

Jeunesses, pratiques et territoires

Cahiers de l'action

n°48

# Médiation numérique: mutations des pratiques, transformation des métiers

Coordonné par Emmanuel Porte



Jeunesses, pratiques et territoires  
Cahiers de l'action  
n°48

# Médiation numérique : mutations des pratiques, transformation des métiers

Coordonné par Emmanuel Porte

# Cahiers de l'action n°48

Septembre 2017

Directeur de la publication

■ Thibaut de Saint Pol

Directeur de la collection

■ Emmanuel Porte

Coordination éditoriale

■ Marianne Autain

Secrétaire de rédaction

■ Christel Matteï

Réalisation graphique

■ Maguelonne Rosovsky (mr@kit-de-com.fr)

Contact rédaction

■ porte@injep.fr

Pour nous citer : Emmanuel Porte (coord.), *Médiation numérique : mutations des pratiques, transformation des métiers*, INJEP, coll. « Cahiers de l'action », n° 48, Paris, 2017.

Les propos énoncés dans cet ouvrage n'engagent que leurs auteurs.

ISBN : 978-2-11-138522-1

ISSN : 1772-2101

Dépôt légal à parution

## AVANT-PROPOS

EMMANUEL PORTE .....	5
<i>Repères</i> .....	7

## QUESTIONS • RÉFLEXIONS

HERVÉ LE CROSNIER

<b>La culture numérique a-t-elle besoin de médiation ?</b> .....	9
Existe-t-il une culture numérique? .....	10
Des pratiques à la compréhension.....	13

ÉVELYNE F. LHOSTE

<b>Les fablabs transforment-ils les pratiques de médiation ?</b> .....	15
Des fablabs construits par et pour un collectif .....	16
Des fablabs pour rénover la culture scientifique? .....	17
Refonder les cadres cognitifs et organisationnels de la médiation scientifique .....	18
De nouveaux réseaux et des actions plus politiques .....	19
Vers une transformation des relations entre sciences et sociétés? .....	20

## PRATIQUES • ANALYSES

LOÏC GERVAIS

<b>Itinéraire d'un animateur d'espace public numérique (EPN)</b> .....	23
Veiller .....	23
Accompagner .....	24
Guider.....	26
Utiliser .....	27
Expérimenter .....	28
De « l'empouvoirement » à l'innovation sociale.....	28

AMÉLIE TURET, NADIA OULAHBIB

### « 2000 emplois d'avenir en espace public numérique »

Vers des dynamiques maîtrisées de qualifications et d'employabilités  
pour ouvrir les métiers de la « médiation numérique » aux enjeux des usages  
du numérique .....

.....	31
Le rôle de la DUI dans la conception et le pilotage du dispositif des emplois d'avenir numériques: entre développement durable et pouvoir d'agir .....	32
L'identification des six métiers à partir des nouveaux usages et de la connaissance de l'écosystème.....	33
La naissance officielle du dispositif et des six métiers grâce à un partenariat DGEFP/DUI.....	34
Le lancement du dispositif en 2013 .....	35
Les six difficultés majeures qui ont émergé pendant la mise en œuvre .....	37
La culture du numérique pour tous en mal de qualifications et de références à l'éducation populaire .....	39

HÉLÈNE GRIMBELLE, ANTONIN COIS

## L'éducation populaire au défi d'une société numérique

L'exemple de la Ligue de l'enseignement .....	41
Éduquer au numérique .....	41
Éduquer par le numérique .....	43
Mobiliser les habitants et les associations .....	44

MARIELLE STINÈS

## « EducPopNum » ou la constitution d'un collectif régional d'éducation

populaire (au) numérique .....	47
2006-2011 : une série d'actions... ..	47
... aux effets limités... ..	49
Une démarche ascendante .....	50
Un sujet toujours clivant.....	51
Un collectif élargi, une identité qui s'affirme .....	52
Essaimer, structurer.....	53
Conclusion.....	54

EMMANUEL VANDAMME

ANIS, de l'internet solidaire à l'innovation sociale numérique.....	57
Introduction : ANIS 1.0, Association Nord Internet solidaire .....	57
ANIS 2.0: Association numérique et innovation sociale .....	60
L'ANIS engagée dans sa propre transition .....	64
De l'internet solidaire vers l'innovation sociale numérique.....	65

VITTORIA LOGRIPPO

## Mise en place d'un maillage territorial fort de la médiation numérique

Le réseau ARSENIC en Provence-Alpes-Côte d'Azur .....	67
Genèse de la constitution d'un écosystème régional de médiation numérique .....	68
Les nouveaux défis des médiatrices et médiateurs numériques .....	72

PISTES

MICHEL BRIAND

## De l'accès et des usages accompagnés à l'émancipation

La médiation numérique au temps d'une société en transition .....	77
---	----

GÉRALD ELBAZE

Fabriquer un web social et solidaire .....	81
Notre diversité est notre force, notre isolement, notre faiblesse .....	81
Construire l'articulation entre l'économie numérique et la médiation numérique.....	82
Changer d'approche pour réenchanter le numérique ? .....	83
Façonner un numérique différent, inclusif .....	85

RESSOURCES

Bibliographie .....	86
Sitographie.....	87
Répertoire des sigles.....	88

# AVANT-PROPOS

Du 19 au 21 septembre 2011 étaient organisées à Ajaccio les premières Assises de la médiation numérique. Depuis, deux autres éditions ont eu lieu à Bordeaux (2013) et à Caen (2015). Dans le même temps, le Conseil national du numérique publiait un rapport<sup>1</sup> dédié à cette question, et l'État mettait en place des labels de qualité favorisant un ancrage dans les territoires. Le terme de « médiation numérique » s'est ainsi progressivement imposé pour tenter d'harmoniser des pratiques, des métiers, des territoires très variés renvoyant à des champs historiquement différenciés : animation multimédia ; espace public numérique ; association de promotion des usages de l'internet ; médiation scientifique et technique...

La collection des « Cahiers de l'action » est tournée vers l'analyse des pratiques associatives et des enjeux contemporains qui concernent les acteurs et professionnels de la jeunesse et de l'éducation populaire. Il apparaissait donc nécessaire de consacrer un numéro à l'émergence et à la structuration du secteur d'activité de la médiation numérique. Cet ouvrage vient ainsi combler un manque. Il permet de faire le lien entre les pratiques d'éducation populaire et le développement de politiques et de réflexions publiques de soutien à l'élargissement des activités de médiation numérique. Ce faisant, il donne à voir la variété des défis que les acteurs cherchent à relever et l'importance des dynamiques collectives. Il y est question d'espaces d'engagement et d'apprentissage autour du numérique (tiers-lieux, territoire numérique, espace public numérique, fablab, bibliothèque...), de pratiques éducatives augmentées d'expériences collectives et de nouveaux outils.

Ce numéro de la collection « Cahiers de l'action » appréhende ce phénomène sous l'angle de la transformation des métiers de l'animation, de la médiation et de l'éducation populaire. Comment le numérique bouscule-t-il les pratiques professionnelles des acteurs ? Qu'est-ce que cela modifie dans les postures d'animation ou de médiation ? Comment cela interroge-t-il les territoires d'intervention et les réseaux d'acteurs ? Quels nouveaux métiers émergent, et pour quel rapport au public ?

Nous espérons que ce numéro permettra d'alimenter la discussion actuelle chez les acteurs de la médiation numérique concernant le développement du secteur. Son ambition est aussi de documenter la diversité des pratiques de la médiation numérique, aujourd'hui mal connue des autres acteurs du champ associatif, en restituant les dynamiques historiques et territoriales à l'œuvre dans ce champ. Nous souhaitons enfin qu'il donne l'occasion d'ouvrir des échanges avec des acteurs concernés par ces évolutions (professionnels, associatifs, élus...) qui n'ont pu contribuer à ce numéro.

EMMANUEL PORTE,  
directeur de la collection

1. Conseil national du numérique, 2013, *Citoyens d'une société numérique. Accès, littératie, médiations, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, rapport à la ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'innovation et de l'économie numérique (<https://cnnumerique.fr/wp-content/uploads/2013/12/Rapport-CNNum-10.12-1.pdf>).





**Le domaine du numérique véhicule tout un lexique (souvent des anglicismes) parfois difficile à appréhender. Il nous est ainsi apparu nécessaire de préciser, à l'occasion de ce numéro de la collection « Cahiers de l'action », quelques notions pivots de certains articles.**

### **Les principes et concepts**

**Les communs** sont des choses qui n'appartiennent à personne et qui sont partagées par tout le monde. Cela renvoie aussi bien à des ressources, des objets, des biens, qu'à des savoirs, des connaissances. Inspirés des travaux du prix Nobel d'économie (2009) Elinor Oström, les communs sont défendus par des communautés d'utilisateurs (commoners en anglais) gérant ensemble un commun. L'importance du mouvement tient autant dans l'identification de communs que dans la régulation sociale dont il fait l'objet. Un commun peut être identifié comme tel par le fait qu'il sort d'une logique de captation, de privatisation, d'enclosure.

L'**open data** ou **donnée ouverte** est une donnée numérique dont l'accès et l'usage sont laissés libres aux utilisateurs. Elle peut être d'origine publique ou privée, produite notamment par une collectivité, une association, une communauté d'utilisateurs, un service public ou une entreprise. L'ouverture des données (open data) représente à la fois un mouvement, une philosophie d'accès à l'information et une pratique de publication de données librement accessibles et exploitables.

La désignation **open source**, ou « **code source ouvert** », s'applique aux logiciels (et s'étend maintenant aux œuvres de l'esprit) dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire les possibilités de libre redistribution, d'accès au code source et de création de travaux dérivés.

Le « **logiciel libre** » renvoie à l'idée d'un logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement.

La notion de **science ouverte** (**open science** ou open research pour les anglophones) recouvre des pratiques, fondées sur le recours à l'internet, aux outils de travail collaboratif et du web social, qui peuvent être utilisées dans l'ensemble de la démarche académique.

En France, la tendance récente oriente plutôt ce débat autour de la notion de « **recherches participatives** » définies comme « des formes de production de connaissances scientifiques auxquelles participent des acteurs de la société civile, à titre individuel ou collectif, de façon active et délibérée, insistant davantage sur la coopération entre recherche et société à toutes les étapes de la production de connaissance ».

Le **design** renvoie à des pratiques de fabrication et des principes largement discutés dans le domaine numérique (en anglais mouvement des « makers »). L'idée est celle d'un design ouvert et participatif produit hors des standards de la production industrielle de masse. L'**open design** place la production d'objets dans le sillage de l'open source et propose des modalités de production tournées vers une démocratisation de la fabrication des objets (impressions 3D, robotique...). Ces pratiques, au plus près des personnes concernées par la fabrication, se présentent comme émancipatrices et comme nouveau modèle pour le design. Elles ont été nommées **design diffus** par Camille Bosqué car elles procèdent « par tâtonnements dans les communautés d'amateurs et touchent à des activités créatives d'invention, de conception et de fabrication ».

### ***Les espaces et pratiques***

Un **tiers-lieux** (ou tiers-espace) est un environnement qui se distingue de la maison et du lieu de travail tout en combinant certaines caractéristiques (échanges de compétences, sociabilité, production commune, sentiment d'appartenance basée sur le partage et l'horizontalité, activités sociales et économiques). Il est à la fois un lieu de vie et de travail qui peut accueillir, autour d'une communauté d'utilisateurs, des activités diverses : espaces de travail en commun (**coworking** en anglais) ; laboratoire de fabrication technique (**fablab**, **makerspace**) ; espace d'innovation par le détournement et le bricolage de machines ou de logiciels (**hackerspace**), lieux de récupération et de réparation collectif (**repair café**) ; laboratoire d'innovation sociale (**livinglabs**)...

Le mot **hackathon** désigne à la fois le principe, le moment et le lieu d'un événement où un groupe de développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative, sur plusieurs jours. Cette méthode a été exportée dans de nombreux domaines et structures associatives. Elle vise ici à répondre dans un temps défini et en équipe à un défi posé.

## La culture numérique a-t-elle besoin de médiation ?

HERVÉ LE CROSNIER,

enseignant-chercheur à l'université de Caen, responsable éditorial chez C&F éditions

---

Les opérateurs de service diffusent depuis les débuts de l'informatique un discours triomphaliste dont la nature générale est de remplacer les apprentissages, le monitorat, l'accompagnement par la « qualité » des interfaces. Il n'y aurait plus besoin d'apprendre à maîtriser les outils, car leur fonctionnement serait « naturel ». Foin des décisions humaines, des rapports de force ou de domination, des représentations idéologiquement marquées... l'accès serait ouvert pour tous, dans le monde entier, et les systèmes s'adaptent en permanence aux usages pour faciliter la vie des internautes.

Dans le même temps, les usagers des services internet se débrouillent, engagent leur créativité pour exploiter les opportunités du réseau et créer de nouveaux modes d'interaction culturelle. Ils et elles braconnent les terres numériques pour inventer une nouvelle culture populaire, pour reprendre le terme utilisé par Michel de Certeau. Cette culture numérique se transmet par horizontalité: les premiers acteurs écrivent des tutoriels pour aider les suivants à les rejoindre; les groupes se constituent qui échangent savoirs et savoir-faire; des lieux deviennent emblématiques de la volonté de travailler en commun, à l'image des fablabs.

Ces deux images du développement des réseaux informatiques existent et cohabitent. L'internet est une figure de Janus, qui porte autant la construction de pouvoirs immenses que l'opportunité de renforcer les capacités des acteurs et des groupes que ceux-ci peuvent constituer. Les plateformes du web, en captant les traces d'usage, en utilisant des systèmes extrêmement rapides pour suggérer des pistes provenant de la comparaison entre les chemins individuels et les statistiques des autres usagers, en concentrant les sources de revenu et en devenant des acteurs d'une richesse largement supérieure à de nombreux États, sont devenues des puissances à la fois économiques et idéologiques de premier ordre. Des puissances face auxquelles la compréhension des mécanismes d'aliénation (l'économie de l'attention au service de l'industrie de l'influence<sup>1</sup>) ou des modèles d'affaire (l'oligopole de revente des données personnelles) reste encore balbutiante. Dans le même temps, les usagers savent construire une nouvelle culture en « parasites » de ces grandes structures

1. Le Crosnier H., 2017, « Publicité ciblée: l'économie de l'attention », *L'Observatoire mes datas et moi* ([www.mesdatasetmoi-observatoire.fr/article/l-economie-de-l-attention](http://www.mesdatasetmoi-observatoire.fr/article/l-economie-de-l-attention)).

commerciales. Pour renforcer leur pouvoir et assurer leurs bénéficiaires, les plateformes de l'internet doivent, comme tous les médias, offrir des informations et des services qui seront capables d'intéresser les usagers, et de les faire revenir le plus souvent possible nourrir la machine, ce que d'aucuns appellent le *digital labor*<sup>2</sup>. Il devient dès lors possible de construire des groupes, des réseaux humains à l'intérieur des médias sociaux, des pratiques alternatives, voire subversives... et les usagers ne s'en privent pas. La culture mainstream, aujourd'hui celle des médias de l'internet, devient un outil pour le détournement, pour la création d'une culture participative.

Dans ce jeu de territoire entre les nouveaux pouvoirs et les individus dynamiques, l'éducation populaire peut trouver une nouvelle place et un renforcement de ses principes de base. Partir de ce que font et savent les usagers pour leur permettre de décrypter et comprendre les mécanismes du contrôle, de la concentration économique ou de la pression mentale, tout autant que de partir des intérêts que ces mêmes usagers éprouvent pour les activités numériques en réseau pour développer une nouvelle culture de l'émancipation : nous voici au cœur de l'histoire et des théories de l'éducation populaire.

## Existe-t-il une culture numérique ?

Que peut-on appeler « culture numérique », qui pourrait servir de tremplin pour l'empowerment de ses adeptes ? C'est au fond cela qui fait sens : le pouvoir d'agir et les capacités de comprendre, de mettre en cause et de subvertir les modèles dominants. C'est en tout cas la place de la culture, et la raison pour laquelle les activistes de tous les mouvements sociaux, depuis toujours, ont essayé d'animer la mobilisation citoyenne à partir des questions du savoir et de la culture. Y a-t-il de l'émancipation dans les formes culturelles qui émanent du web, alors même que les modèles économiques des géants de l'internet font que chaque activité sur le réseau sert *in fine* à nourrir une pieuvre tentaculaire, hyperconcentrée à la tête, mais ayant des ramifications dans toutes les activités de plus de trois milliards d'internautes dans le monde. Quel est l'apport de la culture participative<sup>3</sup> telle qu'elle peut s'y développer ?

Partons de ce que font les internautes quand ils décident d'emprunter les chemins numériques pour produire de nouvelles formes culturelles ou détourner des formes existantes. Quelques exemples de ces pratiques pour fixer les idées, même si ceux-ci sont loin d'épuiser la matière.

## Écrire

Internet a permis un retour de l'écriture au centre des activités. Mails, SMS, tweets, posts, blogs sont basés sur un éventail toujours plus élargi de pratiques d'écriture. Pratiques clandestines, comme tous ces SMS échangés en classe par les élèves ; pratiques cachées, limitées au cercle des « ami·e·s » des médias sociaux, dont on aura pris soin d'éviter d'inclure les parents et les enseignants ; pratiques collectives entre jeunes qui échappent au radar des enseignants... L'écriture est redevenue un moteur de la culture sur internet. Un site synthétise ces pratiques : Wattpad. Sur ce site, des millions de lecteurs (et principalement de lectrices) peuvent lire et écrire des romans (ou plutôt des romances, des nouvelles, des histoires d'adolescent·e...). Le site fonctionne comme un média social dédié à la lecture/écriture, et principalement ouvert sur les outils mobiles (smartphones et tablettes, qui sont

2. Cardon D., Casilli A., 2015, *Qu'est-ce que le digital labor?*, INA éditions, Bry-sur-Marne.

3. Jenkins H., Mizuko Ito M., Boyd D., 2017, *La culture participative à l'ère du réseau : conversations autour de la jeunesse, de l'apprentissage, du commerce et de la politique*, C&F éditions, Caen.

les plus utilisés pour les interactions). Certes, comme partout, l'immense majorité des personnes ayant un profil sur Wattpad se contentent de lire, parfois de commenter. Mais la fréquentation du site étant très importante, cela produit quand même des millions d'histoires racontées par les usagers, traitant de leur vie et de leurs problèmes, offrant en cela un miroir aux lecteurs adolescents. Wattpad développe une conception de l'écriture, ouverte et participative. Traditionnellement, l'écrivain est un solitaire qui exerce son art jusqu'à ce que son œuvre soit terminée, présentable à autrui. Sur Wattpad, les auteur·e·s sont au contraire invité·e·s à publier par morceaux, chaque chapitre étant l'occasion d'engager des échanges avec les premiers lecteurs. Les commentaires sont là pour améliorer les histoires. La fanfiction et les états d'âme adolescents forment l'essentiel du contenu. Les médias mettent souvent en avant les succès, comme celui d'Anna Todd, qui a écrit son best-seller *After* sur Wattpad avant de le voir publié. Mais ce qui semble le plus important dans le contexte qui nous intéresse, c'est la capacité des jeunes à écrire sans ressentir le souffle de l'institution scolaire sur leur nuque. Elinoub (pseudo Wattpad d'une jeune élève de quatrième) le dit sans ambages : « On peut ne pas être bon en français mais écrire pour le plaisir... Avant de découvrir Wattpad, j'écrivais sur papier, mais je ne le mentionnais pas beaucoup... Il n'y a pas de commentaires négatifs sur Wattpad. On nous donne juste des conseils pour améliorer l'histoire.<sup>4</sup> » Ce désir d'écrire sans contraintes échappe globalement à l'institution. Les élèves n'en parlent que très rarement à leurs enseignants, voire même à leurs camarades de classe. Pourtant l'écriture est bien présente dans de nombreux aspects de leur vie, comme le montre Élisabeth Schneider<sup>5</sup>, contrairement aux antiennes alarmistes que l'on entend trop fréquemment.

## En images

Les plateformes comme YouTube ne sont pas seulement des robinets à images fréquentés par des accros des séries ou des clips. La vidéo est devenue un média largement abordable pour les créateurs amateurs. La qualité des appareils de prise de vue, y compris les smartphones, et la facilité d'usage des logiciels de montage permettent une réelle démocratisation de ce média. Et les gens, notamment les jeunes, s'en sont emparés. Chacun connaît le phénomène des youtubeurs et youtubeuses à succès, qui se cantonnent dans les domaines ultrabalisés de l'humour et de la mode. Mais ce qui est plus important, ce sont les millions de vidéos amateurs produites par des jeunes et rendues disponibles par les plateformes. Pour ceux-ci, le succès n'est pas forcément le moteur de leur activité. Il s'agit d'apprendre, de traiter des sujets qui intéressent l'auteur, indépendamment de ce que pourraient attendre les spectateurs. Là encore, on est surpris du nombre de lycéens et de collégiens qui déposent des vidéos sur YouTube, sans en parler dans l'institution. Un des supports pour l'auto-apprentissage est celui des mèmes : il s'agit de reprendre une formule déjà établie et de la façonner à sa main. Au début, nous avions le mème des photos de chats sur lesquelles on ajoutait des phrases drôles ou polémiques. Aujourd'hui, les mèmes, comme pratiques virales, comportent bien d'autres ressorts. Le Harlem Shake est un exemple : une situation calme et banale devient d'un seul coup agitée et brutale. Combien de classes sont ainsi devenues le théâtre de convulsions frénétiques, filmées et mises en ligne. Le succès de la rengaine *Gangnam style* du Coréen Psy est ainsi en partie le produit des milliers de reprises de la chorégraphie du clip original par des amateurs<sup>6</sup>. Pour André Gunthert, l'appropriabilité

4. Elia, utilisatrice de l'application Wattpad, 2016, « Si je publie, c'est pour être lue », *EMITheo* (<https://cdistheodard82.wordpress.com/2016/01/26/si-je-publie-cest-pour-etre-lue-elia-utilisatrice-de-lapplication-wattpad/>).

5. Clément-Schneider É., 2014, *Économie scripturale des adolescents : enquête sur les usages de l'écrit de lycéens*, thèse, université de Caen (<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00911228/>).

6. « Gangnam Style : toutes les parodies en une seule vidéo », *Le Monde*, 4 décembre 2012 ([www.lemonde.fr/culture/video/2012/12/04/gangnam-style-toutes-les-parodies-en-une-seule-vidéo\\_1799824\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/video/2012/12/04/gangnam-style-toutes-les-parodies-en-une-seule-vidéo_1799824_3246.html)).

des images, qui rend possible ces productions amateurs, est également une des sources du succès commercial, et de nombreux auteurs cherchent, en s'éloignant de la doxa des productions culturelles majoritaires, à être imités, détournés, remixés<sup>7</sup>.

### Booktubing

Le booktubing est une pratique vidéo qui fait le lien entre la lecture et la vidéo. Les booktubeurs (qui sont d'ailleurs majoritairement des booktubeuses) produisent des vidéos pour parler des livres qu'ils/elles viennent de lire. La lecture n'est pas considérée comme le point d'atterrissage d'une chaîne verticale qui irait de l'auteur au lecteur, du génie au cerveau à remplir, mais est ce qui permet, suscite, renforce l'échange autour de ce qui est lu. En parler devant une caméra, faire connaître les sentiments révélés par la lecture, renverse le processus et met le lecteur au centre de l'économie, tant matérielle que symbolique, du livre. Le livre est avant tout ce que le lecteur en a perçu, ce qui a provoqué chez lui/elle le besoin d'en parler à d'autres, de faire découvrir. On a souvent insisté sur l'originalité du prix du Livre Inter, qui constituait son jury de vrais lecteurs et non de professionnels de la critique. Le booktubing va plus loin encore dans le même sens, en donnant la parole non plus à un jury sélectionné, mais à tout lecteur qui en a envie. Avec le booktubing, nous retrouvons également certains des traits caractéristiques de la culture participative : les adeptes s'empressent de produire des tutoriels pour expliquer aux autres comment devenir à leur tour des booktubeurs. L'élargissement du réseau est à leurs yeux plus important que la stigmatisation dont les plus agiles ou ambitieux pourraient faire l'objet. De même, un vocabulaire du booktubing se met en place, qui sert à simplifier l'entrée de nouveaux venus... tout en maintenant un signe de distinction pour ceux qui savent le comprendre. Ouverture, accueil et distinction cohabitent, et c'est un schéma récurrent dans les cultures participatives, qui est renforcé par le numérique.

### Communs

Une autre culture participative se répand sur l'internet, c'est la culture des communs, dont le site emblématique est Wikipédia. Par communs, nous entendons le partage d'une ressource (ici immatérielle et culturelle) tel qu'elle est gérée par une communauté active qui s'engage pour la maintenance et l'évolution de cette ressource<sup>8</sup>. En ce sens, les communs sont une forme d'activité sociale, qui est à la fois distincte de la ressource elle-même (ce n'est pas le « bien » partagé qui est le cœur, mais l'activité collective et auto-organisée) mais cependant liée (c'est la raison d'être de la communauté) et qui s'appuie sur des règles juridiques offrant les meilleures garanties de durabilité au partage des connaissances. Ces règles sont souvent très souples, à l'image des licences Creative Commons, qui proposent une panoplie de contrats en fonction des désirs de l'auteur de partager son travail (CC-by pour une libre redistribution et attribution pour se voir reconnaître la paternité d'une œuvre), même s'il espère également avoir des revenus correspondant à une version commerciale (ce que permet la licence CC-by-nc : attribution, non-commercial<sup>9</sup>).

À côté de Wikipédia, on voit toute une série de services collectifs qui font appel à la volonté d'acteurs de produire des biens qui dépassent chaque apport particulier. La carte

7. Gunther A., 2013, Le Crosnier H. (coord.), « La culture du partage ou la revanche des foules », *Culturenum, jeunesse, culture & éducation dans la vague numérique*, C&F éditions, Caen.

8. Le Crosnier H., 2015, *En communs : une introduction aux communs de la connaissance*, C&F éditions, Caen.

9. Le terme « non-commercial » crée de la confusion. Pour les licences Creative Commons, il veut dire que l'usage est ouvert pour toute activité non commerciale, mais que les activités commerciales sont possibles... après négociation avec l'auteur, comme pour toute œuvre éditée. Le problème est évidemment que dans un monde de médias sociaux nourris par la publicité, peut-on encore parler d'espace hors du commerce?

collaborative OpenStreetMap permet ainsi à des cartographes amateurs de modifier, maintenir, améliorer les informations géolocalisées. Par exemple, les pompiers des Haut-de-France en ont fait leur base cartographique pour y indiquer les points ayant un intérêt particulier pour leur métier. Les logiciels libres sont maintenus par une communauté de développeurs qui se sont dotés des outils juridiques (les diverses licences libres) limitant l'appropriation privée de leur travail. Open Food Facts cherche à construire une base sur l'alimentation et les qualités nutritives des aliments. Wiki-Brest recueille toute l'information sur le Pays de Brest (témoignages, histoires locales, archives, mais aussi événements locaux...). Dans tous ces exemples, l'apport de chaque internaute est sublimé dans un ensemble qui est plus grand que la somme des contributions : un commun co-construit et ouvert à tous.

### **Des pratiques à la compréhension**

Le court balayage ci-dessus montre que les pratiques coopératives et la montée en puissance d'une culture participative accompagnent le développement du numérique et de l'internet. Parce que le partage est rendu plus facile, parce que la coordination entre les individus isolés est améliorée, parce qu'il est plus aisé de toucher de nouveaux lecteurs/auditeurs/spectateurs et de les transformer en acteurs... mais également parce qu'il s'agissait de la vision utopique des fondateurs du réseau, l'internet permet de développer de nouvelles pratiques collectives. C'est une grande opportunité pour l'éducation en général, et pour l'éducation populaire en particulier.

Éduquer, c'est avant tout former des citoyens capables d'agir dans le monde qui est le leur. Le monde du XXI<sup>e</sup> siècle est plongé dans le numérique. Nous vivons simultanément dans deux écosystèmes : notre planète, dont chacun sait qu'elle est en danger, et l'écosystème numérique. Chaque point de la planète physique est aussi un lieu de savoir inscrit dans le réseau numérique. Le jeu Pokemon Go l'a prouvé avec son aspect ludique. Les informations échangées par les activistes de la société civile transforment la mondialisation néolibérale en un échange de connaissances et de projets entre les animateurs des mouvements sociaux du monde entier. Les connaissances scientifiques sont dorénavant partagées et peuvent être utilisées par des non-chercheurs afin de mieux comprendre le monde, et d'agir dans nos sociétés où la science prend une place si importante.

Dès lors que l'on considère le monde numérique comme un écosystème, il y règne également des conflits, des risques de monopolisation du savoir, des atteintes aux libertés individuelles, des relations internationales faites de pouvoir et de domination, et même la menace de plus en plus prégnante d'une cyberguerre. Partir des pratiques nouvelles permises par le numérique doit éviter la technobéatitude et conduire le citoyen à s'interroger sur les nouvelles formes de domination d'une part, et les nouveaux enjeux d'émancipation de l'autre. Cette démarche a toujours été celle de l'éducation populaire, mais nous sommes souvent paralysés par le fait qu'avec le numérique, nous retrouvons une première marche à franchir avant de pouvoir comprendre : ne plus être effrayés par le système technique, apprendre, si ce n'est à pleinement maîtriser les systèmes que nous utilisons, du moins à savoir les dompter. C'est pourquoi l'existence de lieux d'échange et de partage est tellement essentielle à cette dynamique qui permet aux personnes de s'approprier le média et de l'utiliser dans la construction de communs et pour la mise en place d'une culture participative.

Au-delà de l'usage, il nous faut comprendre l'existence d'une « industrie de l'influence » qui cherche, à partir de la captation de nos traces, de notre activité, de nos échanges, à nous réduire à un « profil » calculable... un profil qui va nourrir les publicitaires (qui vont nous proposer des annonces « ciblées »), les pouvoirs d'État (qui auront la possibilité de mettre

en place la surveillance de masse), et les entreprises du web elles-mêmes qui veulent nous faire revenir en permanence près d'elles pour continuer à nourrir leur machine à données personnelles. Nous suivre à la trace n'est pas seulement une activité contraire aux libertés individuelles, à l'autonomie des individus, et à la possibilité pour chacun-e de bifurquer vers d'autres alternatives, c'est également une manière de nous canaliser vers un modèle à la fois d'économie, d'activité et de pouvoir, qui reste sous la domination de l'oligopole des grands services numériques<sup>10</sup>.

Il appartient aux citoyens de ce début du XXI<sup>e</sup> siècle, outre leurs responsabilités pour construire la paix dans un monde où les tensions s'accroissent, et leur devoir de protéger la planète pour qu'elle puisse accueillir les générations futures, de maîtriser et de réduire les pouvoirs immenses de ces acteurs capables de monopoliser le monde de l'information. Alors même que jamais les individus n'ont pu disposer de moyens aussi étendus pour s'exprimer et s'auto-organiser, tout le système est construit pour limiter l'importance des corps intermédiaires, des collectifs et des représentations démocratiques. Il faudrait que chacun puisse tout comprendre, soupeser, décider, au nom d'un individualisme forcené... Le résultat le plus flagrant de cette idéologie est la diffusion de fausses nouvelles, la montée du sectarisme et de la violence, dont la campagne politique de Donald Trump d'un côté et la propagande terroriste de l'autre ont constitué les symptômes majeurs au cours de la dernière année.

Il est inutile de pencher vers la technophobie, le rejet des opportunités ouvertes par l'internet, dont le développement présenté ici de la culture participative. C'est le monde dans lequel nous vivons... Il convient donc de former les citoyens pour que ceux-ci construisent avec et dans le numérique un monde d'émancipation. Comme tous les combats pour la liberté, celui qui est engagé dans le cyberspace est difficile, demande de réfléchir collectivement, d'abord pour comprendre les ressorts des nouveaux pouvoirs, puis pour dessiner les alternatives démocratiques. L'éducation populaire, en formant tout au long de la vie à partir des pratiques déjà expérimentées par les participants, pourrait devenir un des lieux stratégiques de ce renouveau de la politique démocratique et des luttes d'émancipation.

10. Smyrniaios N., 2017, *Les GAFAM contre l'internet: une économie politique du numérique*, INA éditions, Bry-sur-Marne.



## Les fablabs transforment-ils les pratiques de médiation ?

EVELYNE F. LHOSTE,

chargée de recherche à l'INRA (Institut national de la recherche agronomique, membre du LISIS (laboratoire interdisciplinaire Sciences Innovations Sociétés)

---

Les fablabs se sont multipliés sur le territoire français depuis 2009. Ces ateliers équipés de machines à commandes numériques (et d'outils plus traditionnels) permettent à chacun de venir fabriquer « presque n'importe quoi » (voir encadré p. 7). Le terme « fablab » fait référence au modèle standard proposé par le Massachusetts Institut of Technology (MIT) mais les makerspaces, terme peu utilisé en France, sont des dispositifs comparables<sup>1</sup>. Les fablabs s'inscrivent dans une dynamique d'institutionnalisation<sup>2</sup> de la sous-culture maker<sup>3</sup> qui porte des conventions et des valeurs proches de la culture hacker<sup>4</sup> et des mouvements des communs<sup>5</sup>. Cette sous-culture est aussi liée à des mouvements plus anciens centrés sur une approche critique de l'industrialisation comme les luddites ou le mouvement Arts and Crafts. Ce mouvement maker semble donc une résurgence numérique<sup>6</sup> de tentatives répétées de valorisation du « faire » par l'artisanat et le bricolage. La référence à la notion de tiers-lieux implique une situation hors des sphères privée et professionnelle et des caractéristiques « de partage, de socialisation, mais aussi d'innovation et d'entrepreneuriat<sup>7</sup> ».

1. Sheridan K. M., Rosenfeld Halverson E., Litts B. K., Brahm L., Jacobs-Priebe L., Owens T., 2014, « Learning in the Making. A comparative case study of three makerspaces », *Harvard Educational Review*, n° 4, vol. 84, p. 505.

2. Nous définissons l'institutionnalisation comme un processus de formalisation, de pérennisation et d'acceptation d'un système de relations sociales défini par des règles, normes et conventions.

3. Lhoste É., Barbier M., 2016, « FabLabs. L'institutionnalisation de tiers-lieux du "Soft Hacking" », *Revue d'anthropologie des connaissances*, n° 1, vol. 10, p. 43-69.

4. Auray N., 2013, « Enquête sur les institutions. Le hacker, l'État et la politique », mémoire de HDR, université de Nice; Lallement M., 2015, *L'âge du faire: hacking, travail, anarchie*, Le Seuil, Paris.

5. Maxigas, 2012, « Hacklabs and Hackerspaces—Tracing Two Genealogies », *Journal of Peer Production 2*, (<http://peerproduction.net>); Troxler P., 2010, « Commons-based peer-production of physical goods. Is there room for a hybrid innovation ecology? », *Communication* « 3rd Free Culture Research Conference », 8 octobre 2012, Berlin; Kostakis V., Niaros V., Giotitsas C., 2014, « Production and governance in hackerspaces: A manifestation of commons-based peer production in the physical realm? », *International Journal of Cultural Studies*, n° 5, vol. 18, p. 555-573.

