

Assemblée conviviale 13 déc 2019

L'assemblée conviviale de la Fabrique Collective de la Culture du Libre, a eu lieu dans le Château du Charmois de Vandœuvre-les-Nancy, le vendredi 13 déc 2019, dès 19h00.

I. Personnes présentes

BERKANE Abdelkarim, président de l'association MIRABELLUG

MOREL Joël, animateur d'Arobase, MJC Nomade.

HEKALO Skender, prof de Philo et élu conseiller jeunesse et com numérique, ville de Vandœuvre

BARRET Eline, usagère de la FCCL

THOMINE Philippe, administrateur association UP²V

AUBLANC Jean-Pierre, association Université Populaire et Participative de Vandœuvre

GLONDU Stéphane, association Lorraine Data Network

HENRIOT Nicolas, animateur médiathèque, ville de Toul

BERRARD Pierre-Yves, contributeur OpenStreetMap

GUNDESLI Eray, développeur informatique, élu conseiller new technologies, ville de Vandœuvre

BROMAN Axel, coordinateur FCCL, ville de Vandœuvre-lès-Nancy

MICHE Raphaël, chargé de mission Ville Numérique, ville de Vandœuvre-lès-Nancy

PONCELET Philippe, adjoint au maire, ville de Vandœuvre-lès-Nancy

INKSI Mohamed, président de l'asso AVEC, conseil des parents et conseil citoyens Vandœuvre

BAILLY Alexandre, association Lorraine Data Network

Personnes excusées

COINCE Aurore, chargée de projet OLKI, université de Lorraine

GONZALEZ Stéphane, chargé de mission Développement économique, ville de Vandœuvre

II. Préambule

L'assemblée conviviale nous permet de se retrouver autour d'une table ; pour échanger au sujet de la FCCL, voir ce qui est proposé par la ville, invitant les différentes personnes individuelles ou morales à s'y associer s'ils ou elles le désirent.

La première partie permettra aux différents participants de se présenter et d'échanger succinctement sur ce qu'ils font.

La seconde sera principalement dédiée à la présentation d'un projet de tiers lieu porté entre autres par la municipalité, sur Vandœuvre, qui inclut également le numérique. Cette réunion sera l'occasion d'en parler. Suivra l'exposé des intentions de ce qui pourrait se faire sur la ville.

Enfin, au regard que la FCCL est un service de la ville de Vandœuvre, et en tant que tel, il n'y a pas de représentants des personnes intéressées par ce concept, l'idée est de créer l'association « Les amis de la FCCL et de la Ville numérique », permettant d'y inclure un certain nombre de possibilités.

Pour la création de l'association, il faudra procéder à une assemblée constituante, prévue initialement fin mars, soit après les élections municipales.

III. Échanges

1. Ce que proposent les acteurs

a. Mirabellug

Rappel de la récente Install' Party avec la participation de Mirabellug, l'idée principale étant de donner une seconde vie aux ordinateurs qui seraient logiquement mis de côté ou jetés, à l'aide de logiciels libres.

b. Arobase

Joël, formateur en informatique, annexe Arobase de la MJC Nomade, touche un public qui subit la fracture numérique générationnelle, moyenne d'âge de 65 ans, en augmentation. Forme au mieux une centaine de personnes, tous les jours, matins et après midi, sur PC. Avec des applicatifs logiciels libres (navigateur, lecteur multimédia, suite bureautique, éditeur graphique...), mais sur système Windows. C'est un choix pragmatique par rapport à la gestion des périphériques et le public visé.

c. Cyberbase de Toul

La Cyberbase de Toul proposera quelques animations sur les logiciels libres en mars 2020, il s'agit d'une action individuelle d'une agente multimédia. Elle n'a en revanche pas de lien avec la Médiathèque de la municipalité.

d. OpenStreetMap

Ateliers, moments de rencontres entre contributeurs à OSM, porté par le groupe local de l'association OpenStreetMap France, ouverts au public, qui ont lieu chaque 4^e mercredi du mois dans le local informatique de la FCCL. OpenStreetMap est pour faire simple l'équivalent de Google Map, avec l'approche collaborative de Wikipédia, on l'appelle le Wikipédia des cartes.

Participation et réutilisation

C'est un projet intéressant, la carte participative peut être complétée par les vandopériens et alentours. À long terme nous pouvons imaginer un fond de carte extrêmement détaillé, que la ville pourrait réutiliser pour d'autres projets, comme créer des cartes interactives pour les bâtiments. Les relevés peuvent se faire via les localisations GPS, les photographies aériennes...

