

MAI 2015

## EXPÉRIMENTATION « 1D TOUCH » SAINT-CHRISTO-EN-JAREZ

### \ LE PROJET

1D Lab est un projet lancé sous forme associative en 2012, puis transformé en SCIC en 2014, dont l'ambition est d'offrir une alternative solidaire et équitable aux grandes plateformes de streaming musical comme Deezer ou Spotify. Pour cela, 1D Lab a créé fin 2013 1D touch, sa propre plateforme de streaming musical dédiée aux artistes indépendants. Sur celle-ci, les revenus des artistes sont partagés de manière plus juste que sur les grandes plateformes, sur lesquelles ils sont très peu rémunérés (1500 euros pour 1 million d'écoutes en moyenne).

1D Lab propose à des collectivités, des lieux culturels comme des médiathèques ou des salles de spectacle de s'abonner à la plateforme 1D touch pour en faire bénéficier gratuitement leurs publics. Les recettes ainsi générées par les abonnements sont réparties de manière à rémunérer les créateurs et les labels (65% des recettes), mais aussi à faire vivre et développer la structure (35%).

1D Lab accompagne ce service en ligne de dispositifs tactiles dédiés, que les lieux culturels peuvent louer pour mettre en place des actions de médiation in situ. Ces bornes équipées d'écrans tactiles et de casques audio sont à la disposition des visiteurs pour découvrir la plateforme et écouter les morceaux disponibles sur le catalogue 1D touch.



©Inclust Design

### \ SOMMAIRE

|   |   |
|---|---|
| LE PROJET .....   | 1 |
| HISTORIQUE ET CHIFFRES CLÉS .....                                     | 1 |
| UNE EXPÉRIMENTATION « 1D TOUCH »<br>À SAINT-CHRISTO-EN-JAREZ .....    | 2 |
| FINANCEMENT ET PARTENARIATS .....                                     | 3 |
| BILAN ET PERSPECTIVES .....   | 3 |
| LE MOT DE CÉDRIC CLAQUIN,<br>DIRECTEUR GÉNÉRAL ADJOINT D'1D LAB ..... | 4 |
| INFORMATIONS .....  | 4 |

### \ HISTORIQUE ET CHIFFRES CLÉS

#### HISTORIQUE :

- **Juin 2012** : création de l'association 1D Lab
- **Janvier-Mai 2013** : étude de préfiguration
- **Fin 2013** : création d'1D touch
- **Juin 2014** : Transformation d'1D Lab en SCIC
- **2015** : - construction d'une nouvelle interface, avec une extension du catalogue (livres, courts-métrages, jeux vidéo, etc.).  
- début d'un programme ambitieux de réflexion sur les outils à développer pour renforcer les dynamiques de découverte et de médiation culturelle

#### CHIFFRES CLÉS:

- **Près d'1 million de titres disponibles**
- **Plus de 140 000 écoutes entre 2013 et 2014**
- **476 labels rémunérés**
- **1 779 artistes soutenus**
- **Plus de 20 000 abonnés en 2014**

# UNE EXPERIMENTATION « 1D TOUCH » A SAINT-CHRISTO-EN-JAREZ

## LE PROJET

Une expérimentation de « médiation numérique » est née en 2013 de la rencontre entre le directeur du Pôle jeunes de Saint-Christo-en-Jarez (Loire, 1800 habitants), Olivier Teobaldo, et l'équipe d'1D touch. Le Pôle jeunes est une structure d'accueil périscolaire pour les 12-18 ans, dont la gestion est assurée par l'association Familles Rurales de Saint-Christo-en-Jarez. Créé il y a six ans avec la volonté d'amener une dynamique sur le village, il se veut être un espace de rencontre et d'échange entre jeunes mais aussi entre adultes et jeunes du territoire.

Cette collaboration entre 1D touch et le Pôle jeunes trouve ses origines dans la volonté des animateurs de la structure de développer un projet global sur « Consommer autrement la culture », de manière plus équitable, que ce soit avec les jeux vidéo, les livres, la presse, la musique, ou bien le cinéma. 1D touch est donc apparu comme un outil intéressant pour entamer ce travail de médiation et de réflexion avec les jeunes. L'expérimentation au sein du Pôle a débuté par le prêt d'un dispositif tactile 1D touch. Les animateurs du pôle se sont attachés dès le début de l'expérimentation à les accompagner dans la découverte de l'outil et de son contenu.



©1D Lab

Ce travail de médiation se fait surtout au quotidien dans l'accueil au sein de la structure. Quand les jeunes utilisent par exemple le dispositif tactile 1D touch, les animateurs sont présents pour répondre à leurs questions et les guider dans leur utilisation. Ces temps de découverte sont l'occasion pour les animateurs d'entamer des discussions sur la rémunération des artistes, du modèle économique, de la diversité culturelle. Des tentatives ont également été engagées pour utiliser la borne au sein même d'animations, mais cela reste très ponctuel et peu concluant.

