Chapitre 8

Quatre témoignages complémentaires

1 Présentation des témoignages complémentaires

Un des partis pris du symposium à l'origine de cet ouvrage a été d'approfondir l'exploration du champ de ce qui peut être qualifié de « *e-learning* informel » en s'appuyant sur une large diversité de pratiques (malades chroniques et proches de malades, jeunes à la recherche d'informations sur leur santé, infirmières, passionnés d'astronomie ou de sciences naturelles ou plus généralement passionnés de loisirs scientifiques). En plus des études de cas qui ont été exposées lors de communications formelles pendant le symposium et qui ont fait l'objet des chapitres constituant les trois parties précédentes, cet ouvrage est aussi l'occasion de présenter quatre témoignages complémentaires qui nous ont été proposés comme compléments à nos travaux.

Le premier témoignage est un résumé de l'échange qui a eu lieu par Skype le vendredi 6 juin avec Muriel Londres, coordonnatrice (à l'époque coordonnatrice adjointe) de l'association « Impatients chroniques et associés » et qui développe ses points de vue sur le rôle des communautés de patients et sur les opportunités offertes par les objets connectés. Le deuxième est celui de Noé Cazin, étudiant en Master « Sciences de l'éducation et formation des adultes », passionné de jeux sur écran. Le troisième est un texte qui nous a été fourni par un étudiant en Master 1 d'histoire, Antoine Rio, passionné de jeux en réseau et qui nous a proposé de témoigner sur certains de ses apprentissages informels, liés à ses pratiques des jeux connectés. Enfin, un quatrième témoignage, celui de Nicolas Ménard, lui aussi étudiant en Master est présenté. Il propose un court résumé du travail de mémoire de Master 1, parcours recherche, conduit par Nicolas à la suite de sa venue au symposium.

Ces quatre témoignages ne sont pas commentés dans le présent chapitre, mais permettront d'élargir la mise en perspective qui sera proposée dans le chapitre de conclusion finale de cet ouvrage.

2 Témoignage de Muriel Londres, coordonnatrice de l'association « Impatients chroniques et associés »

Muriel Londres avait été sollicitée pour apporter un témoignage concernant la façon dont des réseaux associatifs de malades peuvent percevoir le développement des communautés en ligne et des objets connectés. Durant le symposium, elle avait répondu par Skype à ces deux questions. Est proposé ici un court résumé de cet échange, précédé d'une présentation de l'association [im]Patients, Chroniques & Associés (voir le site http ://chronicite.org), dont elle assure la coordination.

> « Cette association, est née en avril 2011 de la transformation du collectif informel Chroniques associés qui existait depuis 2005. Elle regroupe des associations de patients atteints par une maladie chronique et se bat pour la défense des droits et l'amélioration de la qualité des soins et de vie des personnes confrontées à des difficultés de santé. La naissance du collectif en 2005 s'est faite dans un paysage où il n'existait pas d'alliance inter-pathologie de personnes atteintes de maladies chroniques. Ce caractère reste d'ailleurs constitutif et spécifique de [ce] mouvement, qui est à distinguer d'autres collectifs réunissant pour leur part d'autres types d'associations (consommateurs, familles, etc.). [Ce collectif porte] une parole indépendante de personnes malades, la seule du genre à ce jour. Cette différence n'empêche pas – bien au contraire – les échanges, spontanément créés par la convergence des sujets de travail, et favorisés par l'appartenance de plusieurs associations à d'autres collectifs. Les positions sont d'ailleurs le plus souvent communes, comme avec le CISS (Collectif interassociatif sur la santé), l'Alliance des maladies rares, et d'autres collectifs. [...] De ses débuts, le collectif a gardé une grande expertise sur les questions d'emploi des personnes malades chroniques, mais a aussi développé une connaissance approfondie et des propositions sur tous les aspects de la vie des personnes malades chroniques.
>
> « L'association regroupe douze membres : l'AFD (Association française des diabétiques), l'AFH (Association française des hémophiles), l'AFSEP (Association française des sclérosés en plaques), AIDES, Amalyste, APTES, Dingdingdong, la FNAIR (Fédération nationale d'aide aux insuffisants rénaux), France Psoriasis, l'association François-Aupetit, Fibromyalgie France et Keratos. [Elle poursuit] les objectifs suivants :
>
> - faire valoir les attentes et les besoins des patients regroupés en son sein, notamment ceux qui vivent avec des maladies chroniques ;
> - concourir à la réforme du système sanitaire et social par des propositions et le cas échéant, par des services, qu'elle met en œuvre pour le profit des personnes relevant des associations membres ;
> - mener toutes actions visant à la transformation des pratiques, des structures et des réglementations dès lors qu'elles constituent une entrave aux conditions de vie et à la qualité de vie des patients ou lorsqu'elles portent atteinte à la dignité et aux droits des personnes malades ;

- publier ou de favoriser la diffusion de documents de tous types de supports relatifs aux attentes des patients ;
- mener des actions de formations en lien avec son objet, notamment pour faire prévaloir les approches communautaires et participatives ;
- conduire des partenariats internationaux en lien avec son objet.

