



bornybuzz
La Passerelle

ASSEMBLEE GENERALE ORDINAIRE

16 septembre 2022

17h15

Metz Borny

**RAPPORT MORAL
RAPPORT D'ACTIVITÉ**

2021

La Passerelle/Borneybuzz

6/21 rue de Normandie

57070 METZ

03 55 00 13 55

contact@bornybuzz.fr

Au sommaire

1	Rapport moral sur l'exercice 2021	4
2	La vie de l'association en 2021	6
2.1	Le Conseil Collégial	6
2.2	Les commissions de travail	6
2.3	L'équipe	7
3	Bornybuzz Média.....	9
3.1	Le projet.....	9
3.1.1	Les articles en lignes.....	9
3.1.2	Les émissions de Radio.....	11
3.1.3	Emissions jeunesse	11
3.1.4	Les réseaux sociaux	12
3.2	Les actions complémentaires	12
3.2.1	Journalisme de solutions participatif	12
3.2.2	Cactus	12
3.2.3	Animations estivales.....	13
3.3	Accompagnement.....	13
4	Bornybuzz Vidéo.....	15
4.1	Accompagnement.....	15
4.2	Animations estivales.....	15
4.3	Prestations.....	15
5	Jeux vidéo	16
5.1	Le projet.....	16
5.2	Ateliers multi partenariaux.....	16
5.3	Les actions complémentaires	17
5.3.1	Animations estivales.....	17
5.3.2	Quartier d'été.....	18
6	Fabrique de territoire	18
6.1	Bornybuzz Numérique	19
6.1.1	Education aux médias et à l'information	19
	<i>Bornyspeech</i>	19
	<i>Marketing et dark patterns dans les jeux vidéo</i>	19
6.1.2	Le FabLab.....	20
	We love Robots	20
	<i>Coworking ado</i>	20
6.1.3	Inclusion numérique.....	21
6.1.4	Formations	22

6.1.5	Actions d'accompagnement à la parentalité	23
	Projet sur le Harcèlement	23
	Ateliers jeux vidéo parentalité.....	23
6.2	Les actions complémentaires	24
6.2.1	Les Invisibles.....	24
6.2.2	Vital été	24
6.2.3	Cité éducative.....	25
6.2.4	Animations estivales.....	26
6.3	Bornybuzz Numérique : point sur la saison 2021.....	27
6.4	Le réseau des Tiers-Lieux en Grand Est	27
6.4.1	Partage et mutualisation d'outils qui peuvent servir d'autres tiers-lieux	28
6.4.2	Accompagnement des collectifs	28
6.4.3	Accompagnement des tiers-lieux dans leur création ou leur développement .	29
6.4.4	Actions de médiation/formation numérique.....	30
6.4.5	Promotion du réseau.....	30
6.5	Nos partenaires	31
6.5.1	Ils soutiennent nos projets.....	31
6.5.2	Ils participent à nos projets, les coconstruisent.....	32
6.5.3	Ils nous ont fait confiance	33
7	Toutes nos coordonnées :	35
	La Passerelle	35
	Bornybuzz Numérique.....	35
	Bornybuzz Vidéo.....	35
	Notre site internet.....	35

1 Rapport moral sur l'exercice 2021

Le projet d'orientation 2020-2025 détermine nos grands domaines d'activités qui sont :

- ✓ Média de proximité Bornybuzz
- ✓ La médiation numérique
- ✓ L'accompagnement de structure
- ✓ Lutte contre les discriminations

2021 a été l'occasion de prolonger les actions engagées en 2020, de diversifier nos ressources (moyens matériels), élargir notre périmètre d'intervention et de développer nos compétences dans le respect des valeurs affichées dans nos statuts actuels.

Pour dynamiser la citoyenneté et le lien social nous avons créé une chaîne Smart news avec de nouveaux créneaux de diffusion sur TikTok.

