



# FR Agorantic

13 juin 2014

[cedric.claquin@1dtouch.com](mailto:cedric.claquin@1dtouch.com)

@bigbroz13

Experience	Âge	BAC	Enfant(s)	Femme(s)	Langue(s)	Permis
<b>+18</b>	<b>40</b>	<b>+3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>FR</b>	<b>B</b>
						<b>EN ESP</b>

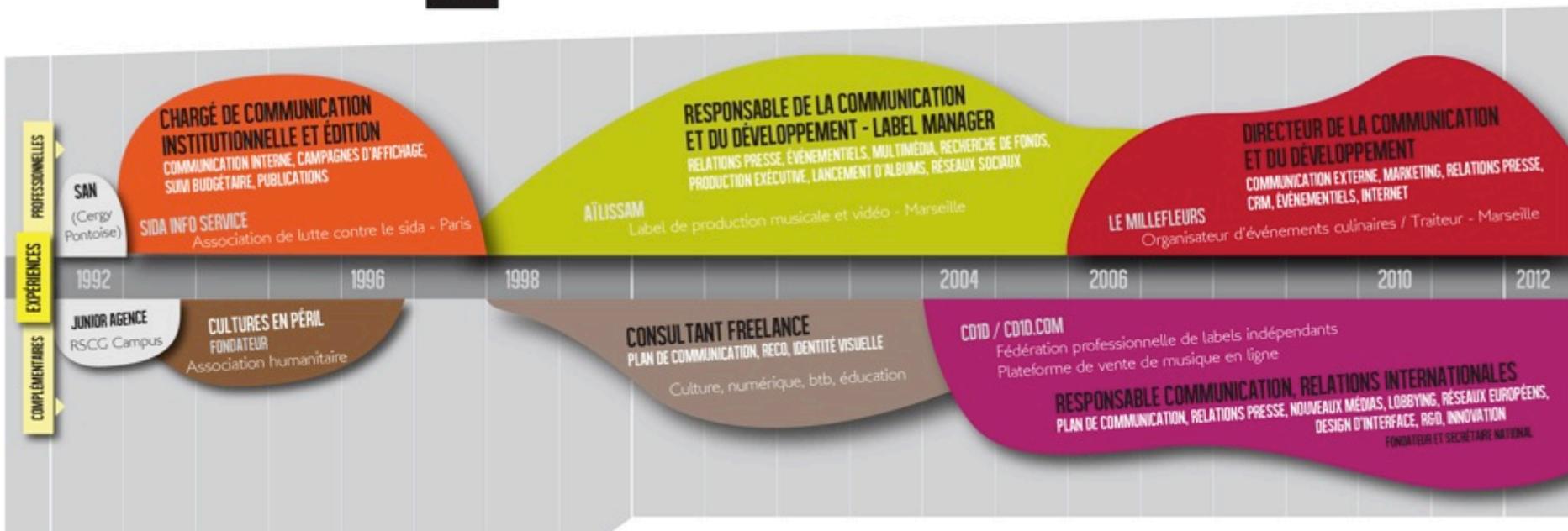
# CÉDRIC CLAQUIN

## RESPONSABLE COMMUNICATION

3, RUE SÉNAC  
13001 MARSEILLE  
TÉL : 06 21 07 29 42  
AILISSAM@FREE.FR



NUMÉRIQUE  
CULTURE  
INTERNATIONAL



### FORMATION

- 1992 Business certificate - Nottingham Polytechnic (Royaume-Uni)
- 1990-1992 Insec - Cours communication européenne / spécialisation en communication publique - Euro RSCG Campus
- 1989 Baccalauréat série C (mathématiques/physique)
- Logiciels bureautiques & PAO (Word, Excel, Indesign, Photoshop)
- "Mac'addict" depuis 1986



