VERS UNE VILLE NUMÉRIQUE INCLUSIVE ?

INTERVENTION de STÉPHANIE LUCIEN BRUN,
co-fondatrice du réseau des Espaces Publics Numériques du lyonnais.

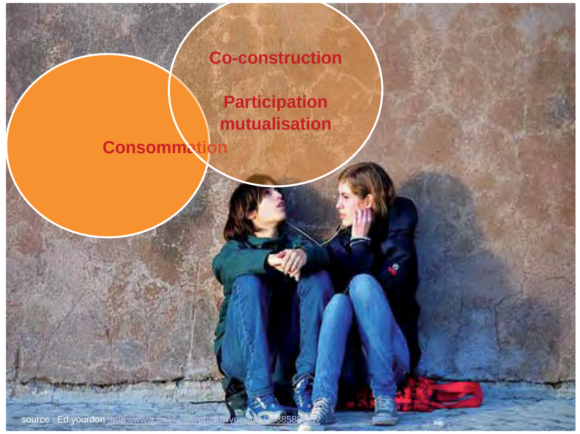
Je souhaite vous donner quelques éléments sur la façon dont les acteurs de proximité accompagnent le développement de la ville numérique.

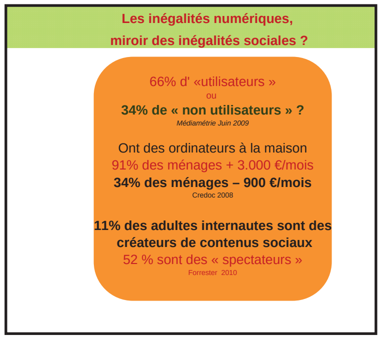
Adaptations
Technologiques
Cognitives
Enjeux
Individuels
Collectifs

Quelle identité numérique ?

L'identité numérique d'une ville se construit avec ses habitants. Cela implique une reconnaissance de leur rôle, ainsi qu'un accompagnement dans la façon dont ils vont contribuer aux interconnexions qui vont redéfinir les différents espaces urbains. A travers les projets développés, nous constatons de nouvelles formes de sociabilité et de nouvelles formes d'occupations de l'espace. Ces évolutions impliquent des capacités d'adaptation importantes chez les individus. Ces dernières ne sont pas uniformément réparties. Elles concernent en premier lieu les capacités technologiques et cognitives, nous renvoyant aux questions d'éducation et de formation.

La capacité à se construire en tant qu'individu est en prise avec les enjeux du collectif et ce qui se construit sur ces nouveaux espaces. Cette adaptation doit être accompagnée pour que chacun trouve sa place, même si la tentation peut être forte de se laisser porter par des logiques de consommation de services, d'applications ou de contenus. Si nous n'investissons pas suffisamment dans des démarches de participation et de mutualisation, voire de co-construction, nous risquons de laisser de côté une partie non négligeable des habitants de la ville. Nous pouvons parler des *digital natives*. Mais je pense à toutes les personnes en marge de pratiques numériques de base, qu'elles soient âgées, en situation de handicap ou en proie à la précarité.



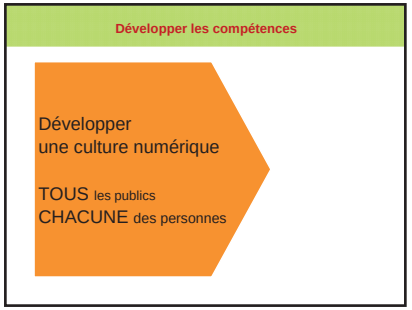


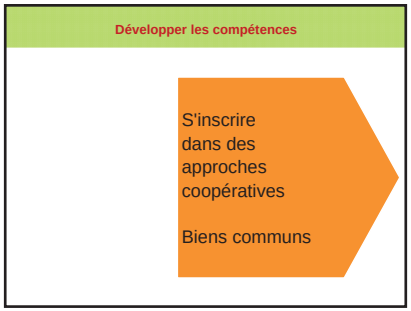
Je pose donc cette question : est-il effectivement possible de construire une ville numérique inclusive ? Si oui, comment allons-nous pouvoir la mettre en œuvre ? Sans être rabat-joie, je voudrais donner quelques chiffres de base. Au-delà d'une accélération très importante des connexions *via* les outils numériques, 66 % des personnes utilisent Internet. Par conséquent, 34 % ne l'utilisent pas. Certes, les chiffres de l'utilisation des mobiles changent la donne.

