

Journées d'étude, 25 et 26 septembre 2025

Formes, diffusion et réception des récits sur les plateformes et réseaux sociaux numériques.

Quels enjeux identitaires, relationnels et socio-politiques pour les adolescents et les jeunes adultes ?

Analyse critique et participative des contenus et des usages, méthodologies de recherche innovantes et horizons pédagogiques.

Mots clés : réseaux sociaux numériques, récits, récit de soi, jeu de rôle, performance, fiction, identité, émancipation, créativité, émotion, appropriation, esprit critique, sociabilité, appartenance.

Innombrables sont les récits du monde. C'est d'abord une variété prodigieuse de genres (...) comme si toute matière était bonne à l'homme pour lui confier ses récits : le récit peut être supporté par le langage articulé, oral ou écrit, par l'image, fixe ou mobile, par le geste et par le mélange ordonné de toutes ces substances (...). De plus, sous ces formes presque infinies, le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés (...). Le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie. Une telle universalité du récit doit-elle faire conclure à son insignifiance?¹

Nous pourrions poursuivre cette liste introductive de Roland Barthes, en illustrant la prolifération exponentielle des récits dans la communication et les productions culturelles contemporaines, entre le storytelling commercial, le développement des séries, l'évolution

¹ Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. Dans : *Communications*, 8, pp.1-27.

dans la pratique, la réalisation et la diffusion des jeux vidéo, l'avènement des productrices et producteurs de contenus et des influenceurs, l'irruption massive dans la vie quotidienne de la consultation/publication de contenus courts et/ou éphémères tels que les stories, réels ou vidéos TikTok. Les enjeux spécifiques de ces phénomènes, en termes de communication, de construction de soi, de sociabilité, et d'accès à l'information, se posent de façon particulièrement accrue pour le public adolescent, cible privilégiée des plateformes numériques (Jehel, 2022), caractérisée par une soif de curiosités mais aussi des vulnérabilités multiples. Par ailleurs, le secteur du numérique et l'éducation aux médias et à l'information nous encouragent à prendre toute la mesure de la question rhétorique de Barthes, en explorant les significances sociales, émotionnelles, cognitives et éthiques des récits socionumériques contemporains.

Cette journée d'étude propose d'aborder le récit en environnement numérique selon des angles différents, en s'attachant à ses caractéristiques propres, à ses modalités de publication, de diffusion et de réception, ainsi qu'aux usages socionumériques et ludiques du public adolescent et de jeunes adultes, avec une attention particulière portée à la créativité dans sa dimension heuristique et comme potentiel outil d'émancipation.

Axe 1 : Identité, sociabilité et appartenance

Comment le design des plateformes, leurs normes communicationnelles et les nouveaux usages viennent-ils questionner la fonction des récits ? A la fois espace d'expression (Zask, 2011), de singularisation, de construction et d'affirmation identitaire (Gomez-Mejia, 2016 ; Cardon, 2008) mais aussi de conflit lorsque ces identités sont hybrides et complexes (Benjamaa, 2024), ces espaces sont aussi des opportunités de mises en scène créatives qui questionnent les normes – identitaires, sociales, religieuses, politiques, culturelles, communicationnelles ou de genre – ainsi que les normes des plateformes elles-mêmes. Les contenus créés et partagés relèvent ainsi d'un « jeu social (...) permettant d'acquérir de la valeur symbolique » (Couchot-Schiex, 2017, p. 158). Les plateformes numériques ouvrent également un espace de fiction où l'internaute peut se raconter en tant qu'avatar ou créer une *persona*, dans des expériences immersives. Dans de nouvelles formes de vidéo retransmises en direct, appelées « *live* PNJ » ou encore dans des jeux vidéo, selon des situations d'engagement ludique variables (Caïra, 2018), les joueurs sont amenés à négocier avec leur « identité jouable » (Delbouille, 2019). Ce faisant, la pratique du roleplay (jeu de rôle) apparaît alors comme une véritable « stratégie identitaire » (Di Filippo, 2012).

Un schéma de communication traditionnel semble dépassé pour analyser la circulation des récits socionumériques : les autres ne sont pas seulement destinataires du récit performé mais partenaires, en interaction sociale, comme dans *Logbook de la colonie*, qui exploite « la co-écriture de récits polyphoniques » à travers les profils de fiction (Saemmer & Appiotti, 2022, p.89). À l'instar de la BD *Été*, publiée sur Instagram, les récits investissent également les réseaux socionumériques, espaces de diffusion novateurs mais dont les matérialités techniques et éditoriales contraignent le processus de création (Tréhondart, 2020). La création sur les réseaux interroge les identités numériques tout autant que la diffusion des récits et la façon dont la réception est conditionnée et personnalisée par les algorithmes.

