

CITOYENNETÉ

Intéresser les jeunes à la chose publique

Inspirée des plates-formes de jeux vidéo, la chaîne YouTube Accropolis, créée en septembre par Jean Massiet, est dédiée aux analyses et commentaires sur la vie politique, les questions au Gouvernement et toutes les actions liées au débat public...



« Je t'explique le 49.3 », « Les députés gagnent combien par mois ? », ou bien encore « Le sexisme en politique »... voici quelques-uns des sujets récemment abordés en vidéo par la petite équipe de bénévoles d'Accropolis et actuellement disponibles à la demande sur la chaîne éponyme YouTube.

Ces programmes de décryptage de la vie politique viennent le plus souvent approfondir des questions posées en chat (messagerie instantanée) par les internautes. Ils sont complémentaires des désormais rituelles séances de décryptage et d'analyse en live des « Questions d'actualité au Gouvernement » (QAG), organisées chaque

mardi et chaque mercredi de 15 h à 16 h par Accropolis, ou des analyses en direct des interventions des politiques (« Le meeting de Nicolas "Trump?" Sarkozy », commenté en direct, ou celui de « J.-L. Mélenchon », analysé en différé...).

À l'origine, l'idée de créer la chaîne Accropolis (anciennement appelée La Vie Publique, avant de changer de nom pour éviter toute confusion avec le site institutionnel vie-publique.fr) vient de Jean Massiet, un jeune homme de 28 ans qui a étudié le droit et présidé l'association d'éducation populaire Jets d'encre (journalisme citoyen et éducation aux médias), avant de travailler quatre ans dans les cabinets de plusieurs élus (notamment Marisol Touraine et Anne Hidalgo).

COMMENTER LA POLITIQUE EN MODE « JEUX VIDÉO »

« Je me suis inspiré du succès des commentateurs de jeux vidéo, sur les grandes plates-formes de diffusion en streaming comme Twitch, avec l'objectif d'intéresser les jeunes à la chose publique », précise-t-il. La première mouture de la chaîne est lancée en 2015 sur Twitch justement. Celle-ci ne traitant que de jeux vidéo, Accropolis ne peut pas y rester et doit changer d'hébergeur. C'est sur YouTube que la chaîne prend finalement ses quartiers, restant fidèle à son style d'origine : Jean Massiet analyse en direct, et de façon décontractée, les questions au

Gouvernement, comme il le ferait pour une compétition sportive ou pour un tournoi de jeux vidéo.

ÉCHANGER ET DISCUTER AVEC LES INTERNAUTES

« Avec la diffusion en streaming, il est possible d'établir un réel dialogue avec les spectateurs, qui posent leurs questions en direct par l'intermédiaire de la messagerie instantanée. » Au risque de noyer le présentateur sous les questions ? « Nous avons une base plutôt fidèle de 5 000 abonnés et nous n'avons jamais été débordés par le succès du chat », réagit Jean Massiet, en soulignant que les abonnés ont en majorité entre 15 et 25 ans.

« Le but est toujours d'utiliser un ton léger et détendu pour rendre attractif cet exercice des "questions au Gouvernement", qui est certes capital mais s'avère très ennuyeux lorsqu'on le suit à la télévision », souligne Jean Massiet. Pourquoi, alors, ne pas proposer ces émissions directement aux chaînes de télévision ? « Nous sommes en discussion avec les chaînes parlementaires », explique le vidéaste. « Mais, dans l'absolu, la télévision est un média daté, très vertical descendant dans son mode de fonctionnement, qui ne nous intéresse pas. Je suis convaincu que ce ne serait pas aujourd'hui le meilleur canal pour toucher une audience très jeune. »

• **Christophe Dutheil**
<http://Accropolis.fr>

Les fédérations de la Ligue de l'enseignement de Meurthe-et-Moselle et des Yvelines ont utilisé la chaîne « Accropolis » comme support dans le cadre de leurs formations civiques et citoyennes auprès de volontaires en service civique.

« Les inégalités sont liées aux usages réels »

Faire des jeunes, et des moins jeunes, « des citoyens du numérique éclairés et créatifs », et non plus seulement des « consommateurs digitaux », c'est l'objectif du programme Voyageurs du code, lancé en 2014 par l'association Bibliothèques sans frontières.

Entretien avec la biologiste Muy Cheng Peich, directrice de l'éducation, des contenus et de la formation à BSF.

Les Idées en mouvement : Pourquoi avez-vous créé le programme Voyageurs du code ?