« [im]Patients, Chroniques & Associés remarque que les avancées de la loi du 4 mars 2002 relative aux droits des personnes malades et à la qualité du système de santé ont surtout contribué à la reconnaissance de la notion "d'usager du système de santé" plutôt qu'à l'affirmation de celle de "patient", même si dans les discours la nécessité de disposer d'un système de santé centré sur le patient a largement cours. L'association estime ainsi que la dimension "patient" doit s'exprimer en France de façon mieux organisée, en regard notamment des préoccupations déjà mises en exergue par Chroniques associés depuis 2005, comme les conditions de vie et la qualité de vie des personnes malades, les restes à charges, l'emploi, les refus de soins, les discriminations dues à la maladie, etc. Par ailleurs de nouvelles problématiques sont susceptibles d'être mobilisatrices pour [im]Patients, Chroniques & Associés, telles que les conséquences potentielles, favorables ou défavorables, que peuvent receler l'évolution de la couverture financière du risque maladie, l'informatisation du système de santé, le développement des nouvelles technologies adaptées à la santé (nanotechnologies, accès individuel au génome, traitements ciblés, dispositifs médicaux, etc.) et les risques émergents.

« C'est donc ce rôle de porte-parole collectif et de plaidoyer que les associations regroupées dans [im]Patients, Chroniques & Associés souhaitent avoir en travaillant ensemble : faire entendre les 15 à 28 millions de personnes malades chroniques en France, pour qu'elles puissent enfin avoir un porte-voix pour une alliance des patients reconnue. »

2.1 Point de vue sur les communautés de patients

« Je peux confirmer que les communautés en ligne sont des sources d'apprentissage pour le patient. Que même s'il peut arriver qu'il y lise des "bêtises" (c'est pour cela qu'il faut toujours parler de ses découvertes en ligne avec son médecin), elles l'incitent à devenir plus acteur de sa maladie, en comprenant comment elle marche, comment marche les traitements. Que l'aspect communautaire est un cadre rassurant pour lui, qu'il peut poser les questions qui lui semble trop bête pour être posées au médecin, ou trop intimes (notamment sur les aspects du vécu de la maladie et de la sexualité). Que ces informations sont disponibles H24/7J et que l'apprentissage se fait au moment où on a besoin de la réponse à sa question, qui peut être une question angoissante. Mais qu'il ne faut pas perdre de vue que certaines de ces communautés revendent les données à l'industrie pharmaceutique sans obtenir de véritable consentement du patient. Qu'Internet c'est aussi des vidéos, des témoignages concrets de patients filmés, que l'on voit parler de leur vécu au jour le jour, et qu'il existe aussi

des vidéos d'éducation thérapeutique qui ont du succès. Il existe peu de contenu vidéo institutionnel (hors associatif) à destination des patients. »

2.2 Point de vue sur les objets connectés

« Ce que je peux dire, c'est que les objets connectés sont à la frontière entre le bien-être et la santé connectée- il existe encore trop peu d'objet médicaux connectés (si je représente ICA je parlerai du diabète labs), que les podomètres et balances connectées sont des objets de mesure non médicaux, mais que pour certaines pathologies (comme le diabète) la frontière est tenue. Que mesurer ses pas ou son poids, pour le malade chronique peut être un encouragement, surtout si cela se fait dans un cadre communautaire avec ses pairs ou ses amis et que dans ce cas il y a une certaine émulation qui se crée et un soutien quand on un coup de mou. Que la conception de ces outils, doit se faire avec les patients et les associations les représentant, et que si l'on parle de dispositifs médicaux connectés, il faut qu'ils servent l'intérêt du patient (pas à fliquer son observance !), et donner des outils performants pour faciliter le dialogue entre le patient et le médecin, pas l'alourdir. »

3 Témoignage de Noé Cazin, étudiant en Master « Sciences de l'éducation et formation des adultes », passionné de jeux sur écran

Le deuxième témoignage présenté ici est celui de Noé Cazin, étudiant en fin de première année de Master lors du symposium qui a servi de base à cet ouvrage. Il venait de terminer son mémoire de Master 1 qui portait sur la question des apprentissages linguistiques susceptibles d'accompagner la pratiques des jeux en réseaux. Nous reproduisons ici le témoignage qu'il a fourni à propos de ce travail et de son origine.