La ville porte actuellement des projets de modélisations sur le territoire (BIM), elle souhaite mettre à disposition ces données sous licences libres, ce qui leur permettrait d'être réutilisables pour la base OSM.

Cartoparties

Dans la continuité des ateliers mensuels, des « cartoparties », terme désignant un groupe de personnes se déplaçant dans un secteur défini pour relever ce qu'ils voient sur le terrain, pourraient être organisées avec la ville, invitant la participation des habitants des quartiers concernés. S'ensuit dans un second temps la complétion des données sur la base OSM.

→ L'idée à long terme serait de trouver des volontaires dans les grandes structures associatives à Vandœuvre ayant déjà une approche familière avec les outils numériques (AVEC, MJC Nomade ...), pour porter le projet de cartographie participative auprès des habitants locaux. Relier l'aspect virtuel du numérique à l'aspect réel du terrain.

e. Conseil Citoyen

Un colloque sera organisé en avril sur le thème de la discrimination dont une partie est consacrée au numérique, dans les quartiers prioritaires, par le Conseil Citoyen de Vandœuvre, et la participante des conseils citoyens du Grand Nancy.

Problématiques sur l'utilisation de logiciels, d'ordinateurs... Aimerais savoir comment travail la FCCL, les personnes concernées dans les ateliers, ainsi que les habitants des quartiers prioritaires avec des facilités au niveau numérique. Savoir comment travailler sur ce sujet, aimerais des retours avant de poser des questionnaires à tous les habitants des quartiers pour le rendre plus pertinent.

Le colloque aura lieu le samedi 18 avril à la salle des fêtes de Vandœuvre. Pas d'horaire précis pour le moment.

f. Métropole Grand Nancy

Effectue actuellement une cartographie de toutes les entités sur le territoire métropolitain, qui propose d'une quelconque façon des activités en lien avec le thème de la fracture numérique.

g. FCCL

Ateliers informatiques

Animations gratuites de septembre 2019 à février 2020, mercredis et samedis après midi, les programmes sont édités chaque semestre. L'intérêt est davantage de découvrir ce qui est faisable avec les outils informatiques et numériques, de l'initiation, plutôt que de la formation. La personne intéressée doit ensuite pouvoir aller plus loin dans sa démarche personnelle, avec la possibilité de partager ses acquis (les ateliers libres). Usage de systèmes d'exploitation GNU/Linux, mais surtout des logiciels libres multi-plateformes, ce qui permet à l'utilisateur, par exemple, d'installer le logiciel découvert en atelier Libre Office sur son poste informatique Windows

Sont proposés des ateliers relativement bas niveau qui nécessitent néanmoins un acquis minimal quant à l'usage d'un ordinateur. D'autres plus spécifiques tels que la découverte des nano-ordinateurs, avec l'idée à plus long terme d'aller plus loin dans l'usage des outils électroniques. Le jeu vidéo Minetest avec l'idée de l'utiliser pour créer des modèles 3d en vue de les imprimer, en ayant une approche collaborative et ludique.

Ateliers libres

Les samedis matin, c'est un créneau disponible pour les usagers qui désirent partager leurs savoirs, ou bien chercher de l'aide pour une problématique spécifique rencontrée. Ces thèmes doivent rester liés à la philosophie de la culture libre.

Exemple : Tenter d'utiliser des casques VR dédiés à l'origine pour la Micro-Folies – Médiathèque Jules Verne, pour y installer une application planétarium libre.

Cartographie d'intérieurs

Projet visant à représenter l'intérieur des bâtiments publics sur la cartographie libre et participative OpenStreetMap, notamment à partir de plans municipaux des locaux « libérés ». L'approche étant encore relativement marginale, l'idée est de modéliser, mais aussi améliorer les documentations déjà existantes, les compléter pour répondre plus largement aux besoins... Tout reste à construire.

Conférences et diffusions

Sur l'année a eu lieu une conférence présentant l'association Framasoft et son projet « Dégooglisons Internet », puis la diffusion du film-documentation « Nothing to Hide ».

Il est prévu la diffusion du film-documentaire « la Bataille du libre » pour le vendredi 27 mars 2020, avec un débat. Cependant, le réalisateur qui possède les droits de diffusions est difficilement finançable par la mairie. Les possibilités sont étudiées actuellement.

h. UP²V

L'association Université Populaire et Participative de Vandœuvre propose une conférence le mardi 17 mars 2020 intitulé « Le désenchantement de l'internet ».

