



CONTRIBUTION

PRATIQUES CULTURELLES ET SPORTIVES : LE NUMÉRIQUE, UNE RÉPONSE POUR LES PUBLICS ÉLOIGNÉS

NOVEMBRE 2019



LE CESER EN QUELQUES MOTS...

Le Conseil Economique, Social et Environnemental Régional, appelé CESER est issu de la loi de 1972 portant création des Régions.

Assemblée consultative, il s'agit de la deuxième institution régionale, formant avec le Conseil régional « LA REGION AUVERGNE-RHONE-ALPES »

Le CESER a pour principale mission d'informer et d'éclairer le Conseil régional sur les enjeux et conséquences économiques, sociales et environnementales des politiques régionales, et de contribuer au suivi et à l'évaluation des politiques publiques.

L'assemblée du CESER Auvergne-Rhône-Alpes compte 190 conseillers issus de 4 collèges, représentant :

- Les entreprises et activités professionnelles non salariées
- Les organisations syndicales de salariés
- Des organismes et des associations
- Des personnalités qualifiées (choisies et nommées par le Préfet de région).

Proposés par leur organisme d'origine et nommés par le Préfet pour un mandat de 6 ans, ils constituent la société civile organisée.

Le CESER émet des avis (saisines), des contributions (autosaisines), et intervient dans de nombreux domaines tels que l'emploi, l'innovation, la transition énergétique, la formation, la recherche, le sport, les finances, ou tout autre thème sur lesquels il lui semble opportun de se prononcer.

Le CESER Auvergne-Rhône-Alpes puise sa force dans les valeurs de la diversité, de l'écoute et de l'échange. Cette richesse lui permet de rendre des avis décisifs, fruit d'un travail collectif.



PRÉAMBULE

Forte de ses 190 conseillers issus de la Société civile, notre assemblée consultative a pour vocation première de permettre aux habitants de la Région de **vivre mieux**.

Les usages numériques ont imprégné notre société et se diffusent sur l'ensemble des activités humaines, y compris les activités de loisirs et d'éducation, facteurs d'épanouissement individuel et de lien social que sont le sport et la culture.

Que ce soit pour des raisons géographiques, socio-économiques ou physiques, un grand nombre de nos concitoyens reste toutefois à l'écart des pratiques culturelles et sportives. Le numérique peut-il constituer un levier pour un meilleur accès à ces pratiques pour les publics éloignés ?

De nombreuses innovations et de nouvelles expériences en tant qu'utilisateur ou spectateur ont vu le jour. Elles montrent que l'univers digital peut utilement accompagner les pratiques sportives ou culturelles, contribuant à leur démocratisation. Mais l'accès même aux outils numériques, l'éducation et la maîtrise de leurs usages, nécessitent un accompagnement, condition sine qua non à la réussite de cette complémentarité.

La Commission « **Jeunesse, sport, culture, éducation populaire et inter-générationnel** » du CESER propose aujourd'hui un état des lieux et une réflexion sur l'apport du numérique aux pratiques culturelles et sportives des publics éloignés.

Nous espérons vivement que notre avis trouvera un écho dans les futures approches régionales en matière de politiques culturelles et sportives.

Antoine QUADRINI, Président du CESER Auvergne-Rhône-Alpes

CONTRIBUTION

2019-20



PRÉSIDENTE DE LA COMMISSION

Mme Marie-Christine PLASSE



SOMMAIRE

► INTRODUCTION	7
► SPORT ET CULTURE : UN EFFORT DE DEMOCRATISATION ANCIEN MAIS INSUFFISANT.....	8
Pourquoi traiter ensemble sport et culture ?	8
Le sport.....	10
► Une intervention publique importante et croissante.....	10
► Succès et limites de la démocratisation sportive	10
► Pratique/Non pratique sportive	11
► Une intervention publique importante et croissante.....	12
► Succès et limites de la démocratisation culturelle	14
► Pratique/Non pratique culturelle	14
La persistance de publics « éloignés » en sport et en culture.	15
► LES OUTILS NUMERIQUES TRANSFORMENT LE RAPPORT AU SPORT ET A LA CULTURE, Y COMPRIS POUR LES PUBLICS QUI EN SONT ELOIGNES.....	17
Accéder à de l'information sur les lieux, les acteurs.....	17
Accéder directement à des contenus culturels ou sportifs.	18
► Que sont ces contenus ?.....	18
► Pour qui ?	19
► Selon quelles modalités ?.....	19
► Qu'apportent ces contenus ?.....	19
► Qui produit ces contenus ?.....	19
Pratiquer une activité culturelle ou sportive.....	20
► Accompagner la pratique	20
► Le numérique comme finalité d'une activité sportive.....	21
► Les arts numériques	22
► Et encore... Numérique et apprentissages.....	22
► DES USAGES DIGITAUX A SECURISER ET MIEUX PARTAGER.....	26
Risques, menaces.....	26
► Quelle qualité ?.....	26
► Des usages addictifs ?	27



SOMMAIRE

▶ Le numérique, facteur de Vulnérabilité	28
▶ Une recomposition de l'offre en cours	28
▶ Des impacts environnementaux négatifs	29
Encore trop d' « exclus du numérique »	30
▶ Des résultats contrastés	30
▶ Qui sont ces « exclus numériques » ?	31
Différents points de vigilance recensés par le CESER	32
▶ LES PRÉCONISATIONS DU CESER	34
Axe 1 La Région, accélérateur des usages numériques en sport et en culture.....	35
Axe 2 La Région, partenaire privilégié des initiatives d'inclusion numérique en sport et en culture.....	37
▶ FICHES FOCUS	39
Fiche 1 Le e-sport aux jeux olympiques en 2024 ?.....	39
Fiche 2 Le jeu vidéo.....	41
Fiche 3 Dématérialisation des démarches administratives : la nécessité d'un accompagnement	43
▶ CONCLUSION.....	45
▶ DÉCLARATION DES GROUPES	51
▶ RÉSULTATS DES VOTES	56
▶ CONTACTS	63



INTRODUCTION

CONTEXTE

Sport et culture sont proches dans l'esprit du public en tant que valeurs socles essentielles à une réalisation et un épanouissement individuel et collectif. Ils font à ce titre l'objet, depuis plusieurs décennies, de politiques publiques de développement et de démocratisation souvent voisines, même si elles ne se confondent pas. Effort payant : 60 % des français pratiquent régulièrement une activité sportive¹, et les dépenses des ménages en activités créatives, artistiques et de spectacles ont presque triplé en 35 ans².

Pour autant, une partie de la population reste toujours en retrait de cette évolution, ne pratiquant pas, ou fort peu, des activités sportives ou culturelles, et constituant de ce fait des publics dits « éloignés ».

ENJEUX

Comment accompagner ces publics vers plus de pratique culturelle et/ou sportive, dans l'environnement par ailleurs hyperconnecté qui est désormais le nôtre ? En effet, les pratiques et les modalités d'accès au sport et la culture ne sont plus les mêmes aujourd'hui qu'il y a 50 ou même seulement 20 ans : comme dans bien d'autres domaines, les technologies digitales s'invitent de manière croissante dans l'expérience sportive ou culturelle, que ce soit au stade, au musée, à la bibliothèque, ou tout simplement chez soi, via Internet.

Ces nouveaux outils sont-ils susceptibles de permettre aux différents publics, et particulièrement ceux qui sont éloignés pour des raisons diverses (physiques – handicap –, socio-culturelles, géographiques, générationnelles...), d'accéder aux domaines du sport et de la culture ?

QUESTIONS

Les principales questions qui se sont posées à la Commission ont été les suivantes :

- Que modifie l'arrivée des outils numériques quant aux usages et aux pratiques dans les champs du sport et de la culture ?
- Ces outils constituent-ils une nouvelle opportunité pour atteindre les publics qui sont habituellement éloignés de l'offre culturelle et sportive ?
- Comment la Région, parmi les différents acteurs publics, peut-elle accompagner efficacement les évolutions en cours ?

DÉMARCHE

Outre une recherche documentaire importante, différents acteurs concernés par la thématique ont été auditionnés, nourrissant les réflexions et échanges de vues de la Commission.

« Celui qui n'appliquera pas de nouveaux remèdes doit s'attendre à de nouveaux maux ; car le temps est le plus grand des innovateurs »

Francis BACON (1561-1626)

¹ Comité National Olympique et Sportif Français – Projet pour le sport français à l'horizon 2024 et au-delà

² Ministère de la Culture- Département des Etudes, de la Prospective et des Statistiques -Chiffres clés 2018

POURQUOI TRAITER ENSEMBLE SPORT ET CULTURE ?

S'il semble établi aujourd'hui que l'accès au sport comme à la culture est constitutif du bien-être physique, mental et émotionnel de l'individu, contribue à sa santé, à son épanouissement, et à son inclusion sociale, les fondements de cette proximité entre ces deux domaines ne sont pas toujours clairement identifiés.

De fait, culture et sport ont souvent été considérés comme faisant partie d'un tout, notamment depuis l'antiquité où musique et gymnastique étaient perçues comme « sœurs l'une de l'autre »³, appelant à un nécessaire équilibre entre soin du corps et de l'âme : « Après la musique et la poésie, c'est par la gymnastique qu'il faut former les jeunes gens »⁴.

Les premiers réseaux d'éducation populaire se constituent en France à partir du milieu du XIX^e siècle, mais il faut attendre 1936 et le Front populaire pour que soit créé un sous-secrétariat d'État aux Sports et à l'organisation des Loisirs, confié à Léo LAGRANGE dans une France qui découvre les congés payés ; de son côté, Jean ZAY, alors Ministre de l'Éducation nationale et des Beaux-arts, poursuit un objectif de développement global de l'individu à travers notamment des activités sportives et culturelles organisées au sein de l'école.



SPORT ET CULTURE : UN EFFORT DE DÉMOCRATISATION ANCIEN MAIS INSUFFISANT

Parties prenantes du bien-être et de l'épanouissement de l'individu, sport et culture sont depuis longtemps considérés comme constitutifs des droits de la personne humaine.

A ce titre, un soutien institutionnel ancien a accompagné leur développement et leur structuration aux fins d'une démocratisation devant permettre leur accès par tous.

Cependant, certaines parties de la population en demeurent éloignées, en raison d'obstacles physiques, géographiques, socio-économiques, culturels, ou générationnels.

³ Platon – La République, III

⁴ Idem

A la Libération, le Conseil National de la Résistance puis le Gouvernement provisoire poursuivent cette œuvre de démocratisation culturelle et sportive en s'appuyant sur les mouvements de jeunesse et d'éducation populaire, ainsi que sur les comités d'entreprise créés après-guerre ; la IVème, puis la Vème République relaient et prolongent ensuite la démarche entreprise⁵.

Divers textes fondateurs contribuent peu à peu à situer le sport comme la culture du côté des valeurs universelles, dont ils partagent la portée imprescriptible. Plus récemment la loi d'orientation relative à la lutte contre les exclusions du 29 juillet 1998

DECLARATION UNIVERSELLE DES DROITS DE L'HOMME DE L'ONU (1948)

Article 27 : « toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent »

CHARTRE OLYMPIQUE DU COMITE INTERNATIONAL OLYMPIQUE :

« La pratique du sport est un droit de l'homme. »

énonçait que « L'égal accès de tous, tout au long de la vie, à la culture, à la pratique sportive, aux vacances et aux loisirs constitue un objectif national. Il permet de garantir l'exercice effectif de la citoyenneté ». ⁶

Ainsi, sport et culture, souvent cités de concert ou séparément dans différentes sources, y apparaissent comme des valeurs

socles constitutives de droits humains essentiels, et progressivement déclinées dans diverses lois.

De même, pour le Conseil de l'Europe, la culture et le sport font partie des droits de la personne humaine, en lien avec divers autres droits de l'homme.

Aujourd'hui, que ce soit dans le cadre de grandes manifestations comme au plus près des territoires, sport et culture se côtoient, dialoguent, s'entremêlent au quotidien : équipements sportifs à la dimension patrimoniale reconnue ⁷ et/ou accueillant des manifestations culturelles, pratiques transversales telles que les cultures urbaines, les arts de la rue, le cirque...

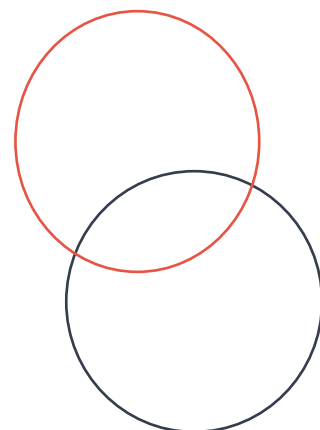
De même, des espaces et des temps d'échanges mêlent sportifs et amateurs de **pratiques culturelles**⁸

Les exemples d'hybridation entre les deux univers ne manquent pas, renforçant les nombreux points de contact entre sport et culture, qui conjointement incarnent des valeurs fondatrices et sont reconnus comme apportant éducation, épanouissement, émancipation au plus grand nombre. Ce faisant, ils contribuent à l'intégration sociale et au vivre ensemble, aussi leur accès par tous constitue-t-il un enjeu de société justifiant l'adoption de politiques publiques consacrées à leur développement.

Récemment, les évolutions digitales en cours ont encore rapproché ces deux champs, à travers des pratiques dématérialisées de plus en plus agiles, ludiques et favorisant l'autonomie de part et d'autre.

Compte tenu tant de leurs nombreux points de convergence que de la communauté de valeurs et d'objectifs qui les sous-tendent, sport et culture seront la plupart du temps traités conjointement dans la contribution qui suit. Dans un grand nombre de cas, la ressource numérique impacte les accès et les pratiques, soulevant les mêmes questions, espoirs et craintes dans les deux domaines. Lorsque cela sera nécessaire, par exemple en raison d'enjeux ou d'évolutions spécifiques à chacun, ils feront l'objet de développements séparés.

Avant d'aborder ce que le numérique modifie dans les champs du sport et de la culture, un regard particulier sur l'histoire, l'évolution et les logiques propres d'intervention de chacun mérite au départ une présentation séparée.



⁵ Préambule de la Constitution de 1946 (réaffirmé dans celui de la Constitution de 1958), « La Nation garantit l'égal accès de l'enfant et de l'adulte à l'instruction, à la formation professionnelle et à la culture »

⁶ Loi n° 98-657 du 29 juillet 1998 d'orientation relative à la lutte contre les exclusions, article 140

⁷ Stade de Firminy (42) : architecte Le Corbusier ; Stade de Lyon-Gerland : architecte Tony Garnier

⁸ Jeux olympiques de la jeunesse, Jeux de la francophonie...

LE SPORT

Le sport est porteur de valeurs individuelles et collectives d'excellence, de dépassement, de respect, de solidarité qui ont fait son succès et fondé la légitimité de l'intervention publique en sa faveur. Il est vecteur d'éducation, de santé, de socialisation, de cohésion sociale, mais aussi de plaisir.



► UNE INTERVENTION PUBLIQUE IMPORTANTE ET CROISSANTE

En marge de la renaissance des jeux olympiques conduite par le Baron de Coubertin, les dernières années du XIX^{ème} siècle voient le mouvement sportif français se structurer avec les premières unions de clubs et la loi de 1901 sur la liberté d'association⁹. Cependant, jusqu'à la première guerre mondiale, le sport reste un loisir ne touchant que 1 % de la population ; il se développe ensuite sur fond de conflit, encouragé par des officiers désireux de faire oublier à leurs troupes les épreuves des tranchées¹⁰ : à partir de 1917, l'Etat soutient la pratique du football et du rugby au front, ouvrant ce faisant la voie à un modèle sportif soutenu par la

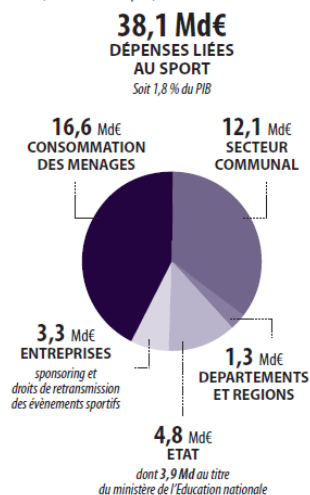
puissance publique, modèle confirmé quelques années plus tard sous le Front Populaire : « L'État doit être un guide pour l'utilisation des loisirs et pour le développement, sur le plan individuel et sur le plan social, de la santé et de la culture. » (Léo LAGRANGE, Sous-Secrétaire d'Etat aux loisirs et aux sports).

Actuellement, près de la moitié des dépenses liées au sport en France sont assurées par les budgets publics, mais la plus grosse part reste cependant assurée par les ménages¹¹

Pour exemple, les collectivités locales soutiennent la construction d'équipements, le fonctionnement des clubs et ligues, l'organisation d'événements sportifs, le versement de bourses aux jeunes athlètes... Les structures communales notamment sont en première ligne pour s'efforcer de proposer à tous, sur leurs territoires, une offre sportive de qualité et aussi diversifiée que possible, puisqu'elles financent près du tiers du sport en France.

LES DEPENSES

INJEP, chiffres clés du sport, 2017



► SUCCÈS ET LIMITES DE LA DÉMOCRATISATION SPORTIVE

Aujourd'hui, 60 % des français pratiquent régulièrement une activité sportive et l'on dénombre 108 fédérations membres du CNOSF, 180 000 associations, 3.5 millions de bénévoles, 300 000 emplois privés et publics directement liés au sport.

Indéniablement, les activités physiques et sportives se sont démocratisées en France depuis le début du XX^{ème} siècle, touchant une part croissante de la population : si en 1950 on ne comptait que 2 millions de licences sportives, 16 millions ont été recensées en 2017.

Cependant, le modèle sportif français, construit autour de l'Etat dans les années 60, a peu évolué depuis et accuse maintenant un visage contrasté, au-delà des chiffres flatteurs ci-dessus évoqués. Il se trouve confronté à de nombreux défis :

⁹ Comité National Olympique et Sportif Français – Projet pour le sport français à l'horizon 2024 et au-delà

¹⁰ Le Figaro – Guerre 14-18 : le grand tremplin du sport en France – 10 novembre 2018

¹¹ CESE, rapport n°2018-20 « L'accès du plus grand nombre à la pratique d'activités physiques et sportives », juillet 2018

- Remise en question du modèle compétitif traditionnel
- Augmentation de pratiques hors cadre, axées sur le bien-être et marquées par une digitalisation croissante,
- Baisse du nombre de licenciés¹²,
- Crise du bénévolat sportif,
- Dotations publiques en diminution ...

Le sport se cherche maintenant un nouveau souffle et des principes de gouvernance plus collaboratifs et partagés, ce qu'est supposée mettre en œuvre la toute nouvelle Agence Nationale du Sport créée en avril 2019.



Les Activités Physiques et Sportives (APS) les plus déclarées (Chiffres 2010)

Marche : 68 %

Natation : 40 %

Vélo : 33 %

Course : 18 %

Football : 10 %

Source : CESE

PRATIQUE/NON PRATIQUE SPORTIVE

L'étude « Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous »¹³ publiée par France Stratégie en novembre 2018 décrit finement les caractéristiques de la pratique du sport aujourd'hui en France, et explore des voies susceptibles de favoriser le développement de l'activité physique et sportive pour tous.

Les données suivantes, extraites de cette étude, attestent que les formes de la pratique sportive empruntent désormais la voie d'une diversification croissante, avec un boom des activités autonomes, à la carte, hors équipements sportifs, hors institutions, non encadrées...

La demande sociale en matière sportive évolue, à distance de la pratique traditionnelle en clubs qui prévalait jusque-là. Celle-ci se trouve également grignotée par des offres privées ayant peut-être davantage su capter les attentes de pratiquants aux profils et aux motivations de plus en plus divers eux aussi.

De fait, la pratique d'une activité physique résulte de l'addition de multiples facteurs, tenant à l'environnement de chacun (une offre proche, avec des horaires d'ouverture adaptés, par exemple), son état de santé, sa situation personnelle (temps, ressources financières disponibles), ainsi que son histoire et ses représentations positives ou plus ambivalentes vis-à-vis du sport.

Dans ce domaine, le poids de l'expérience sportive vécue dans l'enfance et l'adolescence est important, de même que les normes sociales ou les modèles véhiculés par l'entourage familial ou amical,

comme le sont les croyances, craintes, habitudes de chacun, ainsi que le rapport qu'il entretient avec son corps.