« Il n'y a jamais eu un mois où, depuis mon enfance, je n'ai pas joué aux jeux vidéo. Que ce soit seul contre l'ordinateur, avec mon père, mes frères ou même des étrangers, il n'y a pas eu un seul mois. J'ai connu les salles de jeux en réseau et j'ai vécu la disparition de ces endroits suite au développement d'Internet et des jeux vidéo en ligne. C'est par cette transition que l'aspect communautaire autour du jeu vidéo s'est développé, à travers la création de forums de discussions autour du jeu et les guildes de joueurs.

« J'ai donc grandi avec les jeux vidéo en ligne. Avec en tout premier lieu le plus connu, celui qui a fait l'objet de multiples recherches : *World of Warcraft*. J'ai passé de nombreuses heures à m'aventurer dans un monde hostile, avec pour seule limite l'horizon, et à interagir avec d'autres joueurs. C'est dans cet univers que j'ai appris en dehors de l'école, à l'époque le collège, quelques mots d'anglais avec d'autres francophones : *farm*, *dps*, *omg*, *helmet*, *gloves*, *storm*, etc. Rien de vraiment utile pour les cours d'anglais, mais qui néanmoins éveillaient ma curiosité pour la langue anglaise.

« Des années plus tard apparaissaient *League of Legend* et *Minecraft*, jeux aujourd'hui mondialement connus. Deux jeux par lesquels mes compétences linguistiques se sont développées : communiquer, se faire comprendre. Je me souviens de ma mère, étonnée d'entendre mon frère aîné parler anglais devant son ordinateur à des personnes qu'il n'avait jamais rencontré, venant des quatre coins de l'Europe. Aussi, j'ai vu mon frère cadet grandir dans ce même environnement numérique, se posant des questions sur tel ou tel mot anglais qu'il ne comprenait pas durant les temps de jeux, apprenant au fur et à mesure des parties, développant aussi chez lui une curiosité linguistique. C'est cette même curiosité qui m'a engagé à faire des études dans les langues étrangères : comprendre et parler pour jouer.

« Ces observations sont à l'origine de l'étude réalisée durant mon Master en Sciences et Métiers de l'Éducation et de la Formation à l'Université de Lille-1, car j'ai pris conscience qu'au travers de ces jeux mes frères et moi-même communiquions en anglais naturellement, intégrant les codes de la langue sans difficulté.

« L'étude réalisée s'est donc articulée autour de la question de recherche suivante : "L'apprentissage informel de l'anglais au travers des jeux vidéo en ligne peut-il modifier les pratiques scolaires des joueurs ?"

« Au travers de multiples lectures, les termes de notre objet de recherche se sont affinés. L'apprentissage informel apparaît donc comme une situation d'apprentissage en dehors de l'école, sans intentionnalité éducative initialement consciente, ni institutionnalisée, fortuite (Brougère et Bézille, 2007). Cet apprentissage informel de l'anglais prend place dans les jeux vidéo en ligne au sein de l'activité ludique par des interactions sociales, engendrées par la collaboration et la compétition (D. Squire, 2002). Il est le cheminement de trois étapes acquisition, assimilation, conscientisation dans les interactions langagières et au travers de la zone proximale de développement et de l'input (Germain, 1993). De plus les jeux vidéo dans la liberté du jeu créé, développe une motivation intrinsèque nécessaire à l'apprentissage (Carré et Fenouillet, 2009) et réduit l'anxiété présente quand l'on communique dans une langue étrangère (Sykes, Reinhardt et Thorne, 2010).

« Ce travail s'est appuyé sur une enquête par questionnaire, outil le plus pertinent afin d'obtenir une étude empirique s'imbriquant dans la méthodologie scientifique. Celui-ci a été distribué dans un premier temps à un panel comprenant environ trente personnes, puis a été mis en ligne permettant ainsi d'augmenter le nombre du panel. Les données ont donc été saisies au travers d'un questionnaire mis en ligne sur deux plate-formes sociales, Facebook et le forum du site jeuxvideo.com. Ainsi 2 189 questionnaires ont été recueillis entre le 18 et le 22 février 2015. Un phénomène d'engouement a pu être observé dès la mise en ligne du questionnaire, en effet les 2 000 premiers questionnaires furent obtenus en seulement quatre

heures. Ces 2 189 questionnaires composés de 34 questions forment le corpus de données, constitué de plus de 64 000 données.

