



42° COLLOQUE INTERNATIONAL DE L'ISIAT

Livret des résumés

Repenser l'animation socio-culturelle à l'ère du numérique

Inclusion, éducation et engagement

26 et 27 Janvier 2026

 Scannez pour
en savoir plus



Sommaire

Introduction P.3

Conférences Plénières P.4

Atelier 1: Intelligence artificielle, jeunesse et territoires : pratiques, représentations et inclusion P.7

Atelier 2: Numérique, animation et médiation : entre injonctions institutionnelles et expériences vécues P.13

Atelier 3: Médiation, numérique et autonomie : regards croisés sur les pratiques éducatives P.17

Atelier 4: Quand la médiation numérique se met en mouvement : inclusion sociale, territoires et publics en transition P.21

Atelier 5: Le numérique comme médiateur socioculturel : communs éducatifs, jeux vidéo et inégalités territoriales P.25

Atelier 6. Créer, comprendre, résister : médiations numériques et pouvoirs d'agir. P. 29

Atelier 7. Pratiques d'animation à l'ère du numérique: compétences, médiations et inclusion P.34

Conclusion: perspectives croisées sur le numérique et l'animation socioculturelle P.38

Comité Scientifique P.39



Introduction

À l'heure où le numérique reconfigure les formes de lien social, l'animation socioculturelle se réinvente au plus près des territoires et des publics. Ce colloque réunit des actrices et acteurs engagé·es: chercheur·es, professionnel·les, formateur·rices, médiateur·rices, etc. qui interrogent, expérimentent et transforment les usages du numérique dans une perspective éducative, sociale et citoyenne.

Les contributions présentées donnent à voir un numérique vécu, discuté et approprié, loin des approches uniquement techniques. Elles témoignent d'un engagement collectif pour une animation socioculturelle attentive aux inégalités, porteuse de sens et orientée vers la participation, l'émancipation et le pouvoir d'agir.

Le numérique transforme en profondeur les pratiques sociales, éducatives et culturelles, et interroge directement les fondements de l'animation socioculturelle. Le 42^e colloque de l'ISIAT s'inscrit dans cette dynamique en proposant de repenser l'animation socioculturelle à l'ère du numérique, à partir des enjeux d'inclusion, d'éducation et d'engagement.

Les communications réunies dans ce livret témoignent de la diversité des approches portées par des chercheur·es, professionnel·les et acteur·rices de terrain. Elles explorent les usages du numérique dans des contextes variés: territoires, institutions, collectifs, en mettant en lumière à la fois les inégalités, les tensions et les potentialités qu'il génère.

Au croisement de l'analyse scientifique et de l'expérience de terrain, ces contributions interrogent les pratiques de médiation, les démarches participatives et les méthodes d'intervention et de recherche. Elles montrent comment le numérique peut devenir un levier de lien social, d'émancipation et de créativité, à condition d'être pensé de manière critique, située et collective.

Ce livret de résumés offre ainsi un aperçu des débats et des réflexions qui traverseront le colloque, conçu comme un espace de dialogue entre savoirs académiques et pratiques professionnelles, au service d'une animation socioculturelle en constante évolution. Profitez de ces deux jours!



Résumés 26 janvier

Conférences Plenières



Ce que le numérique fait à l'animation (et ce que l'animation fait au numérique)

Nayra Vacaflor, MCF IUT Bordeaux Montaigne, laboratoire MICA

Le numérique occupe aujourd’hui une place centrale dans les pratiques sociales, éducatives et culturelles, transformant en profondeur les manières d’agir, de communiquer et de faire collectif. Pour l’animation socioculturelle, il ne s’agit pas d’un simple changement d’outils, mais bien d’une reconfiguration des cadres d’intervention, des postures professionnelles et des relations aux publics. Ce colloque propose d’interroger ces transformations à partir d’un double mouvement : ce que le numérique fait à l’animation, et ce que l’animation fait au numérique.

Les recherches en sciences de l’information et de la communication ont montré que les technologies numériques ne produisent pas d’effets univoques. Elles s’inscrivent dans des contextes sociaux, territoriaux et institutionnels marqués par des inégalités d’accès, de compétences et de reconnaissance (Jouët ; Granjon). Dans ce cadre, l’animation socioculturelle joue un rôle spécifique : celui d’un espace de médiation, capable d’accompagner les usages tout en développant une lecture critique des environnements numériques.

Le numérique transforme les pratiques d’animation à plusieurs niveaux. Il redéfinit les formes de participation et d’engagement, souvent plus fragmentées, hybrides ou intermittentes (Cardon). Il modifie les dispositifs d’intervention en introduisant de nouveaux formats — plateformes, jeux, vidéos, données — qui brouillent les frontières entre présence et distance, entre action éducative et expérience médiatisée. Il interroge également les éthiques professionnelles, notamment autour de la protection des publics, de la place des algorithmes et de la gestion des données dans des espaces historiquement liés à l’éducation populaire et à l’émancipation.

Mais l’animation ne se contente pas de s’adapter à ces transformations : elle contribue activement à façonner d’autres usages du numérique. À travers des démarches de médiation, d’expérimentation et de recherche-action, elle participe à une repolitisation des technologies, en les inscrivant dans des projets de pouvoir d’agir, de communs et de justice sociale (Frau-Meigs ; Dardot & Laval). Les pratiques de terrain montrent que le numérique peut devenir un support de réflexion collective, de récit, de créativité et de capacitation, à condition d’être pensé comme une relation et non comme une finalité technique.

Les communications réunies dans ce colloque s’inscrivent dans cette perspective. Elles donnent à voir des expériences situées, portées par des animateur·rices, formateur·rices, chercheur·ses et acteur·rices de terrain, qui interrogent les tensions contemporaines entre automatisation et autonomie, standardisation et participation, gouvernance par les données et expériences vécues. En croisant approches théoriques et retours d’expériences, ce colloque affirme l’animation socioculturelle comme un espace privilégié pour penser, expérimenter et critiquer les usages numériques au service de l’inclusion, de l’éducation et de l’engagement.

IA et territoires invisibilisés : vers une France algorithmique à deux vitesses ?

Jean-Baptiste Manenti, Spécialiste des enjeux territoriaux du numérique. Ancien responsable des relations avec les élus et les organisations territoriales du Conseil National du Numérique.

Le pourrait-il que la course à l'IA renforce la fracture technologique d'une France à deux vitesses ? C'est la dynamique qui semble en effet se dessiner, au préjudice des espaces périphériques, ruraux, ultramarins, périurbains...

Ce mouvement relève d'une double dynamique. D'une part, les données d'entraînement des systèmes d'IA sont celles des centralités, et font donc peu de cas de la marge statistique ; d'autre part, l'entraînement permanent de ces systèmes sur les données de leurs utilisateurs, moins nombreux dans ces espaces périphériques, en particulier ruraux, stimule un cercle vicieux.

Outils de moyennisation par excellence, ces systèmes vont mécaniquement invisibiliser les territoires à la marge (ces derniers disparaissant par exemple des recommandations de lieux d'intérêt dans une région), et renforcer les stéréotypes qui y sont associés dans des milieux qui ne les connaissent pas (lorsqu'on demande à un grand modèle de générer une image de femme bretonne, cette dernière est presque systématiquement revêtue d'un costume traditionnel, bien loin des réalités bretonnes actuelles). Il en résulte une inadaptation chronique des modèles dominants aux réalités territoriales.

Alors, que faire ? ça et là, des territoires cherchent à reprendre la main ; des coalitions se construisent entre collectivités, entreprises souveraines, monde académique et structures de médiation ; des modalités de gouvernance originales voient le jour, associant citoyens et écosystèmes territoriaux pour établir besoins réels et lignes rouges ; des élus débattent et tranchent des usages et des non-usages qu'ils souhaitent voir émerger chez eux ; des collectivités investissent et soutiennent l'accompagnement des citoyens, dans leurs pratiques comme leur esprit critique... autant de mouvements qui permettront de faire émerger des souverainetés technologiques locales, et des systèmes d'IA enfin mis au service des réalités territoriales.

La transition numérique des associations d'éducation populaire.

Emmanuel Porte, Chargé de recherche à l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP). Directeur de la revue *Les cahiers de l'action*.

La transition numérique s'est imposée comme un enjeu majeur et transversal dans l'ensemble du secteur associatif, bouleversant les pratiques professionnelles et l'organisation militante. La crise sanitaire a agi comme un accélérateur, révélant et amplifiant le besoin d'un accompagnement stratégique, allant bien au-delà des simples outils techniques.

Cette communication s'appuie sur une enquête qualitative (50 entretiens, 15 observations d'activités) menée auprès de plusieurs têtes de réseaux de l'éducation populaire et de l'animation (Ligue de l'Enseignement, les CEMÉA et les Fédérations de Centres Sociaux) sur leurs dynamiques d'appropriation du numérique. Elle entre notamment par les métiers et fonctions de celles et ceux qui ont le numérique au cœur de leur quotidien que ce soit en tant que responsable associatif, d'animateur, de chargé de mission numérique, etc. Elle met en lumière une tension structurelle : l'oscillation constante entre la nécessité de répondre aux urgences de l'inclusion (aide aux démarches dématérialisées, lutte contre l'illectronisme, accompagnement aux pratiques numériques inclusives) et l'impératif d'ancrer le numérique dans une réflexion politique et éducative globale et éthique.

L'analyse des pratiques associatives (via des initiatives telles que les Centres Sociaux Connectés ou les travaux des CEMÉA autour d'ECHO Network) montre que le déploiement du numérique en association incite à une révision profonde des fondamentaux du projet associatif (gouvernance, communication, formation des acteurs). Cependant, ces efforts de structuration sont souvent limités par un financement parcellaire et ponctuel, orienté par appels à projets (DLA, FEDER, ANCT), par un turn-over important des salariés en charge de ces questions, ce qui rend difficile l'établissement d'une vision cohérente et pérenne. Le secteur est ainsi confronté à une « incohérence » et un « millefeuille » de dispositifs tout en ayant la volonté de ne pas passer « à côté » d'une transition numérique jugée nécessaire.

Pour soutenir une forme de transition numérique des associations, nombreux de professionnels font appel à des expériences et des principes qui relèvent de l'éducation populaire. Le numérique offre une occasion à l'animation socioculturelle de poser à nouveau la question de l'émancipation et de la formation des citoyens en lien avec des pratiques collectives. Ce contexte conduit à l'émergence d'un nouvel horizon émancipateur pour l'éducation populaire, articulé autour des logiciels libres, des communs numériques et de la critique de la « marchandisation de l'éducation » et de la donnée. L'enjeu central de l'animation socioculturelle à l'ère du numérique semble ainsi de développer la data literacy et la capacité critique des publics et des professionnels face à l'omniprésence du digital, transformant les animatrices et animateurs en « chargés de mission aux transitions » dont on peut tenter de définir les contours de l'activité.

Atelier 1

Intelligence artificielle, jeunesse et territoires : pratiques, représentations et inclusion



Les pratiques spontanées de jeunes de lycées agricoles en matière d'IA peuvent-elles constituer un levier éducatif et de développement de la pensée complexe ?

Marie Cadou, Enseignante – doctorante ENSFEA - UMR EFTS (France)

Depuis le lancement de ChatGPT, fin 2022, premier agent conversationnel grand public gratuit, le recours à des IAg s'est rapidement et massivement répandu dans les pratiques, et notamment dans les pratiques des jeunes (rapport du Sénat, 2024). Le rapport remis en mai dernier à la ministre de l'Éducation nationale sur l'IA dans les établissements scolaires (IGÉSR, 2025) met en lumière, outre la généralisation de l'usage des IAg chez les adolescent·e·s, une diversité et une inégalité de ces usages, ainsi que l'existence d'un regard critique sur cette technologie. Les enjeux liés aux IA, et les risques qui lui sont liés (Sadin, 2018), ne sont pas étrangers aux jeunes usager·ère·s, qui ne forment cependant pas une catégorie d'utilisateur·rice·s homogène. Pour autant, les usages spontanés des IAg chez les jeunes sont un déjà-là pour les professionnel·le·s de l'éducation et de l'animation, qui n'ont pas encore de culture professionnelle stabilisée autour de ces outils numériques et des enjeux dont ils sont porteurs (Baillifard et Carbonel, 2025).