6. Il est aussi soutenu par une filiale de l'éditeur militant d'internet O'Reilly Media. Makermedia a lancé un magazine (*Make*), un événement (la « MakerFaire » – première édition en France en 2014) et un site web ([makerspace.com](http://makerspace.com)).

7. Burret A., 2013, « Démocratiser les tiers-lieux », *Multitudes*, n° 1, vol. 52, p. 89 (doi:10.3917/mult.052.0089); CNum, 2015, *Ambition numérique. Pour une politique française et européenne de la transition numérique*, rapport remis au premier ministre, Conseil national du numérique, Paris.

Les fablabs sont de plus en plus couramment utilisés à des fins pédagogiques. Cet usage a d'ailleurs été recommandé par le Conseil national du numérique pour « installer à l'école la littératie de l'âge numérique<sup>8</sup> ». Pour autant, la littérature sur les modalités de leur usage et leur intérêt pédagogique est encore limitée<sup>9</sup>. Les fablabs s'inscrivent dans une triple logique : une revalorisation des compétences pratiques, le travail par projet et une focale sur les usagers et les usages des outils numériques. En ce sens, ils sont le lieu de pédagogies actives.

Mes recherches ont pour but de mieux comprendre comment ces pratiques interrogent les différentes formes de connaissances, et transforment les interactions entre professionnels, profanes et experts d'expérience à travers leurs rapports respectifs aux savoirs. Pour ce faire, je m'appuie sur une enquête de terrain conduite depuis novembre 2012 dans des fablabs ouverts<sup>10</sup> (par opposition aux fablabs d'entreprises ou d'établissement d'enseignement dont l'accès est réservé). Dans cet article, j'ai comparé différents fablabs pour comprendre comment ils s'organisent pour faciliter les coopérations et articuler l'individuel avec le collectif. J'ai notamment exploré les fablabs des centres de culture scientifique et technique dont la vocation première est l'acculturation des (jeunes) publics au numérique. J'y ai analysé les mutations tant au niveau de l'organisation interne que des modalités d'intervention auprès des publics et les transformations des métiers de la médiation scientifique et technique.

## Des fablabs construits par et pour un collectif

Les premiers fablabs ont émergé à la ville comme à la campagne à l'initiative de collectifs d'utilisateurs. Les membres les plus actifs donnent sa forme au projet en fonction de leurs besoins spécifiques. Ils adhèrent aux valeurs makers et constituent des communautés de pairs régies par la méritocratie et dont les modes de gouvernance sont basés sur le consensus et la « do-ocratie » (c'est celui qui fait qui décide)<sup>11</sup>. Il leur est parfois difficile d'accueillir des individus moins experts si ceux-ci ne sont pas des passionnés<sup>12</sup>. Les pratiques sont donc en apparence contradiction avec le principe d'ouverture affirmé dans les discours et dans la charte des fablabs à laquelle ils adhèrent.

L'espace « habité » se construit progressivement et de manière diachronique avec le collectif qu'il incarne et qui l'incarne. Au cours du processus d'institutionnalisation, les plus passionnés doivent consentir à des compromis pour enrôler de nouveaux acteurs. Ils élargissent l'éventail des activités proposées avec pour objectif que « tout le monde pousse la porte ». Les ajustements successifs se cristallisent dans l'espace physique qui envoie parfois des messages contradictoires. Les objets du quotidien mis en scène invitent le curieux à venir apprendre à utiliser les machines alors que les codes et les conventions traduisent des formes d'entre-soi typiques des communautés de makers. Par exemple, les modalités de l'échange sont régies par la charte des fablabs : l'utilisation du dispositif est soumise à l'accomplissement d'un service pour la collectivité (ranger, enseigner, fabriquer,

8. Conseil national du numérique, 2014, *Jules Ferry 3.0. Bâtir une école créative et juste*, Paris.

9. Blikstein P., 2013, « Digital fabrication and "making" in education: The democratization of invention », in *FabLabs: Of Machines, Makers and Inventors*, p. 1-21; Blikstein P., Kabayadondo Z., Martin A., Fields D., 2017, « An assessment instrument of technological literacies in makerspaces and FabLabs », *Journal of Engineering Education*, n° 106, p. 149-75 (doi:10.1002/jee.20156); Dlodlo N., Beyers R. N., 2009, « Experiences of South African high school girls in a FabLab environment » (<http://searchspace.csir.co.za/dspace/handle/10204/3542>); Hsu Y.-C., Sally Baldwin S., Ching Y.-H., 2017, « Learning through Making and Maker Education », *TechTrends*, mars 2017 (doi:10.1007/s11528-017-0172-6); Perez V., n. d., « Literature review: Tinkering as an educational tool » ([http://aspect.engd.wvu.edu/tinkeringwithsignals/docs/mt\\_lit\\_review.pdf](http://aspect.engd.wvu.edu/tinkeringwithsignals/docs/mt_lit_review.pdf)); Sheridan et al., 2014, *op. cit.*

10. Je remercie les fabmanagers et les usagers qui ont contribué à ce travail et en particulier ceux que j'ai rencontrés à Artilect, Le Dôme, La Casemate, le Carrefour numérique, Le Faclab et Net-iki.

11. Kostakis et al., 2014, *op. cit.*

12. Cardon D., 2010, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Le Seuil, Paris.

## LA CULTURE « MAKER »

Pour comprendre ce qui se joue dans un collectif de makers, il suffit d'observer ce qui se passe autour d'une imprimante à fabrication additive, plus connue sous le nom d'imprimante 3D. La fabrication d'une imprimante en open source<sup>a</sup> représente une sorte de rite initiatique pour le nouvel arrivant. Les pairs plus chevronnés aideront l'apprenti maker à concevoir, réaliser et régler sa machine personnalisée à partir des données disponibles sur internet. Les individus adoptent alors une conduite réflexive vis-à-vis de la technologie et de ses usages. Ils l'utilisent dans des logiques d'économie circulaire ou d'innovation par une personne qui invente un objet pour son usage personnel. Au cours du processus de coproduction de l'objet, ils expérimentent des formes d'apprentissage par les pairs. N'importe quel membre du collectif porteur de savoirs populaires ou experts peut alors proposer et conduire une formation technique. Cet exemple montre comment les « makers » coopèrent entre eux dans le cadre de projets individuels. Ils s'impliquent plus rarement dans des projets collectifs, à l'exception de ceux qui concernent l'amélioration du fablab qu'ils considèrent comme un bien collectif.

a. Voir « Repères », p. 7.

entretenir les machines...). On attend donc du visiteur qu'il prenne le temps de partager ses connaissances ou de rendre service au collectif. Ces ambiguïtés génèrent parfois des conflits d'usage. Ainsi, dans un fablab où l'usage des machines est gratuit, les étudiants ont afflué, contraignant les responsables à supprimer toute possibilité de réservation afin de préserver un modèle d'échange non marchand mais en excluant les non-passionnés.

Les fabmanagers jouent un rôle déterminant dans la nature des interactions et les modalités de production des connaissances. Ce terme ne renvoie pas à un métier, mais plutôt à une fonction qui peut être endossée par les membres fondateurs du collectif et/ou des salariés. Ils contribuent à la conception et la gestion du fablab et puisent dans les savoirs de la communauté en incitant les membres à participer. Ils expérimentent différentes formes d'ouverture et d'articulation entre activités individuelles et projets collectifs. Par exemple, les membres experts peuvent bénéficier d'un accès préférentiel en échange de leur implication dans des projets collectifs.

Les fabmanagers organisent et stimulent la circulation des connaissances dans le fablab mais aussi à l'extérieur. Ils ne sont pas de simples « lubrificateurs » de processus dont la finalité serait portée par une logique planificatrice. Ils ont des fonctions éducatives. Leur travail consiste aussi à résoudre les difficultés d'ordre culturel et les incompréhensions mutuelles lorsque les acteurs issus de mondes et porteurs d'enjeux différents (voire contradictoires) sont impliqués dans des projets communs au sein du fablab. En ce sens, ils sont des intermédiaires dont l'activité de facilitation contribue à la capacitation (pouvoir d'agir) et à l'inclusion des acteurs.

## Des fablabs pour rénover la culture scientifique ?

Les centres de culture scientifique et technique ont été les premières institutions à utiliser les fablabs avec un objectif collectif : rénover la culture du même nom et l'inscrire dans les discours sur l'innovation. Historiquement, la médiation scientifique s'est construite sur le modèle de la médiation culturelle<sup>13</sup> dans une vision muséale. Elle est fondée sur le

13. Bergeron A., 2016, « Médiation scientifique. Retour sur la genèse d'une catégorie et ses usages », *Arts et savoirs*, n° 7 (<https://aes.revues.org/876>).

paradigme diffusionniste des interactions entre sciences et sociétés<sup>14</sup> et sur la notion floue de « public(s) ». Depuis une vingtaine d'années, les musées proposent au(x) public(s) des formes participatives afin de le(s) consulter, informer, voire impliquer dans la coproduction d'une exposition<sup>15</sup>. Avec les labs (livinglab<sup>16</sup> et fablabs), il s'agit aussi de contribuer à la promotion de la littératie numérique. Ce terme n'a pas encore de définition consensuelle et certains préfèrent parler de « culture numérique ». Le Conseil national du numérique reprend les définitions de l'OCDE: la digital literacy est « l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités ». Trois éléments permettent de la définir: l'habileté et la capacité d'utiliser les outils et les applications numériques, la capacité de comprendre de façon critique le contenu et les outils des médias numériques et la connaissance et l'expertise pour créer à l'aide de la technologie numérique<sup>17</sup>. Ces différentes dimensions sont bien présentes dans le rapport du Conseil national du numérique sur l'éducation en France<sup>18</sup>: les pratiques « makers » (do-it-yourself ou bricolage numérique) dans les fablabs y sont considérées comme vecteurs d'apprentissage de la littératie numérique. La maîtrise de la littératie numérique ne se limite pas à des capacités technologiques, elle combine aussi des compétences intellectuelles et des comportements éthiques nécessaires pour participer à une société utilisant les technologies digitales<sup>19</sup>. Elle porte donc des enjeux de développement humain.

## Refonder les cadres cognitifs et organisationnels de la médiation scientifique

Depuis l'ouverture du fablab de La Casemate (Grenoble) en 2012, les fablabs « hackent » progressivement l'institution muséale<sup>20</sup>. Ils brouillent les frontières entre connaissances académiques (scientifique et technique) et non académiques (savoirs d'expérience et de terrain), entre professionnels et experts d'expérience, et redéfinissent les savoirs et les rapports aux savoirs. Ils interrogent donc l'activité de médiation scientifique dans ses cadres cognitifs et opérationnels.

Nous avons observé la transformation progressive de La Casemate. En 2013, le fablab était mis en scène dans une exposition temporaire comme n'importe quel objet technique. Les machines présentées, les objets exposés et le fait de les proposer aux visiteurs ont progressivement transformé les représentations du centre de sciences et techniques. Les visiteurs pouvaient participer à des ateliers pédagogiques en lien avec l'exposition comme ils l'avaient toujours fait. Mais l'objectif de ces ateliers était différent. Il ne s'agissait plus de rendre les connaissances scientifiques plus accessibles à travers la réalisation d'un objet de médiation mais d'acquérir des connaissances techniques et de les appliquer à la fabrication d'un objet du quotidien<sup>21</sup>. En 2017, le fablab héberge un collectif de makers

14. Wynne B., 1992, « Misunderstood misunderstanding: social identities and public uptake of science » *Public Understanding of Science*, n° 3, vol. 1, p. 281-304 (doi:10.1088/0963-6625/1/3/004).

15. Chicoineau L., 2017, *Communication lors du séminaire de muséologie*, Institut de recherche et d'innovation, Paris, 17 janvier.

16. Voir « Repères », p. 7.

17. Hoehsmann M., DeWaard H., 2015, *Définir la politique de littératie numérique et la pratique dans le paysage de l'éducation canadienne*, HabiloMédias, Ottawa (Canada) (<http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/definir-litteratie-numerique.pdf>).

18. Conseil national du numérique, 2014, *op. cit.*

19. Hoehsmann M., DeWaard H., 2015, *op. cit.*

20. Lhoste É., Barbier M., 2016, *op. cit.*

21. Bosqué C., 2015, « What are you printing? Ambivalent emancipation by 3D printing », *Rapid Prototyping Journal*, n° 5, vol. 21, p. 572-81 (doi:10.1108/RPJ-09-2014-0128); Blikstein P., 2013, « Digital fabrication and "making" in education: The democratization of invention », in Walter-Herrmann J., C. Büching (dir.), *FabLabs: Of Machines, Makers and Inventors*, Transcript Publishers, Bielefeld (Allemagne), p. 1-21.

dont les membres les plus disponibles ont la possibilité de contribuer au développement des activités dans le cadre d'une résidence aux côtés des médiateurs. Leurs recherches doivent aboutir à la conception collective d'objets innovants et même d'un biofablab... La réalisation de ces objets se déroulera ensuite dans des ateliers pédagogiques pour les plus novices. Ces activités nécessitent le réaménagement complet de l'espace ouvert au public. Cette transformation spatiale du centre de sciences n'est pas unique. Elle a même pris une allure plus radicale dans d'autres centres de culture scientifique et technique comme le Carrefour numérique, l'ancienne cyberbase de la Cité des sciences (Paris) ou Le Dôme (Caen), dont le bâtiment a été entièrement conçu pour assurer des fonctions de lab.

Au fur et à mesure du processus de conception d'objets innovants et d'ateliers pédagogiques, les pratiques des médiateurs se rapprochent de celles des fabmanagers. Elles prennent des formes différentes de la médiation scientifique « traditionnelle » et deviennent progressivement plus horizontales, typiques des communautés de pairs. Elles affirment en particulier une réciprocité entre experts professionnels et experts profanes et la reconnaissance de savoirs d'expérience. Les médiateurs scientifiques déploient des stratégies pour surmonter les tensions implicites soulevées par les activités de passeurs de frontières propres aux fabmanagers. Plutôt que d'organiser le transfert des connaissances entre pairs, ils organisent et dispensent les formations et pallient la défection des bénévoles dans les projets collectifs. La frontière entre experts et « amateurs » est préservée en conférant autorité et expertise à des « amateurs plus plus », qui sont seuls habilités à coproduire des connaissances avec les médiateurs. Simultanément, les liens avec la recherche académique sont confortés à travers l'accueil de chercheurs en résidence. Ces apprentissages organisationnels précèdent les arrangements institutionnels : les médiateurs nouvellement recrutés sont placés sous l'autorité du fabmanager alors que les plus anciens dépendent d'un autre service.

## De nouveaux réseaux et des actions plus politiques

En transformant leurs pratiques, les centres de culture scientifique et technique construisent de nouveaux réseaux d'acteurs et transforment la nature de leurs relations historiques. Prenons l'exemple de l'Éducation nationale. L'usage des fablabs contribue à des innovations pédagogiques dont les retombées dépendent autant des objectifs affirmés que des conditions de réalisation de chaque projet. Le processus de conception d'un objet conduit l'élève à acquérir la maîtrise et la compréhension des technologies de la fabrication et de l'exploration<sup>22</sup>. C'est son implication dans des projets collectifs qui lui permet d'acquérir des savoirs opérationnels et le conduit, autant que ses enseignants, à reconnaître l'existence de savoirs distribués<sup>23</sup>.

L'usage d'un fablab habité par un collectif diversifié ne peut être comparé à l'apprentissage de l'utilisation d'une imprimante 3D. Comme l'exprime un fabmanager : « Un fablab mobile, c'est comme si tu transportais un bar dans une camionnette, la communauté ne suit pas », explicitant en cela la dimension socioculturelle portée par un lieu ancré dans un territoire. Cependant, nous avons vu que l'accueil de non-passionnés était difficile à gérer par des makers. Il est alors salutaire d'envisager un accueil adapté aux moins passionnés dans un fablab pédagogique. À l'image des entreprises qui organisent des temps de travail dans des fablabs internes et externes, la diversité des fablabs implantés sur un même territoire permet d'imaginer une complémentarité entre l'utilisation par un même individu de fablabs

22. Blikstein *et al.*, 2017, *op. cit.*

23. Cornu G., 2016, *Évaluation du projet « FabLabs solidaires »*, mémoire de master 2 en histoire, philosophie et didactique des sciences, Grenoble Alpes ESPÉ, Grenoble; Blikstein *et al.*, 2017, *op. cit.*

ouverts dans le cadre de programmes scolaires, clubs techniques et activités éducatives sur projet social au cours des temps scolaires et de loisirs.

L'imprimante 3D détient la palme des machines à commande numérique d'initiation. Elle peut être utilisée à des fins de reproduction d'objets « impensés<sup>24</sup> » ou de création dans le cadre d'un projet collectif. À travers ceux qu'ils coordonnent ou hébergent dans leurs labs, les centres de sciences contribuent non seulement à leur faire acquérir des compétences techniques mais aussi à faciliter les croisements de savoirs. À ce titre, le projet E-fabrik<sup>25</sup> engage les mondes des makers, d'acteurs concernés (personnes en situation de handicap) et de publics éloignés (jeunes en échec scolaire) dans une expérimentation de production collaborative qui contribue à la mise en capacité des individus et à la transformation des organisations qui les encadrent. À Caen, un partenariat du Dôme avec la mission locale et la Maison du vélo a pour objectif de fabriquer un vélo électrique et d'expérimenter de nouvelles pédagogies à destination de jeunes décrocheurs<sup>26</sup>. Ce projet s'inscrit dans une démarche plus globale qui prévoit l'utilisation de ces vélos à la place des transports en commun de l'agglomération et implique la création d'une fondation dont la mission est d'accompagner l'éducation au numérique. Il ne s'agit pas uniquement de familiariser les publics aux machines à commande numérique mais bien de développer les dimensions sociopolitiques de la littératie numérique dans une démarche d'éducation populaire.

## Vers une transformation des relations entre sciences et sociétés ?

Les fablabs contribuent à l'institutionnalisation de savoirs et de compétences relatifs à la littératie numérique. Au cours du processus d'élargissement à d'autres acteurs sociaux, les militants (hackers puis makers) ont consenti à des compromis, c'est pourquoi nous parlons de « soft hacking ». Initialement conçus par (et pour) des passionnés, les fablabs doivent donc relever le défi de la démocratisation. Les centres de culture scientifique et technique se sont transformés pour « faire fablab » et organiser l'accueil des makers qui ont, en retour, transformé la nature du lieu. Ainsi, les médiateurs sont invités à changer de posture vis-à-vis des acteurs d'une part et des diverses formes de connaissances d'autre part. Leurs activités de médiation permettent (ou pas) d'accueillir les non-passionnés et de reconnaître les plus experts en tant que pairs.

Les fablabs sont des « bulles » dans lesquelles les préoccupations sociales et politiques sont reconnues comme étant légitimes dans la conception technique et où l'impératif démocratique préside à la reconnaissance des savoirs et des publics diversifiés. Ainsi, la connaissance scientifique peut reprendre sa place auprès des autres formes de savoirs<sup>27</sup>. Tout se passe comme si la pratique makers (do-it-yourself et bricolage) était reconnue comme une pratique amateur des sciences et techniques au même titre que le chant ou la peinture le sont pour les arts<sup>28</sup>. Reste à déterminer la portée de ce changement de paradigme et s'il concerne effectivement l'objet social « culture scientifique et technique » dans son ensemble ou uniquement la « culture numérique ». Il est alors nécessaire d'explorer plus avant les conditions de la démocratisation de ces pratiques culturelles.

Ainsi, les fablabs pourraient bien être le siège d'innovations élargies dans leurs processus (innovation distribuée, ascendante...) et dans leurs objectifs (innovation sociale, durable, responsable, frugale...).

24. Bosqué C., 2015, *op. cit.*

25. [www.efabrik.fr/](http://www.efabrik.fr/)

26. [http://ledome.info/index.php?page=page&id\\_manifestation=1419](http://ledome.info/index.php?page=page&id_manifestation=1419)

27. Irwin A., 2014, « Public Engagement with Science », *Abstract Book*, p. 23-24.

28. Larqué L., 2015, « Quelle politique culturelle des sciences et techniques? », *Culture et recherche*, n° 132, p. 24-26.

## AUX ORIGINES DES FABLABS FRANÇAIS

Le concept de fablab est né en 2001 au Center for Bits and Atoms du Medialab (MIT, Boston, États-Unis)<sup>a</sup>. Depuis 2009, l'internationalisation du concept est facilitée par une fondation (Fab Foundation) financée en partie par des fonds privés. Sa mission est de promouvoir un réseau international (appelé fabfolks), par le biais d'une assistance à la conception et à l'organisation de fablab (cours en ligne, fablabs en kit) et d'un programme éducatif (nommé fabkids). La labellisation formelle des membres du réseau par la fondation a été abandonnée en 2010 au profit d'un système d'autoévaluation selon quatre critères sur trois niveaux, avec publicisation sur un site internet islandais indépendant. Désormais, la Fab Foundation publie sa propre carte des fablabs après une évaluation des déclarations (Fablabs.io). Ce dispositif préserve une cohérence globale en dépit d'une croissance rapide (22 fablabs en 2008<sup>b</sup>, 587 en 2015<sup>c</sup> et 1019 en 2016<sup>d</sup>). Il s'inscrit dans les territoires urbains par le biais de la dynamique Fabcity. Initié en 2011 à Barcelone, ce projet a pour ambition de relier les villes « localement autosuffisantes et globalement connectées » à l'horizon 2050. Par conséquent, cette communauté de pratiques est bien portée par une dynamique d'institutionnalisation au sens où l'on assiste à une diffusion-adoption des règles et conventions propres au « modèle MIT ». La marque Fablab est matérialisée par un logotype et conditionnée au respect d'une charte concernant des règles de sécurité et les critères d'autoévaluation : normes d'ouverture à tous (gratuité ou échange de services), règles d'open source et de commercialisation, standardisation des machines à commandes numériques, participation au réseau international des fablabs, à travers notamment l'accueil des ateliers pratiques de la FabAcademy.

En France, le « modèle MIT » a été importé en 2009 par un informaticien de retour d'un séjour postdoctoral à l'université de Cornell (États-Unis). Le fablab Artilect (Toulouse) est labellisé par le MIT en 2010. À partir de 2012, les fablabs se multiplient. Quatre inaugurations illustrent la diversité et l'ancrage territorial de ces dispositifs : Net-iki, le premier fablab rural installé à Biarne (39) ; le faclab, ouvert au public dans une université à Genevilliers (93) ; la Forge des possibles, sœur du précédent à La Roche-sur-Yon (85) et La Casemate à Grenoble (38) dédiée à la diffusion de la culture scientifique et technique. Les fondateurs se rencontrent dans des manifestations qu'ils organisent et suscitent l'intérêt d'autres acteurs du mouvement numérique. Ils sont accueillis favorablement par les collectivités territoriales et le tissu économique local, déjà en travail sur les questions d'innovation ouverte, de création de tiers-lieux et autres espaces d'innovation.

Les institutions nationales ont rapidement emboîté le pas à ces initiatives locales. En novembre 2014, le ministère du redressement productif lançait un appel d'offres pour le financement de fablabs au titre du Plan national pour l'innovation. Ce mouvement n'échappe pas au monde de la formation et de l'éducation avec l'ouverture de fablabs dans des établissements d'enseignement supérieur et la transformation des espaces publics numériques créés depuis les années 1990. En outre, de grands groupes industriels ont créé leurs propres fablabs et s'organisent en réseau. Une chaîne de magasins de bricolage ouvre des ateliers de fabrication destinés aux professionnels (Techshop) et aux particuliers (fablabs dans les magasins). Simultanément à ce foisonnement d'initiatives soutenu par des politiques publiques, on observe une professionnalisation des métiers de fabmanager et la création d'un réseau national des fablabs français (2016) et de quatre réseaux régionaux. En 2017, la France occupe le deuxième rang en nombre de fablabs<sup>e</sup>. En 2018, Toulouse et Paris accueilleront la quinzième conférence annuelle Fab14, qui réunit la communauté internationale des makers sous la houlette de la Fab Foundation du MIT.

Les dispositifs français arborent des spécificités qui les différencient du modèle d'origine. Certains fablabs sont situés dans des lieux d'innovation hébergeant plusieurs espaces dédiés à des activités de co-conception, socialisation et coworking alors que d'autres regroupent ces diverses fonctions en leur sein. Ces activités multiples en font des openlabs, espaces d'expérimentation de services, d'outils et d'usages nouveaux<sup>f</sup> et des « tiers-lieux », au sens où ils sont constitués d'espaces ouverts situés hors des sphères privée et professionnelle<sup>g</sup> et sont censés favoriser les « échanges de pratiques » et la « mutualisation des savoirs<sup>h</sup> » (Burret 2013). Grâce aux soutiens publics, des logiques sociales et solidaires peuvent s'affirmer et il semble bien que ce soit le type d'économie le plus fréquemment observé.

a. Gershenfeld N., 2005, *FAB. The Coming Revolution on Your Desktop. From personal Computers to Personal fabrication*, Basic Books, New York (États-Unis).

b. Magazine *Forbes*.

c. Selon la Fab Foundation.

d. [www.fablabs.io/labs?country=fr](http://www.fablabs.io/labs?country=fr)

e. Mérimond V., Bouquin N., Versailles D., Capdevila I., Aubouin N., La Chaffotec A. et al., 2016, *Le Livre blanc des openlabs. Quelles pratiques? Quels changements en France?* ANRT/FutuRIS et PSB/newPIC, Paris ([www.anrt.asso.fr/fr/futuris/pdf/rapport-projetlab\\_web.pdf](http://www.anrt.asso.fr/fr/futuris/pdf/rapport-projetlab_web.pdf)).

f. *Ibid.*

g. Oldenburg R., 1997, *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You through the Day*, Marlowe, New York (États-Unis).

h. Burret A., 2013, « Démocratiser les tiers-lieux », *Multitudes*, n° 52, 2013/1, p. 89-97 (doi:10.3917/mult.052.0089).



## Itinéraire d'un animateur d'espace public numérique (EPN)

LOÏC GERVAIS,

médiateur numérique, auteur du blog <https://mediateurnumerique.org>

---

J'ai été engagé en 2005 en qualité d'animateur multimédia pour gérer et coordonner les espaces publics numériques (EPN) de ma commune de 30 000 habitants. À l'époque, je ne connaissais rien de ce métier. Je me suis formé à distance au DU3MI : le diplôme universitaire médiation multimédia et monitorat d'internet de l'université de Limoges. En mai 2010, j'ai ouvert un blog professionnel que j'ai choisi de baptiser « Médiateur numérique », alors que les premières Assises de la médiation numérique n'avaient pas encore eu lieu. Je suis devenu, de fait, l'un des premiers à me désigner comme médiateur numérique.

Il y a autant de définitions d'un métier que de personnes qui l'exercent. Il me semble que l'on peut cependant regrouper les compétences du médiateur numérique en cinq pôles, résumés par le mot VAGUE : veiller, accompagner, guider, utiliser et expérimenter.

### **Veiller**

Le numérique est un formidable outil d'expression. Être présent dans les différents mondes numériques<sup>1</sup> c'est être à l'écoute des citoyens. Mais aussi parfois être disponible pour répondre à des interrogations, des sollicitations, des inquiétudes, voire réorienter les demandeurs. C'est aussi être au fait des nouveaux usages, notamment ceux des jeunes, pour être capable de trouver les réponses les plus adaptées. Pourtant les réseaux ne sont pas que numériques.

La veille commence par la traditionnelle revue de presse locale. Elle consiste ensuite à aller voir tous les acteurs du numérique sur le territoire. L'école, le bureau Information jeunesse, la médiathèque, la Maison des jeunes et de la culture (MJC), l'association de cadres, les parents d'élèves, la chambre de commerce... font du numérique (ou se posent des questions autour du numérique). Que fait chacun de ces acteurs? Comment travaillent-ils?

Dans de nombreux réseaux, le numérique est également présent, mais négativement appréhendé, ce qui freine son accès. Être présent dans ces réseaux organisés ou informels, c'est

1. On parle de mondes numériques au pluriel, le monde des jeux vidéo étant par exemple différent de celui de la robotique, lui-même différent de celui des tablettes ou des smartphones...

aussi faire preuve de médiation avec pour objectif que le numérique appartienne à tous, en accompagnant ceux qui ont besoin de s'affranchir de l'écueil technique.

La veille couvre deux aspects : celui de l'autoformation du médiateur d'une part et celui de la connaissance de son territoire et de ses acteurs d'autre part.

Dans mon quotidien, j'ai lié un fort partenariat avec une structure d'accueil et de loisirs dédiée aux retraités. Pour beaucoup d'entre eux en effet, le numérique est avant tout un problème, un domaine où ils « n'y comprennent rien » pour reprendre leurs mots. En travaillant plusieurs années avec cette structure, j'ai pu apporter des solutions. J'ai ainsi proposé des ateliers de prise en main de l'outil, uniquement réservés aux adhérents de cette structure, qui y ont trouvé un cadre rassurant puisqu'ils évoluaient « entre eux ». Au-delà de ces ateliers réguliers, j'ai profité d'événements ponctuels pour organiser dans leurs locaux ou dans les miens des stages de découvertes. J'ai organisé avec une collègue de Metz une visioconférence sur les outils connectés, à destination des seniors. J'ai présenté une fois par mois un thème de culture numérique au sein de leur structure, en ouvrant cette présentation au grand public. Nous avons ainsi pu échanger sur les logiciels libres, l'identité numérique, le e-commerce ou le vote électronique... Chacun de ces sujets a lui-même demandé plusieurs heures de documentation et de veille. Il a fallu collecter les sources, les croiser, les vérifier pour pouvoir présenter un contenu correct. Les mondes numériques sont en constante évolution. La question de la veille en tant qu'outil d'autoformation est cruciale. En vingt ans, nous sommes passés de l'informatique à l'internet puis au numérique, des outils aux usages puis aux enjeux. Être médiateur numérique, c'est non seulement s'approprier cette masse informationnelle mais aussi la transmettre à tous les publics, donc accompagner.

## Accompagner

Accompagner est la clé de voûte du métier de médiateur numérique. Il s'agit à un premier niveau d'accompagner jusqu'à la maîtrise technique des outils : apprendre à utiliser un clavier ou un moteur de recherche par exemple. Mais c'est aussi accompagner dans les usages, dans les démarches de la vie courante, dans l'achat d'un billet d'avion, le dépôt d'une annonce sur un site de vente en ligne, la télédéclaration d'un formulaire de l'administration... C'est rendre accessibles au plus grand nombre les outils et les usages pour que chacun en maîtrise les enjeux. Un espace numérique situé dans un quartier populaire a pour objectif de résorber la fracture numérique mais qu'attend-on réellement de l'animateur de cet espace ? Quels sont les objectifs mesurables qui découlent de cette orientation politique ? En quoi l'accompagnement de l'animateur peut-il représenter une plus-value ? Ces questions, les politiques ne se les posent pas nécessairement, par contre le médiateur numérique doit les avoir en tête et proposer des éléments de réponse. L'animateur accompagne dans ce cas son public cible mais aussi les décideurs, et se trouve de fait dans une position de médiation. Cet accompagnement, qui part des problèmes des usagers (des citoyens), propose des solutions donnant du sens à l'écosystème : accompagner qui ? Pour aller où ? En partant de quel point ?

Par son intitulé, le « médiateur numérique » ouvre un champ des possibles extraordinaire. Quand les espaces publics numériques ont vu le jour il y a vingt ans, les utilisateurs venaient surtout parce que l'accès à internet n'était pas démocratisé (peu de réseau, coût important...). Aujourd'hui 85 % de la population sont équipés d'un ordinateur connecté à internet à domicile, le problème de l'accès est donc moindre, même s'il persiste toujours. Notons d'ailleurs que les personnes qui n'y ont pas accès (que d'une manière large j'appellerai « les déconnectés ») cumulent d'autres problèmes, je vais y revenir. À titre personnel,

la fracture d'équipement que j'observe le plus est celle qui concerne les périphériques (imprimantes et scanner). Je côtoie des usagers qui ne viennent que pour imprimer ou scanner des documents.

Concernant les déconnectés, c'est une population le plus souvent composée de personnes en situations fragiles, le nonaccès à l'outil informatique étant un problème parmi d'autres plus lourds.

En voici un exemple avec l'histoire de Magda. Magda est polonaise, logée dans un centre d'hébergement et de réinsertion sociale pour femmes (CHRS). 90 % des femmes présentes dans cet établissement sont d'anciennes femmes battues en procédure judiciaire contre leur conjoint. Beaucoup ont des enfants. Magda parle un français approximatif mais qui reste compréhensible. Elle est évidemment suivie par un travailleur social. Le CHRS ne possédant pas d'accès à internet pour ses résidents, c'est à l'espace numérique que les femmes viennent soit pour une consultation classique, soit pour une consultation relevant de leur situation particulière. Et bien sûr le travailleur social qui les suit ne les accompagne pas obligatoirement à l'EPN. Il est à noter que bon nombre de structures visant à réinsérer des personnes en situation d'exclusion n'intègrent pas ou peu les outils numériques dans le champ de leurs pratiques professionnelles. Alors que le numérique occupe une place prépondérante dans notre société et qu'il peut accroître les situations d'exclusion quand il est absent, il n'est que très peu utilisé par les professionnels du secteur social. L'un des défis du médiateur numérique est d'accompagner le professionnel dans l'évolution de sa position face aux nouvelles technologies. En clair, en quoi le numérique change-t-il les pratiques professionnelles sans en changer les fondements ?

Quand Magda vient, on lui procure un accès à internet. Mais on doit aussi l'accompagner dans ses usages. Si elle désire faire une démarche administrative, nous l'accompagnons. Globalement, avec l'expérience, j'ai une certaine habitude des démarches administratives courantes. Faire une demande de casier judiciaire, s'inscrire à Pôle emploi, récupérer une attestation de la caisse d'allocations familiales (CAF) sont des démarches que j'ai effectuées des centaines de fois, et parfois avec l'appui des professionnels du secteur concerné.

Mais, de plus en plus, les démarches se sont complexifiées et l'accompagnement de l'utilisateur relève davantage des missions du travailleur social que de celles du spécialiste des usages numériques. Expliquer comment envoyer un courriel est une chose. Envoyer un courriel à la Banque de France à propos d'un dossier de surendettement que l'on souhaite voir réexaminé, ce n'est plus de l'ordre de la médiation numérique.

Quand j'en aurai fini avec Magda, je m'occuperai de Jean-Claude qui veut acheter un billet sur Easyjet, de Bernadette qui n'arrive pas à télécharger une application sur sa tablette, de Mohammed qui veut mettre à jour son GPS, de Hocine qui aimerait connaître les formules d'Excel, de Bruno qui cherche une extension pour son blog Wordpress, de Zahia qui ne comprend pas comment fonctionne la Leapfrog<sup>2</sup> de sa gamine, de la conseillère principale d'éducation (CPE) du collège d'à côté qui voudrait que l'on parle d'identité numérique aux 6<sup>e</sup>, du journaliste qui nous questionne sur les métiers du numérique dans notre territoire, de la personnalité publique qui a un souci avec sa page Facebook, du responsable associatif qui se demande ce qu'on pense de Mailchimp<sup>3</sup>, du militant d'une autre association qui voudrait qu'on vienne parler des communs dans une conférence, de la collègue de bureau qui a planté son ordinateur, du toner de l'imprimante à changer, et si on pouvait faire le café au passage ça serait pas mal !

