



# LES JEUNES ET L'UTILISATION DU NUMÉRIQUE





# INTRODUCTION

## Générations Geeks

En 2013, deux structures, le **BIJ de l'Orne** et **RCF61** créaient un partenariat pour produire une émission de radio autour de la culture geek et de la médiation numérique. **Générations Geeks** était née.

En 2016, une association est créée afin de pouvoir réaliser de nouveaux projets et accueillir des bénévoles dans un cadre juridique simple.





# INTRODUCTION

## *Le Mag'*

- . Volet Culturel de l'association
- . Crédit de contenu sur la culture geek
  - Analyse sur Youtube
  - Articles sur le site web
  - Streaming de Jeux Vidéo sur Twitch

*L'Education Aux Médias*

- . Volet éducatif de l'association
- . Crédit de contenu à but pédagogique
  - Ateliers reportage
  - Plateaux web-tv
  - Veille médias et réseaux sociaux
- . Partenariats presse/citoyenneté





# INTRODUCTION

## *Quel objectif ?*

- . Appréhender la Culture Geek au sens large
- . Etat des lieux sur les pratiques des jeunes
- . Constat d'évolution des pratiques médias
- . Ouvrir des pistes de réflexions





VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !



VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !



# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

*Qu'est-ce qu'un Geek ?*

## Ethyologie, origine du mot

Selon l'Oxford American Dictionary (en), l'origine du mot se trouve dans le moyen bas-allemand **geck**, qui désigne un fou, un espiègle, et du néerlandais **gek** qui désigne quelque chose de fou (*ik ben gek*, littéralement « je suis fou »)

Wikipédia

VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !



# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

*Qu'est-ce qu'un Geek ?*

Un geek dans les années 90

Archétype de série TV

Impopulaire

Pirate la NASA avec  
une vieille radio et une calculatrice

JDR - Donjons et Dragons



VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !



# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

*Qu'est-ce qu'un Geek ?*

Un geek aujourd'hui

BG comme MC Fly

Populaire

Stalke sa prof de math

Binge watch SNK

Rêve de devenir PGM



VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !



VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

---

*Vidéo : Vous êtes plus geeks...*

VOUS ÊTES PLUS GEEKS  
QUE VOUS NE LE PENSEZ !

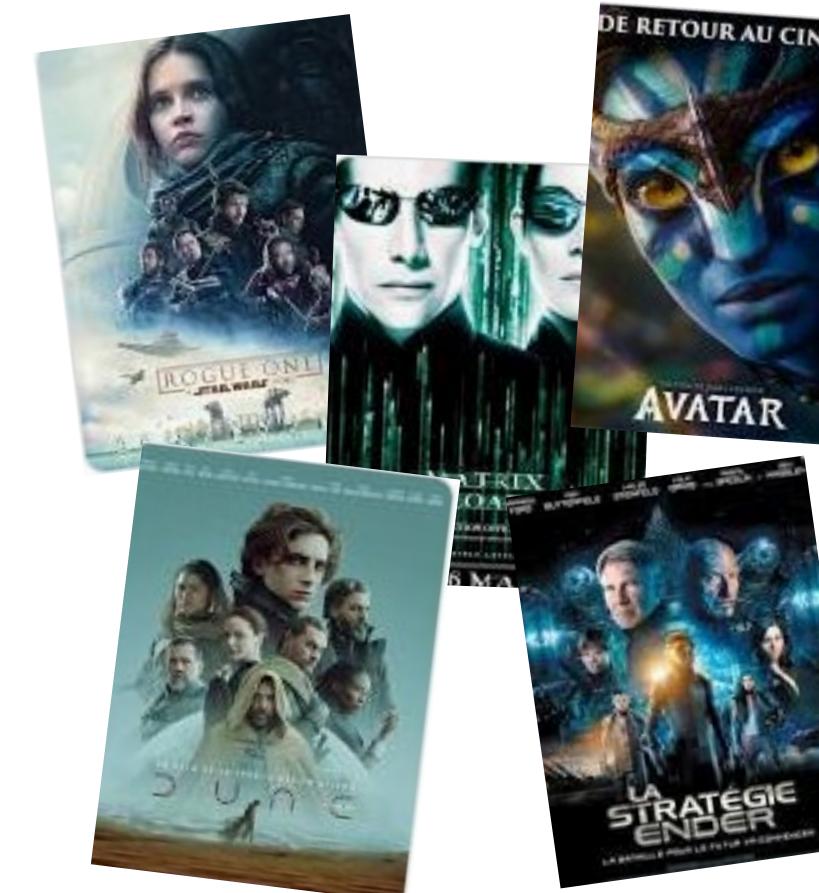
# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