Pour être un acteur identifié de la vie locale nous avons :

- ✓ Déployer des ateliers Jeux Vidéo sur 7 quartiers messins
- ✓ Bornybuzz s'est bien engagé dans le dispositif Cité éducative, autour de 3 projets :
 - Des ateliers Radio pour les CM1/CM2 et des ateliers Codage et robotique pour les CP dans toutes les écoles du quartier
 - La formation des parents à l'utilisation des espaces numériques de travail des établissements scolaires du quartier

C'est dans ce même esprit que nous avons souhaité contribuer à la création du réseau des tiers-lieux en Grand-Est, et en sommes co-fondateur.

Nous avons aussi proposé des activités socio-éducatives et culturelles autour des technologies de l'information et de la communication. Ainsi nous avons pu mettre à disposition des jeunes sous diverses formes d'organisation un fablab, des Game studies, des jeux vidéo, du Mash- up, du Mojo (Journalisme Mobile). Nous avons accompagné des projets individuels et ouvert des ateliers « inclusion numérique » destiné aux adultes.

Pour élargir nos domaines d'activités et renforcer nos compétences, l'équipe de salariés s'est renforcée avec trois nouveaux recrutements :

- ✓ Benjamin Ch. en mars pour le remplacement de Laura sur le poste de journaliste territorial
- ✓ Laouari en septembre pour l'inclusion numérique
- ✓ Benjamin Ca. en juillet, puis Natacha en septembre pour les ateliers jeux vidéo

Concernant nos ressources matérielles, Bornybuzz s'est doté d'une imprimante 3D et de e-robots pour compléter son Fablab.

Cette année encore, le Covid a perturbé notre fonctionnement provoquant des arrêts maladie – 6 salariés sur 8 ont été positifs au Covid fin novembre 2021- nécessitant du télétravail à de nombreuses reprises.

Et pour finir nous avons reçu dans nos locaux Elisabeth Moreno la ministre déléguée chargée de l'égalité entre les femmes et les hommes, qui souhaitait échanger sur nos divers projets traitant de la lutte contre les discriminations, la mixité sociale, etc. et comment nous intégrons ces notions de manière transversale dans l'ensemble de notre activité.

Le Conseil Collégial tient à remercier, toute l'équipe de salariés pour son implication et son adaptabilité dans un contexte difficile pour la deuxième année consécutive, les partenaires associatifs et financiers qui nous soutiennent nos projets.

Les perspectives pour 2022 sont moins enthousiasmantes. De fortes réductions de subvention nous contraignent à revoir nos projets et à réorganiser la structure, encore !

Les membres du Conseil Collégial



2 La vie de l'association en 2021

2.1 Le Conseil Collégial

Le Conseil Collégial a été réélu dans ses fonctions lors de l'Assemblée Générale du 2 juillet 2021.

Composition du Conseil Collégial au 02/07/2021

Les membres élus :

- Hülya Akgedik
- Brigitta Hillenweck
- Michèle Medoc
- Jean François Spitznagel

Les membres associés :

- Léo Souilles-Débats
- Benjamin Cabaret pour Reverse Gaming

Un membre de droit :

- Gaëlle Todeschini – directrice

Les réunions du Conseil Collégial :

- ↳ 3 réunions : 28/04, 08/06 et 17/09
- ↳ En 2021, le Conseil Collégial aura surtout contribué au développement et à la structuration des divers projets de l'association. Il aura dû faire face, encore, à l'organisation globale face au Covid, prendre rapidement des décisions pour répondre aux sollicitations des collectivités locales, en, notamment, décidant de la création d'un poste sur le seul engagement verbal d'un élu messin.

2.2 Les commissions de travail

Commission Finances et RH :

- ↳ 13/01, 17/03, 15/04, 23/04, 15/05, 01/06, 26/08, 27/08, 09/11

Commission Bornybuzz Média :

- ↳ 23/03 : Points sur
 - Le journalisme de solution
 - La refonte du site
 - Les liens avec les conseils citoyen et leur projet sur la mobilité douce (finalement annulé par la mairie)
 - Les conférences de rédactions publiques
 - Le passage de flambeau entre Laura et Benjamin

Commission Médiation Numérique :

- ↳ Les 08/04 et 05/07 : Points sur :
 - Les avancées de la mise en place de la fabrique du territoire (activités inclusion numérique, fablab et éducation aux médias)
 - Les dispositifs numériques (Hub, Pass numérique, etc.)