Notre travail de thèse entend mobiliser les fondements de l'éducation populaire et de l'animation socioculturelle pour envisager les usages spontanés des IAg par les jeunes comme levier éducatif, dans le cadre de scénarios pédagogiques axés autour de questions socialement vives (QSV) (Legardez et Simonneaux, 2006), en vue du développement d'une pensée complexe (Morin, 1990), garante d'autonomie et d'émancipation. Il s'appuiera sur la conception et l'expérimentation d'un dispositif d'enseignement construit sur des concepts de philosophie : l'outil convivial au service de l'autonomie (Illich, 1975), la technologie contributive et herméneutique (Stiegler et al., 2020), la robustesse des systèmes (Hamant, 2025). Ce travail de thèse se structure en deux phases empiriques : une étude longitudinale des pratiques des IAg des jeunes, la conception et l'analyse de la mise en œuvre d'un dispositif d'enseignement. Des entretiens avec des échantillons d'élèves de lycées agricoles permettront de nourrir la conception pédagogique.

Notre communication présentera le cadre conceptuel de notre étude et la méthodologie d'entretiens envisagée pour la première phase de terrain : constitution des échantillons, objectifs des entretiens et sujets abordés (description des usages de l'IA, finalités, réflexivité des jeunes sur leurs pratiques, rapport à l'apprentissage...), modalités de recueil de la parole, grille d'analyse.

Quelles possibilités d'autonomie au sein de dispositifs d'apprentissage numériques ?

Clément Dussarps, MCF Université de Bordeaux (France)

Alice Le Coz, MCF Université de Bordeaux (France)

Les dispositifs numériques d'apprentissage, qu'ils relèvent de la formation institutionnelle ou de contextes comme celui de l'animation socioculturelle, exercent de facto des contraintes, relatives au « poids » du dispositif sur les usagers (Dussarps, 2025) : ils façonnent les usages, les rapports sociaux (Proulx, 2001) et imposent un cadre plus ou moins rigide et normé, constitué de règles voire d'injonctions qui organisent l'activité, notamment d'apprentissage. Dans un contexte de médiatisation importante en formation à distance, la « perte de prise » sur le dispositif (Renée, 2011) est d'autant plus forte que les échanges se font généralement rares, voire que les apprenants disent vivre une véritable « déshumanisation » de la relation éducative (Baudrit, 2018). Alors que certains usagers-apprenants acceptent voire recherchent ce cadre contraignant car jugé sécurisant (Dussarps et al., 2024), d'autres au contraire désirent s'en extraire dans une démarche de recherche d'autodétermination (Deci et Ryan, 2016) au sein du dispositif de formation. En investissant les espaces de négociation du dispositif (Paquelin, 2009), ils détournent ou contournent les usages prévus et développent des pratiques info-communicationnelles et d'apprentissage adaptées à leurs besoins, améliorant leur bien-être (Mercier, 2020) et leur persévérance (Dussarps, 2025).

Cette contribution interroge alors la manière dont les négociations opérées par les apprenants avec le dispositif, lorsqu'elles ont lieu, permettent de réduire l'emprise perçue et constituent ainsi des leviers d'autonomisation dans leur parcours d'apprentissage. Cette communication s'appuie sur une recherche menée auprès d'élèves inscrits au CNED au lycée dans le cadre d'un projet financé par l'ANR (2023-2026). Nous verrons alors que le poids du dispositif se manifeste tant au niveau de la plateforme (sur un plan sémiologique, discursif et ergonomique), des attentes institutionnelles (normes, règles, injonctions pédagogiques...) que de la conception pédagogique prévue. Après avoir identifié les éléments concourant à poser le cadre du dispositif, plus ou moins bien vécu par les élèves, nous mettrons en lumière les stratégies qu'ils mettent en œuvre pour gagner en marge de manœuvre et ainsi développer leur autonomie.

Cette réflexion invite à ouvrir un dialogue entre dispositifs de formation à distance et dispositifs d'animation socioculturelle : l'étude de chacun d'entre eux pourrait nourrir les réflexions sur les questions de contraintes et d'autonomie en leur sein.

La transition numérique des associations d'éducation populaire.

Emmanuel Porte, Chargé de recherche à l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP). Directeur de la revue *Les cahiers de l'action*.

La transition numérique s'est imposée comme un enjeu majeur et transversal dans l'ensemble du secteur associatif, bouleversant les pratiques professionnelles et l'organisation militante. La crise sanitaire a agi comme un accélérateur, révélant et amplifiant le besoin d'un accompagnement stratégique, allant bien au-delà des simples outils techniques.

Cette communication s'appuie sur une enquête qualitative (50 entretiens, 15 observations d'activités) menée auprès de plusieurs têtes de réseaux de l'éducation populaire et de l'animation (Ligue de l'Enseignement, les CEMÉA et les Fédérations de Centres Sociaux) sur leurs dynamiques d'appropriation du numérique. Elle entre notamment par les métiers et fonctions de celles et ceux qui ont le numérique au cœur de leur quotidien que ce soit en tant que responsable associatif, d'animateur, de chargé de mission numérique, etc. Elle met en lumière une tension structurelle : l'oscillation constante entre la nécessité de répondre aux urgences de l'inclusion (aide aux démarches dématérialisées, lutte contre l'illectronisme, accompagnement aux pratiques numériques inclusives) et l'impératif d'ancrer le numérique dans une réflexion politique et éducative globale et éthique.

L'analyse des pratiques associatives (via des initiatives telles que les Centres Sociaux Connectés ou les travaux des CEMÉA autour d'ECHO Network) montre que le déploiement du numérique en association incite à une révision profonde des fondamentaux du projet associatif (gouvernance, communication, formation des acteurs). Cependant, ces efforts de structuration sont souvent limités par un financement parcellaire et ponctuel, orienté par appels à projets (DLA, FEDER, ANCT), par un turn-over important des salariés en charge de ces questions, ce qui rend difficile l'établissement d'une vision cohérente et pérenne. Le secteur est ainsi confronté à une « incohérence » et un « millefeuille » de dispositifs tout en ayant la volonté de ne pas passer « à côté » d'une transition numérique jugée nécessaire.

Pour soutenir une forme de transition numérique des associations, nombreux de professionnels font appel à des expériences et des principes qui relèvent de l'éducation populaire. Le numérique offre une occasion à l'animation socioculturelle de poser à nouveau la question de l'émancipation et de la formation des citoyens en lien avec des pratiques collectives. Ce contexte conduit à l'émergence d'un nouvel horizon émancipateur pour l'éducation populaire, articulé autour des logiciels libres, des communs numériques et de la critique de la « marchandisation de l'éducation » et de la donnée. L'enjeu central de l'animation socioculturelle à l'ère du numérique semble ainsi de développer la data literacy et la capacité critique des publics et des professionnels face à l'omniprésence du digital, transformant les animatrices et animateurs en « chargés de mission aux transitions » dont on peut tenter de définir les contours de l'activité.

Le jeu vidéo à la Ludothèque de Bègles, le choix de la réalité virtuel comme media de dialogue entre parents et Adolescents.

Brice Ducos, Maître de conférences associé, IUT Bordeaux Montaigne (France)

Léo Martins, Ludothécaire, Ludothèque de l'Estey Centre social et culturel de Bègles (France)

La ludothèque du Centre Social et Culturel de Bègles est installée dans de petits locaux de 90m² et accueille malgré l'espace contraint 200 à 250 joueur.euses différent.es par semaine. Tout type de public y cohabite et tous type de jeux y sont présenté. Concernant le jeu vidéo, le choix a été fait d'investir dans des casques de réalité virtuelle pour différentes raisons (innovation, logistique, ...) et c'est en cela que nous souhaitons témoigner et partager nos expériences et nos choix dans le cadre du colloque, sur le thème suivant : Pratiques numériques en animation et éducation populaire : coopérations, solidarités et alternatives (Axe 3).

Voici un extrait du mémoire de recherche de Léo MARTIN, "Jeux vidéo dans la vie de l'adolescent : comment encadrer une prise de liberté ?" (2024), qui illustre le propos :

"[...] Le jeu vidéo est le loisir numérique préféré des Français, et de loin ! Il est pratiqué par l'ensemble de la population française, des plus jeunes aux aînés. Il concerne et touche tout le monde : enfants, parents et même grands-parents. [...]. Le nombre de joueurs français atteint un record historique en 2023, date de l'étude médiamétrie du SELL "Les français et le jeu vidéo".

Face à toute cette effervescence, il est bien normal d'être un peu perdu, surtout lorsque l'on est parent et que l'on entend tout et son contraire sur cette pratique qui divise encore. Et malheureusement pour les parents, il est quasiment impossible d'échapper à ce sujet du jeu vidéo, car de nos jours il fait partie intégrante de la culture des jeunes. Alors comment démêler le vrai du faux ? [...]"

C'est en ce sens que la ludothèque de Bègles s'est positionné en proposant un média inhabituel la Réalité virtuelle (VR) qui "remet à égalité les joueur.euses" car aussi peu pratiqué par les jeunes que par les adultes. Nos expériences nous amenés à observer des jeunes attirés évidemment par cette console, mais également des adultes curieux. Leur faire partager une initiation à tour de rôle, leur ont permis de partager leurs premières impressions mais également d'initier un dialogue sur les pratiques habituelles.

Cependant, comme tout média, il a ces limites et devient objet de polarisation certain jeunes ayant tendance à revenir à la ludothèque particulièrement pour jouer à la VR, ce qui a également posé des questions de médiation en témoigne les questionnements de L.MARTIN dans ses travaux.

Les ludothécaires proposent donc de témoigner sous 2 formes :

- À la fois au cours d'un atelier d'initiation à la VR invitant spontanément à vivre une expérience initiatique.
- Cela complété par une discussion en table ronde permettant de représenter les travaux et d'illustrer par les observations issues des expériences de médiation.

Représentations et appropriations de l'intelligence artificielle générative par les adolescents

Camille Capelle, MCF Université de Bordeaux (France)

Julie Pascau, MCF Associée Université de Bordeaux (France)

Dans le cadre projet de recherche intitulé "EM²IA" (Éducation aux Médias et à l'Information et Intelligence Artificielle), mené au sein du laboratoire IMS de l'Université de Bordeaux par l'équipe RUDII et soutenu par l'Institut Carnot Cognition, nous questionnons le renouvellement de l'EMI au prisme des IA génératives.

La première étape du projet a consisté à analyser le cadre institutionnel de l'accompagnement à l'IA en France en identifiant et analysant les discours institutionnels et en cartographiant les acteurs. Dans un second temps, notre recherche en sciences de l'information et de la communication vise à repérer et analyser les représentations et usages de l'IA générative chez les élèves. Face au développement rapide des outils d'IA et à leurs usages croissants, il nous paraît essentiel de comprendre comment les jeunes perçoivent, s'approprient et se représentent ces technologies, afin de mieux adapter les dispositifs d'éducation aux médias et à l'information.

Pour mener à bien cette étude, nous avons mené des entretiens semi-directifs avec des élèves volontaires et lors de séances en classe entière. Cette communication porte principalement sur l'analyse des représentations d'élèves français de la sixième à la seconde et de leurs pratiques déclarées de l'intelligence artificielle générative (IAG). Les discussions explorent des sujets tels que leur familiarité avec des IA génératives comme ChatGPT, la mesure dans laquelle ils s'en servent pour les devoirs scolaires et les loisirs ainsi que leur point de vue sur la fiabilité des réponses de l'IA.

Les élèves expriment également des préoccupations concernant les risques posés par l'IA, notamment la désinformation, l'impact environnemental et la perte de l'emploi et de la créativité humaine. Enfin, les jeunes décrivent comment ils ont acquis leur connaissance de l'IA, souvent de manière autodidacte ou par le biais d'échanges avec leurs pairs, constatant un manque d'enseignement formel à l'école.

UCIA Usages et Consciences des Intelligences Artificielles

Coline Delbos, Coordinatrice des Transitions Ecologiques, Numériques et Sociales La Ligue de l'Enseignement de la Gironde (France)

Problématique générale : Le numérique, la robotique et maintenant l'intelligence artificielle sont de plus en plus présentes dans le quotidien des français et françaises. Force est de constater une certaine dépendance des usagers parfois due à l'ignorance des principes à l'origine du comportement des machines. Comment devenir un usager averti et responsable de ces technologies lorsque nous ne sommes pas des spécialistes avertis ? Comment s'assurer alors que ces mêmes technologies qui apportent une réelle valeur ajoutée à notre quotidien, soit librement choisie, consentie et maîtrisée ?

