

Université Gustave Eiffel - CHAMPS-SUR-MARNE  
UFR - Sciences Humaines et Sociales

## **Savoir, Culture et Youtube**

**Mémoire présenté par**  
**Xuan-Minh TRAN**  
**M1 Cultures et Métiers du Web**  
**Année : 2023-2024**

**Préparé sous la direction de M. Christophe PRIEUR**  
**Professeur en Sociologie de l'UFR Sciences Humaines et Sociales**

Université Gustave Eiffel - CHAMPS-SUR-MARNE  
UFR - Sciences Humaines et Sociales

## **Savoir, Culture et Youtube**

**Mémoire présenté par**  
**Xuan-Minh TRAN**  
**M1 Cultures et Métiers du Web**  
**Année : 2023-2024**

**Préparé sous la direction de M. Christophe PRIEUR**  
**Professeur en Sociologie de l'UFR Sciences Humaines et Sociales**

## **REMERCIEMENTS**

Je souhaiterais dans un premier temps remercier mon directeur de mémoire, Monsieur Christophe PRIEUR, sans qui, la qualité de mon mémoire ne serait pas à la hauteur de ce qu'il est aujourd'hui. Son expérience sur le domaine ainsi que la qualité de ses conseils m'ont permis de progresser au fil de la rédaction de ce mémoire.

Je tiens également à exprimer toute ma reconnaissance à l'équipe pédagogique du master Cultures et Métiers du Web pour la qualité de leur enseignement.

De ce fait, je souhaite sincèrement remercier Monsieur Jacques-François MARCHANDISE, qui dès l'entretien d'entrée dans le master, m'a tout de suite encouragé à creuser autour de mon sujet, et qui m'a encouragé tout au long de l'année malgré les difficultés psychologiques affrontées durant cette année.

Pour finir, je tiens à exprimer ma gratitude envers mes amis et ma famille pour leur immense soutien. Bien que cette année ait été extrêmement compliquée quant à la motivation et l'isolement, les encouragements de mes proches m'ont permis de surmonter mes craintes et de faire face au stress de cette production.

## **Table des matières.**

<b>Table des matières.....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>6</b>
<b>I - En dehors de l'école, au centre de la jeunesse.....</b>	<b>27</b>
a) “L'éducation buissonnière” selon Anne Barrère.....	29
b) La télévision.....	32
c) Les technologies numériques de l'ère pré-Youtube.....	42
<b>II - La réception et l'autorité du savoir.....</b>	<b>56</b>
a) Une réception et consommation inédite : comportement adopté et adapté.....	56
b) Entre amateurisme et spécialiste, les limites entre simple divertissement et professionnalisme.....	68
c) Les youtubeuses : les “sachantes” stigmatisées et occultées ?.....	70
<b>Conclusion - Une génération Youtube ?.....</b>	<b>75</b>
<b>Enquête annexe.....</b>	<b>78</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>81</b>

## INTRODUCTION

*“Né le 8 juillet 2003, en plein milieu de la canicule qui frappe le début de notre millénaire, je suis un enfant du XXI<sup>e</sup> siècle, un siècle marqué par de nouvelles mutations, de nombreux changements, de technologies toutes plus innovantes les unes que les autres, qui vont tout droit bouleverser notre rapport au monde. En somme, je suis un enfant de la génération Z, une génération définie **populairement** par les enfants nés entre 1997 et 2012. Quoi qu'il en soit, très jeune, je développe une relation particulière avec le numérique et l'électronique. C'est arrivé en me baignant dans les affaires de ma famille mais surtout celles de mon grand frère, né lui en 1994 : les VHS, Windows 95, les TV cathodiques font parties de l'esthétique et du paysage culturel avec lesquels je vais grandir, me développer, et plus tard m'inspirer, m'étant chère.*

*Dans cet environnement marqué par les technologies du XX<sup>e</sup> siècle, je vais vite me passionner d'informatique mais surtout de jeux vidéo, passant durant l'entièreté de mon temps libre, des heures et des heures, le nez collé à mon GAMEBOY Advance SP. Cela dit, parallèlement, jeune élève très appliqué en cours, vif d'esprit et curieux, je suis en quête permanente de nouvelles connaissances. Je touche à tout, j'explore ce qui est explorable, de la musique à l'astronomie, en passant par le dessin et la paléontologie. Je suis les cours de mon grand frère, qui était déjà en terminale alors que j'étais seulement en CMI. Je m'intéresse à tout et à n'importe quoi. En résumé, je suis curieux et créatif.*

*C'est aux alentours de mes 7-8 ans, en 2010, que je vois l'arrivée d'un tout nouvel objet, inconnu chez moi, une soi-disant **box Internet**. A cette époque, ma mère n'était absolument pas pour l'acquisition de ce genre d'outil, le voyant uniquement utile et réservé au domaine du travail. Mais après une longue discussion entre elle et mon frère, ils ont conclu par l'abonnement à Internet. Encore innocent et jeune à cet âge, je ne savais pas du tout à quoi servait cette machine et par conséquent, je ne pouvais pas prévoir que cette simple "boîte", aussi accessible grâce à l'entreprise telecom Free, allait révolutionner le monde, **mon monde**. Ceci-dit, nul ne pouvait prévoir ce scénario.*

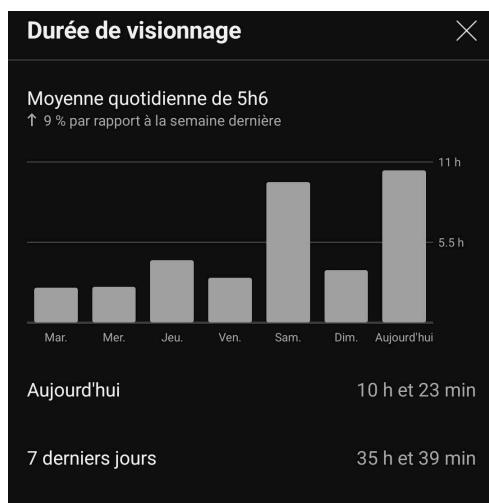
*Personne ne pouvait prévoir ce flux perpétuel d'informations. Personne ne pouvait prévoir cet objet à la taille d'une main pouvant nous interconnecter instantanément aux quatre coins du monde. Personne ne pouvait deviner notre monde actuel.*

*Dans ce nouveau monde qui apparaît et naît par l'intermédiaire de ce boîtier à lumières clignotantes, mon jeune imaginaire le perçoit comme une étendue sans limite, libre, infinie, qui me tarde de découvrir de fond en comble. Bien que le concept de réseaux connectés existe et se développe depuis le milieu du 20e siècle, avec le développement d'ARPANET par l'industrie militaire, l'histoire du monde connecté était pour moi inconnu ainsi tout nouveau. L'arrivée des box Internet dans la majeure partie des foyers ressemble dans ma tête, à la découverte d'un nouveau continent, vierge et inexploré par l'être humain, quelque chose de tout nouveau, une toile totalement blanche.*

*Je fais alors la découverte avec mon frère, d'un site à la sonorité anglophone, un certain **Youtube**. Dans mes souvenirs, les premières choses qu'il m'aït présenté étaient des vidéos courtes, extrêmement **virales** au début d'Internet, un terme emprunté au champ médical décrivant l'explosion et la circulation internationale de vidéos. On parle ici de la vidéo de Mr. Trololo ainsi que du Nyan Cat, deux emblèmes mythiques de la naissance d'une nouvelle culture : la culture du Net.*

*S'ensuit une exploration libre de ce vaste espace communautaire. Très tôt, je découvre la facette humoristique dans la communauté française de la plateforme par une vidéo d'un jeune internaute qui faisait des blagues en se filmant, un certain Cyprien. D'abord en tant que pur divertissement avec des sketchs appelés des "podcasts", je découvre l'énorme catalogue qui m'est proposé tous les jours, gratuitement : des expériences scientifiques accessibles et ludiques à la composition de musique, tout en passant par des histoires insolites, occultés par les manuels d'histoire, Youtube permet à un jeune enfant d'explorer et de s'explorer, dans de nouvelles passions, sans limite de temps, sans expiration.*

*Dès lors, la plateforme rentre dans mes habitudes, dans mes hobbies, dans ma culture, dans ma routine journalière, commençant à remplacer toutes les autres formes culturelles. Je pense encore aujourd'hui, être un énorme consommateur de Youtube, parmi les utilisateurs quotidiens : je passe en moyenne près de 5 heures sur la plateforme, parfois même dépassant les 11 heures journaliers, à visionner du contenu audiovisuel, de thèmes en tout genre, d'interrogations que je me pose, de problématiques, tout en consommant des productions que j'ai déjà regardé une, voire plusieurs fois. "A quoi ça sert ?", me direz-vous, c'est mon plaisir et ma passion, je vous répondrai.*



*Fig.1. Statistiques personnelles proposés par Youtube*

*Youtube apparaît pour moi comme une toute nouvelle forme d'école, on parle de tout et de rien. J'apprends des choses qui ne me serviront peut-être jamais dans le quotidien, mais je suis tout de même content de les connaître et de les partager, si la situation me le permet. A ce jour, je me demande deux choses : depuis combien de temps est-ce que j'ai commencé à me désintéresser de l'école pour me tourner vers un apprentissage différent et surtout est-ce que je suis cultivé comme les autres de mon âge. "*

Quoi qu'on dise, le réseau social Youtube est maintenant dans le quotidien de notre société. Conçue et mise à la lumière le 14 février 2005, et rachetée l'année suivante par le géant Google, la plateforme est aujourd'hui parmi les sites les plus consultés, avec près de 33 milliards de visiteurs par mois, au côté des deux autres mastodontes, le célèbre moteur de recherche Google et ses 80 milliards de consultations ainsi que le réseau social Facebook et ses 17 milliards d'utilisations par mois. On associe ainsi à Youtube "la croissance la plus rapide de l'histoire de l'internet<sup>1</sup>". La plateforme est un flux d'informations, à la fois continue et global : en 2023, on compte près de 500 heures de vidéos mises en ligne<sup>2</sup> chaque minute, tous les jours, dans près de 88 pays du globe.

La naissance de Youtube s'inscrit durant une période où Internet voit une nouvelle ère de son existence, une nouvelle révolution dans son fonctionnement : on parle de la naissance du web participatif, le **web 2.0**<sup>3</sup>. L'utilisateur du web est à la fois maître de l'émission et de la réception, l'interaction pouvant se faire directement avec un autre : c'est la notion clé du peer-to-peer. La plateforme Youtube fait partie du grand groupe des "nouvelles"<sup>4</sup> plateformes

---

<sup>1</sup> LOUESSARD, Bastien, 2017. Scène de la vie culturelle.

<sup>2</sup> AKROUT, Karim et AKROUT, Karim, 2023. YouTube chiffres & tendances 2023 - Social Media | Alioze. Alioze [en ligne]. 13 mars 2023. Disponible à l'adresse :

<https://www.alioze.com/chiffres-youtube#:~:text=Chaque%20minute%2C%20500%20heures%20de,heures%20de%20vid%C3%A9os%20par%20jour>

<sup>3</sup> QUONIAM Luc, BOUTET Charles-Victor, « Web 2.0, la révolution connectique », Document numérique, 2008 / 1 (Vol. 11), p.133-143. DOI : <https://doi.org/>. URL : <https://shs.cairn.info/revue-document-numerique-2008-1-page-133?lang=fr>

<sup>4</sup> LOUESSARD, Bastien, 2017. Scène de la vie culturelle .

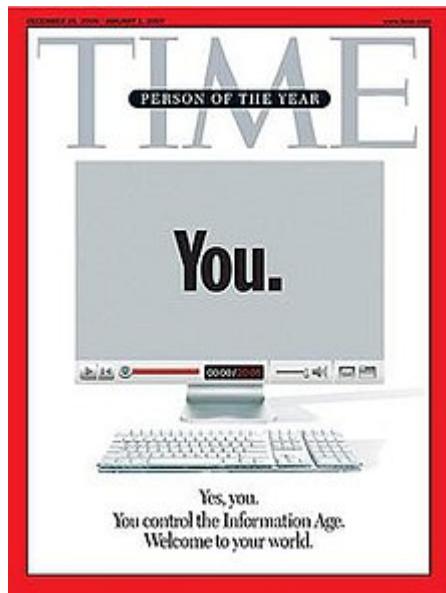
d'auto publication permettant la simplification des outils de diffusions et de partages de contenus multimédias. Elle se distingue des anciennes plateformes de publications de vidéos comme RealVideo, par sa facilité d'accessibilité technique, non réservés aux amateurs investis du web.

Ainsi, bien que la majeure partie du milliard d'utilisateurs quotidien soit constituée de consommateurs, Youtube permet le développement à tout à chacun d'être réalisateur, producteur, vidéaste, sans formation particulière. On parle de User Generated Content (UGC), soit en français du contenu généré par l'utilisateur.

L'amateur est central sur Youtube : le “You”, avec comme slogan “Broadcast yourself”, on parle de l'émergence de la figure typique du *produser*<sup>5</sup>, néologisme anglais constitué de “producer” et de “user. Dans la même lignée, le journal *Time Magazine*, qui a pour habitude d'élire la personnalité de l'année dans son édition de l'année, consacre en 2006 sa couverture à l'utilisateur du web, auto producteur, en jouant sur la présence d'un miroir.

---

<sup>5</sup> CHANDLER, Daniel et MUNDAY, Rod, 2016. A Dictionary of Social Media [en ligne].



*Fig. 2. Couverture du journal Times, publiée le 25 décembre 2006*

Mais c'est surtout à partir de 2015, que Youtube se métamorphose : on voit une importante croissance du nombre de créateurs de contenus, une meilleure visibilité, mais surtout une nouvelle politique et des changements aux niveaux de l'algorithme ainsi que la monétisation du contenu, permettant le véritable tournant de la plateforme.

On qualifie alors tous ces créateurs de contenus amateurs, de "Youtubeurs", aujourd'hui associés à un réel métier, adulé des jeunes générations. Une translation vers les métiers du numérique se voit depuis la création de cette nouvelle ère :

The screenshot shows a Reddit post from the subreddit r/Quebec. The post was made 6 days ago by user Mademoiselle\_Va. The title of the post is "« Je veux devenir youtubeur »". The post content discusses the author's desire to become a YouTuber and the mixed reactions from parents and friends. It includes several paragraphs of text and ends with upvote, comment, and share buttons.

C'est ce que mon pré ado me dit quand on parle de ce qu'il veut faire dans l'avenir.

En tant que parent, je ne sais pas trop comment réagir à ça. Je sais que certains youtubeur/influenceurs font vraiment beaucoup d'argent, mais le pourcentage de gens qui essaient va ceux qui réussissent est clairement faible.

En même temps, je ne veux pas lui dicter quoi faire de sa vie, et je me sens comme un parent qui dirait à son enfant qui veut devenir musicien que c'est pas une bonne idée pcq très peu réussissent.

Pour l'instant j'essaie de me montrer intéressée tout en lui parlant ouvertement du fait que pour se démarquer et réussir dans ce domaine il faut être vraiment bon/chanceux, et que s'il veut il pourrait étudier dans quelque chose comme multimédia pour apprendre à bien utiliser le matériel électronique, faire des montages/effets, car ça pourrait l'aider dans son rêve et que comme ça, ça lui fait aussi un plan B.

En même temps il est encore jeune (fin primaire) donc il a clairement le temps de changer d'avis et d'intérêt !

Mon chum, lui, est complètement contre ça et lui dit que c'est pas un métier et qu'il devrait oublier ça.

Upvotes: 254 | Comments: 261 | Share

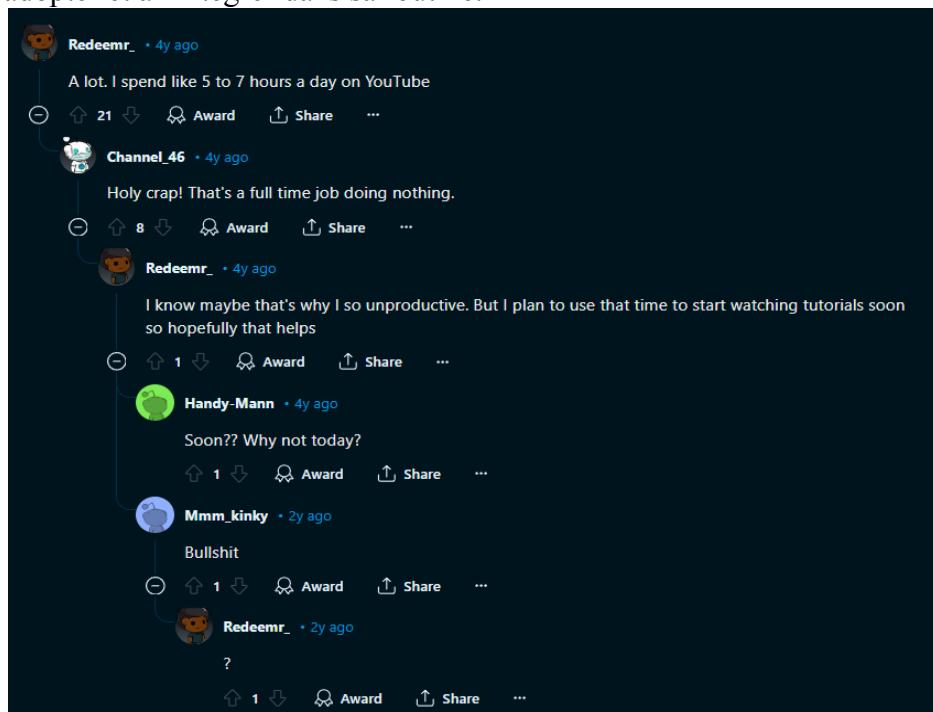
*Fig. 3 Thread sur Reddit, portant le sujet “Je veux devenir youtubeur”, qui a créé de nombreuses réponses et upvotes.*

On voit un fort intérêt pour la génération ayant vu les premiers créateurs de contenus percevoir leur premier chèque obtenu par leur passion de partager des vidéos. Une étude statistique globale réalisé par The Harris Poll<sup>6</sup>, nous dit qu'en 2019, que 29% des enfants de 8 à 12 ans souhaitent devenir Youtuber, ce qui montre l'émergence d'un nouveau métier de “rêve” de la nouvelle génération

<sup>6</sup> THE HARRIS POLL, 2022. LEGO Group kicks off global program to inspire the next generation of space explorers as NASA celebrates 50 years of moon landing - Harris Poll. Harris Poll [en ligne]. 17 mars 2022. Disponible à l'adresse : <https://theharrispoll.com/briefs/lego-group-kicks-off-global-program-to-inspire-the-next-generation-of-space-explorers-as-nasa-celebrates-50-years-of-moon-landing/>

### ***Mais pourquoi débuter ce mémoire à travers un long monologue interne ?***

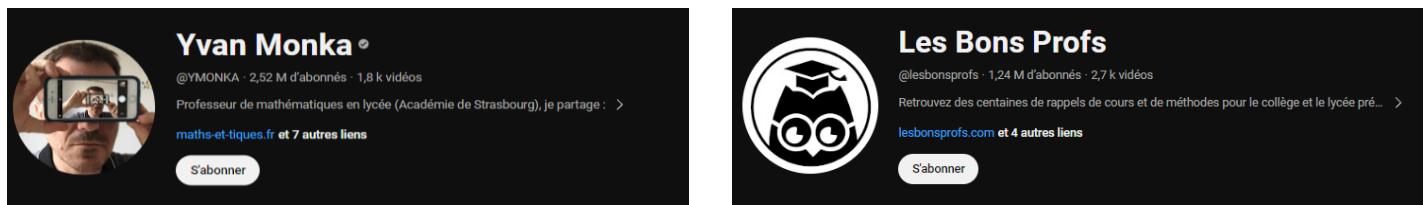
Il est intéressant de commencer cette étude par cette longue introspection, nostalgique et introductory, soulignant le profil et le contexte de réflexion dans lequel le mémoire a été réfléchi et problématisé. Ce récit, à la fois précis tout en étant personnel, n'est pas unique en son genre, d'autres personnes ayant vécu une expérience similaire, appartenant à la même génération, ou ayant un profil semblable à celui décrit, ont une relation semblable avec la plateforme. La plupart des étudiants maintenant au lycée ainsi qu'en études supérieures sont nés et ont grandi en même temps que l'apparition de Youtube et ses premiers contenus. Comme n'importe quel des médias qui a su s'imposer dans le quotidien de notre société, la génération qui voit l'essor d'un nouveau média en même temps que leur développement est plus enclin à l'adopter et à l'intégrer dans sa routine.