## La Culture Geek : Les univers

Fantastique



Science-Fiction



Manga



Super-Héros

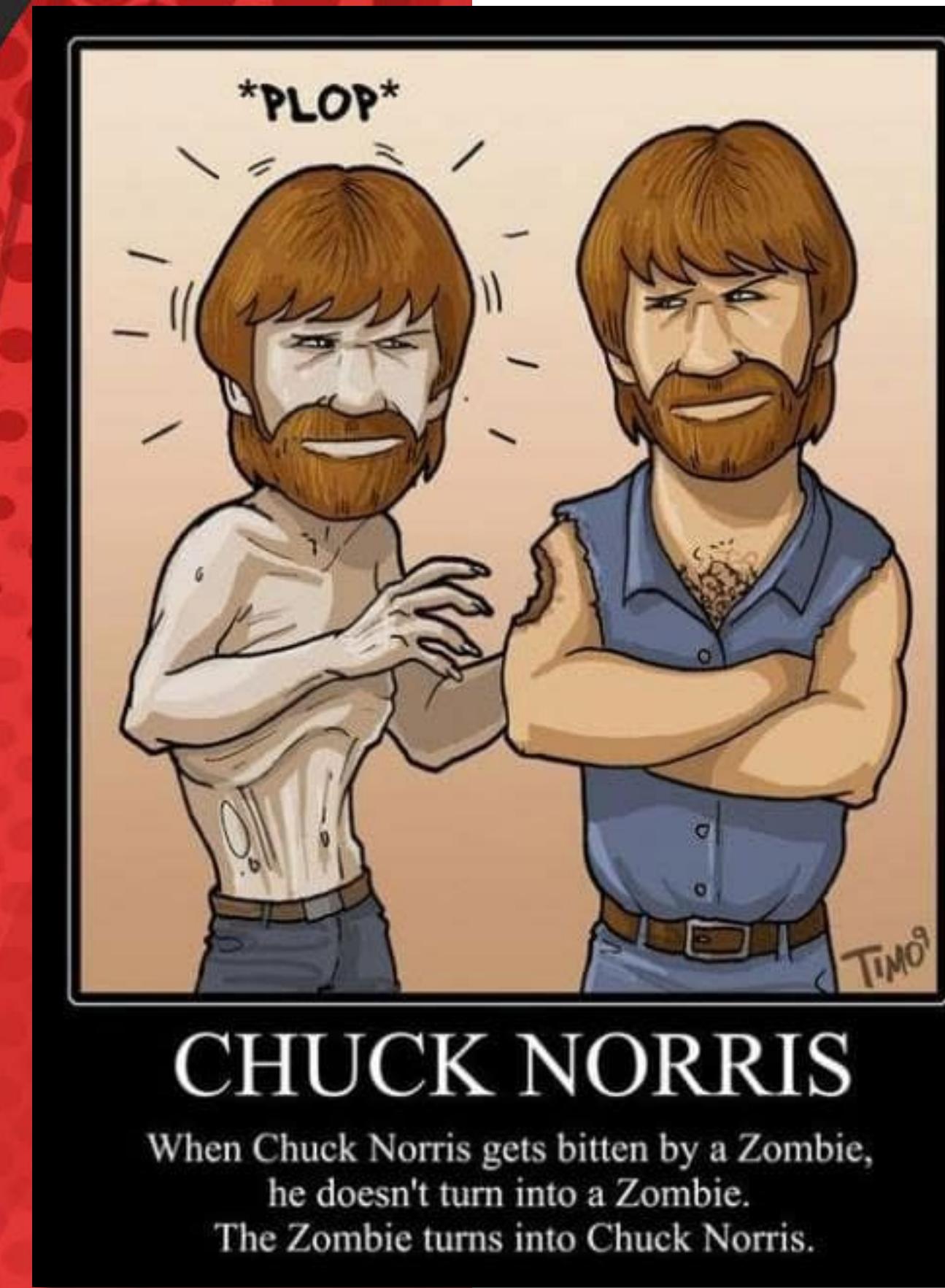


Steampunk



Bit-lit  
etc.

# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !



## *La Culture Geek : culture internet*

Une culture propre à Internet :

- Les memes (et les Neuruchi)...
- Des blagues de geeks ( Chuck Norris Facts, Darwin Award, VDM, DTC...)
- Des phénomènes (Fortnite, Among Us, Rocket league)

# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

## *La Culture Geek : Technologies*

Une culture de technophile. Vous vous rappelez :

- des montres calculatrices
- des tamagochis
- des téléphones ordinateurs
- des TV 3D
- des casques de réalité virtuelle
- du minitel ?

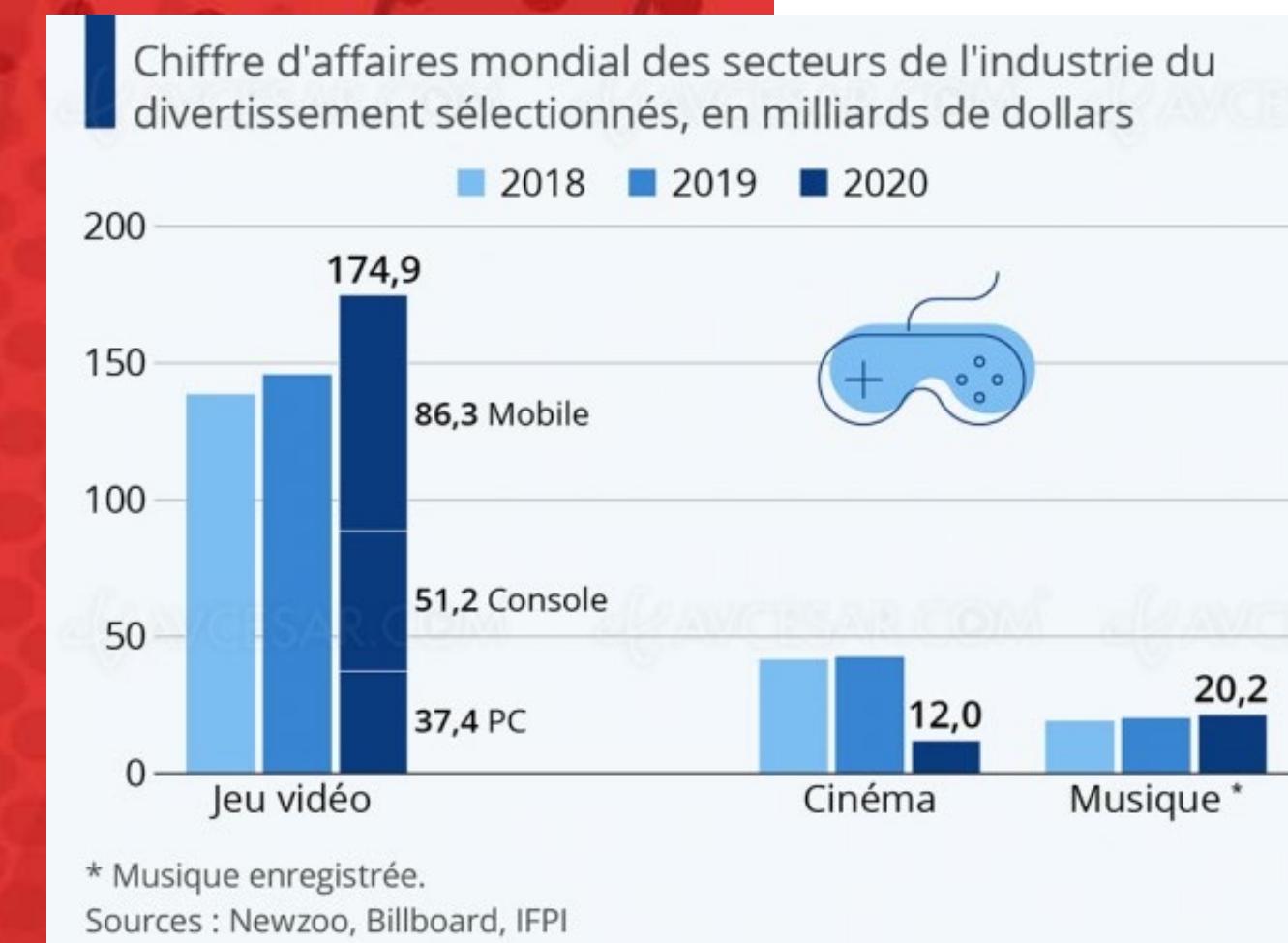


# VOUS ÊTES PLUS GEEKS QUE VOUS NE LE PENSEZ !

## Quelques Chiffres...

**1 Milliard de \$**

rachat proposé à Mr Beast pour sa chaîne Youtube  
(100 millions d'abonnés)



**1 Milliard de \$**

pour la série Les Anneaux de Pouvoirs  
(5 saisons commandées + droits)

**155 Milliard de \$**

recette du secteur jeux vidéos  
(2021/monde)

**60 ans, 877 épisodes**

Dr Who, plus vieille série toujours en production

**1 Piece - One Piece**

516,5 millions d'exemplaires vendus.  
Manga le plus vendu au monde,  
dessiné par un seul auteur

**1 Milliard d'heures de vidéos**  
visionné chaque jour sur youtube

# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?





# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?

*Culture mangas, animés*

- . Les animés arrivent en France dans les années 1980 (Goldorak, DragonBall...)
- . 2000, 2010 arrivée de Naruto, One Piece et FairyTail succès en librairie et site ScanTrad
- . Enormément de produits dérivés, jeux vidéos, goodies, vêtements

## Pourquoi ça marche ?

- . Identification facile aux personnages (récit initiatique)
- . Beaucoup d'action, des émotions très lisibles
- . Des héros qui vieillissent avec leurs lecteurs



# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?

*Jeux Vidéo : sortie AAA*

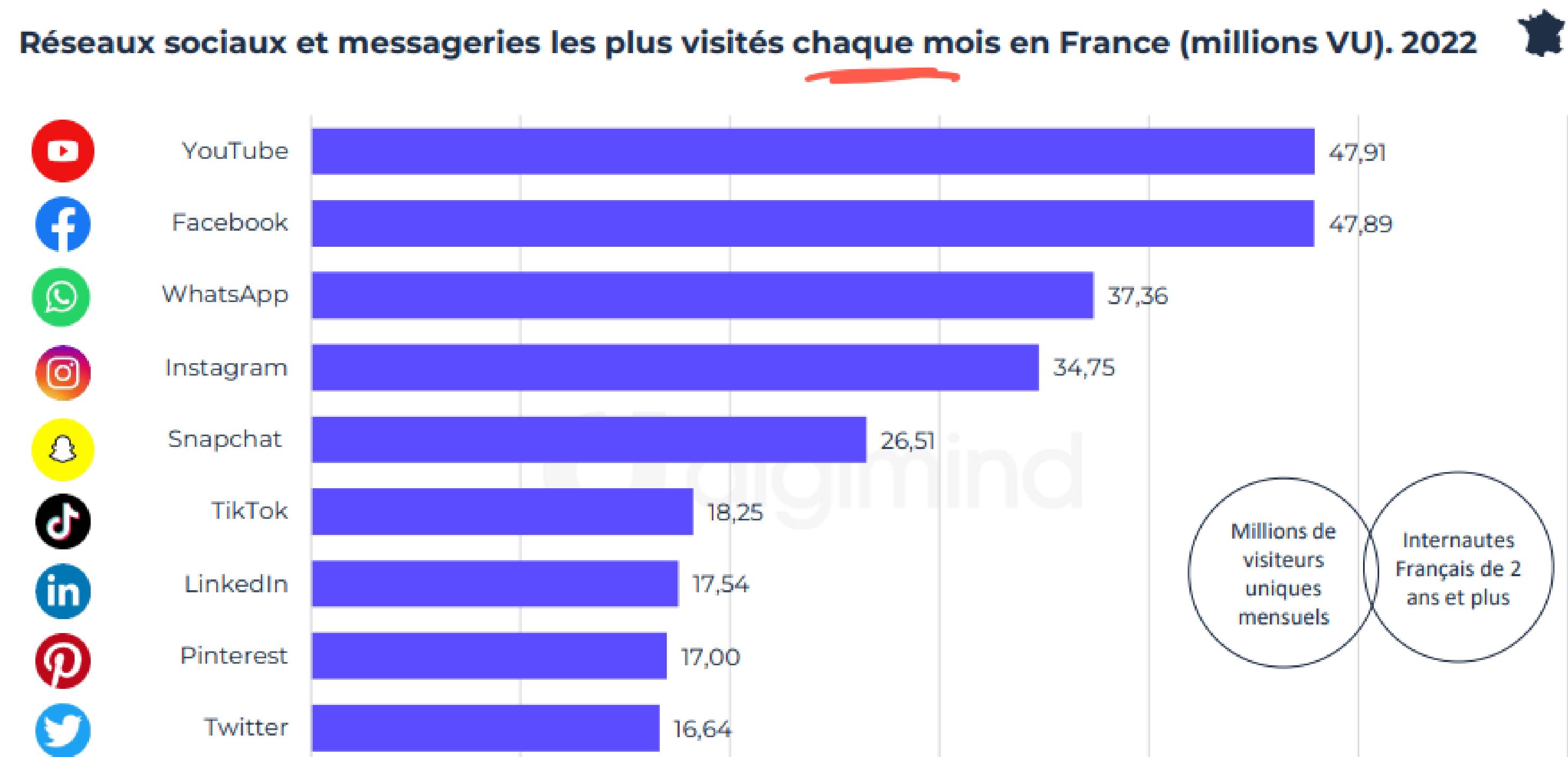
- . Autant de joueurs que de joueuses
- . Multiples supports (console, PC, smartphone) et crossplateforme
- . Des compétitions : amateurs et pro
- . Des créateurs de contenus qui apportent une nouvelle dimension



# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?

## Réseaux et Médias Sociaux

Réseaux sociaux et messageries les plus visités chaque mois en France (millions VU). 2022



Source : Médiamétrie et Médiamétrie//NetRatings - Audience Internet Global – Mai 2022 - France – 2 ans et plus –

#Datamind [www.digimind.com](http://www.digimind.com)



