

**Résumé du cours de**  
**Culture des nouveaux médias**

***Histoire et Sociologie des médias***

**IMAC 2, année 2015-2016, 1<sup>er</sup> semestre**

**Cours de 24 heures CM en 11 semaines + partiel par Frédéric ROLLAND**

L'objectif du cours de « *Culture des « nouveaux » médias* » anciennement « *Histoire et Sociologie des médias* » est pluriel. Il s'agit de compléter la culture générale des étudiants et leur donner des repères principalement en : « sociologie des médias » et en « histoire des médias ».

Après une longue introduction axée sur la notion de « convergence media » notre plan sera en cinq parties :

**1 Les théories de la communication,**

**2 histoire des médias,**

**3 les médias d'informations,**

**4 La question du niveau de lecture, de l'expression de la société ou des artistes dans les œuvres cinématographiques ou documentaires**

**5 de « nouveaux médias » en quête de légitimité.**

Il s'agit donc, en premier lieu, **réfléchir à partir des deux grands sens du mot « média »** (c'est-à-dire comme « information » et en tant que « support ») **à l'interaction entre les acteurs sociaux** (le public, les journalistes, les cinéastes, etc.) **et le médium** (cinéma, télévision, « print », radio, Internet, etc.). **Ce qui passe également par des rappels sur les grandes théories de la communication.**

En second lieu, le choix du **développement de l'approche « historique »** du cours est lié à plusieurs paramètres dont le changement de référentiel culturel de la nouvelle génération dite « Y » alias « Digital Natives » ou même maintenant la dite « Z » ou « Alpha » (soit « hyper connecté »). **Il s'agit de mettre en perspective le monde médiatique actuel et ses nouvelles caractéristiques** (dont la mobilité et le multimédia) **à l'aune de celui d'une « segmentation » des médias** (Télévision, Cinéma, Radio, Téléphonie, etc.) **qui se brouille** petit à petit dans le cadre de la « convergence média ». Pour parler d'Internet il faut donc connaître et aborder le monde **d'avant l'Internet grand public d'autant, qu'en matière d'audience, ni la télévision « classique » ni la radio ou même le cinéma n'ont laissé une place exclusive à Internet ou au jeu vidéo.**

**Il demande un « effort » particulier des étudiants de par le grand nombre de concepts et de sujets traités** qui demande un minimum d'écoute et de curiosité. L'enseignant est là pour

accompagner la transmission des connaissances mais, sur des sujets aussi vastes et complexes, il ne peut pas s'agir que de tableaux, de simples listes et d'abécédaires.

**Dans une assez longue introduction, nous soulignerons l'importance de l'image dans la société contemporaine et le contexte de la « convergence média », nous insisterons sur la consommation massive des médias (y compris encore ceux dits « traditionnels » comme la télévision qui « mange » certainement autant Internet que l'inverse puisque 80% des flux vidéo occupent actuellement environ 80% de la bande passante disponible sur Internet.**

Nous soulignerons « **l'interdisciplinarité** » de la matière qui s'inscrit comme un exercice de culture générale destinée à des élèves ingénieurs d'État en complément des enseignements liés à des savoirs audiovisuels techniques ou esthétiques.

**Nous procéderons, dans une première partie, à un inventaire rapide et sélectif des grandes théories de la sociologie des médias ou de la communication (des années 1950 à 1980)**

Nous tenterons d'inscrire les médias actuels dans la « segmentation » très perturbée (ou même rendue quasi caduque) par les nouveaux modes de diffusion, d'interactions communicatives via les modes de diffusion « Unicast » et moins de « flux », les réseaux sociaux, etc. Nous parlerons également d'une crise profonde de la représentation (parfois plus abstraite) et d'une fuite en avant vers l'instantanéité.

**Dans une seconde partie une approche historique de la genèse des médias (du télégraphe à... 2015)** sans trop aborder le cinéma qui sera traité séparément dans le cours dédié. Nous traiterons en particulier de la radio et de la télévision laissant Internet à la dernière partie. Nous nous attarderons sur **les séries télévisées** parfois vues, ces dernières années, comme une concurrence au cinéma dont nous proposons une segmentation esthétique et sociale par « époques » en espérant une interaction avec la classe.

