




**Retour sur la 1ère «E-Coop académie»
Médiathèque du Bois Fleuri, Lormont
15 février 2013**



**«Inventons les espaces publics
numériques de demain»
Participez à la «E-Coop académie» en Gironde !**

Annexes :

- Liste des participant(e)s
- Note de présentation de la E-Coop académie

Déroulé

- Mot d'accueil, présentation de la e-coop académie
- Présentation du projet : contexte et enjeux
- Restitution des visites d'étude
- 3 ateliers participatifs, restitution
- La suite du programme

1/ Ouverture de la rencontre

M. Jean Touzeau, Maire de Lormont et Vice-président du Conseil général en charge des politiques européennes, a rappelé le choix opéré par les collectivités partenaires d'unir leurs efforts afin de faire progresser les politiques publiques sur leurs territoires respectifs en s'inspirant des innovations développées ailleurs. Le projet E-COOP / Coopératives numériques est mis en œuvre de 2012 à 2014 dans le cadre du programme européen INTERREG IVC, qui vise à faire progresser les politiques publiques par l'échange de bonnes pratiques.

Le CG33 est le chef de file de ce projet de coopération « interrégionale » mis en œuvre par 12 partenaires de 12 Etats de l'UE. La mutualisation en termes d'analyse prospective se fait par le biais de travaux communs, de séminaires de travail et de visites d'études. Une dizaine de visites est prévue sur différents territoires européens partenaires, de l'Italie à la Pologne, en passant par la Suède ou la Hongrie.



Mme Anne-Marie KEISER, Vice-présidente du CG33 en charge du numérique, a insisté sur la cohérence d'ensemble des actions menées par le Conseil général et sur les liens entre le projet E-Coop et d'autres initiatives départementales (telles que le portail Data Locale). Le projet E-Coop est inscrit dans le Pacte numérique girondin. Il répond aux enjeux de modernisation de l'action publique, dans un souci de cohésion territoriale et de prédominance des notions de solidarité et de médiation.

Cette question de l'appropriation des usages par tous les citoyens est au cœur des préoccupations du Conseil général. L'effort considérable porté sur les infrastructures (Gironde numérique) et sur les services est conçu comme le préalable indispensable au déploiement de services utiles, utilisables et utilisés, au service des usagers et de plus en plus conçus avec, voire par les usagers eux-mêmes. La participation des citoyens nécessite au préalable l'acquisition de compétences et une maîtrise des savoir-faire, qui peuvent s'acquérir par la mutualisation et le partage. C'est ce qui est mis en avant à travers le concept de « coopératives numériques », dans une logique d'innovation ascendante (ou participative).

Enfin **Mme Isabelle DEXPERT**, Vice-présidente en charge de la culture, du sport et de la Vie associative, a rappelé les enjeux culturels et citoyens du projet. En effet, la "E-Coop académie" constitue un réseau départemental de contributeurs et personnes-ressources chargés d'esquisser les prototypes des futures "coopératives numériques". Leur réflexion partagée doit viser à faire progresser les politiques publiques en matière de médiation aux usages numériques.

2/ LE PROJET E-COOP: contexte et enjeux

Les objectifs du projet :

- Identifier, analyser et expérimenter des bonnes pratiques en matière de médiation numérique
- Proposer des pistes d'évolution et d'adaptation pour :
 - les lieux de diffusion des usages numériques
 - les professionnels du secteur
- Favoriser le développement de projets locaux à la fois innovants et participatifs

Que seraient les « coopératives numériques » ?

- Des espaces adaptés à tous les publics, quelque soit leur sensibilité numérique
- Des structures en réseau, connectées à leur environnement et en phase avec leur époque
- Des espaces où le numérique est une évidence, pas une fin en soi
- Des lieux de vie, conçus pour favoriser la coopération et la mise en œuvre de services originaux

La « E-Coop académie », c'est

- Un réseau de contributeurs en Gironde:
- Professionnels, experts, connaisseurs, décideurs publics... désireux de partager leurs avis, leurs envies, leurs idées
- ... volontaires pour partager du « temps de cerveau disponible et participer à l'élaboration de politiques publiques
- Intéressés par les enjeux du numérique, de ses usages, de ses potentiels.





3/ Restitution des visites d'étude 2012

las reglas no están escritas

Province de Barcelone (Espagne)

> Pauline Broqué, avec Isabelle Dexpert et Yann Breton, directeur de Gironde numérique

Les lieux visités :

- Le Tecnocampus de Mataro [<http://www.tecnocampus.cat>]
- La tour Telefonica et l'académie Wayra [<http://wayra.org>]
- Le telecentre de Raval [<http://www.ravalnet.org/>]
- Le Citilab, à Cornellà [<http://citilab.eu>]

Tous trois ont proposé une restitution « subjective » à partir de 3 mots-clés :

- Partage
- Développement
- Ambition





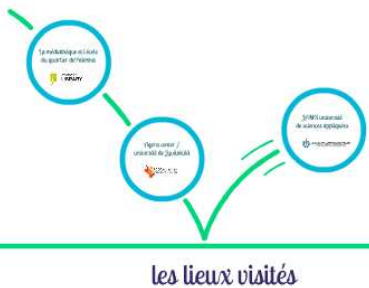
Ville de Jyväskylä (Finlande)

> Valérie Lavaud, avec Fabrice Casareggio, référent numérique à la médiathèque du Bois fleuri.

