

Introduction

Culture et objets : nouvelles vies et nouvelles guerres de l'Internet

Par **Jean-Pierre DARDAYROL***

CULTURE ET OBJETS,
NOUVEAUX TERRITOIRES
DE L'INTERNET

L'Internet est un enfant de la guerre froide, de la terrible crise des « fusées de Cuba ». Il a été désigné par le Département de la Défense américain (et nourri par ses crédits), pour constituer un réseau stratégique résilient en toutes circonstances, y compris sous un déluge de bombes nucléaires. De ce point de vue, c'est véritablement un succès : le tremblement de terre qui a frappé le Japon, le tsunami qui l'a suivi et l'accident de la centrale nucléaire de Fukushima ne l'ont pas déstabilisé, ni même interrompu en tant que système.

Depuis les années 1960, il a connu de nouvelles vies : non pas des vies successives mais des vies qui se sont ajoutées : l'Internet accueille des publics nouveaux et des usages nouveaux, parfois inattendus, mais toujours évolutifs. Il est devenu tour à tour le réseau de la recherche, l'outil de travail des cols blancs, la toile de l'information du grand public, le réseau des machines, etc.

Cette évolution est originale au regard des pratiques du vivant : l'Internet ne se reproduit ni dans le temps (car il perdure en s'enrichissant) ni dans l'espace (il a déjà conquis toute la planète, à de rares exceptions près), mais il se disperse dans les mondes des usages anciens comme nouveaux, tout en restant unique.

* Ingénieur général des Mines, Conseil général de l'économie, de l'industrie, de l'énergie et des technologies.

Aujourd'hui, l'Internet s'ouvre à deux nouveaux domaines porteurs d'enjeux cruciaux pour le lien social et l'économie : la culture, et les objets.

La culture et le monde matériel vont être transformés par ces confrontations ; l'Internet lui-même sera certainement transformé de façon profonde par ces mises en symbiose. Il verra évoluer certains de ses traits fondateurs (l'ouverture universelle, l'interopérabilité, notamment), pour le meilleur si nous réussissons, pour le pire si nous échouons.

Ce numéro de *Réalités industrielles* est donc consacré à ces deux sujets d'actualité, mais en les analysant suivant deux partis pris différents : « les industries culturelles, à la bonne fortune de l'Internet » et « l'Internet des objets, l'Internet de la productivité ».

Les industries culturelles sont importantes pour notre pays : elles sont créatrices d'emplois et sont exportatrices. Elles donnent de la valeur et du sens à l'ensemble de l'économie ; elles sont aussi une des composantes de la « Marque France », se conjuguant avec d'autres secteurs majeurs de notre tissu économique : le tourisme, l'industrie du luxe, l'agro-alimentaire... Elles sont cependant remodelées dans leurs œuvres vives aussi bien par les usages professionnels que par les usages privés de l'Internet : tout d'abord la distribution, puis la réalisation, mais aussi la propriété des œuvres, la création ou encore la participation du public.

Le mouvement est général, mais il est loin d'être uniforme : la musique, le cinéma, le livre, l'audiovisuel, les jeux vidéo et la presse bougent, mais connaissent

des opportunités, des évolutions et des risques fortement différenciés.

La fortune de chacun de ces secteurs de l'industrie culturelle sur les territoires dépendra largement de l'ambition et de l'habileté des acteurs, sans oublier les pouvoirs publics européens et français : l'avenir reste encore à écrire.

L'Internet des objets, quant à lui, fait rêver depuis presque vingt-cinq ans. Il y a trois ou quatre ans, il a encore occupé la une des médias professionnels. Il serait donc tentant de le ranger dans la catégorie des promesses récurrentes non tenues, une sorte de marronnier fantasmatique né des hivers de la Nouvelle-Angleterre.

Néanmoins, les applications des technologies de l'Internet en lien avec d'autres technologies – notamment optiques – ont fait leurs preuves et sont en cours de généralisation à l'ensemble du monde des objets. Elles sont à la base de la ville et des transports intelligents, ainsi que de nombreuses évolutions en matière de logistique ou de santé...

La promesse va donc être tenue, le monde des nouveaux objets – interconnectés, intelligents – est en

train de naître, mais la promesse se concrétisera selon des voies plus diverses et plus pragmatiques que celle d'un Internet des objets pensé comme un simple prolongement de l'Internet. On sait déjà que nombre de ces voies sont praticables, mais beaucoup restent encore à être découvertes et, en tout cas, toutes restent à être généralisées.

Attirée par ces opportunités, la Chine affirme clairement son ambition d'être le leader mondial et incontesté dans ce domaine déterminant pour l'innovation et la productivité des économies, alors que les États-Unis se repositionnent avec force dans la course à la recherche et à la productivité industrielle.

La France dispose d'atouts lui permettant de s'engager dans cette guerre de la productivité, mais elle doit aussi corriger certaines de ses faiblesses. Les enjeux sont pour elle considérables. Trois chantiers doivent dès à présent faire l'objet d'une attention toute particulière :

- Le pilotage par l'aval de la recherche partenariale ;
- La conciliation de l'innovation avec la protection de la vie privée ;
- La cybersécurité.