Commission Adhérents :

- ↳ 24/06, 30/06

2.3 L'équipe

Ils sont partis :

Maël BARA : Son contrat d'apprentissage a pris fin le 31 août 2021. Maël a obtenu sa licence « Animateur Facilitateur de Tiers-Lieux Éco-Responsable ». Il a quitté Metz pour rejoindre sa région d'origine.

Liane KUTLAR : Conceptrice et animatrice vidéo, Liane a décidé de quitter la structure le 10 mai 2022 après 10 ans passés à évoluer au sein de La Passerelle Bornybuzz. Arrivée comme jeune volontaire en service civique, elle avait été embauchée en contrat d'avenir puis pérennisée sur son poste de conceptrice et animatrice vidéo.

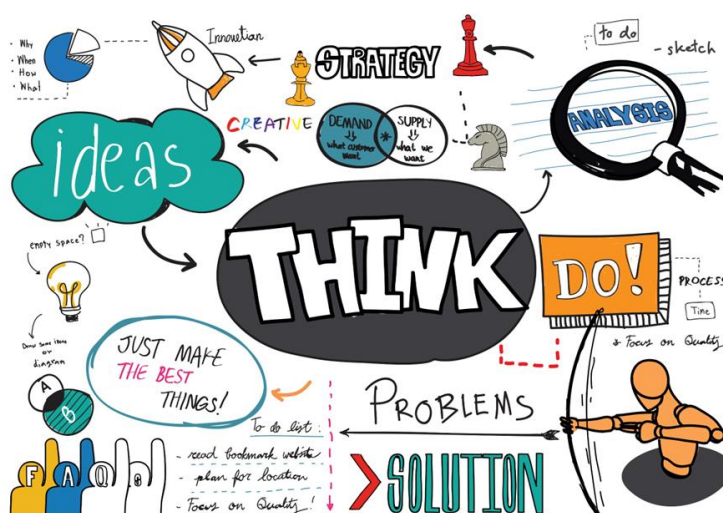
Benjamin CABARET : Embauché initialement pour le poste de médiateur ESport et Games studies, Benjamin a préféré mettre fin à sa période d'essai. Il aura contribué au diagnostic nous ayant permis de construire le projet « jeux vidéo », aura rencontré les partenaires et fait l'état des lieux des structures pour définir les besoins en matériel et les problématiques de connexion internet dont souffrent nombre d'entre elles.

En avril 2022, Benjamin a été coopté au Conseil Collégial, au nom de son association Reverse Gaming.

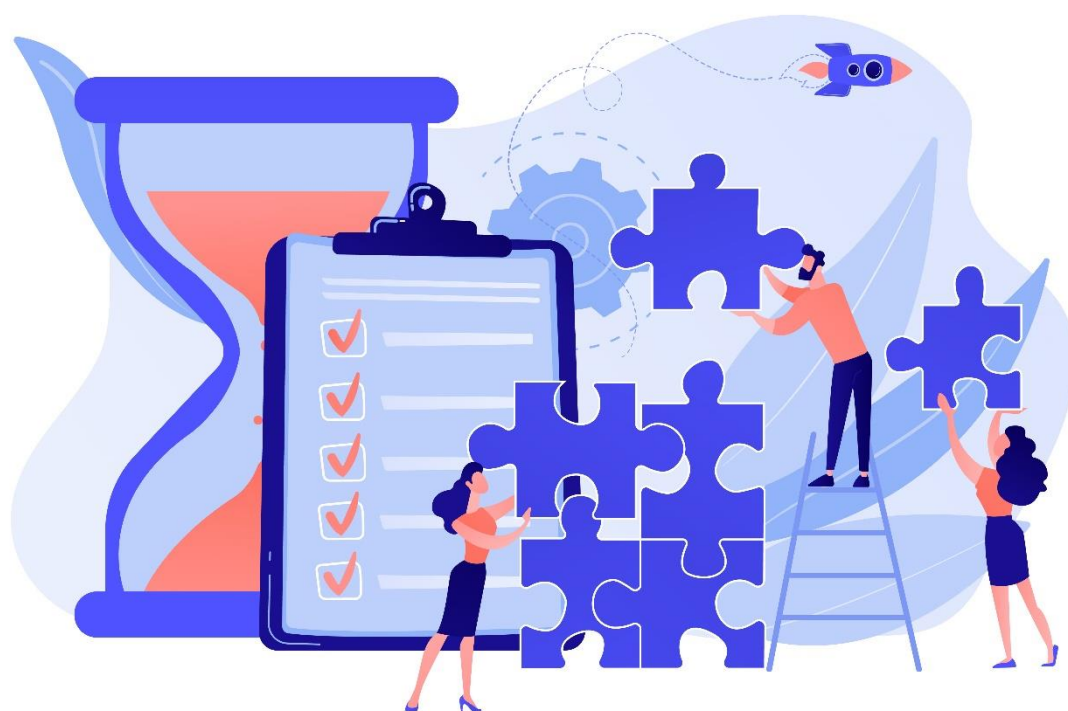
Ils nous ont rejoints :

