



Pratiques culturelles et sportives : le numérique, une réponse pour les publics éloignés

NOVEMBRE 2019

—
SYNTHÈSE
—

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 sportive, et les dépenses des ménages en activités créatives, artistiques et de spectacles ont presque triplé en 35 ans.

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.



Les préconisations du CESER



Axe 1

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

► Préconisation 1 Professionaliser 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...).

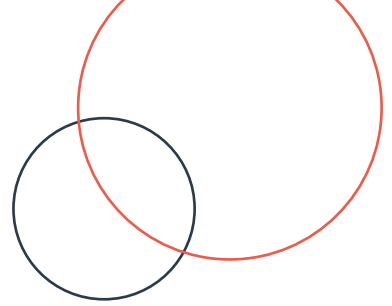
Porteur de projet :

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.



2



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.



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.

Téléchargez l'avis sur ceser.auvergnerhonealpes.fr

CESER AUVERGNE - RHÔNE-ALPES / LYON

8 rue Paul Montrochet - CS 90051 - 69285 Lyon cedex 02
T. 04 26 73 49 73 - F. 04 26 73 51 98

CESER AUVERGNE - RHÔNE-ALPES / CLERMONT-FERRAND

59 Bd Léon Jouhaux - CS 90706 - 63050 Clermont-Ferrand Cedex 2
T. 04.73.29.45.29 - F. 04.73.29.45.20