Toutefois, les personnes non connectées à Internet à domicile ne le feront pas sur mobile. Les inégalités économiques se retrouvent bien évidemment rapportées à l'usage du numérique. Les taux d'équipements sont très inégalitaires selon les revenus. Il me semble également essentiel de conserver à l'esprit que seulement 11 % des Internautes en France aujourd'hui sont créateurs de contenus sociaux.

Malgré la diversité des outils et la simplification des interfaces, plus de 52 % des utilisateurs ne sont que spectateurs d'Internet. Nous pourrions certes discuter sur la façon dont ces chiffres sont produits. Un doute légitime peut s'installer dans une partie importante de la population sur ce qu'apportent ces nouveaux outils diffusés. Pour que ces interrogations soient levées et qu'une participation de l'ensemble puisse se mettre en place, il est essentiel de travailler sur la mise en compétences numérique des individus. Ces compétences ne sont pas innées. Elles évoluent dans le temps, et demandent à être adressées dans différents champs de vie. L'école, la famille, l'environnement professionnel etc. sont concernés. Une multitude d'acteurs sont donc impliqués.

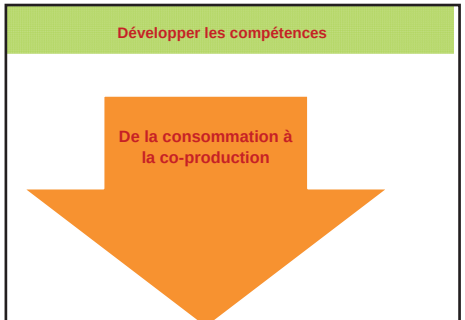
Ces compétences vont devoir s'ancrer dans les besoins et les réalités de vie des personnes. L'objectif de ce travail sur les compétences est de proposer un pré-requis pour évoluer d'une situation de fascination ou d'un rejet catégorique à un stade de mise en mouvement. Les habitants de la ville numérique pourront ainsi contribuer de façon significative à la vie de leur territoire. Loïc Haÿ nous a donné de multiples exemples. Lorsque les habitants d'un territoire vont construire une carte libre et ouverte, en utilisant pour exemple *Openstreetmap*, ils se réapproprient l'espace urbain en cours. Cet outil libre permet également de constituer des biens communs numériques avec cette implication des habitants. Ces biens communs pourront par la suite être utilisés dans d'autres projets.

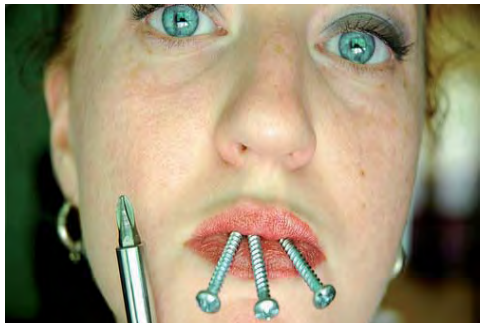




Vers un accès au réseau pour tous ?

L'enjeu est donc bien de donner un accès au réseau à tous. Chacun peut devenir un acteur à part entière de la vie de son territoire. Nous constatons une évolution dynamique entre l'accès au numérique et la façon dont nous allons pouvoir devenir des artisans de la ville numérique et du faire ensemble. Sur notre territoire, il existe une variété d'acteurs qui se sont emparés de ce besoin d'appropriation citoyenne du numérique. Dans le champ de la culture et de la création, nous retrouvons des acteurs institutionnels reconnus que sont les bibliothèques ou médiathèques municipales. Ils reçoivent de nombreux visiteurs dans leurs pôles numériques, presque en flux continu.