Enfin, les profils ne sont pas linéaires dans le temps : il peut arriver qu'à certains moments d'un parcours de vie on pratique moins, voire plus du tout (certaines maladies, parentalité...), avant de reprendre ensuite une activité sportive.

Certaines études pointent aussi des déterminants socio-démographiques prégnants en matière de pratique : celle-ci sera d'autant plus effective que l'on est jeune, actif, diplômé, avec un niveau de vie élevé, et que l'on a un passé de sportif. Les non-sportifs invoqueront avant tout une absence d'intérêt pour le sport pour expliquer leur non pratique, devant problèmes de santé et contraintes personnelles ; pour ceux qui pratiquent déjà mais aimeraient pratiquer plus, les freins sont davantage d'ordre organisationnel (plutôt les hauts revenus), mais aussi liés au coût de la pratique sportive (bas revenus)¹⁴.

Ainsi, si 34 Millions de Français pratiquent sous une forme ou sous une autre une activité physique ou sportive, un Français sur deux ne pratique jamais de sport : insuffisance d'une offre accessible à proximité, manque de temps, modèles sociaux et fournis par l'entourage éloignés du sport, etc...

S'y ajoutent, pour certains publics, des difficultés spécifiques recensées par l'étude effectuée par France Stratégie : femmes (moindre disponibilité, sexisme sur les lieux de pratique sportive, offre disponible ne correspondant que partiellement à

¹² Centre de droit et d'économie du sport : « État des lieux des fédérations françaises sportives et membres associés du CNOSF - Consultation du Comité national olympique et sportif français » - 23 janvier 2019 : « 33% des fédérations ont constaté depuis 2013 une baisse de leurs licences sportives » Page 14

¹³ France Stratégie : « Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous - Comment mieux intégrer ces pratiques à nos modes de vie ? » novembre 2018

¹⁴ Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire (INJEP) : Baromètre national des pratiques sportives 2018

leurs attentes...), mais aussi personnes aux revenus modestes pour lesquelles le coût des activités peut être un frein, et personnes en situation de handicap confrontées à des problèmes de mobilité et d'absence de dispositifs adaptés.

En réponse, différentes propositions d'action peuvent être ébauchées :

- Développer des offres spécifiques pour certains publics (femmes, personnes en surpoids, jeunes trop sédentaires...)
- Structurer une offre mutualisée (territoires isolés), multi partenariale (clubs, écoles, collectivités...) et multipublics à l'échelle communale ou intercommunale habituée à gérer des problématiques d'aménagement du territoire et de mobilité sur un bassin de vie.
- Développer l'information et l'orientation des usagers
- Offrir des solutions lorsque le coût est un obstacle



LA CULTURE

► UNE INTERVENTION PUBLIQUE IMPORTANTE ET CROISSANTE

L'intervention publique en faveur de la culture est ancienne en France ; avant d'en aborder le contenu, il peut sembler intéressant de cerner comment est définie la « culture », ce que ce vocable recouvre dans l'opinion publique.

Si les évocations spontanées liées au mot « culture » relèvent avant tout du registre du savoir et de la connaissance, lecture, littérature et formes diverses d'expression artistique sont également bien représentées ; par ailleurs, beaucoup définissent la culture par les lieux patrimoniaux, de création et de diffusion qui l'accueillent, et par les pratiques artistiques et de loisirs¹⁵.

Une grande variété d'approches, d'acceptions et de registres y sont donc associés, certains faisant consensus (visiter un musée, aller au théâtre...), d'autres beaucoup moins. Ainsi, les jeux vidéo ne relèvent-ils en aucun cas de la culture pour une majorité de français (63 %), malgré le savoir-faire artistique et technique sous-tendant leur création, de même que certains genres musicaux tels que le rap ou le hip hop, l'origine sociale des personnes interrogées n'influençant que faiblement les réponses.

Quoi qu'il en soit, on relèvera que les domaines les plus spontanément évoqués sont aussi ceux pour lesquels l'intervention publique est la plus ancienne : livre, musées, patrimoine...

De fait, si le soutien public aux arts existait bien sous l'Ancien régime, essentiellement sous forme de mécénat, ce sont avant tout des préoccupations de conservation qui inspirent les premières décisions publiques en faveur de la culture, à partir de la Révolution et tout au long du XIX^{ème} siècle : Bibliothèque nationale, archives nationales et départementales, musées, monuments historiques et protection du patrimoine...

De leur côté, les mouvements d'éducation populaire, relayés par le Front populaire et les gouvernements d'après-guerre s'attachent à rendre progressivement plus accessible une culture souvent perçue comme élitiste, en l'assimilant à un service public (Jean VILAR, Jean DASTE, Roger PLANCHON...).

Depuis sa création en 1959, les missions du Ministère de la Culture ont été reconduites par les ministres successifs : il s'agit de « rendre accessibles les œuvres capitales de l'humanité, et d'abord de la France, au plus grand nombre possible de français, d'assurer la plus vaste audience à notre patrimoine culturel, et de favoriser la création des œuvres de l'art et de l'esprit qui l'enrichissent »¹⁶.

Difficile de retracer en quelques lignes le bilan de près de 60 ans d'interventions culturelles étatiques, parmi lesquelles : création de l'avance sur recettes (1960), maisons de la culture (à partir de 1961), création des secteurs sauvegardés (1962), loi sur le prix unique du livre (1981), fête de la Musique (1982), création des fonds régionaux d'art contemporain (1983), loi relative à la liberté de communication dans le

¹⁵ Ministère de la Culture- Département des Eudes, de la Prospective et des Statistiques -Chiffres clés 2018- Statistiques de la culture et de la communication

¹⁶ Décret n°59-889 du 24 juillet 1959

secteur audio-visuel (1986), loi Toubon (1994), loi sur le mécénat (2003), protection et promotion de la diversité des expressions culturelles (2005), ... Jusqu'au pass culture, en cours d'expérimentation en 2019.

De manière constante, le Ministère de la Culture s'est donc attaché à mettre en place à la fois des réalisations directes (création de maisons de la culture, grands travaux, musées...) ainsi que les cadres économiques, juridiques et fiscaux favorables au développement de la culture au fur et à mesure des évolutions de la société, aux besoins culturels évolutifs eux aussi.



Les « droits culturels ».

Déclinés dès 2007 dans la Déclaration de Fribourg comme un ensemble de libertés (choisir ses références culturelles, exercer des activités culturelles) et de droits (connaître les patrimoines, se référer ou pas à une communauté culturelle, participer à la vie culturelle...) ¹⁷, les droits culturels sont apparus récemment dans le champ des politiques publiques à travers la loi NOTRe ¹⁸.

Mais leur portée est encore floue, et leur mise en œuvre teintée d'un certain attentisme. Certains acteurs culturels de terrain les considèrent comme un rempart des libertés personnelles, s'inscrivant dans le cadre des droits de l'homme : à rebours d'une approche « descendante », il s'agit de reconnaître la dignité et le droit de toute personne de se référer à des ressources culturelles librement choisies, dans le respect de son identité propre ¹⁹.

C'est ce que préconise le CESE lorsqu'il propose de passer d'une culture « pour tous » à une culture « avec tous » ²⁰

A contrario, certains élus locaux ont émis des craintes sur le risque de voir les droits culturels invoqués par des groupes d'intérêt ou d'individus (langue, pratique culturelle spécifique, communautarisme...) à distance de l'intérêt général, avec à la clef des menaces d'opposabilité, voire de suites judiciaires.

En 2019, le budget du Ministère de la Culture s'élève à 3,63 milliards d'euros ; mais le financement public de la culture ne se résume pas à l'intervention du Ministère qui y est dédié : les autres ministères disposent aussi d'enveloppes à finalité culturelle (Education Nationale, Affaires étrangères... 4,3 milliards d'euros), et surtout, ce sont les collectivités territoriales qui apportent la majeure partie des ressources culturelles publiques, à hauteur de 9.3 milliards, dont plus des trois quart par le bloc communal ²¹.

Les communes financent notamment la majeure partie des lieux de spectacle vivant, musées, bibliothèques, enseignements artistiques, et soutiennent par la subvention l'activité des acteurs culturels présents sur leur territoire (compagnies de théâtre, de danse, associations patrimoniales, festivals ...)

En Auvergne-Rhône-Alpes par exemple, les collectivités territoriales ont consacré 1 milliard de dépenses à la culture en 2016, dont 76 % fournis par les communes et groupements de communes ; de son côté, la Région apportait cette année-là 5,18 % des crédits publics (hors Etat), soit une moyenne de 6,6 euros par habitant et par an ²².

¹⁷ La NACRE -Agence pour le développement du spectacle vivant en Rhône-Alpes - Fiche mémo « Les droits culturels » - Octobre 2015, mise à jour avril 2017

¹⁸ Loi n° 2015-991 du 7 août 2015 portant nouvelle organisation territoriale de la République – Article 103 : « La responsabilité en matière culturelle est exercée conjointement par les collectivités territoriales et l'Etat dans le respect des droits culturels énoncés par la convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles du 20 octobre 2005 ».

¹⁹ La gazette.fr -16 août 2016 « qui a peur des droits culturels ? »

²⁰ CESE -15 novembre 2017 -Vers la démocratie culturelle

²¹ Ministère de la Culture- Département des Eudes, de la Prospective et des Statistiques -Chiffres clés 2018- Statistiques de la culture et de la communication, op. cité

²² Ministère de la Culture- Département des Eudes, de la Prospective et des Statistiques- Atlas régional de la culture Auvergne-Rhône-Alpes 2018

► SUCCÈS ET LIMITES DE LA DÉMOCRATISATION CULTURELLE

Au bout de près de 60 ans de démocratisation culturelle, qu'en est-il, quels résultats ?

Les statistiques du Ministère de la Culture permettent de cerner avec une grande finesse les évolutions enregistrées, depuis de nombreuses années, quant aux pratiques culturelles de la population.

De nombreux indicateurs en renvoient une image flatteuse : la France se situe au-dessus de la moyenne européenne pour la plupart des pratiques culturelles (cinéma, danse, opéra, pratique amateur...); plus globalement, les grandes tendances observées sont les suivantes :

- Le temps passé devant les écrans est en constante augmentation, télévision mise à part, en lien avec le développement exponentiel d'Internet et des pratiques numériques
- La lecture d'imprimés (journaux, livres) est en relatif recul
- Les sorties culturelles de toutes sortes (théâtre, musiques, musées...) ont beaucoup progressé au cours des 40 dernières années, de même que les pratiques en amateur, qui ont particulièrement bénéficié de l'essor du numérique (vidéo, musique, arts plastiques...)
- 268 000 associations œuvrent dans le domaine culturel en France, 16 % ont au moins un salarié
- La culture est aussi un secteur économique à part entière, qui pèse 44,5 milliards d'euros, emploie 623 000 actifs et représente 2,2 % de l'économie française

- Bémol important : les pratiques culturelles demeurent, aujourd'hui encore, essentiellement le fait de milieux favorisés, et les écarts sociaux observés il y a 40 ans ou plus perdurent. Les femmes y sont plus nombreuses que par le passé, et elles sont aussi plus nombreuses que les hommes. Enfin, les seniors y occupent une place importante, signe d'un relatif vieillissement des publics.

Parmi les dépenses culturelles des ménages, la part qu'ils consacrent aux achats de biens et **services culturels est en baisse depuis 1995**, et s'établit à 1.9 % en 2016.

Un recul très important des secteurs traditionnels du livre et de

mande (streaming, téléchargement), au détriment de l'achat de supports physiques (consoles de jeux, livres, CD...). Ainsi, 78% des internautes ont consommé en 2017 des biens et services culturels dématérialisés, soit 8% de plus qu'en 2016 ; une consommation cependant largement hors de la légalité, trois internautes sur quatre ayant accédé en 2016 également à de la musique, des films ou des vidéos de façon illécite.

Cette emprise du numérique est d'ailleurs bien reflétée par les recettes publicitaires d'Internet, qui ont quintuplé entre 2011 et 2016, supplantant désormais celles de la télévision.



la presse écrite s'est notamment opéré ces dernières décennies (42 % en 1980, 22 % en 2016), alors que dans le même temps les dépenses d'ordinateurs et smartphones augmentaient très rapidement ; les sorties culturelles ont connu pour leur part une hausse de 6% entre 1980 et 2016.

Les ménages sont de fait de plus en plus connectés : 94 % sont désormais équipés d'un appareil de téléphonie mobile (2017) et recourent de manière croissante à des services numériques à la de-

► PRATIQUE/NON PRATIQUE CULTURELLE

Le paysage des pratiques culturelles en France reste contrasté. Le projet d'une culture rendant accessible à tous les œuvres de l'esprit a été régulièrement mis à mal par les enquêtes sociologiques qui se sont succédées depuis le début des années 70, signifiant la persistance de fortes inégalités dans l'accès à la culture²³.

²³ Pierre BOURDIEU, La distinction- Critique sociale du jugement, Paris, Editions de Minuit, 1979

Dans les faits, on observe d'un côté une frange aisée, diplômée, citadine, issue d'un milieu plutôt cultivé, qui profite d'une offre culturelle abondante et de qualité, financée pour une bonne part par les collectivités publiques ; de l'autre, des personnes qui, soit ne se reconnaissent pas dans les propositions culturelles qui leur sont faites, soit ne peuvent financièrement y accéder, voire les deux, et les boudent.²⁴

Certes, la fréquentation dans certains lieux s'emballe, mais dans les faits ce sont les mêmes spectateurs qui intensifient la leur, pendant que d'autres l'espacent. En effet, l'excellence culturelle légitimement poursuivie par les institutions conduit de fait à la production d'œuvres exigeantes et donc plus difficiles d'accès, surtout pour des publics a priori peu familiarisés qui les jugeront élitistes, et continueront à s'en éloigner. Fournir une offre ne suffit pas, si ses destinataires n'ont pas reçu ou acquis les codes pour l'apprécier, que ce soit par le milieu d'origine ou par une démarche d'éducation, voire les deux.

Quant à la diversité promise, des œuvres comme des publics, qu'en est-il ?

Certes, la diffusion massive du numérique a permis l'accès à une offre de plus en plus en plus éclectique, ouvrant la voie à une diversité croissante dans les formes d'engagement des publics dans la culture ; pour autant, la fracture numérique est toujours présente, concourant plutôt à renforcer des goûts en place qu'à les ouvrir vers des horizons moins balisés. Cela est notamment vrai dans le livre et la musique²⁵.

Par ailleurs, le monde numérique opère un mélange des œuvres et des univers (culture « classique »,

divertissement, communication...) et bouscule au passage catégories et hiérarchies traditionnelles, finissant par assigner les lieux de culture à un rôle grandissant de centre de ressources, bien loin de leur aura fédératrice imaginée par les pionniers de la démocratisation culturelle.

Dès lors, peut-on encore parler de « publics », ou bien chacun est-il renvoyé à une consommation culturelle certes sur mesure, mais qui a peu de chances de favoriser la découverte de territoires inconnus ?

LA PERSISTANCE DE PUBLICS « ÉLOIGNÉS » EN SPORT ET EN CULTURE.

De fait, certaines catégories de publics restent « éloignées » de l'accès au sport et à la culture, ainsi que de pratiques dans ces domaines, malgré les efforts de démocratisation engagés de longue date.

Certaines raisons sont d'ordre physique et/ou géographique : populations rurales ne disposant pas d'une offre à proximité ou ne pouvant pas l'atteindre facilement (transports), personnes en situation de handicap ne pouvant physiquement accéder, pratiquer ou se déplacer vers des équipements proposant des activités, publics dits « empêchés » (hospitaux, prisons...)

D'autres raisons sont d'ordre socio-économique et/ou culturel, pouvant d'ailleurs s'additionner : insuffisance de moyens financiers ou de temps disponible, normes sociales, modèles familiaux ou amicaux, représentations résultant de l'histoire de chacun,

manque d'habitude, d'intérêt, de motivation... La précarité, l'exclusion sociale sont aussi des freins pouvant jouer à un niveau matériel (moyens financiers disponibles), et générant dans le quotidien des préoccupations rendant plus difficile un investissement dans des activités culturelles ou sportives, jugées comme non prioritaires.

Ces obstacles peuvent jouer à certains moments de l'existence seulement, ou sur la vie entière, reflétant le poids, non exclusif mais important, de l'éducation et de l'environnement accompagnant les premières années.

Des difficultés particulières s'ajoutent pour certaines catégories de personnes : familles défavorisées aux revenus modestes, public féminin pour la pratique sportive notamment, conduisant à devoir rechercher des réponses adaptées à ces cibles spécifiques²⁶.

Par ailleurs, certains univers restent difficiles d'accès pour diverses catégories de publics qui peuvent ne pas s'y sentir « bienvenus » (loisirs ou activités socialement connotés, réservés à une élite pratiquant l'entre-soi).

²⁴ Le Monde « Idées », Michel GUERRIN : La thèse du ruissellement, selon laquelle plus l'offre culturelle sera riche, plus elle sera partagée par tous, est illusoire -26 octobre 2018

²⁵ Ministère de la Culture -Département des études, de la prospective et des statistiques- Evolution de la diversité consommée sur le marché de la musique enregistrée, 2007-2016. 2018

²⁶ France Stratégie : « Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous – Comment mieux intégrer ces pratiques à nos modes de vie ? » novembre 2018

La commission a conduit sa réflexion vis-à-vis de l'ensemble de ces différents facteurs d'éloignement, et a souhaité les prendre tous en considération.

Elle a décidé d'y adjoindre une préoccupation intergénérationnelle : l'inclusion sportive et culturelle des seniors mérite un accompagnement spécifique en raison de fragilités propres à ces publics ; de plus, la possible ressource numérique est moins présente dans l'environnement de ces générations.

Parmi les personnes déclarant ne pas pratiquer d'APS

50 % ne pratiquent pas d'APS, en raison de problèmes de santé

36 % disent « ne plus avoir l'âge de pratiquer un sport »

Pratiques culturelles selon la catégorie sociale
Au moins 1 fois au cours des 12 derniers mois (unité : %)

	Ont lu au moins un livre	Sont allés au théâtre, concert	Sont allés au musée	Sont allés au cinéma
Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	49	37	37	61
Cadres supérieurs	80	63	69	82
Professions intermédiaires	69	47	52	78
Employés	60	32	32	67
Ouvriers	31	23	20	55
Ensemble	57	34	37	59

Lecture en 2012, 31 % des ouvriers ont lu au moins un livre dans les 12 derniers mois
Source : INSEE - Données 2012 - Observatoire des inégalités



LES OUTILS NUMÉRIQUES TRANSFORMENT LE RAPPORT AU SPORT ET À LA CULTURE, Y COMPRIS POUR LES PUBLICS QUI EN SONT ÉLOIGNÉS

Que changent, qu'apportent les technologies de l'information et de la communication dans la pratique d'activités sportives ou culturelles ?

Facilitent-elles l'accès, entendu au sens le plus large possible, aux ressources de ces deux domaines vecteurs d'épanouissement et d'enrichissement individuel et collectif ?

L'un des premiers atouts des outils digitaux est qu'ils sont à même d'apporter à tous, partout et tout le temps, toute l'information disponible sur les différentes offres culturelles et sportives existantes :

- Descriptifs d'activités proposées par des structures pérennes,
- Événements ponctuels,
- Coordonnées des acteurs et partenaires,
- Lieux et horaires,
- Modalités d'inscription et de participation...

L'essor des sites web et applications en tous domaines témoigne de ce besoin premier d'information, laquelle se répand désormais principalement par voie dématérialisée, sur la Toile, rapprochant de plus en plus finement publics et offres diverses.

Les sites ou applications concernés peuvent assurer la mise en avant d'activités portées par des structures précises (opéra, musée, association sportive, festival...); ils peuvent aussi accompagner l'optimisation d'un environnement non spécifiquement dédié au sport ou à la culture (courses urbaines, marathons, spectacles dans les parcs, cinéma en plein air ...).

Ainsi, à l'instar de l'application « Running city » disponible dans plus de 120 villes dans le monde, la Ville de Lyon invite depuis janvier 2019, via son application dédiée Enform@Lyon, à la découverte en baskets de son patrimoine à travers 13 parcours audioguidés différents comportant propositions d'exercices physiques et contenus culturels

Au-delà de la diffusion standardisée de messages identiques pour tous, de nombreux acteurs cherchent désormais à mieux répondre aux besoins d'information de publics spécifiques et à des attentes particulières.

