



HAL
open science

Cultural participation and digital platforms

Marta Severo, Olivier Thuillas

► **To cite this version:**

Marta Severo, Olivier Thuillas. Cultural participation and digital platforms. Hybrid. Revue des arts et médiations humaines, 2022, 8, 10.4000/hybrid.1433 . halshs-03672625

HAL Id: halshs-03672625

<https://shs.hal.science/halshs-03672625>

Submitted on 30 May 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

8 | 2022

Participation culturelle et plateformes numériques

Participation culturelle et plateformes numériques

Marta Severo et Olivier Thuillas



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1433>

DOI : [10.4000/hybrid.1433](https://doi.org/10.4000/hybrid.1433)

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Cultural participation and digital platforms¹ - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1879> [en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Marta Severo et Olivier Thuillas, « Participation culturelle et plateformes numériques », *Hybrid* [En ligne], 8 | 2022, mis en ligne le 21 avril 2022, consulté le 23 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/1433> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.1433>

Ce document a été généré automatiquement le 23 avril 2022.

Revue Hybrid

Participation culturelle et plateformes numériques¹

Marta Severo et Olivier Thuillas

- ¹ Au cours des dernières décennies, la participation citoyenne a fortement augmenté à l'échelle mondiale dans des domaines aussi différents que la politique, l'économie, les médias et les arts. De la démocratie participative à l'économie collaborative, du *crowdsourcing* à la *civic tech*, ces nouvelles formes d'organisation politique, économique et technologique, tout en se heurtant à des mouvements contraires, sont en train de changer la société². Les technologies numériques ont favorisé cette tendance en offrant de nouvelles possibilités d'expression et de création et en fonctionnant comme levier d'innovation dans différents secteurs. Par ailleurs, la diffusion de la culture numérique, au-delà des outils en tant que tels, a porté à l'affirmation d'un tournant qui insiste sur la capacitation des citoyens rendue possible par les technologies numériques et sur l'expression créative de l'émancipation individuelle³. Dans ce contexte de la « participation partout », le monde de la culture et des arts a également été confronté à ce phénomène de transformation et d'évolution rapides basées sur le participatif⁴.
- ² Le Web, d'abord avec les blogs et les autres outils Web 2.0 puis avec les réseaux sociaux et les plateformes collaboratives, a permis aux pro-amateurs⁵ de pouvoir partager et diffuser leurs œuvres et leurs connaissances au plus grand nombre dans de nouveaux espaces reposant essentiellement sur la culture de l'ouverture et des biens communs, qui pourraient sembler plus propices à la démocratie. Aujourd'hui plus que jamais, les dispositifs contributifs numériques (qu'ils soient institutionnels, commerciaux ou associatifs) s'inscrivent comme vecteurs de nouvelles formes de création, d'engagement et de partage des œuvres et des savoirs dans le domaine de la culture et des arts. Mais, dans le même temps, ces dispositifs soulèvent des enjeux éthiques, juridiques et politico-sociaux.
- ³ En effet, ce phénomène contributif a pris de l'ampleur année après année en attirant l'intérêt de plus en plus d'acteurs du monde de la culture. Dans un premier temps, ce mouvement a été porté par des associations et des communautés informelles, notamment les acteurs du libre et des communs, mais aussi par des amateurs de savoirs

et des artistes⁶. Dans un deuxième temps, des acteurs privés se sont à leur tour intéressés à ce nouveau mode de production des œuvres et de la connaissance de manière collaborative : plateformes de lecteurs comme Babelio, d'écriture comme Wattpad, de partage de contenus comme YouTube, Flickr ou SoundCloud. Ces plateformes collaboratives s'articulent autour de trois grands types de pratiques : créer, documenter et valoriser des contenus culturels et artistiques. Plus récemment, les institutions culturelles (bibliothèques, musées, archives) ont vu dans ces espaces participatifs non seulement l'occasion d'obtenir de la visibilité et attirer de nouveaux publics, mais aussi l'opportunité d'engager activement le citoyen dans leurs activités de recherches culturelles⁷.

