

« L'INDUSTRIALISATION DES BIENS SYMBOLIQUES » – ENTRETIEN AVEC PHILIPPE BOUQUILLION, BERNARD MIÈGE, PIERRE MÆGLIN

Un livre théorique important sur les mutations en cours dans les industries culturelles et dans les nouvelles industries dites « créatives », la Web-revue a demandé aux trois auteurs de répondre à un petit nombre de questions par écrit.

LE MANAGEMENT PAR MÉTRIQUES EST EN TRAIN DE TUER LE JOURNALISME – VICTOR PICKARD

Le journalisme est en crise. Les deux dernières décennies ont vu disparaître des dizaines de milliers d'emplois dans le secteur ; des centaines de villes sont devenues des déserts informationnels.

UN MONDE SURVEILLÉ ET QUANTIFIÉ – EDWARD SNOWDEN

Ce texte est un extrait d'une interview vidéo donnée par Edward Snowden en décembre 2020 à Stossel TV (YouTube).

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES

CULTURELLES ET DE COMMUNICATION #64, MAI 2018

Mai 2018 Contenu : 1 Les neurosciences investissent l'industrie audiovisuelle 1.1 Le neuromarketing, ultime dérive dans la programmation des consciences ? 1.2 L'influence de l'École de Palo Alto 2 Une start-up de la Silicon Valley vend l'immortalité numérique 2.1 Black Mirro 3 Les comportements seront notés en Chine 3.1 Tous noteurs notés ? 3.2 La régulation algorithmique 4 Facebook fait acte de contrition 5 La télévision s'intéresse à la réalité virtuelle 5.1 Produits d'appel de la VR

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES, ET DE COMMUNICATION #61, FÉVRIER 2018

Février 2018 Contenu : 1 Mégafusion entre Disney et Fox 1.1 Problèmes pour Disney 2 Les enfants du rock ne sont pas encore adeptes du streaming 3 La plate-forme de vidéos musicales Vevo sera peut-être rentable en 2018 3.1 Tentatives de combiner audio et vidéo 3.2 Une marchandise échouée 4 Les artistes qui ont rapporté le plus en tournée en 2017 5 Le cinéma américain domine à la télévision européenne 6 Les séries les plus commentées sur les réseaux sociaux 6.1 Feu les études de la réception ? 6.2 La série à l'âge du capitalisme financier 7 Succès mitigé du dernier Star Wars

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #59, DÉCEMBRE 2017

Décembre 2017 Contenu : 1 La Chine veut ficher la voix de la population entière 1.1 Le profilage des population 1.2 Un marché mondial de la surveillance 2 Les jeux en monde ouvert d'Ubisoft 2.1 « Notre modèle, c'est Indiana Jones » 3 Le marché du cinéma en Chine attire les studios

américains3.1 Accord Chine-OMC et la concurrence des films étrangers 4 La stratégie de la chaîne payante HBO face à Netflix et Amazon4.1 Entretien avec Richard Plepler, PDG de HBO 5 Intensification de la concurrence dans le marché des plates-formes de vidéo à la demande 6 Facebook contraint à investir dans la sécurité6.1 Facebook et l'évasion fiscale

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #58, NOVEMBRE 2017

Novembre 2017 Contenu : 1 Les appels à la régulation des GAFAs se multiplient aux États-Unis 2 Hugh Hefner (Playboy) est mort 3 Séries télévisées : les géants mondiaux s'intéressent à la France 4 La vidéo par abonnement consommée par 2,3 millions de Français chaque jour 5 Exportations record en 2016 pour l'audiovisuel français 6 Google réaffirme ses ambitions dans le matériel (hardware) 7 Le streaming sur mesure de la musique d'ambiance pour les entreprises

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #56, SEPTEMBRE 2017

Septembre 2017 Contenu : 1 George A. Romero, le père des zombies, est mort 2 Les algorithmes et la crise financière à venir 3 Facebook : vers un monde meilleur ? 4 Le jeu vidéo sous surveillance en Chine 5 L'avant-dernière saison de « Game of Thrones »

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES

#54, JUIN 2017

Juin 2017 Contenu : 1 Un lien partagé sur quatre sur les réseaux sociaux relève du « fake news » 2 Les éditeurs de presse déçus par Facebook 3 Jeux vidéo : la réalité virtuelle ne décolle pas pour l'instant 4 Le streaming a tué les intros instrumentales 5 Le soft power et les séries turques 6 Des séries dérivées de Game of Thrones en préparation 7 Les liens avec des contenus originaux renforceront la publicité numérique à terme

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #52, AVRIL 2017

Avril 2017 Contenu : 1 Dernière mode sur YouTube : des vidéos des achats courants 2 Disney réduit sensiblement le nombre de créateurs dans sa division Maker Studios 3 Facebook veut concurrencer YouTube 4 Au Royaume-Uni, Google et Bing (Microsoft) ont signé un accord visant à lutter contre les contenus piratés 5 Les artistes ne profitent pas de l'essor du streaming (suite) 6 Le moteur de recherche Qihoo 360 concurrence Baidu en Chine, avec le live streaming 7 Les start-up américaines hésitent à entrer en Bourse

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #51, MARS 2017

Mars 2017 Contenu : 1 Séries télévisées : la lente émergence des showrunners en France (suite) 2 Streaming : l'industrie musicale soupçonne des tricheries 3 Proctor & Gamble impose ses règles aux agences médias pour la publicité numérique 4 La réalité virtuelle intéresse l'industrie publicitaire (le meilleur des mondes ?) 5 Les géants du Web investissent massivement dans les interfaces vocales 6 La CNIL lance un vaste débat sur les algorithmes 7 Medium, la plateforme des blogs de qualité, se cherche un nouveau modèle économique 8 Les cookies publicitaires sont ciblés par la Commission européenne

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #49, JANVIER 2017

Janvier 2017 Contenu : 1 YouTube progresse en France 2 Les vidéoclips ne font plus recette à la télévision 3 La réalité virtuelle (VR) devient réelle 4 L'avenir de l'industrie musicale selon Pascal Nègre : la chaîne de valeur numérique 5 Les sujets les plus discutés sur Facebook et Twitter en 2016 6 L'axe franco-allemand se mobilise pour le numérique

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #47, NOVEMBRE 2016

Novembre 2016 Contenu : 1 La fabrique de chansons de plus en plus industrielle 2 Ubisoft veut transformer à terme les jeux vidéo en « tourisme » virtuelle (jeux monde) 3 La télévision s'intéresse aux courses de drones 4 Steven Spielberg signe un partenariat avec le géant chinois, Alibaba 5 Twitter ne trouve pas d'acheteurs pour l'instant 6 Facebook veut copier Snapchat

ACTUALITÉS DES INDUSTRIES CULTURELLES ET NUMÉRIQUES #46, OCTOBRE 2016

Octobre 2016 Contenu : 1 Le nouvel algorithme de Facebook dérape 2 L'humanité 2.0 en l'an 2100, science-fiction ? 3 L'envoi réussi d'un satellite « quantique » chinois, destiné à un usage commercial et militaire 4 Le marché des PC est dopé par l'essor du « gaming » (e-sport) 5 « Le Bureau des Légendes » est la série française la plus exportée 6 Snapchat (Snap Inc.) vient de lancer une version française de son application Discover 7 DeepMind fait des progrès importants dans la création des voix

synthétiques