Cette information ciblée peut être le fait des acteurs culturels ou sportifs eux-mêmes, ou émaner de structures se positionnant comme intermédiaires, « connecteurs » entre un public donné et une offre : ainsi, Activ'hand²⁷ propose un site et une application permettant à toute personne, quel que soit son handicap, d'avoir connaissance de l'offre sportive disponible, avec l'information complémentaire la plus fine possible (accessibilité, location d'équipements, services annexes...) afin de lui permettre d'appréhender un projet dans sa globalité. Le financement du service offert par le site est effectué par les professionnels, qui paient pour y être référencés.

Cette initiative permet de répondre au constat²⁸, que pour les personnes en situation de handicap, le principal obstacle à un projet touristique demeure la méconnaissance des moyens d'accès à l'information.

Enfin, l'information - tout comme d'ailleurs l'offre qu'elle promeut - peut aussi être le fait des usagers eux-mêmes, proposant directement, via réseaux sociaux ou applications diverses, des rendez-vous pour courir, nager ou pédaler à des communautés sportives numériques informelles, sans autre contrainte que l'horaire annoncé ; gage de lien social autant que d'encouragement à une pratique d'entretien physique.

Une condition importante de succès réside cependant dans l'ac-

cessibilité de ces différentes ressources : elles se doivent d'être adaptées aux attentes de chacun, et facilement mobilisables.



ACCÉDER DIRECTEMENT À DES CONTENUS CULTURELS OU SPORTIFS

► QUE SONT CES CONTENUS ?

Autre mérite des outils digitaux : leur capacité à donner accès, non seulement à une information sur des contenus, mais aussi directement à certains d'entre eux. Re-transmission de matchs ou d'opéras, visites virtuelles de musées, bibliothèques en ligne, permettent à un public non physiquement présent d'accéder à des œuvres ou spectacles, rendant possible une égalité d'accès à ceux-ci, au-delà de frontières physiques ou géographiques rencontrées par certains usagers.

Ainsi, les acteurs principaux du Net (Amazon, Apple, Netflix, YouTube...) se positionnent-ils d'ores et déjà pour la maîtrise des droits de retransmission de spectacles sportifs appelés à être diffusés à échelle mondiale devant des millions de webspectateurs²⁹.



1D TOUCH

Plate-forme numérique régionale consacrée aux productions culturelles indépendantes, 1D Touch, propose un catalogue de 2,5 millions de titres musicaux émanant de 245 000 artistes du monde entier, 60 jeux vidéos issus de petits studios, et un catalogue de livres et BD numériques.

Son modèle économique innovant assure aux producteurs une rémunération équitable ; ses clients sont pour l'essentiel des salles de concerts ou des médiathèques, telle la bibliothèque municipale de Lyon, par l'intermédiaire de laquelle de nombreux abonnés de son réseau accèdent à 1D Touch.

1D TOUCH a été en 2017 l'un des 20 lauréats de l'appel à projets « Services numériques innovants » lancé annuellement par le Ministère de la Culture.

²⁷ Audition de M. Florian VALLET, co-fondateur et responsable d'ACTIV'HAND, le 22 janvier 2019

²⁸ Etabli il y a quelques années par ATOUT France : Adapter l'offre touristique aux handicaps, 19 novembre 2009

²⁹ RTL.fr : A quoi va ressembler le sport en 2030 ? 3 mai 2017

► POUR QUI ?

Les outils numériques permettent de stocker et restituer à volonté des données dématérialisées (livres, vidéos...), de diffuser des images et des sons sur des canaux accessibles à tous à travers le web.

Mona Lisa : Beyond the Glass

Le Louvre lance sa première expérience de visite en réalité virtuelle au cœur du chef-d'œuvre de Léonard de Vinci : Mona Lisa. Une exposition à vivre sur place ou à distance à partir du 24 octobre 2019.

L'expérience permettra aux visiteurs munis d'un casque de réalité virtuelle de voir La Joconde s'animer devant leurs yeux. L'expérience révélera au public le moindre détail de la peinture invisible à l'œil nu. Récentement, une étude scientifique a mis au jour les techniques employées par l'artiste pour réaliser son chef-d'œuvre et révélé davantage d'informations sur l'identité de son modèle énigmatique.

Il sera aussi possible d'effectuer cette visite à partir d'une plate-forme de réalité virtuelle en ligne, depuis n'importe où dans le monde.

Ils peuvent également accompagner efficacement leur appropriation par des publics en situation de handicap : volumes sonores adaptés et personnalisations de sous-titres pour permettre aux personnes malentendantes d'accéder à des films ou vidéos, taille des polices modulables sur les liseuses pour les malvoyants, etc...

► SELON QUELLES MODALITÉS ?

L'accès sera possible pour l'utilisateur soit depuis sa sphère privée via un PC, une tablette, un smartphone, soit à partir d'un lieu spécialement équipé pour permettre un accès distant à un contenu.

Ainsi, chacune des 200 « Micro-folies »³⁰ que prévoit de déployer le Ministère de la culture dans des territoires éloignés d'une offre culturelle, propose dans un espace modulable un musée numérique, un Fab-Lab, et un espace de rencontre. Ceci constitue un véritable outil de démocratie culturelle, via un accès ludique aux œuvres des plus grands musées nationaux, qui permet aux visiteurs de se situer des deux côtés de la création, spectateurs mais également créateurs.

Par ailleurs, les outils de communication entre personnes via des écrans ouvrent un horizon potentiel d'accès à distance permettant des interactions, par exemple culturelles ou pédagogiques, aux publics éloignés géographiquement, ou à ceux ne pouvant se déplacer.

Cette forme de communication, qui requiert plus d'encouragement, de bienveillance qu'en présentiel, offre néanmoins une flexibilité intéressante pour divers publics, notamment ceux dits « empêchés »³¹

► QU'APPORTENT CES CONTENUS ?

Quelle que soit la configuration choisie, le contenu accessible pour l'utilisateur est, grâce aux moyens digitaux existants, de plus en plus abondant, et d'une

qualité toujours croissante.

En effet, l'accès aux chefs-d'œuvre et monuments de la planète par voie numérique se fait désormais en haute résolution (captures d'images en « gigapixels »), permettant d'y découvrir des détails inaccessibles aux publics présents physiquement sur place, de voyager dans l'espace et dans le temps, d'assister à des concerts en immersion dans les salles les plus prestigieuses, ... Le tout sans bouger de chez soi.

De plus, les données accessibles, toujours plus nombreuses, rapprochent encore le spectateur de son centre d'intérêt, l'embarquant au besoin dans une expérience vécue en direct (usage de caméras embarquées, capteurs GPS sous la selle des cyclistes du Tour de France restituant leur position via une application sur smartphone)³², ou en différé, à travers des moyens de réalité virtuelle ou augmentée. Par exemple : matchs vécus à distance, mais avec une personnalisation de l'angle de vue de chaque spectateur (Liveline), pratique sportive quotidienne avec immersion dans des images choisies (New York, ou autre décor) avec Holodia³³...

► QUI PRODUIT CES CONTENUS ?

Enfin, la production de contenus disponibles en ligne peut être le fait d'acteurs privés obéissant à une logique purement entrepreneuriale, mais pas nécessairement (artistes déposant gratuitement leurs œuvres sur Internet par exemple).

³⁰ DOSSIER Club Innovation et Culture CLIC France / Micro Folies : le musée numérique déploie ses ailes en France et dans le Monde (23/05/2019). Les Micro-folies, ou musées numériques de proximité, s'insèrent dans un vaste projet d'irrigation culturelle des territoires lancé en 2018 par le Ministère de la culture (Plan « Culture près de chez vous »)

³¹ Audition de Christine DEVELLOTTE, chercheuse à l'ENS de Lyon en Sciences humaines et sociales, responsable du groupe de recherche « Interactions multimodales par écrans (IMPEC) » - 27 mars 2019

³² La Tribune, Le « digital » entraîne le sport dans une nouvelle dimension, 28 octobre 2015

³³ <https://usineasite.parisandco.com> La France, pionnière d'innovations technologiques en matière de sport

Il peut aussi s'agir d'acteurs publics ou para-publics (associations...), nombreux notamment dans le champ de la culture : musées, théâtres, bibliothèques, service régional de l'Inventaire du patrimoine ...

Depuis l'ouverture obligatoire de leurs données publiques³⁴, les administrations doivent en effet désormais publier en ligne, dans un standard ouvert, leurs principaux documents présentant un intérêt économique, social, sanitaire ou environnemental.

Ainsi, la Ville de Grenoble a ouvert à tous depuis mai 2018 les données de ses différents établissements culturels : corpus numérisés, notices, photographies, dossiers pédagogiques et de médiation, documentation scientifique des expositions, etc.

PRATIQUER UNE ACTIVITÉ CULTURELLE OU SPORTIVE...

Du côté des pratiques aussi, qu'elles soient culturelles ou sportives, la révolution numérique est bien engagée : l'outil digital, selon les cas, soutiendra ou apportera une aide matérielle à la pratique, éclairera celle-ci en apportant des données utiles, ou en constituera le support, voire même la finalité ultime.

On s'en tiendra ici aux outils assistant directement l'utilisateur dans une pratique « active » culturelle ou sportive : objets connectés, technologies immersives, voire applications numériques constituant par elles-mêmes le support de nouvelles pratiques (tels le jeu vidéo, et l'e-sport, qui font l'objet

de deux fiches thématiques annexes).

▶ ACCOMPAGNER LA PRATIQUE

En sport, des applications diverses à disposition du pratiquant permettent à celui-ci de bénéficier de soutien et d'informations (« coachs virtuels »), mais aussi d'enregistrer des données sur sa pratique, afin notamment de mesurer l'évolution de ses résultats, et pouvoir le cas échéant les comparer à ceux de tiers (Nike+, Run Keeper, Strava, gélule connectée Bodycap ...).

Outre la collecte de données quantitatives de performance, le sportif peut également envisager de progresser avec l'aide de capteurs de mouvements. L'outil digital devient ainsi un partenaire à part entière, fournissant informations, conseils et données. Il peut aussi permettre d'expérimenter des « scénarios » comme avec un adversaire humain (par exemple : jous robotisés programmables pour l'entraînement de joueurs de rugby³⁵).

WHYMPR : pour les mordus d'escalade, une application développée en Auvergne-Rhône-Alpes

Depuis 2017, l'application « WHYMPR » sur Android permet à plus de 10 000 alpinistes amateurs d'échanger des données sur quelques 30 000 routes de montagne à travers le monde.

Enfin, des environnements numériques sophistiqués peuvent, quoique pour le moment plutôt dans un cadre d'entraînement de haut niveau, l'aider à développer de nouvelles capacités. C'est le

cas de certains simulateurs en 3D (« Neurotracker » par exemple, améliorant la vision périphérique) ou jeux en réalité virtuelle (« Oculus Rift » ou « Fitlight Trainer » développant la dextérité main-pied), et que l'on pourrait aussi imaginer au service d'un public en situation de handicap cherchant à développer ses capacités.

Dans le champ culturel, l'environnement numérique pèse également de plus en plus dans les pratiques quotidiennes : visite au musée (écrans, tables interactives), sortie au cinéma (réalité virtuelle, 3D), achat de billets de concert en ligne, ou ressentir, via des appareils de réalité virtuelle, les émotions d'un danseur³⁶. Les enfants ne sont pas oubliés, étant invités à vivre de leur côté des expériences de lecture animée, ou à participer à des ateliers de création d'histoires dans des médiathèques (WHISPERIES)³⁷.

Dans de nombreux cas, ces divers assistants numériques, conçus pour être au service d'une pratique, sont aussi vecteurs d'échanges et de socialisation, de partage d'une passion ou d'un temps de loisir entre individus liés par un même centre d'intérêt. Ce sera une invitation postée sur les réseaux sociaux pour se retrouver lors d'un concert, d'une visite au musée, ou d'une course à pied ou à vélo, une application permettant d'échanger des images ou des « scores », de partager des données intéressantes une communauté.

³⁴ Depuis la loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, articles 6 et 8

³⁵ Audition de M. Freddy MASO, Directeur sportif du Centre de formation rugby de l'ASM Omnisport : présentation du joug robotisé développé pour les joueurs de l'ASM au laboratoire SIGMA, 24 octobre 2019.

³⁶ « FUGUE VR » proposé par la Maison de la Danse lors de la Biennale de la Danse 2018 Audition de M. Matthieu RIETZLER, Secrétaire général de la Maison de la Danse de Lyon, 27 juin 2018

³⁷ Audition de Mme Adeline FRADET, WHISPERIES, 23 mai 2018

Cette évolution est d'ailleurs en phase avec les attentes exprimées par les publics pratiquants sportifs. De plus en plus éloignées du modèle traditionnel qui reposait sur des enjeux de compétition et de concurrence, les pratiques sportives actuelles évoluent vers plus de « connivence », associant de larges communautés sportives, à l'instar de ce qui s'observe dans le domaine culturel (musique, danse, ...)

Enfin, le numérique peut être un facteur de développement de nouvelles pratiques. C'est vrai en sport notamment, à rebours de l'image de sédentarité qu'il véhicule par ailleurs. Ainsi, les « Liv-labs sport » souhaités par le Ministère des sports misent sur un accès incitatif, ludique et non compétitif à la pratique sportive, notamment en direction de jeunes non investis dans des pratiques sportives classiques³⁸.

C'est également vrai pour des nouvelles approches culturelles, dans le cadre des « micro-folies » vues précédemment, déployées sur les territoires isolés ou éloignés de l'offre culturelle.

De telles utilisations de l'outil numérique permettent de toucher de nouvelles audiences, d'inventer et de promouvoir de nouveaux accès et pratiques par le jeu, les apprentissages ludiques, et des formes éducatives renouvelées³⁹.



Le « Gymnase augmenté »

Le Centre de Recherches Interdisciplinaires (CRI) de Paris prévoit d'ouvrir un espace de type gymnase, équipé d'outils de réalité augmentée, et permettant la captation des mouvements des personnes présentes. Leur immersion dans un environnement numérique ou totalement virtuel, ainsi que le recueil de multiples données sur leur comportement est également possible.

Associant sportifs, chercheurs, enseignants dans une approche interdisciplinaire, un tel équipement permettra l'expérimentation de nouveaux modes d'apprentissage, ainsi que des recherches sur le mouvement et l'ergonomie.

Il pourra permettre de créer des sports inclusifs s'adaptant aux limitations des participants (des joueurs aux caractéristiques différentes pourront jouer ensemble), de proposer à des publics éloignés du sport des scénarios dans des environnements virtuels calqués sur leurs références (jeux vidéo...), ou des jeux mêlant mouvements réels et éléments virtuels. Il permettra des études fines sur le mouvement (sport, danse...), voire des études thérapeutiques comportementales

Dans le champ du handicap, les nouvelles technologies constituent là aussi des atouts prometteurs pour étendre l'accessibilité des pratiques :

- Planches de surf équipées de capteurs sensoriels,
- Installation de récepteurs sur une voie d'escalade pour la rendre accessible à des non-

voyants équipés d'émetteurs (Luxov Connect)⁴⁰,

- Jeu vidéo Blind Legend axé sur le son pour public non-voyant,
- Installation de boucles numériques dans les cinémas pour les malentendants,
- Tablettes dédiées à la visite d'enfants autistes au musée ...

Elles permettent par ailleurs d'apporter aux personnes en situation de handicap des équipements exogènes, éventuellement bioniques, de type exosquelettes, telle la « main de Magellan », connectée au système nerveux, ou des prothèses électriques.

Enfin, la visite de certaines parties de sites historiques inaccessibles à des publics en situation de handicap peut recevoir une aide appréciable de la part d'un robot piloté

► LE NUMÉRIQUE COMME FINALITÉ D'UNE ACTIVITÉ SPORTIVE

Au-delà de l'utilisation d'équipements digitaux comme supports ou assistants pour l'exercice d'une pratique sportive, certains sports reposent maintenant entièrement sur la technologie numérique, qui en constitue la raison d'être.

Ainsi en est-il des courses de drones et combats de robots, très populaires outre-Atlantique et appelés à un développement important, mais surtout de l'e-sport qui en représente l'illustration la plus visible. (voir fiche thématique annexe).

³⁸ Ministère des sports-CNDS : Les Live-Labs Sport : Réinventer le sport pour les publics les plus éloignés de la pratique. Dossier de presse. 29 mars 2018

³⁹ Le Point : « Comment réconcilier le sport et l'écran », 3 novembre 2018

⁴⁰ Audition de Philippe BISSONNET, Responsable du pôle ressources national Sport et handicap, CREPS Centre-Val de Loire, 26 septembre 2018

Les chiffres du e-sport

Chiffre d'affaires : **1 milliard d'euros** en France en 2018

2 millions de joueurs en France (90 000 à Lyon)

5,5 millions de spectateurs (TV, Internet)

1,1 million d'euros collecté en un week-end en 2018 pour Médecins sans Frontières

16 000 spectateurs à Lyon e-sport 2019

1 000 joueurs professionnels dans le monde, **120** sous contrat en France

▶ LES ARTS NUMÉRIQUES

Il arrive que la ressource numérique devienne directement le support d'un processus créatif : logiciels de composition musicale, cinéma d'animation et CAO, impression 3D, projections, concerts, expositions..., sans oublier le jeu vidéo (voir fiche thématique annexe). L'art contemporain accorde notamment une place de choix aux processus de création numérique (vidéos, installations sonores ou visuelles, performances, réalité virtuelle...).

Ainsi, les technologies de l'information et de la communication ne font pas que faciliter les accès à l'art et à la culture : elles les transforment aussi. Elles constituent, au-delà de l'apport d'outils, une matière même, point de départ de métissages, et de dialogues d'une grande richesse⁴¹.

Tous les volets de l'activité sont impactés : création, diffusion, médiation, formation...

Ce faisant, le numérique favorise le croisement des publics et des esthétiques, la découverte et le partage de nouveaux langages, les échanges et la participation. Il conduit en certains cas à un effacement plus ou moins marqué des traditionnelles frontières entre créateurs et spectateurs, professionnels et amateurs.

Interagir dans de tels processus suppose néanmoins la maîtrise de compétences numériques parfois appelées « digital literacy », voire translittératie, ou « l'habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'une variété de plateformes, d'outils et de moyens de communication, de l'icographie à l'oralité en passant par l'écriture manuscrite, l'édition, la télé, la radio et le cinéma, jusqu'aux réseaux sociaux »⁴².

Conscient que là résident de forts enjeux en matière de diversité culturelle et de démocratie, le Conseil de l'Europe a émis ces dernières années diverses recommandations en la matière, et notamment :

- L'une en février 2016, sur l'Internet des citoyens⁴³, qui vise à promouvoir l'autonomisation des citoyens en tant que consommateurs, créateurs et « prosomateurs » (ou : individus prenant part à la production de produits qu'ils vont consommer : vidéos et musiques en ligne, Wikipédia...)
- Une autre, en septembre 2017 sur les méga-données au service de la culture, du savoir et de la démocratie⁴⁴, protégeant le droit de chacun à choisir d'être « impénétrable » à l'ère du numérique (voir ci-dessous).

Ces différents textes s'attachent à protéger les droits de citoyens désormais susceptibles d'être

Le RGPD

Le règlement général sur la protection des données est le nouveau cadre juridique de l'Union Européenne qui gouverne la collecte et le traitement des données à caractère personnel. Il est entré en vigueur le 25 mai 2018 et s'applique à toutes les entités implantées dans un pays européen qui traitent des données à caractère personnel, ainsi qu'à toutes les entités à travers le monde qui traitent des données à caractère personnel appartenant à des résidents de l'Union européenne.

parties prenantes, voire coproducteurs de contenus culturels divers. Cela suppose toutefois de disposer d'une culture numérique suffisante pour se prémunir d'un traitement abusif des données qui sont collectées.

Plus largement, on assiste au quotidien à un enchevêtrement d'outils technologiques, de contenus, d'usages qui appellent à une responsabilisation et une vigilance de chacun dans sa pratique numérique, et ce d'autant plus que l'intégration des individus dans des processus artistiques ou créatifs va croissant, multipliant les échanges de données.