Natacha DUVOISIN : Pour donner suite à une demande de la ville de Metz pour la mise en place d'ateliers « jeux vidéo » dans les quartiers populaires, Natacha a rejoint l'équipe le 29 septembre 2021, sur une création de poste, comme médiatrice culturelle pour la promotion de la culture vidéoludique. Cette création de poste est soutenue par la région Grand Est.

Laouari BENHAMED : pour nous permettre de mener nos actions d'inclusion numérique, Laouari a été embauché le 13 septembre 2021 comme médiateur numérique. Son poste bénéficie du dispositif Adulte-Relai.



LES PROJETS DE BORNIBUZZ

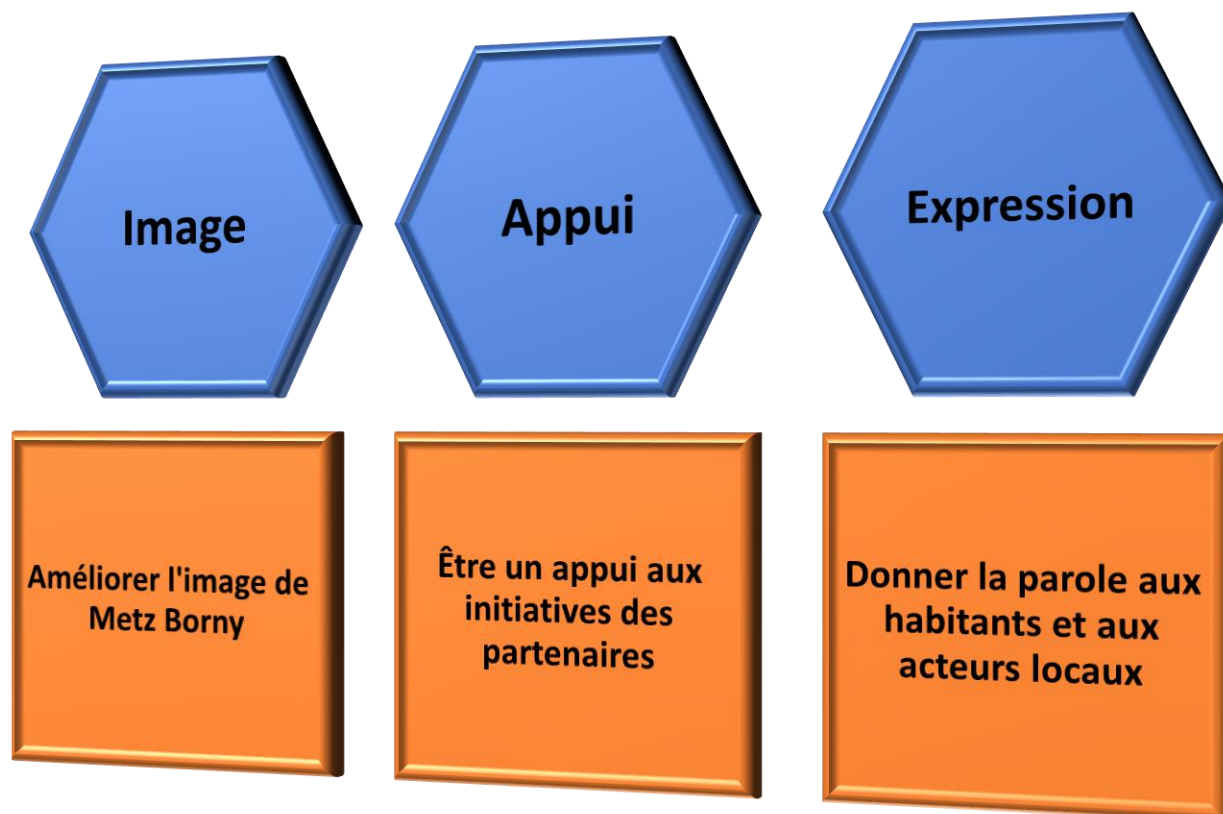


3 Bornybuzz Média

3.1 Le projet

bornybuzz.fr : *Un média social et numérique, au plus proche des habitants*

Bornybuzz poursuit les objectifs définis par sa charte éditoriale constitutive ↗



3.1.1 Les articles en lignes

132 articles ont été publiés sur Bornybuzz entre le 1er janvier et le 20 novembre.

3.1.1.1 Les volontaires de l'info

Depuis 2012, Bornybuzz accueille des jeunes engagés en service civique sur une mission de « Accompagnateur/trice pour la participation citoyenne des habitants » que l'on appelle en interne « volontaire de l'info ».

Leur mission :

- ✓ Aller à la rencontre des habitants pour présenter les différentes manifestations et activités de l'association et de ses partenaires ;
- ✓ Repérer et valoriser les initiatives locales ;