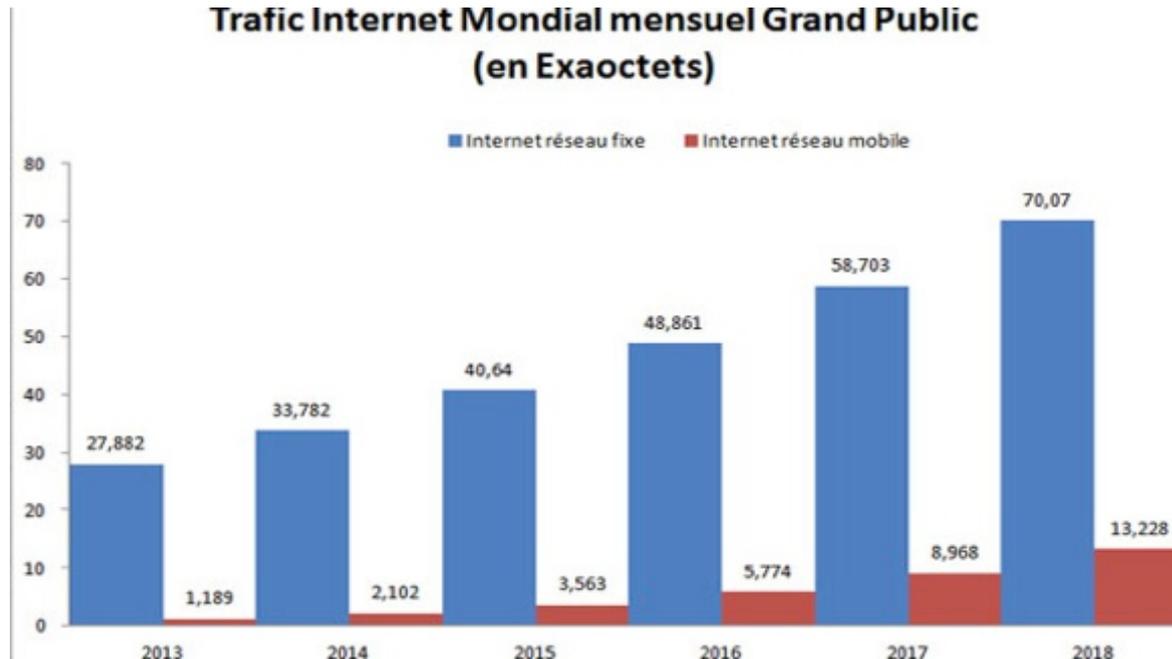
### COMPÉTENCES ACQUISES

- Identité, positionnement & stratégie de communication
- Conception-rédaction (publications, tribunes, campagnes, rapports annuels)
- Gestion et développement de projets
- Animation/encadrement d'équipes
- Projets & financements européens
- Production & suivi de fabrication



Une plateforme de streaming  
de contenus culturels indépendants  
basée sur un modèle économique  
équitable... intégrée dans un  
écosystème repensé