- 4 Ce numéro d'*Hybrid*, la revue des arts et médiations humaines, ambitionne d'interroger les cadres théoriques, empiriques et politiques des rapports entre plateformes numériques et participation culturelle. À travers la combinaison d'approches venant des différentes disciplines, il vise à approfondir la fabrique de ces plateformes et les enjeux démocratiques et créatifs qu'elles ouvrent dans la relation du citoyen avec la production d'objets culturels et artistiques.
- 5 Nous avons décidé d'organiser la réflexion autour de deux thématiques majeures qui correspondent aux deux parties de ce numéro. La première partie vise à approfondir les enjeux de plateformes de la participation culturelle et propose une perspective critique autour des interactions entre acteurs publics et privés dans la construction de dynamiques numériques démocratiques. La deuxième partie est consacrée principalement aux enjeux de patrimonialisation générés par ces plateformes et permet de mettre en lumière la variété d'acteurs (institutions, amateurs, militants, etc.) qui contribuent à la production et à la conservation de traces de la participation pour nos générations futures.

- 6 Plusieurs articles de ce numéro pointent les difficultés et les limites de la participation sur les plateformes culturelles. Il nous semble important de rappeler que, de manière générale, cette participation dans le secteur culturel rencontre trois obstacles. Le premier est le fait que la culture est essentiellement un marché de l'offre : un musicien, un cinéaste, un auteur créent une œuvre et tentent de toucher un public le plus large possible avec le soutien d'intermédiaires. Sur ce point, le numérique change assez peu la donne, si ce n'est que les plateformes proposent d'autres formes d'intermédiation. Le deuxième obstacle a trait à la vision encore très malrucienne de la culture : les politiques culturelles visent avant tout à faire connaître au plus grand nombre les œuvres incontournables de l'humanité. Les plateformes culturelles portées par la puissance publique ou ses institutions prolongent souvent ce fonctionnement du haut vers le bas, alors que le développement des plateformes laissait présager une manière plus horizontale d'offrir des contenus culturels en ligne⁸. Du côté des acteurs privés, qui placent souvent l'utilisateur au cœur des plateformes collaboratives, la question du modèle économique constitue le troisième et dernier obstacle : pour financer la création et le développement de services numériques coûteux, l'opérateur de la plateforme, s'il offre gratuitement son service, est tenté de monnayer à la fois les contenus créés par les utilisateurs, mais aussi les données personnelles des usagers du service⁹.

- 7 Une partie des articles de ce numéro s'inscrit donc dans une perspective critique et montre à la fois les limites de la participation culturelle et, précisément, sa dimension construite, établie, pensée préalablement par l'opérateur de la plateforme. Ce dernier, parce qu'il la crée et qu'il l'anime, induit en grande partie cette participation et d'une certaine manière, la guide. Ce mouvement s'inscrit dans une critique plus vaste des plateformes collaboratives¹⁰, des plateformes dominantes en général¹¹ et des formes poussées de capitalisme qu'elles induisent¹².
- 8 L'article d'Yves Citton qui ouvre ce numéro d'*Hybrid* s'inscrit à la fois dans cette perspective critique et la dépasse en évoquant moins les plateformes numériques de participation culturelle que « la ruse induite de la raison marchande ou gouvernementale » qui se trouve derrière toute proposition de participation culturelle. Cette dernière serait systématiquement instrumentalisée : soit par le monde marchand qui transforme toute participation de l'internaute en marchandise, la seule valeur étant celle de l'attention du consommateur que l'on pourra valoriser auprès des annonceurs ; soit par les institutions culturelles qui, même détachées d'exigence de rentabilité, puisent dans la participation des visiteurs une légitimité démocratique qu'elles peinent de plus en plus à obtenir. Au-delà des plateformes, Yves Citton invite plutôt à repenser la participation culturelle en suivant la démarche « jurisgénérative » de Fred Moten qui consiste à encourager une production constante et spontanée de lois alternatives émanant des citoyens et des artistes.
- 9 Plusieurs articles de ce numéro permettent de préciser cette dimension critique par une analyse des différentes formes de participation sur les plateformes culturelles : quatre points reviennent régulièrement dans les articles. Le premier est la dimension communicationnelle de l'appel à participation et de l'injonction à participer. Rendant compte d'une enquête ethnographique déployée sur cinq expositions du Grand Palais à Paris, Sébastien Appiotti montre que l'institution incite fortement les visiteurs à se montrer actifs en (se) photographiant et en partageant leurs images sur les réseaux sociaux. En stimulant la participation des publics, l'institution cherche avant tout à repositionner son image institutionnelle et à soigner sa présence et sa notoriété en ligne. Si les musées ont longtemps banni les appareils photographiques des expositions, ceux qui encouragent le plus fortement à la participation photographique montrent ainsi leur capacité à être en phase avec leur époque et à s'adapter aux nouvelles pratiques culturelles, voire à les favoriser.
- 10 Deuxièmement, plusieurs articles soulignent que la rhétorique de la participation des publics aux offres culturelles numériques cache souvent un fonctionnement qui reste « descendant » : l'institution est à la manœuvre et la participation des publics est en partie instrumentalisée. Nicolas Navarro et Lise Renaud, en analysant les formes de participation des publics dans les applications mobiles de visite, confirment ces jeux de pouvoir et cette domination de l'institution, qui reste surplombante. L'un des apports de leur travail est justement de nuancer cette dimension critique en montrant que chaque application, en fonction du projet de l'institution, mais aussi en fonction du prestataire technique, place la participation des publics à un niveau différent. Ils soulignent en particulier la professionnalisation des acteurs de la culture et du tourisme dans leur volonté d'intégrer des formes réelles de participation des publics dans leurs propositions d'applications.
- 11 Eva Sandri se confronte à une problématique similaire en interrogeant les dispositifs participatifs dans le contexte muséal. En particulier, son texte vise à étudier le rôle du