*Fig. 4 Discussion sur un subreddit dans lequel les utilisateurs discutent de leur temps d'utilisation.*

On ressent cependant une certaine frustration et un sentiment de culpabilité pour les utilisateurs réguliers mais aussi un mauvais regard des autres lorsque l'on dit qu'on passe près de 5 heures sur la plateforme par jour. Il est ainsi difficile de discerner l'addiction de la nécessité ou d'une volonté d'un simple changement pur du système d'apprentissage. Mais il est certain que les consommateurs réguliers de la plateforme ne sont pas aveugles sur le temps d'utilisation vis- à -vis de ses semblables.

En effet, la plateforme s'est totalement installée dans le quotidien, dans nos vies. Il est commun d'avoir le réflexe de chercher sur le web la réponse à nos questions, que ce soit sur la manière dont il faut déclarer ses impôts, la technique pour déboucher ses canalisations, ou bien l'apprentissage d'une toute nouvelle langue. Ainsi, Youtube remplace dans certains cas le moteur de recherche classique qu'est Google, majoritairement pour des tutoriels ou bien des cours dans le cadre éducatif et pédagogique à la recherche de connaissances. Dans un sens, on remarque que les canaux de transmissions se sont transformés avec le numérique. La génération ayant grandi avec l'utilisation de réseaux sociaux a vu naître durant leur scolarité, différents vidéastes mais aussi des professeurs rattachés au système éducatif, leur permettant d'avoir des cours particuliers à domicile gratuitement mais surtout accessible à l'infini et à n'importe quel moment de la journée. Que ce soit par l'intermédiaire de **Yvan Monka** ou *Les Bons Profs*, on voit une immense communauté d'étudiants visionnant leurs productions



*Fig. 5 Chaînes Youtube de Yvan Monka et Les Bons Profs, du contenu produits par des professeurs à viser d'élèves du secondaire*

Un autre phénomène à l'origine même de ce mémoire, prend ses racines durant la période mouvementée mais surtout riche en nouveauté qu'on voit l'essor d'un format qui prend année après année de plus en plus de place, particulièrement dans le paysage culturel du Youtube français. En effet, durant la période de confinement, le monde perd sa connexion sensible, le contact humain se perd et se transforme par le biais d'internet, à travers nos écrans de poches, la seule chose qui nous relie au monde extérieur. De ce fait, on voit une vague de créateurs de contenus qui vont naturellement, mais surtout inconsciemment, s'orienter sur un format tourné sur le récit d'histoire en tout genre, plus ou moins basé sur un script écrit. On peut les définir comme une nouvelle tendance documentaire, se définissant par des vidéos plus longues que la moyenne qui tourne autour des 11 minutes, parfois dépassant même la barre des 2 heures. Les documentaires s'étalent sur une multitude de sujets, de l'analyse cinématographique permettant à l'amateur d'approfondir ses connaissances mais aussi aux néophytes de se découvrir une nouvelle passion.

L'approche de ce genre de format permet à tout profil de spectateur de comprendre de A à Z, car chacune de ses vidéos est construite de manière à demander le moins de connaissances initiales.

Le constat de ces deux phénomènes nous mène à réfléchir aux enjeux de l'utilisation de Youtube dans le contexte du savoir et de la culture des jeunes de la génération ayant vécu et vu l'essor de la plateforme. Il serait intéressant de questionner l'intérêt et le réflexe de l'utilisation de Youtube en premier cours et par la suite, il serait intéressant de s'intéresser au développement d'une nouvelle culture, d'un nouvel apprentissage, propre à une communauté, celle des jeunes du web. En effet, on pourrait se demander si ces "enfants du web" sont aussi cultivés, ont autant de savoir et de connaissances que les autres générations, à travers les vidéos. **On peut donc problématiser notre sujet :**

*Quel est le rapport qu'entretient la génération Z avec Youtube, quand il s'agit d'apprendre. Peut-on parler d'un nouvel apprentissage, de savoir, de culture dans le contexte de Youtube ? Quelles sont les limites de ce mode d'apprentissage ?*

***Dans quel champ d'étude s'inscrit alors notre mémoire ?***

Pour répondre à cette question, il est obligatoire de préciser les travaux auxquels nous nous attachons afin de présenter l'état de l'art et de déterminer notre champ d'étude. Ce qu'il est intéressant de noter se voit à travers la jeunesse du sujet. Comme le souligne l'étude datant de 2022, *Les 15-25 ans & « les Youtubers de sciences »* de LectureJeunesse, très peu voire "aucune enquête de référence qui met en lumière les motivations des 15-25 ans à regarder des chaînes « de sciences » et qui catégorise ces chaînes, les thèmes ou les disciplines sur lesquels elles portent". Bien que l'étude se focalise sur le domaine scientifique, cet exemple reflète ce manque de données quant à la raison d'utilisation des jeunes.

Cette enquête est d'ordre sociologique, s'intéressant à une population ciblée, celle des jeunes de 15 à 25 ans, la population ciblée dans notre mémoire. Elle vient interroger les habitudes et les raisons de consommations, selon leur âge, sexe et positions géographiques.

De l'autre côté, le travail de **Bastien Louessard**, “Scène de la vie culturelle : Youtube, une communauté de créateurs” développe et analyse un tout autre terrain que notre mémoire et celui de LectureJeunesse, en se focalisant, lui, sur l'étude des créateurs de contenus à visée humoristique, et plus précisément à ce format développé sur Youtube du podcast. S'inscrivant lui même dans une recherche beaucoup plus tournée vers la figure du Youtuber créateur et non pas du spectateur, il souligne cependant dans son ouvrage, alors en 2018, que “malgré l'importance de la question, la recherche sur les youtubeurs demeure limitée, [...] la littérature académique n'en est qu'à ses balbutiements.” Il précise notamment que ces études, réalisées par un faible nombre de chercheurs, sont très majoritairement des travaux anglophones.

Il est cependant pertinent de rattacher notre mémoire à l'étude des phénomènes et évènements sur Internet ayant des dynamiques sociologiques similaires. De ce fait, nous prendrons le travail de **Valérie Baudouin** sur les forums liés à la célébration du centenaire de la Grande Guerre, autogérée et renouvelée par une communauté mélangeant spécialistes d'Histoire française, simples amateurs ou bien participants de la guerre elle-même. On a alors une plateforme réunissant témoignages et études scientifiques, qui se contredisent ou se complètent, dont les dynamiques de partage sont semblables : on reconnaît alors la même dynamique de coexistence au sein d'une même communauté, qu'on retrouvera des années plus tard dans l'espace commentaire Youtube. De la même manière, le travail d'**Henry Jenkins** sur les cultures participatives et les communautés de fans est à étudier en comparaison. Jenkins a étudié des communautés en ligne autour de franchises médiatiques comme *Star Wars*, *Harry Potter* ou *Star Trek*, où des amateurs de tous horizons contribuent activement à la création et à l'échange de contenus, souvent en dialogue avec les œuvres originales et leurs créateurs.

Ces communautés, bien que centrées sur des œuvres de fiction, montrent des dynamiques sociologiques similaires à celles observées sur Youtube et les forums autour de la Grande Guerre. Sur les forums et dans les espaces de partage, les fans, qu'ils soient experts, amateurs éclairés ou simples passionnés, participent à une culture collective où l'information, les interprétations et les créations sont continuellement échangées, discutées et révisées. Cela crée un espace où des connaissances diverses, allant de l'analyse savante à la créativité amateur, coexistent et s'enrichissent mutuellement.

Ce phénomène de co-création et de dialogue entre différents types de savoirs peut être comparé aux discussions dans les sections de commentaires Youtube, où des utilisateurs de différents niveaux de connaissance se rencontrent pour partager des points de vue, poser des questions, ou débattre des contenus vidéos.

Enfin, en fouillant sur Twitter, on peut trouver un post de la vidéaste et doctorante en sciences de l'éducation **Charlotte Barbier**, dans lequel, elle met en avant une vidéo récapitulative de la recherche pour son mémoire. Sous la direction d'**Anne Barrère**, elle propose le sujet *Les usages de Youtube par les lycéens, du divertissement à la manifestation d'inégalités sociales*, se concentrant sur les raisons d'utilisations de la plateforme et sa réception, dans un contexte plus large que l'apprentissage en dehors de l'école.

La similarité entre les sujets, induisant un champ d'étude proche, permet alors une comparaison entre la vision externe d'une étudiante en sciences de l'éducation sur le Youtube de 2017 et celui d'un passionné, enfant du web, sur le Youtube de 2024. Bien qu'il ne se soit pas écoulé une décennie entre les deux travaux, les réseaux sociaux se métamorphosent à une vitesse où une tendance datée d'une année est déjà totalement dépassé, car dans un paysage où la quantité de productions coule à flot, les tendances sont plus que éphémères et remplaçables.

Ainsi, l'intérêt propre de ce mémoire réside essentiellement sur **l'observation et sur le constat d'un passionné** sur un détachement progressif des formes d'apprentissages formels de sa propre génération, sa communauté, et comme nous l'avions précisé précédemment, la présence de formats de vidéos plus longs, plus écrits, plus travaillés témoignent d'une recherche approfondie et documentée. Ainsi, en dehors du domaine sociologique et professionnel, on retrouve certaines formes informelles s'intéressant à Youtube. Prenant une part importante de notre culture, il est naturel de s'intéresser au fondement de cet usage dans notre quotidien, surtout dans le cadre d'une passion. Que des figures comme un étudiant sans antécédent en études sociologiques ou bien des Youtubeurs eux-mêmes comme *Le Démoneur*, qui traite du sujet de cette apparition et démocratisation d'un format documentaire, deux figures de purs passionnés de la plateforme s'intéressent à ce sujet montre la profondeur, la richesse et le caractère inédit du mouvement.

***En vient alors la détermination du cadrage du terrain de l'étude.***

En effet, dans notre cas, la plateforme Youtube est une bibliothèque beaucoup trop large pour pouvoir l'étudier dans sa globalité. Il est à la fois impossible mais surtout impertinent de le voir sous un angle intergénérationnel et international pour plusieurs raisons:

La première réside sur les différences de paysages en fonction des régions. Bien que Youtube soit une plateforme internationale et sans barrière apparente, le contenu est tout de même géographiquement localisé. Un utilisateur américain n'aura absolument pas les mêmes contenus et recommandations qu'un utilisateur français, visible lorsque l'on analyse de l'onglet tendance selon chaque pays.

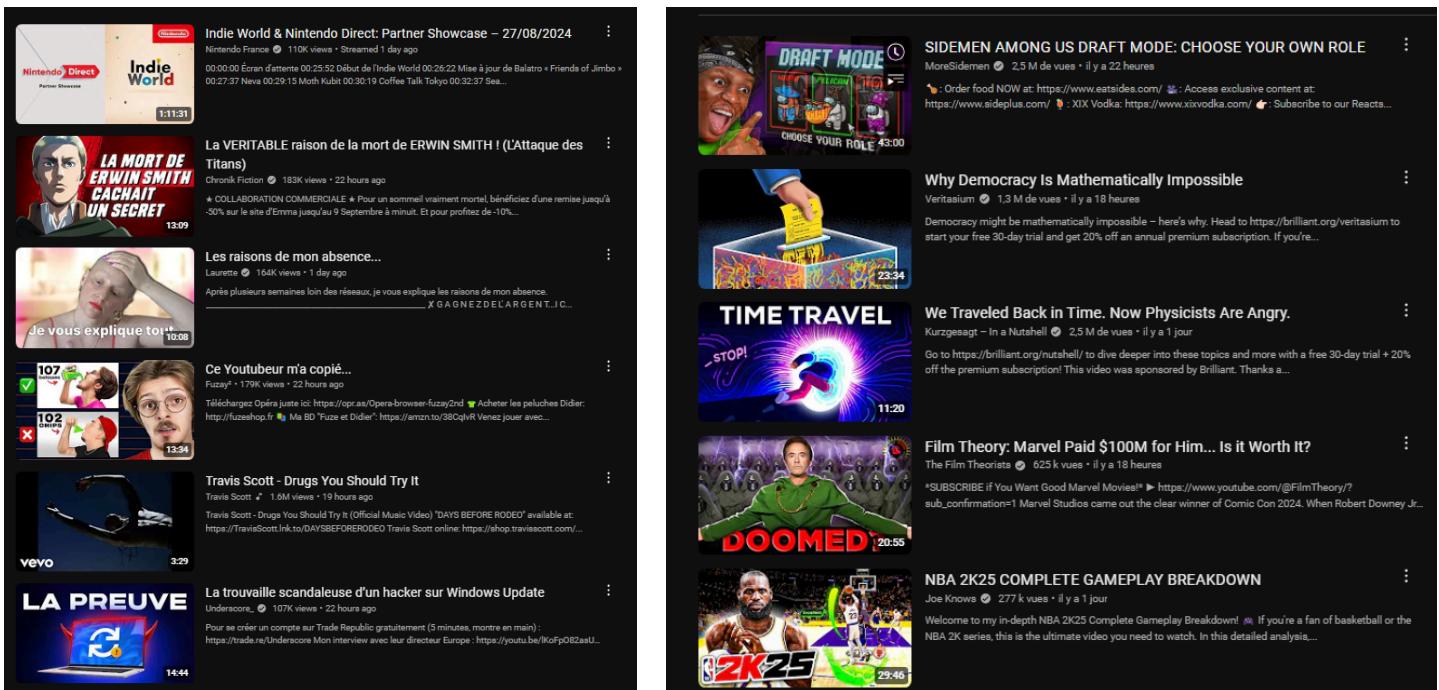


Fig. 6 Comparaison des 5 premières vidéos tendances en France et aux Etats-Unis.

Le second point est une question générationnelle et personnelle, il est judicieux de prendre la génération avec qui Youtube s'est développé. Ceux que nous nommions “enfants du web” ou la génération Z est conceptualisé par Marc Prensky en 2001, chercheur spécialisé dans l'éducation. Il définit le terme “Digital native”, natifs du numérique, en l'associant aux individus nés à partir du début des années 1980, qui ont grandi avec les technologies numériques telles que les ordinateurs, Internet, les smartphones et les réseaux sociaux. Selon Prensky, ces personnes sont “natives” dans le monde numérique, ayant été exposées dès leur jeune âge à des technologies qui façonnent leur façon de penser, d'apprendre et de communiquer. Ils sont caractérisés par leur aisance avec les outils numériques et leur capacité à naviguer dans un environnement numérique complexe.

La génération Z a vu le monde numérique évoluer parallèlement à l'expansion d'Internet et des réseaux sociaux. L'âge moyen des utilisateurs de Youtube est d'environ 25 ans, ce qui correspond à la période de lancement de la plateforme. En conséquence, cette population française a généralement été exposée au même contenu, depuis le début de leur adolescence jusqu'à aujourd'hui, créant ainsi une culture numérique commune. Étant donné que la bibliothèque de Youtube est extrêmement vaste et que les créateurs de contenus abordent une multitude de thèmes variés, il est nécessaire de se concentrer sur des thèmes spécifiques pour mener une analyse significative. Dans ce contexte, les choix de thèmes comme la vulgarisation des sciences et le storytelling de jeux vidéo s'avèrent particulièrement pertinents.

La vulgarisation des sciences est cruciale car elle représente l'un des objectifs fondamentaux de la plateforme pour certains créateurs de contenus : rendre la connaissance scientifique accessible à un large public. La vulgarisation scientifique sur Youtube se caractérise par l'utilisation de formats visuels et interactifs qui permettent de rendre des concepts complexes compréhensibles pour des audiences variées. L'étude de ce thème permet d'évaluer comment les créateurs de contenu utilisent les outils numériques pour démocratiser la science et influencer les perceptions scientifiques chez les jeunes. Il s'agit d'un thème intéressant à étudier car il est le lieu de différents représentants, différents profils de créateurs de contenus, ayant des approches et connaissances différentes : de la figure de simple passionné à celle d'un chercheur établi.

Le format documentaire / storytelling jeu vidéo est lui beaucoup plus récent et inédit. Lorsque la vulgarisation scientifique est un format existant très tôt durant la vie de Youtube, l'explosion du documentaire autour du jeu vidéo a vu le jour en 2022 avec quelques créateurs / gamers passionnés d'histoire concernant leur jeu préféré. La représentation du jeu vidéo a radicalement changé depuis le commencement de la plateforme, le jeu vidéo s'est vu décliner sous différents formats. D'abord dans un format très basique, où le gamer se filme en train

d'évoluer au sein de son jeu qu'on appelle Let's Play, la démocratisation du montage et des effets comiques permettent des vidéos orientés sur les réactions énergiques et exagérées du Youtuber, mettant le jeu de côté comme prétexte pour le créateur de contenu performe.

Aujourd'hui, bien que ces deux formats perdurent, nous voyons dans le paysage français une majorité de vidéos écrites, storyboardées, réfléchies, proche de l'analyse structurée ou bien du documentaire télévisuel. Cette tendance, offrant une structure narrative plus élaborée et une présentation plus soignée au jeu vidéo, une discipline discréditée du cadre scolaire, les créateurs ont commencé à explorer des formats plus complexes, intégrant des éléments de critique et d'analyse, tout en conservant une dimension divertissante.

Le Youtuber Ego, qui s'est très vite imposé récemment, spécialisé dans l'histoire et le storytelling autour du jeu vidéo, a précisé dans un post Twitter récemment l'explosion de ce genre de format qu'il a lui-même participé à sa démocratiser. Bien qu'il exprime sa lassitude en tant que créateur, il a pour volonté de continuer ce format en diversifiant les sujets qu'il souhaite traiter, en évoquant le sport, la science, et d'explorer le documentaire.



Fig. 7 Avis du créateur de contenus Ego sur l'explosion du format storytelling

L'étude de la vulgarisation scientifique et du jeu vidéo sur Youtube met en évidence la diversité des approches pédagogiques disponibles sur la plateforme. La vulgarisation scientifique continue de démocratiser les savoirs, tandis que les formats narratifs et documentaires autour du jeu vidéo offrent une exploration plus approfondie de ce médium, stigmatisé selon une hiérarchie des cultures. Ces choix montrent comment Youtube transforme l'apprentissage informel, rendant des contenus complexes accessibles et engageants pour les jeunes générations.

### **Quelle méthodologie de travail pour approcher notre sujet.**

Pour étudier notre terrain, il faut alors collecter des données à analyser afin de comprendre les usages et la réception de “digitals natifs”. De ce fait, il est intéressant de fouiller au sein même de leur espace d'échanges et discussions. Avec l'avènement du web 2.0, naît de nouvelles communautés se réunissant autour d'un bien commun, une communauté autour d'une passion partagée, transcendant les barrières sociales du monde actuel. Ces communautés se rassemblent à la manière de clubs, d'une nouvelle manière, sur différents espaces de discussions. Les réunions et discussions de ces communautés peuvent se manifester de plusieurs manières.