Le terrain ou les données mobilisées : Notre équipe experte en éducation, informatique et robotique, grâce au Conseil Régional de Nouvelle-Aquitaine et ses cofinancements, a proposé une solution sur le département de la Gironde en capacité de se dupliquer sur le territoire. La ligue de l'enseignement, association laïque d'éducation populaire, complémentaire à l'école, existe depuis 150 ans. Elle a pour but d'accompagner les personnes tout au long de la vie vers une citoyenneté éclairée. Elle a coordonné le projet en partenariat avec Inria, Institut National de Recherche en Informatique et Automatique et Poppy Station, association regroupant des écoles d'ingénieurs de robotique internationales. Le premier a contribué au développement d'un matériel LUCIA Open Source et Open Hardware et au partage de connaissances scientifiques. Le deuxième a développé l'étude de la détection des objets IA.

Les résultats ou axes de réflexion développées :

La mesure d'impact a été commandité par le cabinet d'étude Improve : <https://laligue33.org/mesure-dimpact/>

Nous avons créé :

- un matériel IA Open Source et Open Hardware,
- un parcours d'ateliers auprès des jeunes de 10 à 14 ans
- et un accompagnement pour les acteurs éducatifs, utilisant un système robotique.

Le but étant d'encourager un regard critique sur l'intelligence artificielle et d'en faire un usage citoyen opportun, licite et digne de confiance. »

Atelier 2

Numérique, animation et médiation : entre injonctions institutionnelles et expériences vécues



Représentations, usages et pratiques du distanciel des formateur.ices aux Ceméa

Christine Gineste, Pilote de modules de formation à distance (France)

Justine Durand, doctorante Ciffré Cémea Paris, Université Paris Cité (France)

Contexte et ancrage

Dans une société contemporaine où le numérique occupe une place centrale (digitalisation des services publics, accès aux droits, usage prédominant des réseaux et médias sociaux pour s'informer, etc.), l'éducation de chacun·e est un enjeu central, afin de leur permettre d'être des « citoyen·es éclairé·es dans une société numérique ».

C'est bien dans cette dynamique et cet enjeu central, que les Ceméa, Association d'Éducation populaire et Mouvement d'Éducation nouvelle, inscrivent leur action en direction des professionnel·les et volontaires de l'animation d'une part et des publics accueillis dans les terrains d'application qu'ils peuvent mettre en oeuvre d'autre part (Terrains d'aventure, ACM, écoles de la 2ème chance, lieux d'accueil sociaux, etc.).

Proposition d'intervention

La communication proposée permettra de mettre en lumière les questions vives que nous traitons au sein notamment de notre Centre de formation en Éducation nouvelle, afin de construire nos offres de formation, intégrant la dimension, notamment l'usage et l'utilisation accrue des outils numériques (plateforme de formation ouverte à distance, etc.).

Cette intervention à deux voix pourra s'articuler autour de 3 axes de réflexion

- L'accompagnement des apprenant·es et des formateur·rices professionnel·les de l'animation socio culturelle) les enjeux, les freins, les leviers, les invariants, etc.
- L'usage des outils et notamment place du distanciel et des plateformes numériques de formation
- La prise en compte de la nécessaire transformation écologique et sociale dans nos pratiques

De l'audace commerciale au retour au papier. Comprendre la réalité polymorphe de l'« aller-vers » numérique dans ses dispositifs et postures pour mieux l'enseigner.

Emmanuel Clemence, Formateur et promoteur d'AFPA Connect Espace de Médiation Numérique Temporaire de la promo REMN Bègles (France)

Yann Vandeputte, Ingénieur de formation sectoriel AFPA-ministère du Travail en charge du titre professionnel « médiateur numérique » (MN) de niveau 5 et du déploiement pédagogique dans les centres AFPA agréés au titre (Paris, France)

Si les cadres théoriques de l'inclusion numérique ont bien stabilisé la notion d'« aller-vers », la réalité du terrain révèle néanmoins des pratiques diverses, souvent complexes et parfois même contradictoires vis-à-vis des dogmes institutionnels (le « faire avec », l'autonomie à tout prix).

Cette intervention s'appuie sur un double matériau :

- une enquête de terrain documentant la variabilité des postures professionnelles (du conseiller audacieux au médiateur juriste) ;
- l'expérimentation pédagogique « AFPA Connect », création d'un espace de médiation temporaire conçu comme un laboratoire d'apprentissage pour les futurs médiateurs numériques, en groupe puis en solo pour l'un d'eux.

Nous proposons de dépasser la simple description des dispositifs en vigueur pour interroger les pratiques de l'aller-vers dans les métiers soutien de l'inclusion numérique et repenser la transmission du métier. En effet, comment mieux former des professionnels capables de naviguer entre des injonctions contradictoires ?

L'expérience présentée montrera que l'espace de médiation interne (AFPA Connect) a agi comme un « bac à sable » nécessaire mais insuffisant, permettant d'acquérir des réflexes techniques, de la confiance, mais limité dans sa confrontation au réel.

C'est bien hors les murs que se forgent les véritables compétences de l'aller-vers au-delà de toutes les formes qu'elles peuvent revêtir : gérer le refus, contourner la honte du non-recours jusqu'à assumer parfois de « faire pour » quand l'illectronisme devient une violence sociale subie.

À travers la restructuration de parcours de formation et des verbatims des enquêtes de terrain, nous montrerons que l'« aller-vers » est moins une procédure technique qu'un ensemble de postures dynamisant le métier, un défi émotionnel et parfois éthique, nécessitant une réelle pédagogie pour sortir de sa zone de confort et d'adaptation situationnelle au service des publics en difficulté.

Le dilemme numérique : du monde universitaire à la pratique professionnelle

Itsaso Arocena Perez, Enseignante, Euskal Herriko Unibertsitatea - Universidad del País Vasco (Espagne)

Elixabete Sáenz Arrizubieta, Enseignante, Euskal Herriko Unibertsitatea - Universidad del País Vasco (Espagne)

Eider Gamboa, Enseignante Université du Pays Basque EHU (Espagne)

Cette communication vise à ouvrir un espace de réflexion sur les technologies utilisées comme outil pédagogique. Au-delà des avancées techniques, il s'intéresse à la nature de l'éducation qui se construit lorsque les technologies sont intégrées en classe et à la place que devrait occuper le processus d'enseignement (Felzmann et al., 2024).

Dans le domaine de l'éducation, la technologie possède un potentiel transformateur pour améliorer l'inclusion, l'apprentissage collaboratif et la prise en compte de la diversité. Cependant, ce potentiel ne se réalise que lorsque la technologie est mise au service de l'élève, et non lorsque l'élève s'adapte à la technologie (Johnson & Harrison, 2024). Autrement dit, le véritable acteur du processus d'enseignement-apprentissage doit rester l'être humain, et non la machine (Felzmann et al., 2023).

La centralité de l'étudiant

La fascination pour la technologie peut détourner l'attention de l'objectif principal : former des citoyens qui comprennent, questionnent et participent activement à leur environnement social et numérique. L'objectif pédagogique se concentre alors sur le processus d'interaction humaine et sur la sensibilisation au fonctionnement et aux raisons d'être de la technologie. L'apprentissage cesse de se limiter à « suivre des instructions » et devient un acte créatif et critique, où l'étudiant maîtrise la machine et non l'inverse (Réseau des INSPÉ, 2021).

La technologie au service du bien-être humain

La robotique socio-éducative peut favoriser l'égalité des chances et l'autonomie des personnes ayant des besoins spécifiques, à condition d'être conçue selon une approche humaniste (Trujillo-Liñán & Meneses-Trujillo, 2025). Toute intervention doit respecter un principe clair : la technologie est au service de l'apprentissage et du bien-être, et non de la performance mesurable ou du contrôle comportemental.

L'utilisation éthique des robots éducatifs exige de garantir la confidentialité des données personnelles, d'empêcher toute utilisation commerciale des informations recueillies et d'assurer le consentement éclairé des participants. Cette responsabilité incombe également aux entreprises technologiques, qui doivent mettre en œuvre des mesures pour prévenir, atténuer et remédier à tout impact négatif (Nations Unies, 2011). De plus, il est essentiel que les technologies respectent la diversité culturelle et les différents styles d'apprentissage, en évitant l'imposition de modèles standardisés de comportement ou de réussite scolaire.

Quelles possibilités d'autonomie au sein de dispositifs d'apprentissage numériques ?

Clément Dussarps, MCF Université de Bordeaux (France)

Alice Le Coz, MCF Université de Bordeaux (France)

Les dispositifs numériques d'apprentissage, qu'ils relèvent de la formation institutionnelle ou de contextes comme celui de l'animation socioculturelle, exercent de facto des contraintes, relatives au « poids » du dispositif sur les usagers (Dussarps, 2025) : ils façonnent les usages, les rapports sociaux (Proulx, 2001) et imposent un cadre plus ou moins rigide et normé, constitué de règles voire d'injonctions qui organisent l'activité, notamment d'apprentissage. Dans un contexte de médiatisation importante en formation à distance, la « perte de prise » sur le dispositif (Renée, 2011) est d'autant plus forte que les échanges se font généralement rares, voire que les apprenants disent vivre une véritable « déshumanisation » de la relation éducative (Baudrit, 2018). Alors que certains usagers-apprenants acceptent voire recherchent ce cadre contraignant car jugé sécurisant (Dussarps et al., 2024), d'autres au contraire désirent s'en extraire dans une démarche de recherche d'autodétermination (Deci et Ryan, 2016) au sein du dispositif de formation. En investissant les espaces de négociation du dispositif (Paquelin, 2009), ils détournent ou contournent les usages prévus et développent des pratiques info-communicationnelles et d'apprentissage adaptées à leurs besoins, améliorant leur bien-être (Mercier, 2020) et leur persévérance (Dussarps, 2025).

Cette contribution interroge alors la manière dont les négociations opérées par les apprenants avec le dispositif, lorsqu'elles ont lieu, permettent de réduire l'emprise perçue et constituent ainsi des leviers d'autonomisation dans leur parcours d'apprentissage. Cette communication s'appuie sur une recherche menée auprès d'élèves inscrits au CNED au lycée dans le cadre d'un projet financé par l'ANR (2023-2026). Nous verrons alors que le poids du dispositif se manifeste tant au niveau de la plateforme (sur un plan sémiologique, discursif et ergonomique), des attentes institutionnelles (normes, règles, injonctions pédagogiques...) que de la conception pédagogique prévue. Après avoir identifié les éléments concourant à poser le cadre du dispositif, plus ou moins bien vécu par les élèves, nous mettrons en lumière les stratégies qu'ils mettent en œuvre pour gagner en marge de manœuvre et ainsi développer leur autonomie.

Cette réflexion invite à ouvrir un dialogue entre dispositifs de formation à distance et dispositifs d'animation socioculturelle : l'étude de chacun d'entre eux pourrait nourrir les réflexions sur les questions de contraintes et d'autonomie en leur sein.

Atelier 3



Médiation, numérique et autonomie : regards croisés sur les pratiques éducatives

Faire place aux pratiques numériques interstitielles. Quelques réflexions à partir de pratiques de médiation culturelle dans le champ social

Jessica de Bideran, MCF Université Bordeaux Montaigne (France)

Dans un contexte où le numérique s'impose comme un vecteur de renouvellement des actions expérimentées par le champ de l'animation socioculturelle, cette proposition de communication souhaite faire un pas de côté et se propose d'explorer les pratiques numériques interstitielles. Nous entendons par cette expression les usages numériques informels, non valorisés par les institutions, inattendus, émergents « entre les mailles » des dispositifs officiels de médiation culturelle (Bourgès et Fourquet-Courbet, 2017).

Ces pratiques, souvent portées par des animateurs du champ social, des collectifs d'artistes ou les participants eux-mêmes à des activités culturelles, se produisent en marge de l'offre structurée par l'institution cadrant cette même activité (visite au Grand théâtre avec l'Opéra national de Bordeaux, activité artistique dans le cadre de la politique d'Éducation artistique et culturelle déployée par la Ville de Bordeaux). Pour autant, elles déploient des logiques de création, de coopération et d'engagement qui interrogent les modalités traditionnelles d'intervention des médiateurs et médiatrices culturelles. Comment dès lors repérer, reconnaître et intégrer ces pratiques interstitielles dans les dispositifs d'animation et d'éducation populaire sans les standardiser ou les neutraliser ? Comment laisser la place à cette participation numérique qui s'éloigne du « 'storytelling' de la participation comme innovation rendue possible par les industries médiatiques » et donne sa juste place aux publics (Le Marec, 2025).