public dans la production du webdocumentaire *Femmes gitanes du quai des platanes*, mis en place par le Museon Arlaten (musée d'ethnographie d'Arles). Pour ce faire, il propose une tentative de classement des types de dispositifs participatifs muséaux sur la base de l'engagement de la communauté concernée. Quatre types sont présentés : outils consultatifs, outils qui valorisent la visite, outils de collecte et outils de co-écriture. Ce classement permet à l'autrice d'éclaircir la complexité de la fabrique de la participation sur laquelle s'appuie le webdocumentaire en décrivant un modèle hybride qui combine logiques *top-down* et *bottom-up*.

- 12 La troisième dimension critique que l'on retrouve dans ce numéro 8 de la revue *Hybrid* touche aux contenus générés par les utilisateurs, dits *user generated content* (UGC). Analysant les stratégies et les discours de deux plateformes spécialisées dans l'apprentissage de l'écriture littéraire, Nolwenn Tréhondart montre comment le travail des auteurs et des bêtalecteurs est utilisé par l'opérateur de la plateforme. Ce dernier peut user d'une rhétorique entrepreneuriale ou militaire en jouant sur les perspectives de professionnalisation de l'écriture mais aussi de la lecture.
- 13 Quatrièmement enfin, plusieurs articles soulignent l'effet rhétorique de la participation du public, qui apparaît comme un passage obligé de toute offre culturelle numérique mais qui peine souvent à prendre réellement corps au sein des dispositifs proposés. L'exemple des plateformes alternatives de vidéo à la demande par abonnement, analysé par Valérie Croissant et Marie Cambone, est significatif de ces difficultés. Mettant en avant leur volonté d'associer largement les abonnés à des plateformes pensées comme des solutions alternatives cinéphiliques aux plateformes états-uniennes dominantes, les offres de Tënk, Mubi ou LaCinétek n'échappent cependant pas à une curation classique des films, choisis par des programmeurs ou des professionnels du cinéma. La promesse participative a, là encore, du mal à être tenue.

