

<https://www.france-analyse.com/Cultures-populaires-et-numerique>



Creative Common By SA

Cultures populaires et numérique

- Créativité - Citoyenneté -



Publication date: jeudi 28 juillet 2011

Copyright © Analyses sur la société française - Tous droits réservés

Voici la chronologie d'un atelier participatif, pour lequel les débats ne sont pas retransmis. Ce rapport d'atelier est inclus dans les Actes TIC de Bretagne 2011 à Rennes.

Nous avons commencé par définir la [culture populaire](#).

La culture est un ensemble de règles, coutumes et langages au sein d'une communauté.

Une culture émerge d'un projet de ses acteurs. Elle se crée par la segmentation. Ensuite elle devient indépendante et se propage par la communication. La culture est liée aux territoires.

Nous avons parlé ensuite du numérique et de la culture.

Le numérique c'est la mathématisation de l'information. Le numérique permet de diffuser tout ce que l'on souhaite [rapidement en copies identiques](#). Le numérique accélère et facilite l'acquisition, la [transmission](#), la production de différentes cultures ou créations.

Le numérique apporte de l'ouverture et de la rapidité. Le numérique relie et segmente. La segmentation et le lien sont indispensables à la création de nouvelles cultures. Le numérique est donc un outil idéal de création et de diffusion de nouvelles cultures. Pourtant le lien social se perd.

Les cultures ont été dénombrées. Elles sont diverses et variées.

La culture était populaire au départ. Ensuite, elle est devenue hautaine médiatiquement en séparant le social de la culture. Il est donc nécessaire de garder des traces d'histoires populaires.

La culture de la rue est contre la culture artistique diffusée par les médias. Les plus jeunes ont du mal à s'approprier la culture artistique, et créent leur culture SMS sur les réseaux sociaux.

La culture de masse est imposée par les médias. Les lobbies s'appuient sur la musique pour faire consommer. Si une culture est imposée cette culture décline ensuite quand elle ne l'est plus.

Le propriétaire et le libre ont été confrontés.

Les systèmes d'exploitation sont formatés, avec le bureau et la poubelle, et ne permettent pas la diffusion de certaines cultures. Les communautés libres créent des nouveaux systèmes d'exploitation pour leur culture. Comme enjeu, les fablabs, ou laboratoires de fabrications, permettront la diffusion de toutes les cultures, avec les objets idéaux.

Les systèmes externalisés, même s'ils permettent de simplifier, sont un danger à l'autonomie et à la diversité.

Des propositions ont été amenées.

Il est nécessaire de ne pas oublier la pause et la réflexion, afin de comprendre le numérique et sa culture pour se connaître soi, par la création. Il faut donc remettre la créativité en avant-plan.

Il est nécessaire de communiquer sur les licences d'utilisation, la protection de ses droits, permettant la redistribution de l'information afin de propager sa culture en se protégeant.

La culture de la terre s'affiche. Le numérique peut permettre de relier l'homme à la nature. Le numérique relie les informations. Le numérique devient ainsi un support de traces culturelles nouvelles entre elles.

Les animateurs, les enseignants en somme, doivent être formés. Ainsi ils acquièrent une culture et un savoir local tout en redevenant citoyens, ce qui permet de rester accessible.

L'enjeu sur la culture c'est la diversité.

Il est nécessaire de répartir les chances pour toutes les cultures, afin de garder une trace de notre civilisation, qu'elle soit passée ou actuelle, pour favoriser l'émergence de [nouveaux](#) procédés et outils.