Il est important de souligner que le numérique, au travers de la borne, joue également un rôle très important dans la réussite de ce projet. Cela permet d'attirer les jeunes avec un dispositif interactif mais aussi de leur offrir une expérience d'écoute musicale de qualité. La borne est donc un support attractif, mais elle doit être accompagnée d'un travail de médiation pour qu'ils puissent réellement s'en emparer. L'outil et l'accompagnement vers l'usage sont donc indissociables et complémentaires.

## IMPACTS DE L'EXPERIMENTATION

Cette expérimentation a touché les 70 jeunes du Pôle, tous âgés entre 12 et 18 ans. Avant l'expérience, ils n'écoutaient que les stations grand public type Virgin Radio ou Skyrock. Au bout de quelques jours, ils ont commencé à faire des playlists sur la borne et ont très vite été séduits par certains artistes de la plateforme, et tout particulièrement par Deluxe (groupe hip hop /funk présent sur le label indépendant Chinese Man Records). Cet engouement pour ce groupe a eu un effet très positif. Certains jeunes ont en effet décidé d'aller voir Deluxe en concert au Fil, la scène de musiques actuelles (SMAC) de Saint-Étienne. Ils ont totalement pris ce projet en main de manière autonome et se sont organisés pour se rendre à Saint-Étienne par leurs propres moyens.

Cet exemple est une preuve que le numérique n'amène pas forcément que des expériences virtuelles, il est avant tout une porte d'entrée sur le réel. En effet, cette plateforme numérique et sa borne interactive ont permis de créer des connexions avec le réel (la musique en live) et les acteurs du territoire (SMAC).

L'écoute via la plateforme 1D touch et le dispositif tactile fait désormais partie du quotidien du Pôle. Les jeunes passent de la radio à 1D touch, puis de 1D touch à leur téléphone de manière naturelle. Cela représente une vraie réussite pour le Pôle et l'équipe d'1D touch. En effet, avant l'expérimentation, ils n'écoutaient que la radio; durant les trois premières semaines d'expérimentation ils n'utilisaient qu'1Dtouch ; désormais un équilibre s'est installé entre toutes ces envies d'écouter de la musique différemment.

Cette expérimentation a donc permis aux jeunes d'avoir une vraie ouverture musicale, un regard critique sur ce que les médias peuvent leur apporter, une envie de se projeter et d'aller écouter en live d'autres choses, en bref, une possibilité de consommer autrement.

## \ FINANCEMENT ET PARTENARIATS

Le Pôle est géré par l'association Familles Rurales, mais est financé en grande partie par la commune notamment à travers les salariés et la gestion du bâtiment. Les animateurs sont donc employés par la commune pour leur travail quotidien au sein du Pôle. Les bornes numériques ont été prêtées gratuitement par 1D touch dans le cadre de l'expérimentation. Le projet n'a donc pas de coût direct pour l'instant.

Il a cependant entraîné d'autres projets culturels comme des sorties « concert » à Saint-Étienne qui sont prises en charge en partie par la commune, par l'intermédiaire de subventions et de mises à disposition d'animateurs.

L'association Familles Rurales est par ailleurs financée par la Caisse des Allocations Familiales, le Conseil Départemental de la Loire et par les participations des adhérents.

## \ BILAN ET PERSPECTIVES

### PROBLÈME DE PÉRENNISATION :

- Le Pôle jeunes manque de soutiens financiers et a des difficultés à faire passer l'expérimentation au stade de véritable projet. Son impact sur les jeunes reste encore obscur pour les financeurs.
- Olivier Teobaldo, le directeur du Pôle, essaie cependant de fédérer un ensemble de pôles jeunes et de MJC sur le territoire pour développer cette expérimentation dans plusieurs lieux. Dans une logique de mutualisation de moyens entre les différents équipements, le Pôle jeunes espère ainsi pouvoir pérenniser le projet.

### DE NOMBREUX PROJETS ÉMANANT DE CETTE EXPÉRIMENTATION « 1D TOUCH » SONT À L'ÉTUDE À L'HEURE ACTUELLE :

- Le Pôle jeunes a en effet déjà organisé quelques concerts en son sein en 2014, et souhaiterait que ceux-ci deviennent plus fréquents. L'équipe envisage également de nouer à l'avenir des partenariats avec des salles du territoire (Le Fil à Saint-Étienne et autres salles stéphanoises) et des festivals locaux comme « Parole et Musique ».
- 1D touch et le Pôle jeunes envisagent aussi de retransmettre dans le Pôle des concerts en livestream (retransmission en direct) en partenariat avec un équipement territorial comme Le Fil à Saint-Étienne.
- Cette expérimentation a amené 1D Lab à réfléchir davantage sur les modules pédagogiques et les outils de médiation. L'idée étant d'animer à terme des communautés de professionnels, organiser par exemple une fois par an une journée d'échange sur les pratiques de médiation dans l'écosystème 1D touch.