L'UP²V partage les mêmes idéologies sur les aspects numériques que la FCCL, il serait judicieux de collaborer pour les prochains événements. Les thèmes sociologiques combinés aux thèmes plus techniques de la FCCL. Il faudra prêter attention au fait que l'agenda pour 2020-2021 est déjà en cours d'élaboration.

À ce titre, l'association accepte de soutenir la diffusion du film « La Bataille du Libre » prévu en 2020. Elle peut aussi apporter son aide pour le paiement si besoin par convention. La date initiale de diffusion était posée pour le 27 mars 2020.

i. Micro-Folies

La ville de Vandœuvre propose depuis cette année des animations culturelles numériques, service nommé Micro-Folies, opéré par La Villette et géré par la Médiathèque.

Les Micro-Folies proposent des panoramas culturels, principalement des œuvres provenant de divers musées français, le tout lié à des tablettes tactiles utilisées individuellement par les usagers. Ils proposent aussi des casques de réalité virtuelle, qui permettent d'accéder à des films produits par Arte en vision 360°. Des événements récents ont démontré un engouement pour ce type d'appareil par le grand public. D'autres applications proposées via l'assembleur du matériel sont disponibles.

Cependant, ces casques fonctionnent avec des programmes propriétaires, ce qui les rend très difficilement bidouillables. Il est mis en avant l'idée d'acquérir des casques plus malléables, types casques cartons avec lentilles, manettes liées directement à l'ordinateur / ordiphone. Relativement facile d'accès en coût et limite la dépendance auprès de certains éditeurs et assembleurs.

2. Sociologie

j. Comment partager le savoir acquis ?

L'un des enjeux de la FCCL est de mettre à disposition de tous ce qui a été imaginé, testé, créé par tous. Est rejeté toute forme d'exclusivité. Ainsi on parle de collectif, d'inclusion, de partage. Un choix qui découle sur une seconde question :

k. Comment gagner sa vie avec le libre ?

Comment se rémunèrent les auteurs proposant des contenus sous licences libres ? En réalité, la question ne doit pas se poser exclusivement pour le domaine culturel libre, mais dans l'ensemble. Hormis quelques exceptions, c'est l'ensemble des auteurs-créateurs de contenus qui en pâtissent.

Un rapprochement peut être réalisé avec le monde musical, ou malgré l'évolution vers le numérique, ce sont majoritairement les plateformes de mise à disposition des contenus qui réceptionnent les rentrées d'argent et non pas les créateurs, artistes et techniciens.

Le modèle économique culturel actuel est bancal, l'introduction des valeurs de la culture du libre ne peut que les améliorer.

I. Relations entre numérique et transition écologique

Il existe un véritable fossé sociologique entre le monde numérique et écologique. Pourtant, il faut appréhender la relation entre ces deux mondes de façon pragmatique. Les deux sont aujourd'hui inexorables car sont imposés ou s'imposent par la suite logique du monde qui nous entoure. On ne peut se permettre de concevoir l'un sans l'autre, il faut plutôt saisir les opportunités de les lier.

C'est ce que fait l'UP²V, une approche suite à un choix raisonné de ne pas s'enfermer dans un univers.

L'éco-responsabilité, basse technologie, obsolescence programmée, réutilisation de matériel, sont toutes des idées issues d'une logique de consumérisme technologique alternative, rentrant dans l'idée de la transition écologique. Souvent, l'univers de la culture libre épouse ces questions d'optimisation, ou du moins l'en facilite grandement, sans rentrer dans un aspect commercial d'écoblanchiment. C'est pour cela qu'elle est considérée comme étant un prérequis pour arriver à ces finalités.

m. La suite

Il y a un potentiel pour organiser des tables rondes sur ces questions sociologiques, une vision à long terme et en invitant des intervenants. Il s'agit de sujets importants qui méritent que l'on s'y attarde en organisant des rencontres ponctuelles, mêlant des pistes de réflexion, comment faire et où?

n. Égalité sociale

Réaliser un travail inter-générationnel, regrouper les familles via des activités ludiques. Éduquer sur l'utilisation des outils informatiques. Les parents et même souvent les enfants ou les étudiants qui utilisent couramment des outils numériques sans même comprendre leur fonctionnement, dès que l'usage doit sortir des sentiers battus, ils demandent à ce que la tâche soit réalisée par d'autres, une forme de dépendance, plutôt que de chercher par eux même la solution, effectuer cet effort. Ainsi l'outil numérique n'est pas perçu dans ce cas comme étant un outil, mais un objet. C'est un problème culturel acquis dès la naissance.