# Les tendances

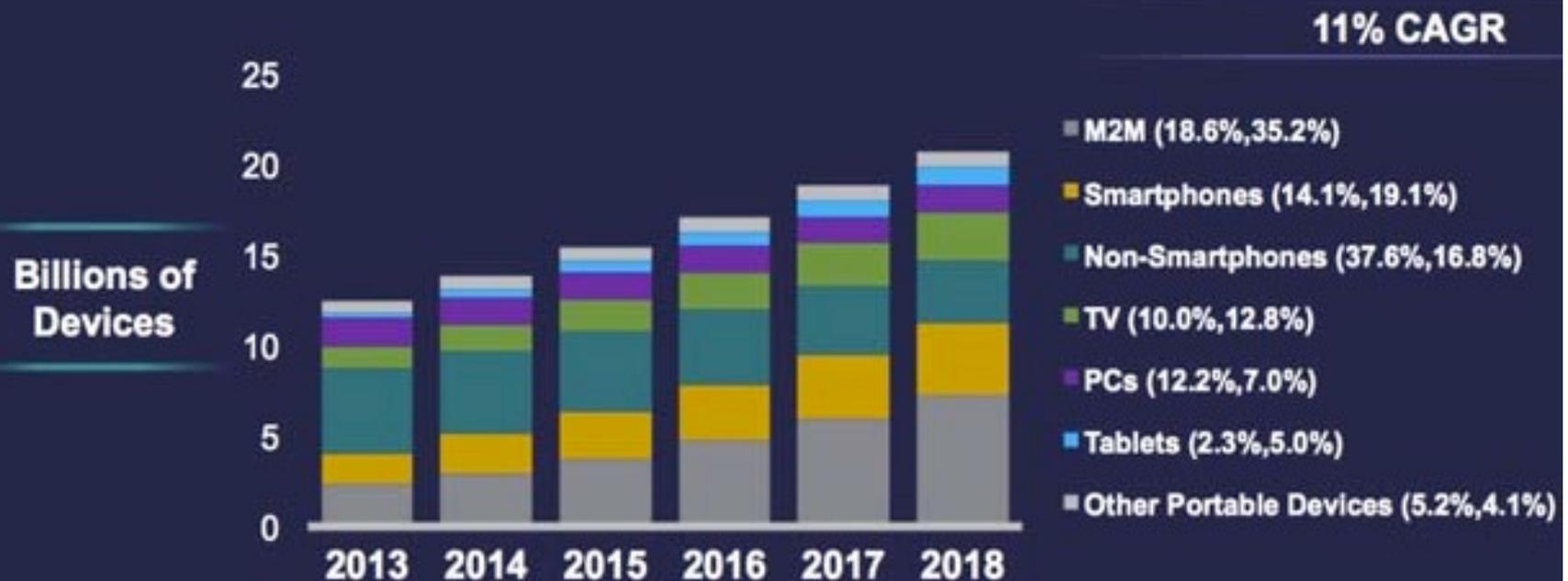


- 8,8 milliards d'écrans diffusant la finale de la Coupe du Monde de Football 2014 en Ultra-HD/4K en simultané
- 5,5 milliards de personnes visionnant la saison 4 de "Game of Thrones" en HD via la vidéo à la demande
- 4500 milliards de clips YouTube
- 940 quadrillions de SMS



# Les tendances

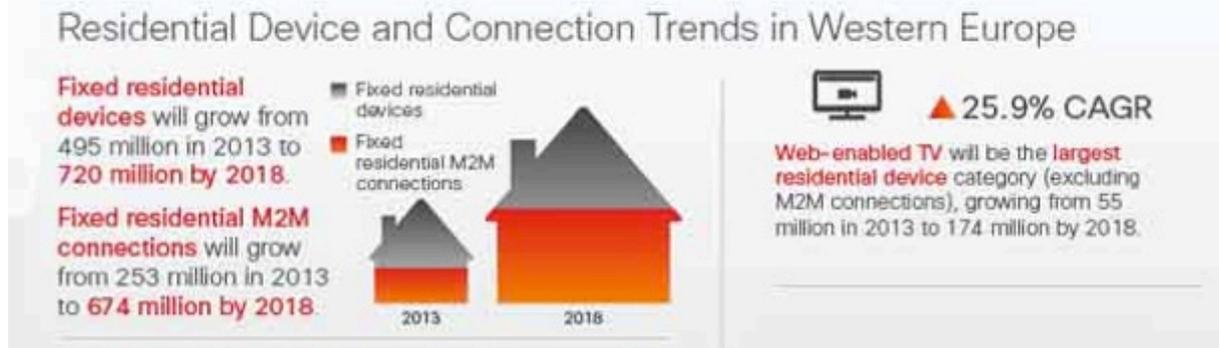
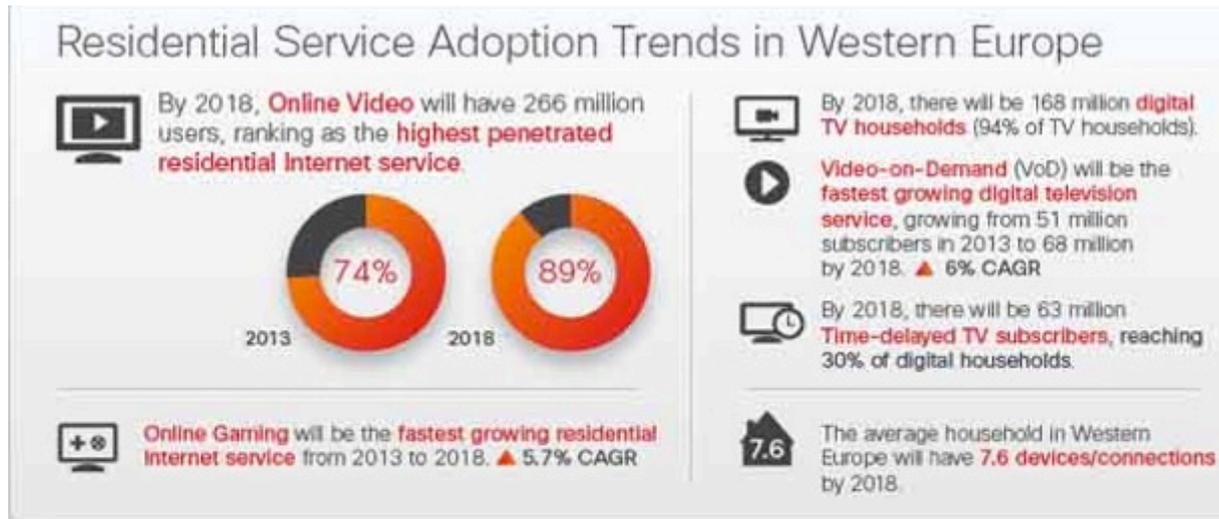
## Global Connected Devices Growth by Type By 2018, M2M More than a Third of the Total Connections



\* Figures (n) refer to 2013, 2018 device share

Source: Cisco VNI Global IP Traffic Forecast, 2013–2018

# Les tendances



1 Zettaoctet (Eo) = 1000 Exaoctets / 1 Exaoctet (Eo ou Exabytes) = 1000 Pétaoctets (ou 1 million de Teraoctets) / 1 Pétaoctet (Po) = 1000 de Téraoctets / 1 Téraoctet (To) = 1000 Gigaoctets / 1 Gigaoctet (Go) = 1000 Mégaoctets...