▶ ET ENCORE... NUMÉRIQUE ET APPRENTISSAGES

Dans les domaines de l'éducation, de la formation, des apprentissages divers aussi, le numérique s'impose : MOOC, pédagogie de la classe « inversée » s'appuyant sur des ressources vidéo, tutoriels et encyclopédies en lignes, youtubeurs pédagogues (telle la chaîne « Les bons profs »), serious games, jeux pédagogiques sur tablettes, mais aussi jeux vidéo comportant des contenus utiles

⁴¹ Audition d'Abraham BENGIO, ex-DRAC Rhône-Alpes et ex-DGA du pôle développement personnel à la Région Rhône-Alpes, 19 décembre 2018

⁴² Bulletin des bibliothèques de France- Les presses de l'ENSIB - 26 août 2014

⁴³ Recommandation CM/Rec (2016)2 du Comité des Ministres aux États membres sur l'Internet des citoyens- 11 février 2016

⁴⁴ Recommandation CM/Rec (2017)8 du Comité des Ministres aux États membres sur les mégadonnées au service de la culture, du savoir et de la démocratie - 27 septembre 2017

aux scolaires, ou utilisés en formation continue...

Le numérique modifie l'expérience pédagogique et l'accompagne de manière croissante. Il ouvre de nouvelles perspectives, notamment de découverte artistique ou culturelle directe, selon le rythme et l'appétence de chacun. Il peut aussi jouer un rôle incitatif pour la pratique sportive via des plateformes dédiées⁴⁵, ou permettre à des athlètes de haut niveau la poursuite d'études en e-learning.

Par ailleurs, certains chercheurs estiment que des supports de type table tactile peuvent favoriser l'autonomie des enfants, et se révéler bénéfiques pour l'insertion des élèves en difficulté : l'interaction soutient l'attention et stimule l'échange⁴⁶. En cela, ils sont susceptibles de favoriser la motivation, l'appropriation autonome, ou l'inclusion dans un groupe.

LES OUTILS NUMÉRIQUES : DES ATOUTS POUR LES PUBLICS ÉLOIGNÉS ?

A divers titres, le numérique offre donc des perspectives prometteuses pour faciliter l'accès de tous à des pratiques culturelles et sportives, apportant informations, contenus, aide à la pratique, ou données dématérialisées constituant la matière et la finalité mêmes d'une pratique sportive ou artistique.

Ainsi ils facilitent en de nombreux cas la concrétisation d'un souhait d'accès ou de pratique culturelle ou sportive, permettant aux publics et aux acteurs de l'offre culturelle ou sportive de s'affranchir

de différentes contingences matérielles. Dans le monde virtuel, la contrainte d'avoir à rassembler des ressources physiques (locaux, capitaux, personnels, plages d'ouverture...) s'allège, voire disparaît. Pas besoin de gardiens ou d'horaires d'ouverture pour accéder aux collections numérisées des plus grands musées du monde, ni pour organiser la rencontre de communautés dispersées autour d'un même centre d'intérêt :

- Praticants d'une activité sportive, amateurs d'opéra ou de danse
- Historiens amateurs, engagés via un jeu vidéo, dans une démarche de recherche aux côtés d'universitaires
- Rendre accessible en ligne des ressources éparses auprès d'un public peu nombreux mais fervent (diaspora linguistique par exemple) ...

En ce sens, le numérique est gage de diversité, il permet à des marchés a priori non viables économiquement dans le monde réel, car trop restreints ou trop exigeants en ressources nécessaires (lieux, « événements », réseaux ...), d'exister durablement sur la Toile.

Certes, le virtuel ne peut complètement se substituer au réel, notamment dans le domaine artistique : l'accès à l'œuvre originale demeurera une expérience irremplaçable. Il offre néanmoins une « autre » expérience, en permettant de pénétrer au cœur du tableau, au plus près du geste de l'artiste ou de la performance du sportif, dans une proximité intellectuelle et émotionnelle jusqu'ici impossible, et donc encore largement impensée.

Par ailleurs, l'accès via Internet est direct. L'expérience ainsi vécue risque dans certains cas d'être traversée en solitaire, d'être mal comprise, voire pas abordée du tout. Les intermédiaires que sont le médiateur, l'enseignant, le moniteur qui étaient dans certains cas considérés comme contraignants ou intimidants sont moins nombreux. Cependant leur rôle est important : ils jalonnent, accompagnent et enrichissent l'accès et la découverte par leur connaissance et leur capacité de transmission.



⁴⁵ Audition de Mme Marie-Noëlle VERVOITTE, Dirigeante de la plateforme pédagogique LUDODAGO - 19 décembre 2018

⁴⁶ Table tactile EDUCATOUCH - Audition de Mme Mabrouka EL HACHINI-LAKHDHAR, chercheuse en sciences de l'information et de la communication, Université Lyon 3 - 27 février 2019

Au-delà de ces réserves, la ressource numérique peut apparaître, à de nombreux égards, gage d'un accès facilité au sport et à la culture, et donc d'une démocratisation accrue. Elle permet au plus grand nombre d'atteindre, et le plus souvent « gratuitement », des informations et des contenus, d'enrichir son expérience et sa pratique, voire d'exprimer son potentiel créatif.

Distances géographiques, physiques...

Pour ceux qui sont à distance de l'offre culturelle ou sportive, le numérique offre à ceux qui le souhaitent de surmonter nombre des éventuels obstacles physiques s'interposant entre eux et une pratique culturelle ou sportive espérée et recherchée : accès distant à des informations, des contenus ou accompagnement d'une pratique où le numérique est un outil d'aide ou la matière même d'une démarche.

Précarité matérielle...

Pour les publics connaissant des freins socio-économiques également, les outils numériques sont à même d'offrir des perspectives intéressantes : notamment, l'accès par Internet est le plus souvent synonyme de gratuité. Ils permettent de s'affranchir de la contrainte financière qui dans le monde réel accompagne presque toute consommation culturelle ou sportive (tarifs d'inscription, droits d'entrée...). L'accès à des spectacles sportifs ou culturels, à des pratiques librement organisées entre amateurs, la consultation de fonds documentaires numérisés, le dépôt et le partage en ligne de musiques ou vidéos auto-produites sont ainsi totalement gratuits.

Distances socio-culturelles

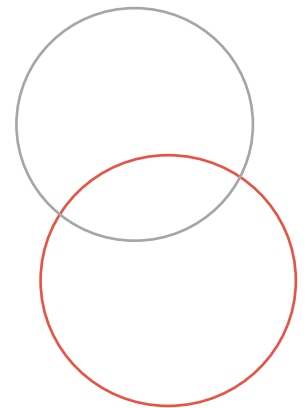
Certains publics n'expriment pas de besoin de pratique culturelle et sportive, celles-ci ne correspondant pas à leurs habitudes ou modèles. Ils peuvent aussi être en manque de motivation ou d'appétence en la matière, compte tenu de leur éducation et/ou environnement notamment. Les ressources digitales pourront alors être mobilisées comme un outil d'incitation et d'attractivité, en proposant un accès plus ludique, horizontal et spontané au sport ou à la culture. Via des technologies favorisant l'immersion, la création et le partage, l'objectif est bien :

- D'atteindre ces audiences éloignées,
- De casser des représentations négatives ou limitantes du sport et de la culture auprès de tels publics,
- De ne pas les contraindre à s'engager dans des démarches lourdes et requérant éventuellement des efforts au long cours.

Le succès de telles initiatives semble résider dans la diversité et l'accompagnement des découvertes alternatives. Celles-ci devront être proposées à tous et sur tous les territoires, et ce d'autant plus qu'il n'y a pas d'attente ni de demande exprimée, et que l'outil numérique en lui-même peut générer ses propres freins.

Publics âgés...

Enfin, concernant l'accès ou le retour de seniors vers des pratiques culturelles ou sportives, différentes réserves semblent devoir être émises quant à la capacité d'outils numériques pour accompagner efficacement de telles démarches. En effet, la maîtrise de ces outils est loin d'être acquise dans des classes d'âge qui ne sont pas nées avec. Dans ce cas aussi, l'intensité, la permanence et la qualité de l'accompagnement humain lors des démarches de prise en main de tels outils semblent déterminantes pour leur succès.







DES USAGES DIGITAUX À SÉCURISER ET MIEUX PARTAGER

L'histoire des usages numériques, pour brève qu'elle soit, offre cependant, au terme de quelques années, un relatif recul pour en entrevoir différents effets.

Quelles observations s'imposent, quant à la qualité de l'expérience, notamment culturelle ou sportive, ainsi vécue ? Quelles perspectives pour l'accès des publics dits « éloignés » ?

RISQUES, MENACES...

▸ QUELLE QUALITÉ ?

L'environnement digital est fréquemment présenté comme permettant l'ouverture à de larges et nouveaux horizons de connaissances et d'usages.

De fait, il semble que l'ouverture d'esprit, la curiosité ou l'attrait pour une réelle diversité ne soient pas toujours au rendez-vous au sein d'un public parfois davantage tenté par des consommations de masse et peu exigeantes qualitativement.

En outre, réseaux sociaux et algorithmes se conjuguent pour maintenir les individus dans leurs goûts et centres d'intérêt habituels, les enfermant dans un certain conformisme : la mise à disposition d'une ressource n'est en effet pas mécaniquement gage de son utilisation.

De même, l'avènement d'une culture « contributive », rendue possible par les médias numériques, n'intéresse en réalité qu'une très faible minorité, la plus grande partie du public s'en tenant à une simple consommation plus ou moins superficielle⁴⁷.

⁴⁷ Ministère de la culture et de la communication – Culture et recherche n°134 hiver 2016-2017 – Les publics in situ et en ligne, page 9

Pire, l'accumulation des messages émis par les outils numériques semble parfois générer une sorte de cacophonie contre-productive. Les capacités d'écoute, d'enregistrement et de traitement sont sur-sollicitées, appelant à une nécessaire « écologie de l'attention » sur laquelle se penchent des chercheurs au croisement des neurosciences, des technologies numériques, des sciences de la communication et du marketing⁴⁸.

Vis à vis des publics éloignés de l'offre culturelle et sportive, ces différents inconvénients sont à prendre en considération comme amoindissant l'intérêt de la ressource digitale

► DES USAGES ADDICTIFS ?

18 juin 2018 : l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) officialise l'introduction du « gaming disorder », ou trouble du jeu vidéo, dans la classification Internationale des Maladies (CIM).

Si la question du bien-fondé de cette décision divise actuellement

la communauté scientifique internationale, elle n'en place pas moins le jeu vidéo dans la position inconfortable d'une activité potentiellement addictive, faisant écho aux critiques que celui-ci subit régulièrement dans la presse et une partie de l'opinion publique. Incitation à la violence, facteur d'autisme, d'isolement social des joueurs, de perte du sens des réalités... Plus largement, la question de la toxicité des écrans en général est fréquemment posée, sous différentes formes et par différents acteurs.

Particulièrement en ce qui concerne le développement psychocognitif des enfants, leur nocivité a été montrée du doigt à plusieurs reprises par des professionnels de santé constatant retards dans l'acquisition du langage et le développement intellectuel, troubles de l'attention, fatigue visuelle, échec scolaire, problèmes relationnels⁴⁹...

Les écrans sont aussi accusés de conduire à une baisse des interactions verbales entre enfants et parents, ces derniers ayant tendance à se décharger de leurs responsabilités éducatives sur des objets

SENAT- Commission de la culture, de l'éducation et de la communication

Rapport n°131, déposé le 14 novembre 2018 : dépôt d'une proposition de loi visant à lutter contre l'exposition précoce des enfants aux écrans

Proposition d'insérer un nouveau chapitre dans le livre VI de la troisième partie du code de la santé publique intitulé « Lutte contre l'exposition précoce des enfants aux écrans »

Principales mesures :

- Obligation de faire figurer, sur les emballages d'outils et jeux numériques disposant d'un écran, un message à caractère sanitaire avertissant des dangers pour le développement des enfants de moins de trois ans
- Organisation chaque année d'une campagne nationale de sensibilisation aux bonnes pratiques en matière d'exposition des enfants aux écrans
- Obligation de diffuser un message à caractère sanitaire avec toute publicité pour des télévisions, smartphones, ordinateurs portables, tablettes et jeux numériques.



connectés à soi-disant forte valeur éducative. Ils influent aussi négativement le sommeil, la faculté de concentration, favorisent l'obésité, la dépression, ainsi qu'une exposition précoce à l'alcool, au tabac et au sexe. De fait, l'exposition aux écrans, qui est de plus en plus précoce (45% des enfants de 0 à 2 ans utilisent un ou des écrans numériques mobiles⁵⁰) et de plus en plus massive, apporte des corrélations négatives entre temps d'écran et résultats de tests cognitifs dans la petite enfance⁵¹.

Afin de combattre ces risques, des réflexions sont en cours au Parlement, signe d'une prise en compte

⁴⁸ CITTON Yves Pour une écologie de l'attention, Le Seuil, la couleur des idées, 2014

⁴⁹ Le Monde.fr/idées Laisser les enfants devant les écrans est préjudiciable

⁵⁰ Collectif Surexposition aux Ecrans (COSE) - L'étude enfance et numérique juillet 2018 : une étude aux résultats discutables - 8 décembre 2018

⁵¹ Comme en atteste une étude conduite auprès de 2441 enfants canadiens suivis durant plusieurs années - Collectif Surexposition aux Ecrans (COSE) - Une étude de grande envergure qui confirme une relation de causalité entre temps d'écran et déficit cognitif - 7 février 2019

sérieuse des effets potentiellement néfastes de ceux-ci.

Par ailleurs, les initiatives en matière d'accompagnement à un usage raisonné de la ressource numérique par les enfants et adolescents se multiplient. Ils témoignent là aussi de la diffusion progressive de bonnes pratiques pour apprendre à vivre intelligemment avec les écrans :

- Programme « Apprivoiser les écrans et grandir : 3-6-9-12 » de Serge TISSERON⁵²
- Accompagnement des enfants pour la prise en main d'ouvrages numériques dans les bibliothèques⁵³
- Programme « Internet sans crainte » soutenu par l'Union européenne et l'Agence du Numérique
- Expositions, diffusions de plaquettes (telles celle de la CAF de l'Allier « Ecrans : quels risques pour mon enfant ? ») en avril 2019⁵⁴
- Collectif PEDAGOJEUX visant à informer et sensibiliser les parents au jeu vidéo...

Enfin, en cas d'usage « problématique » du jeu vidéo (lorsque le volume horaire qui lui est consacré a des conséquences sur la vie de l'individu), une offre d'accueil thérapeutique des joueurs se met peu à peu en place. C'est le cas du réseau « La Guilde », qui repose sur une mutualisation de l'expérience clinique de soignants (médecins addictologues, psychologues). Cependant, les chercheurs et médecins s'accordent plutôt à considérer qu'un usage excessif du jeu vidéo serait davantage le symptôme d'un problème sous-jacent qu'un problème en soi.

Quoi qu'il en soit, il apparaît donc qu'à certains âges de la vie au moins, des précautions particulières s'imposent pour l'utilisation de jeux vidéo.

► LE NUMÉRIQUE, FACTEUR DE VULNÉRABILITÉ

Parmi les points de vigilance à évoquer en matière d'outils numériques figurent également différentes sources de vulnérabilités potentielles qu'ils apportent à leurs utilisateurs :

- Désinformation, hoax et fake news : pour courante qu'elle soit, la diffusion de messages erronés ou mensongers sur le web et les réseaux sociaux constitue une fragilité, susceptible de discréditer l'ensemble des informations que l'on y trouve. C'est la fiabilité même des données en circulation qui est atteinte. Elle peut donner naissance chez certains utilisateurs à des postures de méfiance, de repli, voire de rejet d'une source jugée douteuse et sujette à caution.
- Cyber violence et cyber harcèlement : rendues possibles via les outils de communication numériques, ces agressions sont caractérisées par leur extrême viralité. L'anonymat qui les entoure est susceptible d'en exacerber la gravité. En effet, l'absence de confrontation directe peut donner à leurs auteurs un sentiment d'impunité et libérer une agressivité destructrice qui s'appuie souvent sur des ressorts éprouvés : violence de genre, sexisme, homophobie, religion, racisme... La quasi-impossibilité d'effacement définitif des traces numériques, et donc leur possible résurgence à tout

moment, est une difficulté supplémentaire qui peut décourager des échanges fluides et concrets sur la Toile

- Piratage et protection des données personnelles : source de craintes et donc de possible rejet d'usages numériques perçus comme dangereux pour la sécurité juridique et financière des individus. Des craintes fondées : en 2018, 28 000 personnes ont été victimes en France d'actes de cyberdélinquance ou de cybercriminalité⁵⁵.

Des attaques informatiques par l'intermédiaire de jouets connectés, voire de peluches s'adressant à des enfants ont ainsi été récemment constatées, ainsi que des démarches marketing sophistiquées ciblant des enfants de moins de 13 ans à partir de leurs données personnelles⁵⁶

Ces différentes faiblesses sont susceptibles de jouer défavorablement auprès de certains publics, surtout si leur éloignement de pratiques sportives ou culturelles se double d'une méconnaissance des spécificités du monde numérique. Ils peuvent en effet être découragés de s'appuyer sur des ressources jugées non fiables, voire dangereuses. Il s'agit d'un écueil important qui appelle un accompagnement soigneux pour lever les blocages éventuels.

► UNE RECOMPOSITION DE L'OFFRE EN COURS

Si la révolution digitale a fait évoluer l'ensemble des domaines d'activité de la société, sport et culture n'y ont pas échappé, notamment en tant que secteurs à dimension également économique. En sport notamment, alors même

⁵² Pas d'écran avant 3 ans ; pas de console de jeu portable avant 6 ans ; pas d'Internet avant 9 ans, avec un accompagnement ; Internet seul à partir de 12 ans

⁵³ « Le printemps des petits lecteurs », bibliothèques municipales de Lyon, mars 2018

⁵⁴ Audition de Mme Michelle GARDETTE, éducatrice à la crèche de l'hôpital de Vichy, ayant participé à divers travaux et groupes de réflexion sur les effets des écrans sur les enfants 22 mai 2019

⁵⁵ Statistiques cybercriminalité.gouv

⁵⁶ www.lefigaro.fr Enfants et écrans : les Etats-Unis révisent leur loi pour protéger les mineurs

qu'émergeait une demande sociale pour un sport moins compétitif, plus orienté vers la santé, le plaisir et la convivialité, le numérique a suscité de nouveaux usages. Sont ainsi apparues des pratiques dans lesquelles le marketing s'invite en force pour attirer, via les réseaux sociaux, spectateurs et sponsors vers ce qui est désormais largement perçu comme un marché.



Des offres de plus en plus ciblées...

Ainsi, les communautés sportives numériques fleurissant sur les réseaux sociaux apportent aux pratiquants de tous styles des alternatives à une pratique classique, et plus en phase que celle-ci avec leurs attentes : la science de la « data sport »⁵⁷ utilisée par les marques, les enseignes, les franchises, mais aussi les villes et les fédérations, permet désormais de repérer les tendances du marché du sport et d'y répondre d'une manière toujours plus personnalisée, doublée d'une communication finement ciblée.

A l'offre institutionnelle, standardisée des fédérations, le pratiquant préférera souvent les services à la carte de start-up agiles et réactives. Celles-ci auront su capter une demande et miser sur les nouvelles technologies pour y répondre sous une forme connectée, dématérialisée, et proposant des solutions pour organiser la pratique de groupes informels en dépit de leur volatilité.

L'irruption d'opérateurs privés est également patente dans le sport électronique (e-sport), le plus souvent assimilé à une industrie, et

hautement dépendant des revenus issus du sponsoring.

... Obéissant à des logiques entrepreneuriales

Cependant, il convient de souligner que ces nouvelles modalités de pratique sportive sont portées par des réseaux sociaux et des start up aux logiques avant tout d'ordre industriel et commercial. Elles se déploient à bonne distance des fondements historiques du sport, qui reposent sur son utilité publique et ses valeurs éducatives et intégratives : une vision « politique » des enjeux sportifs d'autant plus absente que les opérateurs traditionnels du sport, fédérations en tête, cherchent à intégrer les évolutions actuelles et à se positionner dans le nouvel environnement qui en résulte.

Usager versus client ?

Les nouveaux acteurs émergents du sport sauront-ils développer une offre s'adressant réellement à tous, et susceptible de poursuivre l'œuvre de démocratisation engagée de longue date en direction des publics éloignés ? Si les formes de la pratique sportive qui émergent, de plus en plus ludiques, conviviales et inclusives représentent à cet égard un atout par leur valeur incitative, le fait que les plus éloignés ne puissent en certains cas être perçus comme un « marché » ne sera-t-il pas un frein à leur prise en compte ?