Notre rôle, c'est de montrer le côté bénéfique quant à l'usage des outils numériques, via une approche de mixité, égalité, tout en renforçant le lien entre les familles. Les outils libres sont au cœur de ce type de projet, ils renforcent les liens car ne proposent aucune forme de discrimination, étant accessibles à tous.

On ne peut plus compter sur l'école traditionnelle pour cela, elle ne propose plus rien permettant de résoudre ces problématiques, surtout depuis l'introduction du projet régional consistant à fournir des ordinateurs pour chaque élève, des outils ne leur permettant plus d'avoir de réflexion sur ce qu'ils utilisent, et en ne leur permettant pas de partager leur savoir. Cette nouvelle génération d'étudiants n'a plus d'esprit critique, plus de réaction et seront en proie au monde qui les entoure.

3. Informations pratiques

o. Site web FCCL

Le site propose un agenda en début de page, recensant progressivement les différentes animations proposées par le service.

Se trouve diverses informations sur cette même page concernant la FCCL.

p. Infolettre FCCL

La FCCL envoie ponctuellement des lettres d'informations aux personnes s'étant initialement inscrites.

Le but de l'infolettre est de diffuser des informations concernant les animations de la FCCL, mais aussi de l'univers de la culture du livre en général, et provenant des partenaires.

Est rappelée notamment l'idée pour chaque structure partenaire de rédiger un petit texte de présentation, et/ou de ce qu'elle fait en quelques lignes. Pour le moment, seul LDN a proposé du texte, qui a été envoyé sur la dernière infolettre.

4. Projets

q. Tiers-lieu

Un projet de tiers-lieu en prenant en compte l'aspect de développement durable est en cours sur le territoire de Vandœuvre, où des technologies simples peuvent être utilisées pour des projets plus globaux, tels que le déploiement de robotisation pour arroser des plantes dans des jardins partagés sans produits toxiques.

Ce projet de tiers-lieu est voué à être territorialisé, en mettant en avant dans chaque quartier un certain savoir faire, en mettant en avant le côté inclusif qui permet à ces communautés de collaborer. Fédérer, échanger, envie de travailler ensemble ...

En réalité, des tiers-lieux de ce type existent déjà sur la métropole, seulement elles n'ont pas d'identité, pas d'harmonisation, là-dedans, le numérique ne doit y avoir qu'une place d'outil, un outil numérique qui doit être par nature collectif. Mêlant le côté immatériel et réel, à l'image de ce qu'est une cartopartie (cf OpenStreetMap), en faisant profiter à ceux qui n'ont pu être présents, ou ceux qui ne sont pas encore présents, d'une information numérique utile pour la vie réelle.

À Vandœuvre, la problématique est qu'il y a beaucoup d'associations, beaucoup de publics différents, mais peu de lien malgré toutes les activités existantes. On retrouve ce même problème avec les 18 000 étudiants dans les écoles basées sur le territoire de Vandœuvre, qui n'ont aucune interactivité avec la vie associative et culturelle de la ville.

r. Vandœuvre in Game, prochaine édition

Suite au bilan positif de l'édition 2019, notamment en attirant des familles qui en temps normal restent cloîtrées dans leurs quartiers, et ce séparément, il est prévu pour la prochaine édition de mettre davantage en avant des animations à vocation d'accompagnement pédagogique.

Il ne sera pas possible d'en réaliser une l'année prochaine, mais en 2021, en intégrant l'association AVEC (Association d'Éducation Populaire pour l'Égalité des Chances) pour l'aspect social.

s. Conteneur

Un projet est en cours, porté par la ville de Vandœuvre, consistant à élaborer un micro-réseau à base de logiciels libres, déploiement d'outils collaboratifs, offrir des ressources pour les associations, des collectifs, le tout mobile, situé dans un conteneur.

Une équipe d'étudiants de l'école des beaux-arts vont travailler sur le concept. La FCCL va travailler sur le système informatisé (ordinateurs, projecteur, arrivée d'Internet), du matériel a déjà été acheté, avec la possibilité en plus de recevoir du réseau, en emmètre : ce sera l'occasion d'intégrer LDN dans le projet. De nombreuses questions techniques sont encore à étudier, ce sera un projet de stage de l'école UL Polytech.

Avec une échéance de démonstration pour début octobre 2020 pour la « Semaine des Nations », événement annuel proposant des animations autour des Nations. Pour que le conteneur puisse être déplacé ponctuellement sur différents endroits du territoire vandopérien en fonction d'événements et de besoins.