**Nous effectuerons, dans un troisième temps, un retour en arrière sur l'histoire des réseaux de l'information médiatique** en général que cela soit de la presse écrite (depuis les premiers journaux), à la télévision, la radio ou évidemment Internet. Pour corollaire nous tenterons **de réfléchir à « la crise du 4<sup>ème</sup> pouvoir »** et la défiance du public à son égard par un sentiment diffus de « mal-info » de « l'opinion publique » particulièrement qui est vif depuis 1991 et qu'Internet ne parvient toujours pas à corriger.

Nous essayerons de traiter de l'information journalistique (qui est de plus en plus rapide ou fragmentée à la recherche d'une information finement personnalisable puisque « l'effet de média » du web pousse à aller vite et permet, de façon ambivalente, à tous d'exprimer son opinion même « alternative » sans expertise ni vérifications. Nous aborderons dans ce cadre, le

fait général que l'information est « façonnée » et qu'il faut la distinguer de la « communication » même si l'émotion est souvent son moteur.

Nous aborderons également rapidement le thème de la rumeur, de la propagande ou celui de la désinformation et rapidement la naissance « d'alter medias », de l'info-telling ou du storytelling ou même la presse « people » comme des réponses contradictoires aux malaises actuels.

**Nous parlerons, dans une quatrième partie, (avec le « renfort » de quelques visionnages) de la question des niveaux de lecture** à partir de films à « double sens », de la notion « d'auteur ». Nous réfléchirons également à légitimité (ou non) de s'approprier une œuvre (audiovisuelle) par le « public ».

**Il s'agit également d'une introduction au cours suivant purement cinématographique.**

Nous nous interrogerons sur l'incidence sociale de la genèse des genres au cinéma comme réponses aux crises morales, politiques ou économiques de la société en prenant, l'exemple de la représentation de la violence ou les films catastrophe des années 1970. Bref, **nous parlerons de « l'influence circulaire » des médias qui vont générer de nouveaux modes de pensées et parfois même une nouvelle culture** avec de nouvelles valeurs parfois non dénuées d'une posture « post moderne » où le « mauvais » et le médiocre (comme le « nanar ») deviennent des « références » dans une quête ludique qui déplace le curseur du « plaisir de voir » avec de nouvelles consommations (sur Internet).

Nous aborderons par la suite, dans cette partie, **l'évolution historique de la représentation de la violence et de la pornographie et corollairement les classifications en matière de censure du cinéma au web ou au jeu vidéo en passant par la télévision.**

Enfin, **en cinquième et dernière partie, qui servira de conclusion**, nous réfléchirons à la notion « d'Exception culturelle » dans le contexte de globalisation de la diffusion des contenus, des formes ou des codes de communication.

Nous nous attarderons sur les problématiques induites par **une « chronologie des médias » plus resserrée et une tension vers l'instantanéité.**

**Nous tenterons également une réflexion sur le glissement de la « culture » officielle vers de nouveaux médias qui ont conquis leur légitimité** (les réseaux sociaux ou les jeux vidéo ) même si le temps disponible pour le cours ne nous permet pas d'en aborder d'autres (comme, la BD, la musique, etc.).

Nous tenterons un débat sur le fait de savoir **si l'information numérique est-elle plus génératrice d'une nouvelle segmentation que d'un lien social ?** Nous nous intéressons à **l'émergence d'Internet comme média de masse sous l'angle de divers faits consubstantiels comme, par exemple, le constat qu'avec la disparition du corps** et nous poserons la question de savoir si il n'existe pas une perte d'enjeu dans la nouvelle communication interpersonnelle ?

Nous tenterons une réflexion sur les **craintes « technico-communicatives »** diverses liées aux NTIC, au virtuel, pour conclure sur la notion de « **Cyberland** » et faire un peu de prospective ludique.

*La validation de la matière, suivant l'investissement de la classe, se fera dans une forme à définir avec les étudiants.*