Comment le récit participe-t-il à l'expression et à la construction identitaire des jeunes, qui reste intimement liée à l'espace où celle-ci s'affirme et en particulier aux normes qui agissent sur ces espaces ? La démocratisation de l'expression en ligne questionne les barrières traditionnelles du rapport à soi et aux autres, faisant de chaque individu un potentiel créateur de contenu, voire un leader d'opinion. Du partage des émotions au self-branding, la viralité des récits personnels interroge le va-et-vient des usagers/créateurs entre un récit d'un soi authentique et la fabrication d'un soi qui se voudrait idéal et performant, sous la pression de nouvelles normes, implicites ou non. Comment les usagers, et plus particulièrement les adolescents, s'adaptent-ils, se forment-ils, et composent-ils avec les normes induites par des plateformes qui ont massivement recours au narratif et qui sont aujourd'hui plébiscitées par les adolescents : Tiktok, Instagram, Snapchat, Youtube ? Dans ces nouveaux espaces où le rapport à soi est reconfiguré, la question de la réappropriation identitaire n'a jamais été aussi forte. Dans quelle mesure les jeunes s'en emparent-ils pour s'affirmer, faire entendre leur voix, s'affranchir des normes potentiellement ressenties comme restrictives ?

Axe 2 : Compréhension et construction du sens

Les modes de publication et de consultation des contenus, caractérisés par leur multiplication exponentielle, ainsi que par une accélération et une fragmentation accrues propre au régime capitaliste (Rosa, 2019), questionnent la façon dont les adolescents, en tant que cible privilégiée du marketing numérique, usagers actifs et fortement présents sur les réseaux socionumériques, investissent les sujets sensibles et en construisent la compréhension.

L'accélération sociale, théorisée par Hartmut Rosa (2019), croise ici l'accélération des modes de communication et questionne la gestion du temps, qui se trouve elle-même au cœur des enjeux de la narratologie (Genette, 1966-2002 ; Ricoeur, 1988). Comment fonctionne la mise

en récit, sur des plateformes qui proposent des modes d'édition fortement contraints par des dynamiques d'accélération, de répétition et de fragmentation ?

La brièveté des vidéos ou des messages, la juxtaposition des contenus, leur multiplication et leur dissémination sur différentes plateformes, sous différentes formes, signalent d'un côté leur diversité et leur hétérogénéité, mais également des formes d'uniformisation, notamment à l'intérieur des « bulles de filtres » (Pariser, 2011).

La confrontation avec l'altérité, le conflit socio-cognitif nécessaire à la construction du sens peuvent être mis à mal par l'entre-soi algorithmique (Perret, 2019). De nouvelles littératies sont ainsi essentielles (Frau-Meigs, 2019) pour pouvoir observer une distanciation critique vis-à-vis des plateformes et de leur fonctionnement, mettre en lumière la diversité des communautés interprétatives et leur rôle dans la construction du sens et l'appropriation des contenus. La sémiotique sociale propose notamment d'étudier le rôle des « filtres interprétatifs » (Saemmer & Tréhondart, 2020), constitués des expériences socialisatrices, des croyances, des valeurs et des appartenances qui agissent en situation de sémiiose et orientent le regard.

Quels dispositifs méthodologiques permettent de conscientiser ces filtres interprétatifs individuels et collectifs et leur action dans la construction du sens et de prendre en compte la subjectivité ? Quelle vision du monde, de la société et d'autrui peut se développer à partir de la consultation des fils de recommandation dont la personnalisation algorithmique reste ambivalente pour l'utilisateur (Rouvroy, 2013) ? Dans le domaine des jeux vidéo, par quels mécanismes les pratiques de performance, ou « playformances » (Frasca, 2018) peuvent-elles être considérées comme des manières d'interpréter le monde et de construire du sens ?

Axe 3 : Créativité, fiction et imagination

À l'heure où, bien loin d'être mis en opposition, le « virtuel » est devenu une extension du réel, et où le récit de soi ne relève plus seulement de la sphère privée, les limites des espaces semblent se dissiper et la normativité qui les instruit aussi. La question de la perception de ce qui est fictif ou réel, de ce qui est vrai ou imaginaire est également un sujet primordial, du point de vue de l'utilisateur, et concernant l'analyse que l'on peut faire du fonctionnement des plateformes. Des enjeux essentiels face aux défis que représentent les *fake news* et la propagande, notamment en direction des adolescents, et en période électorale (Jehel, 2020).

La réception des médias est également complexe à appréhender. Les plateformes numériques présentent de nombreux enjeux éthiques mais aussi émotionnels et économiques (Jehel, 2018

; Alloing & Pierre, 2017, 2021). Dans ce domaine, un travail créatif permettrait d'engager les participants dans une action réflexive concrète et sensible, pour prendre le rôle d'« interprètes-impliqués » (Piot, 2023).