- ✓ Analyser les informations et proposer des modes de diffusions à même de créer de l'intérêt pour les visiteurs des sites web participatifs animés par La Passerelle ;
- ✓ Réaliser des actions favorisant l'expression des habitants et leur rencontre quel que soit leur âge.

Pendant 6 mois, à raison de 24h/semaine, chaque jeune a la possibilité de se former aux métiers du journalisme, en s'initiant à la vidéo (prise de vue et montage), à la photo, aux interviews, aux articles papier. Pour chaque période, ce sont 2 jeunes qui sont accompagnés.

En 2021, nous avons accueilli :

- Ulysse et Chrisa : jusqu'en avril 2021
- Nathan et Safiya : d'avril à octobre 2021
- Alexandre et Elisa : à partir d'octobre/décembre 2021

Chaque jeune passe son PSC1 (brevet de premiers secours) et bénéficie d'une formation civique et citoyenne organisée par nos soins : « La Fabrique de l'information »

Chacun bénéficie également d'un accompagnement individuel de 4h/semaine, et d'un entretien collectif par mois.

Notre agrément a pris fin le 12 juin 2022. A partir de septembre 2022, nous travaillerons en collaboration avec le Cri-Bij, en intermédiation.

Les articles publiés par nos volontaires de l'info sont tous signés « **Sam & Claire** ». Leurs sujets concernent le plus souvent les actualités des quartiers.

➡ Vous pourrez les retrouver sur bornybuzz.fr

3.1.1.2 Les reportages, documentaires et micros-trottoirs

Le média propose également des articles de fond, réalisés par notre journaliste territorial et/ou par d'autres membres de l'équipe salariée.