Ces réflexions sont issues de deux terrains suivis durant deux enquêtes réalisées avec UBIC en partenariat avec l'Opéra national de Bordeaux (OnB / 2023-2024) et la Direction générale des affaires culturelles de la même ville (DGAC / 2024-2025). Concrètement, il s'agissait de suivre l'expérience menée par l'OnB autour des parcours solidaires^[1] et d'évaluer l'ancrage du label 100% EAC sur le territoire bordelais (en cours de livraison). Dans ce cadre, deux dispositifs de médiation culturelle à destination du champ social ont fait l'objet d'une recherche-action afin de recueillir le vécu des différentes parties prenantes et, dans une logique de recherche-action, de faire évoluer ces formes médiationnelles. Or, de façon totalement inattendue, nous avons relevé des productions numériques informelles (captations photographiques, création de groupes WhatsApp, production d'outils de valorisation de type affiches ou vidéos) qui n'étaient initialement pas identifiées par les acteurs institutionnels. In fine, ces « zones d'ombre » de l'enquête fournissent un matériau empirique pour réfléchir aux conditions de leur reconnaissance et de valorisation au sein des politiques publiques culturelles qui ne cessent de mettre en avant les droits culturels sans pour autant libérer les formes de mise en œuvre d'un véritable « agir communicationnel » (Habermas, d'après Bordeaux, 2008).

Le collectif EducPopNum : regroupement bénévole d'actrices et d'acteurs de jeunesse en Nouvelle-Aquitaine qui travaille sur les liens réciproques entre Éducation Populaire et numérique

Denis Cordier, Chargé de mission / Coordinateur collectif EducPopNum (France)

Créé il y a près de 20 ans, le collectif EducPopNum est un regroupement bénévole d'actrices et d'acteurs de la jeunesse en Nouvelle-Aquitaine qui interroge la manière dont l'éducation populaire est interpellée par les pratiques numériques et la manière dont les pratiques numériques renouvellent la notion d'éducation populaire. Les membres sont des bénévoles ou salarié.es d'associations, des élu.es et professionnel.les de collectivités, des enseignant.es, des chercheur.ses... Il est animé par le CRAJEP N-A et soutenu par la DRAJES N-A et le CRNA. Les pratiques numériques font aujourd'hui partie intégrante de nos sociétés et les associations d'éducation populaire, au contact des publics de tous âges et notamment des jeunes, se sont vues attribuées une nouvelle mission : accompagner, conseiller, parfois former les publics à des usages numériques toujours plus prégnants et indispensables.

Cette société du « tout numérique » bouleverse et questionne les pratiques des acteurs et actrices associatifs qui se voient confronté.es à de nouvelles problématiques.

Ce collectif a pour vocation d'interroger les différents enjeux de la société numérique, tels que :

- L'enjeu social : former des citoyen·nes critiques et responsables, autonomes avec les outils numériques sans en être dépendant·es ;
- L'enjeu économique : former les futurs salarié·es de demain, mais aussi éclaircir le mode de fonctionnement de l'industrie numérique, et mettre en lumière des alternatives plus éthiques, libres et solidaires ;
- L'enjeu environnemental : donner à voir l'impact de l'industrie numérique sur l'environnement, et promouvoir la sobriété numérique.

Il a pour objectifs de :

- Proposer un espace de rencontres, de débats et de sensibilisation aux enjeux du numérique
- Faciliter l'émancipation et l'autonomie des jeunes
- Sensibiliser les publics à l'éthique (social et environnemental) dans le numérique

Le collectif a comme actions phares l'organisation de journées d'échanges et de formation entre professionnel.les (4 réalisées en 2025 sur les thématiques de l'IA et de l'impact environnemental du numérique), l'organisation d'Assises (tous les 2 ans), la réalisation d'enquêtes sur les pratiques numériques des jeunes en Nouvelle-Aquitaine (4000 répondant.es à l'enquête 2024).

Dans le cadre du colloque, le collectif EducPopNum pourra témoigner de son fonctionnement, sa dynamique de réseau et présenter ses actions, notamment la méthode et les résultats de son enquête sur les pratiques numériques des jeunes et le contenu des journées d'échanges à destination des professionnel.les de la jeunesse puis ses perspectives.

Sensibiliser à la sobriété numérique par l'animation et la médiation

Marie Demengeat, chargée de développement , Voix Publique (France)

Maud Large, Responsable des formations Voix Publique (France)

1) Présentation de l'association Abracodabra par Marie Demangeat

Association Abracodabra, spécialisée en médiation numérique. L'association a pour objectif de promouvoir une utilisation responsable, créative et ludique des nouvelles technologies. Développement d'outils de médiation numérique, réalisation d'actions d'éducation et de formations. L'association cesse son activité en juin. Les activités de l'association pourront en partie continuer par le biais de Voix Publique qui tend à développer les pôles numériques et animations auprès de scolaires.

2) Présentation de Voix Publique par Maud Large

Entreprise Voix Publique : agence de mobilisation citoyenne agréée ESUS. Active depuis 2012 et avec 7 antennes en France, Spécialiste de la communication engageante, Voix Publique accompagne les structures privées et publiques dans la communication afin de sensibiliser, informer ou mobiliser les publics. L'objectif est de pour promouvoir des comportements responsables et de sensibiliser aux enjeux sociaux et environnementaux via des formats adaptés et pensés sur mesure : porte-à-porte, présence dans l'espace public, déambulations, animations de stands (marchés, événements, pied d'immeuble...), animations en milieu scolaire, formations.

3) Présentation d'un outil d'animation d'ateliers sur la sobriété numérique

Voix Publique participera cette année au mois de la collecte organisé par Bordeaux Métropole via le dispositif des Juniors du Développement Durable.

L'objectif sera de réaliser des ateliers sur le thème de la sobriété numérique auprès des jeunes de 8 à 10 ans. Les jeunes seront sensibilisés à la fabrication des appareils électroniques, à l'impact des usages, au recyclage et au reconditionnement, le tout de façon ludique. Via des quiz, activités sur les métaux, mises en pratiques et débats mouvants, les jeunes pourront prendre conscience des enjeux environnementaux du numérique et mesurer l'impact de leurs habitudes de consommation.

Professionalité d'animateur.trice socioculturel.le au prisme du phénomène de dématérialisation administrative

Stéphanie Allesina, Animatrice socioculturelle et étudiante en Master Travail social HES-SO (Suisse)

La transition actuelle vers le numérique représente un défi pour certaines populations, en particulier les personnes âgées qui peuvent se sentir exclues ou dépassées par ces innovations. Les personnes qui ne se servent pas de ces technologies, que ce soit par choix ou par impossibilité, font face à un certain nombre d'« épreuves » (Mazet, 2017[1]), de freins ou obstacles pour accéder à ces services ou prestations.

La relation d'aide joue alors un rôle primordial dans l'accompagnement de ces individus, particulièrement les personnes âgées vers l'ère du numérique, leur permettant ainsi de s'épanouir dans cette nouvelle réalité tout en restant connectés à leur communauté et au monde qui les entoure. Les travailleuses sociales et travailleurs sociaux se situent à l'interface de besoins des bénéficiaires et d'injonctions institutionnelles et sociétales.

Sur la base des besoins exprimés et observés des seniors concernant le domaine du numérique, l'animation socioculturelle apporte cette spécificité d'accompagner des seniors collectivement. Leurs prestations numériques (à l'exemple de l'association Pro Senectute Vaud[2]) s'exercent sur la base d'une participation volontaire et démocratique faisant appel à la notion de citoyenneté.

Depuis quelques années, le nombre de sollicitations pour du soutien numérique a explosé. Les professionnel-le-s du travail social peuvent alors se sentir démuni-e-s face à ces nombreuses demandes. L'augmentation des demandes d'aide numérique constitue de ce point de vue une épreuve, au double sens « d'éprouver une situation difficile et faire la preuve de ses capacités à y faire face » (Ravon, 2008[3]).

Ces nouveaux besoins numériques peuvent interroger au niveau éthique et de la professionalité. Autrement dit : dans quelle mesure les professionnel-le-s du travail social sont-ils à l'aise avec le numérique et comment cela peut impacter le mode d'intervention ? Comment sont-elles et ils touché-e-s par rapport à leur vision de la société ? En tant que professionnel-le du travail social, est-on porteur d'une norme à travers l'activité confiée ?

D'autres questions pourraient apparaître autour du faisceau d'activité : est-ce le rôle des travailleurs sociaux et travailleuses sociales de prendre en charge les difficultés numériques des personnes dans le cadre de la relation d'aide ? Quelle légitimité à agir (ou pas) ? Et si le travail social doit prendre sa part dans l'accompagnement aux démarches administratives, pour quels types de besoins, de situations, ou de publics est-il opportun ou légitime de s'engager ?

Cette contribution individuelle s'appuiera sur les principaux résultats du Travail de Master en cours de finalisation par Stéphanie Allesina, étudiante à la HES-SO Lausanne en SUISSE. Ce Travail de Master vise à répondre à la question de recherche suivante :

Dans quelle mesure et comment la dématérialisation des services d'intérêt général interroge la profession d'animation socioculturelle dans le champ d'intervention de la vieillesse ?

Cette recherche s'organise en deux grandes étapes :

- 1) Dans quelle mesure et comment ce phénomène interroge le rôle, le périmètre d'activité et la professionalité des animatrices et animateurs socioculturel-les travaillant auprès et avec les senior-e-s ?
- 2) Dans quelle mesure et comment la relation d'aide en est-elle reconfigurée ?

Résumés 27 janvier

Atelier 4



Quand la médiation numérique se met en mouvement : inclusion sociale, territoires et publics en transition

Le projet "Sortie Connectée" : permanences d'écrivains publics socionumériques pour accompagner les personnes sortant de détention
Véronique Iratçabal, Écrivaine public, Atelier Graphite (France)
Julie Deloison, Écrivaine public et juriste, Atelier Graphite (France)

L'Atelier Graphite est une association bordelaise créée en 2006, implantée dans le quartier prioritaire du Grand Parc, et reconnue d'intérêt général. Depuis 2008, elle est membre associé du conseil d'administration du Conseil Départemental de l'Accès au Droit (CDAD). Elle dispose de l'agrément pour intervenir dans les maisons de justice et du droit. Les écrivains publics-juristes, qui composent l'équipe sont tous titulaires d'un Master 2 en droit, ce qui leur confère un grand niveau d'expertise. L'association propose chaque année plus de 600 permanences d'écrivain public-juriste sur le territoire de Bordeaux Métropole, principalement dans les quartiers prioritaires, au sein de locaux mis à disposition par différents partenaires tels que les CCAS, les mairies ou les bibliothèques. Les usagers sont orientés par ces structures partenaires. Le plus souvent ce sont des personnes en situation d'illettrisme, ou qui rencontrent de grandes difficultés avec l'écrit, qui vivent dans des quartiers prioritaires en logement social ou qui sont sans domicile fixe. Les écrivains publics interviennent, "à la place" de l'usager en écrivant en son nom, en rédigeant des courriers, des recours, ou en remplissant des formulaires. Cela peut concerter des litiges avec la CAF, France Travail (indus, radiation), litige avec bailleur ou employeur, ou remplir des dossiers de logement social ou pour la MDPH. La dématérialisation des services publics, et donc des démarches administratives, a élargi leurs missions, ajoutant des démarches en ligne. Les usagers, qui rencontrent souvent des difficultés de lecture et d'écriture, se trouvent particulièrement fragilisés par ces évolutions numériques, ce qui complique encore l'accès à leurs droits. Face à ce constat, l'association est même ouverte sans rendez-vous le mardi matin afin que les habitants du Grand Parc puissent, par exemple, s'actualiser à France Travail ou déclarer leurs ressources trimestrielles à la CAF afin d'éviter une rupture de droit. L'équipe compte également une spécialiste du Français Langue Étrangère, chargée de concevoir et d'animer des ateliers collectifs destinés aux personnes en situation d'illettrisme et ou d'illectronisme. Par exemple pour le projet "ALADDIN" (à la découverte d'internet et du numérique), les usagers apprennent à créer et utiliser leur boîte mail, se servir d'applications d'itinéraire, prendre des rendez-vous sur doctolib... A la demande de partenaires, de nombreux ateliers ont vu le jour pour sensibiliser les personnes les plus fragiles à la gestion de leurs droits : santé, logement, travail, etc.