Le premier espace à analyser se retrouve directement sur la page Youtube du créateur, dans l'espace commentaire dédié à chaque vidéo. En plus du système de “j'aime / j'aime pas”, cet espace d'échange est un lieu communautaire permettant à chacun de commenter, critiquer ou bien participer au débat. Ce lieu, exempt de barrières limitantes, au sens que n'importe qui peut écrire son propre commentaire sans rien devoir à personne, est un terrain riche de données et de connaissances concernant la réception, l'attente, l'attitude de la communauté envers le créateur de contenu, mais aussi de son nouveau public potentiel. De ce fait, il est clairement intéressant de collecter des commentaires par mots clés ou type de commentaires afin d'avoir un aperçu sur le type de retour feedbacks selon le contenu. De

plus, l'espace commentaire devient par extension une continuité de la vidéo, délivrant ainsi une multitude de points de vue, de connaissances, de compléments d'informations. L'acquisition d'information se continue alors au-delà de la vidéo elle-même. Les réactions peuvent être à chaud suite au visionnage de la vidéo, tout en étant constructif afin de souligner le propos de la vidéo.

Dans une autre perspective, si on quitte la sphère Youtube, d'autres lieux numériques permettent le rassemblement de communauté autour d'un créateur de contenu. Par exemple certains subreddits, des forums discussions divisés par sujet organisés par la communauté de la plateforme Reddit. De ce fait, de nombreux utilisateurs se réunissent sur ces forums auto-modérés et afin d'échanger autour de leur point commun, que ce soit une thématique, un type de questionnement, ou une même passion.

Dans notre cas d'étude, on trouve de nombreuses communautés actives sur Reddit créant ainsi des subreddits pour représenter la fan base d'un Youtuber, des communautés passionnées de Youtube, ou bien des utilisateurs qui se posent des questions sur leur consommation de Youtube. Notons le cas de la communauté de Feldup, un jeune youtuber spécialisé dans le storytelling gravitant autour de l'étrange, du mystérieux, et de l'horreur, s'ancrant dans la culture du web et la culture populaire. Dans la continuité de l'espace commentaire sous ces vidéos, sa communauté s'est déplacée sur le canal Reddit afin soit de discuter ou d'approfondir le sujet de ses productions, soit d'échanger autour de leur intérêt commun, lié au créateur de contenu. Un même créateur, une même communauté peut se diviser en plusieurs subreddits différents, traitant de plusieurs objets différents, liés de près ou de loin au créateur. Un même point de départ peut diverger en différentes approches. De ce fait, on pourra comparer la réception présentée dans les commentaires Youtube avec celle des threads twitter.

Parmi les plus gros réseaux sociaux, Twitter est principalement utilisé afin de réagir à quelque chose, du postulat à un événement actuel. Avec le système de tendance de la plateforme, consistant à établir un classement des sujets les plus abordés dans un Twitter localisé, par la collecte du nombre de fois qu'un mot-clé a été "prononcé", on peut voir les réactions des regardeurs de la vidéo, à la sortie de cette dernière jusqu'à aujourd'hui.

Les ressources proposées sont extrêmement riches en informations mais surtout denses et on risque de se perdre. L'étude de terrain comme les sections commentaires ou bien de Twitter peuvent se faire à l'aide d'outils de scraping, des outils utilisant l'API d'un réseau social, permettant de collecter les informations, les mots-clés souhaités par l'intermédiaire de Youtube Data Tools, un outil créé par un professeur associé à l'université d'Amsterdam spécialisé dans l'étude des médias, permettant l'extraction de données selon différents critères dits "modules". Avec ces données brutes, c'est en passant par des outils comme Cortex qui peuvent nous permettre de compiler et faciliter l'analyse de nos données. En extractant le nombre d'occurrences d'une expression, on peut dégager une tendance, une interprétation.

Il est cependant intéressant d'analyser certains commentaires en détail, afin de comprendre précisément la réception des utilisateurs.

**Afin de répondre à notre problématique**, nous allons aborder notre mémoire en trois parties distinctes :

Dans un premier temps, nous nous intéresserons à l'essence même de la notion d'apprentissage, pouvant prendre trois formes différentes. De ce fait, nous déterminerons comment la plateforme d'hébergement vidéo Youtube s'inscrit dans une lignée de méthodes d'apprentissage en dehors du domaine de l'école, en analysant divers dynamiques de partages de connaissances et de savoir au sein différentes communautés.

Ensuite, dans un deuxième temps, nous nous pencherons sur la question de l'autorité du savoir et de sa réception dans le contexte de Youtube. Nous chercherons à déterminer si Youtube représente réellement une innovation dans le domaine de l'apprentissage ou s'il ne fait que reproduire le modèle traditionnel académique de la relation au savoir ou les méthodes d'apprentissage informel de l'époque pré-Internet.

Enfin, dans un dernier temps, nous nous pencherons sur la communauté et la culture générationnelle naissante.

## **I - En dehors de l'école, au centre de la jeunesse**

### ***Attachons-nous au dictionnaire.***

Quand on cherche naturellement sur notre moteur favori la notion de savoir, cela se réfère selon le *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, à “l’ensemble de connaissance d’une personne ou d’une collectivité acquises par l’étude, par l’observation, par l’apprentissage, ou l’expérience” ainsi que “l’ensemble de connaissance acquises d’expériences vécues dans un domaine, dans une discipline, dans une science, dans une profession”. De l’autre côté, la culture représente “la connaissance dans un domaine particulier”.

### ***Pourquoi est-il nécessaire de définir le champ de ces deux termes ?***

Intuitivement, quand on réfléchit au sens de “l’apprentissage”, on a tendance à associer le terme au champ lexical de l’école, en faisant ainsi le raccourci “L’apprentissage, c’est ce que l’école nous apprends, les matières comme les mathématiques, le français, l’histoire”. De ce fait, cette définition commune de la notion d’apprentissage exclut un grand nombre de connaissances, bien que non-universitaires, faisant partie de savoir et cultures. La définition de ces deux termes permet de se détacher à la notion universitaire, disciplinaire, qu’on associe au savoir et à l’apprentissage. Se référer à la définition “universitaire” du savoir et de la culture réduit et occulte le potentiel de la plateforme de vidéos au simple rang de “passe-temps” et non plus comme un réel outil, un réel médium d’information.

Cependant, on retrouve nombreux chercheurs et cas d'études spécialisés en sciences de l'éducation théorisant la distinction entre différents types d'éducations, différentes formes d'apprentissages se déclinant alors sous 3 familles : l'apprentissage formel, l'apprentissage informel, et l'apprentissage non-formel.

L'apprentissage formel se déroule dans des institutions éducatives structurées, telles que les écoles, les collèges, les universités, ou les centres de formation. Il se caractérise par des programmes prédéfinis qui suivent des normes éducatives nationales ou internationales. Les objectifs d'apprentissage sont clairement définis, les méthodes d'enseignement sont standardisées, et les résultats sont systématiquement évalués à travers des examens, des tests ou des diplômes reconnus. Dans ce cadre, Youtube est souvent utilisé en complément des cours formels pour enrichir les connaissances, approfondir des sujets spécifiques ou réviser des concepts. Les vidéos éducatives peuvent servir de supports visuels pour renforcer ce qui est appris en classe, mais elles restent secondaires par rapport aux méthodes d'apprentissage traditionnelles.

Quant à l'apprentissage non formel, il se situe en dehors des systèmes éducatifs institutionnalisés mais est néanmoins structuré. Il comprend des programmes éducatifs organisés qui ne conduisent pas nécessairement à des diplômes officiels, comme les cours en ligne, les ateliers, les séminaires, et les formations professionnelles. Sur Youtube, cet apprentissage peut se manifester par la participation à des cours proposés par des experts ou des organisations qui délivrent des certifications, sans être directement affiliés à une institution éducative formelle. Par exemple, les tutoriels en ligne sur Youtube dans des domaines tels que la programmation, la photographie, ou la cuisine, bien qu'ils ne mènent pas à des diplômes, fournissent des compétences précieuses qui sont souvent reconnues dans les milieux professionnels.

L'apprentissage informel, quant à lui, se déroule en dehors de tout cadre structuré et organisé. Il s'agit d'un apprentissage spontané, autodirigé, souvent motivé par la curiosité personnelle ou des besoins immédiats. Sur Youtube, l'apprentissage informel est particulièrement prononcé chez la génération Z, qui utilise la plateforme pour découvrir de nouvelles idées, résoudre des problèmes pratiques ou explorer des intérêts personnels. Ce type d'apprentissage se caractérise par son accessibilité et sa flexibilité, permettant aux utilisateurs de choisir le contenu qui correspond le mieux à leurs besoins, sans aucune contrainte de programme ou de calendrier. Par exemple, un jeune peut apprendre à jouer d'un instrument de musique, à monter une vidéo, ou à comprendre des concepts scientifiques complexes simplement en regardant des vidéos éducatives disponibles sur Youtube.

Cependant, Youtube s'inscrit dans une lignée de méthodes d'apprentissage qui s'écartent des structures éducatives traditionnelles. En explorant les évolutions précédentes dans les approches pédagogiques non institutionnelles, nous pouvons mieux comprendre comment cette plateforme numérique s'inscrit dans un continuum de pratiques éducatives alternatives. Ce parcours historique nous permet de saisir les dynamiques de l'apprentissage informel et d'apprécier les innovations apportées et renouvelées par Youtube dans ce contexte.

a) "L'éducation buissonnière" selon Anne Barrère

Dans le langage commun, "faire l'école buissonnière" désigne le fait de volontairement ne pas se rendre à l'école, se promener au lieu de se rendre à son travail. Paradoxalement, le sens originel de l'expression n'induit en aucun cas le fait de "sécher les cours", mais bien le contraire: la notion "d'école buissonnière" prend ses origines dans la langue française au cours du XVI<sup>e</sup> siècle, lorsque l'Église catholique avait du pouvoir sur l'Etat, mais également l'école. Elle est associée à la figure de Martin Luther, père du protestantisme, qui excommunié en 1561, se doit de dispenser ses enseignements dans des écoles clandestines, à l'abri des regards, dans les bois, derrière les **buissons**. Il y a donc bien derrière cette expression la présence d'une école et pas qu'une simple flânerie.

Ce qui est intéressant dans notre contexte, c'est le réinvestissement de cette expression proposée par Anne Barrère en 2011 dans *L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment par eux-mêmes*. En effet, dans cet ouvrage, Barrère dissocie l'école buissonnière de son sens actuel du refus de l'école, mais lui insuffle un nouveau sens, une nouvelle dynamique.

L'auteure met en avant “les enjeux éducatifs fondamentaux” du temps de liberté, à l'abri de l'autorité parentale et scolaire. Elle qualifie ainsi de cette fenêtre de temps de “sphère d'autonomie juvénile”. Ces activités choisies et non imposées à l'adolescent, ne sont pas dénuées de sources d'apprentissages bien qu'elles soient en dehors du cadre institutionnel. Au contraire, elles permettent aux adolescents d'explorer des intérêts personnels, de développer des compétences autonomes et d'apprendre de manière autodirigée. Selon Barrère, cette forme d'apprentissage informel contribue de manière significative au développement des jeunes en leur offrant des occasions d'apprendre par l'expérience, d'expérimenter et de s'auto-évaluer en dehors des normes et attentes des systèmes éducatifs traditionnels.

Ainsi, en réévaluant le concept d'éducation buissonnière, Barrère ouvre la voie à une reconnaissance de l'apprentissage informel comme un complément précieux au savoir acquis dans les structures éducatives formelles. Cela met en lumière l'importance de la flexibilité dans les méthodes d'apprentissage et la valorisation des expériences personnelles et des choix individuels dans le parcours éducatif des jeunes.

### **Mettons donc cette notion en lien avec notre objet d'étude : Youtube.**

Youtube, en tant que plateforme numérique, représente une extension actuelle de ce que Barrère désigne par "l'éducation buissonnière". Dans le contexte de l'apprentissage informel, Youtube incarne un espace où les jeunes, loin de la structure rigide des systèmes éducatifs traditionnels, peuvent explorer librement des sujets qui les passionnent, développer des compétences autodidactes, et se former selon leurs propres termes. Tout comme dans l'école buissonnière au sens premier du XVI<sup>e</sup> siècle, où l'apprentissage se faisait en dehors des cadres officiels, Youtube permet aux adolescents de s'instruire dans des domaines aussi variés que la musique, la programmation, les langues, l'histoire, les arts créatifs ou des disciplines inédites, comme le jeu vidéo. Loin d'être une simple plateforme de divertissement, Youtube devient ainsi un outil éducatif puissant, offrant un accès illimité à des tutoriels, des conférences, des démonstrations et des discussions sur une multitude de sujets.

L'intérêt de cette "éducation buissonnière" réside dans la liberté qu'elle offre : les adolescents peuvent choisir ce qu'ils veulent apprendre, quand et comment. Ce choix individuel est crucial pour l'engagement et la motivation, deux éléments souvent absents dans les environnements d'apprentissage formels où le programme est imposé et les méthodes sont standardisées. Sur Youtube, ils trouvent un espace pour l'expérimentation, où l'erreur n'est pas sanctionnée mais fait partie intégrante du processus d'apprentissage.

En réinvestissant la notion d'éducation buissonnière dans le contexte moderne de Youtube, on observe une redéfinition des frontières de l'apprentissage. Ce dernier n'est plus limité aux murs de la salle de classe, mais s'étend aux vastes espaces numériques, où les jeunes peuvent s'auto-former, échanger avec des communautés partageant les mêmes intérêts, et apprendre de manière autodirigée.

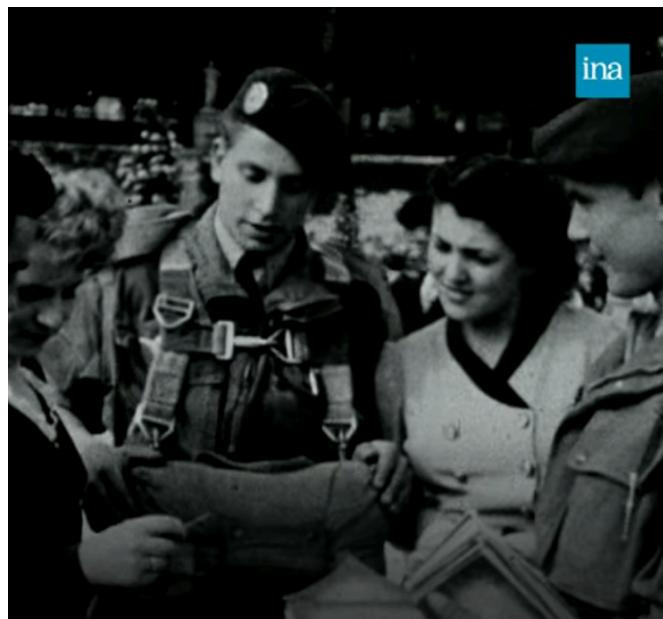
Ainsi, tout comme Barrère réévalue le concept d'école buissonnière en soulignant les bénéfices de cette forme d'apprentissage libre, Youtube se présente comme une plateforme qui permet aux jeunes d'accéder à un apprentissage informel riche et diversifié. Il devient un complément essentiel au savoir institutionnel, répondant à la nécessité de flexibilité dans les

méthodes d'apprentissage et valorisant l'autonomie et les expériences personnelles dans le parcours éducatif des jeunes. Il apparaît que Youtube ne se contente pas de servir de lieu de distraction, il s'impose comme un espace éducatif alternatif où la curiosité et l'initiative personnelle sont les moteurs d'un apprentissage authentique et durable.

b) La télévision

L'introduction de la télévision dans les années 50 a bouleversé le paysage médiatique et informationnel. Le petit écran a transformé le rythme de vie des familles, réunissant le foyer autour d'un même objet. C'est à partir des années 60, que neuf familles sur dix sont équipées d'une télévision, de ce fait la transmission d'information évolue pour passer de la radio.

Naturellement, des formats comme des quotidiens et des journaux TV font leur apparition dans l'histoire de la télévision française, en 1949 avec le premier Journal TV de la RTF, créé par Pierre Sabbagh. Sous un format de quinze minutes, le journal TV aborde des sujets récents, permettant à tous d'être au courant de l'actualité. De ce fait, la télévision a non seulement modifié la manière dont les informations étaient diffusées, mais elle a également redéfini les habitudes de consommation de l'information. L'avènement de la télévision a permis une diffusion instantanée des nouvelles, créant une nouvelle norme en matière d'accès et de consommation de l'information. Les journaux télévisés, tels que celui lancé par Pierre Sabbagh en 1949, sont devenus des repères incontournables pour la population, offrant un format condensé et visuellement engageant pour la présentation des actualités.



*Fig. 8 Archive de l'INA montrant les images du premier journal télévisé le 29 juin 1949*

Le passage de la radio à la télévision a apporté une dimension visuelle et émotionnelle à l'information, renforçant l'impact des nouvelles en permettant aux téléspectateurs de voir les événements et les personnes en direct. Cette transition a également permis aux médias de toucher un public plus large et plus diversifié, rendant l'information plus accessible à l'ensemble de la population.

Jusqu'à aujourd'hui, le nombre de formats évolue, les chaînes se multiplient et les sujets abordés se diversifient. Dans un travail d'observation générationnelle concernant la jeunesse des années 1997 à 2012, il est intéressant de se focaliser sur les divers contenus ayant bercé la majorité de la population en fonction des thématiques abordés. Nombreux sont les programmes à portée éducative liés aux sciences et aux expérimentations. Parmi ceux-là, certains ont façonné une imagerie collective du domaine scientifique, parfois même utilisé en cours de SVT en tant que support de vulgarisation. Dans ce contexte, il est nécessaire

d'évoquer deux œuvres pillières dans l'apprentissage scientifique : *Il était une fois la vie & C'est pas Sorcier*.

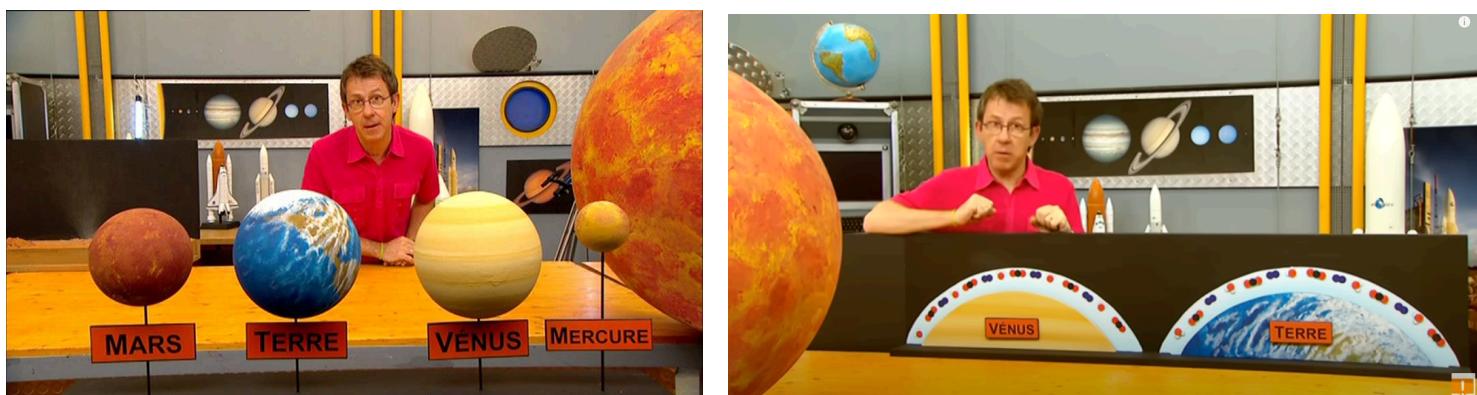
Émission culte diffusée de 1993 à 2014 sur France 3 puis sur France 4, *C'est pas Sorcier*, créé par Jamy Gourmaud, Frédéric Courant, et Sabine Quindou, est emblématique de la vulgarisation scientifique à la télévision française. Avec ses formats dynamiques et interactifs, il a su rendre les concepts scientifiques, allant de la biologie à la physique, accessibles et intéressants pour les enfants ayant grandi dans le début des années 2000.