Exemple de sujets traités en 2021 (liste non exhaustive) :

- **Santé** : Sensibilisation à la vaccination contre le covid-19
 - Reportage au centre de vaccination de Metz au Palais des sports du Saint Symphorien
- **Cadre de vie** : Réaction face à l'abattage du saule pleureur de la place Fossel à Borny
 - Micro-trottoir des réactions des habitants
 - Article de fond sur la question de la gestion des déchets.
- **Sécurité** : Présentation de la police du quotidien
 - Interview de M. Hervé Niel
- **Loisirs** : ce que veulent les jeunes
 - Micro-trottoir auprès des jeunes de Borny sur leurs attentes en matière de loisirs
- **Solidarité** : présentation des Restos du cœur
 - Interviews et présentation des services proposés
- **Education aux médias** : représentation des jeux vidéo
 - Micro-trottoir auprès des messins
 - Réactions et débunkage par des professionnels : « Jeux-vidéo ne campez plus sur vos position »

➡ Tous ces sujets sont à retrouver sur bornybuzz.fr

3.1.2 Les émissions de Radio

Nous avons développé de nombreux formats radio, mais la crise de coronavirus a mis un coup d'arrêt à certains d'entre eux. Il s'agit notamment de la radio H2B, en partenariat avec le collège des Hauts-de-Blémont.

La Radio des Parents est un format qui se développe. Les parents y sont de plus en plus impliqués.

Borny School, qui a vu le jour grâce aux résidences d'artistes proposées par le service culturel de la ville a pu se développer avec le soutien des financements de la Cité éducative.

3.1.2.1 Radio des Parents

Cinq émissions de radio ont été enregistrées malgré les difficultés liées à la crise sanitaire : 4 radios des parents + 1 micro-ouvert spécial confinement.

Les radios ont réuni en 2021 20 femmes différentes, dont 14 vivent en QPV (à Borny), 6 aux 4 Bornes.

Dates et partenaires :

- ✓ 06/01/21 : à Borny avec CASSIS
- ✓ 25/03/21 : à Borny avec les PEP Lor'Est
- ✓ 20/05/21 : au 4 Bornes avec la MJC des 4 Bornes
- ✓ 10/06/21 : à Borny avec l'école M. Barrès
- ✓ 08/10/21 : à Borny avec l'accueil famille des PEP



3.1.2.2 Cité éducative

Le quartier de Metz-Borny a été labellisé « Cité éducative » en 2021.

Pour répondre à l'appel à projet de la ville et de l'état, nous avons proposé, en collaboration avec le coordinateur REP+, de développer notre format Borny School sur l'ensemble des groupes scolaires du quartier.

Le projet a démarré fin 2021 pour s'achever en juin 2022.

Il a été mené en lien avec les professeurs des écoles.

Ce sont 69 enfants scolarisés en CM1/CM2 du quartier qui ont participé directement à l'action.

3.1.3 Emissions jeunesse



En 2021, le **Journal des Jeunes** a choisi d'aborder le thème des jeux vidéo avec pour projet principal, la construction d'une borne d'arcade fonctionnelle.

En 3 stages, et 2 sorties spéciales (les extras du JJ), les 9 jeunes engagés sur la saison ont traité le sujet des Jeux vidéo en profondeur. Le projet « fil rouge » a pu être terminé sans problème. BornyBuzz possède désormais sa propre Borne d'Arcade fonctionnelle fabriquée entièrement par l'équipe des ados du JJ.



A voir sur bornybuzz.fr !

3.1.4 Les réseaux sociaux

Bornybuzz est présent sur de nombreux réseaux sociaux :



Facebook : diffusion d'informations pratiques en direction des parents/adultes



Twitter : partage des articles de fond dans le champ de l'éducation aux médias



Instagram : story sur les événements des quartiers, partage de réalisations



Tik-Tok : ouverture d'une chaîne de journalisme mobile, sujets réalisés par les volontaires de l'info et des adolescents des quartiers

3.2 Les actions complémentaires

Afin de répondre aux besoins des habitants et aux demandes des collectivités, Bornybuzz met en place des projets complémentaires, qui sont organisés en plus de nos actions habituelles. Ces projets, souvent chronophages, doivent s'intégrer dans les emplois du temps des équipes, qui font alors preuve de souplesse et de flexibilité.

3.2.1 Journalisme de solutions participatif

En 2020, nous voulions proposer aux habitants du quartier de Metz-Borny de participer à la réalisation d'un documentaire qui s'emploierait à analyser et à diffuser des initiatives qui apportent des réponses concrètes, reproductibles, à une problématique partagée par tous. Pour cette première expérimentation, nous avons proposé aux habitants du quartier d'aborder le sujet du cadre de vie, et notamment de la « propreté ».