Muy Cheng Peich : Il y a plusieurs raisons. Après avoir longtemps planché sur la facilitation de l'accès de tous aux bibliothèques et à l'information, Bibliothèques sans frontières s'est intéressée aux technologies permettant de faciliter la transmission de savoirs, notamment en Afrique francophone. Nous avons commencé par lancer une version française de la Khan Academy, l'une des principales plates-formes d'apprentissage en ligne. Et quelques mois plus tard, nous avons créé le programme Voyageurs du code. Le but était en premier lieu de traduire en français la plate-forme d'origine américaine Codecademy, qui permet d'apprendre à coder de façon très simple et ludique. Aujourd'hui, le programme Voyageurs du code est un peu le volet « éducation au numérique » de Bibliothèques sans frontières.

Pour beaucoup d'entre nous, il faut être un prodige des

mathématiques pour être développeur. Or, lorsque l'on dédramatise l'informatique, comme nous le faisons avec les Voyageurs du code, on s'aperçoit que quelques connaissances suffisent pour commencer à créer sur Internet et ainsi dépasser le statut de « simple » consommateur.

Selon vous, le numérique creuse-t-il les inégalités ?

Tout à fait. De plus en plus de personnes utilisent les technologies. Mais on aurait tort de croire que la fracture numérique a disparu ou qu'elle s'amoindrit. C'est même tout le contraire qui est en train de se produire. Aujourd'hui, environ 80 % des foyers français ont accès à Internet. Mais les inégalités sont moins liées à l'accès aux équipements et aux réseaux qu'aux usages réels. Pour donner un exemple, on constate régulièrement que les plus précaires se sentent désemparés face aux procédures administratives qui sont en cours de dématérialisation. Quant aux cours en ligne type Mooc (Massive Open Online



©Muy Cheng Peich



© Voyageurs du code

▲ Collégiens présentant leur projet numérique à la Gaieté Lyrique à Paris.

Courses), les premières études sur le sujet montrent qu'ils sont avant tout suivis par des personnes qui sont déjà diplômées de l'enseignement supérieur, à un niveau bac + 4 ou 5, et peinent donc à toucher les plus démunis.

Pourquoi inciter les utilisateurs à aller voir ce qu'il se passe derrière le rideau ?

Notre ambition est moins de former de nouvelles générations de codeurs que de donner à tout un chacun des clés de compréhension de tous les outils qu'il utilise au quotidien (la messagerie, les réseaux sociaux ou les moteurs de recherche...). L'idée est de sensibiliser la population aux enjeux sociétaux et économiques liés à la gestion et à la protection des données créées sur le Web. Nous sommes tous concernés, ne serait-ce parce que de plus en plus d'informations circulent via les canaux numériques, qui captent aussi une part toujours plus importante du débat citoyen.

numériques...). Plus de 80 clubs Voyageurs du code sont à ce jour actifs en France et en Belgique.

Quid des bibliothèques ?

Nous sommes convaincus que les bibliothèques, de par leur gratuité et leur ouverture, sont des lieux parfaits pour proposer ce type de formations. À l'origine, nous avons été inspirés par une initiative de la New York Public Library, qui organise depuis 2014 des ateliers Codecademy dans ses différentes antennes, avec l'aide des bibliothécaires. Ces derniers ne sont pas des experts de la programmation mais ils ont été formés à la médiation numérique : leur rôle est de faciliter l'accès de tous à la plate-forme et si besoin de venir en aide aux utilisateurs qui peinent à s'approprier les outils.

Comment fonctionnez-vous ?

Une première partie de l'équipe s'occupe des opérations sur le terrain : ils organisent des ateliers de sensibilisation aux enjeux du numérique et forment des bénévoles à l'animation d'ateliers sur la programmation et la « literacy » numérique (l'alphabétisation aux outils numériques). L'autre partie de l'équipe planche sur les outils pédagogiques : ils développent les méthodologies et les ressources qui doivent permettre de rendre plus autonome la communauté de bénévoles chargée d'organiser des ateliers à divers endroits (écoles, bibliothèques, espaces publics

Le programme Voyageurs du code a eu la chance de pouvoir travailler étroitement, dès sa création, avec les bibliothèques de Montreuil (93), une ville qui accueille un tissu d'associations particulièrement dense. Dans un premier temps, nous avons organisé des ateliers d'initiation pour les publics accueillis par plusieurs associations (PMI, foyers de migrants, épiceries solidaires, associations parents-enfants...). Puis, nous avons pu monter d'un cran et nous avons commencé à proposer des formations un peu plus longues et thématiques (construire son premier site Web, programmer un jeu vidéo...) au travers du réseau de bibliothèques locales.

Que pensez-vous de la volonté de l'Éducation nationale d'enseigner le code à l'école ?

C'est une très bonne idée et j'approuve totalement la démarche. Maintenant, je pense qu'il faut être vigilant à ce que les enseignements ne soient pas uniquement dispensés par les professeurs de matières scientifiques. D'une part, les classes scientifiques sont déjà des classes relativement élitistes en France, et d'autre part, le risque serait alors de passer à côté d'autres disciplines elles aussi très impactées par le numérique, comme la créativité ou les arts plastiques...