2. Tablette à vocation éducative à destination des enfants.

3. Solution en ligne de gestion de lettre électronique.

Bien entendu, entre-temps, j'aurai aussi été sollicité par des gars qui veulent monter un fablab et qui cherchent des contacts, par des entrepreneurs du web qui s'interrogent sur l'espace de travail collaboratif (coworking), par un foyer de personnes en situation de handicap mental qui se demande comment intégrer le numérique dans leur pratique professionnelle, par mon voisin de la médiathèque qui veut mettre en place une bibliobox<sup>4</sup>, par un enseignant novateur qui me demande si je ne peux pas acheter des Thymio4<sup>5</sup> pour les utiliser avec Scratch<sup>6</sup>, par Pôle emploi qui souhaite savoir si on peut faire du LinkedIn<sup>7</sup> dans mon EPN, par mon contact Twitter qui veut des infos sur une expérimentation autour de la dataviz<sup>8</sup>, par un passionné qui veut organiser une manifestation de retro gaming<sup>9</sup> dans le coin, et j'en oublie sûrement.

Accompagner aux usages numériques c'est aussi montrer les chemins possibles et guider vers d'autres voies.

## Guider

Que l'on soit pour ou contre, le numérique occupe une place de plus en plus incontournable dans notre société. Guider, c'est expliquer en quoi nos choix numériques influent sur notre société, c'est montrer comment, avec le numérique, on peut transformer la société. Guider, c'est donner les éléments de base d'une culture numérique. Guider, c'est donner du sens aux outils que l'on utilise.

L'une des questions des utilisateurs débutants, à laquelle j'ai le plus souvent répondu, portait sur l'équipement informatique (puis les tablettes). Pour l'utilisateur, la notion de service public de l'espace numérique s'entendait également comme un lieu ressources autant pour les apprentissages, les usages que les acquisitions (et également au début sur le choix de l'opérateur quand la commune n'était pas « dégroupée » notamment). Ma commune m'a même sollicité pour l'acquisition de tablettes numériques, tandis que les instituteurs se demandaient s'il fallait acquérir des robots programmables. Pour le coup, j'ai été le médiateur entre une administration et des acteurs de terrain. Mais au-delà de ces solutions matérielles ponctuelles, j'ai également guidé l'utilisateur dans des pratiques plus citoyennes.

Quand je conduis un atelier de recherche sur internet, je peux bien entendu le faire à partir du moteur de recherche Google, lancé depuis le navigateur internet Explorer ou le faire depuis le moteur de recherche DuckDuckGo, lancé depuis le navigateur Mozilla Firefox. Quand j'opère ce deuxième choix, j'en explique au préalable les raisons : il ne s'agit pas de mesure de performance, mais bien de protection des données personnelles, voire de neutralité du net. Guider c'est expliquer, décrypter et informer des alternatives existantes.

Il me semble en effet difficile de rester neutre dans le champ de la médiation numérique. Nombre d'activités sont affaires de choix. Quand on donne du sens aux outils qu'on utilise, on peut se rendre compte de notre capacité d'agir en tant que citoyen. Quand le Parlement a discuté des lois anti-terroristes, la communauté numérique s'est mobilisée pour dénoncer non seulement leur inefficacité mais aussi l'atteinte portée aux libertés. Le décalage entre les débats sur Twitter et ceux du café du coin était abyssal. Certaines propositions, comme celle de supprimer les liens hypertextes, étaient juste complètement aberrantes.

4. Dispositif nomade permettant d'accéder à des ressources numériques.

5. Robot de programmation éducatif, très utilisé à l'école.

6. Logiciel d'apprentissage du codage électronique accessible dès 8 ans.

7. Premier réseau social à vocation professionnelle.

8. Dispositif visant à rendre visibles des données par le biais d'un graphique.

9. Jouer à des jeux vidéo qui ont 5 ans ou plus. Le phénomène désigne surtout les jeux vidéo des années 1980-1990.

La fracture, en termes de culture numérique, s'est révélée à travers les sondages d'opinion. Globalement 80 % soutenaient les décisions prises mais à peine 20 % comprenaient de quoi il s'agissait. Les débats à l'Assemblée nationale et au Sénat sont assez révélateurs de ce déficit de littératie. Avant les élections législatives de juin 2017, il y avait à peine une cinquantaine de parlementaires (sur les deux chambres) qui comprenaient les sujets liés au numérique (avec du reste plutôt des divergences que des clivages sur ces questions). Ces robots qui interviennent en maison de retraite pour distraire les pensionnaires sont-ils précurseurs d'une société comme celle décrite dans la série télévisée *Real Humans*? Quelle résonance donner aux trois lois de la robotique<sup>10</sup> décrites par Azimov dans les années 1940? Même le soulèvement des machines de la saga *Terminator* paraît plausible. Guider c'est montrer le chemin qu'on emprunte mais aussi ceux que nous pourrions emprunter.

## Utiliser

Le numérique est resté trop longtemps virtuel dans l'imaginaire collectif, alors que son empreinte est bel et bien réelle. Ses incidences vont au-delà des aspects techniques. L'économie en particulier a été fortement impactée par le web 2.0. Utiliser le numérique, ce n'est pas seulement comprendre les aspects techniques d'une interface, d'une application, c'est également appréhender les usages des autres utilisateurs, c'est transmettre son expérience d'utilisateur.

Du temps de l'informatique, utiliser un ordinateur c'était savoir faire des opérations techniques comme ouvrir un logiciel, le télécharger, l'installer, le paramétrer, modifier son code source. En utilisant le web aujourd'hui, on conserve ces aspects techniques mais s'y ajoutent des aspects d'usage. Ainsi avec Facebook on apprend à créer un compte, une page, à paramétrer son profil, programmer des publications..., ce qui reste de l'ordre de la technique. Dans le même temps, on aborde l'usage des réseaux sociaux dans une recherche d'emploi, afin de mener une campagne de webmarketing pour une entreprise. On répond à la traditionnelle demande de boîte à outils en proposant une boîte à usages. Ce qui est le plus important au bout du compte n'est pas de savoir comment fonctionne Periscope ou une imprimante 3D, mais de savoir à quoi ils pourraient nous servir...

En parlant de mondes numériques, allons encore plus loin. Il s'agit d'appliquer les processus du numérique à des processus non numériques. Il s'agit d'« apprendre » à être citoyen d'une société numérique. Concrètement, l'exemple le plus simple est celui du covoiturage. On garde l'aspect technique lié à la création de compte, on ajoute l'aspect d'usage en montrant qu'on peut s'en servir typiquement sur des trajets entre le domicile et le travail. Et on rajoute sa propre expérience d'utilisateur, la recommandation personnalisée du médiateur numérique: « Oui, on a testé le service dans sa durée et c'est à la fois en tant qu'expert que je peux vous parler de cette solution mais aussi et surtout en tant qu'utilisateur. » Le champ de l'économie collaborative ne s'explique pas que théoriquement, mais aussi et surtout grâce à cette expérience d'utilisateur. C'est ainsi par exemple que j'ai raconté en détail mon expérience de « dégooglisation » sur mon blog personnel<sup>11</sup>, ou de ma participation à la corédaction de la loi pour une République numérique. Je pourrais citer dans la même veine le mouvement Nuit debout, qui, par bien des aspects, se rapproche dans son essence d'une

10. Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, en restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger; un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par un être humain sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi; un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la deuxième loi.

11. <http://mediateurnumerique.org/2015/09/14/la-semaine-sans-google/>

« philosophie numérique », comme on peut la trouver dans la Déclaration d'indépendance du cyberspace<sup>12</sup>.

## Expérimenter

Il est assez difficile de prévoir ce que sera un espace public numérique dans cinq ans. Si plusieurs tendances semblent se dessiner, il paraît assuré qu'il n'y aura pas de modèle unique. L'espace public numérique dans sa mutation en espace de médiation numérique peut devenir un laboratoire d'essai grandeur nature autour des usages numériques.

Positionnons l'EPN au centre du territoire, il devient le catalyseur des usages numériques du territoire. Il peut représenter à la fois l'espace de ressources et le tiers-lieu de médiation. Il est le nœud vers lequel convergent les flux numériques du territoire, le lieu des gens. Dans cet espace, le médiateur va avoir un côté de régulateur prononcé. Il sera celui qui aiguille les personnes vers les usages et les lieux, également celui qui articule les lieux, les usages et les personnes entre elles.

Positionnons l'EPN comme locomotive numérique du territoire, pour que celui-ci devienne le lieu des innovations, l'espace des apprentissages et de la recherche, des prospectives. Dans cet espace, le médiateur va avoir un rôle moteur prononcé. Il sera celui qui encourage les innovations, les usages et les transformations. Il basera son accompagnement sur le modèle pédagogique de l'essai-erreur. Ainsi dans cet espace, l'expérimentation sera règle, l'erreur n'étant pas source d'échec mais source d'apprentissage.

Positionnons l'EPN en retrait du territoire, qu'il devienne l'observateur des usages numériques. Il est l'agrégateur des flux, le lieu des enjeux. Dans cet espace, le médiateur va avoir un rôle de communicant prononcé. Il sera celui qui recueille les témoignages et les pratiques. Il sera celui qui interroge et qui retranscrit. Il s'inscrira dans le temps de la médiation, numérique, bien entendu.

Parti d'une feuille blanche, j'ai fait des expérimentations tout au long de mon expérience d'animateur multimédia, de médiateur numérique et finalement de chargé d'innovation sociale. Ce que je retiens comme principal enseignement est que l'impossible est à portée de clic. Pour réussir ce qu'on pense impossible, il faut de la persévérance, un peu de folie et de la sincérité. J'ai mené dès 2006 des actions de sensibilisation aux usages responsables d'internet auprès des jeunes. Mes interventions d'alors n'avaient rien d'innovant, je déroulais une présentation convenue, devant un auditoire le plus souvent passif, à la demande d'une institution qui se positionnait, elle, en marge de cette problématique (bien que concernée directement par les répercussions de ces usages). Dix ans plus tard, toujours sur cette même thématique, la démarche est plus participative. J'ai ainsi mené une concertation d'acteurs, institutionnels ou non, pour élaborer une programmation co-construite avec des objectifs partagés, des moyens mutualisés où chacun est à la fois acteur, spectateur, participant et expert. Pour parvenir à ce type de résultat il m'a fallu surfer sur la VAGUE (veiller, accompagner, guider, utiliser et expérimenter) du médiateur numérique. Comme toute vague, elle a des creux et des hauts.

## De « l'empouvoirement » à l'innovation sociale

Dans le rapport e-inclusion du Conseil national du numérique, plusieurs notions se sont croisées à propos de la médiation numérique dont le bien commun, la littératie ou

12. Document rédigé en 1996 par John Perry Barlow (<http://editions-hache.com/essais/barlow/barlow2.html>).

« l'empouvoirement » (l'empowerment). Ainsi l'utilisation en conscience des outils numériques devenait une condition indispensable pour exercer sa citoyenneté et renforcer sa capacité d'agir. Il n'est plus seulement question de former des publics aux outils, aux usages et aux enjeux numériques, mais de les accompagner en tant que citoyens dans la société numérique. Il ne s'agit plus de former aux techniques numériques, mais d'utiliser ces techniques au quotidien, parfois dans des formes particulièrement éloignées du numérique au premier abord.

Il en va ainsi de la gouvernance. Permettre à des citoyens d'écrire une loi n'est pas en soi « numérique ». Mais c'est un mode de gouvernance à l'horizontale, dans un processus ouvert et visant à participer au bien commun. Cela bouscule les codes établis, cela oblige à en écrire d'autres.

Coder et décoder. Faire et défaire. Le numérique pourrait permettre le passage d'une société individualiste capitaliste à une société du co-construire, du faire ensemble, le médiateur numérique se tenant à la croisée des deux. Il est l'artisan de la société de demain. Son rôle est de plus en plus essentiel. Cependant, le secteur de la médiation numérique est encore fragile et doit se structurer pour être plus fort. L'enjeu est bel et bien de savoir dans quel type de société numérique nous voulons évoluer. Et si l'objectif est que cette société soit profitable à tous, alors le médiateur numérique en est la cheville ouvrière.





## « 2 000 emplois d'avenir en espace public numérique »

### Vers des dynamiques maîtrisées de qualifications et d'employabilités pour ouvrir les métiers de la « médiation numérique » aux enjeux des usages du numérique

AMÉLIE TURET,

responsable du pôle des formations Jeunesse et numérique au CREPS d'Île-de-France de 2000 à 2011, directrice adjointe de la délégation aux usages de l'internet de 2013 à 2015

NADIA OULAHBIB,

maîtresse de conférences associée, UPEC, responsable de la licence de gestion des organisations de l'économie sociale et solidaire, management des organisations du secteur associatif, chargée de mission au CREPS-IDF

---

En mai 2012, une mesure phare du gouvernement cible l'emploi des jeunes en décrochage scolaire, en difficulté d'insertion économique et sociale, selon un paradigme citoyen : les « emplois d'avenir ». La jeunesse et l'emploi sont au cœur du programme présidentiel. Des politiques publiques sont promues dès le mois de juin. Les questions liées au numérique sont par ailleurs envisagées comme un levier d'innovation et de développement socio-économique. Le volet émancipation et pouvoir d'agir émanant des travaux du Conseil national du numérique<sup>1</sup> en 2013 va s'inscrire comme un paramètre indissociable du développement du numérique. Il concerne au départ tous les citoyens puis progressivement davantage les entrepreneurs.

1. Conseil national du numérique, 2013, *Citoyens d'une société numérique. Accès, littératie, médiations, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, rapport (<https://cnumerique.fr/wp-content/uploads/2013/12/Rapport-CNNum-10.12-1.pdf>).

## Le rôle de la DUI dans la conception et le pilotage du dispositif des emplois d'avenir numériques: entre développement durable et pouvoir d'agir

La délégation aux usages de l'internet (DUI) termine, fin 2012, une période de fort investissement dans les startup, avec un budget de 15 millions d'euros alloué prioritairement au programme Proxima Mobile<sup>2</sup>. Ce budget exceptionnel a également permis de conduire les autres programmes de la DUI concernant les sujets de l'accès public à l'internet (programmes NetPublic<sup>3</sup> et NetEmploi), des nouveaux emplois dans le secteur de l'économie numérique (lancement du portail des métiers de l'internet), et du développement d'un numérique durable (programmes « Internet sans crainte » d'éducation aux médias pour les parents, les enseignants et les jeunes, et « Ordi 2.O » pour la formalisation d'une offre à prix réduits de matériels informatiques recyclés avec de nouveaux modèles économiques de type économie circulaire).

Le programme NetPublic a ainsi pu valoriser les outils associés à son metalabel<sup>4</sup>. La DUI fait évoluer le référencement national des espaces publics numériques (EPN) en annuaire national « open source<sup>5</sup> » « open data<sup>6</sup> » au service des 5 000 espaces publics numériques français. Elle dématérialise le passage des épreuves du certificat de compétences « Passeport internet multimédia ». Elle publie une offre de formations à distance majoritairement gratuite pour les responsables-animateurs des EPN et l'animation de deux portails – [www.netpublic.fr](http://www.netpublic.fr) et [www.netemploi.fr](http://www.netemploi.fr) – avec plus de 3 000 articles début 2017: ressources pédagogiques et initiatives locales (1,8 million de visiteurs uniques pour les deux sites, ce qui est considérable).

Le délégué aux usages de l'internet présente au ministre de l'économie numérique, en 2012, dans le cadre du dossier pour le ministre, un dispositif permettant de réaliser une synthèse entre deux axes d'une même histoire, l'histoire de la réduction de la fracture numérique en France (mise en focus par l'État dès 1998 avec le Plan d'action gouvernemental pour la société de l'information [PAGSI]) et l'actualité des usages du numérique dans le contexte technologique lié aux nouveaux outils (smartphones, tablettes, objets connectés...), aux nouveaux services (cloud, réseaux sociaux, open data...) et aux nouveaux usages (Le Bon coin, Air BNB, Uber, YouTube...), ainsi qu'aux nouveaux lieux d'acculturation au numérique (fablab<sup>7</sup>, tiers-lieux<sup>8</sup>, espaces de coworking<sup>9</sup>...).

Ces nouveaux usages posent de nouvelles questions clivantes en termes d'opportunités, de forces et de risques socio-économiques et culturels. L'entrepreneuriat individuel est facilité et encouragé par les plateformes collaboratives de services en ligne. Par ailleurs, ces nouveaux usages peuvent aussi ouvrir sur des risques: la délinquance économique, les déviances sectaires, les détournements des bonnes pratiques en ligne et de la Netiquette<sup>10</sup>

2. Programme de valorisation et de labellisation de services mobiles publics ou gratuits d'intérêt général.

3. [www.netpublic.fr](http://www.netpublic.fr) et [www.netemploi.fr](http://www.netemploi.fr): programmes et plateformes d'information et de formation continue à distance, créés par la DUI en 2010, sur la transformation numérique pour les réseaux d'animateurs multimédia dans les EPN et le grand public (<http://binaire.blog.lemonde.fr/2016/09/22/cest-clair-net-et-public>).

4. Label national regroupant l'ensemble des labels locaux sous une même charte de l'accès public à l'internet, privilégiant la formation et la qualification des animateurs intervenants.

5. Processus de collecte libre de données.

6. Processus de diffusion libre de données.

7. Laboratoire de fabrication numérique, lieux ouverts de fabrication et d'apprentissage répondant pour une majorité d'entre eux à la charte du Massachusetts Institute Technology.

8. Espaces de rencontres numériques administrés par un facilitateur nommé concierge.

9. Espaces de travail communautaire avec une offre de services numériques.

10. <https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%A9tiquette>

(fausses informations [fake news], complotisme, cyberharcèlement...). Ils nécessitent de renforcer les politiques d'éducation pour une meilleure maîtrise de l'environnement numérique par toutes les tranches d'âge.

## **L'identification des six métiers à partir des nouveaux usages et de la connaissance de l'écosystème**

Le dispositif Emplois d'avenir numériques<sup>11</sup> est validé sur la feuille de route gouvernementale de février 2013 et dans le programme interministériel Priorité Jeunesse<sup>12</sup>, coordonné par le délégué interministériel à la jeunesse, avec comme première appellation « 2000 emplois d'avenir en espaces publics numériques<sup>13</sup> ».

Pour parvenir à l'élaboration et à la mise en œuvre du dispositif, la DUI s'est appuyée sur les préoccupations des professionnels de l'écosystème relayées par les réseaux de référents locaux, territoriaux. Des métaréseaux ont également été constitués par la DUI et par l'équipe<sup>14</sup> du centre de ressources, d'expertise et de performance sportives (CREPS) d'Île-de-France, alors opérateur pour l'ingénierie et la mise en œuvre de formations qualifiantes et certifiantes.

Le CREPS a organisé ces réseaux par son offre de formations et de rencontres à destination des animateurs multimédia (2000 à 2011) en « emplois jeunes<sup>15</sup> » et aux directeurs d'équipements chargés des questions de réduction de la fracture numérique et appelés à gérer à plus long terme les questions d'inclusion numérique et de littératie numérique auprès de ce même écosystème (2010-2011). Cette dernière expérimentation de formation en recherche-action est soutenue financièrement par la direction régionale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale d'Île-de-France (DRJSCS IDF) pour un montant de 30 000 euros. Elle permet d'ouvrir la réflexion sur les enjeux des usages et les qualifications requises pour les métiers de la médiation numérique concernés. Cette formation pilote a été conduite par le CREPS IDF, en partenariat avec l'Institut national de jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), la DRJSCS IDF et l'université Paris-Est Créteil (UPEC, IUT Sénart-Fontainebleau/département GEA), agrégeant au diplôme d'État supérieur de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport, spécialité Animation socioéducatrice ou culturelle (DES JEPS ASEC) intitulé « Numérique, géopolitique et économie sociale et solidaire », la licence professionnelle « Gestion des organisations de l'économie sociale et solidaire/Management du secteur associatif<sup>16</sup> ». Cette licence met en avant une approche de l'insertion sociale et économique évolutive, qui s'appuie sur le digital social, pour lancer ou pérenniser l'activité économique d'un territoire, d'un quartier, d'un village dans une démarche d'économie sociale et solidaire (ESS) : du métier d'animateur socio-éducatif au sens de la communauté européenne à un métier d'innovateur-responsable d'éducation populaire.

Cette formation a été initiée par l'étude des pratiques de coopération, de coproduction, de littératie et d'inclusion numériques réalisée pour le Plan banlieue dans le cadre de la formation d'animateurs de quartier en Île-de-France entre l'INJEP, le Centre d'information

11. [www.netpublic.fr/2013/02/fleur-pellerin-epn/](http://www.netpublic.fr/2013/02/fleur-pellerin-epn/)

12. [www.netpublic.fr/2013/02/culture-numerique-jeunes/](http://www.netpublic.fr/2013/02/culture-numerique-jeunes/)

13. [www.netpublic.fr/net-public/eavnum/dispositif-emplois-davenir-en-epn/](http://www.netpublic.fr/net-public/eavnum/dispositif-emplois-davenir-en-epn/)

14. Nadia Oulahbib et Amélie Turet.

15. Programme incubateur des emplois d'avenir numériques.

16. <http://www.iutsf.u-pec.fr/departements-pedagogiques-gea/licence-professionnelle-gestion-des-organisations-de-l-economie-sociale-et-solidaire-parcours-management-des-organisations-et-secteur-associatif-642371.kjsp?RH=1194874916451>

EXTRAIT D'ENTRETIEN AVEC UN INNOVATEUR-RESPONSABLE<sup>9</sup>

« À 27 ans, j'ai eu l'opportunité et la chance d'intégrer en formation continue cette licence ESS et numérique. J'ai alors compris que le digital social pouvait représenter une chance sans précédent, allant d'une économie locale à une économie viable et durable. Ayant quitté les bancs de l'école dix ans plutôt, j'ai longtemps hésité à m'y rasseoir. Finalement ces huit mois ont été un vrai laboratoire, où nous avons pu imaginer, travailler, débattre, se disputer, mettre en œuvre, rater, évaluer, corriger, recommencer et enfin réussir. Si je devais décrire cette formation en quelques mots ce serait : intense, bienveillante, éprouvante, mais surtout incroyablement enrichissante et permettant une employabilité immédiate. Je suis actuellement en poste comme chargé de projet au sein d'une association qui souhaite porter un projet d'aide à l'insertion des jeunes et je suis convaincu par les résultats du digital social. Je lance aujourd'hui avec des jeunes habitants un projet réseaux et dirigeants d'entreprise pour construire une responsabilité et un intérêt dans la transformation sociale en devenant. Je suis devenu un "innovateur-responsable". »

a. Turet A., Oulabbib N., Marx F., 2011, *Je deux regards, formation de formateurs d'animateurs, l'expérimentation, la co-construction, la coopération, un nouvel ordre en formation*, CREPS Île-de-France.

et de documentation jeunesse (CIDJ), le CREPS et la DRJSCS IDF<sup>17</sup>. Cette formation avait particulièrement traité des questions liées au numérique et à la participation citoyenne dans une perspective innovante d'interprétation d'une éducation populaire appropriée. Cette démarche a pu faciliter de nouvelles partitions dans le champ de la formation et de l'insertion, en créant une dynamique de qualification et d'employabilité de métiers liant médiation et numérique dans une cartographie évolutive : du forgeron à l'assistant numérique.

## La naissance officielle du dispositif et des six métiers grâce à un partenariat DGEFP/DUI

Une circulaire conjointe entre la DUI et la direction générale à l'emploi et à la formation professionnelle (DGEFP) a ainsi été publiée le 14 septembre 2013 et diffusée à toutes les préfectures de France. Les premiers recrutements ont eu lieu à compter d'octobre 2013. La conduite conjointe débute dans le cadre de l'organisation de comités de pilotage globaux et partiels (groupes de travail dédiés) avec la DGEFP et Pôle emploi : environnement administratif (codes ROME [répertoire opérationnel des métiers et emplois]<sup>18</sup>), communication sur le dispositif aux préfectures, aux directions régionales des entreprises, de la concurrence, de la consommation, du travail et de l'emploi (DIRECCTE), aux organismes paritaires collecteurs agréés (OPC) [Unifformation...], au Centre national de la fonction publique territoriale (CNFPT) ; co-construction d'une grille numérique de repérage de potentiel d'employabilité pour les six métiers identifiés : « Mon potentiel dans le numérique-test en ligne<sup>19</sup> » avec Pôle emploi et l'Union nationale des missions locales. Grâce aux associations territoriales missionnées par les conseils régionaux, la DUI a pu constituer un réseau de pôles de ressources emplois d'avenir numériques et la coélaboration de six fiches métiers et de leurs parcours de formations (publiés sur le portail des métiers de l'internet), notamment avec le concours de l'association Médias-Cité et du Carrefour numérique à la Cité des sciences :

17. BP JEPS LTP Animateur Projets Jeunes avec module professionnalisant : « Expression, participation et engagement des jeunes de 11-30 ans sur un territoire » ([www.generationcyb.net/IMG/pdf/bpjepltpcandidat.pdf](http://www.generationcyb.net/IMG/pdf/bpjepltpcandidat.pdf)).

18. Codes métiers du Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) utilisés par Pôle emploi.

19. [www.netpublic.fr/net-public/eavnum/mon-potentiel-dans-le-numerique/](http://www.netpublic.fr/net-public/eavnum/mon-potentiel-dans-le-numerique/)

- **Forgeur numérique**<sup>20</sup>: assistant du responsable de laboratoire de fabrication numérique (fablab manager), code ROME I1401 – maintenance informatique et bureautique, métier: agent ou technicien de maintenance informatique.
- **Régisseur multimédia**<sup>21</sup>: assistant du réalisateur d'évènements numériques, code ROME L1509.
- **Assistant de valorisation des usages numériques responsables**<sup>22</sup>: assistant du spécialiste open data, e-réputation, Netiquette, internet et biens communs..., code ROME M1607.
- **Assistant de valorisation numérique du territoire**<sup>23</sup>: assistant du conseiller numérique, du référent Agenda 21, code ROME G1102 – promotion du tourisme local, métier: agent de valorisation du patrimoine.
- **Assistant de formation aux usages mobiles**<sup>24</sup>: assistant du formateur aux nouveaux usages avec les liseuses, tablettes, smartphones, objets connectés, code ROME D1212.
- **Assistant vidéoludique**<sup>25</sup>: assistant de l'expert pour la valorisation des compétences et des usages éducatifs des jeux vidéo, des jeux sérieux, de la translittératie, de l'organisation de conventions locales de joueurs, code ROME D1211 – vente en articles de sport et loisirs, métier: vendeur en jeux vidéo.

L'identification et la définition de ces six métiers sont donc le fruit du travail collaboratif entre la DUI et les principaux acteurs représentant les secteurs des EPN et des fablabs réunis tout d'abord en 2013 au sein des pôles de ressources pour les emplois d'avenir numériques. Puis, à compter du 3 février 2015, la DUI a transformé ces premières entités d'accompagnement en pôles de ressources de la médiation numérique, institués par la signature d'un accord de coopération avec la secrétaire d'État au numérique.

## Le lancement du dispositif en 2013

La mise en œuvre initiale du dispositif Emplois d'avenir numériques s'est opérée avec des EPN pilotes qui ont réuni des jeunes en emplois aidés et des « entreprises marraines » qui pouvaient être sollicitées localement ou au niveau national, grâce aux accords de coopération entre la DUI et le Syntec Numérique<sup>26</sup>, ERDF, Cinov-it<sup>27</sup>...

Par exemple, le Lorem, EPN à Paris, a ouvert le dispositif avec deux embauches de forgeurs numériques. L'un des forgeurs numériques a été recruté au bout d'un an et demi de dispositif par la startup Parot comme pilote de drones. Cette appropriation du dispositif a été exemplaire en termes d'employabilité et de partenariat entre une startup et un EPN.

Pourtant, dans beaucoup de lieux, le lancement a été plus difficile: rejet de l'idée d'un mélange entre public et privé notamment dans les bibliothèques-médiathèques par méconnaissance des coopérations autorisées entre les entreprises et les structures publiques, malgré les accompagnements techniques des DIRECCTE et des chargés de mission technologies de l'information et de la communication (TIC) des préfectures de région. Les acteurs locaux ont tenté le plus possible de bénéficier du dispositif des emplois d'avenir

20. Portrait d'un forgeur numérique à Draguignan : [www.netpublic.fr/2013/10/emplois-d-avenir-forgeur-numerique/](http://www.netpublic.fr/2013/10/emplois-d-avenir-forgeur-numerique/)

21. Portrait vidéo de régisseur multimedia réalisé par Urban Prod : [www.netpublic.fr/2015/04/driss-regisseur-multimedia-en-emploi-d-avenir/](http://www.netpublic.fr/2015/04/driss-regisseur-multimedia-en-emploi-d-avenir/)

22. <http://metiers.internet.gouv.fr/metier/assistant-valorisation-des-usages-numeriques-responsables>

23. <http://metiers.internet.gouv.fr/metier/assistant-valorisation-numerique-du-territoire>

24. <http://metiers.internet.gouv.fr/metier/assistant-formation-usages-mobiles>

25. <http://www.metiers.internet.gouv.fr/metier/assistant-videoludique>

26. [www.syntec.fr/](http://www.syntec.fr/)

27. [www.cinov.fr/syndicats/it](http://www.cinov.fr/syndicats/it)

## ENTRETIEN AVEC UN FORGEUR NUMÉRIQUE EN EMPLOI D'AVENIR NUMÉRIQUE<sup>a</sup>

### ***Comment avez-vous découvert ce dispositif ?***

En recherchant un fablab, après une expérience dans l'un d'eux à Montpellier, j'ai appris que l'EPN qui m'accueillait avait besoin d'un animateur disposant de certaines compétences pour interagir avec leurs machines (imprimantes 3D, CNC...). Sachant régler les machines de par mon expérience en fablab, j'ai accédé au poste plus facilement.

### ***Pouvez-vous décrire votre activité professionnelle au sein de l'EPN ?***

J'accueille et j'oriente les porteurs de projets de créations numériques, je les forme à l'utilisation des machines et des logiciels de montage/modélisation. J'aide à fabriquer des drones multirotor fiables, je sélectionne les composants, j'assemble les pièces à l'aide des machines disponibles, et je les rends opérationnels.

### ***Quel a été votre cursus scolaire et professionnel avant votre recrutement en emploi d'avenir numérique ?***

J'ai passé un bac STI génie civil puis j'ai effectué un premier semestre dans la même filière à l'IUT de génie civil. J'ai ensuite eu une expérience dans le BTP. Et j'ai suivi une formation de pâtissier en CAP, métier que j'ai exercé pendant deux ans mais que j'ai dû arrêter à cause de maux de dos.

### ***Qu'est-ce qui vous a attiré vers ce métier de forger numérique ?***

C'est la capacité à être autonome dans la conception des drones. Passionné par la fabrication et le pilotage de drones, je me spécialise, en apprend davantage sur les moyens techniques et sur les différentes voies de conceptions envisageables. Cherchant un avantage technique pour concourir aux compétitions de drones auxquelles je participe, je me familiarise un maximum avec tous les aspects importants des domaines rencontrés (conception papier, logiciel de modélisation, connaissance technique pour la sélection des matériaux et composants, découpe, montage, électronique, essais, pilotage).

### ***Quels acquis personnels vous ont aidé à exercer votre activité actuelle ?***

Mes traits de personnalité : ma curiosité naturelle et le fait que, lorsque je suis passionné, j'apprends très vite car je me préoccupe uniquement de ma passion. J'aime bricoler et piloter, ce sont des activités que je retrouve au sein de l'EPN et cela me permet de les appréhender avec davantage de moyens et de possibilités. Et donc d'apprentissage.

### ***Pouvez-vous nous décrire la spécialité de votre tuteur ?***

C'est un animateur multimédia. Il conduit des formations en bureautique, en CAO... Il gère également la communication visuelle papier et numérique, principalement pour communiquer sur le fablab.

a. Extrait d'entretiens réalisés par la DUI pour la promotion et l'évaluation du dispositif lors du 2<sup>e</sup> comité de pilotage du dispositif « 2000 emplois d'avenir en EPN », 28 novembre 2014.

numériques sans subir les contraintes supplémentaires liées au protocole d'accord<sup>28</sup> de la DUI, qui visait des garanties d'emploi et de qualification pour le tuteur et d'employabilité dans le secteur privé pour le jeune recruté.

Ces acteurs souhaitaient passer outre les nouveaux métiers en affirmant leur volonté d'employer le « jeune emploi d'avenir » au sein de la collectivité territoriale ou de l'association à l'issue du contrat aidé. Ce recrutement, en dehors des six profils métiers et du métier de médiateur numérique débutant, annulait l'effet positif recherché par le dispositif, à savoir la préservation des qualifications et de l'expérience acquise des médiateurs numériques professionnels déjà en poste, dont la compétence pouvait être valorisée par leur activité de tutorat des jeunes en emploi d'avenir et par leur mission de porteur d'un projet de développement local de nature économique visant la transformation numérique. Ces acteurs ont donc affecté des emplois d'avenir à des missions d'accompagnement et d'alphabetisation en lien avec le numérique en se plaçant hors du dispositif spécifique « des emplois d'avenir numériques en EPN », matérialisé par un protocole d'accord entre la structure, l'organisme de formation, l'entreprise marraine, la préfecture et la DUI, avec l'accord des missions locales.

C'est le cas par exemple de cet intervenant en EPN interviewé<sup>29</sup> par la DUI qui a été affecté à des activités d'accueil du public sur les temps libres, d'ateliers tout public et auprès de public scolaire ; il a été recruté comme « médiateur numérique débutant » mais n'a pourtant aucune formation en correspondance avec l'éducation au numérique (un an de seconde générale puis brevet d'études professionnelles agricoles [BEPA] option Service à la personne) :

*Qu'est-ce qui vous a attiré vers le métier de médiateur numérique ?*

La découverte de nouveaux métiers ayant rapport aux services à la personne mais étant différents de ce que j'ai pu exercer : ménage, ASEM en école maternelle.

*Quels acquis personnels vous ont aidé à exercer votre activité actuelle ?*

Être à l'écoute, ouvert, patient.

*Pouvez-vous nous décrire la spécialité de votre tuteur ?*

Animateur coordinateur.

Très peu de protocoles d'accord ont donc été signés. Ils ont été jugés trop contraignants en termes d'exigence de projet de développement et de formation des tuteurs et des bénéficiaires. L'absence d'autonomie des employeurs en ingénierie et l'absence d'accompagnement systématique des acteurs en ingénierie de projet et de formation reflètent ce manque d'effectifs qualifiés dans le domaine de la transformation numérique, à tous les niveaux des services de l'État et des collectivités territoriales.