Plusieurs pistes permettent d'espérer la poursuite d'un objectif de démocratisation sportive dans ce paysage renouvelé.

En effet, les évolutions récentes n'ont pas encore abouti à un écosystème stable ou figé, et il est probable que des mouvements s'y produiront encore.

D'une part, le monde des entreprises n'est pas étranger à des préoccupations sociales, et beaucoup

s'engagent pour la défense de valeurs d'inclusion, il devrait en être de même dans le champ sportif, différents leviers incitatifs (prix, trophées) pouvant être à cette fin être actionnés.

D'autre part, les acteurs publics conservent leur totale liberté d'intervention en direction de tous les publics, avec ou sans outils numériques ; certains, telles les « smart cities » investissent d'ailleurs eux aussi ce « big data » pour établir de nouvelles connexions avec leurs administrés, que ce soit pour recueillir leurs souhaits ou promouvoir auprès d'eux des activités, sportives ou autres, et ainsi toucher de nouvelles audiences. D'autres enfin composent avec les nouveaux acteurs numériques du sport, telle la Ville de Paris déployant une stratégie pour devenir la capitale de l'e-sport.

Dans un autre domaine, l'extension Internet de type Sport représente aussi à sa manière un rempart contre l'appétit de sociétés commerciales tentées de privatiser des contenus sportifs.

DES IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX NÉGATIFS

Aujourd'hui, mails, réseaux sociaux et autres échanges distants permettent d'éviter nombre de déplacements physiques, contribuant en cela à limiter les émissions de gaz à effet de serre. Pour autant, l'usage d'Internet par 2 à 3 milliards d'utilisateurs dans le monde n'est pas sans incidence environnementale.

Ainsi, Greenpeace publiait en janvier 2017 un rapport alarmant soulignant qu'Internet et l'ensemble des nouvelles technologies consomment chaque année environ 7% de la production mondiale d'électricité, soit une pollution et un impact sur le climat équivalent au secteur de l'aviation⁵⁸.

C'est surtout la fabrication qui a un

⁵⁷SWI-sportdata.com ; L'intelligence numérique au service du sport - Le sport demain - Alain LORET

⁵⁸ www.ordi3-0 - L'impact environnemental du numérique

impact environnemental lourd : extraction de matières premières (dont « terres rares »), fabrication, pollution par métaux lourds et perturbateurs endocriniens... Pour un usage souvent très limité dans le temps et bien inférieur à la durée de vie des appareils.

Gourmands écrans...

Quelques exemples :

Un personnage virtuel de Second Life consomme chaque année autant d'électricité qu'un Brésilien et 10 fois plus qu'un Camerounais.

Une heure de vidéo sur une tablette ou un smartphone consomme d'avantage d'électricité qu'un réfrigérateur pendant toute une année.

Télécharger la version électronique d'un quotidien consomme autant d'électricité que de faire une lessive.

L'empreinte carbone mondiale annuelle du spam équivaut à 3 millions de voitures sur la route chaque année.

En France, les gains réalisés sur la consommation d'énergie des logements sont totalement neutralisés par les consommations informatiques (dont smartphones et tablettes).

Mais les infrastructures de stockage (data centers) consomment également jour et nuit d'énormes quantités d'énergie (autant que l'industrie automobile aux Etats Unis), essentiellement pour assurer leur refroidissement. Google à lui seul possède 900 000 serveurs consommant au moins 2 milliards de Kwh.

Enfin, surfer sur le Net a aussi un coût environnemental (9,9 kg équivalent CO2 par an et par internaute, selon l'ADEME), ainsi que l'envoi des 215 milliards de courriels qui s'échangent quotidiennement dans le monde.

Réduire l'empreinte écologique des appareils numériques supposera de revoir en profondeur nombre de nos pratiques, que ce soit dans les rythmes de renouvellement des équipements, le choix de logiciels libres ou dans un usage plus sobre des mails et d'Internet.

Au-delà de ces consommations directes, il convient également d'évoquer celles induites par les plateformes et services d'achats en ligne, dont les livraisons sont génératrices de nombreux déplacements polluants, en plus de leur utilisation intensive d'Internet.

En outre, la concurrence de fournitures et de services qu'exercent ces acteurs auprès des publics compromettent sur de nombreux territoires la pérennité économique de circuits de distribution classiques et pour certains fragiles (libraires...), conduisant à une précarisation croissante de fait de nombreux actifs dans ces secteurs.

ENCORE TROP D' « EXCLUS DU NUMÉRIQUE »

Le numérique peut apparaître à de nombreux égards comme un atout potentiel important pour faciliter une pratique culturelle et/ou sportive pour différents publics, dont les publics dits « éloignés ». Encore faut-il que la ressource numérique et l'accès au réseau soient par eux-mêmes facilement mobilisables, ce qui est loin d'être effectif pour tous.

DES RÉSULTATS CONTRASTÉS

Certes, l'équipement numérique des ménages a connu un développement spectaculaire ces 20 dernières années, générant des usages numériques en hausse eux aussi :

- **78 %** disposent en 2018 d'un ordinateur (23% en 1998). A noter cependant : le recul de l'équipement en ordinateur et tablettes, l'accès à Internet se faisant désormais surtout sur smartphones.
- **86 %** disposent d'un accès à Internet fixe (4% en 1998), et 80% se connectent quotidiennement
- **94 %** des plus de 12 ans ont un téléphone portable (11% en 1998).

Ces chiffres élevés placent la France parmi les pays les mieux équipés au monde⁵⁹.

Ce bilan favorable comporte cependant quelques zones d'ombre ; en effet, l'accès au numérique n'est pas encore une réalité pour tous : outre la persistance de « zones blanches » sur différents territoires géographiques, plusieurs freins demeurent, pas toujours de façon choisie. Ainsi :

- **25 millions** n'utilisent jamais les réseaux sociaux.

⁵⁹ Baromètre du numérique 2018- Mission société numérique - Ministère de l'Economie et des Finances

- **16 %** ne se connectent jamais à Internet
- **70 %** des non diplômés n'ont jamais effectué de démarche administrative en ligne

Des difficultés, corroborées par différentes enquêtes concordantes, et pouvant être résumées ainsi : aujourd'hui, 28 % de la population française est encore en difficulté vis-à-vis du numérique, soit 14 millions de personnes, que ce soit par maîtrise insuffisante des outils numériques, absence d'équipement, ou absence de réseau disponible ⁶⁰.

Bien que repéré depuis longtemps maintenant, ce fossé tarde à se combler alors même que les bénéfices d'une meilleure autonomie numérique ont été identifiés, voire valorisés à hauteur de près de 5 milliards d'euros annuels en retombées diverses (intensification de l'économie numérique et de la productivité, accès à l'emploi, services publics en ligne, meilleur accès aux soins, gains de temps...) ⁶¹

► QUI SONT CES « EXCLUS NUMÉRIQUES » ?

Il s'agit pour l'essentiel des plus âgés, des moins diplômés, des foyers à bas revenus, ainsi qu'une fraction de la génération des « digital natives », que l'on a peut-être eu un peu trop tendance, parfois, à considérer comme naturellement compétents pour tout ce qui concerne le numérique.

En 2018, les personnes ne possédant pas d'ordinateur sont plus souvent :

- des femmes,

- des seniors (70 ans et plus),
- des non diplômés ou titulaires du BEPC,
- des retraités,
- des personnes à bas revenus ou appartenant à la classe moyenne inférieure ⁶²

Des chiffres qui trouvent un écho en région Auvergne-Rhône-Alpes, où les taux d'accès à Internet les plus bas s'observent également chez les 70 ans et plus, personnes seules, retraités, non diplômés ⁶³.

Des équipements en hausse...

Concernant les équipements, on observe cependant une réduction progressive des inégalités : les seniors sont de plus en plus connectés, et l'écart d'équipement entre les catégories sociales s'est également beaucoup réduit ces dernières années ⁶⁴.

... Mais des usages encore difficiles pour beaucoup

En revanche, c'est au niveau des usages que la fracture numérique persiste : un adulte sur cinq ne recourt jamais aux outils informatiques et numériques ou est bloqué en cas de difficulté.

Par ailleurs, même parmi la population au sein de laquelle les usages semblent fluides, ceux-ci restent en fait souvent très corrélés à une appartenance sociale. On peut surfer avec aisance sur Internet pour se divertir ou se documenter (informations relatives à la santé : un internaute sur deux), mais rencontrer des difficultés pour s'inscrire en ligne à Pôle Emploi ou faire une démarche dématérialisée auprès de la CAF. Rédiger un mail reste plus complexe que de poster un

message sur les réseaux sociaux, et peut conduire à renoncer à ce type de communication.

Pour exemple, une étude conduite en 2015 auprès de jeunes usagers de missions locales a révélé une réelle appréhension vis-à-vis du numérique lorsqu'il est nécessaire à des démarches ⁶⁵. Une minorité possède une adresse mail, et utilise Facebook dans une perspective professionnelle. Ainsi, il apparaît que les compétences acquises dans le domaine récréatif ne sont pas nécessairement mobilisables pour d'autres applications numériques.

Il a été observé que 72 % des utilisateurs d'Internet en milieu ouvrier ont un objectif de divertissement, contre 36 % chez les cadres supérieurs, qui en ont des usages plus avancés et créatifs.

Aux uns, un usage simplifié, tactile et serviciel d'Internet, essentiellement tourné vers le loisir et le divertissement, aux autres, plus fortunés, des pratiques plus élaborées ? Ceci a conduit certains chercheurs à désigner comme « fractures numériques de second degré » ⁶⁶ les inégalités sociales résultant d'un usage différent des mêmes outils numériques.



⁶⁰ France Stratégie- Les bénéfices d'une meilleure autonomie numérique- Juillet 2018

⁶¹ France Stratégie, op. cité

⁶² France Stratégie, op. cité

⁶³ Plate-Forme de l'observation sanitaire et sociale Auvergne-Rhône-Alpes - Les usages du numérique par les publics fragiles : levier ou frein pour l'accès aux droits ? - Décembre 2018

⁶⁴ L'écart du taux d'équipement entre ouvriers et cadres supérieurs est passé de 40% en 2003 à 17% en 2017- Centre d'observation de la société - Nouvelles technologies : l'accès se généralise, l'usage plafonne- 26 décembre 2018

⁶⁵ Les Etudes Connexions solidaires- Les pratiques numériques des jeunes en insertion socioprofessionnelle. Etude de cas : les usagers des missions locales face aux technologies de l'information et de la communication - Mai 2015

⁶⁶ Libération, jeudi 22 novembre 2018, « Internet, inégalités à très haut débit »

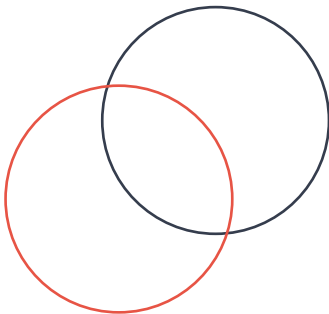
Les démarches administratives en ligne : un exemple parlant

La dématérialisation des démarches administratives a mis en évidence le fort besoin d'accompagnement de certains publics (voir fiche thématique annexe).

De fait, 70 % des non diplômés n'ont jamais effectué de démarche administrative en ligne, contre 10 % des diplômés du supérieur.

Dans ce domaine, plusieurs freins sont à l'œuvre, entre craintes quant à la protection des données personnelles (tempérées par le RGPD) et manque d'aisance, renvoyant plus largement aux capacités, variables selon les individus, à s'autoformer (accueil de la nouveauté, confiance en ses potentialités...).

A ces difficultés s'ajoute l'éloignement physique des administrations concernées. La dématérialisation a conduit à une réduction des moyens consacrés aux fonctions d'accueil, d'écoute et d'accompagnement humain. Celles-ci sont remplacées par des interfaces numériques supposées régler tous les problèmes. Il en résulte une standardisation dans la prise en charge des situations et un appauvrissement de la relation entre institutions et bénéficiaires, ceux-ci l'étant d'ailleurs de moins en moins (forte augmentation des taux de non-recours)⁶⁷.



Pour y remédier, un réseau de Maisons de Services Au Public (MSAP) se met peu à peu en place.

Les maisons de services au public (MSAP)



Ce sont des lieux d'accueil dans lesquels les habitants peuvent être accompagnés par des agents-médiateurs dans leurs démarches administratives sur de nombreuses thématiques : emploi, retraite, famille, social, santé, logement, énergie, accès au droit, etc.

Une maison de services au public est un espace associant systématiquement présence humaine et accès aux outils numériques. Les agents des maisons de services au public sont formés – par les opérateurs ainsi que par l'État et ses partenaires – aux actions de médiation sociale et numérique, afin de lutter contre l'illectronisme et favoriser l'inclusion numérique.

Missions de base :

- Accueil, information et orientation
- Aide à l'utilisation des services en ligne
- Facilitation administrative (constitution de dossiers, numérisation de documents...)
- Facilitation de la mise en relation (RV, visio...)

Elles peuvent être adossées à des centres médico-sociaux, à des offices du tourisme, des médiathèques, des espaces de co-working, etc

Six opérateurs sont aujourd'hui partenaires de ce dispositif : Pôle emploi, le CNAM, la CNAF, la CNAV, la CCMSA et le groupe La Poste.

DIFFÉRENTS POINTS DE VIGILANCE RECENSÉS PAR LE CESER

Une inégalité de fait

A de nombreux égards, l'exclusion numérique renforce donc l'isolement social. Marqueur d'une inégalité économique, sociale ou générationnelle souvent préexistante, l'illectronisme tend à l'aggraver. Il conduit notamment à une exclusion de fait des modes de communication modernes et de la sociabilité qu'ils permettent, mais aussi du marché de l'emploi (une offre d'emploi sur trois est accessible uniquement en ligne) et de l'accès aux droits.

Concernant les pratiques sportives et culturelles, la place centrale des réseaux sociaux dans leur mise en œuvre, la dématérialisation des moyens d'accès à celles-ci (inscriptions en ligne, billetterie...), et plus globalement la composante numérique croissante qui les caractérise constituent de nombreux obstacles pour des publics peu familiarisés avec cet environnement technologique. L'entrée « numérique » de plus en plus prégnante pour les activités culturelles et sportives appelle donc un accompagnement attentif des publics les plus fragiles à cet égard.

Par ailleurs, compte tenu de l'inégalité de fait entre hommes et femmes qui s'observe dans diverses pratiques, notamment sportives⁶⁸, il conviendra de veiller à ce que le recours à des technologies numériques ne perpétue pas ces différences d'usages, mais au contraire ait pour effet de favoriser l'accès de tous et de toutes aux ressources et espaces disponibles.

⁶⁷ Mission régionale d'information sur l'exclusion (MRIE)- Enquête de conjoncture sur la pauvreté en Auvergne-Rhône-Alpes. Constats et opinions des acteurs de terrain. Hiver 2018

⁶⁸ Yves RAIBAUD – Genre et espaces du temps libre – 2012 - CAIRN INFO

Répondre à l'illectronisme

Enjeu d'égalité citoyenne, la lutte contre la fracture numérique est portée au sein du gouvernement par le Secrétaire d'Etat chargé du numérique, placé auprès du Ministre de l'Economie et des finances. L'inclusion, l'accessibilité et la médiation numériques figurent parmi ses missions⁶⁹, notamment pour le déploiement actuel du « plan national pour un numérique inclusif » (voir Fiche thématique annexe).

Mais les actions en la matière ne sont pas l'apanage exclusif de la sphère publique : outre différentes mesures gouvernementales, d'autres acteurs, notamment issus du champ de l'économie sociale et solidaire, interviennent sur les territoires en matière d'inclusion et de médiation numériques. C'est le cas de nombreuses structures d'éducation populaire (Association « Les petits débrouillards »⁷⁰ par exemple), ou d'« Emmaüs Connect », également auditionné au CESER.

Enfin, d'autres démarches s'attachent à créer des outils numériques répondant aux difficultés rencontrées par certains publics : jeux vidéo adaptés, tablettes « spécial seniors » (FaciloTab), expérimentation du « Webnapperon »⁷¹ créé par l'Urban Lab Erasme (Métropole de Lyon) ...

La poursuite de mesures de médiation et d'inclusion numérique apparaît donc comme un préalable nécessaire pour garantir à tous une égalité de droits et de perspectives dans tous les domaines de la vie, y compris pour l'accès au sport et à la culture.

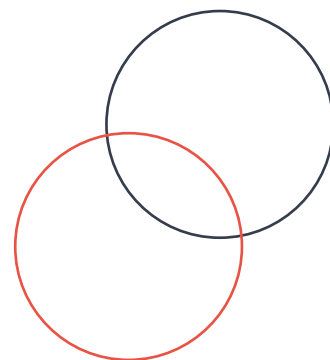
La formation des publics en difficulté avec le numérique, mais aussi des professionnels qui les accompagnent, constitue un levier fondamental pour permettre l'accès de tous à la maîtrise numérique requise dès à présent, et encore plus demain.

Cependant, l'existence d'espaces de rencontre et de dialogue dans le monde « réel » doit être parallèlement maintenue pour accueillir les personnes et les situations échappant aux standards, telles les MSAP.

Emmaüs Connect⁷²

Les missions de l'association Emmaüs Connect consistent en actions de sensibilisation, mais aussi de formation de professionnels et de bénévoles, ainsi que d'accompagnement de personnes en difficulté avec le numérique (ateliers, offre de matériel reconfiguré...).

En région Auvergne-Rhône-Alpes, l'association est présente sur deux sites, compte 80 collaborateurs (CDI, services civiques, bénévoles...) et a accompagné 9000 personnes depuis 2013, dont 500 demandeurs d'emploi (50% ont trouvé un emploi en 6 mois).



⁶⁹ Décret n° 2019-295 du 10 avril 2019 relatif aux attributions déléguées au secrétaire d'Etat auprès du ministre de l'économie et des finances et du ministre de l'action et des comptes publics, chargé du numérique

⁷⁰ Audition de Charlotte ALLEN, coordinatrice régionale, et de Samuel BREQUET, animateur, de l'association « Les petits débrouillards » - 24 octobre 2018

⁷¹ Le Webnapperon est un outil très simplifié d'accès à Internet via des objets physiquement manipulables, permettant aux personnes âgées le maintien d'un lien social et familial

⁷² Audition de Nolwenn HOUOT-BLANCHARD, responsable régionale d'Emmaüs Connect - 27 mars 2019



LES PRÉCONISATIONS DU CESER

Présentation des axes

► Axe 1

La Région, accélérateur des usages numériques en sport et en culture.

► Axe 2

La Région, partenaire privilégié des initiatives d'inclusion numérique en sport et en culture



AXE 1

LA RÉGION, ACCÉLÉRATEUR DES USAGES NUMÉRIQUES EN SPORT ET EN CULTURE

► Préconisation 1 :

PROFESSIONNALISER L'ACCOMPAGNEMENT AUX PRATIQUES SPORTIVES ET CULTURELLES DIGITALES

Pourquoi ?

L'insuffisante maîtrise numérique au sein de larges parts de la population nécessite des animateurs pour accompagner et promouvoir notamment des usages pertinents du numérique en sport et en culture (conception graphique, jeu vidéo, pratiques contributives ...)

Porteur de projet

La Région, dans le cadre de ses compétences en matière de formation professionnelle

Mise en œuvre

Formation d'animateurs compétents pour soutenir l'accès des publics à des contenus ou à des pratiques culturelles et sportives s'appuyant sur des outils numériques (formations initiales et continues, orientation, insertion professionnelle...).

► Préconisation 2 :

CRÉER UNE PLATE-FORME D'INFORMATION SUR L'OFFRE CULTURELLE ET SPORTIVE RÉGIONALE, ET SES MODALITÉS D'ACCÈS

Pourquoi ?

Le défaut d'informations utiles est un frein important à la pratique d'activités culturelles et sportives. Les renseignements actuellement disponibles sont dispersés, et il y manque les données sur les ressources associées (location de matériel, hébergement, accessibilité...), qui conditionnent la faisabilité de la pratique pour différents types de publics

Porteur de projet :

La Région, animatrice du réseau de partenaires sportifs et culturels régionaux

Mise en œuvre :

Création d'une plate-forme (accessible via le site Région, et par téléphone, type numéro vert), qui centralisera et valorisera toutes informations utiles sur les ressources culturelles et sportives disponibles sur le territoire régional. Les structures partenaires communiqueront, en plus des informations relatives à leur offre, toutes précisions sur les services et ressources annexes (matériel, hébergement, accessibilité...).