L'émission signature de France 3 prend ses origines d'une autre émission sur la même chaîne, du nom de *Fractales*, une émission de sciences de 1992 mais qui selon la production, n'était pas assez pertinente et accessible pour qu'un jeune néophyte puisse s'y intéresser et s'accrocher. De ce fait, dans une volonté de rendre la science accessible et tout public, l'équipe de France 3 a décidé de reprendre un nouveau format d'émission.

Le succès de l'émission repose sur plusieurs éléments clés. Tout d'abord, son format innovant, mêlant explications théoriques et démonstrations pratiques, permettait de rendre la science concrète et accessible. Le célèbre camion, véritable laboratoire mobile, coloré et palpable, offrait un cadre familier et rassurant aux téléspectateurs, tandis que les maquettes réalisées par David Mahé, souvent spectaculaires, illustrent de manière visuelle les concepts abordés. L'enjeu de ces maquettes est intéressant. En effet, bien qu'elles soient conçues pour apporter le concept de ce qu'elle explique, chaque maquette est designée de manière à lui donner un aspect "maison", reproductible par l'enfant. En créant ce sentiment de proximité avec le programme, l'enfant s'y attache davantage et dédramatise le sérieux de la science, et va s'y associer.

Le ton de l'émission pris par les présentateurs ne dégage à aucune seconde une autorité, ni un élitisme de la science. Bien au contraire, l'émission se voulant être accessible, dès le plus jeune âge, aborde la théorie en l'entrecoupant de scenettes divertissantes. En complément des maquettes, la bande sonore ainsi que les effets sonores sont proches des dessins animés, donnant un aspect ludique et divertissant à la science. Jamy, avec son approche pédagogique et ses explications claires, contrastait avec Fred, curieux, amusant, et dynamique, jouant le rôle de l'envoyé sur le terrain, créant un duo complémentaire qui rendait l'émission à la fois éducative et divertissante.

Au-delà de son rôle éducatif, *C'est pas Sorcier* a également eu un impact culturel significatif, en démocratisant l'accès à la science pour les jeunes publics. L'émission a encouragé la curiosité scientifique, incitant de nombreux enfants à s'intéresser davantage aux sciences, voire à envisager des carrières dans ce domaine. Elle a su rendre la science non seulement compréhensible, mais aussi attrayante, contribuant ainsi à lutter contre les préjugés selon lesquels la science serait réservée à une élite.



*Fig. 9 Maquettes différentes adaptées selon le contexte et l'explication en cours.*

L'impact de *C'est pas Sorcier* s'étend également au-delà des écrans de télévision, avec une forte présence dans le milieu scolaire. De nombreux enseignants ont utilisé les épisodes comme support pédagogique pour illustrer des concepts scientifiques abordés en classe. Cette intégration dans l'enseignement formel a renforcé la légitimité de l'émission en tant qu'outil éducatif sérieux, tout en conservant son aspect divertissant. Avec ses 560 épisodes, l'émission adulée par les spectateurs remporte de nombreux prix comme en 2001 le prix de la meilleure émission pour la jeunesse. Ce succès témoigne de l'impact profond qu'a eu *C'est pas Sorcier* sur des générations d'enfants, devenant une véritable référence dans le paysage audiovisuel français.

L'arrivée de Youtube a bouleversé la manière dont les contenus éducatifs sont créés et consommés, offrant une accessibilité et une diversité sans précédent. Si *C'est pas Sorcier* a posé les bases de la vulgarisation scientifique à la télévision, Youtube a permis à cette approche de se renouveler et de se diversifier, en offrant à des créateurs indépendants mais passionnés, la possibilité de produire et de diffuser leurs propres contenus éducatifs. Sur Youtube, on retrouve l'héritage de *C'est pas Sorcier* dans de nombreuses chaînes dédiées à la vulgarisation scientifique. Des créateurs comme *e-penser*, *Dr Nozman* ou *Scilabus* s'inspirent du format dynamique et ludique de l'émission en utilisant des explications claires, des animations, et parfois même des maquettes pour illustrer des concepts complexes.

Dans une interview chez Clique, présentée par Mouloud Achour, le Youtuber Dr. Nozman évoque sa relation inspirationnelle avec *C'est pas Sorcier*. Il précise que la passion pour l'émission était présente chez lui “comme chez pleins d'autres enfants de sa génération, et pas que des enfants.” Il évoque le fait que l'on “pouvait apprendre plein de choses différentes [grâce] aux maquettes”. A la manière de Jamy Gourmaud, qui est journaliste de formation, le Youtuber précise qu'il n'est en aucun cas ni scientifique, ni chercheur, ni docteur, mais avant tout un passionné de curiosités scientifiques qui souhaite les partager avec les autres. Cette légitimité qu'accorde l'école au programme *C'est pas sorcier* est la

même qu' accorderait la jeune communauté du Youtuber : une légitimité qui se base sur la proximité entre le youtubeur, le présentateur, du spectateur, au sens qu'aucune de ces trois figures n'est spécialiste en science, mais uniquement des passionnés.

Comme Jamy et Fred, ces Youtubeurs adoptent une approche accessible et interactive, permettant à leurs abonnés d'explorer des sujets scientifiques variés, de la physique quantique à la biologie moléculaire. Le succès de ces chaînes montre que l'appétit pour la science et l'apprentissage informel est toujours aussi fort chez la génération Z, mais que les supports et les formats ont évolué pour s'adapter aux nouvelles technologies et aux nouvelles attentes des publics.

De l'autre côté, *Il était une fois la vie*, diffusée pour la première fois en 1987 sur la chaîne française Antenne 2 (aujourd'hui France 2), est une œuvre emblématique de la vulgarisation scientifique qui a marqué les esprits. Créée par Albert Barillé, cette série d'animation a su allier pédagogie et divertissement pour explorer les mystères du corps humain d'une manière à la fois accessible et captivante. La série, composée de 26 épisodes, plonge les spectateurs dans un voyage fascinant à l'intérieur du corps humain, où les personnages principaux sont des cellules anthropomorphiques, incarnant différentes fonctions biologiques. Avec son approche narrative originale, *Il était une fois la vie* a réussi à rendre l'anatomie et les processus biologiques complexes compréhensibles pour les jeunes audiences, tout en stimulant leur curiosité scientifique.

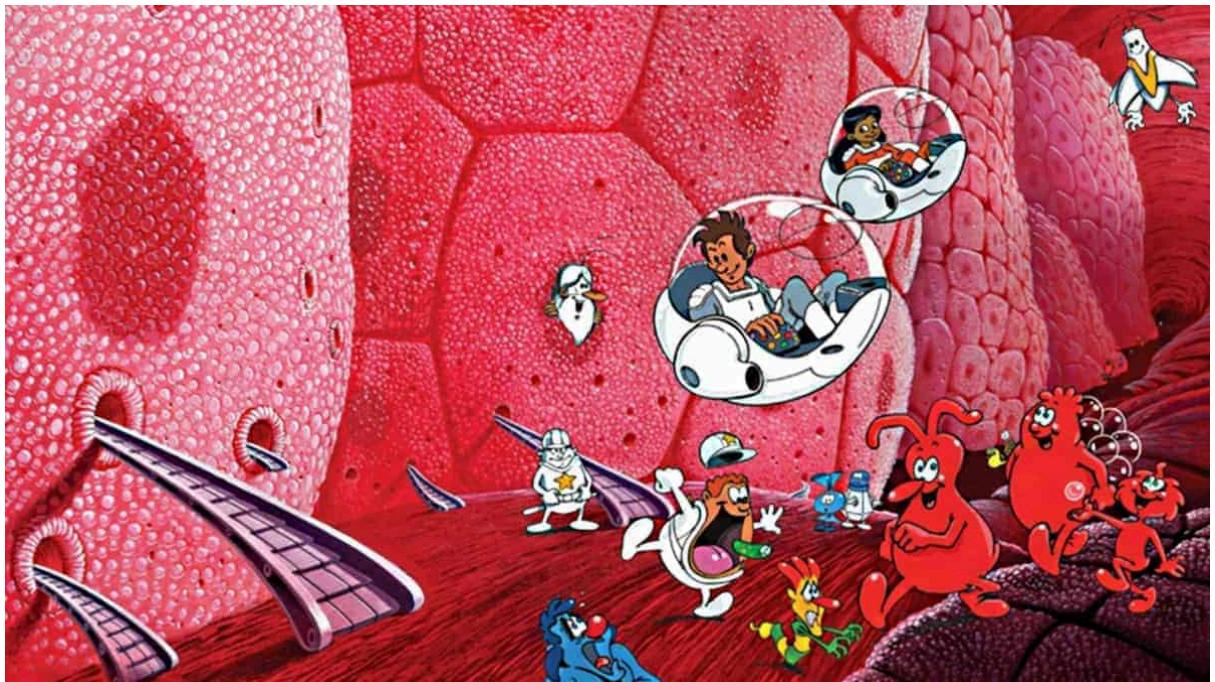


Fig. 10 Les différentes représentations du monde dans nos veines

Le succès de *Il était une fois la vie* repose sur plusieurs facteurs clés. L'utilisation d'une animation colorée et imaginative, couplée à des scénarios attrayants et "dramatisés", permettait de simplifier des concepts scientifiques souvent perçus comme abstraits. Les personnages, tels que les globules rouges et les cellules immunitaires, sont présentés de manière ludique et enfantine, facilitant ainsi la compréhension des mécanismes biologiques tout en rendant l'apprentissage agréable.

L'impact de *Il était une fois la vie* va au-delà de son succès en tant que série animée. Elle a joué un rôle significatif dans l'éducation scientifique des jeunes, souvent utilisée comme support pédagogique dans les écoles pour compléter les cours de biologie. En mettant l'accent sur l'aspect ludique tout en restant rigoureuse dans sa présentation des faits scientifiques, la série a contribué à démocratiser la compréhension du corps humain et de ses fonctions essentielles.

Avec l'avènement de Youtube, de nombreuses chaînes de vulgarisation scientifique vont réinvestir l'idée d'anthropomorphisme sur les concepts un peu abstraits de la science. Ces créateurs utilisent des dessins stylisés, des animations et des approches interactives pour expliquer des concepts scientifiques complexes de manière engageante. Comme *Il était une fois la vie*, ces contenus modernes mettent l'accent sur la clarté et l'accessibilité, répondant aux attentes d'une audience numérique tout en perpétuant l'esprit de vulgarisation scientifique. Dans le cas de Dr. Nozman, il va alterner des images réelles avec des schémas stylisés, qu'il dessine lui-même dans sa propre direction artistique.

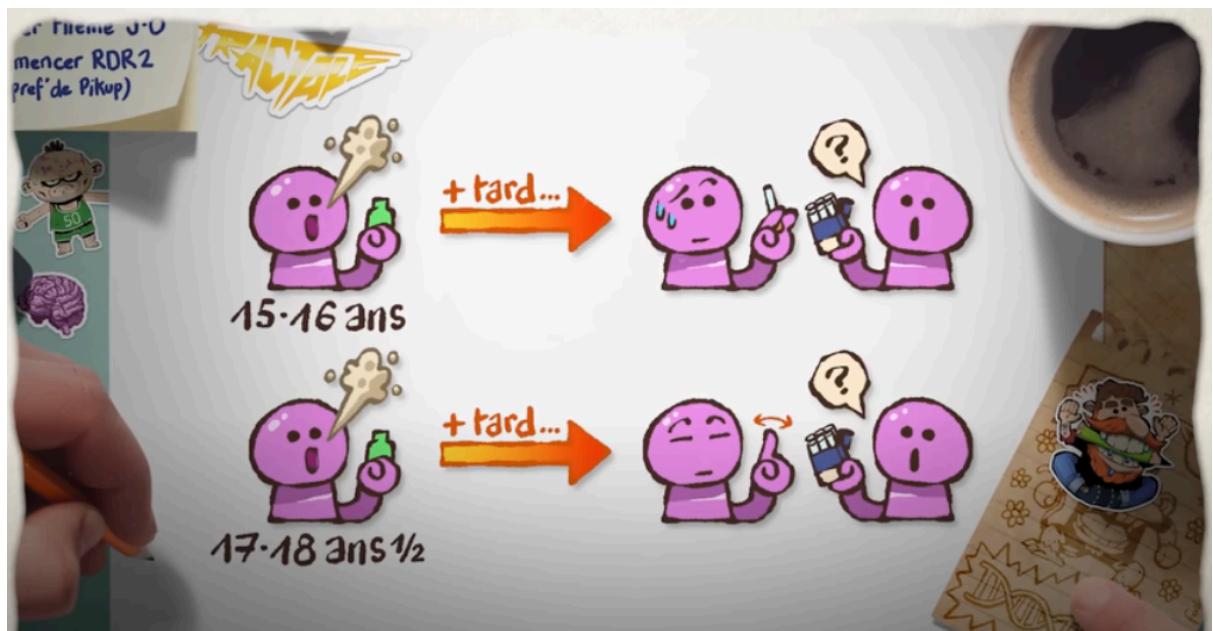


Fig. 11 Schéma réalisé par Dr.Nozman pour la vidéo *L'effrayant secret de la puff !*

En résumé, les deux programmes ont été pionniers de la vulgarisation scientifique à travers leur accessibilité, leur aspect ludique, et leur proximité avec leurs consommateurs ; ainsi leur impact perdure dans l'ère numérique. Leur capacité à rendre la science fascinante et accessible continue de résonner avec les nouvelles générations, qui retrouvent dans les contenus en ligne une approche similaire à celle de la série. Cette continuité entre passé et présent démontre que, malgré les évolutions technologiques, l'essence de l'éducation scientifique reste la même : rendre la science captivante et compréhensible pour tous. Si la télévision a été le premier médium à démocratiser la science pour un large public, Youtube a pris le relais, offrant une plateforme où l'apprentissage informel peut continuer à prospérer, adaptant les méthodes d'hier aux outils d'aujourd'hui.

Il est intéressant de noter le fait que les trois présentateurs de *C'est pas Sorcier* ont tous un rapport de près ou de loin avec la plateforme Youtube car en effet, après les tentatives de modernisation de l'émission, chaque membre de l'équipe originale a dû se renouveler à sa manière pour continuer à partager leur passion pour la vulgarisation scientifique. Que ce soit la chaîne de l'Epicurieux présenté par Jamy Gourmaud, *L'Esprit Sorcier*, un média fondé par Frédéric Courant et une partie de l'équipe de *C'est pas Sorcier*, ou bien *Sabine Sorcières & Compagnie*, chacun a ainsi su s'adapter aux nouvelles plateformes et aux attentes des audiences modernes, illustrant la manière dont des figures emblématiques de la vulgarisation scientifique peuvent évoluer dans l'ère numérique tout en préservant leur engagement envers l'éducation et la diffusion du savoir.

<b>Graphique 9 - Consommation quotidienne de télévision selon la génération, 1973-2018</b>							
%	15-28	23-38	33-48	43-56	53-64	63-72	73-83
<i>Regardent la télévision tous les jours ou presque</i>							
1995-2004	G8	58					
1985-1994	G7	78	69				
1975-1984	G6	78	85	72			
1965-1974	G5	66	77	84	81		
1955-1964	G4	56	63	78	86	83	
1945-1954	G3	50	60	68	79	91	91
1935-1944	G2		63	68	73	85	95
1925-1934	G1			72	76	83	88
							98

Source: Enquête sur les pratiques culturelles 1973-2018, DEPS, ministère de la Culture, 2020

*Fig. 12 Enquête sur les pratiques culturelles concernant la consommation quotidienne de la télévision selon les générations*

Cependant, avec le temps, le médium télévisuel est peu à peu abandonné par la jeunesse comme le démontre ce graphique traitant de la consommation quotidienne de la télévision à travers les générations, selon l'*Enquête sur les pratiques culturelles* mené par le ministère de la culture en 2020.

Reconduite chaque décennie depuis les années 70, l'étude agit comme un baromètre, mesurant les pratiques culturelles, de la musique au théâtre, des français selon leur génération et leur âge. Elle a été reconduite en 2018. On voit, selon cette étude, une chute nette du pourcentage de la jeunesse (comprise entre 15-28 ans) regardant quotidiennement entre la génération numéro 7, qui concerne la génération grandissante de 1985 à 1994, et la génération 8, la génération Z, les “digital natives”, de 1995 à 2004. Cette baisse de 20%, qui dénote de la croissance qu'il y a eu depuis la démocratisation du poste TV note le désintérêt progressif du médium et de translation vers des nouveaux canaux d'information, de divertissements et d'apprentissages.

Parallèlement, une étude de l'Insee focalisée sur *les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie* nous révèle le pourcentage des ménages équipés en bien électroniques depuis 2004.

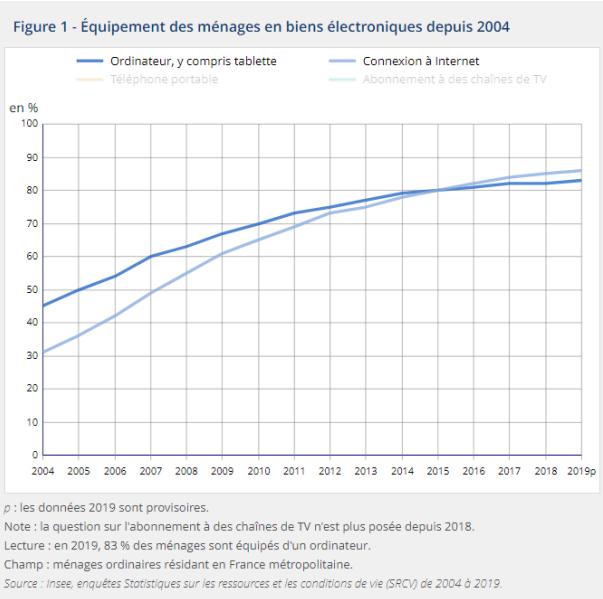


Fig. 13 Équipement des ménages en biens électroniques depuis 2004

En l'associant à l'*Enquête sur les pratiques culturelles*, on peut voir que le début des années 2000 coïncide avec la démocratisation des outils numériques dans les foyers français. C'est pourquoi il est intéressant de se pencher sur l'analyse des technologies numériques et des outils informatiques dans notre cas d'étude.

### c) Les technologies numériques de l'ère pré-Youtube.

En effet, il n'a pas fallu attendre l'apparition de Youtube, ni Internet dans tous les foyers pour que l'ordinateur devienne un outil d'apprentissage informel apprécié de la jeunesse et des digital natives. C'est avec l'apparition et le développement des technologies type microprocesseurs, que l'ordinateur personnel a pu s'étendre à une vitesse éclair, au sein des foyers du monde entier : c'est près de 45% des foyers français qui sont équipés en 2004 selon les statistiques de l'Insee citées précédemment.

Cependant, bien que le web se développe, seulement 31% des foyers sont équipés d'une connexion internet. L'usage des ordinateurs reste alors concentré sur les applications installées sur l'ordinateur ou par l'achat de CD gravés ou bien même disquette, le support de stockage précédant les CD, aujourd'hui dépassé. Il y'a donc deux dynamiques intéressantes à observer durant la période pré-Youtube : une période où l'ordinateur est un espace personnel, majoritairement focalisé sur son *software*, sa partie application interne, pré-installé ou installable avec des supports physiques ; une période où l'ordinateur devient un portail, un moyen de connexion au monde, à l'aube de l'ère du web 2.0.