- 14 Qu'elles soient institutionnelles, amateurs ou commerciales, les plateformes contributives génèrent des traces numériques, volontaires ou involontaires. D'un côté, les actions des contributeurs visent à construire et partager des objets culturels, patrimoniaux ou mémoriels : documents d'archive, critiques littéraires, récits, photos, etc. De l'autre côté, toute pratique de construction, d'appropriation, de médiation, d'éditorialisation et de documentarisation qui traverse ces dispositifs produit des traces de la participation individuelle et collective qui constituent un objet nativement numérique en soi. La deuxième partie de ce numéro vise à approfondir ces phénomènes et, en particulier, à s'interroger sur la valeur patrimoniale de ces traces et par conséquent sur la nécessité de leur valorisation et conservation. Les six articles qui constituent cette partie permettent d'illustrer la variété de pratiques et d'interrogations qui soulèvent aujourd'hui la patrimonialisation de la participation culturelle numérique. Ces textes proposent des scénarios inédits, qui vont au-delà des enjeux institutionnels de construction patrimoniale, en ouvrant au point de vue de différents acteurs : les acteurs associatifs, les acteurs commerciaux et les acteurs militants.
- 15 Le premier texte d'Antonin Segault présente un des projets numériques de participation culturelle les plus connus, l'encyclopédie en ligne Wikipédia et plus largement la médiathèque libre Wikimedia Commons. L'article propose une analyse du

concours Wiki Loves Monuments, qui se tient depuis 2009 et pendant lequel les participants sont invités à photographier des œuvres de musées partenaires et à déposer leurs clichés sur Wikimedia Commons. L'intérêt de cette étude est double. Premièrement, il décrit et interroge les dynamiques d'animation de communauté pendant les dix ans d'existence du concours en questionnant leur durabilité. Deuxièmement, il permet de souligner l'importance des traces produites par le dispositif. En effet, les analyses présentées dans cet article s'appuient sur les données extraites par l'API de Wikipédia et sur les nombreuses statistiques mises à disposition par la plateforme. Ce premier exemple met en évidence l'importance de ces traces de la participation qui constituent en soi une mémoire à conserver.

- 16 Les deux articles suivants d'Irene De Togni et Benjamin Barbier montrent que la question de la conservation des traces ne concerne pas simplement des acteurs institutionnels et associatifs mais devient aujourd'hui un enjeu aussi pour des acteurs commerciaux. L'article d'Irene De Togni présente la plateforme Inducks. Cette dernière, née à l'initiative de bénévoles amateurs, est aujourd'hui le principal service d'indexation et de catalogage des bandes dessinées Disney en libre accès à une échelle internationale. Ce texte montre avec efficacité comment les personnels du groupe éditorial contribuent et s'appuient sur cette base de connaissance participative pour construire leurs propres pratiques professionnelles. Connaissances amateurs et professionnelles s'hybrident dans le dispositif et font d'Inducks un espace d'éditorialisation et de patrimonialisation qui va au-delà des dynamiques commerciales et des droits d'auteurs.
- 17 L'article de Benjamin Barbier s'intéresse au monde des jeux vidéo en illustrant un univers similaire à celui d'Inducks qui mélange projets commerciaux et initiatives amateurs. Cet article se confronte de manière plus directe à la problématique de la conservation des traces de participation en explorant tous les espaces éphémères de discussion des joueurs qui sont désormais destinés à la disparition. En revendiquant la nécessité de conserver de ces traces, Benjamin Barbier s'appuie sur la catégorie de patrimoine culturel immatériel, établie par l'Unesco en 2003 pour reconnaître toutes les pratiques orales qui échappent à un paradigme classique de patrimoine fondé sur la matérialité. Selon l'auteur, toutes les traces produites et enregistrées par les joueurs eux-mêmes au travers de différentes plateformes contributives voire au travers de la mise en place et de la maintenance de leurs propres infrastructures ludiques doivent être sauvegardées en tant que patrimoine immatériel.
- 18 Les deux articles suivants s'interrogent sur la question de la production participative des traces d'un troisième type d'acteur, le militant. L'article de Lucas Fritz examine la cause de la neurodiversité et sa possible patrimonialisation. Comme dans le texte de Benjamin Barbier, la catégorie de patrimoine culturel immatériel apparaît comme la plus efficace pour valoriser ces pratiques intangibles. En particulier, Lucas Fritz propose un projet de recherche-création, s'appuyant sur la plateforme Reddit et visant à faciliter la production des traces militantes de par la communauté liée à la neurodiversité pour revendiquer la reconnaissance de ce phénomène comme patrimoine. De manière similaire, Viviana Lipuma s'intéresse à des pratiques participatives militantes numériques. Elle approfondit l'usage des réseaux sociaux dans le contexte de la Russie. Elle s'appuie sur le concept d'artivisme pour décrire l'action de deux collectifs très actifs, rodina et Rebra Evi. Ces cas d'étude lui permettent de revenir sur une des thématiques centrales de ce numéro, le rapport entre participation

culturelle et démocratie, et de questionner la vision de l'outil numérique comme générateur de démocratie.