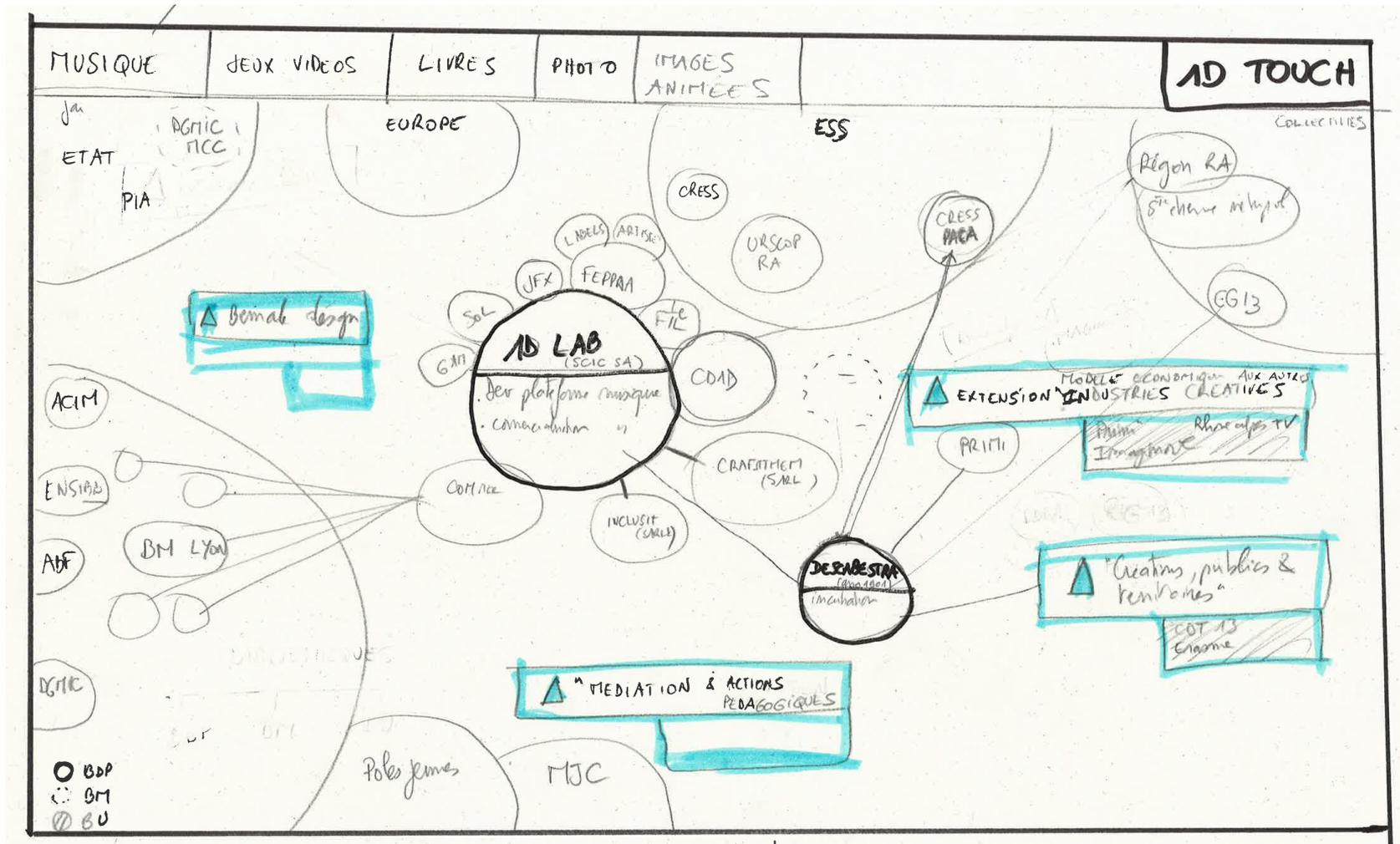
# Le contexte

## L'exemple du secteur de la musique

- Un marché de la vente physique en baisse mais toujours présent
- Un marché numérique qui se cherche encore
- Des changements profonds d'usages (gratuité, consommation de masse, mobilité)
- Des logiques de concentration inquiétantes
- Une répartition peu équitable de la valeur