Le conteneur sera utilisé pour diverses activités à imaginer. Exemple, diffuser une webradio lors de la semaine des nations, qu'il sera possible d'écouter depuis des ordiphones. Salle de formations, salle de travail temporaire, lieu de créations, peut y être imaginé tous types de projets.

t. Engagement

Concernant les projets communautaires tels que présentés ci-dessus, ils doivent au préalable, pour avoir un impact, compter sur l'engagement d'individus, qui prennent sur leurs temps, leurs moyens. Pour ce, leurs engagements doivent être valorisé par une reconnaissance, pas forcément financière, mais par compétence.

Les jeunes dans les cités ne savent pas trop comment faire pour être utiles, ne plus être des charges mais des producteurs, ne plus être considéré comme passifs mais actifs.

L'idée est de proposer des parcours progressifs vers une reconnaissance professionnelle, reconnaissance de diplôme par l'intermédiaire de validation d'acquis d'expérience. Des expériences sociales. Via des projets qui sont porteurs démocratiquement, socialement, écologiquement. Nous pourrions ensuite pousser ces individus à porter des projets associatifs, des entreprises sociales et solidaires ...

Cette forme de service public changerait le rapport actuel qui consiste uniquement à venir chercher son dû, l'individualisme par le « moi d'abord », mais en valorisant l'engagement personnel en faveur de la communauté.

Réflexion sur un budget ou financement participatif, valoriser ceux qui s'engagent activement, accompagner les personnes dans leurs projets.

Comment procéderont les administrations et les habitants lorsqu'ils subiront les crises économiques annoncées, les problèmes environnementaux ? Ce ne sera pas la « startup » qui pourra apporter la solution magique, mais bien la communauté qui devra s'engager à anticiper ces changements via une intelligence collective.

Ce projet ne pourra pas se concrétiser sans les forces déjà présentes sur le territoire, les conseils citoyens déjà proches des habitants.

Un outil propose ce type de reconnaissance, les Open Badges. La FCCL pourrait-elle réfléchir sur ce type de concept ?

u. Fabrique numérique

Projet en cours d'un Tiers-Lieu spécialisé dans un premier temps numérique, qui consiste à regrouper les différentes structures fournissant déjà des services dans le domaine, tout en les coordonnant sous un nouveau collectif, une fabrique numérique.

Ce collectif rassemble les MJC Nomade (Arobase) et Étoile (Escape), l'association Alexis qui aide les petites entreprises, la ville de Vandœuvre (FCCL), et la Métropole.

Le lieu sera dans les locaux actuels d'Escape, au Montet Octroi, rue Remich, avec la possibilité d'étendre le lieu en louant des locaux vacants d'une banque sur le même niveau. Puis il est prévu dans quelques années, de dédier un étage dans le futur bâtiment de la MJC Étoile.

Y sera proposé des ateliers pour tout public (l'inclusion numérique), des services pour aider les créateurs d'entreprises, un fablab.

Cette approche est intéressante du fait que les structures existantes, dans le numérique mais de façon plus générale aussi, soient chacune dispersées et réalisent des projets sans se concerter avec d'autres structures proposant les mêmes services sur le territoire, limitant les échanges et donc les possibilités d'optimiser les bénéfices mutuels.

v. Association

L'association « les amis de la FCCL et de la Ville numérique », consistera à créer la liaison entre les services publics de la ville de Vandœuvre et les citoyens, pour permettre à ces derniers de plus facilement et plus pratiquement être intégrés dans les décisions municipales, en étant force de propositions.

Les amis de la FCCL pour garder la ligne directrice, les buts de la culture libre en général, et la ville numérique pour les services numériques à destination des citoyens.

Une ébauche de statuts a été réalisée, en vue de propositions quant à son amélioration, pour une assemblée constituante prévue fin mars 2020. L'association accepte volontiers tout volontaire pour participer à la vie de l'association.

w. Adulte-relais

Un poste est à pourvoir, consistant principalement à proposer des animations en lien avec le numérique auprès du tout public. Le candidat doit être en capacité d'animer des ateliers pour les groupes, savoir utiliser les outils numériques, il sera formé au libre. Du fait qu'il est difficile de trouver des candidats, l'offre a été prolongée jusqu'à fin janvier

Il s'agit d'un poste à temps plein subventionné par l'état, dans ce cadre les conditions sont d'avoir 30 ans minimum, résider dans un quartier prioritaire de la métropole, et être demandeur d'emploi.

19/05:20