« Ce corpus de données a permis de répondre par son analyse à notre question de recherche. L'apprentissage informel de l'anglais au travers des jeux vidéo en ligne modifie les pratiques scolaires des joueurs. En effet 73 % du panel pensent avoir "beaucoup" ou "énormément" progressé en anglais grâce aux jeux vidéo en ligne. Il est à noter également que cet apprentissage de l'anglais a eu pour 85 % d'entre eux un impact notable sur leurs études. Cet apprentissage fortuit impacte les notes des joueurs, leur vocabulaire et expression générale, leur intérêt pour la langue, leur participation orale en classe.

« Cet apprentissage informel dépend du temps de jeu du joueur : il apparaît que pour 56 % des joueurs jouant de 14 à 21 heures par semaine, ils n'aient "pas du tout" à "peu" appris l'anglais. Au contraire, 68 % des joueurs jouant plus de 35 heures semblent avoir "pas mal" à "énormément" appris.

« L'apprentissage informel dépend aussi du type de jeu. Ainsi les MOBA apparaissent comme très influents sur l'apprentissage de l'anglais, environ 88 % des joueurs ont "beaucoup" à "énormément" appris par leurs jeux, peu importe la fréquence de jeu. Les FPS, MMORPG, SANDBOX et JCC quant à eux possèdent les mêmes motifs : en général près de 60 % de ces joueurs ont "très peu" à "pas mal" appris l'anglais. Enfin 76,5 % des joueurs de RTS présentent un faible voir non apprentissage de l'anglais.

« L'aspect collaboratif et compétitif des jeux vidéo en ligne apparaît comme essentiel dans le processus d'apprentissage. Plus le joueur joue, plus il y a de probabilité qu'il y ait un apprentissage informel par des interactions sociales engendrées *via* les aspects collaboratifs et compétitifs des types de jeux vidéo. »

Signalons qu'après avoir terminé son Master en suivant le parcours « Ingénierie pédagogique multimédia », Noé Cazin a été embauché au sein de l'association Id6 où il travaille en particulier sur le développement de ressources de *e-learning*.

4 Témoignage d'Antoine Rio, étudiant en Master d'histoire et passionné de jeux sur écran

Témoignage d'Antoine Rio, étudiant aujourd'hui en fin de Master d'histoire médiévale.

« Je suis né en 1993 et fait donc partie de la génération dite "Y", c'est-à-dire que j'ai connu l'informatique et Internet dès mon plus jeune âge. Face à de telles technologies qui de fait, connaissaient un essor formidable, j'ai été amené à en user assez tôt, d'autant que ma mère disposait d'un ordinateur avec une connexion Internet dès la fin des années 1990. Mais de tels outils que sont l'informatique et Internet nécessite des apprentissages. De ce fait

je me suis heurté très vite à des limites, je manquais de savoir pour en tirer le meilleur profit et j'ai donc dû m'y mettre progressivement. Pour ce qui est d'Internet j'ai appris à naviguer en pratiquant mais pour ce qui est de l'informatique cela a été plus complexe. Mais j'ai alors utilisé Internet afin de m'éduquer sur le sujet, acquérir des savoirs qui me permettraient alors de me débloquer de certaines situations. Les premières utilisations d'Internet que j'ai déployées dans ce cadre avaient pour but de trouver une façon de me "débloquer" dans les jeux vidéos. Je disposais d'une console de jeux et afin de pouvoir avancer dans certaines de mes aventures virtuelles j'ai donc eu recours à Internet, j'obtenais des solutions, des codes que me fournissaient certains forums ou sites spécialisés. Ces savoirs sont néanmoins très contextuels et ne me servaient que dans des cas très précis c'est à dire dans des jeux vidéos spécifiques, à des moments spécifiques. Mais cela m'a néanmoins permis de comprendre qu'Internet était une somme de savoirs abondante que je pouvais questionner afin de me débrouiller. J'ai alors répété la formule à propos d'autres activités que le jeu vidéo. Après avoir reçu mon premier ordinateur personnel j'ai dû logiquement composer avec tous les problèmes que pouvaient poser l'informatique en termes de "*bug*" et autres difficultés techniques qui ne peuvent se résoudre sans s'y connaître un minimum. Par exemple mon frère – qui est plus jeune que moi – et moi voulions jouer à un jeux vidéo sur deux ordinateur distincts, mais pour ce faire nous devions connecter nos deux ordinateurs *via* un réseau local, nous ne nous y connaissions pas spécialement en réseau informatique, j'ai donc été chercher des informations sur Internet, en procédant ainsi : j'ai tout simplement posé mon problème sur le moteur de recherche Google avec des mots clés, ce dernier m'a alors renvoyé vers des forums où des personnes avait posé le même problème et à qui on avait répondu ce qui me permit d'apprendre à créer un réseau local juste en suivant des instructions. Depuis c'est un savoir que j'ai assimilé et je sais maintenant connecter de manière assez basique des ordinateurs entre eux. Aujourd'hui encore je règle beaucoup de mes problèmes techniques de cette manière c'est à dire en posant mon problème directement sur Internet. Un terme argotique est même apparu pour traduire cette pratique dans le langage anglophone le terme "*google-ize*" qui décrit cette action de chercher sur le fameux moteur de recherche. Ainsi j'ai pu faire fonctionner des logiciels qui présentaient des problèmes de démarrage ou qui cessaient de fonctionner. La plupart des savoirs que j'ai acquis en informatique sont soit donc des savoirs que j'ai assimilés *via* la pratique ou *via* la recherche sur Internet lorsque des lacunes dans ce domaine m'empêchait de résoudre des problèmes seul.

