

Éléments sur le Pass culture

Le Pass culture est une application répertoriant et géolocalisant des offres culturelles multiples déposées par le secteur culturel tant institutionnel que privé (Fnac, plateforme de musique en ligne Deezer, par exemple) et tant payantes que gratuites.

Cette offre est classée en six catégories :

1. places et abonnements pour des spectacles (concerts, cinémas, festivals...) ou à des médiathèques,
2. cours et ateliers (danse, théâtre, musique, chant, arts plastiques),;
3. biens culturels physiques (livres, CD, œuvres d'art, instruments de musique...),
4. biens culturels numériques (musique et vidéo en ligne, e-books, presse en ligne...),
5. rencontres (conférences, séances de dédicace d'auteur, répétitions de spectacles, découvertes de métier...),
6. visites (musées, sites patrimoniaux, centres d'art...).

Depuis son extension (janvier 2022) aux 15-17 ans et l'introduction d'une "part collective", le Pass culture revendique 4 fonctions :

- contribuer à l'éducation artistique et culturelle (EAC) des adolescents,
- favoriser et diversifier l'accès des jeunes à la culture (œuvres et pratiques),
- mettre en valeur les ressources culturelles en proximité,
- servir d'outil d'analyse sociologique des publics jeunes.

Pour les 15-17 ans

Pour les jeunes de la 4^e à la Terminale, le Pass culture offre un crédit de 200€/an dont l'usage est décliné en deux volets :

Un volet individuel avec un crédit à utiliser de façon autonome : 20€ à 15 ans et 30€ à 16 et 17 ans. L'emploi de cet argent concerne toute l'offre de l'application **à l'exception des jeux vidéo et de l'offre numérique vidéo ou musicale en ligne** (la presse numériques et les e-books restent accessibles).

Un volet collectif. Conçu comme un outil au service du 100% EAC, le montant dont dispose chaque élève est destiné aux établissements scolaires et géré par les enseignants, soit une estimation de 800€ à 900€ par classe (20€ à 30€ par élève, selon le niveau concerné).

L'avantage de ce dispositif financier est sa simplicité d'usage par les enseignants : après sélection du projet sur l'application, le Pass Culture se met lui-même en lien avec l'opérateur culturel et le paye directement sous 15 jours. Un avantage non négligeable par rapport à la complexité administrative habituelle pour l'organisation d'activités culturelles dans les établissements scolaires.

Une expérimentation de la part collective du Pass culture est en cours dans les académies de Versailles et de Rennes. Les premiers résultats montrent que 50% des dépenses sont tournées vers le spectacle vivant, 15% à 20% vers le cinéma.

Pour les 18 ans

D'un montant de 300€/an, le Pass culture est entièrement destiné à l'usage autonome des jeunes.

En septembre 2021, le Pass Culture compte 1 338 402 inscrits et recense les offres de 11 800 acteurs culturels. Sur les 7 millions de réservations effectuées depuis son lancement, l'achat de livres représente 55% des dépenses (dont 35% de mangas), 17% le cinéma et 12% l'achat d'instruments de musique ou de matériel de beaux-arts.

L'emploi des 300€ concerne librement toutes les offres – biens culturels physiques, numériques, sorties et activités artistiques et culturelles.

Restrictions :

- Plafonnement à 100€ pour les biens numériques (e-book, abonnement vidéo, jeux vidéo...) « afin de te permettre de découvrir et diversifier tes pratiques culturelles », dit le site.
- Afin de « privilégier la rencontre avec les acteurs culturels et entre utilisateurs, la livraison de biens matériel ne sera pas financée ».
- Les livres scolaires et parascolaires, les accessoires pour instruments de musique et le matériel informatique (ordinateur, téléphone...) ne sont pas pris en charge.

Autre fonctions

Mise en valeur des ressources culturelles en proximité. L'un des points de l'argumentaire en faveur du Pass culture est qu'il permet de manifester auprès des jeunes (mais aussi auprès de tous) des propositions culturelles à faible visibilité (cours, ateliers, par exemple) et ainsi de dresser une cartographie culturelle de proximité.

Cette fonction dépend évidemment de la bonne volonté des acteurs à y inscrire leur propositions, d'où la demande aux collectivités de se faire le relai auprès d'acteurs qui échappent à la connaissance du ministère de la Culture.

Cette fonction pose également la question de l'articulation du Pass culture avec les multiples types de pass territoriaux. Autre remarque courante : le Pass culture ne concerne pas les transports, ce qui nuit à sa qualité démocratique.

Outil d'analyse sociologique des publics jeunes. Le succès du Pass culture auprès des jeunes permet une analyse sociologique des comportements culturels des jeunes avec une connaissance fine de leurs goûts. « Nous allons rendre publiques les données sur les pratiques des jeunes dans la culture pour aider les décideurs politiques à construire leur politique culturelle. Nous allons également bientôt donner la liste de tous les acteurs culturels inscrits avec leurs noms et adresses. », dit Sébastien Cavalier, président exécutif du Pass culture.

Demandes aux collectivités :

- inscrire leurs équipements culturels sur le Pass culture, notamment les bibliothèques et les musées,
- se faire les porte-parole du Pass culture à la fois auprès des jeunes et auprès des acteurs culturels qu'elles financent et auprès des exécutifs locaux,
- travailler avec le Pass culture à la co-construction d'offres locales afin de valoriser le tissu culturel sur leur territoire.

Budget et effectif du Pass culture

PLF 2022 : 244M€ du ministère de la Culture et 45M€ de l'Education nationale à quoi s'ajoute 10M€ de contribution en nature des offreurs numériques que le Pass ne rembourse pas. Effectif : 92 emplois en 2022 (36 fin 2020).

18 février 2022