38

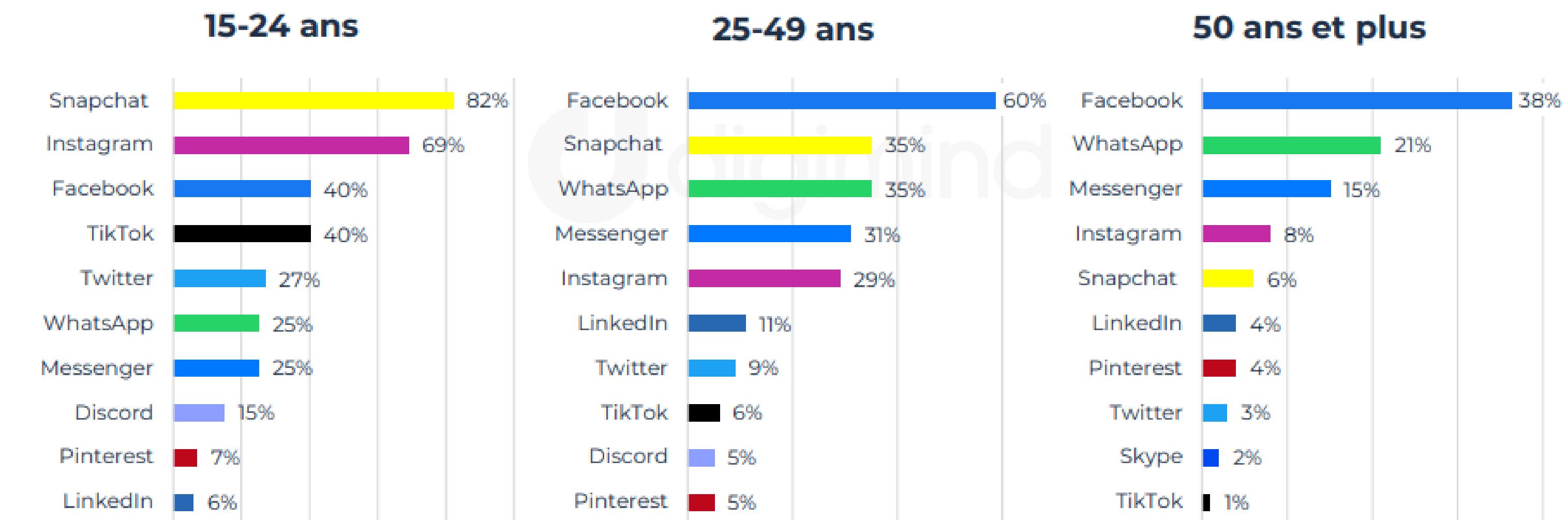
18/36



# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?

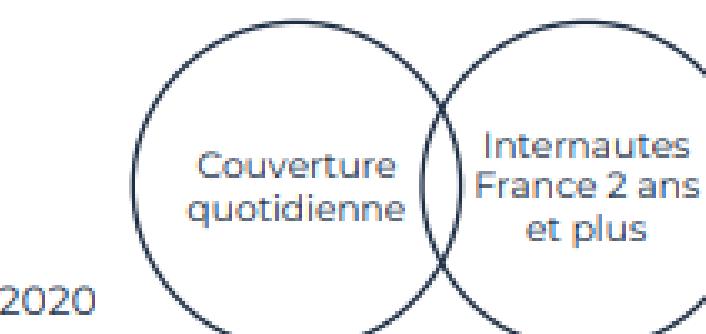
## Réseaux et Médias Sociaux

Top 10 des réseaux et messageries par tranches d'âge. Présence chaque jour. 2021



Source : Médiamétrie et Médiamétrie//NetRatings – Audience Internet Global – France – octobre 2020  
– base 2 ans et plus – Couverture quotidienne –catégorie réseaux sociaux +Messageries

#Datamind [www.digimind.com](http://www.digimind.com)

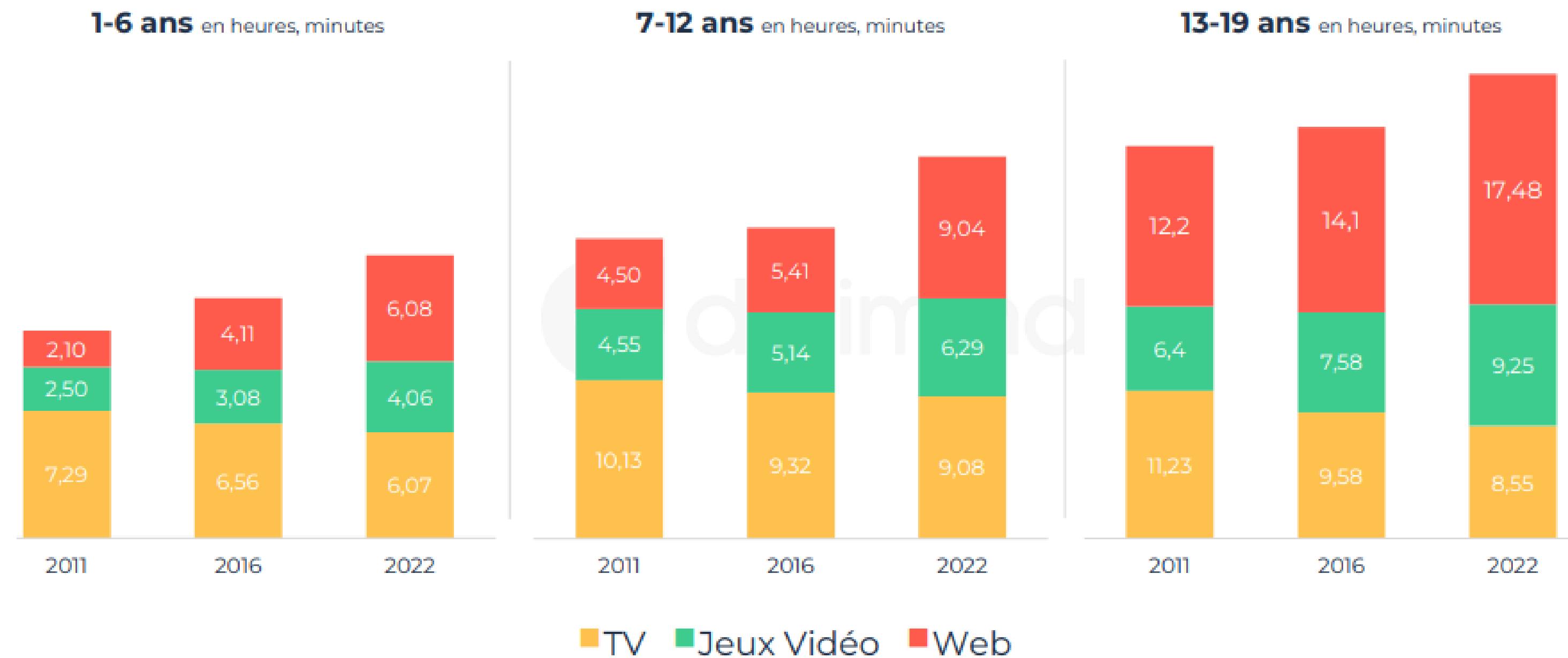




# LES JEUNES, MATRIXÉS PAR LES RÉSEAUX ?

## Réseaux et Médias Sociaux

Le temps passé sur les écrans par les 1-19 ans par semaine. Evolution 2011-2022



Source : Ipsos Junior Connect 2022 pour Bayard et Unique Heritage Media.

#Datamind [www.digimind.com](http://www.digimind.com)

# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?





# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?

*Expressions so 2022*

**Chiller** : s'amuser, se détendre

**Kawaii** : mignon

**Matrixé** : être sous l'influence de...

**Masterclass** : Action ou réplique qui force l'admiration

**Banger** : Produit (jeu, musique, film) de grande qualité

**TMTC** : toi-même tu sais , pour dire que la personne nous posant une question connaît elle-même la réponse

**Thug** : caïd, le boss du quartier

**Pookie** : entendu notamment dans un titre de Nakamura, veut dire poucave, balance ; quelqu'un qui rapporte

# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?



# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?

*Des sites lexiques*

<https://www.dictionnaire-urbain.fr/>

<https://www.dictionnaires.com/ado/>

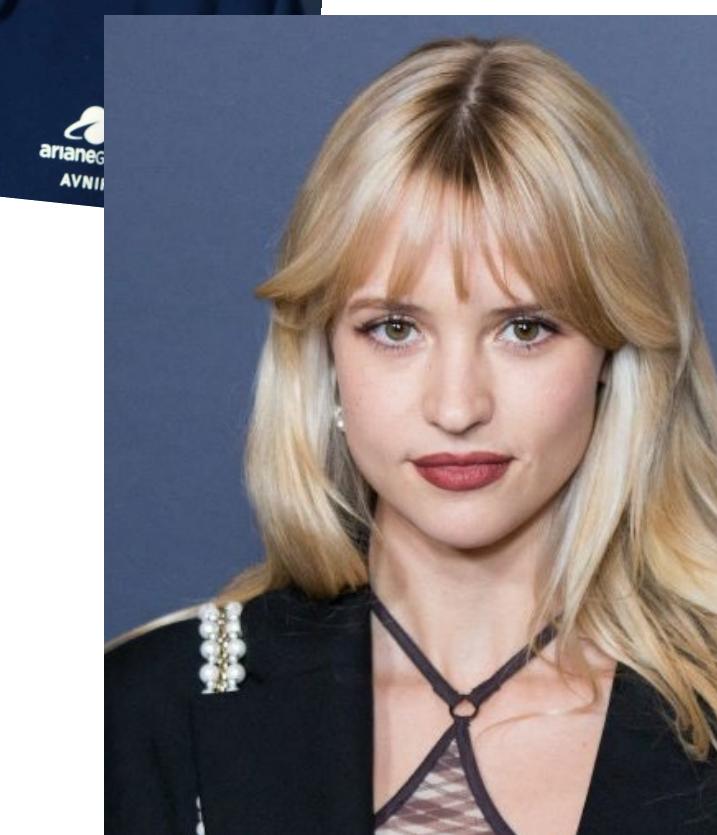
Sinon Google est votre ami :) !

# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?

# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?

*Qui sont les influenceurs ?*

Stars, sportifs, acteurs : influenceurs à l'ancienne



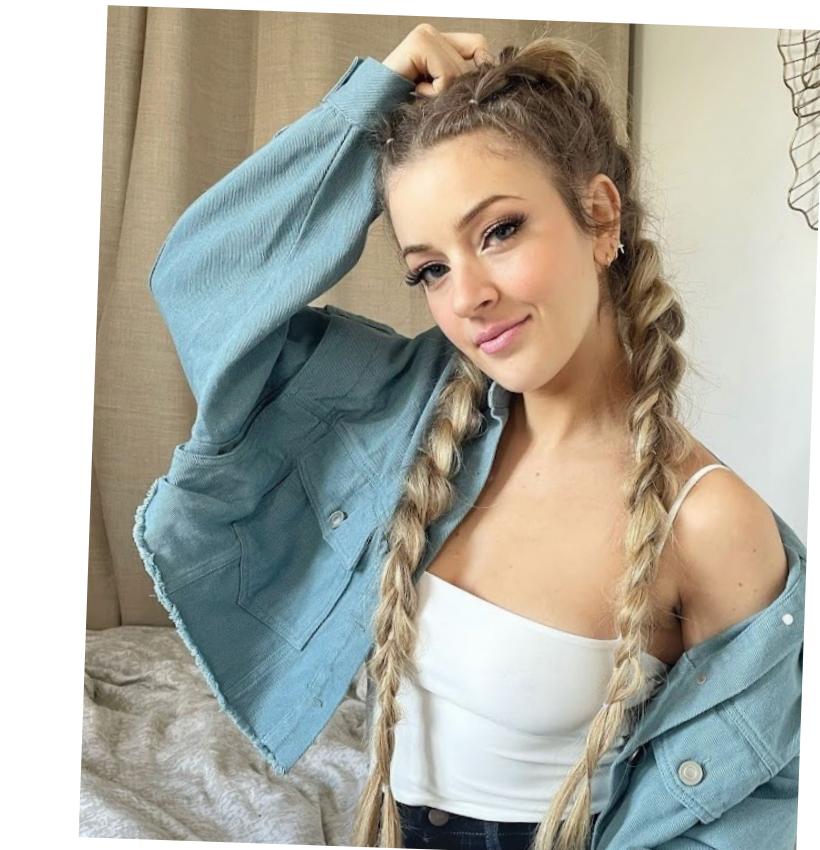
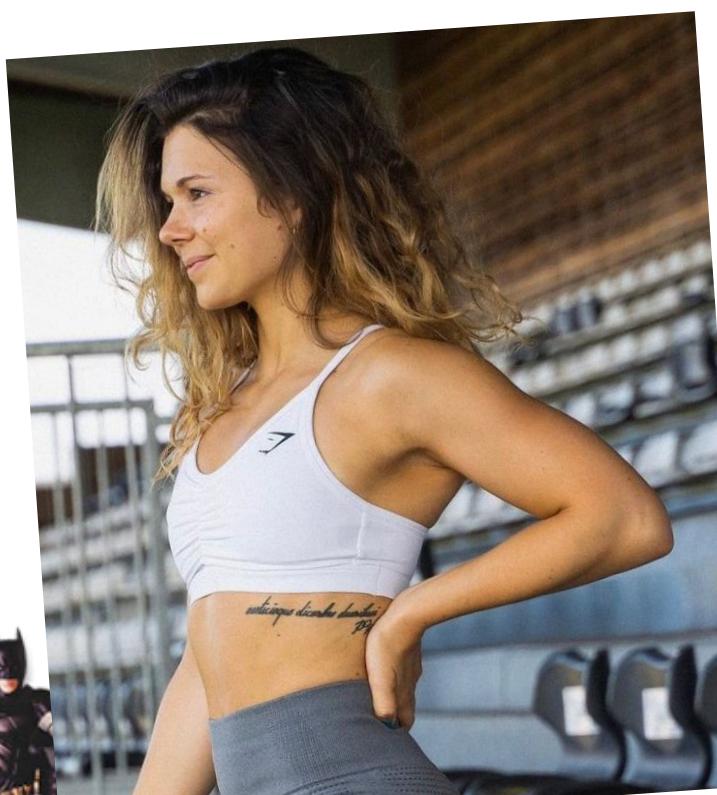
# DES JEUNES GEEKS Sous INFLUENCES ?



# DES JEUNES GEEKS sous INFLUENCES ?

*Qui sont les influenceurs ?*

## Créateurs de contenus



# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?