## **Les six difficultés majeures qui ont émergé pendant la mise en œuvre**

La première difficulté a donc été de renforcer les conditions administratives d'accès au dispositif avec un protocole d'accord pour éviter tout effet d'aubaine de licenciement des personnels expérimentés au profit des emplois aidés, tout en contraignant les structures d'accueil au renforcement effectif des conditions d'encadrement et de formation. Plutôt que de raisonner comme incubateur et comme partenaire d'une entreprise permettant de réfléchir à un modèle économique complémentaire de projet et de pérennisation de

28. Protocole d'accord emplois d'avenir numériques : [www.netpublic.fr/wp-content/uploads/2013/11/protocole-dadhesion-a-completer.pdf](http://www.netpublic.fr/wp-content/uploads/2013/11/protocole-dadhesion-a-completer.pdf)

29. Entretien réalisé par la DUI pour la promotion et l'évaluation du dispositif lors du 4<sup>e</sup> comité de pilotage du dispositif « 2000 emplois d'avenir en EPN » du 28 novembre 2014.

l'activité, les employeurs publics et associatifs ont majoritairement raisonné en termes de retour sur investissement immédiat, avec un résultat de simple accueil des publics et de mise en péril du secteur de l'éducation populaire au numérique en matière de qualité de l'offre de services et de gestion prévisionnelle des emplois et des qualifications.

La deuxième difficulté a été d'interrompre le lancement des recrutements dès le début du déploiement du dispositif en raison des élections municipales de mars 2014 qui ont suspendu les investissements budgétaires, notamment en ressources humaines, de novembre 2013 à juin 2014.

La troisième difficulté a été de gérer le changement des priorités politiques causé par le remaniement ministériel d'avril 2014: l'investissement administratif s'est focalisé sur la consultation publique en ligne et la création de plateformes d'informations collaboratives. Deux nouveaux objectifs majeurs dominaient: l'élaboration de la loi pour une république numérique et le recrutement de services civiques numériques.

La quatrième difficulté a été de suppléer à la vacance du poste de délégué aux usages de l'internet d'octobre 2013 à juillet 2015, ce qui a perturbé le portage du dispositif.

La cinquième difficulté a été d'adapter le pilotage du dispositif au décret d'attribution du nouveau service à compétence nationale de l'Agence du numérique supprimant la DUI. Cette réorganisation a minoré l'importance du dispositif des emplois d'avenir numériques comme levier de renforcement de l'expertise des professionnels, des EPN et des autres lieux de médiation numérique en matière d'inclusion et de littératie numériques. Le décret a simplifié l'intervention de l'État concernant les EPN: le soutien des réseaux d'EPN et des collectivités territoriales, en matière d'accompagnement des usages, est transformé en « conseil pour l'implantation d'espaces publics numériques ».

La sixième difficulté a été la « concurrence » avec le dispositif du service civique alors en phase de déploiement. Ce dispositif propose directement sur sa plateforme des offres de mission non régulées dans le domaine du numérique, contrairement à la définition des neuf missions spécifiques pour les « services civiques numériques » annoncées par la secrétaire d'État au numérique aux deuxièmes Assises nationales de la médiation numérique à Caen, le 1<sup>er</sup> octobre 2015. Cette annonce n'a pas été consolidée dans l'accord de coopération signé avec l'Agence du service civique. Le bilan 2017 du Conseil économique, social et environnemental (CESE)<sup>30</sup> souligne ces effets et ces risques de substitutions à l'emploi<sup>31</sup>.

La création du dispositif Emplois d'avenir numériques au niveau interministériel a pourtant été au démarrage une entreprise productive car le lien fonctionnel entre les administrations et entre les cabinets a permis la tenue d'échéanciers ambitieux et la mobilisation des crédits correspondants. La création d'accords de coopération avec un réseau de partenaires publics et privés a donné un rôle de déclencheur de dynamiques à l'État. Cette dynamique a ouvert des liens transversaux entre des écosystèmes fonctionnant jusqu'alors en silos. Rendus de fait plus autonomes, les partenaires de l'écosystème de la médiation numérique, nouvelles associations issues de l'éducation populaire (Médias Cité, PING, Jeudis des EPN...), pouvaient mieux mobiliser le réseau des entreprises marraines pour faciliter une transition numérique combinée à une insertion réussie de jeunes en recherche d'emploi et de requalification.

30. Blanchet J., Serres J.-F., 2017, *Service civique: quel bilan, quelles perspectives*, CESE/Les études du CESE, mai 2017 ([www.lecese.fr/sites/default/files/pdf/Etudes/2017/2017\\_14\\_service\\_civique.pdf](http://www.lecese.fr/sites/default/files/pdf/Etudes/2017/2017_14_service_civique.pdf)).

31. *Ibid.*, p. 72 – encadré 4 (exemple d'annonces) – et p. 90 et suivantes.



## **La culture du numérique pour tous en mal de qualifications et de références à l'éducation populaire**

L'accompagnement de ce dispositif et des différents travaux qu'il a permis en matière d'analyse de la gestion prévisionnelle des emplois et des qualifications auprès de l'Éducation nationale, du Centre national de la fonction publique territoriale (CNFPT), de la DGEFP et du ministère chargé de la jeunesse et de l'éducation populaire a ouvert sur quelques avancées. L'Éducation nationale a confié à des EPN l'encadrement des certifications au brevet informatique et internet (B2i) pour adultes sous réserve d'être titulaire du certificat informatique et internet de niveau II enseignant (C2i2e), comme pour les enseignants masterisés. La DGE, dans le cadre du programme de transition numérique des entreprises, a puisé pour partie parmi des animateurs multimédia pour constituer son corps de « conseillers numériques », sous réserve de passer le master correspondant en valorisation des acquis de l'expérience (VAE). La DGEFP a revalorisé la formation au métier de conseiller et assistant en technologies de l'information et de la communication (CATIC) au niveau III. La DUI a noué un partenariat avec l'Agence nationale de la recherche (ANR)<sup>32</sup> avec le projet Translit<sup>33</sup> pour intégrer une démarche de recherche à son activité d'ingénierie de politiques publiques, notamment dans le cadre du chantier numérique du programme Priorité Jeunesse sur les compétences translittéraciques des jeunes en matière d'éducation aux médias, à l'information et à l'informatique. Le CNFPT, dans le cadre d'un accord de coopération avec le secrétariat d'État au numérique piloté par la DUI, a ouvert aux animateurs multimédia des EPN et aux médiateurs numériques l'encadrement de ses formations internes « culture numérique pour tous » en abondant au modèle économique des espaces publics numériques et a ouvert, en partenariat avec l'école supérieure du professorat et de l'éducation (ESPE) de Paris, une formation expérimentale en compagnonnage de niveau II, préparant au C2i2e en partie recentré sur les problématiques particulières des collectivités territoriales. Le ministère chargé de la jeunesse et de l'éducation populaire a accepté d'ouvrir un groupe de travail pour revaloriser le brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (BPJEPS), spécialisé en technologie de l'information en diplôme d'État (DEJEPS TIC) de niveau III.

Dans le même esprit de préservation de l'emploi, de l'expérience et de la qualification des animateurs multimédia et des médiateurs numériques déjà en poste, neuf missions de service civique complémentaires aux profils métier des médiateurs numériques en titre et des six profils en emplois aidés ont été annoncés par la secrétaire d'État au numérique le 1<sup>er</sup> octobre 2015 aux troisièmes Assises de la médiation numérique à Caen<sup>34</sup>.

Cependant, la pression économique des financements disponibles, l'approche de financements par projets, l'analyse politique des enjeux d'appropriation des outils et des services numériques, les décisions d'e-administration à court terme favorisent de manière réitérée depuis vingt ans les démarches de soutien ponctuel sur des usages ciblés (Pôle emploi, caisses d'allocations familiales [CAF], revenu de solidarité active [RSA]), et d'alphabétisation et de prise en main pour les personnes les plus fragilisées. Elles n'envisagent pas l'autonomie et l'émancipation pour tous ni sur les pratiques ni sur les enjeux. Elles visent l'« empowerment » au sens employé par la Commission européenne, c'est-à-dire avant tout axé sur l'acquisition de compétences numériques de base fluidifiant l'employabilité et l'expansion des recours à l'e-administration et à l'e-commerce<sup>35</sup>.

32. [www.agence-nationale-recherche.fr/?Projet=ANR-12-CULT-0004](http://www.agence-nationale-recherche.fr/?Projet=ANR-12-CULT-0004)

33. [www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/mil2016\\_lativa\\_forum\\_amelie\\_turet.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/mil2016_lativa_forum_amelie_turet.pdf)

34. [www.netpublic.fr/2015/10/axelle-lemaire-pas-de-numerique-sans-accompagnement/](http://www.netpublic.fr/2015/10/axelle-lemaire-pas-de-numerique-sans-accompagnement/)

35. Programme e-skills : <http://eskills4jobs.ec.europa.eu/>

## MODALITÉS D'IMPLANTATION

Les modalités d'implantation de nouveaux dispositifs publics s'appuient sur des démarches de design thinking et d'expériences d'utilisateur qui permettent d'innover dans le mode de production et de diffusion. Ces démarches au vocabulaire revisité empruntent aux méthodes bien connues de l'éducation populaire en matière de créativité et d'analyse de pratiques. La thèse de Camille Bosqué<sup>a</sup> sur l'histoire et le « design diffus » des fablabs montre bien les liens de filiations entre les community organizers, les mouvements hippies et les startpers de la Silicon Valley.

Dans le cadre des emplois d'avenir numériques, il aurait été utile dès 2013 de favoriser une implantation par le biais d'hackatons et d'évènements phares qui auraient facilité l'ingénierie des projets et leur adaptation aux contraintes locales.

a. Bosqué C., 2016, *La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus : enquête au cœur des fablabs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015*, thèse de doctorat en esthétique et sciences de l'art sous la direction de Nicolas Thély, université de Rennes 2 (<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01292572/document>).

L'ambition du déploiement de la littératie numérique tente de se réaliser dans des écosystèmes plus complexes public/privé présentant de fortes disparités territoriales qui restent à évaluer. Dans ce champ, on note le développement récent d'actions d'inclusion numérique relevant de démarches avant tout entrepreneuriales utilisant les ressorts de développement commercial du secteur privé : stratégies de communication externe et de marketing (notamment *via* la création de startup sociales) pour rechercher et « lever des fonds » (tel qu'exprimé dans le vocable des startup) tant privés que publics. Penser le financement de l'éducation aux enjeux du numérique dans et hors l'école, faire face à la complexité, organiser l'expérimentation, susciter l'innovation, faciliter l'émergence d'une gestion intelligente des emplois, des qualifications et des carrières sont des défis majeurs pour permettre à l'éducation populaire d'exister pleinement sur les questions des transformations numériques. La recherche d'un modèle économique est actuellement au cœur de l'évolution du secteur avec une tendance à la privatisation de l'offre de formation sans que la question de la réglementation et du financement de la formation pour tous aux enjeux du numérique soit résolue. La problématique de l'éducation populaire au numérique étant contenue dans la formation aux enjeux du numérique<sup>36</sup> : elle conditionne un développement des pratiques indissociable d'un accès à une réflexion critique sur les pratiques.

36. Question débattue lors du forum ouvert du 31 mai 2011 co-organisé par le CREPS IDF et l'UPEC dans le cadre de la formation DESJEPS ASEC/Licence management des organisations et secteur associatif (MOSA) numérique, géopolitique et ESS ([www.generationcyb.net/31-mai-Forum-Ouvert-a-la-MAS.1820](http://www.generationcyb.net/31-mai-Forum-Ouvert-a-la-MAS.1820)).

## L'éducation populaire au défi d'une société numérique

### L'exemple de la Ligue de l'enseignement

HÉLÈNE GRIMBELLE,  
secrétaire générale adjointe, Ligue de l'enseignement

ANTONIN COIS,  
responsable du développement numérique, Ligue de l'enseignement

---

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs, à travers 103 fédérations départementales qui accompagnent des associations présentes dans 24 000 communes. Ses champs d'intervention sont vastes et ont en commun l'ambition de contribuer à l'émancipation et à la lutte contre les inégalités. Un projet sans cesse actualisé par les évolutions technologiques qui transforment notre société, notre façon de l'habiter et d'y agir.

Dans cet article, nous voulons expliciter comment la Ligue de l'enseignement répond à cette transformation à partir de trois défis éducatifs et sociétaux : éduquer au numérique, éduquer par le numérique, mobiliser les habitants et les associations pour une société numérique plus inclusive.

#### **Éduquer au numérique**

À celles et ceux qui agissent au quotidien pour l'éducation des enfants et des élèves, l'émergence d'une société traversée par le numérique semble à la fois un défi et une chance. Un défi d'abord, parce que notre société est celle de l'hyperconnaissance : une grande partie des savoirs de l'humanité se situe dorénavant à quelques pressions de doigt sur un écran, à quelques claquements de pads de tout élève. Dans ces conditions, le magistère de l'école (comme de toute institution) est contesté, sa posture, comme le métier des acteurs qui y agissent pour l'éducation (enseignants, acteurs des temps périscolaires), est questionnée et à réinventer. En matière de contenus éducatifs, alors que des savoir-faire anciens sont réinterrogés par l'irruption de nouveaux médias caractérisés par leur instantanéité et leur accessibilité (à l'exemple des réseaux sociaux ou de partage comme Snapchat ou YouTube), la multiplication d'algorithmes et de programmes dont la vocation est de faciliter et de

réglé nos existences impose de transmettre de nouvelles compétences en matière de pensée informatique, d'éducation à l'image et aux médias.

Il nous faut ici balayer un préjugé suffisamment ancré pour qu'on s'y attarde: il n'y a pas de génération spontanée et, pas plus que l'invention de l'imprimerie ne parvient à expliquer à elle seule le reflux de l'illettrisme, l'arrivée d'une société numérique n'a pas créé de « digital natives », ces enfants et ces jeunes qui comprendraient les nouvelles technologies « mieux que leurs professeurs » pour y avoir été plongés depuis leur plus tendre enfance. Pire! Ici comme ailleurs, seule une action éducative résolue peut éviter que le poids des facteurs sociaux et familiaux ne produise une société à deux vitesses entre celles et ceux qui maîtriseront la société numérique et ses codes, et celles et ceux dont les usages seront réduits à quelques outils acquis sans recul critique faute d'avoir été accompagnés<sup>1</sup>. C'est d'ailleurs précisément pour cela, dans un contexte où l'accompagnement éducatif en la matière est encore notoirement insuffisant (et ce malgré le volontarisme des pouvoirs publics<sup>2</sup>) que les sollicitations d'interventions et de formations que nous recevons chaque jour concernent souvent d'abord des situations vécues comme problématiques: cyberharcèlement, adhésion aux théories du complot, méconnaissance par les élèves des modèles et des objectifs des réseaux sociaux qu'ils utilisent chaque jour<sup>3</sup>. En d'autres termes, nous sommes d'abord interpellés par celles et ceux qui se sentent dépassés par une révolution fulgurante dont ils ont l'impression de ne pas parvenir à maîtriser les codes.

Mais ce portrait (trop) sombre ne doit pas nous faire oublier tout le potentiel créatif et émancipateur que recèle cette révolution numérique, notamment depuis l'essor d'internet:

– Les informations qui y sont diffusées sont-elles accessibles facilement indépendamment de leur niveau de qualité? C'est précisément parce qu'internet permet la libre diffusion des connaissances qu'il contient en germe la promesse de l'intelligence collective et du débat citoyen, comme le montrent le succès de Wikipédia ou encore l'essor des technologies citoyennes (Civic tech).

– Les contenus visibles sur des réseaux sociaux comme YouTube signent-ils le triomphe de l'ère du divertissement? La facilité avec laquelle chacun peut aujourd'hui écrire, filmer, photographier, dessiner... et publier constitue un formidable vivier, y compris dans la perspective d'une véritable éducation artistique et culturelle.

– Les logiciels et les réseaux sociaux agissent comme des boîtes noires et internet se centralise autour de quelques gros acteurs industriels (les GAFAM [Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft] sont ainsi devenus en quelques années les cinq plus grosses capitalisations boursières). Comment y répondre? D'autres modèles existent, ouverts et déconcentrés et, dans le cadre d'une éducation à la science informatique, on peut aider chacun à se les approprier et à les comprendre.

Ici comme ailleurs, les réponses éducatives que nous apportons aujourd'hui conditionnent donc de façon majeure la société dans laquelle nous vivrons demain. Mais ici plus qu'ailleurs, les besoins éducatifs sont exponentiels et trop peu d'acteurs sont encore en mesure d'y répondre<sup>4</sup>.

1. Ainsi par exemple, selon les résultats de l'étude PISA 2009 (OCDE 2011), seulement 8 % des jeunes parviennent à analyser de façon critique des informations, sur un thème peu familier, provenant de plusieurs sites internet et présentant des ambiguïtés.

2. 1 milliard d'euros a ainsi été consacré par l'État au développement du Plan numérique pour l'éducation.

3. Près de 80 % des 13-17 ans possèdent ainsi un compte Facebook (enquête IPSOS 2015).

4. La dernière enquête PROFETIC 2016 réalisée par le ministère de l'Éducation nationale le montre: moins de la moitié des enseignants du second degré utilise aujourd'hui le numérique comme support au-delà de la simple préparation des cours (<http://eduscol.education.fr/cid107958/profetic-2016.html>).

Dans ce contexte, le défi qui est le nôtre n'est pas seulement celui de la qualité de nos interventions éducatives, mais aussi celui de la massification des pratiques : il s'agit de faire en sorte que tous les enfants et les jeunes puissent bénéficier d'actions éducatives qui leur permettent de devenir les citoyens critiques, créatifs et responsables d'une société devenue numérique. Il y a donc urgence à ce que tous les acteurs éducatifs (enseignants, animateurs, parents) puissent disposer des connaissances pour accompagner cette éducation.

Forts de cette conviction, nous avons lancé en 2015, avec sept autres partenaires associatifs et publics<sup>5</sup>, le projet D-Clics numériques<sup>6</sup> qui a reçu le soutien du programme d'investissement d'avenir (PIA), et a été retenu dans le cadre du Plan numérique pour l'éducation. Ce programme met à la disposition de tous sept parcours éducatifs contenant 70 heures d'activités clés en main. Conçus pour être appropriables sans condition de compétences préalables, ils répondent aux besoins éducatifs cités précédemment, et intègrent les enjeux du socle commun des compétences, des connaissances et de culture. Écrits au bénéfice de tous, ils sont accessibles gratuitement et constituent un bien commun sous licence « Creative Commons ». Pour favoriser son appropriation, ce programme mobilise par ailleurs un réseau de plusieurs centaines de formateurs sur l'ensemble du territoire. Ils seront en mesure de former en présentiel près de 6 000 acteurs éducatifs.

C'est pour renforcer encore cette montée en compétences que nous portons, avec le consortium Class'Code<sup>7</sup> dont nous sommes membres, un projet de parcours de formation à distance destiné aux enseignants de cycle 3, et qui sera accessible gratuitement (dans le courant de l'année scolaire 2017-2018) *via* la plateforme « magistere », sur tout le territoire métropolitain et d'outre-mer.

## Éduquer par le numérique

Le numérique n'est pas qu'un objet éducatif, c'est aussi un outil mobilisable au service de l'éducation. Ainsi, pour ce qui concerne le lien entre l'école et la famille, la mobilisation des apprentissages et de la créativité des enfants, l'individualisation de ces mêmes apprentissages, l'intégration des élèves en situation de handicap..., la mobilisation de dispositifs techniques porte en germe les promesses de véritables progrès éducatifs.

Si en tant que mouvements d'éducation populaire nous avons été ces dernières années fortement et légitimement mobilisés pour notre capacité à répondre aux nouveaux défis éducatifs, nous avons en revanche été largement oubliés dès lors qu'il s'agissait d'identifier les outils de cette éducation. Pire : tout s'est passé et continue trop souvent de se passer comme si la question de l'équipement des espaces éducatifs devait résulter d'un dialogue entre les pouvoirs publics et les acteurs industriels. Le rêve d'une école « plus performante » car « plus technologique » peut alors jouer à plein : multiplication des équipements de classes en tableaux blancs interactifs, équipement des collégiens en tablette tactile en vue du « car-table numérique » qui reste encore largement un fantasme..., les propositions ne manquent pas et nécessitent partout la mobilisation de moyens financiers considérables.

Les expériences qui réussissent combinent à chaque fois au moins trois éléments clés :

– Elles impliquent réellement les équipes éducatives, si possible dès la définition du matériel souhaité (c'est-à-dire qu'elles proposent une analyse préalable où les usages sont anticipés).

5. Le réseau Canopé, les Francas, les Centres d'entraînement aux méthodes d'éducation active (CEMEA), Animafac, Jets d'encre, le Centre de recherches interdisciplinaires (CRI).

6. <http://d-clicsnumeriques.org>

7. Class'Code est un module de formation à distance (Massive open online course [MOOC]) accessible gratuitement et qui vise à transmettre aux enseignants et aux animateurs les rudiments de la science informatique.

- Elles accompagnent et forment ces mêmes équipes à leur usage.
- Elles sont suivies, évaluées, et s’attachent aux conditions de l’entretien et du renouvellement du matériel.

Soulignons ici le rôle majeur des autorités académiques (et notamment des délégués académiques au numérique éducatif) dans la réussite de ces initiatives.

Mais nous entendons aussi parler d’échecs cuisants : tablettes qui dorment dans les placards, tableaux blancs interactifs utilisés exactement comme les tableaux noirs..., autant de situations qui résultent d’un investissement à perte par la puissance publique. Trop peu de cas également où les équipements acquis le sont au bénéfice de l’ensemble des temps éducatifs (temps scolaires, périscolaires, extrascolaires), alors même que la multiplication des équipements – parfois dans les mêmes lieux – constitue un facteur d’augmentation des coûts.

Soyons honnêtes : le peu de place laissé dans la définition des cahiers des charges techniques et dans les choix d’équipements technologiques aux acteurs éducatifs complémentaires de l’école a pu parfois sembler commode parce qu’il permettait d’éviter de se positionner localement sur des objets jugés complexes. Mais si l’on accepte à la fois que les outils numériques que nous utilisons ne sont pas neutres et correspondent à des choix éducatifs et de société, qu’ils peuvent servir les projets éducatifs au-delà du seul temps scolaire, et qu’ils constituent toujours pour la collectivité un investissement économique important, alors nous avons le devoir d’investir un dialogue local avec les pouvoirs publics.

L’approche territoriale des projets éducatifs que nous portons depuis plusieurs années et leurs corollaires les projets éducatifs de territoire inscrits dans la loi de refondation de l’école impliquent l’ensemble des acteurs concernés. Ils sont d’ores et déjà une réussite et constituent pour la majeure partie des collectivités un outil précieux au service de la concertation éducative, ainsi que le souligne largement le rapport d’évaluation publié par le ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative en mars 2017. Leur adosser systématiquement un volet numérique nous semble constituer un levier pertinent. C’est un chantier à ouvrir. Nous y sommes prêts.

## **Mobiliser les habitants et les associations**

Si le numérique porte en germe la possibilité d’une société plus créative et plus démocratique, il contient aussi le risque d’un accroissement des inégalités tant pour l’exercice de cette citoyenneté numérique, l’accès à de nouveaux métiers ou encore la maîtrise des compétences de base. Comment (dans un contexte de numérisation progressive des services publics) faire valoir ses droits en ligne lorsqu’on est en situation d’illettrisme<sup>8</sup>, et alors que plus de 90 % des contenus sur internet sont écrits ? On comprend dès lors qu’au-delà de la seule question éducative qui concerne les enfants et les jeunes, le caractère fulgurant de la révolution numérique que nous vivons nécessite une réponse forte en matière de médiation sociale et numérique.

Nos associations affiliées et les citoyens qui y agissent sont alors en première ligne pour accompagner les habitants au plus près de leurs territoires de vie, et leur permettre d’accéder de façon égalitaire aux dernières innovations technologiques et citoyennes. Au sein des réseaux de la médiation numérique (fablab, tiers-lieux, repair café, mais aussi équipements

8. Selon l’Agence nationale de lutte contre l’illettrisme, qui promeut la notion d’illettrisme numérique, 7 % de la population active est aujourd’hui en situation d’illettrisme.

de quartiers ou médiathèques...) que nous fédérons, les citoyennes et les citoyens d'un territoire peuvent alors acquérir de nouvelles compétences, du remplissage d'un formulaire en ligne à la modélisation d'une création *via* une imprimante 3D. Dans plusieurs villes, nos fédérations départementales sont ainsi directement impliquées dans la création et la gestion de tels espaces d'innovation sociale et technologique. Ainsi, convaincus que le développement de ces espaces nouveaux comme la mise en œuvre de ces actions de médiation constituent des enjeux primordiaux, nous nous sommes d'ailleurs associés à l'État et aux pôles régionaux de la médiation numérique dans la création du réseau « la MedNum »<sup>9</sup>.

C'est également avec cet objectif que nous avons lancé (avec le soutien du secrétariat d'État au numérique et de l'Agence nationale du service civique) en novembre 2016 un appel aux citoyennes et aux citoyens à se joindre à nous pour relever le défi d'une société numérique plus inclusive. Ils sont déjà plusieurs milliers à avoir répondu à notre appel : volontaires en service civique, bénévoles, réservistes citoyens..., ils agissent à ce jour dans 42 départements et renforcent encore l'action de celles et ceux qui sont, avec nous, convaincus que les inégalités sociales et culturelles ne constituent pas une fatalité. Ils constituent les « D-Codeurs », grand programme d'engagement citoyen dont nous voulons encore amplifier la portée.

Les associations d'éducation populaire se mobilisent donc auprès de la communauté éducative pour répondre aux enjeux d'une société traversée par le numérique. Aux côtés des enseignants, des acteurs éducatifs et des citoyens qui s'y impliquent, elles proposent des stratégies innovantes pour répondre au défi de la massification des pratiques, mais aussi de la lutte contre les inégalités d'accès et d'usage. Elles peuvent ainsi jouer un rôle majeur dans la formation et l'accompagnement des citoyens aujourd'hui et demain, dans la mobilisation des acteurs éducatifs et de la société civile. Par son action résolue, la Ligue de l'enseignement s'y engage.

### LES D-CODEURS

Dans une société traversée par les inégalités sociales, économiques et territoriales, le numérique peut être un facteur aggravant ou au contraire un important outil d'émancipation.

**Un facteur aggravant** si nos mouvements d'éducation populaire laissent s'installer des fractures d'équipement (inégal accès aux outils et ressources numériques) et surtout d'usage (connaissance inégale des potentialités de ces outils et ressources).

**Un important outil d'émancipation** si, au contraire, nous utilisons le numérique pour lutter contre l'isolement, favoriser une citoyenneté plus directe, accompagner l'expression responsable de chacun, donner accès aux outils à celles et ceux qui en sont encore privé-e-s.

**Par leur action, les « D-Codeurs » sont les ambassadeurs de cette grande cause.**

9. <https://lamednum.coop/> est le réseau des acteurs de la médiation numérique, constitué en société coopérative d'intérêt collectif (SCIC). La Ligue de l'enseignement en est membre fondatrice.





## « EducPopNum » ou la constitution d'un collectif régional d'éducation populaire (au) numérique

MARIELLE STINÈS,  
conseillère technique pédagogique supérieure

---

### **2006-2011 : une série d'actions...**

Les premières actions initiées par la direction régionale et départementale de la jeunesse et des sports (DRDJS) de Poitou-Charentes en 2006 autour de la problématique des liens entre éducation populaire et numérique partent d'un postulat qui variera peu avec le temps, même si les importants changements qui sont intervenus en dix ans font du numérique un objet mouvant, fuyant.

Ce postulat concerne les affinités de l'éducation populaire avec les usages rendus possibles par internet et notamment le web 2.0 : échanges et co-construction des savoirs, information alternative, expression individuelle mais aussi collective et collaborative, formes diverses de réappropriation de la culture de masse, pratiques en amateur, esquisses de contre-pouvoir, auto-organisation, formes d'économie alternative, sans parler de l'extraordinaire développement du logiciel libre sous-tendu par l'intelligence collective.

Est également affirmée la nécessité d'un accompagnement des jeunes qui ne se focalise pas sur des démarches d'éducation aux dangers d'internet, de prévention de la « cyberdépendance ». C'est en effet et souvent un des seuls axes de réflexion par lequel la communauté éducative (parents, professeurs, animateurs), démunie par l'utilisation massive des « écrans », déstabilisée par les nouveaux rapports des jeunes aux savoirs ou aux loisirs, a pu prendre en compte la révolution numérique naissante. Il s'agit de donner la possibilité aux jeunes de s'approprier les mondes numériques et d'entrevoir comment les outils numériques peuvent leur permettre de s'approprier le monde, c'est-à-dire de le comprendre, de s'y exprimer et d'y agir, d'y exercer leur citoyenneté.

Le prospectus de la première manifestation fait apparaître les questions et les constats suivants :

« L'apparition de chaque nouveau média a été porteuse de son lot d'espoirs en matière de citoyenneté et d'éducation populaire (expression du citoyen, développement de son pouvoir d'action et de participation au monde qui l'entoure, promotion et formation de la personne) mais aussi de son lot de désillusions.

Internet est-il à cet égard un nouveau média comme les autres ? Peut-il être un vecteur d'éducation populaire ? Quelle est la réalité des pratiques citoyennes, formatrices, qui y ont cours ? À la surface du net, blogs, jeux en réseaux, chat, échanges d'informations, d'images et de sons, espaces d'expressions fondent d'ores et déjà chez les jeunes un usage d'internet au sujet duquel une réflexion partagée apparaît incontournable.

Quelle est la réalité de ces pratiques et quels en sont les enjeux, loin de la diabolisation ou de l'angélisation qui partagent souvent les éducateurs ?

Les espaces multimédia se multiplient : espaces cultures multimédia, points cyb, points web ou petits parcs en réseau au sein des maisons des jeunes et de la culture (MJC) et centres sociaux, voire au sein des accueils de jeunes.

Quelle recherche de sens, quels prolongements éducatifs, culturels, artistiques, citoyens, aux apprentissages techniques ou aux pratiques de divertissement qui y ont cours ? »

C'est autour de ces questions que la DRDJS, avec la complicité d'un ancien espace culture multimédia (ECM) installé dans un lycée agricole, invite les fédérations d'éducation populaire de la région à réfléchir à l'organisation d'une première action de sensibilisation à destination des professionnels de l'animation et de l'éducation socioculturelle. Sous le titre « Internet : un monde à s'approprier, un outil pour s'approprier le monde », une journée de réflexion et d'échanges se tient en octobre 2006 en présence d'une centaine de participants.

Elle sera suivie de plusieurs autres actions :

– Avril 2007 : les jeux vidéo rendent-ils accro ? Questions réelles autour des univers virtuels. Coordination Rurart-Mendès-France Colloque, édition d'un livre en ligne et papier.

– Octobre 2007 : journée de réflexion et d'échanges : vers de nouvelles formes d'actions collectives et d'éducation populaire ? Coordination : fédération régionale de maison des jeunes et de la culture (FRMJC) et direction régionale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale (DRJSCS).

– Janvier 2008 à mars 2009 : formations d'animateurs dans les quatre départements par des acteurs locaux, coordination FRMJC.

– Mars 2009 : formation croisée des conseillers d'éducation populaire et de jeunesse (CEPJ) et des cadres des fédérations d'éducation populaire au web 2.0 et aux outils collaboratifs au centre de ressources, d'expertise et de performances sportives (CREPS) de Poitou-Charentes, agence Retiss.

– Mai 2009 : journée de réflexion et de découverte : nouveaux usages du web.

En 2008, la DRDJS inscrit son action dans le dispositif national expérimental du Plan d'éducation au multimédia (PEM) lancé par le ministère de la jeunesse et des sports en collaboration avec le ministère de la culture dans cinq, puis dix régions expérimentatrices. C'est l'occasion de mettre autour de la table de nouveaux partenaires – direction régionale des affaires culturelles (DRAC), chambre régionale de l'économie solidaire (CRES), conseil régional – concernant trois éditions d'appels à projets modestes (une dizaine de projets financés chaque année pour toute la région Poitou-Charentes) à destination des espaces publics numériques (EPN), des espaces culture multimédia (ECM), des fédérations d'éducation populaire, des associations spécialisées, du réseau Information jeunesse.

### ... aux effets limités...

Fin 2011, cependant, et au moment de faire le bilan du dernier appel à projets, force est de constater que les effets de ces actions ont été limités. Malgré la mobilisation des acteurs qu'elles ont ponctuellement suscitée, malgré la sensibilisation et dans une moindre mesure la formation auxquelles cadres et animateurs ont pu avoir accès, toutes les actions menées depuis 2006 ne sont pas parvenues à donner une visibilité à la problématique de l'éducation populaire au numérique et à inciter les mouvements d'éducation populaire à s'en emparer.

À cela, et comme toujours, on peut trouver des raisons conjoncturelles: changement de missions de deux cadres de fédérations investis dans le projet, d'un conseiller de la DRAC, congé maternité de la chargée de mission aux technologies de l'information et de la communication (TIC) au conseil régional, puis abandon de la politique de soutien de celui-ci à la structuration du réseau des EPN, qui signe la fin d'un partenariat prometteur.

Mais il existe aussi des raisons structurelles: ainsi livrés à leur sort, une grande partie des EPN ont connu une évolution d'ailleurs assez partagée au niveau national (désertion des jeunes, fréquentation en baisse en dehors des seniors à la recherche de formation aux usages, action de plus en plus limitée à l'aide à la rédaction de CV ou à l'accès à l'e-administration pour des publics non connectés), que seule une politique volontariste aurait pu infléchir pour en faire des espaces de réflexion et d'appropriation de la culture numérique, de développement d'usages éducatifs ou citoyens, et pour faire de leurs animateurs des agents de développement *via* la question numérique sur les territoires. Les liens développés entre ces structures et les associations d'éducation populaire ou les structures de loisirs des jeunes ont ainsi été anecdotiques, même dans le cadre de l'appel à projets du Plan d'éducation au multimédia qui visait à les encourager. Seuls les anciens ECM (Rurart-Le lieu multiple), qui structuraient une offre plus singulière et notamment plus axée sur la culture numérique, et les associations d'éducation scientifique et technique, comme Les Petits Débrouillards Poitou-Charentes et la Bêta-Pi des Deux-Sèvres, qui étaient de plus en plus sollicitées sur la question du numérique, ont pu constituer des partenaires impliqués.

Au chapitre des raisons structurelles on notera encore: des moyens financiers très limités que le partenariat institutionnel autour du PEM n'est pas venu abonder; la précarité et le turn-over des animateurs des EPN; des collectivités territoriales peu investies en dehors du conseil général des Deux-Sèvres particulièrement actif, et peut-être la plus importante de toute: la résistance des fédérations d'éducation populaire et du champ de l'animation à faire du numérique un vrai sujet, que ce soit pour accompagner les jeunes ou pour permettre aux adultes de s'emparer de ses enjeux citoyens, sociétaux.