Un projet Phare : Sortie connectée

Permanences d'écrivains publics socionumériques pour accompagner les personnes sortant de détention. Réponse à un Appel à Initiative de la Fondation de France : "libertés et démocratie numériques" face à la numérisation des sociétés fragilisant la démocratie, les droits individuels et les libertés. Pour un numérique inclusif, ouvert et durable. C'est après 4 ans d'expérience au sein du centre pénitentiaire de Gradignan et suite à des échanges avec des détenus qui ont réintégré le centre quelques mois seulement après leur sortie que l'idée d'un accompagnement spécifique est née. Au départ, une utopie : des permanences connectées en détention, avant la sortie. Mais la réalité nous rattrape avec un frein de l'institution carcérale qui doit lutter contre les utilisations illicites de téléphones dans les cellules. Brouilleurs d'ondes, solides pare-feu, il faut réfléchir à un autre projet. Et si on les rencontrait après la sortie ?

Proposer des permanences pour favoriser l'inclusion numérique et la pleine participation citoyenne des personnes sortant de détention (libération conditionnelle ou sèche), en les accompagnant individuellement dans leurs démarches d'accès aux droits, la création de leur identité numérique et leur autonomie numérique grâce à l'intervention d'écrivains publics.

L'inclusion numérique à Cenon, Lormont et Floirac : diagnostic territorial par le fanzine.

Nicolas d'Andrea, MCF, IUT Bordeaux Montaigne (France)

Benjamin Chambelland, MCF, IUT Bordeaux Montaigne (France)

Dans le cadre des cours en diagnostic de territoire de la Licence pro Coordination de projets de développement social et culturel, à l'IUT Bordeaux Montaigne, les étudiants ont exploré le sujet de l'inclusion numérique, sur des communes de la rive droite bordelaise.

Le constat technique de départ est celui d'un besoin de travailler des formes alternatives d'écriture de projet, notamment la divulgation des résultats du diagnostic de territoire, pour renouveler les conditions du dialogue de gestion entre structures socioculturelles et partenaires financiers.

Dès le début, un choix d'éditorialisation avait été fixé pour restituer les connaissances : le fanzine. L'atelier initie alors à plusieurs approches pour aborder le territoire et ses acteurs : le transect, les ressources de l'open data, la photo-expression, le jeu sérieux. Les fanzines produits font directement référence à ces expérimentations méthodologiques tout en révélant l'inscription d'une diversité de pratiques professionnelles liées à l'inclusion numérique sur les territoires.

Réalisée en contexte pédagogique, avec ses limites, l'expérience invite les professionnels en formation à repenser l'articulation de mondes sociaux hétérogènes au travers d'outils favorisant le diagnostic partagé.

Faire du numérique une chance pour tous : Emmaüs Connect

Odile Dalla Barba, Responsable Territoriale Gironde Emmaüs Connex (France)

Emmaüs Connect agit depuis 2013 pour permettre aux personnes en situation de précarité sociale et numérique d'accéder aux outils en ligne devenus indispensables. Être coupé d'internet aujourd'hui, c'est être exclu de services essentiels de la vie quotidienne, c'est s'éloigner du retour à l'emploi, du lien social. L'association a la particularité de travailler sur les 3 aspects de la précarité numérique : l'accès au matériel, l'accès aux moyens de connexion et l'accompagnement vers des compétences essentielles. A ce jour, plus de 210 000 personnes ont pu être aidées au sein de nos lieux d'accueil ou de Relais Numériques partenaires.

L'association propose également des formations et des outils aux acteurs sociaux et opérateurs de services publics pour transmettre ses méthodes avec l'ambition de changer d'échelle dans l'inclusion numérique sur tout le territoire.

Nos actions:

1. Accueillir les personnes en difficulté sur le numérique

Emmaüs Connect accompagne toute personne orientée par une structure sociale. A son arrivée dans l'un de nos espaces, elle sera invitée à réaliser un « diagnostic numérique » avec un conseiller, un moment d'écoute indispensable pour mesurer son degré de familiarité avec les outils numériques et lui proposer un parcours d'accompagnement adapté ainsi que des offres solidaires (recharges prépayées et matériel reconditionné) accessibles aux budgets les plus modestes.

2. Former les acteurs de la solidarité

Emmaüs Connect aide les professionnels de l'action sociale et de l'insertion à répondre à la hausse considérable des besoins de leurs publics en situation de précarité. Nous proposons des formations professionnelles pour appréhender les techniques d'inclusion numérique. Depuis 2015, notre organisme de formation certifié Qualiopi a formé plus de 17 000 acteurs de la solidarité.

3. Donner accès aux outils numériques à prix solidaire

8 millions de Français* n'ont toujours pas accès au numérique faute d'équipement. Le réemploi solidaire est la meilleure solution pour leur permettre d'accéder à du matériel de qualité à moindre coût.

C'est pourquoi Emmaüs Connect, en coopération avec un formidable réseau d'acteurs de la solidarité et d'entreprises donatrices, a lancé LaCollecte.tech : pour collecter, reconditionner, et fournir à ceux qui en ont le plus besoin du matériel de seconde main, partout en France.

<https://lcollecte.tech/>

4. Devenir Relais Numérique

Nous accompagnons aussi les structures sociales qui le souhaitent à proposer du matériel et des moyens de connexion à tarif solidaire et à mettre en place des projets d'inclusion numérique en devenant Relais Numérique.

Rejoindre notre réseau, c'est aussi bénéficier d'un accompagnement personnalisé avec un référent Emmaüs Connect, de la formation professionnelle et de bonnes pratiques avec les structures déjà partenaires !.

EchoSciences : une plateforme collaborative pour fédérer la culture scientifique territoriale

Maéna Gérault, Chargée de médiation scientifique Terre des sciences Pays de la Loire (France)

Avec l'arrivée des nouveaux médias et technologies, les acteurs de la culture scientifique ont su élaborer de nouvelles pratiques de médiation scientifique innovantes. Des actions de médiation numérique ont notamment été mises en place et évaluées par Inmédiats (Innovation pour la Médiation dans les Territoires), né en 2011, porté par six centres de sciences qui visaient la diffusion à grande échelle de la culture scientifique et technique par le numérique. De cette dynamique est née en 2012 la plateforme collaborative EchoSciences, coordonnée par La Casemate[VM1] [1] à Grenoble, pour fédérer acteurs, associations et institutions autour de projets de médiation scientifique et culturelle.

Depuis, le projet EchoSciences s'est étendu à 17 territoires et est coordonné par l'Amcsti. Il a été déployé en Pays de la Loire en 2021, dans le cadre de la stratégie régionale « dialogue science-société » 2019-2022. Cette démarche visait à renforcer un réseau de culture scientifique technique et industrielle (CSTI) dynamique et fédérateur. La stratégie 2023-2028 inscrit EchoSciences dans deux de ses trois ambitions régionales : "Les jeunes ligériens avenir de la science" et "Face aux transitions La Science par et pour les ligériens".

Animée par Terre des Sciences, la plateforme se structure autour de trois axes :

- être un outil territorial au service du réseau ligérien science-société ;
- devenir un agenda de référence pour les événements de culture scientifique ;
- être reconnue comme une ressource fiable de contenus vulgarisés.

Face à la multiplicité des plateformes et à la domination des réseaux sociaux, EchoSciences Pays de la Loire tente de se positionner à la fois comme un réseau social et comme un média au service des acteurs culturels scientifiques et de la recherche. Si la stratégie repose sur la rencontre avec les acteurs du réseau pour valoriser leur travail : production de portraits de scientifiques, réalisation de vidéos sur des actions culturelles, des émissions sur Twitch en lien avec la recherche en train de se faire sur le territoire, une présence lors d'événements scientifiques (Fête de la Science, Utopiales, Forum Régional Sciences-société) ; l'objectif est aussi d'encourager les utilisateurs à s'emparer de la plateforme et la nourrir également avec leurs productions. Aujourd'hui, EchoSciences Pays de la Loire tend à devenir un outil territorial fédérateur, innovant et collaboratif, au service d'un dialogue science-société, et les ambitions ne manquent pas pour y parvenir

[1] La Casemate est désormais nommée "Territoires de Sciences".

[VM1]peut-être mettre en note de bas de page : Désormais nommé "Territoire de sciences"

Atelier 5



Le numérique comme médiateur socioculturel : communs éducatifs, jeux vidéo et inégalités territoriales

FCoh@bit : expérimenter le numérique comme commun éducatif et social

Pierre Grange Praderas, Artiste, Enseignant, Fablab-manager à l'université de Bordeaux (France)

Jean-Baptiste Bonnemaison, Fablab-Manager de Coh@bit, Université de Bordeaux (France)

Hamida Hallil, Professeure Université de Bordeaux CNRS, Bordeaux INP, IMS, UMR 5218. Présidente du Coh@bit (France)

Le FabLab Coh@bit [1], situé à l'IUT de Bordeaux, constitue un espace innovant de fabrication numérique ouverte, favorisant l'apprentissage par expérience et la co-création collaborative [2,3]. Inscrit dans le programme Innovations de l'Université de Bordeaux [4], le Fablab agit comme un laboratoire de médiation technique et sociale, permettant à des étudiants, chercheurs, bénévoles et acteurs du territoire d'expérimenter et de prototyper collectivement. Parmi ses initiatives phares, l'AOP « All Makers » [5,6] propose des modules pédagogiques transdisciplinaires combinant design, impression 3D, découpe laser et documentation numérique. Ces formations valorisent non seulement les compétences techniques mais aussi les compétences transversales, telles que la collaboration, l'autonomie et la communication. Les projets menés, qu'ils soient individuels ou collectifs, mettent en évidence l'efficacité de l'apprentissage par la pratique et la documentation ouverte [7,8].

Au-delà des AOP, le Fablab soutient divers projets open source, allant de dispositifs scientifiques expérimentaux à des initiatives culturelles et environnementales, en s'appuyant sur des outils numériques partagés et des plateformes de documentation collaborative [9,10]. Cette approche met en lumière l'importance des communs numériques et de l'inclusion, en rendant accessibles des compétences techniques et créatives à des publics variés, du primaire aux étudiants universitaires, ainsi qu'à des acteurs associatifs et entrepreneuriaux. Le Fablab illustre ainsi comment les espaces de fabrication ouverts peuvent être des catalyseurs d'innovation sociale et technologique, tout en contribuant à la transmission des savoirs et à l'émancipation des participants [11].

Dans une perspective SHS, le FabLab Coh@bit offre un terrain d'observation unique pour analyser la manière dont les technologies numériques et la pédagogie ouverte interagissent avec la participation, la créativité et l'apprentissage collectif, tout en questionnant la durabilité et l'accessibilité des communs numériques. L'étude de ses pratiques a pour but de mieux comprendre la transformation du rapport au savoir et à la fabrication dans les environnements éducatifs contemporains.

Les jeux vidéo, vecteurs de médiation culturelle pour les professionnel·les de l'animation socioculturelle? Analyse proposée à partir des jeux "Endling" et "Life is strange".

Anne Jetzer, Maître d'enseignement HETSL Lausanne (Suisse)

La communication proposée s'inscrit dans l'axe 2 du colloque « Cultures numériques, pratiques sociales et éducation critique ». En référence à Cefaï (2019), nous envisageons l'entrée du numérique dans le champ de l'animation socioculturelle comme un trouble qui bouscule, interroge nos manières d'être au monde et d'être en lien. « Si la réflexion », affirme Cefaï, « se fait collective, elle peut donner lieu à l'éclosion de formes d'intelligence publique » (2019, 35). Dans le cadre du colloque 2026 de l'ISIAT, nous proposons d'ouvrir une réflexion collective sur les médiations culturelles auxquelles peuvent donner lieu les jeux vidéo pour interagir avec les publics sur les terrains de l'animation socioculturelle.

Si, dans la littérature scientifique, le jeu vidéo a été envisagé dès les années 1990 comme objet culturel (Greenfield, 1994), il a également suscité de nombreuses critiques pour la violence symbolique qu'il véhiculait au travers des univers de jeu proposés. Il a également été l'objet de vives critiques pour sa reproduction de discriminations de genre par l'esthétique et les comportements stéréotypés assignés aux figures féminines (Greenfield, 1994). Ces critiques ont notamment été reliées au constat de la faible proportion des joueuses féminines par rapport aux joueurs masculins et aux compétences genrées suscitées par l'activité du jeu en lui-même (Bertho, 2025). Depuis, l'offre des jeux s'est considérablement enrichie et diversifiée ; elle touche des publics de plus en plus larges et nombreux. Selon le rapport SELL, 70 % de la population en France a joué au moins une fois à un jeu vidéo en 2024, 52 % au moins une fois par semaine. 49 % sont des femmes. L'âge moyen des joueurs français est d'une quarantaine d'années. 84 % des joueurs avaient 18 ans et plus, 16 % étaient âgés de 10 à 17 ans. Les seniors sont de plus en plus représenté·es : 43 % des plus de 65 ans jouent au jeux vidéo (Rapport SELL, octobre 2024).

