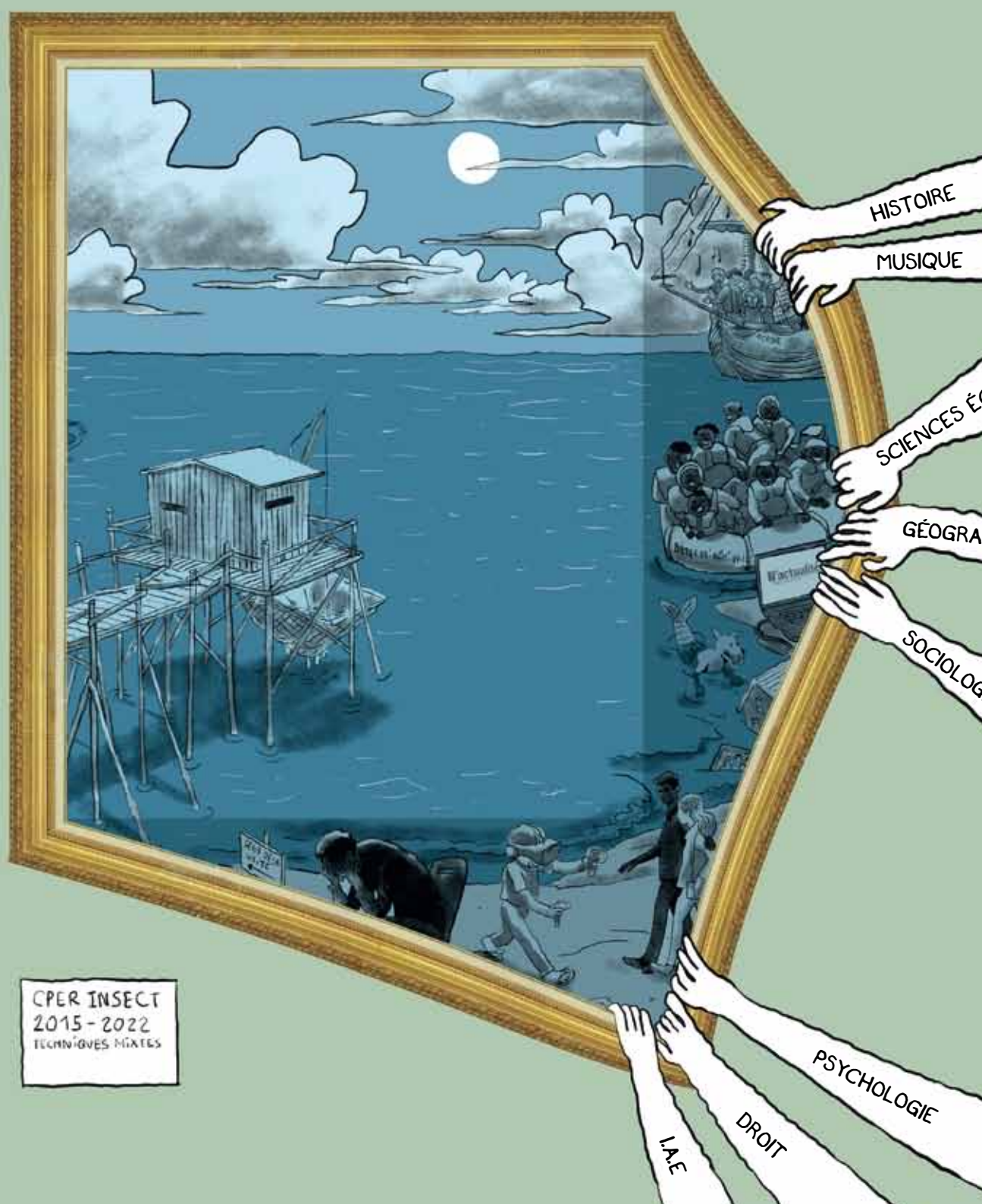


LES SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES DANS TOUS LEURS ÉTATS

La recherche collective en action

Sous la direction de : Dominique Royoux, Sylvie Sap et Julien Gaillard

Axe 3 - Innovation, industries créatives et culturelles



L'OBJECTIF EST D'ANALYSER comment les avancées de l'économie numérique transforment les valeurs économiques, sociales et sociétales générées par les activités culturelles et créatives. Quatre processus – la socialisation, la virtualisation, la plateformes et l'artification – sont emblématiques de la façon dont l'économie numérique transforme les activités culturelles et créatives et ouvre de nouveaux espaces de diffusion locaux, globaux ou virtuels. Quelles fluctuations, basculements ou ruptures s'opèrent entre arts, innovations techniques numériques et valeurs sociales qui façonnent l'évolution permanente et controversée des industries culturelles et créatives ? Les nombreuses valeurs s'affrontent au sein des industries culturelles et créatives et interrogent à la fois le sens que nous assignons à nos pratiques culturelles, et le sens collectif vers lequel nous souhaitons orienter les politiques culturelles.