©1D Lab

## \ LE MOT DE CEDRIC CLAQUIN, DIRECTEUR GENERAL ADJOINT D'1D LAB

### Selon vous, quels ont été les impacts de cette expérimentation sur les jeunes ?

Cela leur a permis de découvrir de nouveaux artistes et de commencer à ouvrir la porte de la création indépendante, découvrir qu'il n'y pas que Skyrock, et que si on creuse un peu il y a beaucoup de choses nationales et territoriales qui méritent d'être écoutées. La traduction concrète a été de découvrir un groupe et d'arriver à aller le voir sur scène. Cela leur a ouvert des portes, donné envie d'aller plus loin.

### Quels sont d'après vous les obstacles et les freins au développement de ce type de projet en milieu rural ?

Le très haut débit est un enjeu important, particulièrement pour ces territoires, pour ne pas qu'on cumule la fracture géographique avec une fracture numérique. Donc oui, le fait d'avoir les meilleurs tuyaux dans les territoires ruraux, c'est un vrai enjeu.

Mais il ne faut pas oublier que l'enjeu est vraiment sur les contenus, il ne faut pas limiter cela à des contenants. La fibre n'est qu'un préalable. La question que doivent se poser avant tout les collectivités territoriales c'est : « quelle est la dimension politique du contenu qu'on va mettre dans ces tuyaux ? ».



Cédric Claquin ©1D Lab

Je vais prendre l'exemple d'Erasmus dans le Rhône, qui existe depuis plus de dix ans. C'est parce qu'il y a, à un moment donné, un élu qui porte politiquement le projet que du très haut débit est installé dans les monts du lyonnais. Mais à côté de ce développement du très haut débit, on a eu la création d'Erasmus, qui travaille sur les usages et qui a développé de nombreux projets dans le département. Et là d'un coup, il se trouve que ce territoire, qui était complètement éloigné de tout, change de positionnement dans son rapport au reste de la région, dans son rapport au reste du monde. Donc oui, donner l'accès au très haut débit génère de nouveaux services, de nouvelles ambitions et permet de développer de l'activité économique, mais ce n'est pas l'outil qui fait l'usage.

## \ INFORMATIONS

### EN SAVOIR PLUS

- **Article et vidéo sur [lemonde.fr](http://www.lemonde.fr) :**  
[http://www.lemonde.fr/argent/article/2014/10/01/1d-lab-alternative-solidaire-a-deezer-ou-spotify\\_4496702\\_1657007.html](http://www.lemonde.fr/argent/article/2014/10/01/1d-lab-alternative-solidaire-a-deezer-ou-spotify_4496702_1657007.html)
- <http://www.conso-solidaires.org/boutique/1d-lab-1d-touch>
- <http://www.rue89lyon.fr/2013/09/19/abandonnez-deezer-spotify-adoptez-streaming-equitable/>
- **Contact :** [hello@1dtouch.com](mailto:hello@1dtouch.com)
- **Site Internet :** <http://1dtouch.com/>  
<http://1d-lab.eu/>
- **Tumblr :** <http://1dtouch.tumblr.com/>
- **Facebook :** <https://www.facebook.com/1Dtouch>
- **Twitter :** @1D\_touch
- **Adresse :** 1D Lab  
5 rue Javelin Pagnon  
42000 Saint-Étienne

## SUIVEZ LA NACRE !

[www.la-nacre.org](http://www.la-nacre.org)



[facebook.com/la.nacre](https://facebook.com/la.nacre)



[twitter.com/la\\_nacre](https://twitter.com/la_nacre)



[pearltrees.com/nacre](http://pearltrees.com/nacre)



[netvibes.com/nacre](http://netvibes.com/nacre)



ÉDITEUR : La Nacre

DIRECTEUR DE PUBLICATION : Nicolas Riedel

RÉALISATION : Claudia Courtial / Emilia Valenzuela Moya

Informations recueillies auprès de Cédric Claquin, directeur général adjoint d'1D touch, et Olivier Téobaldo, directeur du Pôle jeunes de Saint-Christo-en-Jarez

LA NACRE est soutenue par la Région Rhône-Alpes et le ministère de la Culture et de la Communication / DRAC Rhône-Alpes



AGENCE POUR  
LE DÉVELOPPEMENT  
DU SPECTACLE VIVANT  
EN RHÔNE-ALPES  
**LA  
NACRE**

LA NACRE RHÔNE-ALPES

33 cours de la Liberté - 69003 LYON

téléphone : 04 26 20 55 55

[contact@la-nacre.org](mailto:contact@la-nacre.org) \ \ \ [www.la-nacre.org](http://www.la-nacre.org)

[www.facebook.com/la.nacre](https://www.facebook.com/la.nacre) \ \ \ [twitter.com/la\\_nacre](https://twitter.com/la_nacre)