Sur les terrains de l'animation socioculturelle, la pratique du jeu vidéo divise souvent. Valorisé comme produit culturel porteur d'un potentiel créatif innovant par certain·es, il est aussi accusé d'effets nocifs sur la santé et soupçonné d'anéantir d'autres activités culturelles, telles que la lecture ou le cinéma (Exposition The Game, Maison d'ailleurs, 2024).

Pour ouvrir la discussion, nous investiguerons deux jeux vidéo très différents, Life is Strange (2015) et Endling - Extinction is Forever (2022), qui proposent des univers contrastés tant sur le plan esthétique que de celui des narratifs qui les sous-tendent. Ces jeux soulèvent des problématiques actuelles qui concernent notre époque et touchent l'animation socioculturelle. Comment faire face à l'anthropocène et au désastre écologique de notre époque (Endling) ? Comment se situer face aux épreuves de la vie et aux dilemmes éthiques qui se présentent à nous-mêmes et aux relations que nous entretenons aux autres dans un monde à la complexité vertigineuse (Life is Strange) ?

Nous présenterons différents scénarios dans lesquels ces jeux immergeant les joueur·euses et mettront en exergue, sur la base de critiques existantes, les points forts et les limites de ces univers pour les transformer en leviers à la réflexion commune, aux débats et partages entre publics et professionnel·les de l'animation socioculturelle. Par notre analyse, nous explorerons de quelles manières les jeux, plutôt que de concurrencer ou de diminuer l'intérêt des publics pour l'offre d'activités en animation socioculturelle, peuvent au contraire être envisagés comme des occasions d'enrichir les échanges et les interactions autour de ces objets culturels.

Observer les inégalités et les souffrances numériques à l'échelle d'une métropole.

Anna Lebey, Cheffe de projet inclusion numérique, Direction Générale du Numérique et des Systèmes d'Informations, Bordeaux Métropole (France)

L'Observatoire métropolitain des inégalités numériques est né d'une volonté de Bordeaux Métropole de mieux connaître et identifier les facteurs d'inégalités numériques sur son territoire, pour guider l'action en faveur de l'inclusion numérique et d'une culture numérique partagée. Une première grande enquête téléphonique a été menée en 2023 directement auprès de plus de 5 000 habitants des 28 communes, afin de recueillir des données fines, locales et représentatives concernant l'équipement, la connexion, les usages, le sentiment d'aisance et la posture face au numérique (en lien avec certains indicateurs du baromètre national CREDOC-Arcep). Cette première production a interrogé la manière dont la numérisation généralisée des services et de notre société façonne, pour les habitants, un rapport au numérique situé entre contrainte et choix, et comment ces inégalités pèsent sur la possibilité d'une culture numérique réellement partagée.

Les travaux de l'Observatoire métropolitain des inégalités numériques ont ensuite été complétés en 2025 par des travaux d'écoute des habitants et d'analyse sociologique des difficultés vécues selon 9 grands thèmes.

Les résultats quantitatifs et qualitatifs montrent que la fracture numérique ne se limite plus à la possession d'équipements, ni à la seule fréquence ou aux niveaux d'usages des outils et services numériques. Y compris parmi les populations dites « connectées », près d'un habitant sur 5 estime que le numérique complique ses activités quotidiennes et près d'un quart des métropolitains se sont déjà sentis en difficulté pour des démarches administratives en ligne. L'Observatoire met également en lumière une « dette numérique » persistante et la place décisive des lieux de médiation numérique, connus de la moitié des habitants, ainsi que des proches aidants, dont près de 75% des habitants se déclarent partie prenante, au cœur d'une solidarité numérique diffuse qui soutient l'appropriation des usages.

L'observatoire témoigne de la persistance de la question de l'inégalité digitale dans la ville et ouvre nos champs de questionnement sur les actions, souvent partenariales et nécessairement coordonnées, qui permettront de faire du numérique un commun, universel et réellement ouvert à tous.

Du diagnostic au fanzine : un outil créatif pour comprendre la fracture numérique

Diane Mouton, Inès de Baillencourt dit Courcol , Servane le Notre-Etienne

Étudiantes, Licence professionnelle Coordination de projets de développement social et culturelle (France)

Dans le cadre d'un cours portant sur la ville et les espaces urbains, nous avons réalisé un diagnostic territorial consacré à la fracture numérique dans les quartiers politique de la ville de trois villes du Grand Projet de Ville Rive Droite (Cenon, Lormont, Floirac). Pour appréhender les pratiques numériques des habitants et leurs difficultés, nous avons mobilisé la méthode du transect : un parcours d'observation systématique permettant d'analyser l'environnement, les usages quotidiens et les interactions entre habitants et outils numériques. Cette approche a été complétée par des entretiens informels, des photographies, des micro-trottoirs et des données statistiques ainsi que des jeux de société sur le thème de la fracture numérique.

Les résultats montrent des difficultés différencierées : à Cenon, à Lormont comme à Floirac, les jeunes maîtrisent les usages ludiques et sociaux mais rencontrent des obstacles pour les démarches administratives ; les seniors, eux, renoncent souvent à des procédures dématérialisées. De plus, la peur du numérique persiste chez les personnes âgées malgré l'existence d'un réseau d'acteurs locaux proposant ateliers et accompagnements. Ces constats illustrent une fracture numérique qui repose de façon visible sur l'accès au matériel numérique, en témoignent les nombreux lieux ressources des communes étudiées.

Cependant, les multiples échanges avec les habitants et les professionnels ont révélé une problématique tout aussi importante mais plus difficile à déceler : l'absence de maîtrise de compétences numériques.

Pour restituer notre étude, nous avons conçu un fanzine, support créatif, visuel permettant de valoriser les témoignages recueillis. Ce format, à la fois accessible et attractif, s'inscrit dans une démarche de médiation et d'information ; il peut être réinvesti dans nos futures pratiques professionnelles, notamment comme outil de diagnostic dans le cadre de coordination de projets, animation socioculturelle ou démarches participatives. Il facilite l'expression des habitants, la diffusion d'informations complexes et la communication entre acteurs.

Cette expérience nous a permis de développer des compétences méthodologiques (observation, analyse, enquête), techniques (graphisme, cartographie) et communicationnelles (rédaction, médiation).

Atelier 6

Créer, comprendre, résister : médiations numériques et pouvoirs d'agir



Culture Connectée : le Hackathon qui réinvente Mahdia

Nasri Chiheb, Maître-assistant, Université de Sfax (Tunisie)

La révolution numérique redessine en profondeur les pratiques de l'animation socioculturelle et les politiques de valorisation du patrimoine en Tunisie. Les structures culturelles et les acteurs associatifs s'approprient progressivement ces technologies pour inventer de nouvelles formes de médiation et d'engagement citoyen. Toutefois, cette dynamique s'accompagne de tensions persistantes : si le numérique peut renforcer l'inclusion sociale, stimuler la créativité et dynamiser le patrimoine, il peut également produire des dépendances aux financements extérieurs et à des logiques de mise en scène standardisée.

A Mahdia, le Hackathon culturel « hack the heritage – édition Salakta », organisé en Mai 2025, qui a rassemblé jeunes développeurs, experts en design et animateurs culturels autour de la création d'outils numériques innovants (mapping, visites virtuelles, hologrammes) pour réinventer la médiation patrimoniale culturelle. Cet événement a permis aux jeunes de s'attribuer un site archéologique par le numérique et de proposer des prototypes originaux de mise en valeur culturelle. Mais son caractère ponctuel, lié à l'événementiel, soulève la question de la durabilité et de l'équilibre des projets et de leur inscription dans les infrastructures locales pérennes.

Cette expérience conduit à s'interroger non seulement sur la capacité du numérique à développer les pratiques culturelles, mais aussi sur le risque qu'il devienne un vecteur de dépendance technologique et d'exclusion. L'analyse de terrain montre que les initiatives favorisent l'acquisition des compétences nouvelles, la médiation culturelle et l'ancrage territorial, mais qu'elles restent limitées par la précarité des ressources et la centralité des plateformes internationales.

Les résultats mettent en lumière trois constats primordiaux : premièrement, le numérique permet aux jeunes et aux associations d'améliorer et de fortifier des compétences techniques et culturelles inédites ; deuxièmement, il entraîne des projets de coopération innovantes entre acteurs culturels et citoyens ; enfin, l'absence d'une stratégie nationale cohérente en matière de culture numérique laisse ces initiatives dans une situation vulnérable. Ces constats suggèrent que le numérique peut devenir un véritable levier de libération culturelle et d'émancipation socioculturelle en Tunisie, à condition de soutenir durablement les acteurs locaux et de créer des dispositifs adaptés aux réalités du territoire.

France services : les paradoxes de l'État plateforme

Myriam Neman-Belbaraka, Doctorante Université Bordeaux Montaigne, Laboratoire MICA (France)

L'objectif de cette communication est d'interroger sous un angle critique le programme baptisé « France services » qui déploie, depuis 2019, dans le maillage territorial, des guichets uniques en faveur d'un accès de proximité à un bouquet de prestations publiques homogènes.

Est interrogée en premier lieu l'idéologie technopolitique propre à l'édification d'un « État plateforme » (Chevallier, 2018) qui caractérise la conception du réseau France services comme outil de remédiation face à la rétractation des services publics (Doré, 2019) et aux phénomènes de déliaison sociale (de Rivoyre, 2001) qui en découlent.

Est explorée en un second temps la redéfinition des contours autant que l'essentialité des prestations d'intérêt général à travers le dispositif France services. Decamp (2022) souligne ici le risque de désengagement de l'Etat et de privatisation de prestations qui jusqu'alors relevaient de services publics assurant un socle de biens communs, processus qui risquent également de fragiliser la cohésion sociale.

Est enfin questionnée en troisième lieu la reconfiguration des pouvoirs d'agir des usagers-citoyens face à la dématérialisation des services administratifs. Quels sont leurs besoins en matière d'information et de communication pour effectuer leurs démarches courantes dans cette nouvelle organisation politico-administrative ? Plusieurs recherches de terrain ont en effet montré depuis le début des années 2000 que les promesses institutionnelles d'empowerment des plus précaires pour mieux accéder à leurs droits sociaux étaient loin d'être remplies (cf. Okbani, Camaji et Magord, 2022).

Ces trois axes de réflexion sont discutés à partir d'analyses de contenu et de discours d'un premier corpus de textes gouvernementaux sur le programme France services parus entre 2019 et 2024, et d'un second corpus de 13 entretiens semi-directifs menés entre 2021 et 2023 auprès d'usagers tout venant. Les extraits d'entretiens montrent que la dématérialisation des procédures administratives transforme en profondeur les relations de l'administration avec l'ensemble de ses usagers (cf. Renard, 2017), y compris auprès d'usagers non déconnectés du numérique. Nous montrons enfin l'écart entre le lexique mélioratif des discours gouvernementaux ici analysés, et le bilan plus critique ressortant de recherches menées à la même période sur la dématérialisation des services administratifs en général, et sur la plateforme France Service en particulier (Duvoux et Gravouin, 2024).

Numérisation du monde et des esprits, un écocide.

Christian Coutzac, Président de l' Agence d'Intervention Géopoétique (France)

Le métavers n'est pas une fantasmagorie, c'est une réalité qui déjà nous environne... celui de la pixellisation croissante de nos existences... nos facultés fondamentales sont en passe d'être déléguées à des machines, bientôt c'est la voix de ces robots qui nous guidera dans nos cavernes de pixels, à chaque étape de nos vies vouées à être sans trêve analysées, marchandisées, désincarnées.>> Eric Sadin, philosophe, l'un des penseurs majeurs de l'univers numérique et de ses implications sociales, politiques et civilisationnelles.

Je m'appuierai pour cette intervention sur les réflexions d'un certain nombre de penseurs cités ici ou joints en bibliographie ainsi que de mon expérience au sein de l'Université Populaire de Bordeaux et notamment d'un débat que nous avions organisé à la Bourse du travail devant quatre cent personnes avec comme invités Adrienne Charmet de la Quadrature du net et Alain Damasio écrivain d'anticipation, critique de la technologie utilisée comme moyen de contrôle des populations. D'autre part j'ai créé l'an dernier avec le dessinateur de bande dessiné Vincent Perriot un Concert-Conté-Dessiné autour du mythe de Prométhée et Vincent a sorti cette année avec l'ingénieur Philippe Bihouix une BD à succès « Ressources » ainsi que le Tract Gallimard « l'insoutenable abondance ». J'aimerai porter attention ici sur des aspects nettement sous-estimés par les promoteurs du « tout numérique » et par ceux et celles qui s'en « accommodent » ou l'adoptent avec « émerveillement » ou sinon par « contrainte ».