« Si je reprends l'exemple de mon jeune frère, l'informatique et le jeu vidéo ont participé aussi de manière informelle à former une partie de sa culture. Il à passé une grande partie de son temps libre, vers l'âge de 12 ans, à jouer à plusieurs jeux vidéo. Parmi ceux-là il y en avait deux particulièrement auquel il jouait avec beaucoup de ferveur et souvent. Le

premier était un jeu "de guerre" à la première personne, qui se déroulait pendant la seconde guerre mondiale. Entre les phases de jeu, était intercalé des animations cinématiques qui posaient le contexte des batailles et ainsi décrivaient le déroulement de de ce conflit. Ce jeu lui à alors permis de disposer assez rapidement d'un savoir, certes limité, sur les évènements de la seconde guerre mondiale et leurs dates. Le deuxième jeu quant à lui était un jeu dit "de stratégie" qui mettait en scène le récit mythologique de la guerre de Troie et mettait en place une histoire originale dans ce contexte. Ainsi mon frère s'est passionné pour la mythologie et cela lui à permis de se construire une culture de la mythologie grec importante qui a pu notamment l'aider lorsqu'il était au collège. Cela lui a servi en cours d'histoire, en classe de 6^{e}, puisque étaient au programme *L'Iliade*, *L'Odyssée* et le panthéon des dieux grecs.

« Internet m'a aussi permis d'apprendre des savoirs de manière plus "scolaire" : j'entends par là l'apprentissage de notions *via* les tutoriels entre autre. Je me suis intéressé à la création 3D en amateur mais je voulais essayer de voir si je pouvais acquérir les bases, j'ai donc encore une fois cherché sur Internet et ai trouvé un tutoriel qui m'a permit d'apprendre la création au travers d'un logiciel 3D gratuit, Blender. J'ai donc, pendant quelques temps, essayé d'acquérir des notions de 3D et à la fin du tutoriel j'avais maîtrisé les bases de ce logiciel. Mais si Internet est une somme de savoirs exceptionnels, il faut néanmoins ne pas croire tout ce que l'on peut trouver sur ce média, et c'est ce que j'ai pu apprendre en pratiquant. Je suis aujourd'hui étudiant en Master de recherche en études médiévales (en Histoire) et pendant ma licence j'ai dû me plier à l'exercice du commentaire de texte ou de l'exposé, or dans un tel contexte Internet m'a apporté une aide essentielle. Ainsi afin d'effectuer un travail préparatoire de base j'ai été chercher des informations sur des personnages historiques, des auteurs, des dates qui permettaient de remettre en contexte les documents, *via* Internet cela était bien plus rapide que de devoir aller trouver un renseignement très précis dans un livre, livre qu'il fallait lui-même chercher en bibliothèque. Mais à l'inverse, dans les livres, je trouvais des savoirs plus complexes, plus conceptuels que de simples définitions ou datations. Et j'ai pu alors, *via* cette pratique, faire le tri parmi les savoirs que me proposaient Internet, faire la différence entre des informations véridiques et des informations dont je devais vérifier la véracité en les recoupant avec d'autres sources : je ne construisais jamais de travail sur la seule base de Wikipédia – ou autre recueil de savoir en ligne – mais ils étaient une aide non négligeable. Aujourd'hui encore, mes professeurs m'apprennent l'existence de sites liés à la recherche comme des sites d'articles scientifiques par exemple… De la même manière la numérisation des ouvrages qu'ils soient anciens, plus récents ou qu'il s'agisse des sources premières elles-mêmes, tend à rendre Internet encore plus indispensable dans la construction des savoirs. Je me suis quelques fois imaginé sans Internet et je fais le constat que je serais privé de tout un panel d'options afin d'apprendre et de ré-

soudre des problèmes, je sais que j'aurais énormément de mal à composer sans Internet et sans l'informatique.