► **Préconisation 3 :**

CRÉER POUR LES SENIORS UN « PASS ÂGE NUMÉRIQUE » VERS LA CULTURE ET LE SPORT, ET ACCOMPAGNER SA MISE EN ŒUVRE

Pourquoi ?

L'accès aux pratiques culturelles et sportives est un enjeu important pour les seniors ; les outils digitaux peuvent leur permettre différentes expériences dans ces domaines (visite virtuelle d'un musée de la Région, accompagnement d'une activité sportive par des outils connectés, création d'une œuvre numérique, découverte du jeu vidéo...).

Porteur de projet

La Région, en lien avec d'autres acteurs intervenant dans le champ social (collectivités, associations, structures tels Centres sociaux, MJC...)

Mise en œuvre

- Créer une offre d'activités sportives et culturelles pour les seniors s'appuyant sur des outils numériques
- Mettre en place, parallèlement à la création du Pass, un accompagnement humain fort (animateurs qualifiés) se déroulant dans des lieux dédiés (Maisons de services au public, ateliers...), voire au domicile des bénéficiaires



AXE 2

LA RÉGION, PARTENAIRE PRIVILÉGIÉ DES INITIATIVES D'INCLUSION NUMÉRIQUE EN SPORT ET EN CULTURE

► Préconisation 4 :

CRÉER UN APPEL À PROJETS RÉGIONAL « INCLUSION NUMÉRIQUE »

Pourquoi ?

Une fraction importante de la population est en difficulté avec le numérique. La charge des structures accompagnant ces publics s'est fortement alourdie en raison de la dématérialisation croissante de nombreuses démarches administratives, et appelle des moyens renforcés

Porteur de projet

La Région

Mise en œuvre

Création d'un appel à projets destiné aux organismes publics et privés œuvrant dans le champ de l'accompagnement numérique, au plus près des territoires et des usagers, notamment pour favoriser leur accès au sport et à la culture.

Financement de formations, aides aux projets, aides au fonctionnement, avec conventionnements triennaux pour permettre aux acteurs concernés d'inscrire leur action dans la durée.

► Préconisation 5 :

SOUTENIR LA MISE EN PLACE D'ESPACES PUBLICS NUMÉRIQUES DANS LES TERRITOIRES ISOLÉS

Pourquoi ?

Pour les populations rurales, il peut être difficile de trouver un accompagnement numérique dans leur environnement immédiat : maillage inégal de lieux ou structures « ressources ».

Porteur de projet

La Région, dans un objectif d'amélioration de l'aménagement du territoire

Mise en œuvre

Soutien des initiatives des départements, ou autres organismes (collectivités locales, associations, structures agréées...) pour la mise en place d'une offre d'espaces publics numériques équilibrée sur les différents territoires.

Ces espaces pourraient être nomades pour venir à la rencontre des publics des territoires ruraux (« bus numériques »)



Préconisation 6 :

SOUTENIR L'ÉQUIPEMENT NUMÉRIQUE DES PUBLICS EN DIFFICULTÉ ÉCONOMIQUE

Pourquoi ?

Les ménages les plus vulnérables économiquement ne peuvent accéder à un équipement numérique individuel, devenu le sésame de nombreux aspects de la vie en société (insertion sociale, démarches en ligne, mais aussi soutien à la pratique culturelle et sportive...), et dont l'absence est facteur d'exclusion.

Porteur de projet

La Région, et d'autres acteurs en lien avec les populations précitées

Mise en œuvre

Création d'un dispositif régional de prêt de matériels informatiques reconditionnés à des particuliers (sous conditions de ressources), et dotés de programmes libres.

La Région pourra s'appuyer sur des relais (associations, collectivités...) compétents dans le traitement d'aides individuelles à caractère social

FICHE 1

LE E-SPORT AUX JEUX OLYMPIQUES EN 2024 ?

S'il est désormais établi que l'e-sport ne poussera pas la porte des JO de 2020 à Tokyo, la question mérite d'être posée pour les Jeux suivants, en 2024 à Paris.

Pour comprendre cette interrogation, il faut opérer un rapide retour en arrière sur une pratique sportive d'abord confidentielle dont les premières compétitions ne remontent qu'au début des années 2000, mais dont le succès fulgurant a conduit à la création, en 2016, de France E-sports, association nationale regroupant les principaux acteurs du sport électronique au sein des éditeurs de logiciels de loisirs. Ici, le terrain de jeu n'est pas physique, et il appartient à un éditeur.

Parallèlement, les joueurs se sont vus reconnaître par la loi⁷³ un statut juridique protecteur avec agrément du Secrétariat d'Etat en charge du numérique.

En 2018, le chiffre d'affaire du e-sport a atteint 1 milliard d'euros en France, mais on estime que la filière devrait peser 20 milliards en 2025⁷⁴.

Du côté du public et des pratiquants, une étude récente de France E-sports estimait à 2 millions le nombre de joueurs⁷⁵, et à 5,5 millions le nombre de français consommateurs d'e-sport, ou ayant déjà regardé un événement d'e-sport en direct, à la télévision ou sur Internet (soit 12 % de la population). Au niveau mondial, l'audience est estimée à 280 millions de fans⁷⁶.

Une pratique qui est, cependant, très inégalitaire en termes de genre : 72% des consommateurs d'e-sport sont des hommes, parmi la population de 15 ans et plus⁷⁷, alors même que dans l'univers plus vaste du jeu vidéo près de la moitié des joueurs sont des joueuses.

Aujourd'hui l'Esport draine un public croissant autour de compétitions suivies en direct ou en streaming sur des plateformes telle TWITCH. En 2019, l'évènement Lyon e-Sport a rassemblé 16 000 spectateurs autour de 320 joueurs, à l'instar de gigantesques marathons à visée ludique et parfois aussi caritative (1,1 million d'euros collecté en un week-end en 2018 pour Médecins sans Frontières par l'équipe de Z Event). On estime qu'il y aurait déjà près de 90 000 e-sportifs à Lyon

De fait, de nombreux acteurs du football (OL, PSG, Manchester City...) se sont désormais positionnés sur ce secteur en recrutant des joueurs d'e-sport. Toutefois, le football n'est pas l'apanage exclusif de l'e-sport, et d'autres disciplines se lancent dans l'aventure : hockey, basket, formule 1... et même gymnastique.

Forte de ce succès, France Esports œuvre désormais à une reconnaissance et à une structuration de l'e-sport comme un sport à part entière, arguant de nombreuses similitudes entre celui-ci et un sport classique : même exigence d'entraînement physique, mêmes sensations, mêmes codes et mêmes valeurs que dans le sport, et, hélas, mêmes risques de dérive aussi : dopage, addictions, exclusions⁷⁸...

Cependant, du côté des institutions publiques, le débat n'est pour le moment pas tranché. En juin 2018, la ministre des Sports répondait ainsi à une question de l'Assemblée Nationale :

⁷³ Loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique

⁷⁴ Le Tout Lyon, 19 octobre 2018

⁷⁵ www.acteursdu sport.fr 5.5 millions de consommateurs d'Esport, 3 octobre 2018

⁷⁶ www.franceinter.fr/sports Le sport sur canapé fait son entrée à la Fédération française de football, 20 avril 2018

⁷⁷ Baromètre France Esport 2018

⁷⁸ Audition de M. Stephan EUTHINE, Directeur opérationnel de LDLC Event, 28 novembre 2018

« dans l'attente d'éléments susceptibles de faire évoluer son positionnement actuel, la ministre des sports n'a pas souhaité, à ce jour, s'engager dans une reconnaissance du e-sport comme une activité sportive en tant que telle »⁷⁹.

L'e-sport, discipline « médaillable » aux JO dans un avenir proche ? Le CIO a entamé une réflexion sur le sujet ; pour le moment, cette hypothèse rencontre divers obstacles : réticences à reconnaître comme sport une activité non strictement physique, respect des valeurs olympiques excluant le recours à des jeux vidéo violents ou discriminants, dépendance aux sponsors de l'écosystème sportif, parfois assimilé à une nouvelle forme d'industrie...

Cependant, le développement de l'e-sport recouvre des enjeux financiers et économiques importants, compte tenu notamment des retombées supposées de ce « marché » en pleine structuration, ou des gisements d'emploi induits : cyber athlètes, mais aussi coaches, managers, commentateurs, etc... Une filière d'avenir pour laquelle Lyon a accueilli en 2018 le « Gaming campus », premier site étudiant d'Europe dédié au jeu vidéo (formation à terme de 450 étudiants par an en gaming, management, marketing digital, événementiel...)

Environ 1 000 joueurs professionnels sont recensés au niveau mondial, 120 sous contrat en France ; leurs revenus, aléatoires, proviennent de gains collectés lors des compétitions, ou de leurs chaînes YouTube, conduisant à une relative précarité.

⁷⁹ Question n°3526 de M. Régie JUANICO au gouvernement – Réponse publiée au JO le 19 juin 2018

FICHE 2

LE JEU VIDÉO

Il est impossible d'occulter aujourd'hui la place du jeu vidéo dans le paysage culturel national et mondial. Pratiqué par 2 milliards de joueurs à travers la planète, son développement exponentiel a pu faire dire à certains que « le jeu vidéo sera au XXI^{ème} siècle ce que le cinéma a été au XX^{ème} »⁸⁰.

Ainsi, au niveau économique, le chiffre d'affaires mondial du secteur du jeu vidéo pesait en 2017 108,4 milliards de dollars (en hausse de 16% par rapport à l'année précédente)⁸¹.

En France, il concentre un millier d'acteurs économiques et 1 200 jeux étaient en cours de production en 2018, année au cours de laquelle le secteur a engrangé 4,9 milliards d'euros de recettes⁸².

Des mesures de soutien public de cette filière prometteuse existent déjà (crédit d'impôt, fonds d'aide au jeu vidéo). Les investissements sur ce secteur restent pour le moment insuffisants pour sortir la France de son rôle de sous-traitant vis-à-vis d'opérateurs étrangers plus puissants, en dépit de ses réels atouts en matière de création graphique, et malgré les bénéfices importants pouvant en être attendus.

C'est pourquoi l'Académie des arts et techniques du jeu vidéo, nouvellement créée, devrait décerner à partir de 2020 des « Pégases » calqués sur le modèle des « César » du cinéma, afin de valoriser des studios français en recherche de reconnaissance et donc de capitaux.

Par ailleurs, certaines collectivités, telle la Région Auvergne-Rhône-Alpes, s'interrogent sur les possibles moyens d'aide à ce secteur.

En effet, en Auvergne-Rhône-Alpes, le jeu vidéo génère 2000 emplois et représente 300 millions de chiffre d'affaires, majoritairement au sein de TPE, avec aussi de grandes unités (PIXEL, Siège européen de BANDAI NAMCO...), et l'ensemble de la chaîne de valeurs y est bien représentée, de la création à la formation.

En 2016, 70% des français âgés de 10 à 65 ans déclaraient jouer, au moins occasionnellement, à des jeux vidéo (90 % des moins de 24 ans), pratiquement autant de femmes que d'hommes⁸³. On joue aujourd'hui à tout âge et sur tous les supports (PC, tablettes, et surtout smartphones - un joueur sur deux-), et de plus en plus en ligne. En 2016 FIFA 2017 a été le bien culturel physique le plus vendu en France, et on estime qu'à 18 ans un jeune aura passé plus de temps devant des jeux vidéo qu'avec ses enseignants⁸⁴, attestant de l'importance des enjeux ici en présence.

Immersif et évolutif, le jeu vidéo offre aujourd'hui, au-delà de son aspect ludique, de nouvelles possibilités d'apprentissage. A ce titre, il s'invite de manière croissante dans la sphère professionnelle pour des opérations de prévention, de contrôle et de formation, mais aussi dans différents processus éducatifs ou dans des démarches de soins.

Il permet notamment :

- la visite virtuelle de villes existantes, fidèlement reconstituées comme décors de différents jeux (WATCH DOG, ASSASSIN'S CREED...), ou de lieux inaccessibles (Grotte Chauvet, sites palafitiques...)

⁸⁰ Lévan SARDJVELADZE, Président du Syndicat national du jeu vidéo - L'Express.fr : Le jeu vidéo français cherche ses lettres de noblesse avec les « Pégases » 5 juin 2019

⁸¹ Lyon-Entreprises.com inauguration du « Gaming Campus » : 1^{er} campus étudiant en Europe dédié.. au jeu vidéo ! - 30 septembre 2018

⁸² Baromètre annuel du jeu vidéo en France - Edition 2018 - IDATE-SNJV

⁸³ Ministère de la Culture, Département des études, de la prospective et des statistiques- Statistiques de la culture et de la communication- Chiffres clés 2018

⁸⁴ Audition e.M. Sami KEFI-JEROME, conseiller régional délégué à l'e-administration, 28 novembre 2018

- la participation de communautés de joueurs à des travaux de recherche historique (« The hieroglyphics initiative »)
- un encouragement à la pratique sportive (capteurs de mouvements.)
- l'amélioration de certaines capacités (repère spatial, élaboration de stratégie, créativité, habiletés visuo-cognitives, coordination main-œil...), et une hausse du niveau d'attention et de concentration,
- l'assistance à des démarches thérapeutiques (tel « Lilou et le diabète », développé par les Hospices civils de Lyon pour les enfants diabétiques, ou pour le ralentissement dans la progression des maladies d'Alzheimer ou de Parkinson chez les patients qui en sont atteints
- la mise en place de dispositifs immersifs conçus pour traiter certaines phobies dans un contexte virtuel, ou le traitement des symptômes de stress post-traumatiques via TETRIS, outil d'identification de troubles « dys » (jeu « Les six saisons de Brûme »)
- d'atteindre des expériences riches et gratifiantes, chères à la psychologie positive, tel l'état de « flow » identifié par certains joueurs comme parmi les meilleures expériences de toute leur vie et un état de performance optimale.
- par ailleurs, le jeu vidéo, notamment s'il est pratiqué en ligne, favorise le travail en équipe et constitue un support intéressant de socialisation.

Au travers de ses multiples applications⁸⁵, le jeu vidéo semble donc potentiellement à même de constituer une passerelle entre « univers » différents, qu'ils soient spatiaux (jeux en ligne entre joueurs distants), sociaux, mentaux ou culturels, pouvant ainsi favoriser la découverte, sous une forme intuitive et ludique, d'une altérité qu'il rend attractive.

Vis-à-vis des publics éloignés, les perspectives éducatives et thérapeutiques qu'il recèle pourraient probablement être mobilisées pour stimuler ou accompagner la pratique sportive ou culturelle de publics âgés, malades ou en situation de handicap, mais aussi populations exclues (langue, culture, ...) par exemple, qui pourraient via le jeu vidéo partager des centres d'intérêt, au-delà des obstacles qu'elles connaissent.

⁸⁵ Fabrique SPINOZA – Positiver le jeu vidéo -Mars 2019

FICHE 3

DÉMATÉRIALISATION DES DÉMARCHES ADMINISTRATIVES : LA NÉCESSITÉ D'UN ACCOMPAGNEMENT

Lancé par le Gouvernement en 2017, le programme de transformation de l'administration (« Action Publique 2022 ») prévoit, entre autres mesures, la dématérialisation des services publics à horizon 2022, dans le cadre de la priorité donnée à la transformation numérique des administrations.

Une première illustration de ce processus (dématérialisation pour la délivrance des permis de conduire et certificats d'immatriculation) a donné lieu, ces trois dernières années, à des milliers de réclamations auprès du Défenseur des droits. Ce dernier alertait récemment sur les risques et dérives de la transformation numérique ainsi à l'œuvre⁸⁶. Il souligne ainsi qu'« un service public dématérialisé reste un service public avec tout ce que cela impose de contraintes pour respecter les droits de manière égale sur l'ensemble du territoire et pour toutes les catégories de population ». Le Défenseur des droits pointe un risque potentiel d'exclusion et de rupture d'égalité devant le service public en raison des difficultés bien réelles d'une partie de la population, et des besoins spécifiques de certaines catégories d'usagers vis-à-vis du numérique.

En réponse à cette menace, il émettait différentes recommandations, telles que la conservation de plusieurs modalités d'accès aux services publics, la prise en compte des difficultés de certains usagers vis-à-vis du numérique et leur accompagnement attentif, la formation des aidants numériques...

En première réponse, tout en confirmant son objectif de dématérialisation totale des procédures administratives à l'horizon 2022, l'Etat a lancé fin 2018 son « plan national pour un numérique inclusif » pour venir en aide aux exclus du numérique.

Principales mesures inscrites au programme : « Pass numérique » (formation de 1,5 million de personnes par an) sur le modèle des chèques restaurant, et hubs territoriaux proposant des ressources aux acteurs locaux de l'accompagnement numérique. En juillet 2019 était dévoilée la liste des 50 lauréats appelés à déployer le « Pass numérique » auprès de 200 000 personnes, sur 48 territoires différents (budget : 10,5 Millions d'euros).

Une illustration en région : la dématérialisation des démarches au CCAS d'Echirolles⁸⁷

Engagé ces dernières années dans une démarche de dématérialisation de ses procédures administratives, le CCAS d'Echirolles a constaté le fort besoin d'accompagnement des usagers en résultant, et a conduit en 2017 une étude d'impact à ce sujet.

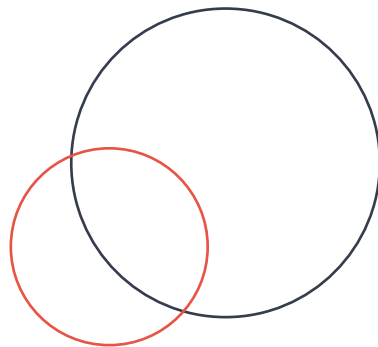
Principaux constats :

- la dématérialisation génère un besoin d'équipement (PC, imprimante, consommables, accès à Internet...) chez les bénéficiaires
- les usagers les moins à l'aise avec le numérique ont plusieurs craintes : faire des erreurs, ne pas maîtriser le processus, être piratés...
- les démarches dématérialisées des différentes administrations (Impôts, CAF...) s'accompagnent d'une raréfaction des accueils physiques et téléphoniques, source de difficulté en cas de situation complexe, et de dépendance accrue envers les « aidants numériques »

⁸⁶ Défenseur des droits – Dématérialisation et inégalités d'accès aux services publics – 16 janvier 2019

⁸⁷ Audition de Mme Sylvette ROCHAS, Vice-présidente du CCAS d'Echirolles et conseillère départementale, et de Hélène JOSEPH, chargée de projets transversaux, Ville d'Echirolles – 27 mars 2019

- les situations de non-recours, de non accès, de rupture de droits sont en augmentation pour les populations les plus fragiles
- du côté des professionnels, les charges administratives sont en forte croissance, au détriment de l'humain. Sous la pression de l'urgence, ils sont conduits à faire « à la place de », avec de nombreux questionnements déontologiques à la clef (données confidentielles)
- La dématérialisation des administrations d'Etat a généré certes des économies, mais aussi un report des missions d'accueil sur les partenaires locaux, sans aucune compensation financière





CONCLUSION

Internet, serious games, billetterie en ligne, visites virtuelles, logiciels de création graphique ou musicale, réseaux sociaux, réalité augmentée, jeux vidéo, bracelets connectés...

A de multiples égards, les outils numériques apportent à tous des aides nouvelles pour la pratique d'activités culturelles ou sportives, pouvant constituer en cela des leviers intéressants pour attirer des publics qui en sont « éloignés ».

Ainsi, ils permettent de surmonter de nombreux obstacles liés à la distance, à des difficultés physiques, ou à une situation financière précaire, que ce soit pour atteindre des informations sur les ressources culturelles ou sportives disponibles, accéder directement à des contenus, ou créer, échanger, jouer, seul ou en réseau.

Ils renouvellent aussi les conditions de la découverte, permettant une expérience directe, ludique, sans prérequis et se déployant selon le rythme et les appétences de chacun ; bousculant au passage les codes et les parcours classiques d'accès au sport et à la culture, ils ouvrent par là même de nouvelles opportunités pour les atteindre.