Le premier aspect que je développerai est celui du coût écologique du « business » numérique. Câbles sous-marins, mines à ciel ouvert, métaux rares, data centers, antennes relais, satellites...etc

Un deuxième aspect plus complexe est celui de « l'emprise numérique ». Sommes-nous devenus des Homo-clic-dépendants ?* L'écrantisation de nos vies quotidiennes est exponentielle, à tel point qu'il y a un déficit de « vraie vie » ressenti consciemment ou confusément par un grand nombre de personnes des civilisations connectées, accompagné d'un besoin presque vital de nature, d'où le succès des stages plantes, des ressourcements en forêt et d'un foisonnement de livres profitant d'une très large diffusion tel « La vie secrète des arbres » de Peter Wohlleben.

L'outil numérique est-il en train de devenir une arme de destruction massive du « penser par soi-même », une nouvelle tour de Babel horizontale ? Dans cette hypnose neuronale nous amenuisons certainement le goût de l'effort, la persévérance du temps long à consacrer à une véritable recherche et que nécessite la connaissance. Numériser, c'est la maladie de tout réduire à des nombres, des normes, des statistiques, des modélisations et des protocoles mais le vivant ne peut se résumer à un empilement de données.

J'aime bien jouer avec les mots mais quand j'entends « dématérialisation » (mensongère) ça me renvoie à la téléportation des héros de Start Trek et quand j'entends « cloud », ne sommes-nous pas déjà suffisamment dans les nuages, c'est-à-dire distraits, voire absents pour nous laisser imposer un outil qui a tendance à nous déposséder de nous même ?

Animation socioculturelle et inclusion numérique dans les camps de réfugiés au Cameroun : Entre innovation technologique et impératifs d'émancipation

William Mbiappa, Président de l'association Goodlife, (Cameroun)

L'émergence du numérique transforme profondément les pratiques de l'animation socioculturelle et de l'éducation populaire (Besse et al., 2021). Dans les camps de réfugiés au Cameroun, particulièrement à Minawao qui accueille 76 063 réfugiés nigérians, ces mutations interrogent directement les valeurs fondatrices de l'animation : accès à l'autonomie, à la parole, et au pouvoir d'agir (Fretin, 2023). Cette communication explore une question centrale : qui conçoit les outils numériques pour ces populations et selon quelles logiques ? Le numérique constitue-t-il véritablement un levier de transformation sociale ou un vecteur de dépendance et de contrôle ?

À l'heure des plateformes, de l'intelligence artificielle et des politiques de "transformation numérique", mais aussi de la montée des logiques de contrôle et de captation des données, il devient urgent d'interroger les usages numériques dans l'animation socioculturelle sous un angle éthique, politique et éducatif. Si le numérique peut être un levier de médiation et d'inclusion (Deydier, 2019), il peut aussi reproduire, voire aggraver, certaines inégalités sociales, culturelles, genrées et territoriales.

Terrain et données mobilisées

Cette recherche s'appuie sur une enquête ethnographique et statistique réalisée entre décembre 2022 et juin 2023 dans le camp de Minawao, auprès de 308 jeunes réfugiés enrôlés dans cinq programmes de formation professionnelle (ONU-Femmes, Plan International, IMC). L'analyse mobilise également les données du partenariat UNHCR-IHS Towers lancé en octobre 2024, qui a permis la mise en place de kiosques numériques et la rénovation du centre TIC du camp.

Le camp de Minawao, ouvert en 2013 suite aux attaques de Boko-Haram, présente une grande diversité ethnique (Glavda, Mafa, Kanuri) et religieuse (58% musulmans, 40% chrétiens), permettant d'examiner les dimensions intersectionnelles de l'inclusion numérique.

Résultats et axes de réflexion développés

L'analyse révèle plusieurs tensions entre innovation et émancipation. D'abord, les multiples fractures numériques : 84% de la population subsaharienne peut accéder à l'internet 3G, mais seulement 22% l'utilisent effectivement (Banque mondiale, 2023). Dans les camps, les coûts prohibitifs (les réfugiés consacrent un tiers de leurs revenus à la connectivité) et les contraintes infrastructurelles limitent drastiquement l'accès. Ensuite, les assignations genrées persistent : sur 515 jeunes formés, 241 filles ont été orientées vers la couture, tandis que les garçons accèdent aux filières techniques (Mba et al., 2024). Le programme de bourses DAIFI illustre cette disparité : 48 garçons contre 11 filles depuis 2015. Au-delà du genre, les exclusions intersectionnelles touchent les Kanuri musulmans (52% de la population mais sous-représentés), et les personnes handicapées (24% de la population, totalement absentes des programmes).

La question de l'autonomie est centrale : 181 jeunes sur 308 affirment que le choix de leur filière a été imposé par les responsables humanitaires (Mba et al., 2024), minant le principe d'autonomie qui exige la participation des personnes aux décisions les concernant (Mattei, 2015). Ces dynamiques de pouvoir asymétriques illustrent comment les outils numériques, loin d'être neutres, peuvent renforcer les rapports de domination. Le partenariat UNHCR-IHS Towers (2024) offre néanmoins des perspectives : formations en codage, kiosques numériques équipés de générateurs solaires, services Mobile Money. Cette initiative interroge les conditions d'appropriation collective des technologies (Latzko-Toth & Proulx, 2015) et la possibilité d'une culture numérique partagée, libre et inclusive.

Face à l'émergence de l'IA et des technologies de surveillance (identification numérique pouvant devenir instruments de contrôle), cette communication plaide pour une approche intersectionnelle critique, plaçant l'humain au centre des transitions technologiques, associant les réfugiés à la conception des dispositifs, et développant une littératie critique permettant de comprendre les enjeux de pouvoir liés aux technologies.

Education aux médias à l'information et aux outils de communication pour la Ligue de l'Enseignement.

Julie Etchepar, Coordinatrice Citoyenneté-Jeunesse La ligue de l'enseignement Bordeaux (France)

Coline Delbos, Coordinatrice des Transitions Ecologiques, Numériques et Sociales La ligue de l'enseignement Bordeaux (France)

Problématique générale :

Dans un contexte de numérisation, de diversification et de massification de nos usages médias et informatifs, l'Education aux Médias et à l'Information de la Ligue de l'enseignement vise tout d'abord à en comprendre les enjeux éducatifs, citoyens et démocratiques. Elle vise également à donner la capacité aux animateurs d'intégrer certains de ces médias aux animations, à les outiller sur des démarches d'accompagnement des jeunes sur des projets de médias locaux, ainsi qu'à expérimenter en groupe des parcours pédagogiques liés au décryptage de l'information et à l'esprit critique.

Le terrain ou les données mobilisées :

La Ligue de l'enseignement a produit de nombreux contenus dédiés à l'EMI et au numérique lors de la décennie 2010-2020, notamment des parcours éducatifs (« D-Clics du numérique », « Les Veilleurs de l'info ») qui ont permis d'outiller plusieurs milliers d'animateurs et permis la formation d'un grand nombre de citoyens, de tout âge, aux usages des médias et du numérique, de façon ludique et responsable

Les résultats ou axes de réflexion développées :

Dans un contexte de numérisation, de diversification et de massification de nos usages médias et informatifs, la Ligue de l'enseignement propose des parcours pédagogiques d'éducation aux médias et à l'information (EMI) ainsi que des formations à destination des acteurs éducatifs. Les formations visent tout d'abord à en comprendre les enjeux éducatifs, citoyens et démocratiques. Elle vise également à donner la capacité aux animateurs d'intégrer certains de ces médias aux animations, à les outiller sur des démarches d'accompagnement des jeunes sur des projets de médias locaux, ainsi qu'à expérimenter en groupe des parcours pédagogiques liés au décryptage de l'information et à l'esprit critique.

La Ligue de l'Enseignement de la Gironde propose une adaptation de l'EMI au contexte actuel au travers du projet UCIA Usages et Consciences des Intelligences Artificielles Parcours 4. Les activités s'intitulent « Déetecter les images générées par IA » et « Créer un journal de bonnes nouvelles avec IA ». Elle a aussi formé au plan national de compétences les

Atelier 7

Pratiques d'animation à l'ère du numérique: compétences, médiations et inclusion



Les compétences numériques des animateurs·trices: l'exemple de l'organisation inter-structures d'un festival pour les jeunes

Jérôme Camus, MCF Université de Tours (France)

Boris Quétier, Responsable jeunesse de l'association Courteline (Tours),

Le « numérique » fait partie des objets d'intervention de l'animation jeunesse : sur le volet préventif (réseaux sociaux, harcèlement...), dans sa dimension plus quotidienne (usage des téléphones portables dans les accueils), ou encore comme outil lorsque le « numérique » permet l'expression (réalisation de photo, de vidéo, de musique...). Ces professionnel·les apparaissent donc comme compétent·es alors même que leurs rapports au numérique et les usages qu'ils·elles en font dans leur quotidien professionnel peuvent être très contrastés. Pour l'envisager, on se propose de présenter et tirer quelques enseignements d'une expérience de mise en réseau liée à l'organisation d'un festival à destination des accueils jeunes d'Indre-et-Loire qui a permis, pendant trois jours de regrouper jusqu'à 400 jeunes et une vingtaine d'accueils dans un même lieu, autour de concerts, d'activités proposées par des intervenant·es mais aussi les animateurs·trices et les jeunes eux-mêmes.

L'organisation de ce festival, sur une durée d'un peu plus d'un an, est pilotée par le Réseau Initiative Jeunes (RIJ) qui regroupe l'ensemble des professionnel·les du département. Les réunions du RIJ constituent des temps forts de la préparation du festival, en travaillant dans une logique de méthodologie de projet. Pour autant, les échéances approchant, et malgré la mise en place de commissions (« animation », « bouffe », « matos », « législation »...), il apparaît nécessaire de déployer des outils numériques permettant à la trentaine de professionnel·les impliqué·es de partager des informations, des ressources, des documents et de communiquer entre les réunions. Un serveur Discord est alors proposé, chaque commission bénéficiant de sa section en plus d'un espace commun à tou·tes les participant·es sur lesquels s'échangent des messages informatifs et des commentaires. Puis un Drive est créé, permettant de regrouper un ensemble de documents administratifs (déclaration de séjour), d'orientation (projet) ou d'organisation (tableur partagé par lequel se met en place le programme des animations).

Ces pratiques numériques, qui semblaient s'imposer comme ordinaires, sont loin d'être maîtrisées par tou·tes. L'utilisation du serveur Discord, réputé à la fois proche des habitudes générationnelles et très commun dans l'animation jeunesse parce que faisant partie des outils associés à la sphère vidéoludique des adolescents, s'est par exemple révélé complexe pour une partie des animateurs (accès, compréhension du fonctionnement) et peu mobilisé. Si, bien sûr, les positions des un·es et des autres dans la division du travail d'organisation conditionnent les investissements consentis, il reste que ces professionnel·les importent dans leur métier leurs usages socialement situés du numérique qui, eux-mêmes, ne sont pas étrangers aux appétences très variables qu'ils·elles peuvent avoir à prendre en charge ces questions avec leur public.

Gamer » dans la formation d'animateur·trice socioculturel·le?: Retour d'une expérience menée au sein de la formation Bachelor en travail social, option animation socioculturelle, à la Haute Ecole de Travail Social de Lausanne (HETSL – HES-So).

Mari Leuba, Maitre d'enseignement HETSL - HES-O (Suisse)

La communication proposée s'inscrit dans l'axe 2 du colloque « Cultures numériques, pratiques sociales et éducation critique ». En référence à Cefaï (2019) nous envisageons l'entrée du numérique dans le champ de l'animation socioculturelle comme un trouble qui bouscule, interroge nos manières d'être au monde et d'être en lien. « Si la réflexion », affirme Cefaï, « se fait collective, elle peut donner lieu à l'éclosion de formes d'intelligence publique » (2019, p. 35).