« J'en ai encore eu la preuve au cours de ma deuxième année de Master. J'y ai préparé un mémoire d'histoire médiévale sur le thème des manuels de confesseurs. J'ai dû donc composer une bibliographie et pour cela l'outil informatique Zotero m'a été très utile. C'est un ami qui me l'a conseillé : ce programme permet de récupérer, d'enregistrer et de classer des éléments bibliographiques de manière rapide et cela même directement à partir d'un site Internet présentant un article ou un livre. Afin de faciliter la mise en place de ma bibliographie j'ai donc appris à utiliser ce logiciel en le pratiquant. Dans la même année j'ai dû trouver un travail rémunéré afin de subvenir à mes besoins : ce travail consistait à transcrire des enregistrements d'entretiens en texte dactylographié. La difficulté résidait dans la répétitivité et dans la durée de la tâche : pour transcrire un fichier d'une heure il faut compter environ six heures. Les fichiers que l'on m'a transmis duraient en moyenne trente minutes. J'ai mis du temps à transcrire les premiers entretiens, et j'ai pensé à optimiser mon temps par l'usage de l'informatique. Au départ j'écoutais les fichiers audio *via* le logiciel libre VLC ; grâce à lui j'ai pu ralentir le son de manière significative afin d'être plus fluide dans mes transcriptions. Puis j'ai pensé à aller plus loin en utilisant le logiciel libre Audacity. Ce programme permet d'éditer les sons dans le détail, et j'ai donc dû apprendre à en faire usage et à modifier un fichier audio afin de pouvoir le transcrire plus rapidement. Grâce à cela j'ai donc des bases aujourd'hui dans la modification informatique de fichier audio.

« Finalement, la pratique quotidienne de l'informatique et de la navigation sur Internet m'ont permis de récolter des savoirs à la fois liés aux différentes pratiques de ces médias mais aussi des connaissances plus abstraites et directement utiles dans d'autres contextes. Aujourd'hui je suis capable d'aider les gens qui m'entourent à utiliser les nouvelles technologies et je dispose de réflexes qui me permettent de m'adapter assez vite aux appareils que je ne connais pas, et tout cela par le biais d'un apprentissage informel des méthodes (basiques) de l'informatique *via* la pratique. D'une autre manière j'ai pu acquérir dans mon travail universitaire aussi que dans d'autres sujets qui me passionnent. Aujourd'hui l'informatique et ses techniques me sont indispensables que ce soit dans mes études et dans mes loisirs. Je me suis quelques fois imaginé sans Internet et je fais le constat que je serais privé de tout un panel d'options afin d'apprendre et de résoudre des problèmes. De plus je me priverais d'une source de savoir au volume quasi infini. De ce fait je sais aujourd'hui que j'aurais énormément de mal à me passer d'Internet et de l'informatique dans mes pratiques quotidiennes. »

5 Témoignage de Nicolas Ménard, étudiant en fin de Master 1, « Sciences de l'éducation et Formation des adultes »

Ce quatrième témoignage est proposé par Nicolas Ménard, étudiant en Master 1 « Métiers de la formation des adultes ». Il concerne le travail qu'il a effectué, dans le cadre de son Master et qui a été inspiré par le symposium « *E-learning* informel ». Comme on le verra, ce travail porte sur les apprentissages informels des généalogistes amateurs.

