



Séminaire CEMTI- MSH Paris Nord – CREGE MSHS Poitiers

**LES INDUSTRIES DU NUMERIQUE ET LES JEUNES :
EXPERIENCES ESTHETIQUES ET EMOTIONNELLES, CREATION DE
CONTENUS ET EMERGENCE DE NOUVELLES PRATIQUES SOCIALES**

Inscription préalable : <https://lite.framacalc.org/drbjrnc610-9xi8>

PROGRAMME

Jeudi 8 décembre 2022, 10h-13h

*Editorialisation et gamification des contenus numériques.
Quelle éthique pour les marques ? quelles modalités éducatives ?*

en lien avec le projet ADOPRIVACY, soutenu par le Défenseur des droits et l'INJEP.

Chercheur.es et professionnel.les

MICHAEL BUROW, designer. Les techniques de gamification implémentées dans les logiciels.

ADRIEN PEQUIGNOT, doctorant Cemti, ArTeC, Paris 8, Analyse du design de la plateforme Twitch au prisme de l'engagement.

CLOTILDE CHEVET, chercheuse, doctorante GRIPIC, Sorbonne Université, ZOE AEGERTER, designer - Collectif "Les Causeuses". Fabriquer le Bestiorobot » pour déconstruire la machine qui parle .

Discutante

Valérie Ines de la Ville, PU, CEREGE, Univ. Poitiers

Jeudi 8 décembre 14h-17h, salle 414

Editorialisation et gamification des plateformes pour les jeunes

Chercheures

NOLWENN TREHONDART, MCF, Univ. Lorraine, laboratoire CREM. **La modélisation des pratiques scolaires par les plateformes éducatives : enjeux de design et d’émancipation.**

FLORENCE RIO, MCF Univ. Lille, laboratoire Geriico, et ELSA TADIER, MCF à l’Univ. de Paris, laboratoire CERILAC. **Lire en ligne : entre stratégie de plateformes et pratiques adolescentes.**

Discutante

BERENGERE VOISIN, MCF, Univ. Paris 8 ; laboratoire Cempti.

Lieu : MSH Paris Nord ,

20 avenue George Sand 93210 Saint-Denis, metro Ligne 12, Front Populaire

Le 8 décembre : Salle 414 , 10h- 13h et 14h-17h

Responsables : Sophie Jehel, MCF HDR SIC, Univ. Paris 8, CEMTI –

Valérie Ines de La Ville, PU Sciences de Gestion, Univ. Poitiers, CEREGE

sophie.jehel@univ-paris8.fr; valerie.ines.de.la.ville@univ-poitiers.fr

Crédits image : Alain SAEY

Objet et Objectifs du séminaire

Depuis une dizaine d’années les industries du numérique ciblent de façon privilégiée les jeunes, adolescents et préadolescents, et se livrent une concurrence sans merci sur cette cible (Facebook, Instagram, Snapchat, Tiktok, Netflix, YouTube, Amazon, Steam, Twitch, Roblox etc. pour les principales). Les plateformes de jeux vidéo ont développé depuis plus de 15 ans la captation des publics jeunes. Les plateformes YouTube, Tik Tok et Roblox sont devenues

également un terrain de jeu pour de très jeunes influenceurs et influenceuses. Aujourd'hui, les pratiques culturelles des adolescents de 12-17 ans - fortement contraintes par les dispositifs socio-techniques que ces plateformes leur proposent pour créer, diffuser des contenus et les monétiser - occupent une place de première importance dans l'économie numérique qui joue un rôle déterminant dans l'économie mondiale.

L'objectif du séminaire est d'étudier à la fois :

- les stratégies des industries numériques à l'égard des jeunes, les adolescents étant devenus une cible commerciale privilégiée ;
- les pratiques de création des jeunes, mais aussi de résistance ou d'adhésion aux stratégies des plateformes ;
- les régulations des comportements des différents acteurs mises en œuvre par les pouvoirs publics, les plateformes et les jeunes, en particulier par des politiques d'éducation aux médias.

Centré sur cette réalité complexe et fortement évolutive, le séminaire posera les bases d'une collaboration entre chercheurs de disciplines complémentaires, en SIC, en sciences de gestion, en sociologie, en informatique, en droit, en économie, en psychologie. Il proposera une série d'échanges et de rencontres afin de croiser les questionnements des chercheurs et les préoccupations de la société civile, parents, éducateurs, enseignants, associations et acteurs "de terrain". Grâce au réseau établi par les porteuses du projet, ce séminaire impliquera des chercheurs au plan international.

La rencontre entre chercheurs venus de disciplines différentes, sciences de l'information et de la communication, gestion, économie, droit, psychologie, informatique permettra de faire naître des projets de recherche interdisciplinaires. Elle construira un espace d'échange susceptible d'éclairer les acteurs de l'éducation ou de la régulation à partir de connaissances actualisées sur les jeunes et les stratégies des industries numériques.

L'ensemble des séances se déroulera à la MSH PARIS NORD à l'adresse suivante :
20 Av. George Sand, 93210 Saint-Denis – Métro : LIGNE 12 - STATION Front Populaire sortie n°3 MSH Paris Nord. Une connexion par visioconférence sera possible.

Chaque séance sera organisée selon le déroulé suivant :

Introduction de la séance et présentation des intervenants : 5 mn

Première partie : 1h 20

- **20 mn** : Présentation par 1 professionnel des pratiques sociales et des enjeux relatifs au thème de la séance.
- **60 mn** : Présentation de 2 papiers de recherche (essais, problématisations, recherches empiriques...)

Pause de 15 mn

Deuxième partie : 1h10

- **30 mn** : Un discutant qui fera le lien et posera 2 questions à chaque intervenant de façon à obtenir des réponses courtes.
- **30mn** : Questions de la salle aux trois intervenants et discussion collective

Synthèse des enjeux mis en lumière par la séance : 10 mn