Dans le cadre du colloque 2026 de l'ISIAT, nous proposons d'ouvrir une réflexion collective, à partir d'un projet né de notre intention d'intégrer le « numérique » dans la formation des animateur·trices socioculturel·les (ASC) engagé·es dans le Bachelor en Travail Social à la Haute Ecole de Travail Social de Lausanne (HETSL). Pour nous saisir de cette vaste thématique, nous avons choisi comme point de départ l'analyse d'un projet socioculturel : « Le Game » - « un grand tournoi de e-Sport entre adolescent·es e 12 à 17 ans venant de lieux d'animation socioculturelle de la région lausannoise », porté par un collectif d'ASC lausannois, en Suisse romande (FASL, 2025). En parallèle à cette analyse, nous avons accueilli, au sein de notre école, une exposition créée par ce collectif, en collaboration avec des médiateur·trices culturel·les. Cette exposition invite à voir le jeu vidéo comme un « objet culturel ». Ainsi, le contenu est présenté comme « une amorce d'interprétation des jeux vidéo, c'est-à-dire non un descriptif de leur gameplay ou de leur beauté esthétique, mais une volonté de tisser des liens entre ces productions fictionnelles et ce qu'elles peuvent signifier pour celles et ceux qui y jouent. » (HETSL, 2025).

Pour cette communication, nous présenterons brièvement le projet « Le Game ». Nous l'analyserons à partir des réflexions menées, d'une part, par les animateur·trices engagé·es dans le projet et, d'autre part, en référence aux points de vue des étudiant·es discutés dans ce cadre formatif. Nous nous appuierons sur l'idée « selon laquelle les expériences se rencontrent dans un monde d'objets partagés [...] qu'il est possible de comprendre un autre humain, les expériences qu'il relate et qu'il exprime corporellement », (de Jonckeere, 2010, p. 189) autour d'un objet – ici le jeu vidéo – et non pas de manière abstraite. Dans ce sens, nous soutenons la perspective que l'expérience est, certes singulière et propre à chacun·e, mais qu'elle peut être partagée lorsque les conditions sont réunies. La démarche pédagogique présentée ici, s'inscrit dans la continuité des travaux menés par notre collègue Claudia della Croce, professeure honoraire à la HETSL, considérant qu'un objet culturel peut contribuer à développer la créativité, au cœur des pratiques de l'ASC, pour agir avec des individus et de groupes (della Croce, 2010). Pour cela, nous suggérons de penser des modalités pédagogiques ouvertes aux professionnel·les impliqué·es dans ces réflexions et invitant les étudiant·es à penser la place de ce type d'objets culturels dans la vie des publics qu'ils·elles vont accompagner.

Usages et expériences du numérique chez les étudiants de master de l'ISAJC (Tunis) : notes sur les pratiques, les sens et les tensions

Yassine Karamti, Professeur d'Enseignement Supérieur ISAJC - Université de Tunis (Tunisie)

Les espaces numériques (réseaux sociaux, plateformes collaboratives, forums, jeux vidéo et contenus multimédias) sont investis par les étudiants comme des lieux d'expérimentation et de socialisation. Dans la sphère académique, ces usages sont orientés vers des objectifs variés : apprentissage, collaboration, soutien mutuel, créativité et expression personnelle. Les recherches sur les pratiques étudiantes montrent que les plateformes numériques ne servent pas uniquement de supports à l'apprentissage formel, mais deviennent des espaces d'apprentissage informel.

Cette recherche s'intéresse aux manières dont les étudiants de master de l'ISAJC-Tunis (Institut Supérieur de l'Animation pour la Jeunesse et la Culture) vivent, interprètent et intègrent les usages numériques dans leurs trajectoires universitaires et personnelles. Les étudiants doivent simultanément gérer la visibilité et l'intimité, l'engagement et la saturation, la concentration et la dispersion. Dans ce contexte, nous nous demandons : Comment les étudiants de mastère utilisent-ils les médias numériques dans leur vie quotidienne et académique, et quels impacts ces usages ont-ils sur leur apprentissage, leur créativité et leurs interactions sociales ?

Une approche anthropologique implique de prendre en compte les représentations et émotions associées aux pratiques numériques, ainsi que les stratégies de régulation déployées par les étudiants. Nous pensons d'abord que l'usage réfléchi et structuré des médias numériques favorise l'apprentissage, la collaboration et la créativité. Nous estimons ensuite que l'usage intensif ou non régulé peut générer distraction, stress, et accroître les inégalités d'accès et de compétences numériques. Dans cette perspective nous allons tenter d'explorer qualitativement les pratiques numériques quotidiennes des étudiants de master. A ceci s'ajoute l'ambition d'analyser les significations que les étudiants attribuent à leurs usages numériques d'une part, et d'identifier les tensions vécues entre opportunités (autonomie, créativité, ouverture) et contraintes (dépendance, surcharge, contrôle), d'autre part. Notre objectif principal est de comprendre les logiques d'adaptation et les stratégies de régulation mises en place par les étudiants.

Il importe de mentionner que notre recherche contribue à une compréhension renouvelée du numérique comme espace de construction identitaire, de socialisation et d'apprentissage. Dans cette optique, elle ouvre également des perspectives pour les politiques de l'animation socioculturelle : développer des approches réflexives et critiques autour du numérique, centrées sur la culture du sens, non seulement sur la compétence technique. Cette perspective justifie l'adoption d'une méthodologie qualitative, centrée sur les expériences vécues, les interactions et les récits des étudiants, afin de saisir la richesse et la complexité de leurs pratiques.

Numérique et inclusion : enjeux de l'animation sociale à PIMMS Bordeaux.

Valérie Moutinard, co-directrice de PIMMS Bordeaux (France)

Pimms Médiation Bordeaux est une association Loi 1901 créée en 2013, qui réunit des entreprises de service public et des collectivités territoriales. Elle œuvre à l'accessibilité des habitants aux services nécessaires à la vie courante, en facilitant la compréhension et en complétant l'offre de services de ses partenaires. Elle propose des services de type généraliste (information de premier niveau, mise en rapport avec le bon interlocuteur).

Les activités de médiation sociale de l'association sont réalisées conformément à la norme NF X 60-600 de médiation sociale et à ses registres d'intervention. L'association est labellisée ESUS, France services et reconnue d'Intérêt Général.

Elle accompagne gratuitement et inconditionnellement les personnes dans leurs démarches administratives, leur accès aux droits (médiations postées). Elle dispense des formations à l'utilisation des outils numériques pour les usages du quotidien, assure des médiations pour le compte de ses partenaires (médiations sortantes). Sa raison d'être est aussi de créer des emplois et des parcours de professionnalisation vers l'emploi durable et qualifié des personnes qu'elle recrute.

Le numérique, c'est de la dynamique : des formations numériques au domicile des séniors

Depuis mars 2023, Pimms Médiation Bordeaux forme les séniors bordelais à l'utilisation des outils numériques directement à leur domicile.

La pandémie de Covid a touché très fortement cette population notamment dans sa capacité à se déplacer, avec une dimension anxiogène particulièrement marquée. De plus, l'accélération de la dématérialisation des démarches administratives a impacté fortement les séniors, accentuant leurs difficultés et leur isolement.

Une expérimentation a été lancée en 2023 sur l'ensemble de la ville de Bordeaux, maison/appartement, résidences autonomie, QPV.

Les objectifs poursuivis étaient multiples : lutter contre l'isolement et recréer du lien social, accompagner dans leur accès aux droits les seniors en situation de fragilité, lutter contre la fracture numérique et améliorer leur autonomie, sensibiliser aux ressources et outils pour le « bien vieillir », favoriser les échanges intergénérationnels.

Compte tenu de son succès et son intérêt ce dispositif a été prorogé.

2 médiateurs sociaux affectés à temps plein sur cette mission

Un numéro « contact » unique, un premier rendez pour l'évaluation des besoins et mise en place d'un plan d'accompagnement personnalisé.

Deuxième rendez-vous au domicile, ensemble, dans un environnement familial. Pas de jugement, puis d'autres rendez-vous en fonction des besoins et des envies.

Pourquoi l'accompagnement à domicile change tout ?

Le dispositif répond précisément aux freins psychosociaux :

Environnement sécurisant : chez soi, pas de regard des autres, pas de honte

Rythme personnalisé : on avance selon leurs besoins, pas de programme standardisé

Restauration de la confiance : pour que les technologies soient appropriées, elles doivent pouvoir s'insérer dans la vie quotidienne des usagers

Prévention de l'isolement : le médiateur détecte les fragilités, crée du lien

Les résultats :

- +500 seniors accompagnés à domicile depuis mars 2023 et +2 800 médiations à domicile
- 85% gagnent en autonomie et en confiance
- Détection de 30 situations de grande fragilité orientées vers les services sociaux
- Une demande de formation qui perdure (entre 8 et 15 jours d'attente avant le premier RDV).

Conclusion

Perspectives croisées sur le numérique et l'animation socioculturelle



Olivier Dorthe, Le numérique, une dynamique d'accès aux droits : l'action de Pimms Médiation Bordeaux

Olivier Dourthe est directeur de PIMMS Médiation Bordeaux, structure engagée dans la médiation sociale et numérique auprès des publics en situation de fragilité. Spécialisé dans l'accompagnement aux usages des services publics et du numérique, il œuvre depuis plusieurs années à réduire les inégalités d'accès aux droits et à renforcer l'autonomie des habitants. Son action s'inscrit au croisement de l'innovation sociale, de l'inclusion numérique et des politiques territoriales.

Divina Frau-Meigs Intervention de clôture – Grande témoin

Divina Frau-Meigs est professeure émérite en sciences de l'information et de la communication à l'Université Sorbonne Nouvelle. Spécialiste reconnue des enjeux liés aux médias, au numérique et à l'éducation critique, elle a largement contribué aux travaux internationaux sur l'éducation aux médias et à l'information (EMI), notamment auprès de l'UNESCO. Ses recherches portent sur les cultures numériques, les droits humains à l'ère digitale et les formes contemporaines de citoyenneté.



Comité Scientifique

- ALONZO Hélène, Présidente du CRAJEP Nouvelle-Aquitaine
- AROCENA PÉREZ Itsaso, Professeur en sciences de l'éducation, Université du Pays basque.(UPV/EHU)
- BRANDLER Jessica, Sociologue, Centre Émile Durkheim (UMR 5116)
- CARIMENTRAND Aurélie, Maître de conférences en économie, IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- COSANO RIVAS Francisco, Professeur, Facultad de Estudios Sociales y del Trabajo, Universidad de Málaga
- CHABELLAND Benjamin, Maître de conférences en aménagement et urbanisme,IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- CRUZ Cristina, Professeure, École supérieure d'éducation, Institut Polytechnique de Lisbonne, Portugal
- D'ANDREA Nicolas, Maître de conférences en aménagement et urbanisme, IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- DELESTAGE Charles-Alexandre, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, IUT Bordeaux Montaigne, Laboratoire MICA
- DENISE Florian, Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication IUT Bordeaux Montaigne, Laboratoire MICA
- GAMBOA RUIZ DE EGUILAZ Eider, Professeur intérimaire Faculté d'éducation, Philosophie et Anthropologie,Université du Pays basque (UPV/EHU)
- GREFFIER Luc, Maître de conférences en géographie sociale et aménagement, IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- HERNANDEZ Yannick, Maître de conférences en Sciences de l'éducation IUT Bordeaux Montaigne, LACES UR 7437
- MONTGOLFIER (de) Clotilde, Maître de conférences en sciences de gestion, IUT Bordeaux Montaigne
- NDIAYE Abdourahmane, Maître de conférences en aménagement de l'espace et urbanisme, IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- RUBI Stéphanie, Professeure des Universités en sciences de l'éducation et de la formation, Université Paris Cité, CERLIS - CNRS UMR 8070, associée au LACES UR 7437 et à l'OUIEP
- TOZZI Pascal, Professeur des Universités en aménagement et urbanisme, IUT Bordeaux Montaigne, UMR PASSAGES 5319
- SAENZ ARRIZUBIETA Elixabete, Professeur intérimaire en planification des interventions et en éducation au développement durable au sein du département de didactique et d'organisation scolaire de l'Université du Pays basque (UPV/EHU)
- VOHLGEMUTH Laurence, Professeure, École supérieure d'éducation, Institut Polytechnique de Lisbonne, Portugal
- WEHRLE Franck, Développeur de projet, innovation numérique, CNFPT Délégation Nouvelle-Aquitaine



Merci

Information :

- ✉ colloques-isiat@iut.u-bordeaux-montaigne.fr
- 🌐 <https://www.iut.u-bordeaux-montaigne.fr/agenda/evenements-institutionnels/colloque-de-lisiat/>
- 📍 1 Rue Jacques Ellul IUT Bordeaux
Montaigne