

## AGINUM 2022

15 novembre 2022 - Marché des Douves, Bordeaux

### Intervention UNISPHERES - Atelier collaboratif n°6

#### **"Conseiller numérique, Animateur multimédia, Numérique ludique et culturel : quelle complémentarité ?"**

*Avec Anaïs Claverie, directrice d'Unisphères et Léa Riverain, médiatrice et coordinatrice*

#### **Diagnostic :**

- Liée à une fracture sociale, présence d'une fracture numérique ("inégalités dans l'accès aux technologies de l'information et de la communication, leur utilisation et leur impact") au sein de la population et particulièrement dans les quartiers prioritaires, liée à un manque d'équipement + un manque de compétences
- Usage intensif des outils numériques par certains, avec les réseaux sociaux entre autres - mais sans savoir bien utiliser ces outils > manque d'encadrement

#### **Introduction :**

- Présentation des termes de la problématique : "conseiller numérique", "animateur multimédia", puis présentation de la notion de "numérique ludique et culturel" par la présentation de l'association et de ses différents projets
- Présentation de l'association Unisphères, à retrouver en détail sur le site internet : <https://unispheres.fr/> ou dans le catalogue de l'association via le lien ci-après : <https://fr.calameo.com/books/005564685b13330578ee0>  
En quelques mots : Unisphères, association de Médiation et de Développement Artistique, Culturel et Numérique, agit à travers une démarche de recherche et d'innovation grâce au travail direct avec l'artiste numérique Kamel Ghabte pour créer des passerelles entre les 'sphères', qu'elles soient sociales, culturelles, numériques... Avec comme enjeux principaux la co-construction et la transdisciplinarité. Unisphères cherche ainsi à permettre un accès à la culture, à l'artistique et au numérique pour toutes et tous, à travers les projets "Digital Days" et de sensibiliser aux risques du numérique avec "Touche Pas à Mon Profil", par la mise en place d'actions de médiation culturelle et numérique.
- Tour de table des participants avec explication de leurs structures ainsi que de l'utilisation qu'ils y ont du numérique :
  - "recherche de complémentarité entre les profils différents dans le numérique"
  - "accompagnement de personnes dans les démarches administratives, loin de l'aspect culturel"
  - "utilisons facebook pour nos échanges mais sommes à la recherche de nouveaux outils"
  - "organisation d'ateliers sur la prise en main des outils numériques avec une volonté d'amener du ludique et du culturel à ces publics"
- Questionnements autour du terme "ludique", qui ne peut pas pour certains être associé au métier sérieux de conseiller numérique, qui répond à un réel besoin.  
Avec Unispheres, on est à la croisée de ces domaines. Nous utiliserions plutôt dans notre cas le terme "pédagogique" que "ludique", car le jeu permet l'accès puis l'apprentissage dans l'utilisation de ces outils. Contre exemple : "Nous, on a tous appris l'informatique au travers des jeux vidéo, d'Internet. Le côté ludique est super important pour l'apprentissage."

#### **Débat mouvant :**

##### **Affirmation 1 : Le numérique peut être utilisé de manière ludique auprès de tous les publics**

- Argument "contre" : "Il y a un public réfractaire avec lequel on essaie de faire des choses ludiques, mais qui ne se sent pas du tout concerné et qui n'en a pas envie. Ce public est souvent un public en situation de précarité."
- Argument "doute" : "Tout dépend de comment on emploie le mot ludique, que ce soit dans la démarche et dans l'accompagnement."

→ Argument "pour" : "Dans une association de jeux vidéo, je peux réussir à faire jouer n'importe quel public à un jeu et à découvrir le numérique de manière ludique."

### **Affirmation 2 : Le numérique rend la culture plus accessible à toutes et à tous**

→ Argument "contre" : "On a dit que le numérique "peut" rendre la culture plus accessible mais il n'y a pas d'automatisme. Il faut avoir les bons outils et qu'ils soient adaptés à tous les publics."