La visite proposée par le partenaire finlandais portait sur le thème « Citoyens : e-défis et e-solutions »

Les lieux visités :

- La médiathèque et l'école de Palokka [<http://www.jyvaskyla.fi/kirjasto/eng>]
- L'agora Center, à l'université de Jyväskylä [<https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/en>]
- La JAMK Université de sciences appliquées [<http://www.jamk.fi/english/aboutus/finland>]



les lieux visités

La restitution s'est faite également à partir de 3 mots-clés :

- Coopération
- Transparence
- Confiance

Jyväskylä : "Citoyens : e-défis et e-solutions"



4/ Trois ateliers participatifs simultanés

Les ateliers ont tout d'abord permis aux participants de partager leurs impressions suite à la restitution des visites d'étude. Ils ont ensuite porté sur trois différentes thématiques, en référence aux travaux menés par les partenaires européens du projet E-COOP.

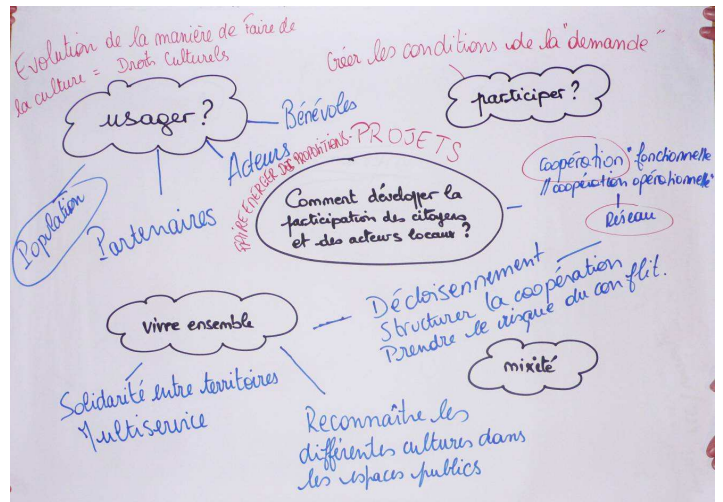
L'atelier 1, animé par Valérie Lavaud, s'est interrogé sur "Comment développer la participation des citoyens et des acteurs locaux?"





Le groupe a orienté la discussion sur la notion de coopération : coopération au sein du projet e-coop mais également coopération au niveau local, dans les pratiques quotidiennes au vu des difficultés rencontrées par les lieux qui accueillent le public.

Au sein du partenariat du projet, le but est de repérer des idées sans parti pris et de les faire cheminer. Il ne s'agit pas forcément de calquer une pratique à l'identique mais de l'adapter à notre modèle ou de réinterroger notre modèle afin de le faire évoluer.



La coopération au niveau local nécessite de se recentrer sur la personne en s'appuyant sur ses compétences. Une des évolutions nécessaires du web est de le rendre plus collaboratif. Il faut donc partir des projets, des demandes et favoriser les conditions d'émergence de cette demande.

Comment attirer les publics dans des lieux ressources ? Sans doute faut-il au préalable créer du lien. De quelle manière ?

Comment les Espaces publics numériques peuvent contribuer à la libération des idées et des projets ? L'idée de lieux multiservices est mise en avant.

La coopération doit également se développer entre secteurs d'activité : culture et « tuyaux », économie et social, privé et public : faire tomber les cloisons, développer les réseaux sur le territoire.

L'atelier 2, animé par Pauline Broqué, portait sur la manière dont devraient évoluer les "missions et les compétences des médiateurs numériques".



Qui sont les médiateurs, quel est leur rôle ? Ce sont des guides, des catalyseurs, des facilitateurs, des développeurs de projet, chefs d'orchestre des richesses d'un territoire qu'ils tentent de soutenir par l'apport de compétences numériques. Leurs missions sont multiples et transversales, indéfinies et pragmatiques.

En réalité, chacun peut être, à un moment donné, médiateur numérique. Des grands-parents demanderont à leurs petits-enfants de les initier à l'outil informatique et à l'internet, des enfants

à leurs parents plus âgés feront de même. Dans les cercles familiaux, amicaux, professionnels, nous sommes tous les médiateurs de quelqu'un.