# Un écosystème à reconstruire



En images... et en 1'44

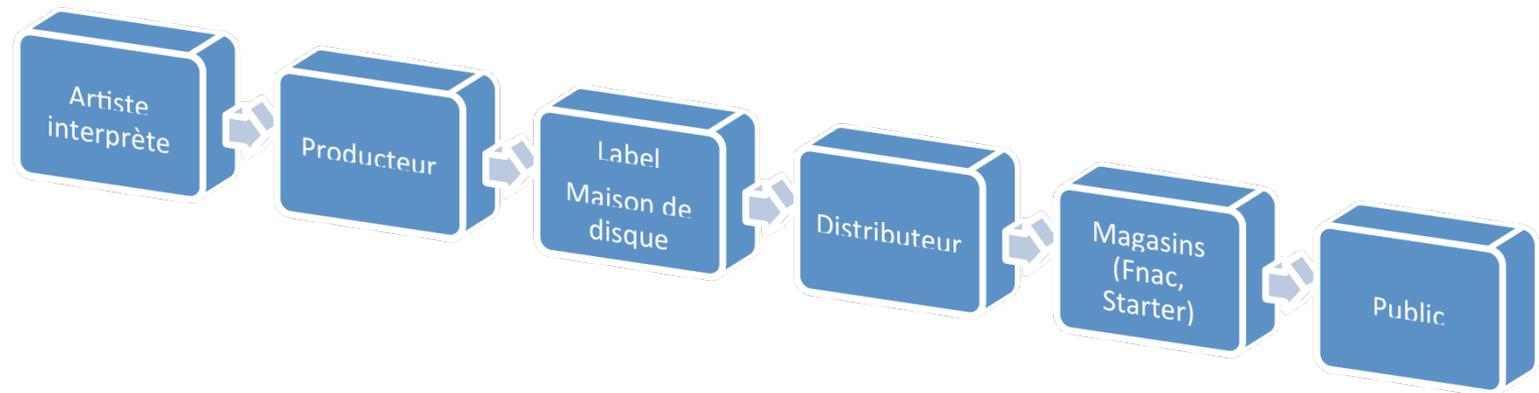
# Les enjeux

- L'urgence de nouveaux modèles dans les économies créatives
- Recréer de la valeur autour des créations indépendantes
- Défendre une approche diversifiée de la culture
- Mobiliser les publics autour d'une communauté de valeurs autour de la découverte
- Travailler sur l'hybridité physique/numérique
- Recréer un écosystème qui décroïsonne les acteurs et les secteurs créatifs