→ Arguments "doute" : "Plutôt d'accord, car oui avec Internet on peut aller voir ce qu'il se passe à l'autre bout du monde mais il faut penser à tous les profils et notamment aux publics empêchés, avec un handicap ou malvoyants et qui se retrouvent avec l'outil devant eux mais qui ne peuvent pas l'utiliser."

"Oui le numérique rend la culture plus accessible. On a pu le voir pendant le covid, on a pu assister à des spectacles de danse sur Internet... Mais ce qu'il faut prendre en compte c'est que la culture est plus accessible à tous les publics, mais c'est qui "tous" ?"

"Pour que ce soit accessible à toutes et à tous, il faut déjà avoir l'appétence d'aller vers ces choses là (exemple : les musées, même virtuels)."

→ Arguments "pour" : "Si dans numérique on parle d'Internet, évidemment alors. Internet a ouvert tellement de possibilités. Chercher n'importe quelle information. Mais bien entendu, c'est si on en a envie."

"Oui, car avec le numérique on peut créer sa propre musique, ses films et les diffuser. Le numérique enlève donc tous les intermédiaires entre artistes et publics, ce qui rend la culture plus accessible."

### **Affirmation 3 : La transition numérique des structures est nécessaire pour un accompagnement qualitatif des publics autour de la fracture numérique**

→ Arguments "pour" : "C'est important d'avoir du matériel pour pouvoir accueillir les personnes, pour faire des ateliers. Il faut tous les outils et du matériel pour les personnes qui en auraient besoin. Cela permet de préparer au mieux les conseils et les services."

→ Argument "doute" : "On a tendance à se cacher un peu derrière la technique et les outils sans prendre en compte qu'il y a aussi d'autres moyens et choses qui peuvent mener à un meilleur accompagnement des publics autour de la fracture numérique. Il faut aussi d'autres compétences pédagogiques et la prise en compte des publics auxquels on s'adresse et des besoins."

### **Affirmation 4 : Les outils numériques et de l'action sociale peuvent être complémentaires dans la création de projets pour le public**

"C'est intéressant de travailler ensemble, mais il faut savoir ce que sont les outils de l'action sociale ?" Échanges autour de ce terme.

→ Argument "pour" : "Nous développons un réseau qui rassemble tous les acteurs du champ social, numérique ou culturel pour partager sur leur pratiques, leurs outils pour un travail commun. Ce n'est donc pas forcément les outils mais surtout le réseau qui permet la mise en commun des différents outils."

### **Conclusion :**

Cette complémentarité naît quand ces différents acteurs se rejoignent autour d'un projet, d'une démarche, d'une méthode, impliquant également par exemple des ingénieurs, des artistes, donc des ressources autres que celles développées par les créateurs du projet eux-mêmes.

Dans le cadre des projets d'Unisphères par exemple, la démarche de médiation culturelle et numérique ainsi que d'expérimentation d'outils numériques, ludiques et culturels peut participer à la montée en compétences des publics. On va pouvoir travailler ensemble sur des projets qui plaisent au public, avec un apprentissage au numérique qui se fait par différents aspects et donc avec aussi un aspect ludique. La pratique du numérique se fait dans une grande partie des cas à travers une pratique culturelle, par le jeu ou la création par exemple. Par cultures numériques, on désigne les biens culturels produits à l'aide des technologies numériques mais également les effets du numérique sur les pratiques humaines.

Grâce au travail et à la construction de projets en lien direct avec des artistes, comme Kamel Ghabte, l'artistique et le culturel sont utilisés chez Unisphères comme portes d'entrées vers l'inclusion numérique, l'insertion professionnelle, le développement personnel des différents publics.

C'est une autre manière pour le public d'approcher le numérique et de se former dans ce domaine et ceux alentour. Cette approche permet à toutes et à tous de découvrir des pratiques et ainsi de leur permettre de s'épanouir dans le numérique.