

“ L'ENGAGEMENT via le Numérique ”

LE CONTEXTE ACTUEL, POURQUOI ON EN PARLE ?

Bien que ce phénomène se répande très rapidement et de façon massive aujourd'hui, le développement du numérique, visible à travers la multiplication des réseaux sociaux, plateformes de streaming ou forum, ne touche pas la population de la même façon. Si les moins de 35 ans ont baigné et grandi dans le numérique, il n'en va pas de même pour ceux qui ont connu « le monde d'avant ». Une différence majeure qui se traduit par la « fracture numérique », et un rapport différent à ces plateformes dématérialisées et leurs services. Massivement investies par les jeunes, ces dernières leur offrent de nombreux moyens de s'engager, via différentes formes dématérialisées. L'objectif de cette fiche est d'expliquer le fonctionnement de ces plateformes, montrer leur diversité et questionner leur lien avec le monde réel, afin de pouvoir en discuter avec le jeune public.

VOCABULAIRE

- STREAMER** Personne animant en live du contenu vidéo, généralement sur TWITCH : Squeezie, Gotaga, ZeratoR, Joueur du Grenier, Antoine Daniel, Kameto, Domingo, Mister MV, pour n'en citer que quelques uns actuels.
- VIEWER** Personne regardant du contenu vidéo (en live ou non, qu'il soit abonné ou non).
- FOLLOWER** Pour les réseaux sociaux ou la vidéo. Se dit d'une personne recevant des alertes lorsque du nouveau contenu est publié.
- UNE SUB** Vient de l'anglais "subscribe". C'est la participation financière donnée par un viewer pour soutenir un streamer qu'il apprécie.
- TWITCH** Plateforme en ligne sur laquelle les streamers produisent du contenu vidéo en direct.
- E-SPORT** Compétitions de jeux vidéo en local ou en ligne, solo ou en équipe. Il existe pour certains jeux des championnats du monde (league of légend, rocket league...).
- IRL** In real life, littéralement dans la vraie vie, entendez par dans le monde en dehors d'internet et des jeux vidéo.
-

1 CONTEXTE

L'engagement numérique fonctionne par communautés. Les influenceurs, connus pour leurs multiples activités (jeux vidéos, vidéos sur les sciences, histoires de vie, etc.) invitent leurs viewers à participer à des projets engagés qui les animent.

Les plateformes et les moyens utilisés sont très variés (Stream, site internet, réseaux sociaux).

- ▶ Certains vont plutôt avoir un engagement ponctuel et proposer une action via un canal de diffusion. C'est le cas par exemple de l'instagrammeuse The Naked Philanthropist (cf. annexe), qui invite à donner un soutien financier aux associations qui luttent contre les feux en Australie en échange de photos d'elle.
- ▶ D'autres au contraire, appellent plus régulièrement à s'engager via différents projets, plateformes, événements réunissant énormément de partenaires (d'autres influenceurs), comme c'est le cas de ZeratoR (cf. annexes Caritative Gaming et Folding@home).
- ▶ Dans d'autres cas, le numérique est un outil pour s'organiser en ligne afin d'agir ensuite IRL. Par exemple, les révolutions du printemps arabe ont utilisé les réseaux sociaux pour se donner des rendez-vous de manifestations. L'association "Nous toutes", créée par le biais des réseaux sociaux, est un espace de paroles invitant les femmes à se rendre compte des violences qu'elles subissent.



La plupart du temps, les influenceurs renforcent des initiatives et des associations déjà existantes IRL (dans la vraie vie). Par exemple, ils vont créer un contenu spécifique payant intéressant leur communauté dont les bénéfiques / dons seront reversés à des associations luttant pour telle ou telle cause. Dans d'autres cas, ils vont aussi utiliser leur notoriété pour parfois aborder des sujets brûlants d'actualité, comme par exemple commenter le discours de Macron sur le COVID-19, invitant les gens à respecter le confinement.

2 QUELS DÉBATS AMENER AVEC LES JEUNES ?

Voici quelques questions générales pour initier le débat sur leurs pratiques numériques. Elles sont loin d'être exhaustives et surtout chaque exemple d'engagement peut porter à débat sur son utilité/ efficacité / éthique / limites, etc.

Leur présence en ligne

- ▶ Que font-ils en ligne ?
- ▶ Sont-ils présents sur les réseaux sociaux ?
Lesquels ?
- ▶ Regardent-ils des vidéos en ligne?
En live (stream) ?
Sur quelle.s plateforme.s ?



Quelle légitimité ? Quelle crédibilité ?

- ▶ Comment choisissent-ils de suivre tel ou tel influenceur ?
Selon quels critères ?
- ▶ Quelle crédibilité leur accordent-ils lorsqu'ils abordent par exemple un sujet brûlant d'actualité ?
Son parcours ?
Ses sources ?
Parce qu'il est connu ?
Parce qu'il prend en compte les commentaires et sait admettre quand il s'est trompé ?
- ▶ Accordent-ils plus de crédibilité à quelqu'un qu'ils suivent sur le net, qu'à un journaliste ?
Qu'à un Scientifique ?
Qu'à un politique ?
Pourquoi ?



Leur engagement et le numérique

- ▶ Connaissent-ils des exemples d'engagement via le numérique ?
- ▶ Se sont-ils déjà engagés en ligne ? IRL ?
Ont-ils déjà fait un don, suite à un appel des influenceurs ?
L'auraient-ils fait autrement ?
- ▶ Est-il plus facile de s'engager via le numérique ?
- ▶ Quelles en sont les limites pour eux ?
Plus ou moins efficace ?