Avant cet ère du monde connecté, l'ordinateur est pensé afin d'exécuter des opérations et des calculs, résoudre des problèmes. En évoluant, la machine ne se résout pas à une tâche et la notion d'application dans le contexte numérique ne réfère pas à une seule et unique tâche de la machine mais à une diversité de programmes, réfléchi à un objectif. Les développeurs vont chercher à créer des programmes spécifiques permettant une accessibilité à l'outil numérique, ce qui déterminera notre vision de l'ordinateur : une machine avec plein de fonctionnalités différentes, du tableur au montage vidéo, en passant par la rédaction.

Mais c'est surtout avec l'ordinateur que les jeux vidéo vont se développer. Des chercheurs comme Marc Prensky ou James Paul Gee en 2003 mettent en avant le rapport des digital natives entre l'apprentissage et les jeux vidéo. Dans *Learning in Games*, James Paul Gee met en avant en 2003 l'argument que la création d'un bon jeu vidéo force les développeurs à réfléchir sur l'engagement des joueurs à résoudre des défis complexes et des problèmes. De ce fait, pour résoudre ces défis, le joueur doit faire appel à des *skills*, des compétences de réflexion, de collaboration, des aptitudes sociales qu'ils ne vont pas apprendre de la même manière dans le cadre scolaire, voire pas du tout aborder. Il considère le jeu vidéo ayant sa propre "literacy", traduisible par la littératie ou bien lettrure, un

anglicisme définissant “l’aptitude à comprendre l’information écrite [...] en vue d’atteindre des buts personnels et d’étendre ses connaissances et ses capacités”. On comprend par ça par une vraie compétence de compréhension, de décodage et l’utilisation d’un langage, comprenant le gamedesign, plus globalement le design numérique d’interface. Un joueur habitué reconnaîtra de manière inhérente un objet avec lequel il pourra interagir alors qu’un néophyte aura du mal à dissocier le cliquable du décor. Ce schéma est reproductible plus simplement dans le monde numérique avec l’appétence d’un digital native à découvrir une technologie ou bien d’accéder à des services numériques.

Ainsi, quand à l’essence même, le jeu vidéo nécessite l’engagement cognitif du joueur, on peut réfléchir alors à l’apparition des jeux ludo-éducatifs, permettant à la jeunesse l’apprentissage de disciplines scolaires, ainsi que le développement parallèle de leur culture numérique et de leur appétence à être à l’aise avec le numérique.

Lancé en 1996, *Adibou 2* marque une étape significative dans l’évolution des logiciels ludo-éducatifs. Successeur du très populaire *Adibou*, ce jeu a su capitaliser sur le succès de son prédécesseur tout en apportant de nouvelles fonctionnalités qui ont élargi son impact pédagogique. Conçu pour les enfants âgés de 4 à 7 ans, *Adibou 2* conserve l’essence de ce qui a fait le succès de la série : une approche ludique de l’apprentissage, un personnage attachant, et un environnement interactif riche en découvertes. Cependant, cette nouvelle version introduit plusieurs améliorations notables qui ont permis de renouveler l’expérience utilisateur tout en la rendant encore plus immersive.



Fig. 14 L'écran d'accueil du jeu Adibou 2 permettant d'accéder à toutes les disciplines

Avec *Adibou 2*, les développeurs ont considérablement enrichi l'univers de Célestia, le monde où évolue Adibou. Le jeu propose désormais un environnement encore plus vaste et détaillé, offrant aux jeunes joueurs davantage de lieux à explorer et d'activités à découvrir. Cette expansion de l'univers de jeu n'est pas qu'esthétique : elle sert également une finalité pédagogique en multipliant les opportunités d'apprentissage. Par exemple, le jardin d'Adibou, déjà présent dans la première version, est désormais plus complexe, offrant de nouvelles plantes à cultiver et de nouvelles leçons à apprendre sur la nature et l'environnement. De même, la cuisine d'Adibou permet aux enfants de s'initier à des notions de nutrition et de cuisine, tout en renforçant leurs compétences en calcul et en lecture. Chaque activité du jeu est conçue pour stimuler la curiosité de l'enfant tout en développant des compétences spécifiques, que ce soit en mathématiques, en lecture, ou même en résolution de problèmes.

L'un des atouts majeurs d'*Adibou 2* est sa capacité à s'adapter encore plus précisément au profil de chaque enfant. Le jeu propose un système de progression personnalisé, où le niveau de difficulté des activités s'ajuste automatiquement en fonction des performances de l'utilisateur. Cette approche adaptative permet aux enfants de progresser à leur propre rythme, sans se sentir frustrés par des défis trop difficiles ou, au contraire, trop simples. De plus, *Adibou 2* introduit des options de personnalisation qui permettent aux enfants de créer leur propre avatar et d'adapter certaines caractéristiques du jeu à leurs préférences. Cette personnalisation renforce l'attachement des jeunes joueurs à l'univers d'*Adibou*, tout en leur donnant un sentiment de contrôle sur leur expérience de jeu, ce qui est essentiel pour maintenir leur engagement et leur motivation.

Si *Adibou 1* se concentrat principalement sur l'apprentissage des bases de la lecture, du calcul, et des sciences, *Adibou 2* étend son champ d'action à de nouvelles matières. Le jeu intègre via des disques complémentaires, que l'on pourrait comparer à des DLC de nos jours, des activités liées à la découverte du monde, à l'histoire, et même à la musique, offrant ainsi un programme éducatif plus complet.



Fig. 15 Mini-jeu sur la fabrication d'un violon au sein d'Adibou-ville

Cette diversification des contenus permet à *Adibou 2* de s'adresser à un public encore plus large, en répondant à des intérêts variés et en touchant différents aspects du développement cognitif des enfants. Par exemple, les leçons de lecture deviennent progressivement plus complexes, introduisant des éléments de grammaire et d'orthographe. De même, les exercices de mathématiques intègrent de nouveaux concepts, comme les opérations de base et la géométrie simple, permettant aux enfants d'approfondir leurs compétences tout en s'amusant.

Nous avions évoqué l'importance de l'animation dans le cadre de *C'est pas Sorcier*, nous retrouvons la même attention du détail dans les animations amusantes ainsi que les bruitages du jeu vidéo, permettant ainsi une meilleure accroche et l'attachement du jeune joueur.

*Adibou 2* a rencontré un immense succès auprès des jeunes et des parents, consolidant la réputation de la série en tant que référence incontournable dans le domaine des jeux éducatifs. Le jeu a non seulement contribué à l'éducation informelle de millions d'enfants, mais il a également posé les bases pour l'avenir du jeu éducatif interactif. En effet, *Adibou 2* a montré que l'on pouvait combiner avec succès l'apprentissage et le jeu, offrant aux enfants un environnement où ils pouvaient explorer et apprendre de manière autonome. L'impact de *Adibou 2* s'étend au-delà de son époque, puisqu'il a inspiré de nombreux autres logiciels et applications éducatives. Son approche adaptative et personnalisée, ainsi que son souci de rendre l'apprentissage amusant et interactif, sont devenus des standards dans la conception de logiciels éducatifs.

*Adibou 2* a non seulement perfectionné la formule de son prédecesseur, mais il a également élargi les horizons du jeu éducatif, prouvant que l'éducation informelle pouvait être à la fois enrichissante et divertissante.

Après avoir exploré *Adibou 2*, un logiciel éducatif innovant qui allie apprentissage et jeu, il est pertinent de se tourner vers un autre outil marquant de l'éducation numérique : *Encarta Junior*. Tandis que *Adibou* se distingue par son approche ludique et immersive, *Encarta Junior* a ouvert la voie à l'apprentissage interactif en fournissant aux jeunes un accès structuré à une encyclopédie numérique. En combinant contenu éducatif riche et fonctionnalités interactives, *Encarta Junior* a contribué à rendre l'information plus accessible, posant les bases pour des outils comme *Adibou* qui ont poussé cette dynamique encore plus loin.

L'essor des ordinateurs personnels dans les foyers a ouvert la voie à des outils éducatifs novateurs, parmi lesquels se distingue *Encarta Junior*, une version spécialement conçue pour la jeunesse de l'encyclopédie numérique *Encarta*. Lancée dans les années 1990 par Microsoft, *Encarta Junior* visait à offrir un contenu éducatif de qualité adapté aux enfants et aux jeunes adolescents, en facilitant leur accès à la connaissance de manière interactive et ludique.

*Encarta Junior*, sortie en 1996, a marqué une étape importante dans la démocratisation de l'accès à l'information pour les plus jeunes. Contrairement aux encyclopédies traditionnelles, souvent perçues comme denses et peu engageantes pour les jeunes lecteurs, *Encarta Junior* a été conçue pour captiver et éduquer les enfants grâce à son interface conviviale et ses contenus adaptés.

Le logiciel se distingue par une navigation intuitive qui permettait aux jeunes utilisateurs de chercher des informations par mots-clés, par catégories thématiques ou à travers une série de liens hypertextes. La présentation visuelle était pensée pour être attrayante et accessible : des graphiques colorés, des illustrations et des animations étaient utilisés pour expliquer des concepts complexes de manière simple et ludique. En effet, chaque article était enrichi de contenus multimédias, tels que des images, des vidéos, et des sons, rendant l'apprentissage plus engageant et interactif.

L'un des principaux atouts de *Encarta Junior* réside dans sa capacité à rendre l'apprentissage divertissant. En proposant des jeux éducatifs, des quiz et des exercices interactifs, le logiciel a transformé la manière dont les enfants abordent les sujets académiques. Ces outils ludiques n'étaient pas seulement conçus pour tester les connaissances acquises, mais aussi pour renforcer l'apprentissage à travers des activités stimulantes qui encouragent l'exploration et la curiosité.

Les jeux éducatifs inclus dans *Encarta Junior* abordent une variété de sujets allant des sciences naturelles aux mathématiques, en passant par l'histoire et la géographie. Ces activités étaient souvent intégrées directement dans les articles ou présentées comme des modules séparés, permettant aux enfants de tester leurs compétences tout en découvrant de nouvelles informations. Avant l'émergence d'Internet et des moteurs de recherche modernes, *Encarta Junior* représentait une avancée significative dans le domaine des encyclopédies numériques. Alors que les encyclopédies imprimées étaient souvent volumineuses et nécessitaient un stockage physique important, *Encarta Junior* offrait un accès rapide et facile à une grande quantité d'informations, le tout dans un format numérique compact. Cette transition vers le numérique a permis une mise à jour plus régulière des contenus et une plus grande flexibilité dans la présentation des informations.



Fig. 16 Interface d'Encarta Junior 2009

Le succès de *Encarta Junior* témoigne de l'efficacité de cette approche interactive dans l'éducation. En permettant aux enfants d'apprendre à leur propre rythme, tout en rendant l'expérience d'apprentissage plus dynamique et engageante, le logiciel a posé les bases d'une nouvelle manière de concevoir l'enseignement informel à l'ère numérique. L'influence de *Encarta Junior* se retrouve dans les nombreuses ressources éducatives numériques actuelles, qui combinent contenu riche et expériences interactives pour favoriser un apprentissage efficace. Ainsi, *Encarta Junior* a contribué à façonner la manière dont les enfants et les jeunes interagissent avec le savoir, en offrant un aperçu précoce des potentialités offertes par l'apprentissage numérique.

Les outils éducatifs comme *Adibou 2* et *Encarta Junior* ont introduit des approches interactives et ludiques à l'apprentissage, en rendant l'information plus accessible et engageante. *Youtube* poursuit cette évolution en offrant une vaste gamme de vidéos interactives et pratiques qui captent l'intérêt des utilisateurs. Ainsi, tout comme ces outils précédents ont enrichi l'apprentissage informel avec des éléments visuels et interactifs, *Youtube* continue d'exploiter ces principes pour fournir un apprentissage informel moderne, flexible et personnalisé.

L'avènement d'Internet a donné naissance à des espaces numériques où des individus, qu'ils soient experts, amateurs ou simples curieux, se rassemblent pour partager, discuter et co-créer des connaissances et des contenus. Que ce soit au sein de forums, ou bien sur des réseaux sociaux, la création de communauté dédiée à une même culture induit des dynamiques sociologiques inédites dans le partage de connaissance, la naissance d'une culture participative, et d'apprentissage informel.

L'exemple du forum consacré au centenaire de la Grande Guerre, étudié par Valérie Baudouin, est révélateur de la manière dont Internet permet de créer des communautés dynamiques autour de thématiques historiques. Sur ces forums, on trouve une coexistence de voix variées : des historiens professionnels, des amateurs passionnés d'histoire, des descendants de participants à la guerre, et parfois même des vétérans eux-mêmes. Ce mélange de perspectives crée un espace où les connaissances académiques se rencontrent et se confrontent avec des témoignages personnels, des souvenirs familiaux et des recherches amateurs. Les savoirs sont discutés, corrigés et enrichis par la participation active des utilisateurs, indépendamment de leur statut social ou de leur expertise initiale.

Ces forums fonctionnent comme des lieux d'échange où chaque participant peut contribuer, soit en partageant des documents d'archives, des lettres, des photographies, soit en apportant des analyses historiques ou des interprétations personnelles des événements. Cette dynamique d'échange et de confrontation des savoirs génère une forme de mémoire collective, enrichie par la diversité des contributions. La participation active des membres, qu'ils soient spécialistes ou non, reflète une forme d'autogestion où la communauté elle-même définit les normes de validité des connaissances partagées.

Henry Jenkins, dans ses travaux sur les cultures participatives, décrit des dynamiques similaires au sein des communautés de fans de franchises comme *Star Wars*, *Harry Potter* ou *Star Trek*. Ces communautés, bien que centrées sur des œuvres de fiction, témoignent d'une même volonté de participation active à la construction du savoir collectif. Les fans, qu'ils soient novices ou experts, contribuent à la création de contenus en ligne sous forme de fanfictions, d'analyses critiques, de théories narratives ou encore de vidéos fan-made. Jenkins souligne que ces espaces de création et de dialogue permettent une interaction continue entre les œuvres originales et les interprétations ou créations des fans. Cette interaction peut parfois influencer les créateurs des œuvres eux-mêmes, qui prennent en compte les contributions de leur communauté. Ainsi, les frontières entre les producteurs et les consommateurs de contenu se brouillent, créant une dynamique de co-création où chacun apporte sa pierre à l'édifice culturel collectif.

Les sections de commentaires sur Youtube, bien qu'elles puissent sembler moins structurées que les forums ou les communautés de fans, participent également à cette dynamique de partage et d'échange de connaissances. Sous une vidéo éducative ou documentaire, les utilisateurs, qu'ils soient experts du sujet ou simples curieux, se rencontrent pour discuter, poser des questions, ou apporter des informations complémentaires. Cet espace devient alors un lieu de dialogue continu, où les savoirs sont non seulement diffusés, mais aussi discutés, corrigés et enrichis. Comme dans les forums de la Grande Guerre ou les communautés de fans, les commentaires Youtube permettent une participation active des

spectateurs, qui peuvent contribuer à la qualité et à la richesse du contenu proposé. Des débats peuvent émerger, des précisions peuvent être apportées, et des points de vue divergents peuvent être exprimés, illustrant la coexistence de différentes formes de savoirs au sein d'un même espace numérique.

Ce qui unit ces différents espaces numériques, c'est une dynamique sociologique où la coexistence de savoirs divers permet un enrichissement mutuel des connaissances. Que ce soit sur un forum historique, dans une communauté de fans, ou dans une section de commentaires Youtube, on observe une interaction continue entre des participants de différents niveaux d'expertise, chacun contribuant à sa manière à la création et à l'échange de contenus. Cette dynamique illustre la manière dont Internet, en tant que plateforme d'échange et de partage, permet de redéfinir les modes traditionnels d'apprentissage et de diffusion des connaissances. Les rôles d'enseignant et d'élève, d'expert et de novice, se fluidifient, permettant une participation collective à la construction du savoir. Cette co-création démocratise l'accès à l'information et transforme les internautes en acteurs actifs de leur propre apprentissage et de celui des autres.

En somme, les phénomènes observés par Valérie Baudouin et Henry Jenkins trouvent une résonance directe dans les dynamiques de partage sur Youtube, illustrant la manière dont les plateformes numériques, bien qu'elles varient en termes de structure et de finalité, partagent une même logique participative et collaborative. Ces espaces offrent un terrain fertile pour l'émergence d'une culture collective, où les savoirs se rencontrent, se confrontent et s'enrichissent mutuellement.

**U** @Jalief il y a 11 heures (modifié)  
Je vais vous faire une confidence au travers de cette vidéo, j'ai une personnalité de casse cou dans la vie de tout les jours, j'ai très peu peur des choses dangereuses.

Malgré tout, j'ai (du moins j'ai eu) une immense peur de la mort. Rien que de ne pas arriver à imaginer ce qu'il se passera après la mort, ça me terrifie. Ce jeu je l'ai eu gratuitement lorsqu'il nous a été offert à l'e3 (je sais plus quelle année) je l'ai laissé dormir des années sans y toucher. Jusqu'à me décider à enfin y jouer. Depuis le DLC echoes of the eye que j'ai pu faire à sa sortie day one après avoir déjà finit le jeu, j'ai ressenti comme une forme d'apaisement. Ce jeu m'a conforté dans l'acceptation de la mort. Et j'espère un jour me souvenir de ses musiques ainsi que son beau message au moment où mon heure aura sonnée. Et je l'espère pour vous tous qui ont eu la chance de connaître ce jeu.

Moins

164 Répondre

3 réponses

**J** @johnrttuga5584 il y a 11 heures  
C'est marrant, en discutant avec quelqu'un qui avait joué au jeu et au DLC, je me suis rendu compte d'un truc. Lorsque j'ai terminé Outer Wilds, j'ai contemplé une dernière fois l'univers depuis ma navette. Puis j'ai souri, et j'ai arrêté le jeu, en sachant que je n'y remettrai sûrement plus jamais les pieds. Triste d'avoir terminé cette incroyable aventure, mais si heureux d'avoir pu jouer à ce jeu dans ma vie.  
L'autre personne, au contraire, y revient souvent, pour se balader et apprécier l'ambiance du jeu, alors qu'elle en connaît déjà la fin.  
Deux façons de voir les choses, un peu comme les êtres et les hiboux.  
Accepter que ça soit fini, ou s'accrocher aux souvenirs.  
Finalement, on y revient toujours. Comme quoi, Outer Wilds est vraiment une aventure unique dans nos vies de joueurs.

Merci à toi de nous permettre de revivre cette aventure une nouvelle fois avec tant d'émotions.

Moins

483 Répondre

3 réponses

**Y** @lyoninmhasakura6034 il y a 16 heures (modifié)  
un dicton dit : UN œil a pleurer, DEUX yeux on voulu le cacher , TROIS yeux on l'ont chercher, QUATRE yeux l'ont trouvé.

741 Répondre

8 réponses

**F** @fareamor3718 il y a 9 heures  
c'est la ou je me rend compte a quel point il y a des gens absolument formidable qui existe : les concepteur du jeu, les scénariste , compositeurs, développeur... et aussi augustin qui nous fait vivre des émotion ... indescriptible, c'est impossible de décrire ce que te fait ressentire une vidéo de TGR

25 Répondre

Fig. 17 Espace commentaire sous la vidéo de The Great Review “22 minutes de + pour comprendre l'univers”

Cette capture d'écran nous montre la dynamique de partage, d'échanges au sein d'une communauté passionnée de jeux-vidéos. Ces commentaires montrent comment les individus partagent des expériences personnelles et des émotions profondes liées à une œuvre, en l'occurrence, le jeu vidéo *Outer Wilds*. Ces échanges permettent une connexion émotionnelle entre les membres de la communauté, reflétant une forme de solidarité et de compréhension mutuelle. Les réponses varient entre la réflexion personnelle, les discussions sur les différentes façons de vivre l'expérience du jeu, et la reconnaissance des créateurs, créant ainsi un espace de dialogue riche et interactif.

