

4 DEVELOPPEMENT DU RESEAU E-MAGICC

4.1 Pilotage et feuille de route

Trois Animateurs choisis par le groupe recherche de la Comue LNF : Laurent Sparrow (SCALAB psychologie ULille), Catherine Denys (IRHIS histoire ULille) et Christophe Chaillou (Cristal informatique ULille et Comue)

Les membres du bureau : Christophe Renaud (Lisic informatique ULCO), Olivier Colot (Cristal, informatique, ULille), El Mustapha Mouaddib (MIS, informatique, UPJV), Stéphane Chaudiron (Geriico, infocom, ULille), Sylvie Merviel (Devisu, infocom, UVHC), Serge Chaumier (muséographie, UArtois), Nacim Ihaddadene et Andreas Kaiser (Yncrea, FUPL)

Voici les grandes lignes de la feuille de route 2018

- Création de la communauté
- Identification des forces de recherche et de transfert
- Mise en place de la stratégie 2020-2024 (**Identifications des laboratoires et de leurs savoir-faire et Choix des grands axes de recherche**)
- Présentation des réseaux en conseil des membres de la Comue-LNF avant l'été
- Organisation d'une Journée à destination des chercheurs, collectivités, partenaires institutionnels et entreprises

Ce travail doit être conduit en synergie avec la rédaction des projets proposés par les différents laboratoires dans le cadre de la préparation du prochain contrat pluriannuel.

4.2 Animation de la communauté

Il est important sur la base de ce document de construire notre communauté de chercheurs via des journées de rencontres, des séminaires et des outils d'échange d'information (newsletter, ...)

Il semble pertinent de commencer le travail à partir des sujets émergents en recherche (thèses débutantes, nouveaux projets labellisés, ...)

Nous allons démarrer par la mise en place d'une newsletter mensuelle permettant de :

- diffuser les informations sur tous les séminaires, conférences et workshops des laboratoires impliqués ;
- relayer les appels à projets collaboratifs et subventions accessibles aux laboratoires dans les industries créatives et culturelles.

Nous allons également organiser une présentation des projets qui démarrent actuellement dans le cadre de MAuVE.

4.3 Le programme scientifique pour 2019-2024

En s'appuyant sur les dynamiques créées ces dernières années, il semble que l'expression « Cultures Visuelles » englobe l'ensemble des domaines de recherche impliqués (histoire, archéologies, lettres, neurologie, psychologie, philosophie, sociologie, arts, informatique, imagerie, information et communication, sciences de l'éducation). Pour les prochaines années, nous proposons d'organiser les activités de recherche suivant quatre logiques :

4.3.1 Médiation culturelle

Depuis plus de dix ans, la médiation culturelle et scientifique ne cesse de se renouveler sous l'effet du numérique. La **médiation in situ** (dispositifs multimédias déclinés dans les expositions et sites), la **médiation mobile** (applications mobiles, audioguides, codes QR...), et **internet** modifient le rapport des citoyens au savoir. La transition numérique conduit non seulement les concepteurs de dispositifs à repenser l'éditorialisation des contenus (nativement numérique ou non) mais amène également les acteurs de la médiation culturelle à faire évoluer leurs pratiques afin notamment de mieux prendre en compte l'évolution des usages. Cette transition pose de nombreuses questions, technologique, économique et scientifique qu'il est nécessaire d'appréhender dans une démarche pluridisciplinaire associant les acteurs de l'ensemble de la filière.

Partenaires privilégiés : Agences de communication, Centres CSTI, Musées

4.3.2 Usages et technologies numériques

L'évolution rapide des technologies numériques fait apparaître le besoin de mener des recherches pluridisciplinaires sur la conception, la mise en œuvre, l'appropriation, l'évaluation et l'analyse des usages des dispositifs numériques (réalité virtuelle, nouvelles interfaces, capteurs physiologiques, environnements de formation, *serious games*, livres numériques à réalité augmentée...). L'enjeu est de développer une approche fondée sur l'analyse conjointe de la matérialité des dispositifs numériques, des pratiques, des représentations et des imaginaires. L'analyse des traces, les traitements quantitatifs des données ainsi que les démarches qualitatives centrées sur les pratiques, sur la construction des significations et des savoirs sont associées à la connaissance technique des dispositifs. L'innovation par l'usage est ainsi au cœur de du développement des dispositifs numériques.

Partenaires privilégiés : Audiovisuels, jeu vidéo, Agences de Communication et publicité, Livres et presse, Design

4.3.3 Patrimoine et Numérique

La Région Hauts-de-France est riche en patrimoine architectural, culturel, naturel, immatériel et industriel. Plusieurs unités de recherche portent un intérêt particulier à cette richesse au travers d'une activité de recherche pluridisciplinaire, plurielle et soutenue. Cet environnement se caractérise par la volonté de ces unités de construire des synergies en croisant notamment les sciences du numérique et les autres disciplines pour mieux répondre aux exigences de la recherche autour du patrimoine. Les recherches se développent suivant cinq axes : la numérisation/virtualisation des données patrimoniales ; les structures et matériaux ; la restitution, la reconstitution et la représentation des données ; les bases de données et l'étude de leurs usages dans les musées et autres lieux de diffusions des contenus patrimoniaux.

Partenaires privilégiés : Musées, Patrimoine, Livre

4.3.4 Œuvres et recherches

Cet axe associe recherche (scientifique) et création (artistique) et, en même temps, création (scientifique) et recherche (artistique). Notre région héberge déjà une belle dynamique de collaboration entre les artistes et les laboratoires de recherche, en particulier soutenue par le Fresnoy le studio national des arts contemporains. Il semble maintenant pertinent de considérer ces collaborations comme un axe de recherche spécifique, sans doute autour de la réalisation de prototypes avec des artistes. Les artistes permettent aux laboratoires de montrer via des réalisations artistiques leurs compétences académiques, de donner un nouvel éclairage ou un point de vue distancié sur les défis scientifiques des chercheurs voire d'introduire des nouvelles questions de recherche. Il faut imaginer des projets hybrides, encore difficile à positionner, où le laboratoire n'est pas au service de l'artiste et vice-versa, permettant le dépassement des disciplines.

Partenaires privilégiés : Arts visuels, spectacle vivant et musique