Après cinq ans d'action, la DRDJS a pu identifier les raisons de cette indifférence et/ou cette résistance. Elles ont été confirmées théoriquement par le travail de thèse de Nathalie Boucher-Petrovic et très concrètement au niveau local grâce à une étude réalisée par l'association d'éducation à l'image Apte sur l'appropriation des TIC par les équipes de salariés et les bénévoles des centres sociaux de la région Poitou-Charentes. Là où certains acteurs envisagent les affinités évoquées plus haut, d'autres envisagent plutôt leurs divergences (confusion entre information et savoir, individualisation des savoirs et intellectualisation de ces derniers avant le vécu, désintermédiation, origine libertaire reprise par le discours libéral et la marchandisation, individualisation des pratiques ou collectifs trop mouvants des réseaux).

Enfin, la démarche elle-même se cherche. Initiée avec la mobilisation de fédérations d'éducation populaire et de structures, elle a trouvé avec l'inscription dans le PEM une forme

de reconnaissance et de légitimité mais la dynamique initiale s'est trouvée affectée par le dispositif des appels à projets dont le bilan est globalement décevant.

## Une démarche ascendante

C'est lors d'une réunion de bilan et d'échanges à laquelle sont invités début 2011 les porteurs de projets du PEM qu'est sondée auprès d'eux l'idée de mettre en place de vastes assises de l'éducation populaire au numérique, qui viseraient à produire un état de la réflexion et des actions existant en Poitou-Charentes sur cette question. Cette proposition rencontre un réel intérêt chez trois de ces acteurs et le noyau de ce qui deviendra le collectif EducPopNum (Rurart, Les Petits Débrouillards, la Bêta-Pi, le centre régional Information jeunesse [CRIJ] Poitou-Charentes) valide et initie la mise en œuvre d'assises de l'éducation populaire 2.0 dans chaque département de Poitou-Charentes, qui ont pour objectifs de :

- mettre en lumière les nouvelles pratiques ;
- analyser les nouveaux besoins émergents (usages, informations), identifier les freins au développement de l'éducation populaire numérique ;
- structurer un réseau régional ;
- dégager des pistes d'action collective ;
- accompagner des politiques publiques locales et régionales ;
- mettre en place des nouveaux espaces de dialogue et de médiation ;
- développer une éducation critique aux nouveaux médias ;
- encourager les pratiques positives d'expression, de création, de citoyenneté...

Les Petits Débrouillards sortent tout juste du 3<sup>e</sup> Forum social mondial et, à l'instar de la manière dont ils ont mobilisé des acteurs de Poitou-Charentes pour élaborer une contribution régionale à ce forum, ils proposent de lancer un appel à participation sur la base d'un « manifeste », présentant les fondements de l'éducation au numérique qu'ils appellent de leurs vœux, et invitant ceux qui s'en sentent proches à venir les rejoindre et à participer à la mise en œuvre des assises. À charge, pour chacune des structures du comité de pilotage, de préparer avec les collectifs départementaux ainsi mobilisés, et en collaboration étroite avec les directions départementales de la jeunesse et des sports, une rencontre locale sur le thème de l'éducation populaire et du numérique.

Déclinées dans les quatre départements de la région Poitou-Charentes, des Assises départementales de l'éducation populaire 2.0 se tiennent le 5 avril 2012 au centre régional de documentation pédagogique (CRDP) de Poitiers<sup>1</sup>, le 22 mai au Palais des congrès de Rochefort<sup>2</sup>, le 9 juin aux Ateliers du bocage à Le Pin<sup>3</sup>, le 22 septembre à la MJC Aragon à Angoulême<sup>4</sup>. Une quarantaine d'acteurs (associations, collectivités, les directions départementales) se sont investis dans leur organisation. Ces assises rassemblent un public de 300 personnes (élus, animateurs, éducateurs) et 55 intervenants au total, dont la plupart travaillant en région Poitou-Charentes – ce qui donne une idée de la diversité des pratiques et des axes de travail.

1. Coordination : DRJSCS, direction départementale de la cohésion sociale (DDCS) 86 et Rurart.

2. Coordination : DDCS 17, fédérations d'éducation populaire et Les Petits Débrouillards.

3. Coordination : direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations (DDCSPP 79), Ateliers du bocage, la Bêta-Pi.

4. Coordination : DDCSPP 16 et Les Petits Débrouillards.

Après le partage de leur bilan à l'occasion de ce qui sera le dernier comité de pilotage du Plan d'éducation au multimédia, un collectif régional se constitue autour de la volonté de structurer régionalement la dynamique en organisant des Assises régionales de l'éducation populaire 2.0. Le collectif est constitué de son noyau initial – DRJSCS; Rurart; Les Petits Débrouillards; la Bêta-Pi; CRIJ – de trois des quatre directions départementales interministérielles (DDI) et du conseil général des Deux-Sèvres, très actif dans l'organisation des assises départementales. Grâce à la participation du comité régional des associations de jeunesse et d'éducation populaire (CRAJEP), deux têtes de réseau régionales, la fédération régionale des MJC et l'union régionale des centres socioculturels vont le rejoindre.

Les assises vont être préparées entre mars 2013 et mars 2014 au rythme d'une réunion toutes les six semaines environ et par un important travail collaboratif. Le récent recrutement par le CRAJEP d'une chargée de mission va permettre de lui confier le portage logistique et financier de la manifestation de deux jours qui aura lieu en mars 2014 à Niort sur le thème: « Pratiques numériques: quelles nouvelles formes de partage et de collaboration? »

Le bilan des assises départementales et régionales est prometteur. La démarche ascendante a produit ses fruits et permis de mobiliser largement au niveau départemental: dans trois départements sur quatre, elle a vu se pérenniser des collectifs départementaux qui vont mettre en place diverses actions (pratiques numériques au service de l'expression des jeunes, formations à la gouvernance associative 2.0, formation autour des jeux vidéo, projet fédérateur autour de la cartographie libre et collaborative, conception de modules de formation à destination des formations d'animateurs, espace de travail collaboratif [coworking] itinérant). Dans le quatrième, c'est une consultation par entretien individuel d'une trentaine d'acteurs qui a précédé les assises départementales, compromettant la possibilité de voir se constituer une communauté d'actions après l'évènement.

D'autres effets de leviers sont à mettre à l'actif de ces assises: une gouvernance partagée mais balisée pour la préparation des assises régionales par un copilotage CRAJEP/DRJSCS; un format stimulant alternant apports théoriques, présentation dynamique d'expériences et ateliers de pratique; un effort important de problématisation assurant la cohérence et la qualité du contenu des journées; une grande attention aux méthodes d'animation mêlant des pratiques d'éducation populaire (débat mouvant à 90 personnes, ateliers de pratique) et les dispositifs dynamiques issus de la médiation numérique (parcours d'exploration de projet présentés en dix minutes pour des groupes tournants, fablab éphémère, sondage des participants par SMS, mur de tweets, visioconférence); une ouverture sur l'extérieur avec des expériences émanant d'autres régions.

## **Un sujet toujours clivant**

Du côté négatif du bilan, on souligne une mise en place un peu laborieuse avec des comités de pilotage parfois tendus autour d'un sujet – la culture numérique – qui s'avère toujours clivant. Ce clivage ne peut se réduire caricaturalement à l'opposition entre technophiles et technophobes. Certains partenaires maîtrisaient très bien la technique et pouvaient être apparentés à des geeks mais ne possédaient pas de téléphones portables et/ou se tenaient éloignés des réseaux sociaux. Pour autant, ils ne diabolisaient pas les usages numériques. D'autres n'étaient geeks en rien mais pratiquants et passionnés par les usages numériques. D'autres enfin s'avéraient très peu convaincus de l'intérêt social, collectif, politique du numérique. Cette réalité a été génératrice de tensions qui ont été ressenties par certains participants pendant les assises et jusque dans leur évaluation: critiques de la pratique du livetweet, des parcours d'exploration...

Enfin, les assises ont manqué de visibilité en général et de visibilité institutionnelle en particulier. Organisées en période de réserve électorale, elles ne pouvaient donner lieu à une ouverture officielle réunissant ses trois principaux financeurs, la DRJSCS (80 % des financements publics), le conseil général des Deux-Sèvres (10 %) et le conseil régional (10 %). Tout à la préparation du contenu et de la logistique des deux journées, le collectif a un peu négligé la communication. Si une radio locale assurait une animation interne en interviewant les participants, ni la presse, ni la télévision locale n'étaient présentes.

Les assises ont cependant eu des effets structurants : la poursuite de collectifs départementaux dans trois départements sur quatre et le dépôt collectif d'un projet auprès du Fonds d'expérimentation pour la jeunesse « Éducation populaire pour et par les jeunes : pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes », qui est encore en cours.

Fin 2014 le collectif Educpop2.0 devient EducPopNum : la notion de web 2.0 est obscure pour nombre de gens, elle commence à dater et se transforme peu opportunément en 20 dans les URL qui ne tolèrent pas le point.

L'année 2015 est consacrée à la mise en place du projet tierslabs jeunes financé par le Forum européen de la jeunesse (FEJ), à une rencontre régionale des porteurs de projets d'animation numérique et à la découverte d'outils et démarches principalement développés par des acteurs d'autres régions. Objectifs ? Permettre au collectif régional de continuer à se forger une culture commune et de faire avancer sa réflexion sur l'éducation populaire et les pratiques numériques. Quatre rencontres sont organisées sur les thèmes suivants :

- la démarche des open badges, ou « badges ouverts numériques<sup>5</sup> » ;
- la démarche des infolabs<sup>6</sup> ;
- open éducation<sup>7</sup>, une série d'outils et d'actions autour de la médiation numérique ;
- le pass numérique<sup>8</sup>.

## Un collectif élargi, une identité qui s'affirme

En 2016, la réforme territoriale fait passer le périmètre d'action du collectif de quatre à douze départements au sein de la plus grande région de France, la Nouvelle-Aquitaine. Ce sont Les Petits Débrouillards qui incitent le collectif à prendre la mesure de cette nouvelle région en y organisant des assises dès 2016 et en mobilisant des acteurs comme pour les précédentes éditions par un appel à participation.

Plusieurs associations du collectif ont déjà amorcé leur rapprochement avec leurs homologues aquitains ou limousins et notamment le CRAJEP dont l'association Aquitaine a également une chargée de mission. Cela facilite la diffusion de l'appel. Nouveauté notable : au niveau national, la Ligue de l'enseignement est coordinatrice d'un vaste programme d'éducation au numérique, financé par le Programme d'investissement d'avenir (PIA), les D-Clics numériques auxquels participent les Francas et les Centres d'entraînement aux méthodes

5. Une initiative internationale dont l'objectif est d'offrir à chacun les moyens de faire reconnaître les compétences issues des apprentissages non formels et informels, élément clé de l'apprentissage tout au long de la vie. Avec Serge Ravet, spécialiste des technologies et de l'apprentissage, animateur de la communauté e-portfolios et open badges.

6. Une démarche de médiation visant à sensibiliser le grand public et les collectivités (élus, agents) à la question des données et à favoriser l'appropriation des données via des chantiers de réflexion sur leur réutilisation. Avec le CRIJ de Poitou-Charentes sur la base d'une méthodologie de la Fédération internet nouvelle génération (FING).

7. Avec l'association Ping (association d'éducation populaire nantaise, pôle régional de ressources d'arts numériques).

8. Un parcours de dix heures de culture numérique, délivrable à tout citoyen, dans un espace public numérique conventionné avec la région Rhône-Alpes. Avec Guy Pastre, coanimateur de la coordination Rhône-Alpes de l'internet accompagné (CORAI A).

d'éducation active (CEMEA). Les effets de cet engagement vont se faire sentir sur notre territoire.

Entre avril 2016 et décembre 2016, le collectif est en effet rejoint pour la préparation des assises par des acteurs diversifiés : les CEMEA d'Aquitaine et de Poitou-Charentes, la Ligue de l'enseignement de Gironde, les Francas d'Aquitaine, E-Graine, la coordination pour promouvoir compétences et volontariat (CPCV) Nouvelle-Aquitaine, centre social et culturel (CSC) Le Ruban vert, l'union régionale pour l'habitat des jeunes (URHAJ) Aquitaine, pour les structures d'éducation populaire; Médias-cité, Sud-Charente TV, La Quinquaille numérique de Guéret, pour les structures de « médiation » numérique; le centre Information jeunesse (CIJ) d'Angoulême et le CRIJ du Limousin pour les structures d'Information jeunesse, ainsi que par Pôle emploi et la MAIF. Sur un format très semblable aux précédentes, elles vont proposer les 5 et 6 décembre 2016 conférences et tables rondes, ateliers pratiques, présentations dynamiques d'expériences, sur le thème: « Pratiques supposées, pratiques réelles des jeunes quel accompagnement en ligne et hors ligne? »

Le bilan en est encourageant. Côté réseau, le collectif a gagné en homogénéité autour d'une identité plus affirmée, d'une problématique mieux appropriée par tous. Les différents acteurs se sont avérés motivés malgré la distance à parcourir pour se rendre aux réunions de préparation. Une partie du collectif s'est tout de suite remobilisée sur une action commune: la réalisation d'une enquête sur les pratiques numériques des jeunes en Nouvelle-Aquitaine, en partenariat avec l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP).

Les assises elles-mêmes ont bénéficié d'un soutien financier du nouveau conseil régional, dont une vice-présidente a pu être présente à l'ouverture aux côtés du directeur régional de la jeunesse des sports et de la cohésion sociale; dix départements sur douze sont représentés sur un public d'une centaine de personnes chaque jour; un taux de réponse au questionnaire d'évaluation de 63 % a fait état d'un taux de satisfaction pour l'organisation générale de 90 % et un taux moyen de satisfaits, très satisfaits de 70 % pour l'ensemble des séquences. Si la dynamique est réelle, elle est cependant très fragile. Avec des moyens aussi restreints et sur un territoire aussi vaste, elle est compliquée à maintenir au-delà de la participation ponctuelle à un projet commun comme celui des assises.

## **Essaimer, structurer**

En outre et comme en 2014, le programme a relégué à la fin de la deuxième journée le temps de réflexion et de débats collectifs qui devait permettre à ces deuxièmes rencontres régionales d'être de vraies assises, de définir des priorités communes, éventuellement d'envisager les modalités de la recherche commune de financements plus structurants. C'est l'heure où les organisateurs sont épuisés et où les participants reprennent la route. Il est convenu que ce temps soit reporté à une rencontre trois mois plus tard. Y sont envisagées les actions suivantes :

- La redéfinition d'une stratégie de communication externe (site, réseaux sociaux) et interne (outils de travail collaboratifs).
- La capitalisation publique des actions en cours: l'expérimentation FEJ le 7 décembre 2017, l'enquête sur les pratiques numériques des jeunes le 5 juillet 2017.
- La restructuration d'une dynamique au niveau des départements de la région par l'organisation dans les douze départements de Nouvelle-Aquitaine de hackathons (voir « Repères » p. 7) EducPopNum « Augmente ton projet d'éducation populaire ». L'objectif de cette action est à la fois de tenter de créer de nouveaux collectifs départementaux et de

répondre aux besoins des structures, centres sociaux, MJC, foyers ruraux qui s'interrogent sur l'articulation de leur projet avec le numérique. Concrètement et pour garantir la survie d'une communauté d'action après les hackathons (voir « Repères, p. 8 »), un trinôme constitué d'une association d'éducation populaire, d'une structure numérique (tiers-lieux, fablab, EPN...) et d'une institution (DDI et/ou collectivités) doit être réuni dans chaque département pour mobiliser des acteurs sur la préparation de ces hackathons.

Deux autres priorités sont également identifiées et devront donner lieu à des groupes de travail :

- Une formation commune des acteurs du collectif (thématiques envisagées : processus de coopération et outils collaboratifs/innovation par la prospective *via* les données ouvertes...), de manière à consolider son identité et à se créer une culture commune en matière de méthodes de travail.
- Un état des lieux prospectif de la formation des animateurs en matière d'éducation au numérique.

## Conclusion

Si le caractère ascendant, participatif et militant de la mobilisation des structures qui appartiennent au collectif EducPopNum fait son originalité et sa force, il fait aussi sa fragilité. La démarche de dix ans qui le sous-tend laisse apparaître un constat criant : l'absence de véritable politique ou stratégie d'éducation au numérique dans le champ de l'éducation populaire et/ou de l'animation socioculturelle, qui dépasse le coup d'essai de la part tant des pouvoirs publics que du mouvement associatif. Les initiatives existantes sont le fait de professionnels ou de structures qui parviennent parfois à se structurer et irriguer un territoire, mais elles restent isolées et minoritaires.

Un certain nombre de changements notables sont apparus ces dernières années dans le domaine :

- Le champ de la médiation numérique s'est mobilisé et structuré et dispose désormais d'un outil de travail commun avec la coopérative Mednum. Le collectif EducPopNum a tenté de formaliser ce qui distingue la médiation numérique de l'éducation populaire au numérique (voir la plaquette des assises de 2016). Cela relève peut-être de la sociologie des petites différences. Il n'en reste pas moins que les acteurs de la médiation numérique n'interviennent qu'à la marge dans le champ de l'animation socioculturelle, souvent de l'extérieur et de manière ponctuelle.
- La multiplication des fablabs a fait émerger la problématique de la fabrication numérique dont les enjeux sociétaux et économiques ont rencontré plus d'échos que ceux de l'éducation au numérique encore majoritairement envisagés sous l'angle de la prévention. Mais l'apprentissage de la programmation, du prototypage, de l'impression 3D n'est qu'une toute petite facette de l'éducation au numérique.
- L'Éducation nationale s'est dotée de délégations académiques au numérique qui visent à favoriser la transition numérique de l'école. Mais il s'agit plus pour l'Éducation nationale de transformer les pratiques pédagogiques des enseignants que d'éduquer au numérique. Et, comme le révèle la partie qualitative de l'enquête sur les pratiques numériques des jeunes que mène le collectif, l'apprentissage du code en cours de technologie, c'est avant tout de la techno.
- *Via* le Programme d'investissement d'avenir, des fédérations nationales d'éducation populaire se sont enfin emparées de la problématique en développant un programme de formation des animateurs et de citoyens-médiateurs. Mais ce programme ne suffira pas à couvrir tous les besoins.



Les structures d'éducation populaire et d'animation socioculturelle, les accueils de loisirs, les accueils jeunes sont pourtant un lieu privilégié de l'appropriation, de la mise en projets, en dialogue et en débats de la culture numérique dans une perspective d'émancipation et de transformation sociale. Les professionnels ont un besoin urgent d'être formés pour faire évoluer leurs pratiques à la hauteur de ces enjeux.



## ANIS, de l'internet solidaire à l'innovation sociale numérique

EMMANUEL VANDAMME,

cofondateur d'Association Nord Internet solidaire (ANIS) et président de l'entreprise sociale POP

---

### **Introduction : ANIS 1.0, Association Nord Internet solidaire**

ANIS est une association de loi 1901 agréée éducation populaire qui a pour objet la valorisation, la réflexion et l'animation autour du numérique, de l'innovation sociale et des usages citoyens et solidaires des technologies de l'information et de la communication (TIC). Elle a été créée en juillet 2001 à Roubaix, avec un territoire d'intervention régional à l'échelle du Nord-Pas-de-Calais.

Les publics d'ANIS sont avant tout des professionnels : porteurs de projets, animateurs d'espaces numériques, représentant de collectivités. Le projet a été porté par des salariés de la coopérative Insite, l'une des premières agences web françaises orientées vers le tiers secteur et les projets d'intérêt général. Insite mène des projets web pour ses clients mais soutient ou porte aussi des initiatives qui sortent de ce cadre marchand, et qui risquent à terme de mettre en péril l'entreprise, dont la dimension coopérative a certes permis de sortir sans trop de dommages de l'explosion de la « bulle internet » de 2000, mais dont l'équilibre reste fragile.

Un groupe de travail organisé en 2000-2001 par l'association Acteurs pour une économie solidaire (APES) du Nord-Pas-de-Calais sur le thème des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) a confirmé un besoin en termes de mutualisation, de mise en réseaux, de valorisation des valeurs sociales et solidaires des technologies de l'information. L'appel à projets du secrétariat d'État à l'économie solidaire, orienté notamment vers l'internet solidaire et porté par Guy Hascoët alors élu vert de la ville de Roubaix, a constitué l'opportunité de passer à l'action, de créer une association et de lancer une activité d'accompagnement de ces projets.

### **Internet solidaire et fracture numérique**

Nous sommes à une époque où les acteurs d'un internet « citoyen et solidaire », d'un « web indépendant » et d'un internet « non marchand » sont en train de se structurer, de VECAM<sup>1</sup>

1. <http://vecam.org/archives/article326.html>

à Altern, de Gandi au minirézo<sup>2</sup> en passant par Globenet, la communauté du système de publication pour l'internet (SPIP) et la coopérative d'hébergement Ouvaton. Des initiatives locales se font jour, comme à Brest avec Michel Briand, à Bordeaux avec Médias-Cité qui organisera les premières REMICS, inspiration pour les ROUMICS, rencontres ouvertes « du multimédia et de l'internet citoyen et solidaire » qu'ANIS anime depuis 2005.

En parallèle de ces initiatives militantes pour un numérique ouvert créatif et inclusif, les acteurs publics se forgent leur propre doctrine. En 2000, le G7 définit comme l'un de ses principaux objectifs le développement de la société mondiale de l'information (Global Information Society) et crée la Dot Force pour intégrer les efforts internationaux et trouver les moyens efficaces de réduire la « fracture numérique » considérée comme l'inclusion ou l'exclusion des avantages de la société de l'information, comme le rappelle Kelly Camacho dans son article intitulé « Fracture numérique » du recueil *Enjeux de mots* édité par VECAM<sup>3</sup>.

C'est la grande époque des dispositifs de « réduction de la fracture numérique » tels que les cyberbases de la Caisse des dépôts ou ceux de l'opération Cyber Nord-Pas-de-Calais, « label régional destinée à donner accès et sensibiliser à l'informatique et internet les publics les plus éloignés », lancée en 1998.

## Éclosion

Le projet est alors porté par Bruno Lefèvre, qui conçoit et anime l'Éclosion des arts (Insite et ANIS sont hébergées rue des Arts à Roubaix) et qui rejoindra ensuite Insite; par Emmanuel Vandamme, gérant et fondateur d'Insite et par Bruno Villalba, maître de conférences à Sciences-Po Lille, qui prend la présidence de l'association.

Première initiative mise en œuvre par l'ANIS, l'Éclosion entend soutenir les porteurs de projets d'activités socialement utiles à vocation non commerciale, utilisant les technologies de l'information et de la communication dans une logique de croisement (encore rare à l'époque) entre l'économie solidaire et l'internet<sup>4</sup>.

L'Éclosion des arts a pour but d'accueillir et de réunir une dizaine d'acteurs régionaux et nationaux de l'internet solidaire, des acteurs sociaux, culturels, des porteurs de projets au croisement des TIC et de la solidarité. Ce lieu ressource offre un accompagnement logistique en mettant à disposition locaux, connexion et matériel informatique si nécessaire, mais aussi, de manière tout à fait empirique, un accompagnement administratif, économique et méthodologique, assuré par le poste de coordination d'ANIS et par les salariés d'Insite dans un cadre bénévole.

Comme le rappelle Bruno Villalba, « le projet part du constat que le développement de l'internet fait une part de plus en plus importante aux démarches consuméristes, alors que dès les premières heures de la vulgarisation de ces technologies, des activités non marchandes ou ayant pour vocation première une réelle plus-value sociale ont émergé et se sont développées, qui méritent d'être mieux valorisées. L'objectif est que la technique et la culture de réseau soient exploitées de manière collective et durable, avec des objectifs de solidarité, de construction collective, de mutualisation des connaissances, d'insertion sociale ou encore de développement culturel. »

2. [www.uzine.net/article22.html](http://www.uzine.net/article22.html)

3. <http://vecam.org/archives/article548.html>

4. Pour plus d'information sur le projet Éclosion des arts, voir l'article de Bruno Villalba, ancien président d'ANIS et enseignant-chercheur au CERAPS, dans la revue *Ecorev* ([www.ecorev.org/spip.php?article403](http://www.ecorev.org/spip.php?article403)).

## Pivotement

Le projet d'Écloserie ne survivra pas à un revirement de la ville de Roubaix qui, après avoir mis à disposition gracieusement des locaux magnifiques, exigera un loyer en proportion, que l'association ne peut assumer.

L'association, qui fonctionne alors grâce à un unique poste d'emploi jeune, ne rompt pas complètement avec la ville qui restera un partenaire secondaire et néanmoins bienveillant, mais elle prend ses distances, repositionne ses activités et trouve sa vitesse de croisière à partir de 2005 :

- « veille sur les usages émergents dans les domaines des TIC citoyennes et solidaires, en région Nord-Pas-de-Calais comme ailleurs ;
- capitalisation et valorisation des initiatives innovantes et exemplaires en logique de centre de ressources ;
- opérations ponctuelles de mise en lumière ou de mises en débat de sujets émergents, animation et mise en relation d'un réseau de personnes actives ou en veille ;
- actions d'appui et de conseils ponctuels afin d'aider à la définition ou à la réalisation d'opérations de développement d'usages citoyens et solidaires des TIC ;
- portage d'opérations visant à lancer ou mettre à l'agenda certains sujets (par exemple le réemploi de matériel informatique avec Ordi 2.0, ASSOCLIC) ;
- opérationnalisation de ces missions via un site web ([www.anis.asso.fr](http://www.anis.asso.fr)), une newsletter mensuelle, des outils de réseaux sociaux (Facebook, Twitter), des événements (en particulier les ROUMICS : [www.roumics.com](http://www.roumics.com)). »

Durant cette période, ANIS aura mené des projets très différents, comme la conception et l'animation du site internet ressources [www.ticassos.org](http://www.ticassos.org), l'animation régionale du projet Ordi 2.0 avec la délégation aux usages de l'internet au sein de l'État (DUI), le dispositif ASSOCLIC Nord-Pas-de-Calais, la réalisation de formations en direction d'acteurs éloignés des TIC, l'organisation des événements ROUMICS sur des sujets en phase avec les réalités numériques et sociétales (voir encadré, p. 60).

L'époque est à la « réduction de la fracture numérique » et au déploiement massif de lieux de médiation numérique. ANIS se retrouve en partie dans cette logique d'« e-inclusion des publics éloignés », et participe ponctuellement à la dynamique régionale (animation de rencontres régionales, implication du réseau des espaces publics numériques aux ROUMICS, diffusion de sa veille au réseau). L'association ne se situe cependant jamais comme tête de réseau et n'est pas avant tout perçue comme un acteur de la médiation numérique.

Née au sein d'une coopérative, elle a sans doute hérité d'une culture de l'entrepreneuriat social qui l'amène à une certaine circonspection envers les politiques publiques sous-tendues par la vision réductrice de la fracture numérique et qui se traduisent généralement dans des dispositifs généralistes et descendants. En préférant à cette époque le terme d'e-inclusion, ANIS cherche à se situer dans une logique constructive plus que réparatrice, dans un cadre de pensée laissant une place importante à l'initiative individuelle au service de l'intérêt général plutôt qu'à une action publique présupposant une absence de pouvoir d'agir de la part des habitants, vision dont certains lieux de médiation numérique sont encore prisonniers malgré eux.

## DOUZE ANNÉES DE RENCONTRES OUVERTES SUR LE NUMÉRIQUE DANS LA SOCIÉTÉ

En douze ans et autant d'éditions, les thèmes traités par les ROUMICS sont des indicateurs intéressants des sujets de préoccupation de la communauté régionale impliquée par ANIS, passant des enjeux d'internet solidaire à ceux de l'innovation sociale et des communs : « Accessibilité, handicap et TIC » et « Formation, emploi et TIC » en 2005 ; « Ruralité et TIC », « Éducation populaire et TIC » en 2006 ; « Égalité femmes/hommes dans le numérique » en 2007 ; « Intergénérationnel et TIC » en 2008 ; « Accessibilité, handicap et TIC » en 2009 ; « Le réemploi informatique » en 2011 ; « Innovation sociale et numérique » en 2012 ; « Tiers-Lieux » en 2013 ; « Biens communs » en 2014 ; « Transition numérique/écologique » en 2015 ; « Vivre des communs » en 2017.

### Indépendance et frugalité

Le fonctionnement de l'association lui permet également de disposer d'une certaine liberté de pensée et d'action. ANIS a toujours fonctionné avec un seul poste de coordination, occupé notamment par Julie Bailleul de 2005 à 2015, qui a très largement contribué au succès du projet, d'abord en statut emploi jeune puis en contrat de droit commun. Les quatorze éditions des ROUMICS (qui ont rassemblé entre 60 et 300 personnes selon les années et les sujets) ont toujours été organisées avec des budgets de quelques milliers d'euros. ANIS est une structure frugale. L'expérience initiale de l'Éclosion a amené les administrateurs à une certaine prudence envers les partenaires institutionnels. Frugalité et juste distance ont sans doute *in fine* permis de nouer des relations durables de confiance, notamment avec la région du Nord-Pas-de-Calais puis des Hauts-de-France, avec la métropole européenne de Lille et la délégation aux usages de l'internet (feue DUI). Depuis le début des années 2010, après dix ans d'existence, ANIS est en effet devenue une structure reconnue, accédant plus facilement à des financements publics (au risque parfois d'une institutionnalisation difficilement compatible avec la culture des membres actifs).

### ANIS 2.0: Association numérique et innovation sociale

En 2011, ANIS fête ses dix ans d'existence, dans une ambiance de reconnaissance des acteurs institutionnels qui réaffirme l'utilité de la structure sur son territoire.

Le président de l'association Mohamed Benabbou, qui avait pris la suite de Bruno Villalba, est devenu élu au numérique à Villeneuve d'Ascq et souhaite passer la main. Emmanuel Vandamme est désigné président et propose de transformer le nom de « Nord Internet solidaire » en « Numérique et innovation sociale ». En découvrant un nouveau sens à l'acronyme qui lui sert de nom, l'association trouve un nouveau sens à son action – dans un environnement où l'innovation sociale a tendance à se banaliser et à parfois s'éloigner de ses visées initiales, et où le numérique est désormais évident, incontournable, omniprésent.

L'assemblée générale d'ANIS de juin 2011 permettra d'acter ces nouvelles orientations ; elle renouvelle les membres fondateurs au sein du conseil d'administration et accueille de nouveaux acteurs provenant de secteurs d'activités tels que l'innovation sociale et numérique, l'art numérique, la consommation collaborative, le coworking, l'open source.

ANIS a alors « pour objet d'envisager les enjeux de société et d'analyser leur croisement avec le numérique. La structure positionne son action dans la dynamique d'économie contributive, d'intelligence collective, de production de biens communs » et définit son

action comme se situant « au croisement de multiples thématiques : innovation sociale, innovation numérique, économie sociale et solidaire (ESS), réemploi informatique, consommation collaborative, financement solidaire/crowdfunding, do-it-yourself/fablab nouveaux modes de travail – coworking, tiers-lieux, open source, open data<sup>5</sup>, éducation populaire, solidarité, citoyenneté... »

L'action d'ANIS s'inscrit dans une dynamique territoriale, avec les acteurs du collectif Catalyst (voir p. 63), mais aussi la maison régionale de l'environnement et des solidarités (MRES<sup>6</sup>), les réseaux d'espace public numérique (EPN), les centres sociaux qui participent de plus en plus activement aux activités de l'association. ANIS apparaît alors comme un centre d'échanges, un lieu de capitalisation.

### Mise à jour majeure

Cette réorientation du positionnement et des pratiques est la fois une décision stratégique de l'association et une mise à jour rendue utile par l'évolution du contexte. En passant de la promotion des usages citoyens et solidaires des TIC à l'innovation sociale et numérique, ANIS prend en compte le fait que de nouvelles façons de travailler et d'agir dans la société sont apparues, appuyées d'une part sur l'expérience de l'économie sociale et solidaire, de l'éducation populaire, des acteurs de la participation mais aussi sur le numérique, dans ses dimensions de transformation sociale.

« L'innovation sociale, passée d'une logique militante à une reconnaissance et une identification par le grand public, apporte des solutions pragmatiques aux problèmes quotidiens des citoyens », affirme le texte d'orientation rédigé en 2011. « Le numérique quant à lui, à travers le web 2.0, les blogs, les réseaux sociaux et la démocratisation des terminaux, touche aujourd'hui une large part de la population française. L'internet devient un champ d'expérimentation et de déploiement de projets sociaux. »

Au fur et à mesure des réflexions, des projets, des rencontres, des connexions évidentes sont apparues entre les différentes valeurs, sensibilités et thèmes de prédilection d'ANIS : convergence des dynamiques d'innovation sociale et des évolutions de société liées au numérique (innovation sociale numérique); convergences entre des thèmes tels que « Développement durable et numérique » ou « Économie sociale et solidaire et logiciels libres »; nouvelles modalités d'entrepreneuriat, de travail (espaces de travail partagés, coworking), nouvelles modalités d'apprentissage notamment portées par les makers, de consommation, de « mieux vivre ensemble »; renforcement des notions d'intelligence collective, de travail collaboratif, de mutualisation, de co-construction, de coopération; enjeux des logiciels libres; des « technologies de la relation »; enjeux de l'ouverture des données publiques (open data); nouvelles dimensions culturelles des pratiques numériques, comme outils d'accès à la culture et aux savoirs, outils d'expression et de création, outils de mutualisation et de coopération tels que les fablabs...

Entre 2012 et 2015, les ROUMICS ont trouvé une nouvelle dynamique, en traitant de thèmes liés au nouveau positionnement de l'association et en touchant un public nouveau et nombreux : l'innovation sociale numérique en 2012, les tiers-lieux en 2013, les biens communs en 2014 (avec la participation de Bernard Stiegler et Michel Bauwens), la convergence entre transitions numérique et écologique en 2015.

5. Voir pour la plupart de ces termes les « Repères », p. 7.

6. [www.mres-asso.org/](http://www.mres-asso.org/)

## Des outils aux pratiques sociales

Le numérique apparaît donc alors comme étant au cœur des processus d'innovation sociale, de nouvelles formes de travail et des dynamiques collectives de projets de territoires, il interroge ces nouvelles formes de collaboration, ces nouvelles expressions créatives, de nouvelles dynamiques de projets innovants. ANIS considère que « les évolutions technologiques offrent de nouvelles perspectives pour répondre à des problématiques sociales, environnementales... Renforcés par des outils libres, ouverts, modulables, des usages inédits, pertinents, exemplaires voient le jour (participation, collaboration, co-construction, développement durable, lien social, entraide, solidarité...). »

Dans la culture d'ANIS à l'époque, il devient évident que le numérique ne peut se résumer ni à des outils techniques répondant à des enjeux économiques, ni à un enjeu de rattrapage pour les publics les plus éloignés : le numérique, ce sont des outils, des usages, des services, mais surtout de nouveaux espaces sociaux qui émergent, de nouvelles pratiques qui transforment la société. Le numérique est un fait social qui nous amène à « penser une société "avec le numérique", c'est-à-dire une société dans laquelle le numérique a d'ores et déjà pénétré la vie de la large majorité des populations, dans leurs sociabilités, leur travail, leurs loisirs, leurs activités collectives... », comme le propose le Conseil national du numérique dans son rapport de 2013 sur l'inclusion numérique.