**@velcky3122** il y a 16 heures (modifié)

Pour info, il y a une théorie dans la communauté Outer Wilds qui dit que le prisonnier (le mec dans le coffre) serait le hibou avec la longue vue de la première vision, celui qui observe l'œil de l'univers pour la première fois. L'idée serait que après avoir décidé de brûler les traces de l'œil, il aurait observé celui-ci une dernière fois et aurait vue la naissance de nouveaux univers. C'est pour ça qu'il décide plus tard de trahir son peuple et de libérer le signal de l'œil.

Pour des infos plus précises : Ensuite dans le jeu il y a une maison brûlée dans le monde des rêves. Dans celle-ci on y trouve la fameuse longue vue du prisonnier et un tableau montrant la naissance de nouveaux univers après la destruction de l'œil. Le jeu explique alors clairement que le prisonnier a bien observé l'œil et a pris la décision de trahir son peuple. Cependant le hibou qui observe l'œil dans la première vision n'a pas de bois cassé tandis que le prisonnier si, c'est pour cette raison que c'est encore une théorie. (Mais perso je la trouve hyper intéressante et je trouve ça dommage que TGR n'en ait pas parlé)

Moins

188 Répondre

11 réponses

Fig. 18 Commentaire retrouvé sous la même vidéo de *The Great Review*

De l'autre côté, des commentaires comme celui-ci peuvent nous apporter un complément d'information sur la vidéo, dans ce cadre, l'apport d'une théorie utile pour l'interprétation d'un jeu à l'histoire enfouie et complexe. Les commentaires permettent ainsi de prolonger et d'approfondir les sujets abordés dans la vidéo, transformant l'espace de discussion en un lieu de co-création et d'enrichissement continu des connaissances.

Tout au long de notre exploration, nous avons parcouru divers supports et méthodes qui ont façonné l'éducation informelle au fil des décennies, de l'éducation buissonnière à la télévision, en passant par les outils numériques pré-Youtube. Chacune de ces étapes illustre une évolution dans la manière dont le savoir est transmis, reçu, et surtout, comment il est perçu par les jeunes générations. En revisitant ces phénomènes, il devient crucial de questionner la réception et l'autorité du savoir à l'ère de Youtube, cette plateforme qui incarne aujourd'hui un carrefour majeur de l'apprentissage informel.

L'éducation buissonnière, à travers des activités spontanées et autodidactes, a longtemps été une manière pour les jeunes de découvrir le monde par eux-mêmes, en dehors des cadres formels de l'école. Cette approche a montré que l'apprentissage pouvait émerger de l'expérimentation personnelle et du jeu, des idées qui se sont par la suite cristallisées dans des

programmes télévisés comme *C'est pas Sorcier*. Ce programme, en rendant la science accessible et ludique, a incarné la première vague de vulgarisation massive, ancrant l'idée que le savoir pouvait être diffusé au-delà des murs de la salle de classe, à travers des médias populaires. L'essor des ordinateurs personnels et des logiciels éducatifs dans les années 1990, symbolisé par des programmes comme *Adibou 2* et des encyclopédies numériques telles que *Encarta*, a marqué une autre étape clé. Ces outils ont permis aux enfants d'explorer des connaissances de manière interactive et autodirigée, préfigurant l'émergence des pratiques d'apprentissage en ligne. Ces premières expériences numériques ont préparé le terrain pour l'explosion des contenus éducatifs sur Youtube, où la forme et la structure du savoir sont devenues encore plus accessibles, fragmentées, et interconnectées.

À ce stade, il est essentiel de se demander comment ces différentes formes d'apprentissage, qui ont progressivement affaibli les frontières entre l'autorité traditionnelle du savoir du cadre institutionnelles et les sources informelles (télévision, logiciels éducatifs, Internet), se retrouvent sur Youtube. Cette plateforme se distingue par sa nature participative et démocratique, où chacun peut être à la fois consommateur et créateur de contenu. Mais cette ouverture soulève des questions cruciales sur la réception, la légitimité et l'autorité des savoirs diffusés.

## **II - La réception et l'autorité du savoir.**

### a) Une réception et consommation inédite : comportement adopté et adapté

Selon l'étude des *pratiques culturelles* de 2020 présentée précédemment, “*la diffusion des usages numériques favorise également la consultation de vidéos en ligne, notamment pour les plus jeunes: 59 % des 15-24 ans regardent quotidiennement des vidéos en ligne.*”

L'évolution des pratiques culturelles, en particulier chez les jeunes, montre un changement significatif dans la manière dont les connaissances sont consommées et

intériorisées. Cette transformation coïncide avec une redéfinition de l'autorité du savoir, passant d'une structure verticale et hiérarchique à une dynamique plus horizontale, largement influencée par les nouvelles technologies et les plateformes de partage comme Youtube.

L'autorité du savoir ou “l'autorité pédagogique” est l'idée dans lequel une relation d'autorité s'exerce entre le professeur et l'élève. En ce sens, des codes sont établis, un respect est instauré, par le fait que la figure du professeur est plus de savoir, d'années d'expérience. La proximité de la relation n'est pas mise au service de l'apprentissage. De la même manière, cette autorité du savoir définit aussi le fait que l'apprenant est dévalorisé vis-à-vis du sachant et que son rôle est souvent limité à celui de récepteur passif des connaissances plutôt qu'à celui de participant actif dans le processus d'apprentissage. Cette dynamique peut créer une hiérarchie rigide où le savoir est unidirectionnel et où l'initiative et la créativité de l'apprenant sont moins valorisées.

Le Youtuber Feldup, issue de la génération né avec Youtube, qui s'intéresse aux mystères et horreurs du web, se focalise dans son émission *Findings* n°102 au protocole Ganzfeld, un protocole “scientifique” permettant de modifier la perception sensorielle et visuelle, et l'apparition d'hallucinations. La vidéo nous présente durant une heure la complexité de mise en place du protocole mais aussi des sources liées à ce protocole . Ce qui nous intéresse durant ce documentaire est souligné durant la conclusion : selon lui, on perd en information du fait de la complexité de compréhension. Une des raisons majeures qu'il souligne sur la désinformation et la transformation du savoir réside dans la complexité de lire une étude scientifique. En effet, pouvoir assimiler et comprendre ces articles dont les termes ne sont compréhensibles qu'à une minorité requiert des diplômes, ce qui exclut une certaine partie de la société. Dans le cadre de la science, ce manque de transparence est dangereux car cela peut mener à de la désinformation. Le Youtuber souligne une problématique de verticalité dans la science et sa communication, un domaine où la vulgarisation est perçue de manière ridicule.

Michel Lavigne, qui s'intéresse au domaine du ludoéducatif, constate dans son article *Jeu, éducation et numérique – Approche critique des propositions logicielles pour l'éducation, du ludo-éducatif aux serious games* un rapport de domination entre l'élève et le professeur, et notamment une crainte dans cette relation du côté de l'apprenant. Il est jugé, à peur des sanctions, est mis implicitement en compétition avec ses camarades de classe, associant le cadre scolaire à un lieu anxiogène et l'apprentissage à un moyen de distinction sociale. Le cadre scolaire devient alors un lieu de pression, où la crainte des sanctions et des échecs domine, ce qui peut freiner la curiosité et l'initiative personnelle. Alors, il cite l'Observatoire Gulli : “Avec l'écran, le rapport à l'apprentissage est apaisé et dédramatisé”. De ce fait, il soutient la relation rassurante de la nouvelle génération avec l'outil numérique.

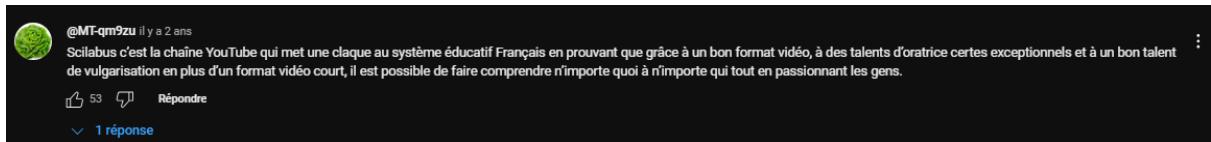
Face à cette dynamique de crainte et de hiérarchie rigide dans le cadre traditionnel, l'émergence de plateformes numériques comme Youtube semble offrir une alternative plus flexible et accessible, où l'apprentissage se fait dans un cadre moins intimidant et plus interactif, un espace où le statut d'expert et de novice, se fondent afin de participer à une culture commune.

Avec Youtube, les frontières de l'autorité du savoir semblent tangibles. Sur cette plateforme, la relation entre le créateur de contenu et le spectateur est beaucoup plus fluide et moins hiérarchique, on parle non plus de verticalité du savoir mais d'horizontalité . Les utilisateurs ont accès à une vaste gamme de sources d'information provenant de différents niveaux d'expertise et de perspectives, ce qui leur permet de choisir activement leurs sources d'apprentissage en fonction de leurs besoins et de leurs intérêts personnels.

Contrairement à l'autorité pédagogique traditionnelle, où l'enseignant est souvent perçu comme l'unique détenteur du savoir, Youtube favorise un modèle plus démocratique et interactif. Les spectateurs peuvent commenter, poser des questions, et même contribuer au

contenu en créant leurs propres vidéos ou en participant à des discussions. Cette interactivité réduit la rigidité de la hiérarchie entre le sachant et l'apprenant, permettant une forme d'apprentissage plus participative et personnalisée. Cependant, cela entraîne également des défis en termes de vérification de la qualité et de la fiabilité des informations disponibles, puisque les frontières de l'autorité du savoir sont plus floues et la responsabilité de filtrer et d'évaluer les sources repose davantage sur l'apprenant.

La proximité permet une meilleure attache de l'auditeur au contenu. Le critère de faisabilité permet la création d'une familiarité avec le créateur : “Je peux le faire, ce n'est pas un professionnel, c'est quelqu'un comme moi”. Le ton informel, le montage accessible, et le format souvent intime des vidéos Youtube permettent aux spectateurs de se sentir plus proches du créateur, renforçant le sentiment que “je peux le faire aussi”. Des études menés par Celie O’Neil-Hart pour *Thinkwithgoogle* s'intéressent à l'influence des créateurs de contenus comparé aux célébrités traditionnelles. En effet, dans *Why Youtube stars are more influential than traditional celebrities*, un Youtuber a une relation plus directe avec sa communauté : Sur Youtube, l'interaction est au cœur de l'expérience utilisateur. Les commentaires, les discussions en direct, et les collaborations entre créateurs permettent une participation active des spectateurs, renforçant ainsi l'engagement et la diffusion des connaissances. De ce fait, l'étude nous révèle que 70% des adolescents se reconnaissent dans leur créateur de contenu qu'une star traditionnelle, au sens qu'il lui ressemble plus. On voit alors l'importance de cette relation horizontale entre abonné et créateur. Dans la même étude, il est montré que parmi les utilisateurs de Youtube qui ont entre 18 et 34 ans, 40% d'entre eux ressentent une relation d'amitié avec le créateur, où le créateur comprendrait mieux le spectateur que le ferait ses amis.



*Fig. 19 Commentaire sous une vidéo de Scilabus : "Scilabus c'est la chaîne Youtube qui met une claque au système éducatif Français en prouvant que grâce à un bon format vidéo, à des talents d'oratrice certes exceptionnels et à un bon talent de vulgarisation en plus d'un format vidéo court, il est possible de faire comprendre n'importe quoi à n'importe qui tout en passionnant les gens." de @MT-qm9zu*

Ce commentaire souligne plusieurs aspects cruciaux du changement induit par les plateformes numériques : la mention du "bon format vidéo" et du "talent de vulgarisation" met en évidence comment Youtube rend le savoir plus accessible et compréhensible. Contrairement aux méthodes traditionnelles, où la transmission du savoir peut être limitée par la complexité des formats et des langages académiques, Scilabus utilise des vidéos courtes et bien conçues pour rendre les concepts complexes accessibles à un large public. Ce format permet de décomposer l'information en segments digestes, facilitant ainsi la compréhension et la rétention du savoir. Le commentaire reflète la démocratisation de l'apprentissage permise par les plateformes numériques. En prouvant qu'il est possible de "faire comprendre n'importe quoi à n'importe qui", Scilabus illustre comment Youtube permet à des créateurs de contenu de diffuser des connaissances à un public varié, sans les contraintes d'un cadre éducatif traditionnel. Cette approche inclut des éléments visuels et interactifs qui peuvent améliorer l'engagement et la motivation des apprenants. Le commentaire critique également le système éducatif français traditionnel, suggérant que les formats éducatifs conventionnels ne sont pas toujours efficaces pour capter l'intérêt et faciliter la compréhension.

Youtube a radicalement transformé la manière dont les individus accèdent à l'information et au savoir. Contrairement aux systèmes éducatifs traditionnels, qui reposent souvent sur des structures hiérarchiques strictes (professeur-élève, expert-novice), Youtube permet un accès direct à une vaste gamme de contenus de savoirs, produits par des créateurs de divers horizons. Cette décentralisation du savoir élimine les barrières institutionnelles et hiérarchiques, donnant à chaque utilisateur la possibilité d'apprendre à son propre rythme, en choisissant les sujets qui l'intéressent. En supprimant ces hiérarchies, Youtube encourage un type d'apprentissage plus libre et autodirigé, où les apprenants ne sont plus limités par les programmes imposés ou les méthodologies pédagogiques rigides, alors en résonance avec le discours de l'éducation buissonnière d'Anne Barrère discuté plus tôt.

L'autodidacte est caractérisé par sa capacité à gérer son propre apprentissage, souvent en dehors des structures éducatives formelles. Sur Youtube, cette approche est facilitée par la possibilité de suivre des cours et des tutoriels à son propre rythme, de revoir des concepts plusieurs fois si nécessaire, et de passer rapidement d'un sujet à un autre selon ses intérêts personnels. Cette autonomie est particulièrement avantageuse pour les apprenants qui préfèrent une approche moins structurée et plus adaptable à leur style d'apprentissage personnel.

On voit alors une consommation inédite du savoir, des processus permettant une meilleur assimilation de l'information, par différents procédés mis en place par le site. Dans un contexte où ce dernier a la liberté d'apprendre, il n'est pas contraint par la figure qui va lui apprendre. En ce sens, l'autodidacte, avec des mots-clés spécifiques, se verra proposer par le système de recommandation, basé sur les recherches et les habitudes de visionnage de ce dernier, un contenu qui pourrait lui plaire. Par dessus, l'utilisateur sélectionne les vidéos en fonction de leur titre, description, durée, du format, des commentaires d'autres spectateurs. La popularité et les avis peuvent également influencer la décision de visionner une vidéo. Cette étape de filtrage est inédite à l'apprentissage sur Youtube : dans un contexte

institutionnel, il y a très peu de cadres où l'on peut choisir son professeur selon leurs compétences, leur réputation.

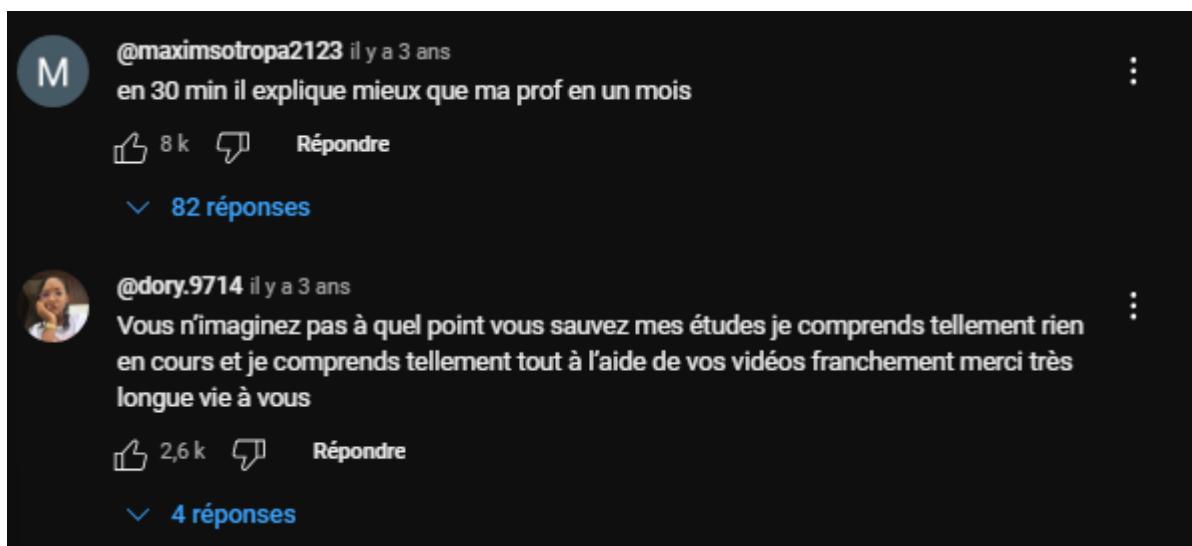
Lors de la visionnage, comme au sein du cadre scolaire, l'autodidacte peut prendre des notes pour mémoriser certaines notions, des définitions, en retenant les mots clés ou bien par schéma. Cependant, le visionnage de la vidéo étant individuel et indépendant, le site octroie à l'utilisateur le pouvoir de jouer avec la temporalité : il peut mettre pause dans la lecture, revenir en arrière dans la vidéo, accélérer ou ralentir le rythme de la vidéo. Ces innovations techniques, réservées au monde numérique, présentent des avantages significatifs par rapport aux méthodes d'apprentissage traditionnelles. La possibilité de contrôler le rythme de la vidéo permet une personnalisation de l'expérience d'apprentissage qui est difficile à obtenir dans un cadre éducatif formel. Cette flexibilité aide les apprenants à assimiler l'information à leur propre rythme, facilitant une compréhension plus profonde et plus nuancée des sujets étudiés. Ces fonctionnalités permettent alors aux utilisateurs de se concentrer sur des parties spécifiques du contenu qui nécessitent plus de temps et d'attention.

Ce contrôle sur le contenu permet également de mieux gérer les moments de difficulté, offrant aux utilisateurs la possibilité de surmonter les obstacles d'apprentissage sans pression externe, ce qui contraste fortement avec les limites de temps souvent imposées dans les environnements académiques traditionnels.

On peut rajouter à ça le système de sous-titrage automatique pouvant faciliter la compréhension de la vidéo, par l'ajout d'un support visuel. Dans la même veine, l'accès en direct du visionnage des commentaires joue un rôle important dans l'assimilation du visionnage de la vidéo. Cette fonctionnalité crée un environnement d'apprentissage communautaire où les utilisateurs peuvent poser des questions, partager des idées, et discuter de concepts en cours de visionnage. Elle permet une rétroaction instantanée qui enrichit l'expérience d'apprentissage, offrant des perspectives supplémentaires et des réponses rapides à des doutes éventuels.