> « J'aime les histoires. Il m'est arrivé d'écrire des textes courts, et des scénarios pour le théâtre de marionnette. Ce n'est plus le cas mais je continue à apprécier l'univers des romans, contes, récits, de la philosophie, les lectures de toutes sortes. Et il y a l'Histoire, la sienne, qui touche directement à l'existence.
>
> « Lors d'un colloque sur le *e-learning* informel des adultes, je découvre qu'il y a des gens qui constituent des communautés de pratique, autour d'activités diverses et choisies, telles les loisirs. En pratiquant, en participant, ils apprennent. En théorie, Internet viendrait renforcer les apprentissages, quand il permet, autour de plateformes structurées, de mettre en relation les membres de ces structures communautaires informelles avec des ressources, savoirs, des fonctionnalités propres à l'activité. Il offre alors la possibilité de nombreuses interactions et participations. Cet apprentissage est informel, il se fait par l'activité, l'expérience, les interactions avec les autres. Dans ces communautés, il est aussi autodirigé, les personnes produisent et s'approprient des savoirs par eux mêmes, s'auto-organisent pour aller chercher des ressources. L'informel et l'autodirection, deux notions forts utilisées dans des travaux en Sciences de l'éducation aujourd'hui, autour d'enjeux liés à une société dont l'économie est fondée sur la connaissance.
>
> « L'autoformation est une modalité amenée à se développer, l'informel correspond bien aux milieux du travail changeants d'aujourd'hui, où les interactions et le non prévu peuvent être fort présents. Les savoirs acquis ne concernent pas que la formation professionnelle, les thématiques lors du colloque touchaient d'ailleurs à des situations diverses, les situations de travail mais aussi la santé, les pratiques au quotidien, les loisirs. Ces nouvelles formes de pratiques ainsi que leur écosystème pourraient ils constituer, au moins en partie, un modèle pour les apprentissages de demain ? Les savoirs "communs" qui s'y produisent pourraient ils intégrer des dispositifs de formation ? Voilà des questionnements pour la recherche. Et des situations intéressantes à observer.
>
> « Dans un monde en mutation, où l'on voit se développer des initiatives tirées par l'envie, où les motivations s'orientent vers du désirable, où des modèles socio économiques se réinventent, plus inclusifs, les valeurs humaines pourraient être mises en avant, impliquant des besoins de formation autour

des expériences de vie, des activités non marchandes. Perspectives stimulantes. Et, de situations intéressantes à regarder, je passe à un contexte où les enjeux en termes de formation ne se situent plus seulement autour du 'numérique' ou de la 'connaissance', mais intègre une vraie dimension sociale. Voilà qui pour moi est encore plus motivant.

« Curieux d'observer les transformations liées aux activités des sujets sociaux, m'intéressant aux faits sociaux et ayant pris goût aux sciences de l'éducation pour avoir au préalable passé une licence dans ce domaine, je trouvais la possibilité de combiner mes intérêts, une opportunité de réfléchir à ces situations en m'engageant dans un travail de réflexion qu'un stage orienté recherche en Master me permettait. J'apprenais lors de l'étape de conceptualisation que le régime d'autodirection emprunté par les membres des communautés libres était qualifié d'"existentiel". Voilà un joli signe qui faisait écho à ma sensibilité.

« Le terrain d'exploration pour mon étude a concerné des généalogistes amateurs pratiquant sur Internet. Ceci n'est pas sans rapport avec mon goût pour les histoires. Mon questionnement central a intégré une situation non évoquée ci avant, la dimension de deux attitudes, une apprenante (ayant trait à l'acte d'apprendre), l'autre proactive (dont l'objet est l'entreprendre), que les individus sont sensés devoir développer aujourd'hui, pour s'adapter aux évolution de leur milieu de vie et aux exigences du monde du travail. Ceci afin de me rapprocher des préoccupations touchant à la communauté scientifique de la e-formation. La question centrale est intitulée : "La pratique autodirigée de généalogistes amateurs sur Internet – en quoi l'agentivité influence l'implication ?"

« Afin de la traiter, j'ai construit un questionnaire passé en ligne auprès de ces généalogistes amateurs (appelés généanautes) pour recueillir des données. Il comporte 131 questions dont 27 facultatives. Il a été distribué séparément à trois publics différents, des membres d'association, des groupes Facebook, des personnes ayant répondu à partir du site Internet d'une importante revue de généalogie francophone. Ceci afin d'observer d'éventuelles différences dans les pratiques. Le questionnaire intègre d'abord une échelle d'implication que j'ai élaborée, formée de variables questionnant leurs pratiques, envisagées comme présentant des niveaux d'approfondissement différents, et traduisant des situations d'autodirection. Ensuite est proposée une échelle qualifiant l'agentivité, (combinaison de deux échelles préexistantes d'apprenance et de proactivité). De trois, il comporte d'autres indicateurs, permettant d'élargir l'investigation, concernant les caractéristiques socio-culturelles, les pratiques et représentations de l'Internet, la motivation, le rapport au collectif, à l'apprendre. Cela permet aussi de mettre en rapport l'implication avec d'autres variables d'entrées que l'agentivité.

« À partir du questionnement central j'ai émis l'hypothèse de travail que ce sont les personnes les plus agentiques qui s'impliquent aussi le plus en généalogie.