## ANIS et les makers

Avec la démocratisation des imprimantes 3D et de solutions électroniques libres comme les microcontrôleurs Arduino se développe à la fin des années 2000 et au début des années 2010 une culture du bricolage et de la fabrication numérique qui se reconnaît sous le terme de makers. Cette appropriation relativement facile des outils, le « hacking », la capacité à bidouiller sont des facteurs de capacitation des citoyens mais aussi des professionnels. Ce sont des moyens de faire ensemble, de partage et de mutualisation. La philosophie des makers et des hackers, l'approche du design de service, qui fait plus qu'émerger en 2011, rejoignent des fondamentaux de la pédagogie : faire plutôt que dire, mettre la main à la pâte, éprouver pour comprendre.

Les activités d'ANIS de 2011 à 2016 accordent une place importante à la fabrication numérique comme nouveau véhicule d'éducation populaire numérique, d'abord avec une série d'ateliers dans les centres sociaux financés par la Fondation Orange, puis avec le projet Make-Make ([make-make.io](http://make-make.io)), soutenu dans le cadre de l'appel à projets pour des expérimentations en faveur de la jeunesse (Forum européen de la jeunesse) mis en œuvre par le ministère de la ville, de la jeunesse et des sports.

Make-Make est un projet autour de la fabrication numérique à destination des 15-25 ans. Il comprend des ateliers de découverte de la métropole lilloise, ouverts à tous et gratuits, des semaines de formation intensive autour du numérique et de la fabrication numérique, un site web pour informer, échanger et documenter des projets de fabrication numérique : impression 3D, construction de drones, de vélos, de capteurs citoyens (en lien avec le projet CitizenWatt). Le projet vise des objectifs de connaissance des outils numériques, de développement du pouvoir d'agir, de travail collaboratif, d'insertion sociale et économique, d'innovation sociale et numérique par le développement de biens communs.

ANIS a impliqué dans ce projet des acteurs de l'éducation populaire (centres sociaux et maisons des jeunes et de la culture) en leur proposant d'accueillir des ateliers et de faire connaître le projet dans leurs réseaux. Le projet a aussi permis au réseau de makers lillois de se structurer, non sans mal parfois. ANIS, orientant les financements publics reçus par l'association vers ces activités mais en apportant des financements, est aussi le révélateur



## L'ANIMATION D'ANIS ET DU MEUH LAB DANS LE CADRE DE LA RÉFORME DES RYTHMES SCOLAIRES DE LA VILLE DE ROUBAIX

Durant l'année scolaire 2013-2014, ANIS et le Meuh lab ont animé plusieurs ateliers au sein de différents établissements et structures de Roubaix, sur des sujets liés à la fabrication ou aux bidouilles numériques : Atari Punk Console<sup>a</sup> ; initiation à la projection d'images fixes et animées ; initiation au design d'objets ; circuit bending<sup>b</sup> ; MakeyMakey<sup>c</sup>, impression 3D.

À raison de quelques heures par semaine dans une dizaine de lieux différents, le projet est complexe à animer mais répond bien aux enjeux identifiés à l'époque sur la sensibilisation à la fabrication numérique et au potentiel de capacitation de ces outils : « C'est un gros dispositif, très compliqué. On voit bien qu'on essuie les plâtres. À la première session, les enfants étaient perplexes. Mais quatre semaines après la rentrée, les idées fusent, les enfants ont des tas d'envies ! », expliquait Jean-François Cauche qui comptait parmi les makers intervenant sur le projet.

a. [https://wiki.labomedia.org/index.php/Atari\\_Punk\\_Console](https://wiki.labomedia.org/index.php/Atari_Punk_Console)

b. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Circuit\\_bending](https://fr.wikipedia.org/wiki/Circuit_bending)

c. [http://labenbib.fr/index.php?title=Makey\\_Makey](http://labenbib.fr/index.php?title=Makey_Makey)

Plus d'information sur [www.anis.asso.fr/Reforme-des-rythmes-scolaires-de.html](http://www.anis.asso.fr/Reforme-des-rythmes-scolaires-de.html)

de tensions entre makers « hobbyistes » (qui ont une optique non marchande) et « pros » dont les intérêts divergent parfois.

Sur cette période, ANIS a également été sollicitée par la délégation aux usages de l'internet pour assurer une fonction de pôle ressource fablab, un dispositif qui est devenu pôle ressources médiation numérique et a ramené, par le biais de la fabrication numérique, l'association dans ce champ qui n'était plus au cœur de ses préoccupations.

### Le collectif Catalyst

2011 est également l'année de la création en marge d'ANIS du collectif Catalyst, « laboratoire citoyen en innovation sociale à l'ère du numérique », ouvert à tous et regroupant aujourd'hui une centaine d'individus et de projets de la métropole lilloise.

Catalyst est une organisation informelle, dont ANIS assure le « back-office » administratif, en portant par exemple des demandes de financements.

Comme l'indique le premier document de description du projet<sup>7</sup>, « le projet Catalyst consiste d'abord à écouter, à assurer une veille sur les besoins et les projets locaux représentatifs d'une forme d'innovation sociale. Il permet ensuite de restituer, d'échanger et de confronter avec ce qui se fait sur d'autres territoires en France ou à l'étranger. Enfin, il se veut expérimental : provoquer la rencontre entre différents univers, favoriser la créativité citoyenne et développer la coopération – notamment avec les outils numériques. Il donnera lieu à des prototypes de nouveaux services, d'organisation des acteurs locaux, de projets économiques et sociaux. [...] »

Catalyst est représentatif du passage d'une société de la possession à une société de la relation, d'une économie financière à une économie sociale et solidaire. Le projet permet

7. Que l'on peut retrouver sur [www.catalyst-initiative.org](http://www.catalyst-initiative.org)

la coopération entre acteurs du numérique, de l'ESS, de l'écocitoyenneté, de l'éducation populaire... La vocation de Catalyst est de participer au développement de l'innovation sociale sur le territoire et d'utiliser les technologies numériques pour donner à son action une grande réactivité et une capacité d'expérimentation à court terme.

Le collectif Catalyst s'appuie sur des méthodes créatives et innovantes, collectives et interdisciplinaires. Il est influencé par les pratiques collaboratives du web (licences libres, "hacking" au sens positif, désintermédiation, coopération...). »

En tant que laboratoire, Catalyst vise à mieux comprendre les nouveaux sujets émergents à l'ère du numérique et à favoriser leur appropriation par tous. En six ans, Catalyst et ANIS ont activement participé à l'émergence à Lille et dans ses environs des sujets de consommation collaborative, de tiers-lieux, du mouvement des makers, des communs.

Chaque recherche consiste à :

- assurer une veille sur enjeux du moment et choisir une thématique à approfondir sur l'année (veille mutualisée sur le site de l'ANIS);
- organiser des rencontres régulières pour permettre d'échanger sur ces sujets (apéro Catalyst);
- soutenir en nature et financièrement les communautés ou les projets et expérimentations sur le sujet émergent (soutien du collectif makers, du collectif des tiers-lieux, soutien aux assemblées des communs...);
- organiser une rencontre annuelle sur la question (participation aux ROUMICS) et permettre aux membres de Catalyst de participer aux rencontres d'autres territoires sur le sujet (forum des usages coopératifs...);
- assurer une écriture ou bilan sur les sujets (bilan des ROUMICS, production de fiches, vidéos, documents);
- favoriser l'appropriation de ces travaux de recherche par tous, en particulier les acteurs du numérique, de l'ESS, de l'écocitoyenneté, de l'éducation populaire.

En 2016, Catalyst a démarré une recherche ouverte sur les questions de financement et de rétribution dans les communs.

Le projet dispose d'un site web collaboratif (<http://catalyst-initiative.org/>) et de plusieurs espaces d'échanges : la liste de discussion Catalyst, la liste de discussion coworking tiers-lieux nord de la France (issue de la recherche 2014), la liste de discussion des makers (issue de la recherche 2013), la liste de discussion financement dans les communs et la liste de discussion sur les communs (issues de la recherche Catalyst 2015).

## L'ANIS engagée dans sa propre transition

L'expérience Catalyst a profondément réinterrogé ANIS, à la fois dans son objet et dans son organisation. Une série de rencontres de travail a été organisée fin 2016 et début 2017 pour réfléchir à cette évolution.

Deux propositions ont émergé. La première partait d'un constat de relative confusion entre les deux projets ANIS et Catalyst, amenée par l'évolution d'ANIS vers des sujets de plus en plus orientés sur l'innovation sociale et de moins en moins sur la médiation numérique, dans un contexte régional de rebond de la médiation numérique qui évolue vers des questions plus larges avec des enjeux sociaux plus spécifiques : accès à de nouveaux services collaboratifs, développement de pratiques de coopération à travers le numérique, gestion des données personnelles, prise en compte de la fabrication numérique, de l'internet des

objets, formation au code... : derrière tous ces usages se dessine l'évolution des EPN en tiers-lieu, en redéfinissant le lien avec les collectivités et les communautés.

Ce premier scénario consistait à repositionner ANIS sur un rôle de diffusion de la culture numérique à l'échelle régionale, en intervenant notamment auprès des acteurs de la médiation numérique, et de repositionner Catalyst comme laboratoire d'innovation sociale, « do-tank » qui expérimente de nouvelles pratiques d'organisation, de gouvernance, qui fait émerger des idées et des projets, à l'échelle métropolitaine. Ce scénario impliquait de redéfinir une offre de service lisible et correspondant aux besoins des acteurs, tout en poursuivant une gouvernance associative classique impliquant ces nouvelles parties prenantes. Au-delà des EPN, ANIS peut assurer un travail de diffusion de la culture numérique (notamment dans sa dimension de facteur d'innovation sociale) à l'échelle régionale, en travaillant avec les acteurs de l'éducation populaire, de la culture, de l'éducation. L'enjeu était de mieux articuler ANIS et Catalyst, Catalyst jouant un rôle de tête chercheuse, d'avant-garde et ANIS un rôle de diffusion régionale du travail de Catalyst.

La seconde proposition, qui a été finalement retenue par les membres actifs de l'association, consiste à « accompagner la société dans la transition numérique par la compréhension de ses enjeux et par le développement d'un numérique ouvert, pensé comme un commun ». Un objectif qui se traduit par plusieurs actions :

- être un opérateur de soutien aux communautés (Catalyst, Hauts tiers-lieux, Assemblées des communs, Chambre des communs, Open Source Ecology Lille...) et plateformes ouvertes de l'innovation sociale à l'ère du numérique ;
- permettre l'organisation de rencontres pour diffuser les travaux sur les sujets d'innovation sociale et numérique au grand public ;
- constituer un espace pour fluidifier le dialogue autour des enjeux numériques avec l'acteur public.

Une nouvelle page « Contribuer » a vu le jour sur le site de l'ANIS, qui liste l'ensemble des actions auxquelles chacun peut participer, et qui permet petit à petit de devenir membre actif de l'association. En activant ce type d'espace contributif en ligne, l'association souhaite que chaque communauté, acteur, collectivité, qui aujourd'hui bénéficie des actions de l'ANIS, puisse s'inviter à contribuer au projet de l'ANIS.

Ce nouveau projet pour l'ANIS a été acté par une assemblée générale en février 2017. Il s'est traduit par un renouvellement du bureau et une redistribution de la gestion de l'association à ses membres actifs. Christian Mahieu et Marion Rousseaux sont devenus les nouveaux coprésidents de l'association.

Cette évolution de l'association sera l'occasion d'appliquer en partie les résultats des travaux de recherche de Catalyst. La distinction entre les deux projets persiste, mais avec une plus forte perméabilité d'ANIS aux innovations de gouvernance et d'organisation amenées par Catalyst. Les questions de médiation numérique et d'articulation avec les acteurs de l'éducation populaire restent néanmoins d'actualité.

## **De l'internet solidaire vers l'innovation sociale numérique**

Roubaix, 2001 : la coopérative Insite est installée dans un hôtel d'entreprises d'un des quartiers prioritaires de ce territoire alors en pleine reconversion et accueille dans ses locaux plusieurs projets d'économie sociale et solidaire touchant au numérique. Un appel à projets du secrétariat d'État à l'économie solidaire constituera le déclic pour passer à l'action et créer une structure dédiée à l'accompagnement de ces projets : l'Association Nord Internet

solidaire. Avec un projet phare : la création d'une écloserie de projets numériques socialement innovants, un tiers-lieu avant l'heure, arrivé trop tôt et qui fera long feu, mais qui restera une étape déterminante dans le projet ANIS.

Lille, 2011 : ANIS amorce un virage important en se renommant Association numérique et innovation sociale, puis en quittant Roubaix pour rejoindre la dynamique de Coworking Lille, qui donnera lieu au Mutualab, le principal tiers-lieu lillois. C'est à la même époque qu'émerge le réseau Catalyst, collectif d'acteurs de l'innovation sociale numérique qui regroupera bientôt une soixantaine de personnes et structures dans un projet horizontal, et pour lequel ANIS joue un rôle de structure d'appui.

Dans ce mouvement de l'internet vers le numérique, de l'ESS vers l'innovation sociale, d'un lieu d'accompagnement de projets à un collectif auto-apprenant, l'histoire d'ANIS illustre une évolution de la prise en compte de l'interaction entre les technologies et la société, en particulier dans le monde associatif et de l'éducation populaire, mais aussi de l'associatif à l'économique.

Aujourd'hui, en 2017, ANIS entame une troisième période de sa vie en mettant en œuvre sa propre transition, en inventant de nouveaux modes d'organisation, de gouvernance, de production collective, en s'affirmant comme un lieu de passage entre communautés d'innovateurs sociaux et acteurs du territoire.

ANIS a évolué des usages des TIC à la question des transformations sociales accompagnées par le numérique, elle est passée d'un objet associatif numérique à un objet associatif sociétal, et travaille désormais sur le numérique parmi d'autres sujets, comme l'illustre bien le projet Kpa-Cité (voir encadré, ci-dessous) : la transition, les communs, les logiques de contribution, la réflexion sur de nouveaux visages de la valeur.

### LE PROJET KPA-CITÉ

L'objectif de ce projet est de donner vie à un espace pensé par et pour les jeunes. La mise en place de ce tiers-lieu, durant l'été 2017 au sein de l'équipement culturel, La Condition publique, à Roubaix, permettra aux jeunes concernés d'explorer plusieurs sujets en lien avec l'innovation sociale, le numérique et l'économie contributive. ANIS propose aux jeunes de participer à des ateliers destinés à construire le mobilier et autres éléments de l'espace, avant d'imaginer une activité économique à prototypes durant l'été. L'enjeu de ce projet d'éducation populaire à l'heure du numérique est aussi de former aux outils de travail collaboratifs et d'apprendre à laisser des traces pour mieux partager : pour créer ces activités économiques, que ce soit seul ou à plusieurs, ANIS impulse des méthodes d'organisation et de gouvernance en vue d'apprendre à gérer son temps et ses relations avec d'autres structures, basées sur les expériences du collectif Catalyst, sur les nouveaux modes d'organisation à l'ère du numérique.

## Mise en place d'un maillage territorial fort de la médiation numérique

### Le réseau ARSENIC en Provence-Alpes-Côte d'Azur

VITTORIA LOGRIFFO,

déléguée régionale, Association régionale de soutien aux espaces numériques de l'information et de la communication (ARSENIC) de Provence-Alpes-Côte d'Azur

---

Nous croyons fermement que le numérique peut être facteur d'émancipation et peut redonner à tous le pouvoir d'agir, à condition que les clés de compréhension pour manipuler ces technologies soient diffusées et partagées largement au sein de la population. C'est à cela et à la constitution d'une société e-inclusive que s'emploient au quotidien les médiatrices et médiateurs numériques de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur (PACA). La région s'est dotée depuis le début des années 2000 d'espaces de médiation numérique animés par des animatrices et animateurs multimédia devenus aujourd'hui des médiatrices et médiateurs numériques. Leur métier et leur champ d'intervention évoluent avec les technologies numériques, les publics en demande d'accompagnement étant toujours plus nombreux et les défis à relever toujours plus grands.

La médiation numérique a ainsi entrepris d'opérer sa mue : elle n'apporte plus seulement un accès à un outil innovant, elle accompagne l'évolution de la société et participe, par la promotion d'un numérique humain, à la construction d'une humanité e-inclusive. La transversalité du numérique a placé notre secteur professionnel au cœur des stratégies de développement socioéconomique et il nous appartient de renforcer le maillage territorial et d'impulser la construction de stratégies intégrées d'aménagement et d'usages numériques. La médiation numérique, aujourd'hui service de proximité très ancré territorialement, doit réussir son « passage à l'échelle » (voir encadré p. 68) pour assurer la transformation numérique globale d'une société qui doit intégralement se repenser.

Désormais ouverte et protéiforme, la médiation numérique a le devoir de s'hybrider, de se faire hors les murs pour irriguer toute la société en plus des innombrables secteurs déjà

## DÉFINITION DE QUELQUES NOTIONS ET DISPOSITIFS

**Civic tech (technologie civique)** : ensemble des technologies mises au service de la population pour améliorer la gouvernance et la prise de décision politique. Par extension, la Civic tech désigne la société dans laquelle l'usage de ces technologies numériques est encouragé et mis au service de tous les citoyens dans le but de fluidifier le débat public et de renforcer la démocratie.

**Méthode ou stratégie agile** : démarche innovante utilisée dans le cadre du développement et de la gestion de projets, caractérisée par une capacité de réadaptation et d'amélioration constantes, grâce notamment à la prise en compte des retours d'expériences utilisateurs, ainsi que l'implication et l'interaction de toutes les parties prenantes dans toutes les phases du projet, de sa conception à sa réalisation.

**Méthode ouverte** : ensemble des procédés d'organisation et de mise en œuvre d'un projet faisant appel à des principes et outils de collaboration : documentation du projet et création de contenus réutilisables (contenus libres et en licence ouverte) permettant le partage et la réutilisation des bonnes pratiques ainsi que la duplication du projet. Ainsi, la médiation numérique s'est constituée sur ces valeurs d'ouverture et d'essaimage et représente un important vecteur de promotion des usages coopératifs, du logiciel libre, des méthodes d'animation innovantes et interactives, en somme du partage des connaissances et savoirs.

**Passage à l'échelle** : expression issue de la terminologie informatique et désignant la capacité pour un projet ou une structure de se déployer à une échelle territoriale plus large que celle du périmètre initialement défini. Ici, il s'agit d'envisager la mise en œuvre de certaines de nos activités non plus à une échelle seulement régionale mais interrégionale voire nationale.

**Espace régional internet citoyen (ERIC)** : programme mis en place en 2001 par la région Provence-Alpes-Côte d'Azur et piloté aujourd'hui par le service Smart Région. Les espaces labellisés ERIC, au nombre d'environ 150 sur le territoire régional, sont des lieux publics gérés par des municipalités ou des acteurs privés (principalement associatifs) proposant un service d'accueil et d'accompagnement aux usages numériques à l'ensemble de la population.

**Grande École du numérique (GEN)** : lancé en 2015 par le président de la République, le label Grande École du numérique regroupe aujourd'hui plus de 400 formations ouvertes à tous sur l'ensemble du territoire national, dont 39 en PACA. L'ambition de la Grande École du numérique est de répondre aux besoins croissants du marché de l'emploi en compétences numériques et de favoriser l'insertion socioprofessionnelle des publics éloignés de l'emploi et de la formation. Les formations labellisées s'adressent en priorité aux jeunes sans qualification ou sans diplôme et aux femmes, avec une attention particulière portée aux publics issus des quartiers prioritaires de la politique de la ville.

impactés par le numérique : l'entreprise, la formation professionnelle et continue, l'action sociale, la santé, l'éducation, la culture, la mobilité, l'administration, la gouvernance territoriale... Le déploiement des infrastructures, des services numériques et de l'accompagnement aux usages doit ainsi être pensé de façon cohérente et concertée entre les décideurs publics et la société civile, selon une approche intégrée assurant une complémentarité de l'offre de services proposée à la population. C'est ainsi qu'en huit années d'existence, le réseau ARSENIC a favorisé l'émergence d'un fort écosystème territorial des professionnels de la médiation numérique en région et se constitue aujourd'hui en centre de ressources régional et interrégional de la médiation numérique, avec pour fil rouge la mission d'accompagner et de structurer les métiers des professionnels du secteur.

En somme, nous œuvrons à toutes les échelles territoriales à la large diffusion et au partage des savoirs numériques, érigeant la culture numérique pour tous comme valeur fondamentale de la société française de demain. Avec le numérique, le champ des possibles est infini. Nous sommes en effet convaincus qu'il représente une réponse aussi bien au contexte économique difficile, avec des technologies comme les objets connectés et l'open data, qui créent de la valeur et ouvrent de nouveaux marchés, qu'à la crise démocratique, avec la promesse de redonner du pouvoir d'agir au citoyen<sup>1</sup> au cœur de la Civic tech (voir encadré p. 68).

## **Genèse de la constitution d'un écosystème régional de médiation numérique**

La région PACA a entrepris en 2002 de labelliser l'espace régional internet citoyen (ERIC) – espaces régionaux de l'internet citoyen –, les espaces publics numériques implantés sur le territoire et de favoriser leur mise en place et le déploiement de leurs activités et dispositifs. Ayant pour mission originelle d'assurer l'accès aux matériels informatiques des publics précaires non équipés, les professionnels de ces espaces ont très vite compris le besoin d'intermédiation, la nécessité d'accompagner les utilisateurs et d'œuvrer pour l'appropriation par tous des usages numériques.

Isolés dans leurs espaces, les médiateurs numériques de la région ont très vite ressenti le besoin de se mettre en réseau, de se rencontrer et d'échanger sur leurs pratiques respectives. De ce besoin de mutualisation est né en 2009 le réseau de l'Association régionale de soutien aux espaces numériques de l'information et de la communication (ARSENIC). La structure associative a proposé dans ses premières années de vie une coordination régionale et l'organisation de rencontres basées sur les principes de l'horizontalité, de la pratique de groupe, de l'essaimage et du pair à pair. Très vite, ARSENIC a entrepris d'œuvrer à la structuration, l'outillage et la professionnalisation du secteur, et met aujourd'hui son expertise au service des professionnels, des acteurs publics et du grand public. ARSENIC propose désormais à ses adhérents un service d'accompagnement méthodologique au développement de projets, à la communication, à l'élaboration d'une offre de services. ARSENIC accompagne par ailleurs la montée en compétences des acteurs de la médiation numérique et est devenue depuis peu un organisme de formation, en mettant en œuvre un plan de professionnalisation des acteurs du secteur et en proposant des cycles de formation aux cultures et pratiques numériques à destination des professionnels impactés par les bouleversements technologiques.

## **L'approche par métier et l' incontournable développement d'une vision sectorielle pour rendre possible le passage à l'échelle**

Une communication homogène et une offre de service cohérente nous ont longtemps fait défaut. Aussi, nous nous sommes employés depuis quelques années à développer les outils de valorisation du secteur, auprès de nos partenaires et financeurs comme du grand public. Très vite, et ce malgré l'exemplarité de notre territoire régional et la multiplicité des lieux de médiation, il nous est apparu qu'une représentation efficace impliquait nécessairement une structuration nationale et une représentation par métier, et nous nous sommes constitués, à l'instar de nos homologues sur les autres territoires, en pôle interrégional Grand Sud-Est de la médiation numérique, comprenant les régions PACA, Auvergne-Rhône-Alpes, Corse et

1. France Stratégie, 2016, *Tirer parti de la révolution numérique* (<http://agencedunumerique.gouv.fr/litteratie-numerique-et-mediation-numerique-des-enjeux-essentiels-de-la-decennie-2017-2027-selon-france-strategie>).

une partie de l'Occitanie. Ces coordinations interrégionales ont œuvré de concert pendant deux années pour la structuration d'une plateforme nationale de médiation numérique, et c'est ainsi qu'est née la société coopérative La Mednum, notre ancrage local étant un prérequis essentiel à la constitution d'un socle fort pour une action nationale.

Nous croyons fermement à la réussite des stratégies bottom up (approche ascendante du processus décisionnel basée sur l'expérience et la demande des usagers sur le terrain), et notre ancrage sur le terrain ainsi que notre expertise au niveau local doivent nous permettre d'envisager un passage à l'échelle de l'accompagnement aux usages. Un accompagnement égalitaire et homogène sur tout le territoire national passe nécessairement par une implication forte en ce sens de l'administration centrale. De fait, nous travaillons très étroitement avec l'Agence du numérique et impulsons, avec elle et nos autres homologues interrégionaux, la structuration d'une coopérative nationale, qui va offrir de nouvelles manières de construire l'action publique, en partant de la réalité des pratiques et au plus près des besoins de la population.

Les champs d'intervention du médiateur numérique sont mal définis et mal compris, notamment par le grand public; des réflexions ont été entreprises à l'échelle régionale pour définir les contours de ce métier en pleine mutation qui n'a pas encore terminé sa consolidation. Ces travaux ont abouti à la publication d'un catalogue de services<sup>2</sup> rendant compte de l'offre de services territoriale, de la diversité et de la complémentarité des champs d'intervention qui sont les nôtres, avec un enjeu évident de visibilité et de lisibilité accrue.

L'analyse de l'existant, des évolutions et des besoins de personnels dans la médiation numérique et la mobilité professionnelle des acteurs sont un enjeu de structuration du secteur mais aussi de professionnalisation et de montée en compétences. La gestion des parcours professionnels, fondée sur l'identification des emplois, des activités et des compétences, a nécessité la construction d'outils qui permettront de mieux mesurer les besoins de professionnalisation et leur évolution, afin de mettre en œuvre des réponses de formation adaptées. L'accès public à internet, imaginé et développé initialement pour « réduire la fracture numérique », s'est ainsi progressivement doté de référentiels de formation et d'animation visant à développer des compétences numériques chez leurs usagers : PIM, PCIE, NSI, B2iA, C2i<sup>3</sup>... ARSENIC a par la suite travaillé à la définition des compétences numériques de base, articulées autour de deux axes : les compétences compréhensives et les compétences manipulatoires. Comme nous l'avons évoqué plus haut, nous avons enfin convenu de la constitution d'un organisme de formation dédié aux métiers de la médiation numérique et élaboré un plan de professionnalisation et un référentiel de formation spécifiques et évolutifs.

### **Établir un maillage régional fort pour replacer l'utilisateur au cœur du développement économique du territoire et des stratégies d'aménagement numérique**

Les vingt années de recul et l'expertise déployée par la médiation numérique lui ont permis de développer une vision sociétale globale du numérique et une véritable réflexion sur les enjeux liés aux bouleversements qu'il entraîne dans son sillon. De fait, qui mieux que

2. ARSENIC, 2017, *Catalogue de services de la Médiation numérique en Provence-Alpes-Côte d'Azur*, disponible sur le site [arsenicpaca.fr](http://arsenicpaca.fr) et en version papier sur demande.

3. Le passeport informatique multimédia (PIM), le passeport de compétences informatiques européen (PCIE), Naviguer sur internet (NSI), le brevet informatique et internet pour adultes (B2iA), le certificat informatique et internet (C2i) sont des certifications aux compétences numériques développées auprès du grand public et au sein de l'Éducation nationale, qui ont pour vocation aujourd'hui à être homogénéisées et substituées par de nouveaux référentiels, notamment le PIX, nouvelle plateforme de certification des compétences numériques de l'Éducation nationale.



notre secteur est à même de rapporter les besoins et attentes des usagers et de systématiser l'élaboration de stratégies et la conception de services centrée sur le retour aux utilisateurs ?

Nous déplorons le fait que les stratégies de développement aient longtemps été pensées exclusivement en termes d'infrastructures et d'aménagement territorial. Des stratégies numériques cohérentes et complémentaires doivent intégrer la réflexion sur l'expérience de l'utilisateur. Nous nous devons d'œuvrer en ce sens et de poursuivre notre mobilisation à toutes les échelles de territoire en faveur de l'intégration de la médiation numérique dans les stratégies publiques numériques. Comment valoriser les services de la médiation numérique comme levier pour accompagner les stratégies numériques de territoire ? Comment faire des technologies numériques un atout dans les politiques d'inclusion (re)créatrices de relations de proximité et de cohésion sociale ?

En région, nous nous positionnons petit à petit en interlocuteur privilégié des acteurs du déploiement des infrastructures et des services numériques, en lien notamment avec les opérateurs déployant le réseau à très haut débit. Les stratégies d'aménagement et de développement des usages et services numériques sont ainsi désormais pensées de manière concertée avec les opérateurs techniques et les professionnels du champ, selon une approche intégrée et cohérente, conformément aux préconisations de la loi pour une république numérique, qui incite les territoires à organiser des concertations dans l'élaboration de leurs schémas d'usages et services numériques. ARSENIC, outre sa fonction de soutien aux professionnels de la médiation numérique, développe en conséquence aujourd'hui ses missions en mettant son expertise de l'innovation ouverte au service du développement territorial et en agissant en facilitateur des projets d'innovation sociale.

### **Amorcer l'ouverture et faciliter les logiques de décloisonnement et de collaboration**

Outre le renforcement du maillage territorial, nous nous donnons pour mission d'activer le levier des pratiques innovantes en facilitant leur transfert vers d'autres secteurs d'activité, dans un souci permanent de diffusion d'une culture numérique pour tous. Le numérique étant une pratique transversale à de nombreux domaines, le décloisonnement des domaines d'apprentissage liés aux contenus numériques est donc notre priorité. La médiation numérique en région s'ouvre aujourd'hui très largement à de nombreux secteurs d'activité que les usages du numérique impliquent ou impactent – la médiation sociale, la solidarité et les dispositifs d'accueil et d'hébergement, l'éducation et l'éducation populaire, la culture, l'insertion et la formation professionnelle, le secteur marchand... – en mettant à leur disposition des ressources et une offre de conseil dans l'accompagnement de leurs publics.

Les secteurs professionnels travaillant au contact avec les publics sont ainsi particulièrement concernés et la porosité entre les dispositifs de médiation numérique, d'insertion socioprofessionnelle, d'accès aux droits et d'éducation populaire ne fait que se confirmer. De fait, la médiation numérique est sollicitée toujours davantage pour accompagner les équipes professionnelles de ces divers corps de métiers, souvent sous-équipées et insuffisamment préparées aux demandes de la population.

Une montée en compétences devra permettre aux acteurs de la médiation numérique de déployer des actions de formation sur les cultures numériques à destination de secteurs professionnels cités ci-dessus et impactés par le numérique. Il s'agit d'ailleurs là d'un levier économique qui leur permettra d'explorer de nouveaux modèles financiers basés avant tout sur leur savoir-faire et leur fonction « ressources » sur les territoires, créant les synergies nécessaires à un renforcement des liens, tout en étant moteur du développement économique local et de la solidarité entre les territoires.

## Accompagner la mutation et l'hybridation des lieux

L'époque des espaces publics numériques est bel et bien révolue. Les espaces de demain sont à l'image du numérique: en rapide évolution, partagés, adaptables et ouverts. Ainsi, un lieu est à la fois ou tour à tour espace de vie, de travail et de détente. À l'heure des tiers-lieux, fablabs, médialabs et autres infolabs, il est du devoir d'un centre de ressources régional d'accompagner l'émergence de nouvelles pratiques et l'hybridation des lieux et de leurs services, qui activent de plus en plus souvent divers dispositifs au sein d'un même espace. En conséquence, la mixité des publics est un enjeu fort, gage de dynamisme et de pérennité des dispositifs.

Nous favorisons évidemment la transformation des espaces publics numériques en tiers-lieux et espaces de travail collaboratif (coworking). Par sa connaissance fine des acteurs locaux et son ancrage territorial, le réseau de médiation numérique peut garantir le maillage d'espaces connectés sur tout le territoire afin d'offrir à chacun un lieu de vie et de travail partagé, un espace de travail, l'accès à une connexion, des services et des compétences mutualisés. Aujourd'hui essentiellement urbains, ces espaces peuvent être une réponse en termes d'attractivité pour des espaces ruraux isolés ou en marge, et ARSENIC devra encourager et accompagner ces nouvelles initiatives.

Par ailleurs, nous devons poursuivre l'effort de renforcement de l'écosystème naissant de ces nouveaux dispositifs aux services innovants et en constante mutation. Il conviendra d'accompagner leur déploiement par une mission de conseil et d'appui à la définition de leurs actions et bouquets de services et de garantir la cohérence et la complémentarité de ces services, en stimulant les collaborations et les échanges entre les porteurs de ces projets en devenir, en accompagnant leur ouverture et en les outillant pour qu'ils soient en mesure de répondre de manière toujours plus satisfaisante aux besoins de la population.

## Les nouveaux défis des médiatrices et médiateurs numériques

### Un enjeu fort d'e-inclusion et d'accès aux droits

Le numérique exclut s'il n'est pas accompagné. La médiation numérique répond aujourd'hui massivement à cette nouvelle forme d'urgence sociale: le non-recours aux droits dans un contexte de forte dématérialisation de l'administration publique. Ses dispositifs de proximité, en accompagnement à l'utilisation des plateformes web qui se substituent aux guichets, permettent un accès aux droits effectif ainsi qu'une égalité de traitement de tous les publics, sur tous les territoires. L'accompagnement humain, ainsi dispensé à des usagers souvent en situation de précarité, contribue à faire des nouvelles plateformes numériques une qualité de service améliorée et non une contrainte. Les stratégies de déploiement d'une administration numérique ont vocation à intégrer cette dimension humaine pour redonner du pouvoir d'agir à l'usager. La médiation numérique y veille.

Comme le disait récemment Jacques Toubon à propos de l'enquête réalisée par le Défenseur des droits sur la dématérialisation<sup>4</sup>, « Internet facilite l'accès aux droits mais pas pour tous. La fracture numérique éloigne encore davantage un public vulnérable de son accès à l'information, c'est pourquoi il faut offrir des modalités d'information variées et conserver des lieux d'accueil physique ». De fait, d'après le dernier Baromètre du numérique<sup>5</sup>, tandis que

4. Enquête réalisée en partenariat avec l'Institut national de la consommation (INC) et publiée en octobre 2016 par le magazine *60 Millions de consommateurs* (n° 519) dans un article intitulé « Les services publics rattrachent ».

5. Laboratoire d'analyse et de décryptage du numérique, Agence du numérique (<http://laboratoire.agencedunumerique.gouv.fr/2016/11/28/barometre-du-numerique-des-inegalites-perdurent-face-aux-services-publics-dematerialises/>)

90 % des Français estiment les démarches en ligne plutôt aisées, ils sont 28 % à souhaiter être accompagnés dans l'utilisation de ces nouveaux services.