Le récit médiatique n'est pas seulement produit, diffusé et reçu, mais aussi vécu, à travers des expériences d'immersion notamment dans la pratique du jeu de rôle. A ce titre, le « bleed » constitue une notion intéressante, qui tente de saisir les moments où la limite entre personne réelle et personnage incarné dans le jeu devient poreuse, laissant ainsi déborder dans le jeu les émotions du ou de la roliste (et inversement). Plus largement, les usages des adolescents et des jeunes adultes, la nature des contenus qu'ils et elles consultent, mettent en jeu un travail émotionnel intense, à un âge de la vie où la connaissance et la maîtrise des émotions sont à la fois en cours de construction, fortement sollicitées, voire marchandisées (Hochschild, 2017 ; Illouz, 2019).

Les pratiques émergentes de jeu de rôle, non pensées par les concepteurs d'un jeu original, sont aussi à questionner du point de vue des dimensions temporelles propres à l'expérience vidéoludique entendue comme « un dialogue quasi-simultané entre les auteurs d'une expérience-cadre, et les joueurs, "auteurs" d'une ou plusieurs procédures de jeu » (Caillate, 2018), mais également du point de vue des logiques temporelles de l'innovation technique dans lesquelles sont inscrites les productions vidéoludiques. Ces pratiques imprévues basées sur la performance, posent la question des reconfigurations possibles du cadre temporel de récits vidéoludiques existants.

Les méthodologies créatives, à l'image des propositions faites par Sébastien Appiotti et Susanne Müller (2023), ou des travaux en recherche-création du *GTNum#FeelNum*, en agissant sur la matérialité des artefacts, offrent-elles des espaces de communication et d'introspection ? Dans quelle mesure les actes créatifs permettent-ils d'engager une distanciation critique émancipatrice face à l'industrie culturelle numérique, son opacité et son fonctionnement monopolistique ? Des dispositifs didactiques utilisant le récit, dans une perspective réflexive, créative, voire introspective, peuvent-ils engager les usagers, notamment les adolescents, à se réapproprier les contenus, et à développer plus d'autonomie dans leurs usages ?

Les journées d'étude auront lieu à la Maison de la Recherche, Université Paris 8-Vincennes, Campus de Saint-Denis, les 25 et 26 septembre 2025.

Votre contribution peut suivre un ou plusieurs des axes présentés dans l'appel, ou bien apporter **une approche originale** en lien avec le thème de ces journées d'étude. Si vous optez pour cette dernière option, veuillez mentionner "proposition libre" dans votre soumission.

Les participants sont invités à présenter une proposition d'un maximum de 500 mots (police Times New Roman 12, interligne simple), accompagnée d'une brève notice bio-bibliographique. Merci de préciser dans quel axe se situe la proposition et de fournir sur une page distincte le titre de la proposition, le nom de l'auteur (ou des auteurs), ainsi que les coordonnées professionnelles.

Les propositions sont à envoyer **au plus tard 03 mars 2025** à l'adresse suivante : recitsnum.identites@gmail.com

Comité scientifique :

Sophie Jehel, Professeure des universités en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, EA 3388, Université Paris 8 | Vincennes - Saint-Denis.

Alexandra Saemmer, Professeure des universités en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, EA 3388, Université Paris 8 | Vincennes - Saint-Denis.

Nolwenn Trehondart, Maîtresse de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication, Crem, EA 3476, Université de Lorraine.

Comité organisateur :

Ghizlane Benjamaa, Doctorante-chercheuse en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, EA 3388, Université Paris 8 | Vincennes - Saint-Denis.

Lorena Lisembard, Artiste et doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, EA 3388, Université Paris 8 | Vincennes - Saint-Denis.

Cécile Perret, Enseignante spécialisée, Doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, Université Paris 8 | Vincennes - Saint Denis.

Virginie Piot, Doctorante en Sciences de l'Information et de la Communication, Cemti, Université Paris 8 | Vincennes - Saint Denis.

Les notifications d'acceptation seront adressées au plus tard le 11 avril 2025.

La publication d'un dossier de revue à partir de la journée d'étude est envisagée.