- 19 Le numéro se clôture avec un projet de recherche-crédation qui interroge, comme l'article précédent, le rapport entre participation et pratique artistique. Célin Jiang conduit une analyse comparative des *fembot* *pop stars* en Asie et en Occident à travers une approche créative. Le fembot *pop star* est une influenceuse virtuelle aujourd'hui célèbre dans l'industrie musicale. L'autrice met l'accent sur le fait que la création même de ces avatars est un processus participatif qui met au centre le public en construisant un mixage entre arts, marketing et technologie. La diversité du regard portée à la participation culturelle interprétée comme « techno-créativité collective commercialisée » dans cet article par rapport au reste du volume constitue une fin idéale permettant encore une fois de souligner la richesse et la complexité de cet objet d'étude.

- 20 En conclusion, ce numéro d'*Hybrid*, à travers sa variété d'approches et de terrain, se pose deux objectifs majeurs. Premièrement, il vise à construire une perspective réflexive pour interpréter la participation culturelle en posant l'accent sur les motivations des acteurs et sur les modes de connaissance (de l'objet, de soi, des autres) et de production des savoirs qui s'engendrent au sein des dispositifs participatifs en ligne. L'observation des pratiques de participation numérique dans la spécificité du secteur culturel nous permet, en effet, de nous poser des questions d'ordre épistémologique et politique et de revenir sur la question classique du rapport entre participation et démocratie. Nous voulons aller au-delà d'une vision des dispositifs numériques comme dispositifs de démocratisation culturelle en illustrant toute la complexité des modèles de fonctionnement que les plateformes contributives peuvent cacher. À ce propos, comme deuxième objectif, ce numéro cherche à mettre l'accent sur les angles morts¹³ de la participation culturelle. Ici, nous ne faisons pas référence seulement aux phénomènes de plateforme et aux enjeux juridiques et éthiques liés aux dispositifs numériques, mais nous voulons évoquer aussi tout événement généré par le décalage entre impératifs technologiques (interopérabilité, normalisation, accès et pérennité de données) et besoins expressifs et émotionnels des acteurs sociaux (droit à l'oubli et au secret, zones d'opacités, dynamiques de résistance, etc.). En particulier, nous avons cherché à attirer l'attention sur les questions liées à la valorisation des traces de la participation informelle venant d'acteurs non institutionnels (militants, artistiques et aussi commerciaux). Pour terminer, nous tenons à remercier tous les auteurs qui ont contribué à ce numéro ainsi que les évaluateurs dont les observations ont permis de renforcer la qualité des textes.

BIBLIOGRAPHIE

- Allard, Laurence et Vandenberghe, Frédéric, « Express yourself! Les pages perso », *Réseaux*, vol. 1, 2003, p. 191-219.
- Benkler, Yochai, *The Wealth of networks*, New Haven, Yale University Press, 2008.
- Flichy, Patrice, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010.
- Leadbeater, Charles et Millet, Paul, *The Pro-Am Revolution. How Enthusiasts Are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.
- Matthews, Jacob T., « Passé, présent et potentiel des plateformes collaboratives. Réflexions sur la production culturelle et les dispositifs d'intermédiation numérique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 16, n° 1, 2015, p. 57-71.
- Sadin, Éric, *La Silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, L'échappée, 2016.
- Severo, Marta et Thuillas, Olivier, « Plates-formes collaboratives : la nouvelle ère de la participation culturelle ? », *Nectart*, vol. 2, n° 11, 2020, p. 120-131.
- Severo, Marta, *L'Impératif participatif*, Bry-sur-Marne, INA Éditions, 2021.
- Smyrnaio, Nikos, *Les Gafam contre l'Internet. Une économie politique du numérique*, Paris, INA Éditions, 2017.
- Srnicek, Nick, *Le Capitalisme de plateforme. L'hégémonie de l'économie numérique*, Montréal, Lux, 2018.
- Thuillas, Olivier, *Les Formes publiques de courtage informationnel. L'exemple des services géoCulture*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Bertrand Legendre et Isabelle Klock-Fontanille, Paris, Sorbonne Paris Cité, 2017.