# DES JEUNES GEEKS SOUS INFLUENCES ?

*Qui sont les influenceurs ?*

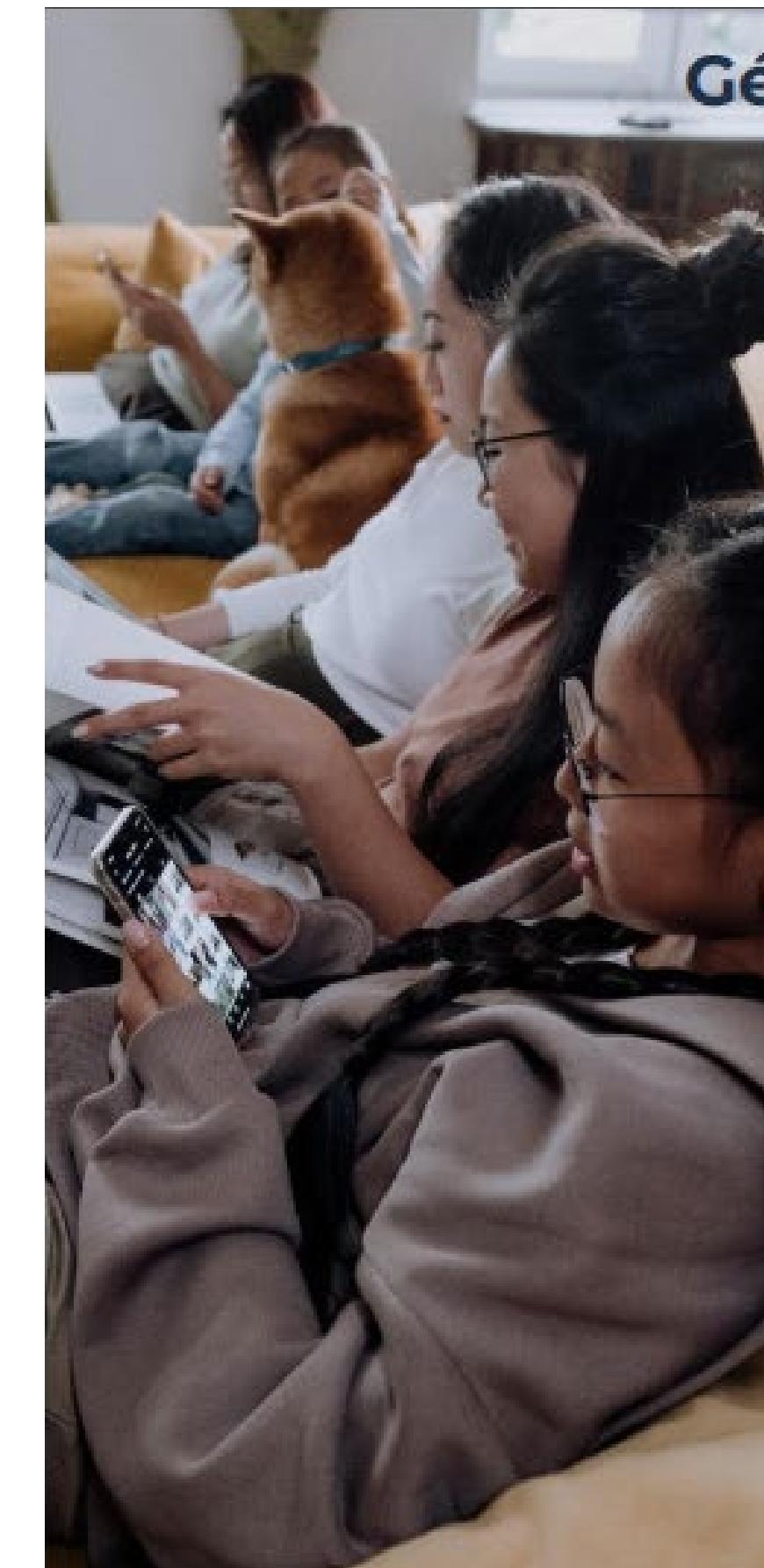
People de la Télé-réalité et des réseaux sociaux

Vidéo : Complément d'enquête...

# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?



## INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?



## INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?



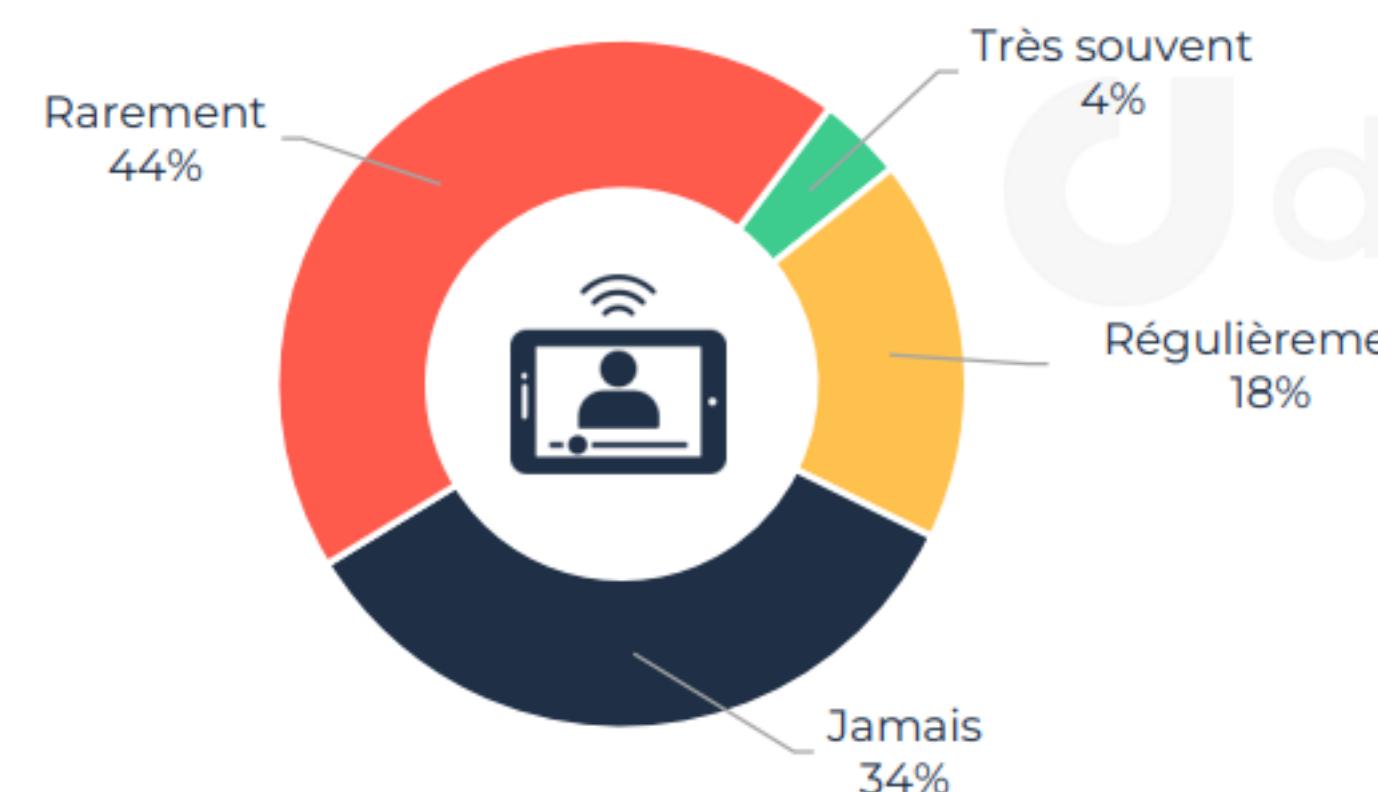
57



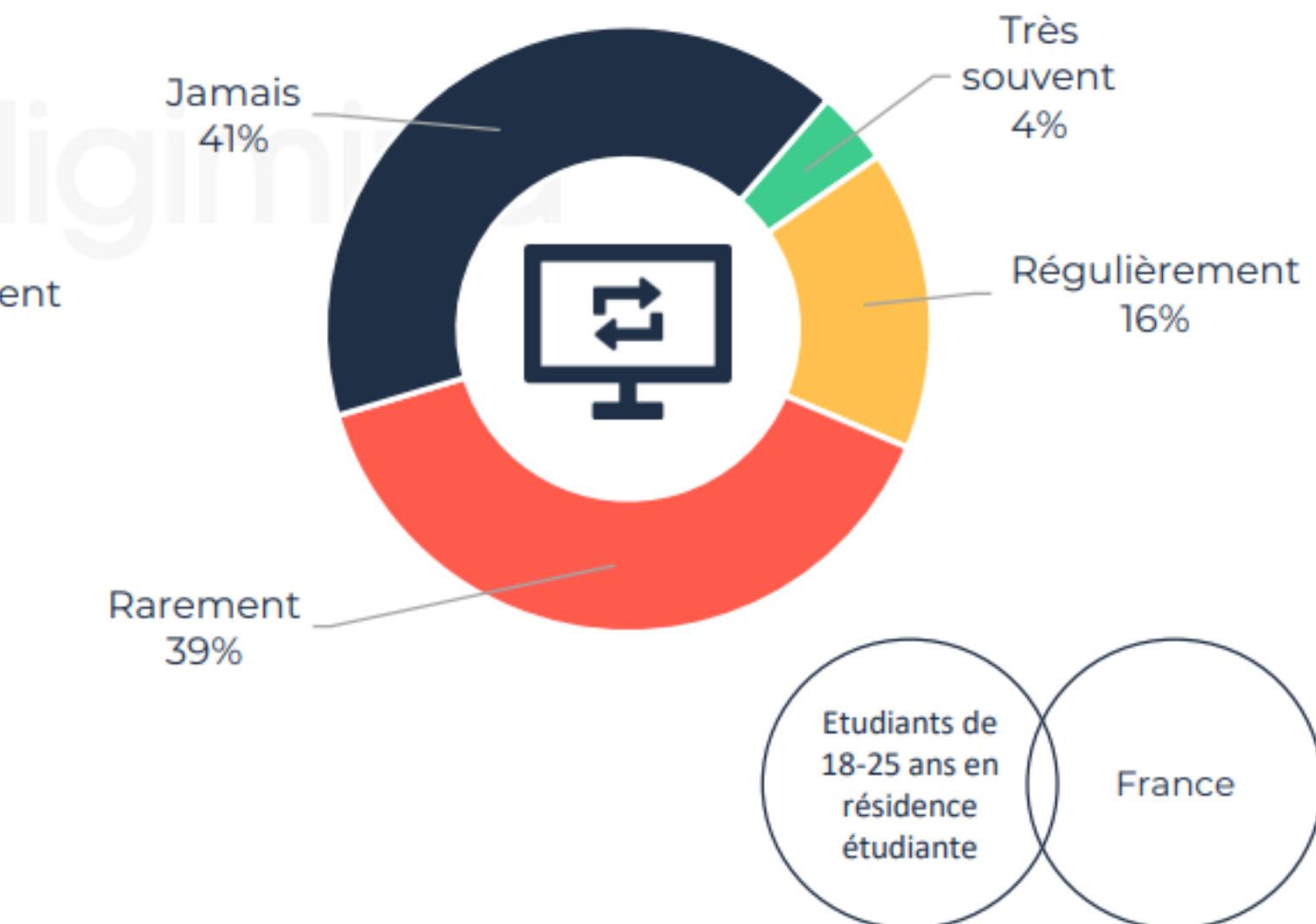
# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?

## La TV et la Génération Z : les étudiants

regardez-vous les chaînes TV en direct ?



regardez-vous les chaînes TV en replay ?