« Mes premiers résultats d'analyse ont concerné des faits marquant autour des trois corpus. L'aspect existentiel et ludique de l'activité a été fortement valorisé, Si cela est moins affirmé chez le public en association, ce dernier a tout de même exprimé avoir appris avec Internet. Les deux autres ont indiqué par exemple à 80 % avoir eu le sentiment d'être confrontés à des obstacles qu'ils ont dépassés, ce qui est signe d'apprentissage. Le sentiment d'apprendre le parallèle entre l'histoire familiale et l'histoire en générale a aussi été bien estimé. En général ce sentiment est plus important chez les personnes s'impliquant plus, notamment chez celles ayant eu le plus de satisfaction à faire de la généalogie. Le public des membres d'association est plus diplômé et présente un niveau socio-professionnel plus élevé, il est aussi plus âgé. Et il est moins enclin à la pratique d'Internet et aux activités collectives en ligne.

« Le choix pour des analyses a été alors porté sur l'un des deux autres publics, qui semblait représenter une meilleure diversité de généanautes que je pourrais rencontrer, ces deux public montrant plus de disposition à l'utilisation de plateformes dédiés à la généalogie, offrant ainsi et potentiellement la possibilité de couvrir de façon plus large et plus marquée le spectre des pratiques que je leur soumettais à travers le questionnaire.

« Pour revenir à mes calculs principaux, la mise en relation des échelles d'implication et d'agentivité, le calcul de corrélation entre ces deux aspects a montré un résultat très faible, valant 0,12. D'autres calculs ont exprimé ce rapport différemment, montrant tout même que c'était bien les personnes les plus agentives qui s'impliquaient le plus sur un plan qualitatif, à 61%. Ceci va dans le sens de mon hypothèse mais je m'attendais à des situations plus marquées. J'ai donc souhaité voir s'il n'y aurait pas des éléments perturbateurs des mesures, pour cela j'ai utilisé l'analyse factorielle, permettant de mettre en évidence les dimensions organisant les relations entre de nombreuses variables. Elle a montré une concordance entre le classement des items d'implication qu'elle a réalisé, et l'ordre croissant des moins au plus sophistiqués que nous avions proposé dans notre échelle.

« Ceci lui donnait un certain crédit quant à pouvoir être utilisée pour mesurer des intensités dans la pratique, ce qui a d'ailleurs été observé, tendanciellement. Mais l'analyse factorielle a révélé aussi que l'échelle mesurait à la fois des intensités et des diversités de pratiques. Il a été perçu deux types de population ne fonctionnant pas dans les mêmes schèmes de motivation, ce qui aura probablement gêner la mesure tel que je l'avais envisagée, orientée seulement sur des niveaux de sophistication différents selon les pratiques. Je note ici que la littérature scientifique indique que la production de modèles de lecture du réel n'est pas facile. Dans la catégo-

risation de l'échelle, des dimensions auront pu être ignorées ou déformées. Et il n'est pas si anormal d'avoir à revoir des traitements, dans mon cas celui de l'implication, afin d'obtenir des chiffres s'approchant plus de la réalité. Ces affinements peuvent nécessiter de multiples tests successifs, ce qui pourrait faire en partie l'objet d'une suite à ce travail, limité dans le temps.

« Ceci dit l'étude a montré des résultats intéressants, je pense au fait que les généanautes aient répondu avoir eu le sentiment d'apprendre sur Internet. En mobilisant d'autres variables d'entrée que l'agentivité, il a été obtenu des résultats assez proches en termes de corrélation faible avec l'implication, ce qui pourrait être du au biais que nous avons observé sur notre échelle d'implication. Globalement les résultats obtenus au travers des différentes catégories mobilisées concordent avec les informations observation lors des phases exploratoires.

« L'analyse factorielle s'est avérée être un outil statistique puissant, comme il a été dit, "permettant de mettre en évidence les dimensions organisant les relations entre de nombreuses variables", ce qui a révélé une difficulté liée à la construction de mon échelle d'implication, ce que des analyses moins complexes faites avec les outils statistiques d'Excel par exemple, ne pouvaient décrire.

« Cette étude, en apportant des données empiriques, est une petite contribution au domaine de la recherche en sciences de l'éducation s'intéressant au *e-learning* informel. Ce travail a été pour moi l'occasion de vivre une expérience enrichissante. »

6 Conclusion et fonction des témoignages complémentaires

Un des intérêts de ces témoignages est de permettre de mieux comprendre les limites des différentes typologies et critères qui prétendent cartographier les apprentissages informels. Ils renvoient bien entendu aux éléments qui ont été donnés en introduction sur cette question des définitions de l'informel et sur les sous catégories que l'on peut tenter d'y identifier.

Dans cet esprit, ces témoignages constituent donc un complément aux cas présentés dans les chapitres précédents, alimentant le débat sur les classifications qui constituera une partie importante de la conclusion générale de cet ouvrage.