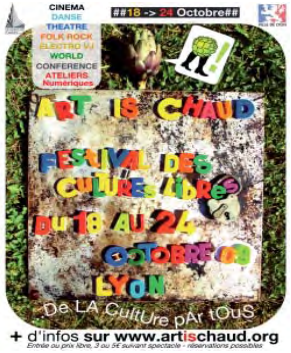




Le développement des usages

Culture
Création

Artischaud
BM
AADN



Les hommes debout
Quartier de la Guillotière
Décembre 2009

D'autres types d'acteurs se sont intéressés à la façon dont les outils numériques peuvent contribuer à de nouvelles formes de production et de diffusion de la création. Je citerais pour exemple le festival *Artishow*, qui regroupe un collectif d'acteurs culturels militant autour de la culture libre. Ils essayent dans l'espace urbain de proposer des œuvres produites en licence libre. Je cite également l'association AADN, rassemblement d'artistes numériques. Certains d'entre eux fortement ancrés sur un territoire hyper-local, à savoir celui de la Guillotière. Ils développent différents projets qui ont pour point commun d'engager les habitants dans la création. Ils construisent une autre vision du territoire sur lequel ils travaillent. Le projet *Les Hommes Debout* consiste en un travail autour de la mémoire du quartier de la Place du Pont. Des enregistrements sonores et visuels ont été réalisés, avant une proposition formulée lors de la Fête des Lumières. Ce projet tourne sur d'autres espaces, ne se limitant pas à son territoire.

En termes de proximité, les espaces publics numériques jouent un rôle important. Au départ, ils ont été développés avec l'idée de fournir un accès à Internet et à des compétences numériques. Aujourd'hui, ces projets se mobilisent sur la façon dont le numérique devient un activateur de projet. Il s'agit d'abord d'un projet social sur un territoire, et les espaces numériques sont utilisés comme ressources pour ce projet. Je peux ainsi citer le projet *WikiGuill*, portail d'un territoire circonscrit qu'est le quartier de la Guillotière. Sur la base d'un outil collaboratif mais également d'une animation, ce projet vise à construire un nouvel espace d'échanges et de mutualisation de ressources entre les acteurs existant sur le territoire. Il fait écho à des projets sur d'autres territoires avec une mise en réseau sur le plan. Une MJC est à l'initiative du projet. Elle a décidé de mettre en avant ce que pouvaient apporter les outils numériques aux habitants du territoire. Un autre projet de territoire s'intitule la *Maison de Grigny*, né sur un territoire précis. Il est axé sur le développement des usages du numérique. A travers l'exemple donné sur un territoire initial au sud de Lyon, se développent aujourd'hui des initiatives sur l'ensemble du Grand Lyon. Des liens se créent également avec des départements limitrophes, voire sur la France entière. Nous sommes bien sur des projets d'éducation aux médias, d'expérimentation de la construction de nouveaux liens entre acteurs sociaux et acteurs du numérique.

Le développement des usages

Outiller la vie du territoire

WikiGuill'
M@ison De Grigny
Fête du Livre de Bron
Web TV Saint Priest

www.maison-tic.org/

De nouvelles formes de participation sociale

http://webtvduvillage-saintpriest.i-citoyen.com/

Site hébergé chez www.i-citoyen.com

Les citoyens peuvent ainsi trouver à travers le numérique de nouvelles formes de participation sociale. Un *blog* a ainsi été développé par des personnes en projet d'insertion socioéconomique. Ces outils sont classiques et très simples, mais tout le travail autour de ce blog a permis de mieux comprendre que nous ne sommes pas tous prêts pour écrire sur ce type de support. Je rappelle également que nous dénombrons en France 9% de personnes souffrant d'illettrisme. De fait, ces outils très centrés sur l'écrit coupent encore une frange de la population. Un autre projet réside dans la *Web TV*, développée par le Centre Social de la Carnière à Saint-Priest. Des bénévoles de ce centre ont voulu utiliser la souplesse numérique pour raconter la vie du quartier, réaliser des collectes de mémoire…