NOTES

1. Ce numéro a été réalisé dans le cadre du projet ANR COLLABORA (ANR-18-CE38-0005).
2. Yochai Benkler, *The Wealth of networks*, New Haven, Yale University Press, 2008.
3. Laurence Allard et Frédéric Vandenberghe, « Express yourself! Les pages perso », *Réseaux*, vol. 1, 2003, p. 191-219.
4. Marta Severo, *L'Impératif participatif*, Bry-sur-Marne, INA Éditions, 2021.
5. Charles Leadbeater et Paul Millet, *The Pro-Am Revolution. How Enthusiasts Are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.
6. Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010.
7. Voir le n° 140 de la revue *Culture et recherche* consacré à la recherche culturelle et aux sciences participatives.
8. Olivier Thuillas, *Les Formes publiques de courtage informationnel. L'exemple des services géoCulture*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Bertrand Legendre et Isabelle Klock-Fontanille, Paris, Sorbonne Paris Cité, 2017.
9. Marta Severo et Olivier Thuillas, « Plates-formes collaboratives : la nouvelle ère de la participation culturelle ? », *Nectart*, vol. 2, n° 11, 2020, p. 120-131.

10. Jacob T. Matthews, « Passé, présent et potentiel des plateformes collaboratives. Réflexions sur la production culturelle et les dispositifs d'intermédiation numérique », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 16, n° 1, 2015, p. 57-71.
 11. Nikos Smyrniatos, *Les Gafam contre l'Internet. Une économie politique du numérique*, Paris, INA Éditions, 2017.
 12. Éric Sadin, *La Silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Paris, L'échappée, 2016 ; Nick Srnicek, *Le Capitalisme de plateforme. L'hégémonie de l'économie numérique*, Montréal, Lux, 2018.
 13. À ce propos, voir le colloque organisé par Yves Citton à Cerisy en 2020. [En ligne] <https://cerisy-colloques.fr/numerique2020/> [consulté le 30 novembre 2021].
-

INDEX

Mots-clés : amateur, culture, institution, numérique, participation, patrimoine, plateforme

AUTEURS

MARTA SEVERO

Marta Severo est professeure titulaire en communication à l'université Paris Nanterre où elle est responsable du département d'information et de communication. Elle est membre et directrice adjointe du laboratoire Dicen-IDF. Elle participe activement aux recherches du laboratoire en coordonnant le thème éditorialisation, patrimoine culturel et autorité. En 2018, elle a été récompensée comme membre junior de l'Institut universitaire de France. À côté de ces engagements institutionnels, depuis 2012, elle coordonne le thème Médias et territoires du Collège international des sciences du territoire (CIST) à Paris. Ses recherches portent sur la recherche-action en sciences sociales à travers les données du Web. Ses activités de recherche se concentrent sur deux domaines thématiques : (i) la construction collaborative du patrimoine culturel et des mémoires sur le Web et (ii) les représentations numériques du lieu et de l'espace.

OLIVIER THUILLAS

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris Nanterre, il est membre du laboratoire Dicen-IDF (Dispositifs d'information et de communication à l'ère numérique). Il enseigne au sein du pôle métiers du livre de Saint-Cloud pour lequel il est co-responsable du master Métiers du livre et de l'édition. Chercheur associé au laboratoire des sciences de l'information et de la communication (LabSIC) et au laboratoire d'excellence Industries culturelles et industries créatives (labEx ICCA) de l'université Paris 13, ses recherches portent sur les industries culturelles et créatives, les plateformes numériques et les politiques culturelles.