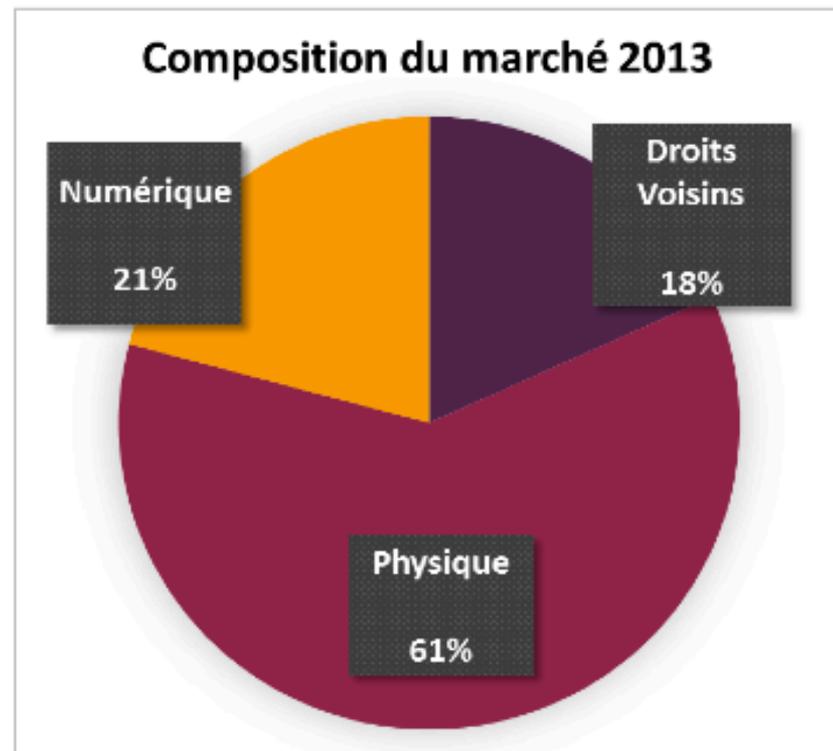
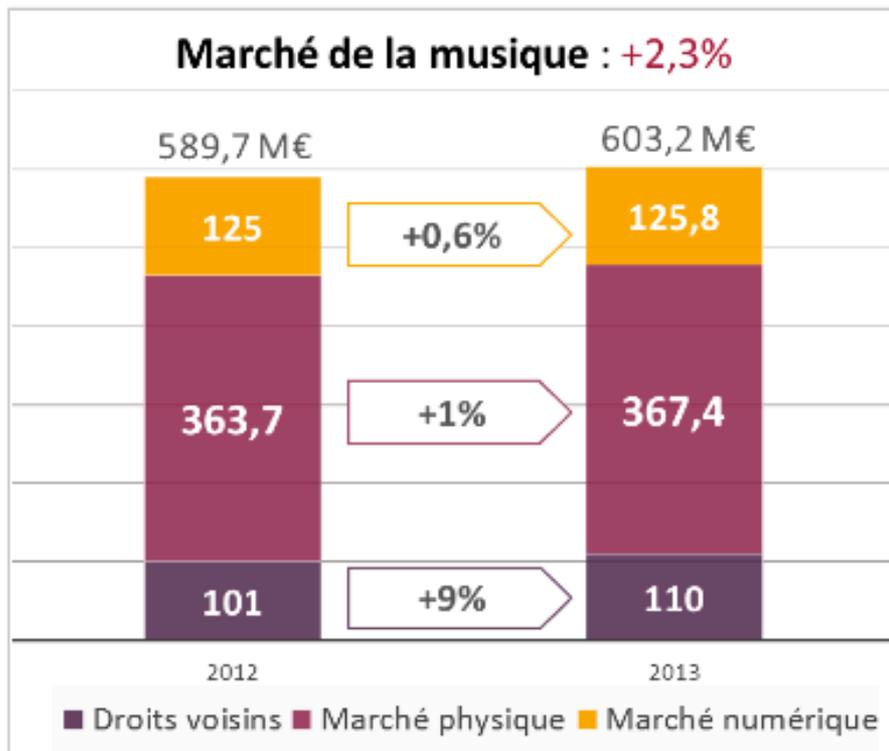


# La chaîne de valeur

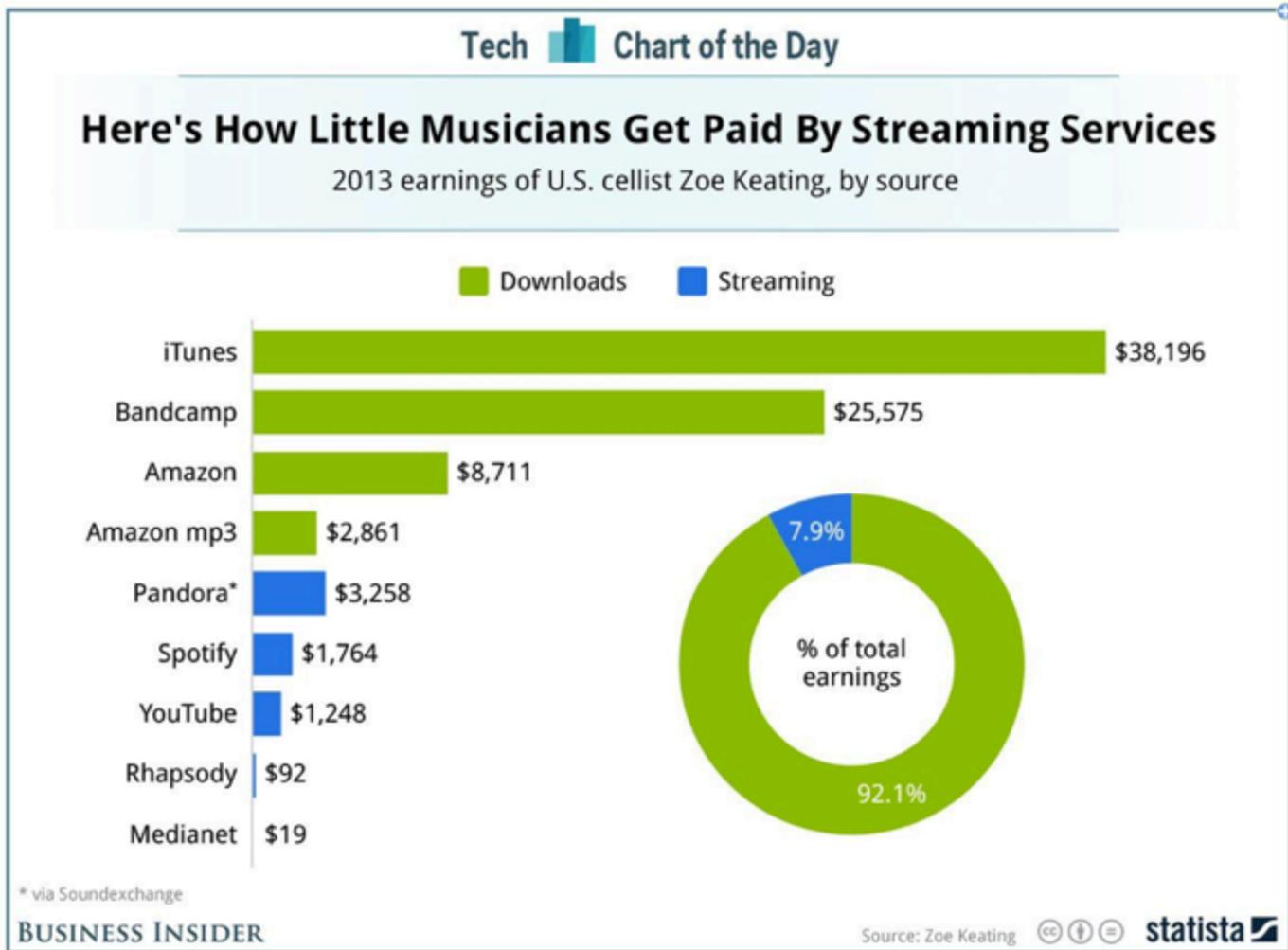
- Peu de changements entre physique et numérique