Dès 2016, nous avons recueilli des données sur les conséquences dramatiques pour les populations en marge du numérique et la façon dont les médiateurs numériques opèrent pour faciliter la vie des administrés. En effet, une augmentation conséquente de la fréquentation des lieux a été constatée. Face à cet afflux massif de public et à l'évolution de ses besoins, les capacités d'accueil de nos espaces – amplitude horaire et nombre de postes actuellement disponibles – sont devenues largement insuffisantes : selon les territoires et les typologies de public accueilli, certains des professionnels de notre réseau ont enregistré une augmentation de 20 % de l'affluence, tandis que d'autres ont vu leur public multiplié par cinq. Malgré une forte accélération du rapprochement entre les agences locales des administrations et les lieux de médiation numérique – que ce soit *via* des réunions de travail, des rencontres ou la mise en place de conventions ou chartes de partenariats – aucun financement n'a été débloqué à l'échelle nationale pour permettre aux espaces régionaux internet citoyen de supporter les coûts de services auparavant assurés par les administrations elles-mêmes, avec pour conséquence des disparités territoriales accrues.

La conséquence de cette dématérialisation insuffisamment préparée est la négation de l'accès aux droits pour un public toujours plus nombreux. Nous devons par conséquent poursuivre notre travail de sensibilisation à la nouvelle e-administration, éclairant les usagers sur les opportunités qu'elle représente tout en réaffirmant auprès des pouvoirs publics que les freins résident davantage dans l'usage que dans l'accès à l'équipement et aux infrastructures. Le renforcement des partenariats avec les opérateurs de services publics et leur sensibilisation à l'impact du phénomène sur les publics est nécessaire afin d'opérer les réajustements qui s'imposent pour la prise en charge des actions d'accompagnement aux services dématérialisés et afin d'optimiser la facilitation de la vie de l'administré, premier objectif de la dématérialisation. Une coopération accrue est ainsi nécessaire avec les services de la caisse d'allocations familiales (CAF), de Pôle emploi, de la caisse primaire d'assurance maladie (CPAM) et les autres administrations concernées par le phénomène si l'on veut mener une politique d'e-inclusion.

### **La mise à disposition des savoir-faire de médiation numérique pour doter les professionnels au contact du public**

Le numérique transforme, rompt les hiérarchies, remet en cause et interroge les organisations professionnelles. Il est en revanche vecteur de progrès et d'émancipation pour un grand nombre de professionnels, il peut fluidifier les échanges entre les équipes, leurs publics ou leurs clients, améliorer l'accès et l'appropriation des savoirs, contribuer au retour à l'emploi, faciliter la mobilité et le travail à distance...

En 2015, le Plan d'action interministériel en faveur du travail et du développement social<sup>6</sup>, rédigé à la suite de la tenue des États généraux du travail social, a débouché sur le projet d'élaboration d'un plan numérique pour le travail social, avec, entre autres, les espaces publics numériques, le simulateur de droits et le dossier social unique. Outre l'accessibilité aux usages, les acteurs de l'éducation populaire prônent une éducation au numérique, avec pour objectif de donner au public la capacité de faire des choix éclairés et porteurs de sens et de développer une utilisation citoyenne du numérique.

6. Ministère des affaires sociales et de la santé, 2015, *Plan d'action interministériel en faveur du travail et du développement social*.

La dématérialisation était déjà présente par le biais de l'informatique de gestion. Elle apparaît depuis quelques années avec l'arrivée des ordinateurs portables, tablettes, smartphones et leurs diverses applications dans la prise en charge des personnes. Les travailleurs sociaux sont réticents notamment parce que la trace numérique de ou sur l'utilisateur est quasi indélébile. La transition digitale interroge en effet la dimension éthique du travail social, le secret professionnel par exemple, ou encore son aspect juridique, avec des responsabilités à déterminer en cas de mésusage. La manière de traduire ces conduites professionnelles équipées par les technologies numériques en pratique, de les saisir en bases de données pose question. Les professionnels se retrouvent en situation d'utiliser ces technologies sans être formés ni à la médiation numérique, ni à la pédagogie. En outre, la technologie numérique suggère, voire implique, l'immédiateté de la réponse alors que la prise en charge et l'accompagnement se font sur un temps long et différencié.

Les médiateurs numériques ont très vite compris que pour répondre à l'enjeu d'inclusion sociale, ils devaient développer les compétences nécessaires pour former et outiller les équipes salariées de la société civile, dont les demandes augmentent de manière exponentielle.

### **Des référent(e)s aux usages numériques pour accompagner la transition numérique de l'entreprise**

Alors que l'accompagnement au numérique des professionnels du secteur marchand est encore insuffisant, ARSENIC et son réseau travaillent depuis quelques mois étroitement avec les acteurs économiques et les chambres consulaires pour proposer une offre de services de médiation numérique territorialisée et spécifique à la transformation numérique des organisations économiques, en complémentarité avec les services existants. Cette offre s'adresse aux très petites entreprises (TPE) et petites et moyennes entreprises (PME), notamment aux commerçants et artisans, constitutifs du tissu économique local.

Le médiateur devient alors référent aux usages numériques pour les PME, c'est-à-dire coach, conseiller pour les organisations du secteur marchand, avec pour missions de permettre aux entreprises cibles de s'organiser, de développer et de communiquer avec le numérique, de favoriser l'autonomie des acteurs de l'entreprise dans les usages numériques, d'aider les entreprises à construire leur culture numérique. Pour ce faire, le médiateur doit aujourd'hui rechercher et mettre en place des actions pour convaincre et sensibiliser les entreprises « résistantes » face au numérique, analyser leur demande, diagnostiquer leur maturité numérique afin de mieux appréhender leurs besoins. Les prérogatives du médiateur numérique évoluant en ce sens, la formation conçue par ARSENIC devra lui permettre d'adopter une posture adaptée d'intervenant-conseil en entreprise, d'analyser l'environnement interne et externe de l'entreprise, d'identifier les actions à conduire correspondant à la culture et aux activités de l'entreprise, de concevoir un plan d'amélioration et de convaincre l'entreprise de sa mise en œuvre.

Il appartient également aux acteurs du numérique de promouvoir les avantages et opportunités induites par le travail nomade et le télétravail, et nous souhaitons élaborer une offre d'accompagnement des entreprises et collectivités dans la mise en place d'une nouvelle organisation agile et ouverte (voir encadré, p. 68) rendant possible la « délocalisation » du travail et des salariés. Nous pensons en effet que le travail nomade est synonyme d'efficacité accrue et de mieux-vivre au travail, et qu'une impulsion doit être donnée à son amplification.

Les espaces deviennent des centres de ressources pour la transition numérique des entreprises et seront l'interface privilégiée entre les acteurs économiques et le grand public,

tantôt collaborateur, tantôt client et consommateur. Ainsi, ces espaces sont des incubateurs d'innovation sociale, des laboratoires d'expérimentation de nouveaux usages, services et produits, à l'instar des fablabs. Des produits industriels y sont prototypés, et la proximité avec l'utilisateur final permet *in situ* de faire de celui-ci un bêta-testeur. De la même façon, des solutions pour la e-santé, le e-sport, la promotion du patrimoine architectural et culturel, la mobilité durable et la transition écologique y sont développées et testées.

### **Accompagner le déploiement des métiers de l'économie numérique grâce à des centres de ressources métiers**

Face à cette transformation numérique, comment doter les entreprises de compétences numériques dont elles manquent aujourd'hui? Nombre d'opérateurs régionaux de la médiation numérique dispensent des formations qualifiantes aux métiers de demain ou sont susceptibles de participer à l'évaluation des compétences numériques de chacun. Ils ont en effet vocation à accompagner les transitions professionnelles et à être les acteurs de la détection et du développement des compétences techniques dans le numérique. Notre positionnement au cœur du réseau de l'accompagnement numérique en région nous a ainsi donné toute légitimité pour entreprendre l'animation du réseau des organismes de formation labellisés Grande École du numérique par l'État et aboutir à un fort maillage territorial, tout en faisant découvrir les actions de formation courtes aux entreprises, en participant au placement des stagiaires par le biais du parrainage ou d'autres actions qui contribuent au renforcement de la relation entreprise, comme la proposition d'un vivier de candidats issus des formations et des parcours numériques animés par les acteurs de la médiation numérique.

Pour favoriser les sorties positives de ces formations, nous veillons à construire un maillage territorial fort entre les espaces numériques, les centres de formation, les prescripteurs et les intermédiaires de l'emploi ainsi que le tissu économique local, créant un cercle vertueux qui assure des missions de conseil et une mise en lien facilitée des recruteurs potentiels, et de ce nouveau vivier de compétences. Notre territoire est un véritable creuset de l'économie numérique, avec notamment plusieurs réseaux French Tech<sup>7</sup> qui ont vocation à recruter nos jeunes experts, mais les formations manquent encore de visibilité et de crédibilité pour intéresser les recruteurs potentiels. C'est la raison pour laquelle nous concentrons une grande partie de nos efforts dans le développement de partenariats avec des entreprises du numérique, en lien notamment avec Pôle emploi, l'observatoire régional des métiers (ORM), le centre d'animation de recherche et d'information sur la formation (CARIF), les missions locales, les bureaux Information jeunesse (BIJ) et les centres régionaux Information jeunesse (CRIJ) afin qu'elles accompagnent l'emploi des jeunes dans ce champ. Ainsi, nous représentons en région les quatorze organismes de formation qui portent pas moins de trente-neuf formations labellisées et accompagnons la relation avec l'entreprise, en ayant pour objectif de faciliter le matching, c'est-à-dire l'adéquation entre les profils des candidats et les besoins des recruteurs.

Il appartient de fait à la médiation numérique de participer à la sensibilisation et à l'information des professionnels de l'insertion professionnelle en matière de formation et de métiers d'avenir liés au numérique, mais aussi de participer avec les professionnels à l'organisation des divers forums et rencontres de l'emploi en région.

7. French Tech : label national désignant l'ensemble des acteurs économiques travaillant dans l'écosystème des startup françaises, en France ou à l'étranger.

## Participer au renouveau démocratique et contribuer au développement de la Civic tech

L'innovation sociale distillée au quotidien par la médiation numérique est par ailleurs gage de mieux vivre ensemble et de participation citoyenne renforcée. Dans un contexte global d'effritement de la cohésion sociale, la réaffirmation de la place du citoyen dans l'action publique est essentielle et une volonté politique de renouveau démocratique s'exprime de plus en plus fermement.

La région compte sur son territoire de nombreux médias participatifs, dont il convient de valoriser les savoir-faire et sur lesquels les collectivités doivent davantage s'appuyer : ces médias peuvent en effet agir en intermédiaire idéal entre les populations locales et les décideurs, et susciter une plus grande implication et représentativité de tous les habitants et sur tous les territoires. ARSENIC propose donc de favoriser le portage de projets d'expression citoyenne et de sensibilisation aux médias participatifs.

ARSENIC souhaite ainsi, en partenariat avec les organisations spécialistes de l'open data et de la participation citoyenne, accompagner les collectivités territoriales de la région dans une démarche de constitution d'une véritable Civic tech. Pour ce faire, elle sera force de proposition auprès des élus sur la capacité des ERIC et des acteurs de la médiation numérique à accompagner les citoyens dans la conception et l'usage de technologies innovantes au service de la participation citoyenne et de la démocratie ouverte, afin de permettre d'accroître le pouvoir des citoyens sur la vie politique, et de rendre les collectivités territoriales plus accessibles et plus efficaces. Elle rendra, en ce sens, lisibles et accessibles les actions servant la démocratie ouverte et le développement d'idées et de projets pour donner sens à l'open data sur notre territoire.

Ainsi, la démocratie ouverte et la construction collective d'une Civic tech sont des défis à relever à brève échéance pour rétablir entre la population et les décideurs publics une confiance réciproque. La médiation numérique accompagne la naissance d'une gouvernance transparente et accessible, dans laquelle l'administration centrale œuvre de concert avec la société civile pour mettre les technologies numériques et l'open data au service de la concertation citoyenne. En effet, la maîtrise des outils numériques par toute la population est gage d'accès à une information ouverte et transparente sur la vie publique, garantissant ainsi l'appropriation par tous des outils d'expression citoyenne et favorisant une réimplication de la population dans le débat politique.

Nous sommes convaincus que le numérique, s'il fait l'objet d'une médiation, a le pouvoir de changer le monde et d'améliorer notre société. Ainsi, le public vient à nous avec une demande ou un besoin spécifique, et nous pouvons saisir ce prétexte pour l'amener ensuite vers d'autres domaines d'utilisation de la technologie, lui donner à voir le champ des possibles numériques et susciter l'envie d'appropriation.

À l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, le constat est en effet sans appel : le numérique bouleverse nos vies. Il imprègne notre société, fluidifie notre communication, transforme nos métiers, remodèle nos territoires, réinvente notre mobilité... Notre quotidien est imprégné de ces nouveaux usages qui accompagnent nos vies professionnelles et qui se sont immiscés dans nos vies privées. Nos relations sociales s'enrichissent et se complexifient sur un nouvel espace virtuel, notre rapport à l'Autre est modifié. Nous sommes ainsi au cœur d'une véritable révolution numérique et avons le droit de ne pas subir ces transformations, de ne pas les vivre comme une contrainte, un risque d'exclusion, une menace à notre humanité, mais de profiter de l'opportunité d'inventer une nouvelle humanité numérique, équitable et inclusive. À l'heure de ce changement de paradigme, la médiation numérique se donne pour mission de faire du numérique un vecteur de progrès et d'émancipation pour le plus grand nombre.

## De l'accès et des usages accompagnés à l'émancipation

### La médiation numérique au temps d'une société en transition

MICHEL BRIAND,  
acteur des réseaux coopératifs

---

Cette contribution invite à prendre la mesure des besoins dans un contexte de dématérialisation des services publics et à repenser l'émancipation *via* le numérique, comme une facette de l'éducation populaire au temps d'une société en transition.

Avec la diffusion d'internet dans les années 1990, des politiques publiques ont eu le souci de permettre à la population de découvrir ces outils qui transforment profondément nos sociétés. Les espaces publics numériques (EPN) favorisés par le dispositif des emplois jeunes se sont largement déployés mais de manière variable: lieux d'accès de proximité comme les dizaines de points d'accès publics à internet (PAPI) à Brest, dispositif régional dense en Bretagne, Nord-Pas-de-Calais ou Basse-Normandie, départemental dans le Lot, jouxtant des territoires délaissés par leurs élus.

Des milliers de jeunes ont inventé leur métier dans ces EPN, échangeant entre eux à travers les réseaux ouverts (liste EPN) ou fermés (cyberbase). Le collectif des réseaux d'accès aux technologies de l'information en France (CREATIF), créé aux rencontres d'Autrans autour des animateurs de ces dispositifs, s'est employé à populariser initiatives et dispositifs à travers une série de guides thématiques et d'accompagnement de la professionnalisation. Mais, hormis le soutien apporté aux collectivités par le dispositif des emplois jeunes, l'absence de moyens dédiés à une politique publique globale en France a perduré.

Par la généralisation des usages dans les années 2000, le numérique a transformé l'accès à l'information, à la culture et aux loisirs, ouvrant par les blogs et la vidéo de nouveaux moyens d'expression à des millions de personnes. Beaucoup de personnes ont découvert l'usage d'internet et du multimédia dans ces milliers d'EPN. L'accompagnement s'est diversifié prenant en compte les besoins émergents: expression multimédia, accès aux services dématérialisés, prise en compte des personnes éloignées du numérique, souvent déjà isolées ou en précarité et des populations rurales mal desservies (cyberbus). Les rencontres

de la médiation numérique d' Ajaccio (2011) organisées par le CREATIF ont marqué ce tournant de l'accès accompagné vers la médiation numérique dans la diversité des lieux, métiers et besoins sociaux liés à la diffusion du numérique.

Porteur d'une politique publique locale à travers le réseau des 108 PAPI à Brest comme élu (1995-2014), j'ai mesuré la diversité des besoins de médiation. Dans les bibliothèques de quartier, les centres sociaux, les associations, les écoles, des centaines de personnes ont inventé toute une palette de dispositifs de médiation : l'internet pour tous à un euro par mois dans les quartiers de la politique de la ville, la diffusion des logiciels libres, les radios et webTV, comme en atteste la cinquantaine de projets annuels documentés sur le magazine contributif [www.a-brest.net](http://www.a-brest.net).

Mais, à Brest comme ailleurs, nous n'avons pas réussi à impliquer les acteurs de la dématérialisation des services : pour s'inscrire à Pôle emploi, pour accéder à un nombre croissant de services publics, des habiletés numériques sont nécessaires que l'État ne prend pas en compte dans sa « modernisation », laissant de côté des personnes déjà en difficulté sociale. Quelques exceptions ont vu le jour dans les territoires ruraux comme dans le Lot, maillé de lieux dédiés à la médiation qui intègrent des visioquichets mutualisés, préfigurant les maisons de services publics, ou comme en Drôme-Ardèche, la convention de partenariat avec Pôle emploi. L'animateur multimédia devenu médiateur du numérique accompagne alors les usagers dans la découverte des sites et services des acteurs publics.

Alors que beaucoup de politiques réduisent les dispositifs de médiation, l'enquête sur l'usage des PAPI (2013) rend compte d'une fréquentation croissante des lieux par des personnes en difficulté face aux services dématérialisés et souvent déjà en précarité sociale. Dans l'enquête Marsouin « Capacity » (2017)<sup>1</sup>, ces démarches administratives arrivent en tête des difficultés des citoyens qui n'utilisent pas internet. Aujourd'hui, 15 % des adultes se sentent incapables de réaliser des démarches administratives en ligne selon le Baromètre du numérique 2016<sup>2</sup>. Lorsqu'un jeune sur deux de niveau CAP n'a pas de courriel comment peut-il effectuer des recherches d'emploi par internet ? La volonté de l'État de généraliser les services en ligne sans parfois laisser d'alternative (accueil, téléphone) et sans mettre en place des dispositifs de médiation au sein des services publics amplifie une fracture sociale déjà lourde. L'étude réalisée par Emmaüs Connect<sup>3</sup> sur les travailleurs sociaux confrontés aux besoins de médiation numérique rend compte de l'ampleur de la tâche pour accompagner plus de cinq millions de personnes qui cumulent problèmes sociaux et difficultés d'usage du numérique. De fait, on aboutit à une situation où 75 % des professionnels interrogés dans cette étude affirment faire des démarches numériques à la place de l'utilisateur ! Nous voilà bien loin des rêves d'émancipation par l'usage du numérique. Ce résultat n'est guère étonnant lorsque les dématérialisations sont pensées en dehors des usagers et des travailleurs sociaux, dans une logique d'économie qui ne prend pas en compte la réalité des besoins sociaux. Nous voici face au vaste chantier de la médiation numérique qui consiste d'une part à accompagner les millions de personnes peu à l'aise avec les services *via* l'écran, aussi à renforcer leur autonomie, leur pouvoir d'agir grâce à la médiation numérique, et d'autre part à outiller les centaines de milliers de travailleurs sociaux confrontés à cette intermédiation qui leur est imposée. Il est urgent que soient expérimentés des dispositifs d'intermédiation et d'encapacitation prenant en compte la diversité des

1. GIS Marsouin, 2017, *Premiers résultats de l'enquête Capacity sur les usages numériques des Français* ([www.marsouin.org/IMG/pdf/rapport\\_capacity\\_-\\_premiers\\_resultats.pdf](http://www.marsouin.org/IMG/pdf/rapport_capacity_-_premiers_resultats.pdf)).

2. Croutte P. et Lautié S., 2016, sous la dir. de Sandra Hoibian, *Baromètre du numérique. Équipement, usages et administration en ligne*, CRÉDOC, n° R333, novembre.

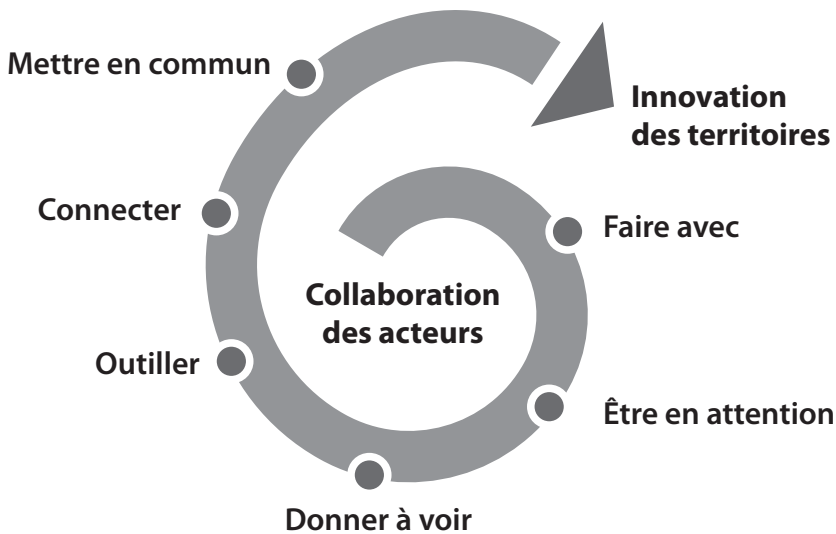
3. Davenel Y.-M., 2016, *Le numérique au sein de l'Action sociale dans un contexte de dématérialisation* ([www.les-cahiers-connexions-solidaires.fr/etudes](http://www.les-cahiers-connexions-solidaires.fr/etudes)).



situations sociales. Le projet récent du chèque APTIC<sup>4</sup> peut y contribuer, encore faut-il que les services publics acceptent de le financer !

La société est traversée de crises multiples qui font que le vieux monde ne fonctionne plus et que le nouveau peine à émerger. Pour que ces transitions ne voient pas le pire arriver, il est nécessaire que les mouvements d'éducation populaire qui ont modelé notre citoyenneté prennent aujourd'hui en compte cette nouvelle facette de l'émancipation : celle d'un pouvoir d'agir et d'une compréhension du monde augmentés par le numérique dans une société en transition.

Cette politique d'émancipation passe par un changement culturel des personnes en pouvoir de décision, illustré dans le schéma ci-dessous d'une gouvernance où il nous faut apprendre à faire avec, être en attention, donner à voir et passer d'une attitude de prescription à l'animation de réseaux d'acteurs.



À l'école, nous avons appris à cacher notre copie et à être en compétition. Il nous faut aujourd'hui apprendre à partager et à coopérer. Tout autour de nous, des milliers de personnes portent des innovations sociales (telles les 300 décrites sur [www.bretagne-creative.net](http://www.bretagne-creative.net)), développent des communs (tels les milliers de jardins partagés, de circuits courts, de fablabs, de tiers-lieux...). Le numérique, décrit par Bernard Stiegler comme un « pharmakon<sup>5</sup> », peut être porteur du meilleur (Wikipédia, Open Street Map, libre expression, démocratie ouverte, transparence) ou du pire (données accaparées, surveillance massive, incitation à la haine, mensonges délibérés des « faits alternatifs »).

Tout autour de nous se pose la question de la transformation : des mobilités qui réduisent l'impact carbone, des circuits courts qui inventent une autre économie agricole, de l'éducation qui apprend à apprendre, d'une citoyenneté qui encourage le pouvoir d'agir, de formes de travail qui donnent sens...

Notre capacité à construire une politique d'émancipation développant un sens critique, outillant l'expression, favorisant la fabrication autonome, le travail en réseau peut en être un moteur.

4. Chèque-service pour la médiation numérique soutenu par la région Nouvelle-Aquitaine, qui permet d'accéder à des dispositifs d'accompagnement au numérique.

5. À la fois comme remède et poison.

À une échelle locale, les formations à la coopération « Animacoop » (100 heures sur 15 semaines) qui, en cinq ans, ont outillé 250 personnes autour de Brest en sont un exemple. Ces premiers pas d'une culture partagée de la coopération et des communs forment un terreau qui facilite l'émergence d'une appropriation collective tel « doc@brest », un réseau de 3 000 documentalistes, wiki-brest, le réseau des PAPI fabs, des acteurs de l'économie sociale et solidaire, ou le cours public dispensé par le réseau Brest en transition.

Dans le fonctionnement des collectivités, il est possible d'ouvrir des espaces qui libèrent du carcan des huit niveaux de hiérarchie et encouragent l'innovation des acteurs quelle que soit leur position. Dans l'accompagnement des initiatives, les « appels à envie de faire », où tous les projets sont mis en réseau, sont une alternative à la mise en compétition des appels à projets dont les réponses restent cachées.

Alors que des sommes considérables sont investies dans les infrastructures (deux milliards pour la seule région Bretagne) ou dans les équipements de millions de tablettes (sans effet mesuré) dans les collèges, la prise en compte des enjeux sociétaux d'une politique publique du numérique dépérit au fur et à mesure du désengagement des collectivités et de l'absence de moyens financiers dégagés par l'État.

Pourtant, les transformations auxquelles nous sommes confrontés demandent un changement de culture, qui valorise le partage et la coopération, où l'expérimentation et le droit à l'erreur sont reconnus. Ce sont là des facettes de l'émancipation numérique qui demandent des personnes qui accompagnent, forment, animent, donnent à voir la richesse des innovations sociales et des envies de faire tout autour de nous.

La prise en compte réelle et financée des médiations aux services publics dématérialisés et le développement de politiques publiques locales d'émancipation à l'heure du numérique sont aujourd'hui deux chantiers prioritaires pour notre société en transition.

## Fabriquer un web social et solidaire

GÉRALD ELBAZE,

associé-gérant, chargé de l'ingénierie des projets numériques et du développement, à Médias-Cité, coopérative d'intérêt collectif, Bordeaux.

---

### **Notre diversité est notre force, notre isolement, notre faiblesse**

Partout en France, des « acteurs » agissent pour permettre aux citoyens, aux entrepreneurs, aux organisations, aux territoires de découvrir, d'entrer, de s'emparer, parfois d'affronter la société telle qu'elle devient: numérique.

Que ces acteurs se reconnaissent ou non dans cette terminologie, ils exercent un rôle de médiation numérique. Ces acteurs le font dans des lieux très divers: espaces publics numériques, tiers-lieux, fablab, infolab, repair café. Ils le font sous des angles très différents, exclusivement numériques ou parfois liés à d'autres approches (sociales, culturelles, éducatives, entrepreneuriales).

Ils le font en proposant des services qui ne disent pas toujours leur nom. Dans un esprit de « service public », ou sous forme de « services aux publics », plus rarement d'une « offre de services ».

Ces « acteurs » exercent 1 000 métiers: médiateur numérique, écrivain public numérique, concierge de tiers-lieux, fabmanager, animateur multimédia...

Ils se sont vus comme autant de protagonistes d'un service public, généreux, soucieux de l'inclusion de tous, répondant à une attente que les destinataires ne définissent pourtant pas comme un besoin (pas plus que la lecture et l'écriture n'étaient une exigence des citoyens à l'origine...). Mais voilà... les acteurs publics n'ont pas souhaité qu'un tel service public existe. Et le combat politique pour l'obtenir n'a jamais démarré. Même pas une « mission de service public ». Alors ces acteurs ont fait la quête. **Passant, par nécessité, plus de temps attachés à la quête des moyens qu'à la quête de sens...**

Ces acteurs sont multiples et ne se définissent pas. Ils sont partout, accompagnent depuis quinze ans ces changements. Et ils ne sont rien. Parce qu'ils ne sont pas une enseigne, parce qu'ils ne sont pas une marque. Et ils sont fatigués. Car ils n'ont jamais « pris soin » d'eux. Encore moins de ce qu'ils faisaient. Ça ne fait pas d'eux des héros. Juste des êtres communs habilités à se faire croquer et à craquer.

Ces acteurs sont marqués par le numérique: son immédiateté, l'urgence de se réinventer, l'envie de faire réseau, la course à l'innovation, la découverte d'un autre monde, l'injonction au « do-it-yourself » (DIY), autrement appelé autoformation permanente... D'autres pas du tout, restés bloqués à l'atelier Word de 1999. Comme toute chaîne de l'évolution les derniers arrivés sont souvent les prédateurs des espèces plus anciennes<sup>1</sup>.

## Construire l'articulation entre l'économie numérique et la médiation numérique

Pétris de bonnes intentions, parce qu'issus d'une culture de l'État-providence, parce qu'issus du dispositif Nouveaux Emplois/Nouveaux Services (dont le décret d'application jamais abrogé disait « si l'utilité sociale des services créés est démontrée, il revient aux services de l'État et aux collectivités de trouver les moyens de leurs pérennisations »), mais également entrepreneurs à l'échelle hyper locale, ces acteurs sont les victimes collatérales d'une prévisible accélération du monde qui se caractérise par deux mouvements. D'une part, par leur énergie, ils ont fait connaître et reconnaître la transformation qui se joue maintenant: convaincus que la « société » leur est redevable; pour cela, ils aspirent – à défaut de reconnaissance – à ce que la société s'organise pour contribuer à la sauvegarde de leurs initiatives. Malheureusement, cela arrive au moment où la société, autrement dit la puissance publique, subit un effondrement de son « pouvoir d'agir ». D'autre part, par leur engagement, ces acteurs ont innové. Et gigoté. Beaucoup. Pour qu'on regarde leurs innovations. Mais ce ne sont pas forcément ceux qu'ils espéraient qui ont regardé. La génération suivante a regardé. Parfois les grands groupes aussi. Et les « nouveaux entrants » se sont approprié la réflexion. C'est ce que ces acteurs voulaient: convaincre, polliniser, diffuser. Mais les nouveaux entrants ont décidé de faire autrement. Avec leurs cultures. Plus efficace. Moins chers. Avec plus d'envergure. Et surtout rentable.

Ces acteurs voulaient changer le monde, mais on n'investit pas dans le changement du monde. Même plus la puissance publique. Alors vous pensez, les autres. Changer le monde ne produit pas de rendement. Quinze ans à montrer et démontrer les choses, pour que d'autres s'en emparent: tout le monde ne le vit pas bien... et plus grave: celles et ceux qui espéraient en vivre sont confrontés à l'efficacité insupportable de ces pots de miel. Et ces acteurs crient au scandale quand certains (plus malins) font payer les démarches innovantes 1 000 euros par jour lorsque leurs créateurs ne gagnent pas cela dans le mois... Par leur éthique, les acteurs se trouvent confrontés à leurs propres limites: comment collecter et redistribuer les richesses et les valeurs produites? Sans ce point de détail, l'espace des communs devient un simple espace de prédation.

Mais il serait contre-productif et suicidaire d'opposer « nouveaux entrants » et « historiques ». Tous à leur manière veulent faire avancer les choses. Ce qui serait souhaitable c'est de pouvoir construire une alliance. Ce qui est davantage faisable c'est de comprendre ce qui nous différencie et ce qui peut nous rassembler.

En la matière, ce qui différencie les nouveaux entrants des historiques c'est que les premiers n'ont pas seulement eu l'intuition de ce qu'ils allaient faire, mais aussi de la manière d'**entreprendre pour le faire**: ils ont ajouté à la spontanéité de l'initiative, l'exigence de l'ingénierie de projet. Ils restreignent, déterminent, mesurent, livrent. *A priori* à ce stade, rien d'incompatible. Éthiquement et opérationnellement. Juste une marche. Ils sont passés de « faire le bien » à « bien le faire ». De plus, ce qui différencie les nouveaux entrants des

1. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Destruction\\_créatrice](https://fr.wikipedia.org/wiki/Destruction_créatrice)

historiques c'est qu'ils mobilisent différemment les investisseurs. Ces « acteurs » passent leur vie à chercher des moyens financiers : explicitement, avec leur quête permanente d'un bout de subvention ; sans l'assumer, en utilisant aides à l'emploi et autres indemnités chômage, voire la pratique ultralibérale du « temps qui ne se compte pas », pour conduire leurs actions. Ce faisant, ils se transforment en mécènes de leur propre précarité. Qu'importe ! Ils changent le monde. Les nouveaux entrants, eux, lèvent des fonds. Pas juste de quoi conduire telle ou telle action, comme le font les historiques. Non. Ils montent des business plans. Et alors ils peuvent tenir. Communiquer. Démontrer leur concept. Le déployer. Être à une échelle visible et lisible. On ne doit pas les envier. Juste observer ce qui peut être vertueux. Et ce qui est toxique. Enfin, il y a le rapport au temps à la modalité d'élargissement des réseaux. Les historiques recherchent ce « qui dure », les nouveaux entrants ce « qui marche ».

Le défi qui s'annonce est donc simple : **construire l'articulation entre l'économie numérique et la médiation numérique.**

Il s'agit de construire des stratégies de coopération économique. Cela ne peut se faire que si nous portons des modèles économiques. Sans nous résumer à cela. Cela passe aussi par le fait de pouvoir fixer la valeur des services que nous rendons. Et de réfléchir, de regarder et d'observer qui peut être le tiers-payeur des services rendus<sup>2</sup>. C'est la capacité à mettre en commun les richesses produites (et pas que les richesses du savoir) qui nous permettra de vérifier si oui ou non nous relevons de l'économie sociale et solidaire (ESS). Parce qu'il ne suffit pas de mutualiser les déficits pour se revendiquer de l'ESS. Ce qu'il faut c'est démontrer que l'on est capable d'entreprendre autrement. Mais cela suppose d'entreprendre. Pas juste dire que nous sommes « autrement », « autre chose », « autre part ». Au risque de finir « ailleurs ». Plus vraisemblablement « nulle part ». Il s'agit enfin de montrer que les valeurs économiques produites font que ces « acteurs » favorisent le développement économique et même la relocalisation de l'emploi sur les territoires, que le taux de mortalité est bien plus faible que dans les startup, que l'emploi produit est paradoxalement plus important, finalement plus frugal en moyens publics, plus durable et non délocalisable...

Mais peut-être allons-nous aussi réinventer notre modèle, qu'il n'y a pas de fatalité à l'ubérisation de notre secteur, et peut-être saurons-nous être à la hauteur de nos prétentions éthiques et idéologiques, tout en les (ré)conciliant avec une efficacité économique et sociale.

Ces « acteurs » c'est vous, c'est nous et on peut les appeler « acteurs de la médiation numérique ». Ils sont sur les territoires et essaient conjointement de s'organiser autour d'une coopérative d'intérêt collectif, la MedNum.

## Changer d'approche pour réenchanter le numérique ?

L'expérience de Médias-Cité, ancrée dans une « médiation numérique » issue de réflexion autour de l'éducation populaire appliquée aux médias, permet de mesurer la portée des mutations à l'œuvre mais aussi de souligner un certain nombre de difficultés.

Le « recalibrage » de la médiation numérique ne consiste pas en la remise en cause de l'histoire, de la légitimité et des compétences de l'animation multimédia. Il renforce l'hypothèse d'une coopération d'acteurs de natures différentes pour répondre aux enjeux de la médiation numérique. C'est donc un constat d'extension du domaine et des formes d'intervention de la médiation numérique plutôt qu'une négation de l'histoire d'un secteur.

2. C'est par exemple tout l'objet du projet #APTIC ([www.aptic.fr](http://www.aptic.fr)).

Bien sûr, ce constat peut et va susciter des questionnements :

1. Pourquoi élargir le périmètre alors qu'on ne sait pas comment pérenniser les activités (et les salariés) déjà engagés ?
2. Est-ce que l'ensemble des acteurs concernés se reconnaît dans le « chapeau » de la médiation numérique ?
3. Pourquoi vouloir céder à un élargissement, voire à une dilution, plutôt qu'à un approfondissement ?
4. Est-ce que ce débat n'a pas pour seul objet de masquer la pérennisation des contrats des animateurs multimédia ?