• **Propos recueillis par Christophe Dutheil**

<http://voyageursducode.fr>

“ Notre ambition : donner à chacun des clés de compréhension de tous les outils qu'il utilise au quotidien. ”

La Ligue de l'enseignement est partenaire des programmes « Voyageurs du code » et « Internet sans crainte » qui constituent, pour ses fédérations, de véritables boîtes à outils proposant plusieurs types de formation. La fédération de la Gironde a récemment ouvert un club « Voyageurs du code » à Bordeaux qui mobilise une dizaine de bénévoles. La fédération de Haute Saône, de son côté, a organisé divers événements dans le cadre d'Internet sans crainte, comme des actions de prévention sur l'usage d'Internet et des réseaux sociaux dans les collèges.

Du consommateur au « citoyen créateur »

Tralalere, entreprise créée en 2000, s'est spécialisée dans le développement de contenus numériques éducatifs. Elle mène actuellement une double action dans l'initiation des jeunes à la « culture code » et le déploiement d'un programme national de sensibilisation aux risques liés à Internet.

“ **S**ensibiliser, sans diaboliser », c'est tout l'enjeu d'Internet sans crainte⁽¹⁾, selon Philippe Cayol, coordinateur de ce programme chez Tralalere. « Nous sommes chargés de former et d'informer les différents publics (médiateurs éducatifs, parents et enfants...) »⁽²⁾ sur les risques et les enjeux de l'Internet », explique-t-il. « Cela nous amène par exemple à aborder des sujets en lien avec la donnée, le cyberharcèlement, la publication d'informations en ligne ou encore l'utilisation des réseaux sociaux. »

Tralalere a aussi la responsabilité de créer des ressources de sensibilisation pour les mineurs. Et en l'espèce, elle ne manque pas d'inspiration. Elle a déjà à son actif un programme de sensibilisation des 7-12 ans aux bons usages d'Internet, baptisé « Vinz et Lou sur Internet », soutenu par le ministère de l'Éducation nationale et diffusé notamment par la Ligue de l'enseignement. Elle a aussi créé, en partenariat avec des comités scientifiques, plusieurs jeux sérieux sur le harcèlement au collège (Stop la violence !) ou sur l'exercice de la citoyenneté à l'heure du numérique (L'isoloir).

« Le but est toujours de faire passer l'élève d'une posture de consommateur à une posture de créateur et d'acteur du numérique », précise Philippe Cayol. « Actuellement, nous travaillons à la conception d'un autre jeu sérieux qui s'appellera "Stop l'intox !" et portera, comme son nom l'indique, sur la fabrique de l'information et toutes les thématiques liées au complotisme. »



© James Cridland

FAIRE RÉFLÉCHIR AUX DIMENSIONS CITOYENNES ET AUX USAGES DES DONNÉES

À l'occasion du Salon de l'éducation, Tralalere a présenté – sur le stand de la Ligue de l'enseignement – une nouvelle application DataDecode, intégrée à son dispositif de sensibilisation au code (l'« École du code »). Il s'agit, selon l'entreprise, d'une application d'initiation à la programmation et à la culture numérique destinée aux 9-14 ans, qui adresse la question fondamentale de la donnée : « C'est quoi une donnée ? Comment la classifie-t-on et l'utilise-t-on ? Quels sont son pouvoir et son implication dans nos vies ? »

Pour arriver à ses fins, l'application invite les plus jeunes à « débattre » d'une vidéo « culture code » présentant le concept de data, et leur propose de « réfléchir aux dimensions citoyennes des données et de leurs usages ». Puis, elle les incite à « réaliser une série de missions pour comprendre la donnée en expérimentant, jouant et programmant », avant de les encourager à « produire un texte littéraire augmenté original à partager » (un texte dans lequel les mots, les images et des sons sont mis en action sous l'impulsion des commandes programmées par l'utilisateur).

Dans la même veine, le nouveau jeu GameCode, lui aussi créé par Tralalere pour développer la culture numérique des enfants et adolescents âgés de 9 à 14 ans, a quant à lui pour objectif de présenter les tenants et les aboutissants du processus de création d'un jeu vidéo. Ce faisant, « GameCode permet à la fois d'aborder les notions clés du code, de découvrir les coulisses de la fabrication d'un jeu vidéo et de prendre la juste distance pour adopter des pratiques de jeu plus responsables et enrichissantes », estime Tralalere.

• **C. D.**

(1) Porté par Tralalere sous l'égide de l'Agence du numérique (ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique) et avec le soutien de l'Union européenne.

(2) La Ligue de l'enseignement a notamment été partenaire du programme destiné aux enseignants. www.code-decode.net, www.internetsanscrainte.fr