# Le streaming : phantasme ou réalité ?



# Le streaming : phantasme ou réalité ?

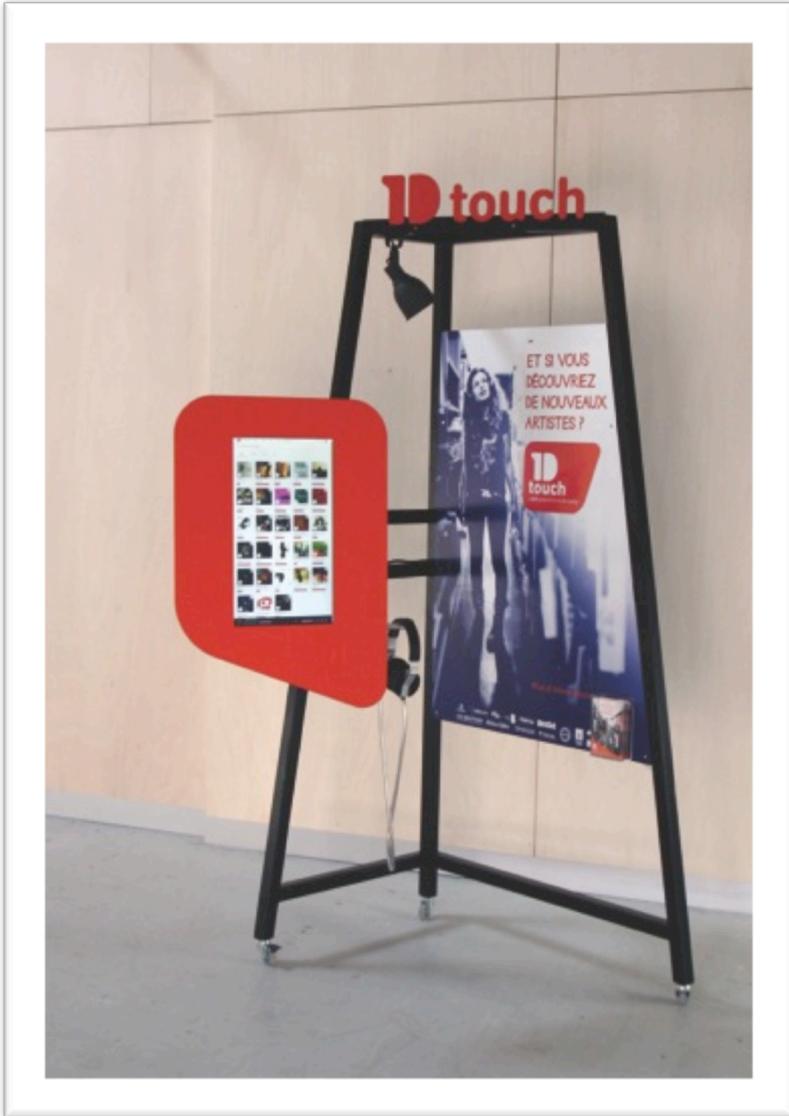


# Les axes du projet

- Un modèle économique alternatif
- Une expérimentation collective et territoriale
- Un projet encadré par l'économie sociale et solidaire (ESS)
- La volonté de croiser les créations indépendantes pour en faciliter la découverte
- Un travail de prescription humaine des contenus
- La construction de dynamiques et d'outils pédagogiques