Le Covid a mis à mal ce projet, nous obligeant à demander un report de financements en 2021, puis en 2022.

Or, garder un groupe d'habitants motivés sur une si longue période n'est pas chose aisée. Aussi, plutôt que de réaliser un documentaire, nous avons opté pour une série de reportage sous la thématique de la propreté, en prenant pour exemples des problématiques du quartier.

3.2.2 Cactus

Cactus est une chaîne YouTube créée avec nos partenaires engagés dans la lutte contre les discriminations.

En 2021, nous nous étions engagés à finir le projet qui devait être mené l'année précédente, mis à mal par les périodes de confinements.



En partenariat avec l'association Couleurs Gaies, 4 épisodes ont été tournés :

- ✓ L'antiracisme à l'épreuve des surenchères identitaires.
- ✓ Le racisme antiblanc
- ✓ T'es pas concerné donc tu n'as rien à dire
- ✓ La non-mixité

Bornybuzz a également présenté l'exposition "Mon quartier fier et solidaire", réalisée par couleurs Gaies pour permettre aux habitants, et aux jeunes, de la voir.

- ↳ L'exposition a eu un succès mitigé : 25 personnes au vernissage et seulement 2 classes de collège, les mesures sanitaires en sont aussi responsables.

3.2.3 Animations estivales

Comme chaque année, le service jeunesse de la ville de Metz lance un appel à projets aux associations du territoire pour la mise en place d'activités sur la période estivale.

Bornybuzz y a répondu et a proposé 8 activités, organisées sur 55 créneaux, à destination de tous les publics entre 5 et 16 ans.

Pour le Média, il s'agissait :

- ✓ Une semaine de stage Fake news et complots pour les 14/16 ans
 - **Taux de fréquentation : 12%**
- ✓ Une semaine de stage Journalisme MOJO pour les 12/16 ans
 - **Taux de fréquentation : 33%**

3.3 Accompagnement

M. Tahri, adjoint au Maire de Metz à la politique de la Ville nous a présenté deux hommes du quartier de Borny qui cherchaient une structure porteuse pour développer une émission de radio valorisant les talents locaux. Cette demande, et cette démarche, correspondant à la ligne éditoriale du média Bornybuzz, animé par l'association, nous avons accepté de les accompagner.

Cette demande n'était pas isolée, elle faisait écho à d'autres besoins recensés par l'association en termes d'accompagnement de création d'entreprise.

Ces 2 hommes, de 40 ans, ambitionnaient de pouvoir se créer un emploi. Ils ne veulent pas animer bénévolement une émission de radio sur une web-TV locale.

Nos questions étaient :

- ✓ Comment les accompagner au mieux tout en construisant un projet global autour du média Radio qui serait mis à disposition de la population ?
- ✓ Comment créer pour Borny, une « Maison de la Radio » ?

Seul l'objectif d'accompagnement de ces deux hommes a reçu un accord favorable et un financement, pour une période « d'essai » de septembre à décembre 2021.

Le projet de création d'émission et d'un label de Bachir et Adil n'a pas abouti.

Cependant, Bornybuzz a mis en œuvre tous les moyens pour les accompagner.

Ils ont refusé toutes les pistes d'accompagnement, toutes les pistes de formation et de professionnalisation.

Ces deux hommes, issus des quartiers populaires messins, semblent penser que leur origine sociale mérite un financement complet de leur projet et la création d'emploi. Leur demande de rémunération ne correspond pas aux standards en vigueur dans la vie associative. Ils semblent penser qu'ils ont le droit à ses emplois sur mesure, que la collectivité le leur doit.

Ils ne veulent pas s'encombrer du travail administratif inhérent à toute création d'activité. Ils restent aussi sur leurs acquis techniques, qui nous semblent pourtant devoir être remis à niveau.

Ce projet d'accompagnement est arrivé dans une voie sans issue, tant que ces 2 hommes refuseront d'entendre la réalité du terrain, expliquée à de nombreuses reprises par M. Tahri ou par les équipes de Bornybuzz.