Étudions l'espace commentaire de la vidéo *LE COURS : Les vecteurs - Seconde* de Yvan Monka pour comprendre la réception autour de contenu éducatif. Dans cet espace, on

peut observer différentes typologies de commentaires :



@maximsotropa2123 il y a 3 ans  
en 30 min il explique mieux que ma prof en un mois

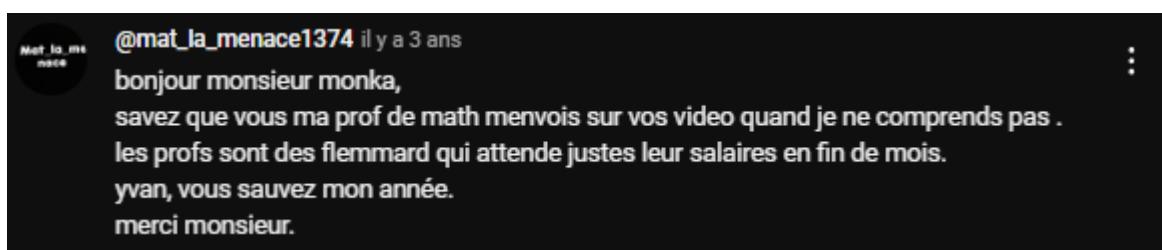
8 k Répondre

82 réponses

@dory.9714 il y a 3 ans  
Vous n'imaginez pas à quel point vous sauvez mes études je comprends tellement rien en cours et je comprends tellement tout à l'aide de vos vidéos franchement merci très longue vie à vous

2,6 k Répondre

4 réponses



@mat\_la\_menace1374 il y a 3 ans  
bonjour monsieur monka,  
savez que vous ma prof de math m'envois sur vos video quand je ne comprends pas .  
les profs sont des flemmard qui attende justes leur salaires en fin de mois.  
yvan, vous sauvez mon année.  
merci monsieur.

- Une grande partie des commentaires exprime de la gratitude envers le créateur de contenu pour la qualité et la clarté des explications. Les spectateurs remercient souvent Yvan Monka pour avoir simplifié des concepts complexes et les avoir rendus accessibles, ce qui souligne l'appréciation pour la pédagogie et l'effort fourni. Certains comparent leur temps de compréhension du concept expliqué par Yvan Monka et celui de leur professeur, tout en remettant la légitimité du cadre scolaire.

 @yinyin19710 il y a 3 ans (modifié)  
pour ceux qui ont besoins d'une de ses explication et pas toutes je vous mets les temps:  
définition: 0:38  
propriétés: 6:56  
somme: 14:15  
produit par un réel: 23:35  
colinéarité: 26:55

Moins

 1,8 k  Répondre

 19 réponses

 A @aureliaanais5022 il y a 3 ans  
merci!

 29  Répondre

 @\_Twisty il y a 3 ans  
merci beaucoup

 21  Répondre

 M @mathieuquinton9061 il y a 3 ans  
il y a encore de braves gens sur Terre, merci

 88  Répondre

@Nina.A333 il y a 9 mois

Si vous avez pas trop le temps d'écouter, mettez en vitesse x2. Vu qu'il parle assez lentement ça va. Du coup au lieu de 30 minutes ce sera 15. Sinon merci beaucoup pour tes vidéos. Je pense que c'est grâce à toi que j'ai eu mon brevet. J'ai aussi regarder ton site il est super merci !

- Mais on peut aussi trouver des commentaires comme ceux-ci, permettant une navigation fluide au sein de la vidéo, soulignant le rôle crucial accordé au contrôle de la temporalité de la vidéo. Que ce soit dans la création de sommaire, ou bien la gestion du rythme de la vidéo, la vidéo originale est détournée pour permettre un apprentissage adapté et à la convenance de l'utilisateur.

 @phennryr1216 il y a 3 ans  
Une version mathématique de "c'est pas sorcier", Bravo et merci à vous pour votre pédagogie!!

 4  Répondre

A travers ce commentaire, on voit l'impact, l'héritage et la corrélation entre la pédagogie de *C'est pas Sorcier* et le contenu pédagogique. En somme, l'analyse de ces commentaires révèle une réception globale positive, où les spectateurs valorisent la clarté et l'accessibilité du contenu, tout en engageant activement avec la communauté et le créateur pour enrichir leur apprentissage.

Le rapport à l'apprentissage est différent au sens où sans contrainte d'un cadre, la raison de "pourquoi on regarde une vidéo" peut être différente : ceci est démontré au sein de l'étude réalisée par Lecture Jeunesse sur *les 15-25 ans & les Youtubers de sciences*. Après avoir interrogé une population d'adolescents entre 15-18 ans, l'étude se focalise sur l'utilité de cet apport de connaissance. De ce fait, les résultats nous révèlent trois profils différents :

Le premier associe la science à un support de divertissement, du fait de son côté impressionnant et distrayant. Ces spectateurs sont attirés par des contenus qui offrent des démonstrations visuellement captivantes, des expériences intrigantes, des explications surprenantes, ou bien des sujets hors du commun. Le divertissement devient alors un vecteur d'apprentissage, où le plaisir de découvrir des faits intéressants ou des phénomènes étranges est la motivation principale. Le deuxième profil recherche un soutien scolaire alternatif aux méthodes traditionnelles. Ces adolescents se tournent vers Youtube pour compléter ou approfondir les notions abordées en classe. Les vulgarisateurs leur permettent le rattrapage de notion. Pour ces jeunes, Youtube devient un complément précieux au cadre scolaire formel, offrant des ressources pédagogiques qui sont souvent plus adaptées à leur style d'apprentissage individuel que les méthodes conventionnelles. Ainsi, le dernier profil est celui de l'adolescent cherchant à garder son niveau voire anticiper le programme scolaire.

Le premier profil est celui qui correspond le plus à l'innovation qu'apporte Youtube car il n'est pas uniquement réservé au domaine de la science, mais à bien d'autres disciplines. Le modèle de divertissement-apprentissage observé dans le domaine de la science se retrouve dans de nombreux autres secteurs sur Youtube. Les créateurs de contenu exploitent cette approche pour transformer des sujets variés en expériences captivantes, ou des sujets insolites. Par exemple, il suffit de prendre la chaîne Scilabus pour voir comment en abordant des questions du commun comme *Pourquoi sortir le pied de la couette est-il si efficace ?*, on peut en apprendre sur le corps humain.

Cependant, malgré des raisons distinctes, tous les adolescents semblent être motivés par "leur curiosité et leur envie de découvrir".

En plus de favoriser de nouvelles approches et visions de l'apprentissage, Youtube se révèle être un terrain fertile pour l'exploration de disciplines qui, traditionnellement, pourraient être discréditées ou marginalisées par les hiérarchies culturelles ou les institutions éducatives, rejoignant ainsi l'argumentaire de l'apprentissage par le divertissement. L'une des manifestations les plus intéressantes de ce phénomène est la manière dont le storytelling dans les jeux vidéo est traité sur cette plateforme.

Historiquement, les jeux vidéo ont souvent été perçus comme une forme de divertissement légère ou de consommation passagère, plutôt que comme un domaine légitime d'étude ou de réflexion critique. Comme précisé dans l'introduction, les vidéos du domaine du jeu vidéo sont traditionnellement conçus deux manières : le gameplay du jeu vidéo est au centre de l'intérêt de la vidéo, on parle de Let's Play ; de l'autre côté, le jeu vidéo n'est qu'un "fond vert", un prétexte pour que le créateur de contenu divise sa communauté, à travers des blagues et leur personnalité, à travers un format dynamique de Best-Of, un condensé des meilleurs moments drôles du tournage. En ce sens, on peut regarder plusieurs fois des vidéos traitant du même jeu, mais le divertissement se transmet à travers les réactions du Youtuber.

Cependant, avec la professionnalisation et la diversification du contenu, une lassitude des formats actuels, mais surtout avec le COVID, le storytelling dans le jeu vidéo a gagné une reconnaissance accrue et a été exploré de manière approfondie. En effet, dans une temporalité où la parole était notre seul moyen de connexion avec les autres humains, on voit au sein de la famille, ou bien même chez les créateurs de contenu, cette volonté de partager des histoires afin de maintenir ce lien.

L'émergence du format documentaire et du storytelling a introduit une nouvelle dimension structurée aux jeux vidéo. De nombreux créateurs de contenu Youtube ont produit des documentaires et des analyses . Ces documentaires modernes, avec leur récit structuré et leur recherche approfondie, offrent une perspective historique et contextuelle sur les jeux vidéo et leur développement. Ils permettent aux spectateurs de découvrir l'histoire des jeux,

les défis des développeurs, et l'impact culturel des jeux vidéo sur une échelle plus large. Cette approche documentaire enrichit l'apprentissage en offrant une compréhension plus complète du sujet. Les spectateurs peuvent acquérir des connaissances approfondies sur les processus de création, les contextes socioculturels et les répercussions des jeux vidéo, tout en engageant des compétences de réflexion critique et d'analyse historique.

L'exemple du Youtuber *The Great Review* illustre l'émergence et l'explosion de ce format. Souvent appelé "le Roi du storytelling", c'est par son ton et mais surtout par la structuration de son propos que le Youtuber va se démarquer et instaurer une typologie du documentaire de jeu vidéo.

Chaque vidéo commence souvent par une introduction engageante qui plante le décor, suivie d'une exploration approfondie du sujet, et se termine par une conclusion qui synthétise les points clés. Cette structure aide les spectateurs à suivre un fil conducteur clair, rendant les analyses plus accessibles et mémorables. Ses vidéos sont le résultat d'une analyse détaillée et d'une collecte rigoureuse d'informations. Il intègre des éléments historiques, des interviews avec des développeurs, des analyses critiques, et des extraits de jeux pour offrir un panorama complet et éclairé. Cette rigueur renforce la crédibilité de ses documentaires et enrichit l'expérience d'apprentissage-divertissement. Les vidéos du Youtuber offrent souvent une perspective historique sur le développement des jeux vidéo, situant les œuvres dans un contexte plus large. Cela inclut des discussions sur les influences artistiques, les évolutions technologiques, et les changements dans les préférences du public au fil du temps. Cette contextualisation enrichit l'apprentissage en fournissant une vision complète et informée.

*The Great Review* emploie des techniques visuelles sophistiquées pour captiver son audience. Il utilise des montages dynamiques, et des extraits de gameplay pour illustrer ses points. Les visuels ne sont pas seulement décoratifs, mais servent à expliciter des concepts complexes, facilitant ainsi la compréhension du spectateur. La bande sonore et les effets audio jouent également un rôle crucial dans ses vidéos. L'utilisation de musiques, d'effets sonores et de voix off contribue à créer une atmosphère immersive qui renforce l'impact

émotionnel et narratif de ses analyses. Le choix des éléments sonores est soigneusement orchestré pour soutenir et enrichir le récit.

L'apprentissage informel au sein des cultures participatives, tel que décrit par Henry Jenkins, trouve une application concrète dans l'utilisation de Youtube pour explorer des sujets comme le storytelling dans les jeux vidéo. La plateforme facilite un apprentissage social, basé sur l'intérêt personnel, et valorise l'expérience pratique tout en démocratisant l'accès au savoir. Les vidéos sur Youtube ne sont pas seulement des sources de divertissement, mais aussi des outils puissants pour l'éducation et la découverte, illustrant ainsi la dynamique moderne de l'apprentissage informel.

b) Entre amateurisme et spécialiste, les limites entre simple divertissement et professionnalisme

Une question intéressante serait d'aborder les limites entre le divertissement approfondi et un travail de recherche universitaire, et aux frontières du professionnel.

En effet, les longs formats documentaires ne sont plus écrits de la manière des sketchs, présents dans les premières générations de Youtubers. Le fait de traiter des sujets complexes et divers demande une qualité d'écriture et d'illustration afin de pouvoir **raconter une histoire** ou un fait digne d'intérêt à leur communauté, de manière à être en le divertissement et l'apprentissage. Tout plan est détaillé, tout est décidé à l'avance ce qui peut être illustré par les paroles du Youtuber The Great Review, précise durant une interview dans l'émission "Zack en Roue Libre" animé par l'influenceur Zack Nani, que chacune des prises sonores, chaque mot est calculé, quitte à retourner tout une séquence à cause d'une expression qui "sonne mal". Un travail réalisé avec une précision pareille peut mener à une

réflexion sur la nature d'une production aussi millimétrée, aussi travaillée, alors que cette dernière n'est pas si lucrative.

La qualité des vidéos est devenue un critère essentiel. Les créateurs investissent massivement dans du matériel de haute qualité (caméras, éclairage, équipements de son) et utilisent des logiciels de montage sophistiqués pour améliorer la production. Les processus de création sont devenus aussi rigoureux que dans les médias traditionnels. La scénarisation, le storyboard, et le montage sont souvent réalisés avec une précision professionnelle, reflétant une approche méthodique similaire à celle des studios de télévision ou de cinéma.

De l'autre côté, on peut s'intéresser à la question du sourcing de ces Youtubers et formats. A la manière d'un travail de recherche universitaire et scientifique, on tend à voir dans les descriptions de vidéos dans ce format.

Nous pouvons parler de l'affaire de la vidéo de TheGreatReview sur la licence mythique du jeu vidéo Call of Duty. En effet, dans cette vidéo, *Créer (et détruire) la plus grosse licence d'Occident* retraçant l'une des franchises les plus innovantes des dernières décennies, le créateur de contenu prend ses sources du livre *Les Coulisses d'une usine à succès* d'un ex-journaliste Sébastien Delahaye. Bien que très documentée, c'est après l'accusation d'un internaute de plagiat, que la question du sourcing a pris de l'importance<sup>7</sup> dans le cadre de Youtube. En effet, en regardant de plus près, bien qu'il ait évoqué le livre et précisé au journaliste le fait qu'il allait s'inspirer de son livre, le Youtuber n'a pas pensé à le citer les premières semaines après la publication de sa vidéo. La question du plagiat est donc mise en avant dans le cadre d'un divertissement, ce qui bouscule les limites entre le travail de recherche, impliquant une rigueur méthodologique, une collecte et une analyse systématique de données, et une documentation précise des sources et la simple vidéo Youtube de divertissement.

---

<sup>7</sup> <https://x.com/FlefGraph/status/1734439647067934791>

La rigueur est ainsi demandée, alors que nous ne sommes pas dans les cadres institutionnels. Dans le cas de Dr Nozman, avec un nombre de spectateurs aussi conséquent, il est conscient qu'il n'a le droit à aucune erreur scientifique. Il considère que son métier est composé à "50% du temps de démystifier la science" à travers son format *Vrai ou Faux*, soulignant les propos du créateur Feldup, il est important d'informer et de rendre l'information accessible, surtout dans le monde de la science, là où une erreur de compréhension peut être dangereuse

La professionnalisation du métier de créateur de contenu sur Youtube est une évolution notable qui reflète une transformation significative dans la manière dont le contenu est produit et consommé. Initialement perçu comme un passe-temps ou une activité marginale, le métier de créateur de contenu est devenu un domaine professionnel à part entière, avec des structures et des pratiques qui rivalisent avec celles des industries traditionnelles .De simples passionnés, ils sont devenus des entrepreneurs, créant des marques personnelles, des sociétés de production, et collaborant avec des agences de gestion de talents. Ces industries englobent divers aspects, tels que la production de contenu, le marketing, la gestion des droits, et la monétisation.

### c) Les youtubeuses : les "sachantes" stigmatisées et occultées ?

Youtube, en tant que plateforme de partage de vidéos, fonctionne comme un espace où différents acteurs sociaux – ici, les créateurs de contenu – se disputent la reconnaissance et l'autorité dans des champs spécifiques, tels que l'éducation, la science, ou la vulgarisation. Cependant, une simple observation au niveau des tendances nous fait nous interroger sur la représentation des youtubeuses au sein du paysage francophone de Youtube. En effet que ce

soit du côté de la vulgarisation scientifique ou bien même dans le milieu du storytelling de jeu vidéo, la majeure partie du contenu mis en avant par l'algorithme est essentiellement composé de créateurs masculins, ce qui est encore plus marqué dans le secteur du jeu vidéo, où la sous-représentation des femmes est encore plus prononcée. Cette disparité reflète des inégalités historiques et actuelles dans la reconnaissance et la visibilité des contributions féminines dans ces domaines.

Youtube, en tant que plateforme innovante, contribue-t-il à la redéfinition des normes sociales en matière de représentation des femmes dans les domaines du savoir, ou perpétue-t-il les biais de domination masculine historiques ?

L'occultation des figures de femmes savantes, de l'Antiquité jusqu'à nos jours, est une réalité complexe qui a souvent déformé notre perception historique des contributions féminines aux savoirs. De la même manière, les Youtubeuses spécialisées dans les domaines du savoir, malgré leur présence croissante, sont encore en grande partie sous-représentées ou méconnues dans le paysage médiatique et académique.

Historiquement, les femmes qui ont joué un rôle essentiel dans la transmission et le développement des savoirs ont souvent été invisibilisées. Dans l'Antiquité, les contributions des femmes à la philosophie, aux sciences ou à la littérature étaient parfois reconnues mais souvent marginalisées. Des figures comme Hypatie d'Alexandrie, une mathématicienne et astronome, ont été remarquables dans leurs champs respectifs, mais leur reconnaissance était limitée et leur héritage souvent minimisé. Les siècles suivants ont continué cette tendance : les contributions des femmes à la science, à la philosophie et aux arts étaient souvent réduites ou attribuées à leurs homologues masculins. A une autre échelle, c'est ce qui peut être observer dans le casting de *C'est pas Sorcier*, où le rôle de Sabine n'était pas inclus dans l'équipe original, montrant l'ancrage historique de cette occultation de la figure féminine au sein de la science

Pierre Bourdieu explique dans *La Domination masculine* en 1998 que les structures sociales tendent à attribuer plus de valeur et de légitimité aux hommes dans la plupart des champs culturels, y compris ceux liés au savoir et à l'expertise. Cette hiérarchisation générée des compétences et des savoirs se traduit sur Youtube par une sous-représentation des femmes dans les catégories les plus valorisées de la plateforme, notamment celles liées aux sciences, à l'histoire, ou à la technologie.

La domination masculine se manifeste aussi à travers le capital symbolique, qui est la reconnaissance et le prestige associés à des rôles ou à des compétences spécifiques, dans notre cas, la légitimité culturelle. Les hommes bénéficient souvent d'un capital symbolique plus élevé dans les domaines valorisés comme les sciences, les affaires ou la politique, tandis que les femmes sont sous-représentées ou leur contribution est moins reconnue. Bourdieu souligne que la légitimité culturelle n'est pas seulement une question de compétences ou de connaissances, mais qu'elle est profondément enracinée dans les structures sociales qui valorisent certains groupes par rapport à d'autres. Ainsi, les femmes qui produisent du contenu de "savoir" sur Youtube sont souvent confrontées à des remises en question de leur légitimité, qui peuvent se manifester par des critiques sur leur apparence, leur manière de s'exprimer, ou leur qualification à parler de certains sujets.

Ces critiques ne sont pas simplement des attaques individuelles, mais sont révélatrices d'un champ social où le capital symbolique est distribué de manière inégale. Bourdieu explique que ces dynamiques de pouvoir sont reproduites et renforcées par des actes symboliques quotidiens, tels que les commentaires dévalorisants ou les formes de harcèlement en ligne. Ces comportements sont autant de moyens par lesquels l'autorité des youtubeuses est contestée, non pas nécessairement sur la base de la qualité de leur contenu, mais en raison de leur position en tant que femmes dans un champ dominé par des normes masculines.