Ceci étant dit, il s'avère néanmoins que notre société a besoin de professionnels qualifiés et de personnes ressources sur ce champ de la médiation numérique. En ce sens, la mission essentielle des « médiateurs

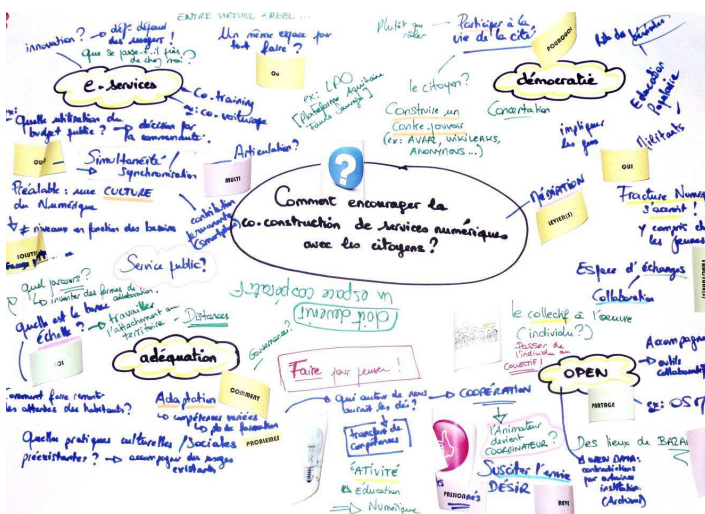


numériques » consiste, à partir de leurs compétences spécifiques, à créer un réseau humain, de promouvoir les usages numériques comme de nouveaux outils du lien social, en complément des dispositifs traditionnels.

L'une des propositions est de décloisonner la dimension public/privé pour notamment concentrer les initiatives et produire un effet de levier puissant. Les participants de l'atelier ont en effet déploré le fait que la majorité des projets en France sont soit publics, soit privés. Rares sont les passerelles d'un champ à l'autre. Or l'ensemble des acteurs parle d'investir le champ de l'innovation, à la fois technologique et sociale.

L'atelier a également abordé la question des lieux de médiation numérique. Partant du principe qu'il faut avant tout s'adapter aux citoyens et à leurs besoins, les lieux sont-ils véritablement essentiels ? Unanimement la notion de lieu peut disparaître au profit de la notion d'espace. De même que l'espace numérique semble infini, les espaces de la médiation sont divers : un café, une entreprise, une médiathèque, un tiers lieu, un garage... Ce qui importe c'est l'ouverture des espaces. Attention toutefois à ne pas casser tous les repères ; l'ouverture doit donc être entendue au sens d' « aller là où les gens se trouvent ». Un exemple : à Bordeaux, le Node propose à ses adhérents d'apporter un objet de chez eux (chaise, table, décoration...) pour qu'ils recréent dans ce tiers-lieu les conditions de leur univers.

L'atelier 3, animé par Marianne Baudouin, a porté sur « comment encourager la construction de services numériques avec les citoyens ? ».



Après avoir évoqué des exemples de services numériques (co-voiturage, sites de partage...), les participants ont insisté sur la souplesse que le numérique apporte relativement à l'espace et au temps, ainsi que sur les attentes nouvelles que cela induit.

En outre, l'innovation doit surtout se développer à partir des pratiques existantes. Or les professionnels de la médiation affirment que, contrairement aux idées reçues, la fracture numérique ne se résorbe pas.

Par conséquent, si la conception de services numériques nouveaux vise à refléter les attentes des habitants, un transfert ou une mutualisation des compétences apparaissent indispensables. Dans un premier temps, l'objectif consiste bien à développer une culture partagée du numérique. Les outils doivent également être adaptés, avec une préférence pour les solutions libres et ouvertes (ex : Open Street Map, Wikipedia...). Ces outils ont naturellement vocation à promouvoir les pratiques collaboratives. A noter que selon les schémas esquissés, la démarche compte autant que le résultat.

Enfin la question de la médiation revient au centre des débats. Dans une configuration participative, l'animateur deviendrait davantage un « coordinateur », chargé de « susciter l'envie » et d'animer la coopération. La place des bénévoles pourrait également être renforcée, dans une logique d'accompagnement de projets concrets.



5/ La suite du programme

- De nouvelles visites d'étude en 2013
 - Hongrie occidentale (20-22 mars)
 - Ville de Terni (Italie) : 21-22 mai
 - Patras (Grèce) : sept-oct.
- Visite d'étude en Gironde **4 et 5 décembre**

• **Identification et analyse de pratiques et projets innovants et participatifs** : tous les contributeurs de la E-Coop académie girondine sont invités à partager leurs idées, leurs projets, les pratiques de médiation numériques qui leur semblent innovantes et pertinentes !

Restez en contact avec E-Coop

<http://ecoopproject.eu/>

<https://www.facebook.com/lp.ecoop>

Pour contacter l'équipe projet par email:

ecoop@cg33.fr / m.baudouin@cg33.fr / p.broque@cg33.fr / v.lavaud@cg33.fr / c.berno-cordes@cg33.fr