Source : Etude Wifirst – Internet et les étudiants – avril 2021 – 3586 étudiants

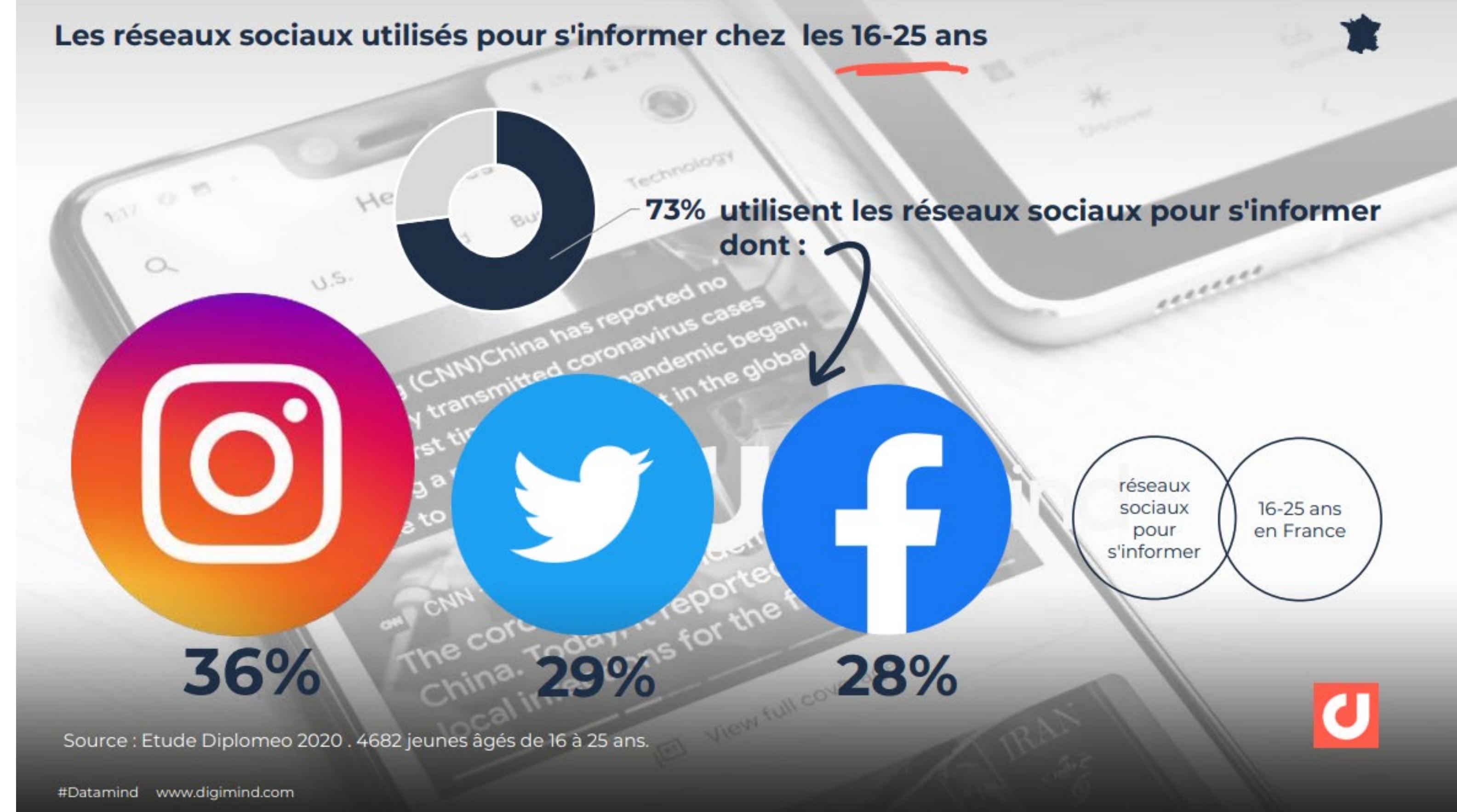
#Datamind [www.digimind.com](http://www.digimind.com)

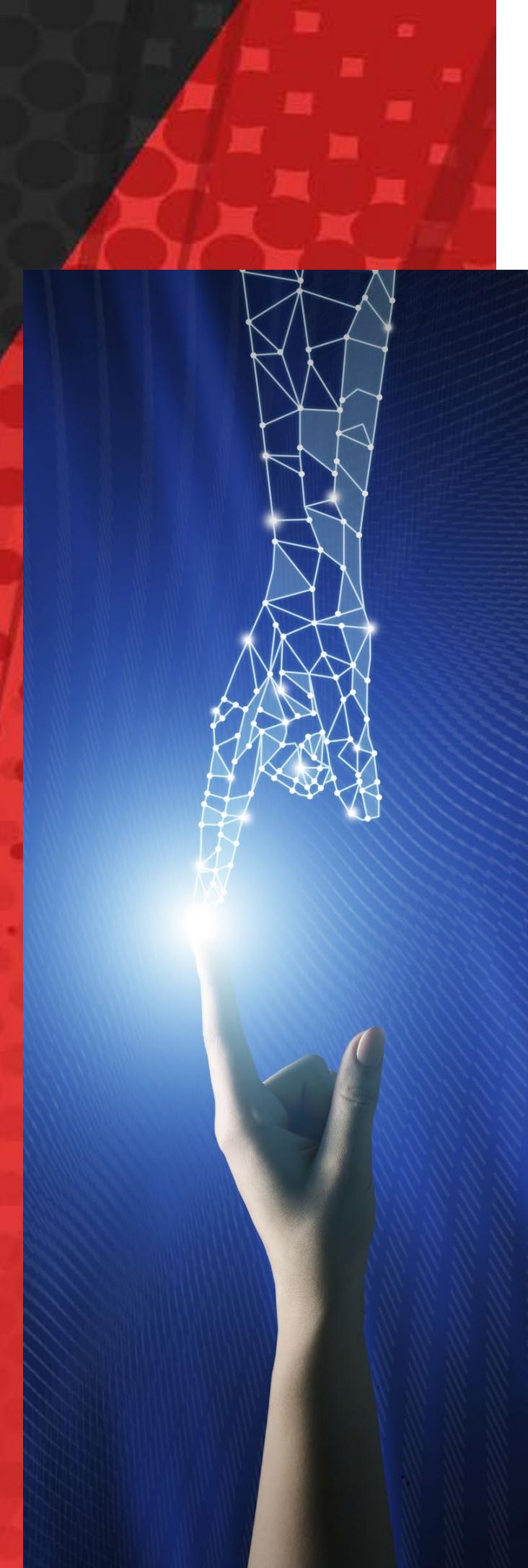
100

# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?



# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?





# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?

*Réel, virtuel : Comment les définir ?*

## Définition classique :

Ce qui est réel, c'est ce qui se passe IRL (in real life), dans la vie réelle. Ce qui est virtuel, ce qui se passe sur Internet.

## Définition «Geek» :

Ce qui est virtuel, ce qui se passe dans un monde imaginaire. Un livre, un jeu, un film, un univers virtuel. Il y a une convention entre l'auteur et l'usager.

Ce qui est réel, ce qui touche à la relation humaine entre plusieurs personnes, quelque soit le lieu, y compris sur internet.



# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?

*Réel, virtuel : Comment les définir ?*

## Délit Virtuel :

Avec l'apparition des métaverses, des univers où des humains s'incarnent dans des avatars numériques, des délits apparaissent.

Notamment des atouchements sexuels numériques. Hors ces atouchements sans contact sont bien vécus comme des agressions par les victimes. Ils sont finalement réels.



# INTERNET A-T-IL DÉJÀ FAIT DE NOUS DES CYBERPUNKS ?

## *Digital Native : Homo Numéricus*

- Les actifs d'aujourd'hui ont plus besoin d'esprit de synthèse que de connaissances brutes.
- Le cerveau est soumis au circuit de la récompense très, trop souvent ?
- L'utilisation massive du pouce (smartphone, gamepad) provoque des changements d'habitudes dans les gestes du quotidien.
- Chez les Kinés inversions de certaines pathologies du dos, des lombaires vers les cervicales en 30 ans.
- Perturbations des cycles de sommeil avec la lumière bleue

# CONCLUSION





# CONCLUSION

*Don't be the Evil !*

- Une offre d'information plus diversifiée que jamais
- La connaissance dans la poche, Wikipédia power !
- Le monde n'a jamais été aussi petit
- N'importe qui peut devenir créateur de contenu, liberté créative presque illimitée
- Attention à la redondance d'information :) !

**MERCI !**