# Le modèle économique



- Des abonnements mensuels à une plateforme de streaming payé par un tiers-lieux et gratuit pour les usagers
- Des dispositifs tactiles sur site
- Des outils pédagogiques de médiation culturelle

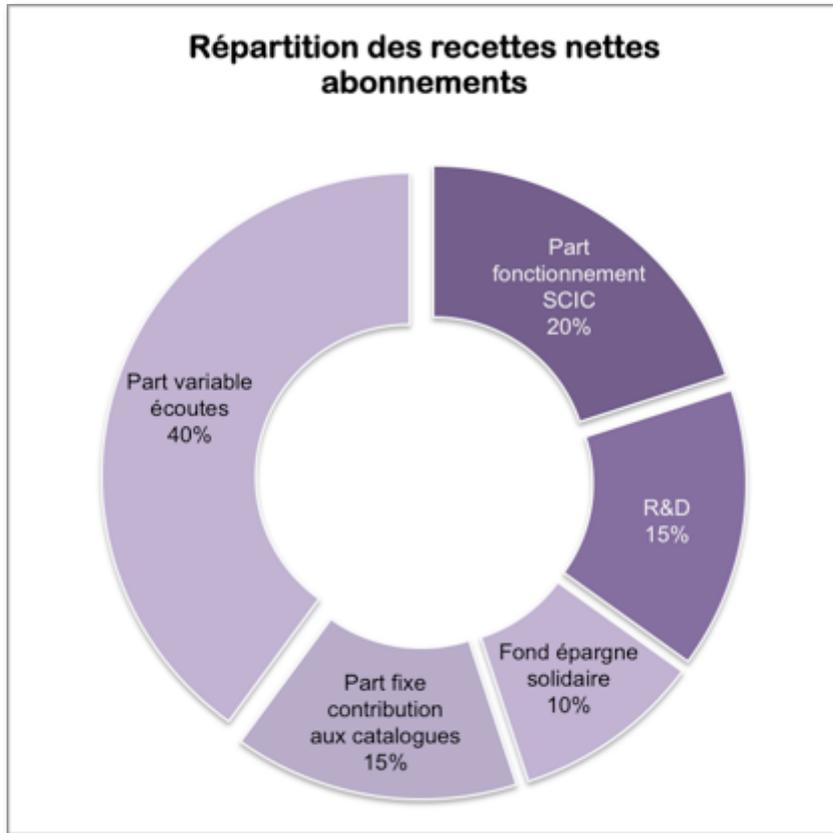


# Des «tiers-lieux» partenaires

- Bibliothèques
- Lieux de spectacles
- Pôles jeunes
- Universités, lycées, collèges
- Dispositifs publics et privés « à cartes » ou « à membres » (culture, jeunesse, transports)



# La répartition de la valeur



- Une part dédiée à la R&D
- Un fond d'épargne solidaire
- Une part fixe de contribution aux catalogues
- Une part liée aux écoutes

# Une expérimentation collective

- Le cadre de l'ESS pour protéger la notion de biens communs
- De nouvelles expérimentations territoriales à construire
- Des ponts à développer avec le secteur de la recherche et de l'enseignement (Agorantic ?)



# « **My Provence creative** »

- Connecter à l'échelle d'un territoire la culture à d'autres domaines économiques : transport, tourisme
- Travailler sur la constitution et la diffusion de catalogues indés dans la BD, la photo, les jeux vidéos
- Inventer de nouveaux parcours (de découverte et de prescription), de modes d'interactions techno/monde réel
- Créer une communauté d'amateurs et de curieux de créations non formatées



# Next to come

- FTTH : proposer un 1 % contenus culturels
- Gestion collective des droits sur internet
- Rappeler aux collectivités leurs droits/devoirs à expérimentation
- Modalités de participation/contribution des publics (crowdsourcing)
- Inventer des modèles de curation/prescription innovants (chemins de traverse numériques)
- Croiser les expressions artistiques pour en faciliter la découverte