La socialisation qu'effectuent les Industries Culturelles et Créatives exprime des valeurs essentielles relatives à l'éducation, la gouvernance, la citoyenneté, l'égalité, la tolérance. La culture est un commun auquel chacun, quels que soient son origine ou son milieu, doit avoir accès et qui doit échapper aux logiques d'appropriation marchande. Comment amener les individus à devenir des contributeurs actifs d'une fabrique culturelle au cœur des territoires répondant à des enjeux de diversité et de proximité ? Le numérique renouvelle-t-il les sociabilités culturelles et les relations entre l'œuvre, l'acteur culturel, le territoire et les publics ? Quelles valeurs produisent les sociabilités coopératives co-construites entre acteurs du territoire ?

Les technologies immersives ouvrent la voie à la création de réalités mixtes ou hybrides et aux métavers qui vont permettre aux avatars de vivre des expériences interactives inédites. Comment intégrer ces innovations immersives dans des logiques éprouvées de distribution, de conservation et d'exposition d'œuvres culturelles ?

La plateformes modifie la chaîne de distribution des œuvres culturelles et bouleverse la création en privilégiant des logiques d'industrialisation et de marchandisation. Comment évolue l'appréciation de la valeur apportée par l'« usager – contributeur - créateur – consommateur » dans le cadre de ces plateformes propres aux Industries Culturelles et Créatives ? Quelles responsabilités et quelles obligations incombent dorénavant aux fournisseurs de services intermédiaires (plateformes en ligne, médias sociaux, places de marché) de la culture ?

L'artification désigne la transformation du non-art en art à travers diverses interactions sociales conduisant à transformer des activités, des objets et le rôle des personnes. Les artistes se saisissant des technologies numériques ouvrent des débats sur des enjeux éthiques et esthétiques de la société algorithmique qui s'impose à nous. Les innovations liées à la « Blockchain » et aux « Non-Fongible Tokens » sous-tendent-elles une logique d'artification en cours d'émergence dans les productions culturelles nativement numériques ? Comment ce processus de requalification de nouvelles formes culturelles en « œuvres numériques » redessine-t-il l'identité de l'auteur, du critique, du spectateur, des galeries, de l'amateur ou du collectionneur ?

Avec le soutien de :



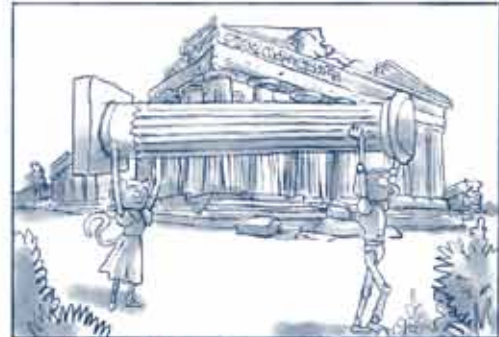
SOCIALISATION

Reprise d'une librairie en centre-ville par une société coopérative :



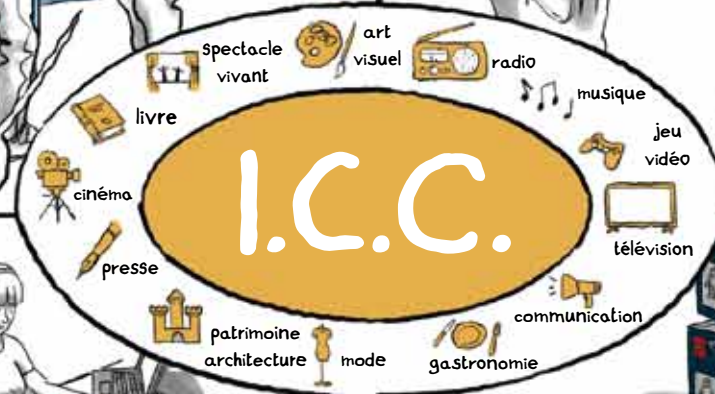
VIRTUALISATION

Quelles sont les perspectives apportées par les pratiques émergentes dans les univers immersifs ?



Du nerf !
Encore un effort et le péristyle sera terminé !

À l'époque ils avaient plein d'esclaves non ? Il y a pas une I.A qui pourrait nous aider ?



Et hop ! un nouveau chapitre pour mon webtoon



Du Japon à l'Europe, diffusion massive et sans délai !



PLATEFORMISATION

La transformation d'objets du quotidien vers des œuvres et des pièces de collection

Je suis un produit industriel...

Je suis une œuvre d'art !



ARTIFICATION