Cette autonomie ainsi rendue possible est cependant gagée de nombreux défis, au premier rang desquels figure la maîtrise numérique, insuffisante dans une partie importante de la population ; pour beaucoup, ces outils sont encore difficiles à utiliser, ou restent cantonnés à des usages simplifiés et pauvres, perpétuant les clivages sociaux, et environnés de diverses craintes (désinformation, piratages, addictions, épuisement des ressources ...)

Afin de permettre aux outils numériques d'accompagner efficacement l'émancipation qu'ils promettent, notamment dans les champs du sport et de la culture, il convient de poursuivre et d'amplifier les efforts de médiation numérique entrepris de longue date, en veillant à les orienter vers des pratiques riches, fécondes et créatives dans ces domaines, gages d'épanouissement et de réalisation tant individuelle que collective de toutes et de tous.



BIBLIOGRAPHIE

- **BARADE Dimitri** - *Positiver le jeu vidéo : mieux comprendre le medium pour jouer sans risque*, Fabrique Spinoza, mars 2019, 24 p. URL : <http://fabriquespinoza.fr/rapports/positiver-jeu-video-mieux-comprendre-medium-jouer-risque/>. Consulté le 18 juillet 2019.
- **CNOSF** - *Projet pour le sport français à l'horizon 2024 et au-delà*, CNOSF, 2019, 10 p.
- **CONSEIL ECONOMIQUE SOCIAL ET ENVIRONNEMENTAL, HURTIS Muriel et SAUVAGEOT Françoise** - *L'accès du plus grand nombre à la pratique d'activités physiques et sportives*, CESE, juillet 2018, 97 p.
- **CoSE** - « Une étude de grande envergure confirme une relation de causalité entre temps d'écran et déficit cognitif », *CoSE Collectif surexposition écrans*, 7 février 2019. URL : <http://www.surexpositionecrans.org/une-etude-de-grande-envergure-confirme-une-relation-de-causalite-entre-temps-decran-et-deficit-cognitif/>. Consulté le 18 juillet 2019.
- **CREDOC** - *Baromètre du numérique 2018*, Crédoc, 2018, 256 p.
- **CREDOC, CROUTTE Patricia et MÜLLER Jörg** - *Baromètre national des pratiques sportives 2018*, Institut national de la Jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), janvier 2019, 88 p.
- **DEFENSEUR DES DROITS** - *Dématérialisation et inégalités d'accès aux services publics*, Défenseur des Droits, 2019, 70 p.
- **DONNAT Olivier** - « Les publics in situ et en ligne », *Culture et Recherche*, 2016, n°134, 96 p.
- **FRANCE STRATEGIE** - *Activité physique et pratique sportive pour toutes et tous*, France Stratégie, novembre 2018, 137 p. URL : <https://www.strategie.gouv.fr/publications/activite-physique-pratique-sportive-toutes>. Consulté le 20 septembre 2019.
- **LORET Alain** - « Le sport demain », *SWI Sport Data*. URL : <http://www.swi-sportdata.com/HOME-Fitness-challenge>. Consulté le 20 septembre 2019.
- **LORET Alain** - « Comment les villes anticiperont le sport numérique ? », *in Sport, villes, numérique*, Journée d'études de l'ANDIIS Normandie, 2017. URL : <http://www.swi-sportdata.com/Conf-ANDIIS>. Consulté le 24 septembre 2019.
- **MINISTERE DE LA CULTURE Département des études de la prospective et des statistiques** - *Atlas régional de la culture 2018 : Auvergne-Rhône-Alpes*, Ministère de la Culture, 2018, p 23-38.
- **MINISTERE DE LA CULTURE Département des études de la prospective et des statistiques** - *Chiffres clés de la culture et de la communication*, Presses de Sciences-Po, 2018, 279 p.
- **MOULINIER Pierre** - *Les politiques publiques de la culture en France*, PUF, Que sais-je ?, 2016, 128 p.
- **OBSERVATOIRE DES POLITIQUES CULTURELLES** - *Conférences territoriales de la culture et du patrimoine en Région Auvergne-Rhône-Alpes : synthèse des concertations 2018*, Observatoire des politiques culturelles, janvier 2019, 73 p.
- **STORA Michael** - *Et si les écrans nous soignaient ? Psychanalyse des jeux vidéo et autres plaisirs numériques*, ERES, 2018, 194 p.

- **VAISSADE Laure et ARROS Pascal** - *Usage du numérique par les publics fragiles : levier ou frein pour l'accès aux droits ?*, Plate-forme de l'Observation sanitaire et sociale Auvergne-Rhône-Alpes, décembre 2018, 22 p.
- « La France, pionnière d'innovations technologiques en matière de sport », *Global Sports*, 30 octobre 2017. URL: <https://usineasite.parisandco.com/Le-Tremplin/Actus/Tendances-Sport-Innovation/La-France-pionniere-d-innovations-technologiques-en-matiere-de-sport>. Consulté le 25 juillet 2019.



BIBLIOGRAPHIE



CONTRIBUTEURS

► Marie-Christine PLASSE

Présidente de la commission 7 « Jeunesse, sport, culture, éducation populaire et intergénérationnel »

► Laurent CARUANA

1^{er} Vice-Président, Référent de la commission

► Jean-Marc GUILHOT

Vice-Président délégué, Président de la conférence des présidents



CONTRIBUTEURS

COLLÈGE 1*

- BEZ Nicole (UNAPL/CNPL)
- BOISSELON Alain (UNICEM)
- CELMA Patrick (MEDEF)
- PANSERI Anne-Sophie (MEDEF)
- PELLISSIER Elisabeth (CRMA)
- PEYREFITTE Carole (CRMA)
- ROBILLARD Pierre (CJD)
- THOMASSON Pascale (CRA)

COLLÈGE 2*

- BERAUD Catherine (CGT)
- BERTHIER Jeannine (FO)
- BISSON Bruno (UNSA)
- BOCHARD Frédéric (FO)
- CARCELES Robert (CFE-CGC)
- DA COSTA Rosa (CGT)
- DUPUIS Stève (CFDT)
- LEYRE Michelle (FO)
- MORAIN Marie-Christine (CFDT)
- MORISSE François (CFDT)
- MURCIA Jean-Raymond (CGT)
- RODRIGUEZ Vincent (CGT)
- ROUVEURE Gisèle (FO)
- VRAY Annick (CFDT)

COLLÈGE 3*

- AUBRY Marc (Mutualité)
- AUSSEDAT Philippe (Retraités)
- BARRETT Charlotte (AFEV)
- COURIO Valérie (CRAJEP)
- DOYELLE Manon (Personnalité qualifiée)
- GELAS Nadine (Personnalité qualifiée)
- MANOLOGLOU Antoine (SYNDEAC)
- MARTIN Gérard (Cinéma)
- MASSAULT Christian (Métiers Livre)
- NUIRY Jean-Bernard (Patrimoine)
- PROFIT Linda (JCE)
- RESCHE-RIGON Frédérique (FRAPNA)
- VIGNAUD Béatrice (URAF)
- ZAHET Zihar (PEEP)

* **Collège 1** : Représentants des entreprises et des activités professionnelles non salariées / **Collège 2** : Représentants des organisations syndicales de salariés les plus représentatives / **Collège 3** : Représentants des organismes et associations qui participent à la vie collective de la région et représentants des associations et fondations agissant dans le domaine de la protection de l'environnement et personnalités qualifiées, choisies en raison de leur compétence en matière d'environnement et de développement durable / **Collège 4** : Personnalités qualifiées

REMERCIEMENTS

Le CESER Auvergne-Rhône-Alpes remercie les personnes auditionnées dans le cadre de l'élaboration de cet avis.

Les conseillers approfondissent leurs connaissances en prenant appui notamment sur les auditions, les enquêtes, les débats menés dans le cadre de la commission ou du groupe de travail. De nombreuses personnalités sont entendues chaque année par l'assemblée, ces spécialistes délivrent ainsi leur savoir et leur expérience, ces échanges sont une grande richesse pour le CESER.

ALLEN Charlotte, Coordinatrice régionale et **BREQUET Samuel**, Animateur de l'association « Les petits débrouillards »

ARVIN-BEROD Alain, Directeur académique de l'école AMOS

BENGIO Abraham, Ex-DRAC Rhône-Alpes, ex-DGA Région Rhône-Alpes

BISSONNET Philippe, Responsable pôle Ressources national Sport et Handicaps CREPS Centre-Val de Loire

COURIO Valérie, Conseillère CESER (désignée par le CRAJEP d'Auvergne-Rhône-Alpes), membre de la commission 7

DEVELOTTE Christine, Chercheuse ENS

EL HACHINI-LAKHDHAR Mabrouka, Chercheuse en sciences de l'information et de la communication - Lyon 3

EUTHINE Stéphan, Président de France Esports

FRADET Adeline, Fondatrice de WHISPERIES (livres numériques)

FOUGERE Félicie et **GUIBAUD Caroline**, Service de l'inventaire régional du patrimoine

GALPIER Cyril, Société URBAN FOOTBALL GOLF

GAL-REGNIEZ David, Directeur technique « Contenus et Usages » Pôle de compétitivité MINALOGIC

GARDETTE Michelle, éducatrice à la crèche de l'hôpital de Vichy

GELAS Nadine, Conseillère CESER (personnalité qualifiée), membre de la commission 7

HOUOT-BLANCHARD Nolwenn, Responsable régionale Emmaüs Connect

KEFI-JEROME Samy, Conseiller régional délégué à l'e-administration

MASO Freddy, Directeur sportif du centre de formation Rugby de l'ASM Omnisport

MONTIN Benoît, Directeur de projet et **LE GOULIAS Benoît**, Responsable commercial (GL Events), festival Sport UNLIMITECH

MOREL Anne-Laure, Responsable service DDCS 63

PRESUMEY Franck, Président CRAJEP Auvergne-Rhône-Alpes

RIETZLER Matthieu, Secrétaire général Maison de la Danse

ROCHAS Sylvette, Vice-présidente du CCAS Echirolles et **JOSEPH Hélène**, Chargée de projet de la Ville d'Echirolles

SIMON-FSTIER François, Maître horloger et **MONE Jean**, Maître vitrier

VALLET Florian, Co fondateur et responsable d'ACTIV 'HAND

VERVOITTE Marie-Noëlle, Dirigeante de la plateforme pédagogique LU-DODAGO

ZAYET Zihar, Conseillère CESER (désignée par la PEEP), membre de la commission 7

DÉCLARATION DES GROUPES

► INTERVENTION DE PASCALE THOMASSON, AU NOM DU COLLÈGE 1

Le Numérique : une nouvelle chance pour les publics éloignés du sport et de la culture

Pourquoi traiter ensemble sport et culture ?

Ces 2 notions participent au bien-être et à l'épanouissement personnel. Ce sont des valeurs constitutives des droits humains.

L'éloignement en raison d'obstacles physiques, géographiques, socio-économiques, culturels et générationnels est un fait.

Comment le numérique peut aider à rapprocher les publics éloignés ?

De multiples intervenants sont venus nous présenter leurs actions : visite numérique de musée, spectacles, lecture, facilitation de suivi des événements sportifs, jeux vidéo, outils connectés pour accompagner l'exercice physique etc....

Cependant il faut savoir que l'accès au numérique n'est pas une réalité pour tous :

16% de la population ne se connectent jamais à Internet,

70% des non diplômés n'ont jamais effectué une démarche administrative en ligne.

Les « exclus numériques » sont pour l'essentiel les plus âgés, les moins diplômés, les foyers à bas revenus. Mais l'écart des équipements entre les catégories sociales s'est beaucoup réduit et les seniors se mettent de plus en plus au virtuel.

Les Maisons de Service au Public (MSAP) sont des lieux d'accueil où des animateurs aident à l'utilisation des outils numériques. Six opérateurs sont partenaires de ce dispositif : la CNAM, la CNAF, la CNAV, la CCMSA et le groupe La Poste. Les Maisons de service au Public luttent contre l'illectronisme, un enjeu citoyen.

La poursuite de mesures de médiation et d'inclusion numérique apparaît comme un préalable pour garantir à tous une égalité de droits et de perspectives dans tous les domaines de la vie y compris pour le sport et la culture. Les Maisons de Service au Public sont à multiplier. Les bus numériques pour les régions rurales sont une initiative à encourager. La création d'une plateforme numérique sur l'offre culturelle et sportive régionale, d'un Pass-Age numérique sont des nécessités pour réduire les inégalités d'accès à la culture et au sport par le numérique.

La région a un rôle important à tenir dans cette évolution, voilà pourquoi nous rejoignons les préconisations de la commission.

Le collège 1 votera un avis favorable à cette contribution.

► INTERVENTION D'ANNICK VRAY, AU NOM DE LA CFDT

La révolution du numérique a ouvert de gigantesques chantiers et opportunités dans notre vie quotidienne et domestique et dans de multiples domaines (santé, prévention, gestion intelligente des espaces publics, facilitant du quotidien, pratique démocratie etc.). La capacité de la population à utiliser les services numériques (dont les services publics) est la condition indispensable au développement des usages. La montée en compétences numériques des Français est un prérequis pour que l'impact de l'investissement dans le déploiement des infrastructures numériques soit maximisé.

La France est encore à la traîne sur les usages numériques : 13 millions de Français sont aujourd'hui éloignés du numérique. Plusieurs facteurs sont déterminants dans ces fractures d'usages (notamment niveau d'étude, âge, implantation territoriale). Les facteurs de cette fracture numérique sont nombreux : l'âge semble avoir une influence significative. Les plus jeunes générations sont ce qu'on appelle des « digital natives ». Dès leur plus jeune âge, elles ont été en contact avec les technologies numériques contrairement aux seniors qui n'ont pas nécessairement fait la démarche d'apprentissage et d'adaptation de leurs pratiques. Toutefois, la fracture voire l'exclusion numérique touche, au-delà des seniors, une grande diversité de publics, elle se manifeste aussi par des inégalités territoriales et socioéconomiques en matière d'accès. Réduire les inégalités de territoire en priorisant les zones blanches, rendre accessibles les équipements numériques, favoriser les usages numériques en démontrant leur intérêt, savoir associer Internet au plaisir de l'utiliser, humaniser les démarches en ligne et l'accès aux droits.

Un questionnement devra cependant être engagé dans le cadre de l'impact environnemental de la croissance numérique. Les « bonnes pratiques » numériques doivent être incluses dans chaque démarche nouvelle, dans toute approche du sujet.

Les initiatives se multiplient et vont donc progressivement réduire la fracture numérique, la contribution proposée par la commission 7 du CESER va dans ce sens. Elle soutient le développement des structures de culture de proximité et de médiation numériques ainsi que des tiers-lieux. Les actions qu'elle porte sont toutes orientées vers la mise en capacité des collectivités territoriales et acteurs locaux à se saisir des opportunités numériques.

La montée en compétences des Français doit s'accélérer et accompagner la transition des territoires pour :

Permettre à tous les citoyens et les territoires de s'approprier les usages et potentialités numériques (accès aux droits, à l'emploi, aux savoirs, citoyenneté, pratiques créatives, mobilité, etc.) ;

Développer du lien social, réduire les fractures existantes et ne pas en créer de nouvelles ;

Garantir l'accès de tous à leurs droits et aux services publics dans un contexte de numérisation des démarches et de transformation numérique des politiques publiques (télémédecine, télétravail, etc.) par la création des Maisons France Service

Bénéficier des retombées économiques en termes d'employabilité, de compétitivité, de développement de l'économie numérique et des dépenses de loisirs, mais aussi d'économies liées à la numérisation des démarches

Préparer la société et les territoires à s'adapter aux évolutions technologiques.

L'ambition de la CFDT est que l'émancipation des citoyens, dès le plus jeune âge et tout au long de la vie par une éducation aux usages du numériques soit le meilleur moyen de relever le défi de la citoyenneté à l'ère du numérique. Nous préconisons de renforcer l'éducation au numérique à toutes les étapes de la vie pour lutter contre la fracture numérique et sensibiliser aux bonnes pratiques, déroulant de fait le fil d'une éducation à la citoyenneté dans une société numérisée.

La CFDT préconise pour lutter contre les nouvelles fractures numériques

- Rendre indissociable l'e-inclusion de l'inclusion sociale via une action publique continue et globale sur tout le territoire, notamment dans les zones rurales et péri-urbaines, afin d'assurer l'éducation au numérique de tous

1- Garantir l'**égalité républicaine des citoyens** face à l'accès aux services publics et aux nouvelles opportunités numériques ;

2- Garantir l'**équité entre les territoires** dans leur capacité à mettre en œuvre leur transition numérique ;

3- Participer à une **dynamique économique vertueuse** tant au niveau national qu'au niveau local.

La CFDT votera pour cette contribution du CESER.

► INTERVENTION DE VINCENT RODRIGUEZ, AU NOM DE LA CGT

La contribution présentée ce jour « pratiques culturelles et sportives : le numérique, une réponse pour les publics éloignés » fait un état des lieux intéressant sur les politiques de démocratisation de ces pratiques, leurs limites et l'apport possible du numérique.

Elle pointe également les risques et effets du numérique, notamment en matière d'impacts environnementaux, sanitaires et d'accentuation des inégalités.

Après relecture, il nous semble que les préconisations auraient pu être plus disruptives et en tant que membre de la commission nous en prenons notre part.

L'accès aux pratiques culturelles et sportives pour les personnes isolées : c'est pour nous avant tout un enjeu de lien social, de présence humaine, de moyens financiers, de temps disponible pour les bénévoles et les usagers. Le risque est que le numérique soit encore un prétexte pour les diminuer et d'accentuer ainsi l'isolement.

Alors que le numérique sert souvent d'alibi pour un désengagement toujours croissant des services publics, des suppressions de postes et la désertification des territoires, c'est au contraire vers une remise en cause de cette logique qu'il faut aller. Ce qui est présenté comme inéluctable n'est que le fruit de décisions politiques et économiques faites par des êtres humains. Vouloir à tout prix adapter les citoyens à ces décisions est surtout un refus d'en débattre.

Alors que le numérique dispose de mannes financières toujours plus croissantes, pour mémoire 100 milliards pour le développement de la 5G en Europe, la création du campus régional du numérique, des investissements dans le CPER, etc... les budgets cultures et sports sont à la traîne, et souvent dirigés vers des événements ou des équipements prestigieux au détriment des petites structures et des pratiques amateurs, la suppression de 1600 conseillers techniques et sportifs annoncée par le gouvernement au printemps 2019 en est encore un exemple. Les premiers bilans du pass culture, 47 millions prévus, je le rappelle, basé sur une application et un chèque, démontrent par son échec, le besoin essentiel de médiation auprès des jeunes. Pour nous, la première priorité en matière financière devrait aller vers l'humain et non la technique.

Concernant le e-sport il est très difficile de le considérer comme un sport à part entière du fait qu'il n'y a pas de dépense physique au sens propre du terme. De plus, c'est pour l'instant un milieu très masculin. Enfin, considérant la dépense énergétique et sa contribution au réchauffement global, il vaut mieux monter sur un vélo que pédaler devant un écran.

Enfin, les possibilités offertes par le numérique en termes d'amélioration de la performance, que ce soit par l'analyse des comportements des sportifs, par les données physiologiques, peuvent sembler à première vue positives. Toutefois, sur ce sujet également, le recul est nécessaire, imaginons un instant leur extension dans le domaine professionnel.

Alors que le bilan climatique accablant du développement du numérique est de plus en plus partagé et indéniable, c'est à un reflux de son emprise qu'il nous faut réfléchir, et non à son développement à tout crin.

Dernier point, ce sont certes des signaux faibles, mais il nous faut aussi prendre en compte un

mouvement naissant de remise en cause de cette virtualisation du monde. L'irruption des gilets jaunes hors des réseaux sociaux vers les ronds points, le malaise exprimé par de plus en plus de jeunes ingénieurs les conduisant à abandonner de prestigieuses carrières, la contestation du modèle portée par des scientifiques comme Aurélien Barreau, Philippe Bihouix ou Jean Marc Jancovici, doivent aussi nous interroger, le fait qu'elle soit portée par des scientifiques ou des ingénieurs n'étant pas anodin.

Pour ces raisons, la CGT s'abstiendra sur cet avis.