Dans tous ces projets, il se dégage une importance forte de l'existence d'une culture numérique. Cette dernière se crée progressivement. La question se pose désormais de savoir qui et comment s'accompagne cette culture numérique. Il est nécessaire de s'interroger sur la façon dont nous apprenons à appréhender ces possibilités offertes par ces outils et leur appropriation pour en tirer un résultat collectif. Des initiatives locales existent. Le cycle *Vivre la culture numérique*, animé par le réseau des Bibliothèques de Lyon, propose des réflexions thématiques sur ces questions. Nous devons nous interroger sur l'évolution de la construction culturelle avec les outils numériques.

Le développement des usages

Éducation aux médias
Identité numérique

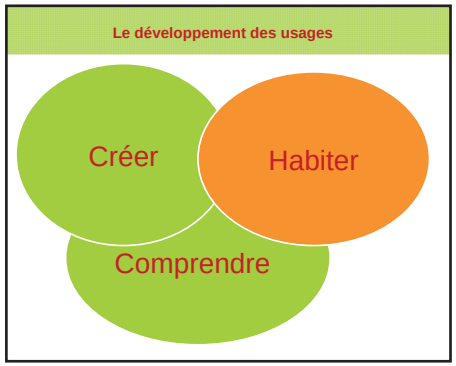
Vive la culture numérique
Projet Loire
Fréquences Ecoles

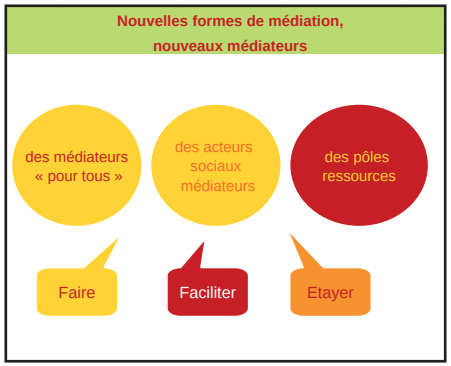
http://www.vive-laculturenumerique.org/

http://www.frequence-ecoles.org/

Nous revenons sur des populations plus jeunes. *Fréquences École* sur le territoire du Grand Lyon a de nombreux projets sur l'éducation à l'image. Cette association travaille aujourd'hui sur des territoires d'expérimentation précis pour permettre à des jeunes de déconstruire la vision de leur territoire pour mieux la reconstruire. Ces projets se passent aujourd'hui dans l'agglomération. Ils illustrent un triptyque possible pour définir les missions des médiateurs numériques. Ces personnes peuvent à la fois travailler dans des espaces numériques, mais pas seulement. Ce sont des acteurs de la culture ou du champ social, qui à un moment se retrouvent à mobiliser des outils numériques pour être accompagnés par le public.

La complémentarité entre ces différents acteurs va créer un maillage suffisant sur le territoire. Je m'interrogerais donc avec vous sur ce que seront les espaces numériques de demain. Ils devront être, à mon sens, des lieux encore plus ouverts et plus brassés pour permettre à des publics qui ne se croisent pas forcément de construire ensemble leur ville numérique.





Ressources

Coordination des réseaux d'EPN RRA – Coraia - www.coraia.org
Réseaux des EPN du Lyonnais - www.epndulyonnais.org
Coordination des acteurs du libre - www.colibre.org
OpenStreetMap – www.osm.fr
WikiGuill' - http://www.wikiguill.net/wiki/Accueil
Artischaud - http://www.artischaud.org
La M@ison de Grigny - www.maison-tic.org/
Vive la culture numérique - http://www.vive-laculturenumerique.org/
Fréquences Écoles - www.frequence-ecoles.org/
AADN - www.aadn.org/

Merci de votre écoute...

Me joindre:
stephanie@lafabriquealiens.org
twitter|Identi.ca : stephlulu

GRANDLYON communauté urbaine
Direction de la Prospective et du Dialogue Public
20 rue du lac - BP 3103 - 69399 LYON CEDEX 03
www.millenaire3.com