À la question 1, on pourrait répondre en plusieurs temps. D'une part, parce qu'il se peut que la pérennité soit liée à l'articulation des différentes modalités de travail de ces acteurs. D'autre part, parce que, de ce point de vue, la terminologie même d'espace public numérique ne présume pas des activités portées et que les difficultés que connaissent ces lieux témoignent peut-être d'une difficulté de réinventer leur modèle. Ensuite, parce que rien ne dit que c'est par l'animation multimédia dans un lieu fréquenté par des usagers qui font la démarche de venir dans ce lieu que se situe le meilleur mode d'action de la médiation numérique. Mais en même temps, rien ne dit le contraire non plus. Poser ce débat détermine la capacité à s'inventer un avenir.

À la question 2, on doit également répondre en plusieurs temps. D'une part, la médiation numérique ne doit pas être pensée en termes de « chapeau ». Chacun doit pouvoir se reconnaître dans les spécificités de son approche et de ses stratégies de développement. En revanche, chaque acteur doit être en capacité de visualiser en quoi son action participe de démarches de médiation numérique. D'autre part, c'est pourquoi il s'agit non pas de chercher à fédérer toutes les parties prenantes sous une bannière unique, fédérative certes, mais excluant des singularités, mais plutôt d'imaginer des accords de coopération au service des démarches de médiations numériques entre acteur de natures différentes mais contribuant à l'exercice d'un objectif partagé. Pour certains, il sera un objectif prioritaire pour d'autres secondaire dans leur projet de développement.

À la question 3, on peut répondre en affirmant que reconnaître que l'innovation sociale et numérique ne se limite pas aux seuls acteurs de l'animation multimédia n'est pas une trahison, c'est un constat. Et nous devons apprendre à faire avec. Par ailleurs, faire le constat que des acteurs qui poursuivent, dans leurs déclarations d'intentions, les mêmes objectifs que nous, ont des stratégies et des méthodes différentes des nôtres, doit être perçu comme une richesse et non comme une concurrence. Cela nous renvoie plutôt à notre capacité à agréger et à mettre en réseau les innovations, plutôt que de refouler celles qui seraient portées par d'autres que nous. De ce point de vue, cet « élargissement » peut contribuer à « l'approfondissement », dès lors qu'on arrive à y faire correspondre une finalité partagée.

À la question 4 enfin, on peut répondre que rien ne dit que cette réflexion ne soit pas le meilleur moyen de relocaliser les compétences et les domaines d'intervention des animateurs multimédia, en y faisant correspondre une véritable filière métier, qui se substituerait à la théorie du mouton à cinq pattes qui prévaut actuellement. Parce que le débat sur la médiation numérique – enjeu de société – ne peut pas se limiter à un débat « conservateur ». Cette médiation doit par nature être orientée vers l'intégration au fil de l'eau de la transformation des rapports aux usages numériques et des mécanismes de pratiques et d'appropriation collective.

Ce changement d'approche peut être l'occasion de réenchanter la médiation numérique, de réarmer la capacité d'agir des acteurs du champ, de refonder ses modèles de dévelop-

pement, de penser ses modèles économiques (et pas seulement ses modes de financement), de stabiliser et pérenniser la capacité innovante de ses acteurs, de penser et d'organiser la coopération de toutes ses parties prenantes, et enfin de repositionner la médiation numérique au cœur de l'économie numérique.

## Façonner un numérique différent, inclusif

Alors, patiemment, nous contribuerons à fabriquer un web social et solidaire. En novembre 2016, je cosignais, à l'occasion de la SocialGoodWeek, un texte<sup>3</sup> qui résume finalement ce qui pourrait être une orientation stratégique pour la médiation numérique :

« Il y a 500 ans, l'invention de l'imprimerie a permis le partage des idées, mis fin au Moyen Âge et lancé deux siècles de renaissance. Si nous nous en donnons les moyens, les nouvelles technologies ont le même potentiel révolutionnaire et vont permettre une nouvelle renaissance : celle du pouvoir citoyen. Un web social et solidaire est déjà à l'œuvre et creuse son sillon avec patience et détermination. Ses initiatives apprennent à comprendre le(s) code(s), forment à se servir d'outils numériques qui ont un impact social, essaient de résoudre le chômage. Elles font se rencontrer les gens qui ont un défi à relever, et ceux qui peuvent leur apporter des solutions. Elles s'engagent dans l'éducation des enfants et des jeunes aux usages créatifs, critiques et responsables du numérique. Elles développent un internet qui appartient vraiment à tous, notamment grâce à des services transparents et open source. Elles cartographient les lieux accessibles aux personnes à mobilité réduite, les commerces qui permettent de consommer autrement. Elles questionnent la démocratie, remettent élus aux contacts des citoyens, comparent les programmes électoraux, permettent à chacun de s'engager dans la chose publique. Elles font du numérique "avec", pas seulement "pour", elles font société.

Mais pour que ces initiatives prennent de l'ampleur, elles ont besoin de soutien. Internet n'est pas neutre : il a pour l'instant un programme politique très économique et il ne tient qu'à nous de le réorienter vers le social. Nous devons, collectivement, faire le choix de façonner un numérique différent, inclusif. Plus nous serons nombreux à faire ce choix, plus nous pèserons sur l'orientation politique du web. Ensemble, nous pouvons faire en sorte que demain une plateforme web qui permet de trouver un toit à des milliers de sans-abri trouve autant d'écho qu'une grosse entrée en bourse. Changer cette échelle de valeurs est le défi que les acteurs du web social et solidaire doivent relever. Ne parlons plus seulement des licornes : ces entreprises valorisées en milliards d'euros. Il est temps d'inventer les sirènes : des organisations hybrides où la technologie est mise au service de l'humain et dont la valorisation se mesure en milliards d'heureux. »

3. <https://blogs.mediapart.fr/les-invites-de-mediapart/blog/301116/internet-n-est-pas-neutre-il-un-programme-politique>

## Bibliographie

AURAY N., 2013, « Enquête sur les institutions. Le hacker, l'État et la politique », mémoire de HDR, université de Nice, Nice.

BERGERON A., 2016, « Médiation scientifique. Retour sur la genèse d'une catégorie et ses usages », *Arts et savoirs*, n° 7 (<https://aes.revues.org/876>).

BOSQUÉ C., 2016, La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus: enquête au cœur des FabLabs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015, thèse de doctorat en esthétique et sciences de l'art sous la direction de Nicolas Thély, université de Rennes 2 (<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01292572/document>).

BURRET A., 2013, « Démocratiser les tiers-lieux », *Multitudes*, n° 52, p. 89-97 ([www.cairn.info/revue-multitudes-2013-1-page-89.htm](http://www.cairn.info/revue-multitudes-2013-1-page-89.htm)).

CACLARD N., 2012, « La médiation numérique: une urgence pédagogique et politique », in DELESALLE C., MARQUIÉ G. (dir.), *L'information des jeunes sur Internet: observer, accompagner*, INJEP/Cahiers de l'action, n° 36, Paris, p. 21-25 ([www.cairn.info/revue-cahiers-de-l-action-2012-2-page-21.htm](http://www.cairn.info/revue-cahiers-de-l-action-2012-2-page-21.htm)).

CARDON D., 2010, *La démocratie Internet. Promesses et limites*, Le Seuil, Paris.

CARDON D., LEVREL J., 2009, « La vigilance participative. Une interprétation de la gouvernance de Wikipédia », *Réseaux*, n° 154, p. 51-89 (<http://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-51.htm>).

CONSEIL NATIONAL DU NUMÉRIQUE, 2013, *Citoyens d'une société numérique. Accès, littératie, médiations, pouvoir d'agir: pour une nouvelle politique d'inclusion, rapport à la ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'innovation et de l'économie numérique* (<https://cnnumerique.fr/wp-content/uploads/2013/12/Rapport-CNNum-10.12-1.pdf>).

CONSEIL NATIONAL DU NUMÉRIQUE, 2014, *Jules Ferry 3.0. Bâtir une école créative et juste*, (<https://cnnumerique.fr/wp-content/uploads/2014/10/Rapport-CNNum-Education-oct14.pdf>).

CONSEIL NATIONAL DU NUMÉRIQUE, 2015, *Ambition numérique. Pour une politique française et européenne de la transition numérique*, rapport remis au premier ministre (<https://contribuez.cnnumerique.fr/sites/default/files/media/CNNum-rapport-ambition-numerique.pdf>).

CORNU G., 2016, *Évaluation du projet « FabLabs solidaires »*, mémoire de master 2 en histoire, philosophie et didactique des sciences, Grenoble Alpes ESPÉ, Grenoble.

COUSSEU W., 2014, « L'expérience d'Autrui dans les jeux vidéo: du design à la médiation numérique de l'intersubjectivité? », *Psychologie clinique*, n° 37, p. 67-81 (DOI: 10.1051/psyc/201437067).

CROUTTE P., LAUTÍ S., HOIBIAN S. (dir.), 2016, *Baromètre du numérique. Équipement, usages et administration en ligne*, CRÉDOC, n° R333 ([www.credoc.fr/pdf/Rapp/R333.pdf](http://www.credoc.fr/pdf/Rapp/R333.pdf)).

DROT-DELANGE B., BRUILLARD É., 2012, « Éducation aux TIC, cultures informatiques et du numérique: quelques repères historiques », *Études de communication*, n° 38, p. 69-80 (<https://edc.revues.org/3393>).

GIS MARSOUIN, 2017, « Premiers résultats de l'enquête Capacity sur les usages numériques des Français » ([www.marsouin.org/IMG/pdf/rapport\\_capacity\\_-\\_premiers\\_resultats.pdf](http://www.marsouin.org/IMG/pdf/rapport_capacity_-_premiers_resultats.pdf)).

HOECHSMANN M., DEWAARD H., 2015, *Définir la politique de littératie numérique et la pratique dans le paysage de l'éducation canadienne*, HabiloMédias, Ottawa (Canada) (<http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/publication-report/full/definir-litteratie-numerique.pdf>).

LALLEMENT M., 2015, *L'âge du faire: hacking, travail, anarchie*, Le Seuil, Paris.



LARQUÉ L., 2015, « Quelle politique culturelle des sciences et techniques? », *Culture et recherche*, n° 132, p. 24-26.

LE CROSNIER H., NEUBAUER C., STORUP B., 2013, « Sciences participatives ou ingénierie sociale : quand amateurs et chercheurs co-produisent les savoirs », *Hermès, La Revue*, n° 67, p. 68-74, (<http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2013-3-page-68.htm>).

LHOSTE É., BARBIER M., 2016, « FabLabs. L'institutionnalisation de Tiers-Lieux du "soft hacking" », *Revue d'anthropologie des connaissances*, n° 1, vol. 10, p. 43-69 ([www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2016-1-page-43.htm](http://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2016-1-page-43.htm)).

MÉRINDOL V., BOUQUIN N., VERSAILLES D., CAPDEVILA I., AUBOUIN N., LA CHAFFOTEC A. *et al.*, 2016, *Le Livre blanc des open labs. Quelles pratiques? Quels changements en France?*, ANRT/FutuRIS et PSB/newPIC, Paris ([www.anrt.asso.fr/fr/futuris/pdf/rapport-projetlab\\_web.pdf](http://www.anrt.asso.fr/fr/futuris/pdf/rapport-projetlab_web.pdf)).

PIERRE X., BURRET A., 2014, « L'apport des espaces de travail collaboratif dans le domaine de l'accompagnement des entrepreneurs : l'animation de réseaux de pairs », *Revue de l'entrepreneuriat*, vol. 13, n° 1, p. 51-73 (DOI: 10.3917/entre.131.0051).

STIEGLER B., 2015, « Numérique, éducation et cosmopolitisme », *Cités*, n° 63, p. 13-36 (DOI: 10.3917/cite.063.0013)

## Sitographie

- Collectif éducation populaire numérique: [www.educpopnum.org](http://www.educpopnum.org)
- Coopérative médias-cité: <https://medias-cite.coop>
- Coordination des acteurs de la médiation numérique de Rhône-Alpes – Auvergne :  
<http://coraia.reseamednum.fr>
- Portail de la médiation numérique: [www.mediation-numerique.fr](http://www.mediation-numerique.fr)
- Réseau français des fablabs : [www.fablab.fr](http://www.fablab.fr)

# RESSOURCES • RÉPERTOIRE DES SIGLES

<b>ANR</b>	Agence nationale de la recherche	<b>CPCV</b>	Coordination pour promouvoir compétences et volontariat
<b>APES</b>	Acteur pour une économie solidaire	<b>CPE</b>	Conseiller(ère) principal(e) d'éducation
<b>ARSENIC</b>	Association régionale de soutien aux espaces numériques de l'information et de la communication	<b>CRAJEP</b>	Comité régional des associations de jeunesse et d'éducation populaire
<b>ASEC</b>	Animation socioéducatrice ou culturelle	<b>CREATIF</b>	Collectif des réseaux d'accès aux technologies de l'information en France
<b>ASEM</b>	Agent spécialisé des écoles maternelles	<b>CREPS</b>	Centre de ressources, d'expertise et de performance sportives
<b>B2i</b>	Brevet informatique et internet	<b>CRES</b>	Chambre régionale de l'économie solidaire
<b>B2iA</b>	Brevet informatique et internet pour adultes	<b>CRI</b>	Centre de recherches interdisciplinaires
<b>BEPA</b>	Brevet d'études professionnelles agricoles	<b>CRIJ</b>	Centre régional Information jeunesse
<b>BIJ</b>	Bureau Information jeunesse	<b>CSC</b>	Centre social et culturel
<b>BPJEPS</b>	Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport	<b>DDCS</b>	Direction départementale de la cohésion sociale
<b>C2i</b>	Certificat informatique et internet	<b>DDCSPP</b>	Direction départementale de la cohésion sociale et de la protection des populations
<b>C2i2e</b>	Certificat informatique et internet de niveau II enseignant	<b>DDI</b>	Direction départementale interministérielle
<b>CAF</b>	Caisse d'allocations familiales	<b>DES JEPS</b>	Diplôme d'État supérieur de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport
<b>CARIF</b>	Centre d'animation de recherche et d'information sur la formation	<b>DGEFP</b>	Direction générale à l'emploi et à la formation professionnelle
<b>CATIC</b>	Conseiller et assistant en technologies de l'information et de la communication	<b>DIRECCTE</b>	Direction régionale des entreprises, de la concurrence, de la consommation, du travail et de l'emploi
<b>CEMEA</b>	Centre d'entraînement aux méthodes d'éducation active	<b>DRAC</b>	Direction régionale des affaires culturelles
<b>CEPJ</b>	Conseiller d'éducation populaire et de jeunesse	<b>DRDJS</b>	Direction régionale et départementale de la jeunesse et des sports
<b>CESE</b>	Conseil économique, social et environnemental	<b>DRJSCS</b>	Direction régionale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale
<b>CHRS</b>	Centre d'hébergement et de réinsertion sociale pour femmes	<b>DUI</b>	Délégation aux usages de l'internet
<b>CIDJ</b>	Centre d'information et de documentation jeunesse	<b>ECM</b>	Espace culture multimédia
<b>CIJ</b>	Centre Information jeunesse	<b>EPN</b>	Espace public numérique
<b>CNFPT</b>	Centre national de la fonction publique territoriale	<b>ERIC</b>	Espace régional internet citoyen
<b>CORAIA</b>	Coordination Rhône-Alpes de l'internet accompagné		
<b>CPAM</b>	Caisse primaire d'assurance maladie		

<b>ESPE</b>	École supérieure du professorat et de l'éducation	<b>ROUMICS</b>	Rencontres ouvertes du multimédia et de l'internet citoyen et solidaire
<b>ESS</b>	Économie sociale et solidaire	<b>RSA</b>	Revenu de solidarité active
<b>FEJ</b>	Forum européen de la jeunesse	<b>SCIC</b>	Société coopérative d'intérêt collectif
<b>FING</b>	Fédération internet nouvelle génération	<b>SPIP</b>	Système de publication pour l'internet
<b>FRMJC</b>	Fédération régionale de maison des jeunes et de la culture	<b>TIC</b>	Technologies de l'information et de la communication
<b>GAFAM</b>	Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft	<b>TPE</b>	Très petites entreprises
<b>GEN</b>	Grande École du numérique	<b>UPEC</b>	Université Paris-Est-Créteil
<b>LISIS</b>	Laboratoire interdisciplinaire Sciences Innovations Sociétés	<b>URHAJ</b>	Union régionale pour l'habitat des jeunes
<b>MIT</b>	Massachusetts Institut of Technology		
<b>MJC</b>	Maison des jeunes et de la culture		
<b>MOOC</b>	Massive open online course		
<b>MOSA</b>	Management des organisations et secteur associatif		
<b>MRES</b>	Maison régionale de l'environnement et des solidarités		
<b>NSI</b>	Naviguer sur internet		
<b>NTIC</b>	Nouvelles technologies de l'information et de la communication		
<b>OCDE</b>	Organisation de coopération et de développement économiques		
<b>OPC</b>	Organisme paritaire collecteur agréé		
<b>ORM</b>	Observatoire régional des métiers		
<b>PAGSI</b>	Plan d'action gouvernemental pour la société de l'information		
<b>PAPI</b>	Point d'accès publics à internet		
<b>PCIE</b>	Passeport de compétences informatiques européen		
<b>PEM</b>	Plan d'éducation au multimédia		
<b>PIA</b>	Programme d'investissement d'avenir		
<b>PIM</b>	Passeport informatique multimédia		
<b>PME</b>	Petites et moyennes entreprises		
<b>RNCP</b>	Répertoire national des certifications professionnelles		
<b>ROME</b>	Répertoire opérationnel des métiers et emplois		

## Ouvrages parus dans la collection

### Cahiers de l'action: Jeunesses, pratiques et territoires

- 01** – *Des ressources pour l'engagement et la participation des jeunes*  
Gérard Marquié (coord.), 2005
- 02** – *La participation des jeunes à la vie publique locale en Europe*  
Valérie Becquet (dir.), 2005
- 03** – *Animation et développement social. Des professionnels en recherche de nouvelles compétences*  
Annette Obin-Coulon (dir.), 2005
- 04** – *Les jeunes dans la vie locale: la participation l'action*  
Jean-François Miralles, Julien Joanny, Éva Gaillat, Olivier Andrique, 2006
- 05** – *Espaces populaires de création culturelle. Enjeux d'une recherche-action situationnelle*  
Hugues Bazin, 2006
- 06** – *Projets éducatifs locaux: l'enjeu de la coordination*  
Véronique Laforets, 2006
- 07** – *Vers l'éducation partagée. Des contrats éducatifs locaux aux projets éducatifs locaux*  
Bernard Bier (coord.), 2006
- 08** – *Les conseils généraux, acteurs des politiques de jeunesse*  
Bernard Bier et Jean-Claude Richez (coord.), 2006
- 09** – *Les collectivités territoriales, actrices de l'éducation populaire. Conférence de consensus, Paris, 2006*  
Nathalie Boucher-Petrovic (coord.), 2007
- 10** – *Accueillir les jeunes en milieu rural. Pour des territoires solidaires*  
Mouvement rural de jeunesse chrétienne, 2007
- 11** – *Prévenir les ruptures adolescents-institutions. Réflexion sur la recherche-action*  
Joëlle Bordet (dir.), 2007
- 12** – *Enfants et jeunes nouvellement arrivés. Guide de l'accompagnement éducatif*  
Clotilde Giner et Eunice Mangado (AFEV) (coord.), 2007
- 13** – *L'action sociale et la fonction parentale. Héritage et renouveau*  
Florence Ovaere (dir.), 2007
- 14** – *S'informer pour s'orienter. Pratiques et parcours de jeunes*  
Cécile Delesalle, avec la collaboration de Sophie Govindassamy (Vérès Consultants), 2007
- 15** – *Enfants à la colo. Courcelles, une pédagogie de la liberté*  
Jean-Marie Bataille (dir.), 2007
- 16** – *Éducation et citoyenneté*  
Bernard Bier et Joce Le Breton (coord.), 2007
- 17** – *Villes éducatrices. L'expérience du projet de Barcelone*  
Araceli Vilarrasa, Bernard Bier et Jean-Claude Richez (coord.), 2007
- 18** – *Le sujet écrivant son histoire. Histoire de vie et écriture en atelier*  
Alex Lainé et Marijo Coulon (coord.), 2008
- 19** – *Coexist, une pédagogie contre le racisme et l'antisémitisme. Déconstruire les stéréotypes*  
Joëlle Bordet, Judith Cohen-Solal, 2008
- 20** – *Territoires ruraux et enjeux éducatifs. La plus-value associative*  
Fédération nationale des Foyers ruraux (FNFR), 2008
- 21** – *Structures d'animation en zones urbaines sensibles. L'exemple de la Communauté urbaine de Bordeaux*  
Stéphanie Rubi, 2009
- 22** – *Jeunes, racisme et construction identitaire*  
Bernard Bier, Joëlle Bordet, 2009
- 23** – *Construire une démarche d'évaluation partagée. Une expérimentation dans le Pas-de-Calais. Démarche coopérative du réseau DEMEVA*  
Mathieu Dujardin (coord.), 2009
- 24-25** – *Culture, cultures: quelle(s) pédagogie(s) de l'interculturel?*  
Bernard Bier et Clélia Fournier (coord.), 2009

- 26** – *Sortir du face-à-face école-familles*  
AFEV, ANLCL, Fnepe, INJEP, 2009
- 27** – *La Réussite éducative. Un dispositif questionné par l'expérience*  
Véronique Laforets (coord.), 2010
- 28** – *Jeunes mineurs en Associations. Quel impact sur leurs parcours?*  
Stéphanie Rizet, 2010
- 29** – *Politique locale de jeunesse: le choix de l'éducatif. Issy-les-Moulineaux*  
Bruno Jarry (coord.), 2010
- 30** – *Pour une animation enfance-jeunesse de qualité. L'expérience du Calvados*  
Natacha Blanc (coord.), 2010
- 31** – *Agir pour les enfants, agir pour les parents. L'expérience des Écoles des parents et des éducateurs*  
Bernard Bier, Cécile Ensellem, 2011
- 32** – *Jeunes de quartiers populaires et politiques de jeunesse. L'expérience du Grand Ouest*  
Chafik Hbila, 2011
- 33** – *L'accompagnement des jeunes ayant moins d'opportunités. L'exemple du programme Envie d'agir*  
Brice Lesaunier, Laurence Gavarini (dir.), avec la collaboration de Caroline Le Roy, 2011
- 34** – *L'expérience du service civil volontaire à Unis-Cité: quels enseignements pour le service civique?*  
Valérie Becquet (dir.), 2011
- 35** – *Jeunes et médias: au-delà des clichés. Déconstruire les stéréotypes*  
Mikaël Garnier-Lavalley et Marie-Pierre Pernette (ANACEJ) (coord.), 2012
- 36** – *L'information des jeunes sur Internet: observer, accompagner. Expérimentation d'outils avec des professionnels de jeunesse*  
Cécile Delesalle et Gérard Marquié (dir.), 2012
- 37** – *Faciliter la transition vers l'emploi des jeunes: stratégies locales d'accompagnement*  
Angélica Trindade-Chadeau (dir.), 2012
- 38** – *Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales*  
Chantal Dahan (dir.), 2013
- 39** – *La jeunesse dans la coopération euro-méditerranéenne: un levier pour la démocratie?*  
Claire Versini (coord.), 2013
- 40** – *Les jeunes face aux discriminations liées à l'orientation sexuelle et au genre: agir contre les LGBTphobies*  
Cécile Chartrain (dir.), 2013
- 41** – *L'entrepreneuriat des jeunes: insertion professionnelle pour certains, levier d'apprentissage pour tous*  
Isabelle Baptiste et Angélica Trindade-Chadeau (dir.), 2014
- 42** – *Les jeunes et la loi: les enjeux d'une pédagogie de l'éducation à la citoyenneté,*  
Marie Dumollard, Jean-Pierre Halter, Gérard Marquié (dir.), 2014
- 43** – *Éducation pour la santé des jeunes: la prévention par les pairs,*  
Yaëlle Amsellem-Mainguy, Éric Le Grand (dir.), 2014
- 44** – *Développer la mobilité européenne et internationale des jeunes,*  
Francine Labadie, Clotilde Talleu, 2015
- 45** – *Emplois d'avenir: regards croisés d'acteurs. Enquête auprès des jeunes, des professionnels des missions locales et de leurs partenaires*  
Institut Bertrand Schwartz, 2015
- 46** – *De l'international au local: les enjeux du volontariat de solidarité*  
Céline Leroux (coord.), France Volontaires, 2015
- 47** – *Pratiques écologiques et éducation populaire*  
Lionel Larqué et Emmanuel Porte (coord.), 2016

## CONTACTS

### Rédaction

EMMANUEL PORTE

(directeur de la collection)

■ Tél.: 01 70 98 94 27

■ Courriel: porte@injep.fr

Les numéros 1 à 27 sont téléchargeables gratuitement sur le site de l'INJEP: [www.injep.fr](http://www.injep.fr)

À partir du numéro 27, les Cahiers sont en libre accès sur la plateforme Cairn: [www.cairn.info](http://www.cairn.info)

# À découvrir également...

## des ouvrages de référence sur la jeunesse

**Agora débats/jeunesses** est une revue de recherche en sciences sociales qui traite des questions de jeunesse et de politique de jeunesse.

Animée par un comité de rédaction ouvert à plusieurs disciplines et composé de chercheurs, d'universitaires et d'experts, la revue, au travers d'articles de recherche, entend approfondir la connaissance sur les jeunes, leurs situations, leurs modes de vie, leur environnement, les relations qu'ils entretiennent avec les autres générations.

**INJEP analyses & synthèses** présente les résultats des travaux de l'INJEP : enquêtes, études, évaluations d'actions publiques et d'expérimentations mais aussi données et statistiques publiques sur les pratiques des jeunes et les politiques publiques de jeunesse, sur l'éducation populaire, sur le sport ou sur la vie associative. *INJEP analyses & synthèses* se décline en trois sous-collections : « Études et recherches », « Statistique publique », « Expérimentations ».

### À La Documentation française

S. Landrier, P. Cordazzo, Guégnard C. (coord.), *Études, galères et réussites. Conditions de vie et parcours à l'université*, décembre 2016.

Francine Labadie (dir.), *Parcours de jeunes et territoires. Rapport de l'Observatoire de la jeunesse 2014*, janvier 2015.

Olivier Galland, Bernard Roudet (dir.), *Une jeunesse différente ? Les valeurs des jeunes Français depuis 30 ans*, coll. « Doc' en poche. Regard d'expert », octobre 2014.

Francine Labadie (dir.), *Inégalités entre jeunes sur fond de crise. Rapport de l'Observatoire de la jeunesse, 2012*, décembre 2012 (téléchargeable sur <http://goo.gl/NJgjmj>).

### En partenariat avec les éditions Autrement

Yaëlle Amsellem-Mainguy, Joaquim Timoteo, *Atlas des jeunes en France. Les 15-30 ans, une génération en marche*, août 2012.

Contacts ■ Presse/chercheurs

Revue **Agora débats/jeunesses** ■ Yaëlle Amsellem-Mainguy, rédactrice en chef ■ Tél. : 01 70 98 94 19

■ Courriel : [agora@injep.fr](mailto:agora@injep.fr)

INJEP **analyses & synthèses** ■ Roch Sonnet, rédacteur en chef ■ Tél. : 01 70 98 94 40

■ Courriel : [sonnet@injep.fr](mailto:sonnet@injep.fr)

# Consultez tous les titres disponibles sur notre site web

[www.injep.fr/boutique](http://www.injep.fr/boutique)

## Agora débats/jeunesses

- *Les jeunes vulnérables face au système d'aide publique* — n° 62
- *La santé des 15-30 ans. Une lecture du baromètre santé* — n° 63
- *Varia* — n° 64
- *Normes sociales et bifurcations dans les parcours de vie des jeunes* — n° 65
- *Les adolescents face aux dispositifs de médiation culturelle* — n° 66
- *Jeunes Européens : quelles valeurs en partage ?* — n° 67
- *Des sports et des jeunes* — n° 68
- *Jeunes Européens : quelles valeurs en partage ?* — n° 67
- *Des sports et des jeunes* — n° 68
- *Expérimentations sociales : des jeunes et des politiques publiques* — n° 69
- *Les émeutes de 2005, 10 ans après. Rétrospective et perspectives* — n° 70
- *Handicap, passage à l'âge adulte et vulnérabilités* — n° 71
- *Varia* — n° 72
- *Jeunes alteractivistes : d'autres manières de faire de la politique ?* — n° 73
- *Le droit des jeunes* — n° 74
- *La santé des ados aux collèges. Résultats de l'enquête HBSC 2014* — numéro hors-série 2016
- *L'entrepreneuriat et les jeunes* — n° 75
- *Éducation populaire : politisation et pratiques d'émancipation* — n° 76
- *Expériences juvéniles de la pénalité* — n° 77

Prix : 17 euros à partir du n° 60. Numéros 1 à 46 accessibles gratuitement sur [www.persee.fr](http://www.persee.fr)  
Tous les autres numéros sont consultables sur [www.cairn.info](http://www.cairn.info)

## INJEP Analyses & synthèses

- « Trois ans de parcours d'insertion des diplômés du champ du sport et de l'animation », *INJEP analyses & synthèses*, n° 4 [Statistique publique], juillet 2017.
- « Engagement : quels leviers pour mobiliser les jeunes en retrait ? », *INJEP Analyses & synthèses*, n° 3 [Expérimentations], juin 2017.
- « Jeunes ruraux et action publique intercommunale : quelle pertinence du "pays" pour une politique de jeunesse intégrée ? », *INJEP Analyses & synthèses*, n° 2 [Études et recherches], avril 2017.
- « Le sport, d'abord l'affaire des jeunes », *INJEP Analyses & synthèses*, n° 1 [Statistique publique], n° 1, mars 2017.

Téléchargeable gratuitement sur le site de l'INJEP.





L'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire, rattaché au directeur de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative (DJEPVA) du ministère de l'Éducation nationale, est un Observatoire de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative.

Observatoire producteur de connaissances, l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP) est un centre de ressources et d'expertise sur les questions de jeunesse et les politiques qui lui sont dédiées, sur l'éducation populaire, la vie associative et le sport.

Sa mission : contribuer à améliorer la connaissance dans ces domaines par la production de statistiques et d'analyses, l'observation, l'expérimentation et l'évaluation. Son ambition : partager cette connaissance avec tous les acteurs et éclairer la décision publique.

### **L'INJEP, creuset de nouvelles connaissances et de nouvelles données publiques**

Rassemblant des experts de disciplines variées (statisticiens, sociologues, économistes, documentalistes...), l'INJEP produit, rassemble, analyse, synthétise et diffuse des connaissances sur les jeunes et les politiques de jeunesse du niveau local au niveau européen, sur les démarches d'éducation populaire, sur la vie associative et sur le sport. L'INJEP conduit ainsi un vaste programme d'études et de recherches sur ces questions. Il comprend également le service statistique ministériel chargé de la jeunesse et du sport et produit à ce titre des données statistiques sur ces thématiques.

### **L'INJEP, laboratoire d'idées : expérimentations et pratiques innovantes**

À travers l'animation du Fonds d'expérimentation pour la jeunesse, l'INJEP accompagne les initiatives innovantes des acteurs de terrain. L'objectif est d'étudier les effets des projets et d'orienter les politiques publiques vers les dispositifs les plus efficaces. Il suit les expérimentations, leur donne de la visibilité et, à partir de leurs évaluations, propose des pistes de capitalisation pour la mutualisation et l'essaimage de bonnes pratiques.

### **L'INJEP, lieu unique à l'interface des différents acteurs**

À la croisée des univers de la recherche, des statistiques publiques, des élus ou professionnels, l'INJEP est un expert de référence capable de produire des données et des analyses qui bénéficient à la fois des apports de la recherche et de l'expérience de terrain. Grâce à ce positionnement spécifique, il joue un rôle de passerelle entre les différents acteurs à travers de nombreuses publications, des produits documentaires et des événements.

INSTITUT NATIONAL DE LA JEUNESSE ET DE L'ÉDUCATION POPULAIRE  
Direction de la jeunesse, de l'éducation populaire  
et de la vie associative  
95, avenue de France – 75650 Paris Cedex 13  
Téléphone: 01 70 98 94 00  
Site: [www.injep.fr](http://www.injep.fr)



Complexité des territoires, recompositions administratives, transformation des pratiques juvéniles, dispositifs multiples, nécessité de compétences renouvelées... Les professionnels et bénévoles des politiques de jeunesse, du développement local et de l'éducation populaire sont de plus en plus contraints à une adaptation permanente, faite de création voire d'expérimentation. Le partage d'idées, de valeurs et d'approches permet alors à chacun de s'enrichir mutuellement et de construire ainsi une intervention adaptée.

C'est dans cette dynamique que la collection des « Cahiers de l'action : jeunesses, pratiques et territoires » se propose d'offrir aux acteurs de la jeunesse des ressources sur des champs thématiques variés, utiles à leur travail, avec la volonté affirmée de faire émerger l'intelligence des pratiques.

## Médiation numérique: mutations des pratiques, transformation des métiers

Depuis les premières Assises de la médiation numérique à Ajaccio en 2011, le terme de « médiation numérique » s'est progressivement imposé pour tenter d'harmoniser des pratiques, des métiers, des territoires très variés renvoyant à des champs historiquement différenciés : animation multimédia ; espace public numérique ; association de promotion des usages de l'internet ; médiation scientifique et technique... La collection des « Cahiers de l'action », tournée vers l'analyse des pratiques associatives et des enjeux contemporains qui concernent les acteurs et professionnels de la jeunesse et de l'éducation populaire, se devait donc de consacrer un numéro à l'émergence et à la structuration du secteur d'activité.

Comment le numérique bouscule-t-il les pratiques professionnelles des acteurs ? Qu'est-ce que cela modifie dans les postures d'animation ou de médiation ? Comment cela interroge-t-il les territoires d'intervention et les réseaux d'acteurs ? Quels nouveaux métiers émergent, et pour quel rapport au public ?

Cet ouvrage permet de faire le lien entre les pratiques d'éducation populaire et le développement de politiques et de réflexions publiques de soutien à l'élargissement des activités de médiation numérique. Ce faisant, il donne à voir la variété des défis que les acteurs cherchent à relever et l'importance des dynamiques collectives. Il y est question d'espaces d'engagement et d'apprentissage autour du numérique (tiers-lieux, territoire numérique, espace public numérique, fablab, bibliothèque...) mais aussi de pratiques éducatives augmentées d'expériences collectives et de nouveaux outils.

*Emmanuel Porte est chargé d'études et de recherche à l'INJEP.*



**Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire**  
Observatoire de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative  
95, avenue de France - 75013 Paris - [www.injep.fr](http://www.injep.fr)



9 782111 385221

ISBN : 978-2-11-138522-1