► INTERVENTION DE FRÉDÉRIQUE RESCHE-RIGON, AU NOM DU COLLÈGE 3-4

Monsieur le Président, mesdames et messieurs,

La réalisation de la contribution « Pratiques culturelles et sportives : le numérique, une réponse pour les publics éloignés » résulte du double constat de l'existence de publics éloignés des pratiques sportives ou culturelles d'une part et du développement des techniques digitales dans ces mêmes domaines d'autre part. La possibilité d'utiliser ces dernières pour faciliter l'accès pour ces publics, et les soutiens que pourrait apporter la Région constitue donc l'objet de cette contribution.

Les collèges 3 et 4 s'inscrivent volontiers dans cette démarche qui vise à partager plus équitablement les pratiques sportives et culturelles.

Nous approuvons les préconisations proposées mais nous tenons à souligner les points suivants, évoqués comme des risques et menaces dans la contribution, mais peut être insuffisamment par rapport aux intérêts soulignés de l'approche numérique :

- en matière de pratiques sportives et culturelles, il faut différencier les problématiques et les enjeux : l'accès à l'information pour découvrir et pratiquer soi-même une activité culturelle ou sportive est une chose, la possibilité d'assister à des représentations qu'elles soient sportives ou culturelles en est une autre.

C'est encore différent du remplacement d'une activité traditionnelle par une activité virtuelle ; à titre d'anecdote, la revue de presse d'une grande radio publique soulignait ce vendredi 8 novembre le risque que représente Fortnite pour le foot en Angleterre, au point que le prince Harry en envisage l'interdiction... Ainsi certaines pratiques virtuelles peuvent aller à l'encontre d'un souhait de désédentariser les publics, en particulier les jeunes.

- des psychologues, des pédiatres, des addictologues pointent les effets délétères de l'hyperconnexion sur l'attention et sur les relations sociales. Quelle que soit la pratique, l'accès direct est aussi une façon d'accroître l'individualisme, sans plus de pratiques collectives, et avec une facilité qui peut aller jusqu'à la passivité.

- l'apparente gratuité des pratiques numériques est toute relative, il faut bien sûr un abonnement internet et un accès électrique, un équipement, et les publicités contextuelles qui apparaissent en fonction des recherches effectuées pistent les internautes avec des algorithmes performants ! Mais rentrer plus avant dans l'économie numérique nous prendrait trop de temps, nous nous contenterons d'aborder les impacts environnementaux.

- Ces impacts sont donc considérables et en constante augmentation. Rappelons les impacts pour la fabrication des matériels, d'autant que la logique économique et du progrès technique conduit à une obsolescence programmée dans un contexte de recyclage très insuffisant des composants électroniques. Rappelons les énormes quantités d'énergie nécessaires pour le refroidissement des infrastructures de stockage, avec les incidences que l'on imagine sur le réchauffement climatique.

- A la réflexion et avec le recul que donne la lecture de ce texte abouti, on pourrait aussi imaginer

des compléments incluant la culture scientifique qui mériterait une place spécifique.

Même si nous pensons que les préconisations répondent à un besoin identifié et à l'apparente inéluctabilité d'une évolution vers le numérique, il est indispensable de garder en mémoire les dangers des pratiques numériques. Nous nous devons de promouvoir un équilibre et de conserver un sens critique.

Pour penser le long terme et la persistance et le développement du lien social, pour être dans une démocratisation des pratiques et une émancipation par le sport et la culture, les outils numériques ne doivent pas devenir l'outil mais un des outils. L'existence d'un tissu associatif fort et vivant en est un autre, qui nous paraît devoir autant être consolidé que les pratiques numériques.

Les préconisations, qui visent globalement à accompagner et faciliter les pratiques digitales sportives et culturelles, dans une logique d'inclusion des publics ayant des difficultés spécifiques, vont dans le bon sens.

Pour qu'elles atteignent leurs objectifs, elles doivent s'insérer dans un ensemble et des dispositifs où les pratiques traditionnelles sont également valorisées et soutenues.

Les collègues 3 et 4, sauf expressions individuelles, voteront favorablement cette contribution.

Nous remercions Madame Véronique MACABEO, qui a accompagné efficacement le travail de la commission 7 dans l'élaboration de cette contribution.

RÉSULTATS DES VOTES



122 ONT VOTE **POUR**

0 A VOTE **CONTRE**

31 SE SONT **ABSTENUS**

0 N'A PAS PRIS PART AU VOTE

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
1	Chambre de commerce et d'industrie de région Auvergne-Rhône-Alpes	BENCHARAA Myriam				
		BREUIL Irène				
		DUBOISSET Gilles	X			
		DUPLAIN Jocelyne	X			
		PARAIRE Daniel	X			
		RENIE Stanislas				
		SIQUIER Marie-Amandine	X			
		VAYLET Jean				
		VEYRE de SORAS Christine	X			
	Mouvement des entreprises de France (MEDEF) Auvergne-Rhône-Alpes	CELMA Patrick	X			
		CHARVERON Philippe	X			
		LE JAOUEN Eric	X			
		PANSERI Anne-Sophie				
		VENOSINO Dorothée	X			
	Confédération des petites et moyennes entreprises (CPME) Auvergne-Rhône-Alpes	BESSON -THURA Séverine	X			
		DUBOSCQ Hervé	X			
		STOJANOVIC Sandrine	X			
		TARLIER Bruno	X			
	U2P Auvergne-Rhône-Alpes	CABUT Bruno	X			
		DESPRET Françoise				
		GUISEPPIN Dominique	X			
		JOUVANCEAU Pascale	X			
	Chambre régionale de métiers et de l'artisanat Auvergne-Rhône-Alpes	GIROD Pierre	X			
		LATAPIE Didier	X			
		MOLLARD André				
		PELLISSIER Elisabeth	X			
		PEYREFITTE Carole	X			
	Accord UNAPL Auvergne-Rhône-Alpes et CNPL Auvergne-Rhône-Alpes	BEZ Nicole	X			
		BLANC Dominique	X			
		MARCAGGI Christophe	X			
		ROBERT Anne-Marie	X			
	Centre des jeunes dirigeants Auvergne et Rhône-Alpes	ROBILLARD Pierre	X			
	Pôle de compétitivité Lyon Biopôle Minalogic Partenaires Céréales Vallée ViaMéca – Plastipolis et Tenerrdis	CHABBAL Jean	X			
CLEMENT Florence		X				
MARTEL Alain		X				

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
	France Chimie Aura	FURMINIEUX René-Pierre	x			
	Comité des banques Auvergne-Rhône-Alpes de la Fédération bancaire française	GRENIER Pierre-Henri	x			
	UIMM Auvergne-Rhône-Alpes	BORDES Claude	x			
		PFISTER Françoise	x			
	Fédération française du bâtiment de la région Auvergne-Rhône-Alpes	REYNIER Frédéric	x			
	Fédération régionale des travaux publics Auvergne-Rhône-Alpes	CORNUT Jean-Marc	x			
	Accord Fédération nationale des transports routiers Auvergne-Rhône-Alpes et Fédération des entreprises de transports et logistique de France	LASSALLE Valérie	x			
	Union inter-entreprises de Lyon et sa région	POTELLE Jean-Charles				
	Association régionale Auvergne-Rhône-Alpes des industries agro-alimentaires	TRICHARD Alain	x			
	Accord entre délégation territoriale de l'union des entreprises et des salariés pour le logement et les chambres régionales de la Fédération de promoteurs constructeur de France Auvergne-Rhône-Alpes	VERRAX Eric	x			
	SYNTEC Rhône-Alpes	DESSERTINE Philippe	x			
	Accord entre les directions régionales de la SNCF, d'EDF et de la Poste	THAUVETTE Alain	x			
	Union nationale industries carrière Auvergne-Rhône-Alpes	BOISSELOIN Alain				
	Chambre régionale d'agriculture Auvergne-Rhône-Alpes	FIALIP Yannick	x			
		FLAUGERE Jean-Luc	x			
		THOMASSON Pascale	x			
	Fédération régionale des syndicats d'exploitants agricoles Auvergne-Rhône-Alpes	COMBE Véronique	x			
		ROYANNEZ Jean-Pierre	x			
	Les Jeunes agriculteurs Auvergne-Rhône-Alpes	COTTIER Sandrine				
		LEROY Jérémy	x			
	Confédération paysanne Auvergne-Rhône-Alpes	GUINAND Jean			x	
		ROUX Annie			x	
	Coordination rurale Auvergne-Rhône-Alpes	LAMIRAND Georges	x			
	COOP de France Auvergne-Rhône-Alpes	CHAVOT Christophe				
	Confédération régionale de la mutualité, de la coopération et du crédit agricole Auvergne-Rhône-Alpes	JOUVE Henri	x			
	Union des employeurs de l'économie sociale et solidaire	BERNELIN Thierry				

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
2	Comité régional de la Confédération générale du travail Auvergne-Rhône-Alpes	BASCOULERGUE Gisèle			X	
		BENSELLA Lynda			X	
		BERAUD Catherine			X	
		BOUVERET Lise			X	
		BOUVIER Bruno			X	
		CANET Fabrice			X	
		DA COSTA Rosa			X	
		FATIGA Antoine			X	
		FAURE Philippe			X	
		GELDHOF Nathalie			X	
		GUICHARD Karine	X			
		HOURS Eric			X	
		MARGERIT Laurence			X	
		MURCIA Jean-Raymond			X	
		NATON Agnès	X			
		PUTOUX Laurent			X	
		RODRIGUEZ Vincent			X	
	TOURNEUX Stéphane			X		
	Union régionale de la Confédération française démocratique du travail Auvergne-Rhône-Alpes	BARRAT Jean	X			
		BOLF Edith	X			
		DUPUIS Steve	X			
		FASOLA Blanche	X			
		GUILHOT Jean-Marc	X			
		GUILLOT Daniel	X			
		JUYAUX-BLIN Christian	X			
		LAGNIER Christine	X			
		LAMOTTE Bruno	X			
		LOZAT Jean-Luc	X			
MORAIN Marie-Christine		X				
MORISSE François	X					
NINNI Agnès	X					
RAUFAST-BENBAKKAR Michelle	X					
ROUSSY Delphine	X					
SIVARDIERE Patrick	X					
VRAY Annick	X					

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
3	Union régionale de la Confédération générale du travail Force ouvrière Auvergne-Rhône-Alpes	BERTHIER Jeannine				
		BLACHON Eric			x	
		BOCHARD Frédéric			x	
		DELAUME Colette			x	
		GILQUIN Jean-Pierre				
		LEYRE Michelle	x			
		PICHOT Arnaud				
		ROUVEURE Gisèle	x			
		SAMOUTH Pascal	x			
		SEGAULT Hélène				
		VINCIGUERRA Pio				
	Accord entre l'union régionale de la Confédération des travailleurs chrétien Auvergne et l'Union régionale de la Confédération française des travailleurs Rhône-Alpes	GAUDIN Valérie				
		GRANDJEAN François	x			
		LAURENT Bernard	x			
	Union régionale de la Confédération française de l'encadrement Confédération générale des cadre Auvergne-Rhône-Alpes	ACOLATSE Erick	x			
		CARCELES Robert	x			
		CARUANA Laurent	x			
		GALLIEN Sylvie	x			
		GILBERT Madeleine	x			
	Union régionale de l'Union nationale des syndicats autonomes Auvergne-Rhône-Alpes	BISSON Bruno	x			
		HAMELIN Catherine	x			
		MUSSET Sophie	x			
		MYC Michel	x			
	Fédération syndicale unitaire Auvergne-Rhône-Alpes	DI MARCO Anna	x			
	Union syndicale solidaires Auvergne-Rhône-Alpes	MILBERGUE Denise				
		VELARD Patrick				
	Union régionale des associations familiales Auvergne-Rhône-Alpes	VIGNAUD Béatrice	x			
Caisses d'allocations familiales de la région Auvergne-Rhône-Alpes	VIALLE Alain	x				
Accord entre CARSAT Auvergne, CARSAT Rhône-Alpes et l'association régionale des caisses de MSA Auvergne-Rhône-Alpes	DOGNIN DIT CRUISSAT Sarah	x				
GROUPAMA Auvergne-Rhône-Alpes	LAOT Patrick	x				
Union régional de la Mutualité française Auvergne-Rhône-Alpes	AUBRY Marc	x				
Fédération hospitalière de France régional Auvergne-Rhône-Alpes	GEINDRE Catherine					
Accord entre la délégation Auvergne-Rhône-Alpes de l'Union française des retraités, UNIORPA, Union régionale des Fédération départementales Génération Mouvement les aînés ruraux et Fédération national des associations de retraités Auvergne-Rhône-Alpes	AUSSEDAT Philippe	x				
Accord entre le CREAM Auvergne et le CREAM Rhône-Alpes	CLAVERANNE Jean-Pierre	x				
URIOPSS Auvergne-Rhône-Alpes	RAYNAUD Frédéric					
Union régionale SCOP et SCIC Auvergne et Rhône-Alpes	BABOLAT Guy					
Association pour le digital en région Auvergne-Rhône-Alpes	PROST Michel-Louis	x				

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
	Conférence des établissements publics de recherche en Auvergne-Rhône-Alpes	PELLA Dominique				
	Accord entre les présidents de l'Université de Lyon, de l'Université Grenoble-Alpes et l'Université Clermont Auvergne et associés	BERNARD Mathias				
		BOUABDALLAH Khaled				
		DUMASY Lise				
		MEZUREUX Nathalie	X			
	Section régionale FCPE, PEEP, UNAPE, URAPEL Auvergne et Rhône-Alpes	BENOIT Jean-Marie			X	
		SAGOT Fabrice				
		GALLO Anaïck	X			
		ZAYET Zihar	X			
	Association Lyon place financière et tertiaire	LAC Jean-Pierre	X			
	CRAJEP Auvergne-Rhône-Alpes	COURIO Valérie			X	
		MONNET Alexis			X	
	Union régionale des centres d'information sur les droits des femmes et des familles Auvergne-Rhône-Alpes	BROUSSAS Paulette	X			
	Accord entre UNEF, AFEV, FAGE et UNI	BARRETT Charlotte			X	
		MEKEDDEM Nassim			X	
	Union régionale des fédérations laïques Auvergne-Rhône-Alpes	QUADRINI Antoine	X			
	Accord entre le comité régional olympique et sportif Auvergne et le comité régional olympique et sportif Rhône-Alpes	PLASSE Marie-Christine	X			
	Comité régional du tourisme Auvergne-Rhône-Alpes	PESCHIER Rémi	X			
		VIGNAT Josette	X			
	Accord union fédération des consommateurs Auvergne et Rhône-Alpes	POSSE Robert				
	Chambre régionale de l'économie sociale et solidaire	MOYROUD Anne	X			
		ROSENBERG Armand				
	Accord entre l'association Rhône-Alpes des conservateurs (ARAC) et la Fondation du patrimoine	NUIRY Jean-Bernard	X			
	Syndicat des entreprises artistiques et culturelles	MANOLOGLOU Antoine	X			
	Accord association sauve qui peut le court métrage, association Ardèche Images, EPCC, CITIA, association IMAGINOVE, association GRAC, association ACRIRA, association les Ecrans, association Plein champ et la Cinéfabrique	MARTIN Gérard	X			
	Accord entre les associations de bibliothécaires de France Auvergne et Rhône-Alpes, associations des libraires d'Auvergne et de Rhône-Alpes	MASSAULT Christian			X	
	Accord ARRAHLM, CNL, SOLIHA, EPL et UNPI	ARGENSON Jean-Jacques	X			
		JUILLAND Christine				
		LE FAOU Michel				
		GRATALOUP Sylvain			X	
		Non désigné(e)				
	Fédération des acteurs de la solidarité Auvergne-Rhône-Alpes	BEDIAT Patrick			X	

COLLÈGE	ORGANISATION	NOM	POUR	CONTRE	ABST	NPPV
	Accord ATD Quart-Monde, union régionale des entreprises d'insertion Auvergne-Rhône-Alpes, secours populaire française Rhône-Alpes et Auvergne, délégation régionale du Secours catholique Auvergne et Rhône-Alpes	GOUEDARD-COMTE Marie-Elisabeth			x	
	Mission régionale d'information sur l'exclusion	CONDAMIN Yvon	x			
	Association filière bois Fibois Auvergne-Rhône-Alpes	BAREAU Anne-Marie	x			
	Accord entre URAPEI Rhône-Alpes et Auvergne, direction régionale de l'APF Auvergne-Rhône-Alpes, Fondation Perce Neige, APAJH Auvergne-Rhône-Alpes	PICCOLO Maël				
	Association nationale des apprentis	CADIOU Aurélien				
	Accord entre la Fondation OVE et Handi-Sup Auvergne	DEMAGNY Jean-Pierre	x			
	Jeune chambre économique Auvergne-Rhône-Alpes	BONNEFOY Thomas	x			
		PROFIT Linda	x			
	Union des fédérations Auvergne-Rhône-Alpes de protection de la nature	EROME Georges	x			
		RESCHE-RIGON Frédérique	x			
	Fédération régionale Auvergne pour la protection de la nature et de l'environnement	SAUMUREAU Marc	x			
	Ligue de coordination Auvergne-Rhône-Alpes de protection des oiseaux	RIVIERE Elisabeth	x			
	Conservatoire d'espace naturels d'Auvergne	AUBERGER Eliane	x			
	Fédération régionale des chasseurs d'Auvergne-Rhône-Alpes	CERNYS Rémy	x			
	Personnalités qualifiées en lien avec l'environnement et le développement durable	DESSEIN Aurélie			x	
		D'HERBOMEZ-PROVOST Sophie	x			
		GUIEAU Willy	x			
		VERDIER Jean-Louis	x			
4	Personnalités qualifiées	BARATAY Denis	x			
		BRUNO Marie	x			
		DOYELLE Manon	x			
		FAUREAU Bernard				
		GELAS Nadine	x			
		HABOUZIT Michel	x			
		MARGUIN Christophe				

CONTACTS

DÉLÉGUÉ GÉNÉRAL

Grégory MOREL

gregory.morel@auvergnerhonealpes.fr – Tél. : 04 26 73 41 95

DÉLÉGUÉE GÉNÉRALE ADJOINTE

Véronique MACABEO

veronique.macabeo@auvergnerhonealpes.fr – Tél. : 04 26 73 47 44

CHARGÉE D'ÉTUDE

Véronique MACABEO

veronique.macabeo@auvergnerhonealpes.fr – Tél. : 04 26 73 47 44

CONTACT PRESSE

Nancy PIEGAY

nancy.piegay@auvergnerhonealpes.fr – Tél. : 04 26 73 40 44

Vous souhaitez suivre l'actualité du CESER Auvergne-Rhône-Alpes,
inscrivez-vous à notre newsletter sur

lettre.ceser@auvergnerhonealpes.fr

ou retrouvez les informations sur le site internet
de la Région Auvergne-Rhône-Alpes :

www.auvergnerhonealpes.fr/ceser

CONTRIBUTION

Héritière d'une volonté de démocratisation ancienne et poursuivie jusqu'à nos jours, une offre d'activités culturelles et sportives, abondante et variée, est disponible depuis longtemps en région. Pour autant, de nombreux habitants d'Auvergne-Rhône-Alpes demeurent éloignés de ces pratiques : distances géographiques, accessibilité physique, freins socio-culturels ou générationnels... L'accès au sport et à la culture demeure, pour certains, difficile, appelant une poursuite des efforts engagés de longue date en la matière.

Les technologies digitales, qui irriguent de manière croissante les champs du sport et de la culture, constituent-elles des ressources nouvelles pouvant être mises au service de ces publics dits « éloignés » ? Apportant diverses aides à la pratique ou en constituant la matière même, facilitatrices et incitatrices, elles renouvellent les conditions de l'expérience culturelle et sportive, et peuvent permettre de surmonter de nombreux obstacles.

Toutefois, la maîtrise numérique, qui en constitue le sésame, demeure à ce jour insuffisante pour de larges parts de la population, et nécessite un accompagnement attentif auprès des publics éloignés du sport et de la culture, afin de leur permettre de bénéficier des opportunités nouvelles ainsi générées.

NUMERIQUE | PUBLIC ELOIGNE | ILLECTRONISME | PRATIQUE CULTURELLE | PRATIQUE SPORTIVE | E-SPORT | JEU VIDEO | SPORT CONNECTE | REGION AUVERGNE-RHONE-ALPES |

Crédits photos : 123 rf

www.auvergnerhonealpes.fr/ceser