Bourdieu développe par extension le fait que cette domination masculine donne lieu à un *habitus*, un concept sociologique qui définit une manière d'être, associant un rôle prédéfini

aux femmes et aux hommes. En ce sens, dans le cadre familial, les femmes sont traditionnellement associées à certaines tâches telles que les soins domestiques et les activités liées à la beauté, ce qui se reflète aussi sur Youtube. Cette tendance est observable dans le contenu proposé par les créatrices de vidéos : les chaînes dédiées au maquillage, au lifestyle et à la mode, domaines largement dominés par les femmes, illustrent cette répartition des rôles. Ces catégories sont souvent perçues comme « féminines » et sont directement influencées par les attentes culturelles qui régissent les rôles de genre traditionnels. Par contraste, les domaines tels que la vulgarisation scientifique, le jeu vidéo, historiquement dominés par des figures masculines, voient une sous-représentation significative des femmes. Cette disparité n'est pas seulement une question de choix individuel mais reflète des structures sociales plus larges, où les attentes culturelles façonnent les opportunités et les carrières des créateurs de contenu. Ainsi, l'habitus masculin persiste dans la hiérarchisation des contenus valorisés sur Youtube, où les contributions des femmes dans les domaines techniques ou scientifiques sont moins visibles et moins reconnues, même si elles existent. Des créatrices de contenus spécialisés dans la vulgarisation scientifique comme Scilabus arrivent à se démarquer de ses homologues masculins

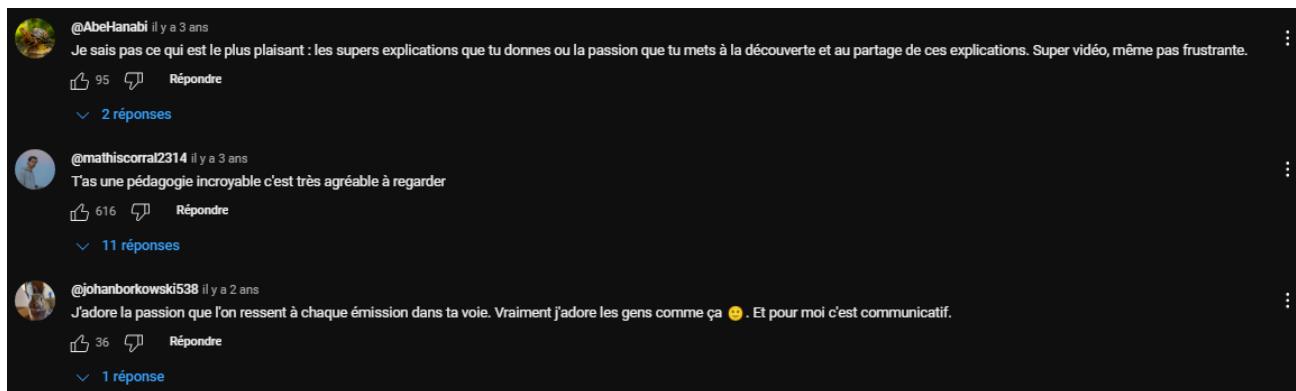


Fig. 21 Commentaires soulignant la pédagogie de la créatrice de contenu Scilabus

Malgré ces obstacles, certaines youtubeuses parviennent à accumuler du capital symbolique en réaffirmant leur autorité à travers la qualité de leur contenu, leur engagement avec leur communauté, et leur persévérance face aux critiques. Bourdieu note que le capital symbolique peut être reconquis à travers des stratégies de distinction, où les acteurs subordonnés parviennent à redéfinir les critères de légitimité dans un champ donné. Sur Youtube, cela se traduit par des youtubeuses qui développent des niches spécifiques, se spécialisent dans des sujets peu traités, ou créent des contenus innovants qui trouvent un écho particulier auprès de leur audience. Dans ce sens, on peut voir que la représentation féminine est majoritaire sur Youtube dans le domaine du true-crime, une thématique proche des émissions télévisées, sous la forme de storytelling, abordant des histoires sordides et sombres liées à des affaires policières.

Le travail de Bourdieu nous aide à comprendre que la lutte pour le capital symbolique sur Youtube est non seulement une lutte pour la visibilité et l'audience, mais aussi une lutte pour la légitimité culturelle. Cette analyse met en lumière les défis spécifiques auxquels sont confrontées les femmes dans la production de savoirs en ligne, tout en soulignant les stratégies qu'elles peuvent utiliser pour se réapproprier cet espace et y exercer une autorité reconnue et respectée. Pour les “digital natives”, cette dynamique représente une opportunité d'apprendre et d'interagir avec des savoirs produits dans un contexte de redéfinition des normes sociales, où l'autorité du savoir est de plus en plus contestée et reconfigurée.

## **Conclusion - Une génération Youtube ?**

Au terme de cette analyse, nous avons mis en lumière la richesse et la diversité des formes d'apprentissage qui émergent en dehors des cadres traditionnels de l'éducation. Nous avons exploré les différentes définitions de l'apprentissage formel, informel et non-formel, montrant comment chaque mode contribue à la construction du savoir. L'évolution vers des espaces d'apprentissage plus fluides et accessibles, comme ceux offerts par Youtube, reflète une dynamique où le savoir dépasse les frontières institutionnelles.

La télévision, les outils numériques tels que *Adibou 2* et *Encarta Junior*, ainsi que les forums d'échanges communautaires ont constitué des précédents importants dans la diffusion et l'acquisition des connaissances. Que ce soit à travers leur méthode d'apprentissage mêlant ludisme et précision, ou bien dans leur dynamique de création de culture commune, ces outils ont préparé le terrain pour l'émergence de la culture numérique actuelle, où Youtube joue un rôle central. La plateforme a transformé la manière dont le savoir est partagé, en rendant l'apprentissage plus interactif et engageant. Le passage de formats de divertissement tels que les sketchs télévisés à des documentaires sophistiqués et des analyses approfondies sur Youtube montre une maturation de ce médium et une intégration croissante du divertissement dans le processus éducatif.

Dans le temps, les formes de culture ont souvent été hiérarchisées, avec des catégories comme la haute culture, la culture populaire et la culture de masse. Dans le cadre de Youtube, cette hiérarchisation traditionnelle est remise en question. La plateforme offre une multitude de contenus qui échappent à cette classification rigide. Les créateurs de contenu, qu'ils soient amateurs ou professionnels, peuvent produire et diffuser des vidéos qui touchent directement un large public, sans passer par les filtres habituels des institutions culturelles. Cette démocratisation de la création de contenu permet une pluralité de voix et de perspectives, et réduit la hiérarchie entre les différentes formes de culture.

La notion de culture juvénile, telle que développée par Pierre Bourdieu, propose que les jeunes développent des formes de culture distinctes, souvent en opposition aux normes culturelles dominantes. Bourdieu observe que les jeunes créent et consomment des contenus culturels qui reflètent leurs valeurs, leurs intérêts et leur vision du monde, souvent en rupture avec les conventions établies. Dans le contexte de Youtube, cette dynamique se traduit par l'émergence de contenus et de communautés spécifiques qui façonnent une culture juvénile unique, marquée par une consommation et une production de savoirs et de divertissements propres à cette génération.

La plateforme permet aux jeunes de créer, partager et consommer des contenus qui résonnent profondément avec leur vision du monde. Contrairement aux médias traditionnels, où le contenu est souvent filtré par des institutions établies, Youtube offre un espace où les jeunes peuvent exprimer librement leurs opinions, développer des communautés autour de leurs centres d'intérêt, et produire des contenus qui répondent à leurs besoins et aspirations spécifiques. Les vidéos, les vlogs, les critiques et les analyses sur Youtube ne se contentent pas de refléter les tendances culturelles dominantes ; elles engendrent également des sous-cultures et des mouvements qui redéfinissent les contours de la culture juvénile.

Les créateurs de contenu sur Youtube, souvent jeunes eux-mêmes, influencent et sont influencés par les pratiques culturelles de leur génération. Les contenus produits deviennent des moyens pour les jeunes de dialoguer entre eux, de partager leurs expériences et de créer des espaces de discussion qui échappent aux conventions établies par les médias traditionnels. Par exemple, les phénomènes de mèmes, les challenges viraux, et les discussions autour de jeux vidéo ou de modes spécifiques illustrent comment les jeunes utilisent Youtube pour développer une culture distincte, marquée par leur propre langage, leurs propres références et leurs propres codes, en résonance avec la “literacy” de James Paul Gee.

En fin de compte, l'émergence de cette culture juvénile sur Youtube souligne une transformation significative dans la manière dont les jeunes interagissent avec la culture et l'information. Plutôt que de se conformer aux normes culturelles prédéfinies, ils créent et s'engagent avec des contenus qui résonnent avec leur propre réalité et leurs propres préoccupations. Cette dynamique démontre non seulement la capacité de la jeunesse à influencer les tendances culturelles, mais aussi la manière dont les plateformes numériques comme Youtube jouent un rôle crucial dans la formation et la diffusion de cette culture juvénile contemporaine.

À l'heure actuelle, dans un monde de plus en plus connecté où l'outil numérique prédomine, il est essentiel de comprendre les mécanismes et les dynamiques des nouvelles formes de culture et d'apprentissage. Les outils numériques, en particulier les plateformes comme YouTube, ont transformé les modes d'acquisition du savoir et la manière dont la culture est produite et consommée. Cette évolution reflète un changement significatif dans la hiérarchie traditionnelle de la culture, offrant une plateforme où les jeunes générations peuvent non seulement consommer, mais aussi créer et partager des contenus qui résonnent avec leurs propres expériences et intérêts. Des initiatives comme celles de l'organisme associatif *Fréquence Écoles* illustrent bien la nécessité d'une prise en compte approfondie de ces nouvelles dynamiques. En mettant en avant ces formes émergentes de culture et d'apprentissage, ces organisations contribuent à une meilleure compréhension et utilisation des outils numériques dans le cadre éducatif, mais surtout en dehors. Ce soutien est crucial pour aider les jeunes à naviguer de manière éclairée dans un environnement numérique en constante évolution.

Comprendre et intégrer ces nouvelles formes de savoir est d'autant plus important lorsque l'on considère l'impact profond de la culture numérique sur les jeunes générations. Il est impératif que les éducateurs, les parents, et les décideurs s'engagent activement pour

préparer les jeunes à ces réalités, en leur fournissant les compétences nécessaires pour interpréter et créer du contenu de manière critique et réfléchie.

En fin de compte, cette approche proactive permettra non seulement de valoriser les contributions uniques des jeunes à la culture numérique, mais aussi de les équiper pour tirer le meilleur parti des opportunités offertes par le monde numérique, tout en naviguant avec discernement à travers ses défis.

## **Enquête annexe**

Une dérive découverte lors du scrapping pour ce mémoire se trouve sur Twitter, un des 3 outils les plus utilisés durant la réalisation de ce projet. En utilisant des mots clés ici "Apprendre sur youtube", mon approche et mon argumentaire sur l'accessibilité sont naturellement associés à ce genre de tweet. En effet, en scrutant les résultats de la recherche , on tombe dans une mer de tweets tous aussi identiques les uns que les autres. Sous le modèle de threads, défini par une succession de tweets publiés par un unique utilisateur afin de partager une histoire, ces dizaines d'internautes se recopient et partagent le même discours, parfois même au mot près, en utilisant des images d'illustrations similaires voire identique, que ce soit à visée d'un public français, espagnol ou anglais :

"Youtube est un véritable trésor pour L'ÉDUCATION .Cependant, 99 % des gens ne connaissent pas les MEILLEURES chaînes. Voici 10 chaînes essentielles pour stimuler votre APPRENTISSAGE : "

En remontant au plus loin des recherches twitter, les plus vieilles itérations de cette formule de tweet remontent à fin 2022, une époque où Chat-GPT et les intelligences artificielles font leur essor.

*Mais pourquoi suscite-t-il notre intérêt ? En quoi ces tweets sont-ils étranges ?*



*Fig. 22 Exemples de tweets copier-coller d'une langue à l'autre.*

La première chose qui est notable est la nature des comptes et leur espace bio, l'espace dans un profil d'un utilisateur permettant de préciser ce qu'il a envie de raconter : entrepreneur à succès, extrêmement au courant de la nouvelle technologie, embrasse le pouvoir de l'intelligence artificielle en l'utilisant à son plein potentiel, NFT enjoyer, fou de marketing. En d'autres termes, le profil d'un businessman parfait à la mode.

Par la suite, ces derniers repostent (fonctionnalité aussi appelée plus communément RT permettant de mettre en valeur le tweet d'un autre utilisateur), le type de contenu qu'ils copient et vont même reproduire et publier à nouveau leur "propre" contenu.

On note qu'entre 2022 et 2024, les premiers contenus qui sont mis en avant dans ces tweets concernent les mêmes créateurs de contenus : des noms comme Ali Abdaal, Mat D'Avella, Le MIT Opencourseware, Nathaniel Drew, Big Think, Crash Course (et bien d'autres). Chacune des chaînes mises en avant comptabilise individuellement plus d'1 millions d'abonnés minimum, pouvant grimper les 15 millions pour certaines.

L'utilisation de l'IA dans l'illustration peut nous laisser comprendre son utilisation totale quant à la création du tweet-type.

On a là, la création d'une monétisation, d'un business autour de la promotion d'une "école gratuite" ce qui peut sembler très peu éthique et malhonnête vis-à-vis des Youtubeurs mis en avant dans le thread. Les utilisateurs de twitter gagnent en visibilité et donc en monétisation sur le dos des Youtubeurs. On pourrait relier ça à l'intégration de l'abonnement Twitter Blue, remplaçant l'ancien système de certification. En effet, contrairement à la certification qui permettait d'identifier les comptes vérifiés par l'application, Twitter Blue est accessible à tous les utilisateurs qui souhaitent souscrire à l'abonnement. En plus du gain de visibilité, chaque "impression" que l'on peut associer à une "vue" de Youtube rémunère l'utilisateur.

Les créateurs de ce genre de posts savent que nous sommes au courant de la supercherie mais se dédouanent en accablant les premiers ayant lancé cette tendance. La question serait de comprendre pourquoi ces youtubeurs-ci sont associés à ces threads pourtant extrêmement populaires, et s'il y a une collaboration entre les deux utilisateurs.

## **Bibliographie**

Livres :

1. BARRÈRE, Anne, 2011. L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment par eux-mêmes . Paris : Armand Colin.
2. JENKINS, Henry, 2006. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century . Chicago : John D. and Catherine T. MacArthur Foundation, pp. 5-7, 19-20, 3-4.

---

Articles de revues :

1. BOURDIEU, Pierre, 1990. La domination masculine. *Actes de la Recherche En Sciences Sociales* , 1 septembre 1990, vol. n° 84, n° 4, pp. 2-31. DOI 10.3917/arss.p1990.84n1.0002.
2. LAVIGNE, Michel, 2013. Jeu, éducation et numérique – Approche critique des propositions logicielles pour l'éducation, du ludo-éducatif aux serious games. *Les Enjeux de l'Information et de la Communication* , n° 14/3B, pp. 49-71. Consulté le lundi 2 septembre 2024. Disponible à l'adresse :  
<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2013/supplement-b/04-jeu-education-et-numerique-approche-critique-des-propositions-logicielles-pour-leducation-du-ludo-educatif-aux-serious-games/>
3. BEAUDOUIN, Valérie et MAUREL, Lionel, 2016. La commémoration de la Grande Guerre sur le Web : présence et diffusion du patrimoine numérisé. *Matériaux pour l'histoire de notre temps* , 2016/3 (N° 121-122), pp. 10-17. DOI :  
<https://doi.org/10.3917/mate.121.0010>.

—

Articles en ligne et rapports :

1. BARBIER, Charlotte, 2018. Les usages de Youtube par les lycéens, du divertissement à la manifestation d'inégalités sociales . Disponible à l'adresse :  
<https://drive.google.com/file/d/1XFgpkRVamSUZx24g7aKo2XDVVFuv5DsJ/view>
2. COLCANAP, Peggy, 2012. L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment par eux-mêmes. Les Cahiers pédagogiques . Disponible à l'adresse :  
<https://www.cahiers-pedagogiques.com/l-education-buissonniere-quand-les/>
3. DE LEUSSE-LE GUILLOU, Sonia et al., 2020. Les 15-25 ans et les Youtubers scientifiques . LectureJeunesse . Disponible à l'adresse :  
<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02464624>
4. DI PETTA, Eduardo, 2010a. Henry Jenkins (2006), Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Chicago: The MacArthur Foundation. Comunicação E Sociedade , 30 juin 2010, vol. 17, pp. 121-124. DOI 10.17231/comsoc.17(2010).1017.
5. GAUTELLIER, Christian, 2007. C'est pas sorcier . Disponible à l'adresse :  
[https://enfants-medias.cemea.asso.fr/IMG/C\\_pas\\_Sorcier.pdf](https://enfants-medias.cemea.asso.fr/IMG/C_pas_Sorcier.pdf)
6. HART, Sylvie Ann, 2021. Apprentissage formel, informel, non-formel, des notions difficiles à utiliser... pourquoi ? Observatoire Compétences-emplois . 23 mars 2021. Disponible à l'adresse :  
<https://oce.uqam.ca/apprentissage-formel-informel-non-formel-des-notions-difficiles-a-utiliser-pourquoi/>
7. Jenkins on Participatory Culture - New Learning Online, [sans date]. Disponible à l'adresse : <https://newlearningonline.com/literacies/chapter-7/jenkins-on-participatory-culture>
8. L'enquête pratiques culturelles, [sans date]. Disponible à l'adresse :  
<https://www.culture.gouv.fr/espace-documentation/statistiques-ministerielles-de-la-culture2/L-enquete-pratiques-culturelles>

9. LOUESSARD, Bastien, 2017. Scène de la vie culturelle .
10. MONDE, Le, 2011. Comment Wikipédia a tué Encarta. Le Monde.fr . 2 août 2011. Disponible à l'adresse :  
[https://www.lemonde.fr/vous/article/2011/08/02/comment-wikipedia-a-tue-encarta\\_1193924\\_3238.html](https://www.lemonde.fr/vous/article/2011/08/02/comment-wikipedia-a-tue-encarta_1193924_3238.html)
11. O'NEIL-HART, Celie et BLUMENSTEIN, Howard, 2024. Why Youtube stars are more influential than traditional celebrities . Think With Google . 29 août 2024. Disponible à l'adresse :  
<https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-strategies/video/youtube-stars-influence/>
12. Ordinateur et accès à Internet : les inégalités d'équipement persistent selon le niveau de vie - Insee Focus - 226, [sans date]. Disponible à l'adresse :  
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/5057474>
13. PRENSKY, Marc, 2012. Digital natives, digital immigrants. In: Corwin Press eBooks , pp. 67-85.
14. TROTOT, Caroline, 2020. Visibilité et Invisibilité des Savoirs des Femmes . 3 mai 2020. Disponible à l'adresse : <https://femmesavoir.hypotheses.org/>
15. VIVERRA, 2024. ADIBOU 2, le jeu qui rend nostalgique ! - GAMERRA #12. 16 juin 2024. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=LiaE0pILS-8>
- 
- Vidéos en ligne :
1. CLIQUE TV, 2020. Dr Nozman : la science pour tous - Clique - CANAL+. Vidéo. 12 décembre 2020. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=FVAYcw3GVC4>
  2. FABIEN OLICARD, 2023. Celui qui a Animé C'est Pas Sorcier I Jamy Gourmaud - ITW15. Vidéo. 19 décembre 2023. Disponible à l'adresse :  
<https://www.youtube.com/watch?v=lIL7ugN0ybc>

3. LE DÉMONTEUR, 2023. La trend pas ouf du STORYTELLING. Vidéo. 30 août 2023.  
Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=EMU-BS5KJh4>

4. SCILABUS, 2020. Pourquoi sortir le pied de la couette est-il si efficace ? Vidéo. 15 décembre 2020. Disponible à l'adresse : [https://www.youtube.com/watch?v=nX8\\_U3v39Ks](https://www.youtube.com/watch?v=nX8_U3v39Ks)

5. THE SCIENCODER, 2023. C'EST PAS SORCIER : Histoire d'une émission culte !  
Vidéo. 23 janvier 2023. Disponible à l'adresse :  
<https://www.youtube.com/watch?v=eOuQU35DM3c>

---