Bibliographie

- Alloing, C., & Pierre, J. (2017). *Le Web affectif, une économie numérique des émotions*. INA.
- Alloing, C., & Pierre, J. (2021). Le travail émotionnel numérique : Faire de ses clics un moyen d'éviter les claques. *Questions de communication*, 40(2), 233-256. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26990>
- Appiotti, S., & Saemmer, A. (2022). Le profil de fiction sur les réseaux sociaux. Au prisme de nos lectures. *Les Cahiers du numérique*, 18(1,2-3,4), 71-96 <https://doi.org/10.3166/LCN.2022.008>
- Appiotti, S., & Müller, S. (2023). « Manipuler » et co-interpréter les images choc : Vers une sémio-poïétique sociale? *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, 53, Article 53. <https://doi.org/10.4000/semen.18959>
- Benjamaa, G. (2024). Monétiser le prêche en ligne : Idéologies plurielles et conflits symboliques chez les musulmans français, *Revue Quaderni*, 63-82. <http://journals.openedition.org/quaderni/2980>
- Bódi, B. (2023). *Videogames and Agency*. Routledge Advances in Game Studies. London New York : Routledge.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, 10. <http://journals.openedition.org/sdj/1149> ; <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Caillate, R. (2018). Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ?. *Sciences du jeu*, 9. <https://journals.openedition.org/sdj/936>
- Coispel, T., & Lisembard, L. (2024, à paraître). 100 % human work, *Multitudes*, 96.
- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité. *Revue Réseau*, 152, 93-137.
- Couchot-Schiex, S. (2017). "Prendre sa place" : Un contrôle social de genre exercé par les pairs dans un espace augmenté. *Education et sociétés*, 39(1), 153-168. <https://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2017-1-page-153.htm>
- Delbouille, J. (2019). *Négocier avec une identité jouable. Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques* [Doctoral thesis, ULiège - Université de Liège]. ORBi-University of Liège. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/240605>
- Di Filippo, L. (2012). Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG. *¿ Interrogations ?*, 15.

- Di Filippo, L., Tuailon Demésy, A. et Cayatte, R., (2023). *Temporalités et imaginaires du jeu*. Liège, Belgique: Presses Universitaires de Liège.
- Frasca, G. (2007). *Play the message: Play, game and videogame rhetoric* [Unpublished doctoral thesis, IT University of Copenhagen].
- Frau-Meigs, D. (2019). Créativité, éducation aux médias et à l'information, translittératie : Vers des humanités numériques. *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, 98, Article 98. <https://doi.org/10.4000/quaderni.1482>
- Genette, G. (1966-2002). *Figures*. Le Seuil.
- Gomez-Mejia G. (2016). *Les fabriques de soi ? Identité et industrie sur le web*. Paris, MkF éditions.
- Hochschild, A. (2017). *Le prix des sentiments. Au cœur du travail émotionnel*. Paris, La Découverte (traduction de *The Managed Heart*).
- Illouz, E. (dir.), (2019). *Les marchandises émotionnelles. L'authenticité au temps du capitalisme*. Paris, Premier Parallèle.
- Jehel, S. (2018). Les adolescents face aux violences numériques : Entre adhésion et résistances aux logiques de violence. *Terminal. Technologie de l'information, culture & société.*, 123. <https://doi.org/10.4000/terminal.3226>
- Jehel, S. (2020). La défiance des adolescents vis-à-vis de l'information journalistique dans le contexte de la crise de l'information. Dans *Éducation critique aux médias et à l'information en contexte numérique*, sous la direction de Sophie Jehel et Alexandra Saemmer, 101-126. Presse de l'Enssib.
- Jehel, S. (2022). *L'adolescence au cœur de l'économie numérique, travail émotionnel et risques sociaux*. INA éditions.
- Leichter-Flack, F. (2012). *Le Laboratoire des cas de conscience*. Alma Édition.
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble : What the Internet Is Hiding from You*. New York : Penguin Press
- Perret, C. (2019) « Lire des récits filmiques violents en classe de français », dans *Les Adolescents face aux images trash sur Internet*, Sophie Jehel et Angélique Gozlan (dir.). Éditions In Press.
- Piot, V. (2023). Pour une sémiotique sociale en terrain scolaire : Explorer et enrichir les compétences visuelles, émotionnelles et numériques chez les adolescents. *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 17, 51-72. <https://doi.org/10.7202/1106808ar>
- Ricoeur, P. (1988). L'identité narrative, *Revue Esprit*, n° 7-8, 295-305.

- Rosa, H. (2019). *Accélération, une critique sociale du temps*. Éditions la Découverte.
- Rouvroy, A., Berns, T. (2013). Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation, Le disparate comme condition d'individuation par la relation ? *Revue Réseaux n°177*, 163-196
- Saemmer, A., & Tréhondart, N. (2020). Remonter aux motivations sociales et politiques du regard. Éléments d'une méthode en sémiotique sociale. *Études de communication. Langages, information, médiations*, 49, 101-113. <https://doi.org/10.4000/edc.6036>
- Tréhondart, N. (2020). Quand la bande dessinée «tient salon» sur Instagram. *Biens Symboliques / Symbolic Goods. Revue de sciences sociales sur les arts, la culture et les idées*, 7, Article 7. <https://doi.org/10.4000/bssg.491>
- Zask, J. (2011). *Participer : essai sur les formes démocratiques de la participation*. Paris, Le Bord de l'eau.