4 Bornybuzz Vidéo

Grâce au projet « Bornybuzz Vidéo » nous avons proposé de l'accompagnement aux jeunes réalisateurs des quartiers populaires messins, des initiations aux techniques audiovisuelles... Les associations ne nous ont pas sollicité pour un soutien audiovisuel, et nous n'avons pu mettre en place des formations à l'esprit critique afin de permettre aux jeunes et aux habitants de comprendre les mécanismes de créations des images et de lutter contre la propagation de la haine en ligne.



4.1 Accompagnement

En 2021, nous avons été sollicités par 3 jeunes du quartier pour un accompagnement à la réalisation de documentaires et d'un court-métrage. Mais, sur ces 3 jeunes, un seul a été réellement motivé pour aller au bout de son idée.

L'objectif de cet accompagnement est que F. devienne progressivement autonome dans la réalisation de son projet et de le préparer aux différents écueils qu'il rencontrera inmanquablement, tant dans la phase créative de son film que dans la phase de production. Nous avons dû (et nous devons encore régulièrement) lui rappeler que nous ne ferons pas son film à sa place. Nous sommes présents pour le conseiller et non pour valider ou invalider ses choix. Il devrait finir son documentaire fin 2022.

4.2 Animations estivales

Bornybuzz vidéo a proposé, dans ce cadre des stages Mash-Up

Les objectifs :

- ✓ Comprendre comment il est facile de détourner les images, de manipuler un discours...
 - ✓ Apprendre comment est fabriqué un "mème", ce phénomène repris et décliné en masse sur Internet.
 - ✓ S'initier au montage vidéo.
- ➡ **5 semaines de stages Mash-Up pour les 12/16 ans, avec un taux de fréquentation de 59%.**

4.3 Prestations

Bornybuzz vidéo répond souvent à des demandes de tournage et montage vidéo émises par nos partenaires, qu'ils soient associatifs, ou institutionnels. En 2021, nous avons également travailler pour le bailleur Vivest.

Exemples :

- Vivest : réalisation d'une série pour la valorisation de leur travail, de la rénovation d'appartements, au prospect jusqu'à l'accessibilité.

- Vivest Thionville et AISF Fameck : réalisation avec un groupe de jeunes d'une campagne de sensibilisation à la propreté
- Maison d'Anjou : courte vidéo pour présenter l'accueil parents/enfants
- MJC Borny : présentation et valorisation de l'écoclub
- Collège Paul Valéry : 6 sessions pour accompagner des élèves à la réalisation de roman-photo
- Ville de Metz : captation et diffusion en direct de conférences organisées dans le cadre de la Mission Transition Ecologique et Solidaire
- Conseil Départementale de Moselle : témoignages des conseillers départementales junior
- Réseau des Tiers-Lieux en Grand-Est : Reportages sur les rencontres régionales
- Etc.

5 Jeux vidéo

A la demande de M. Tahri, adjoint au Maire en charge de la Jeunesse et de la politique de la ville, Bornybuzz met en place, en partenariat avec des structures du territoire, des ateliers autour des jeux vidéo et du ESport.

5.1 Le projet

Il y a deux types d'ateliers :

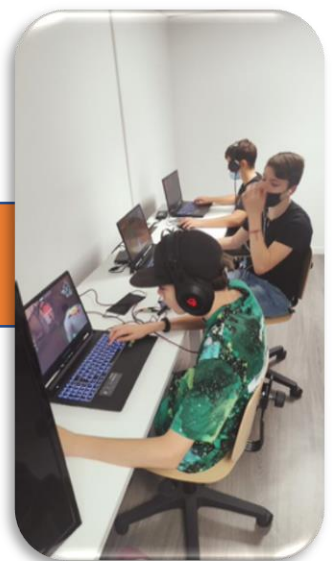
- ✓ Des ateliers Game Studies Juniors (10-14 ans) : l'objectif de ces ateliers est la compréhension des jeux vidéo, de leur fonctionnement et de leur rapport avec la société (via les représentations qu'ils véhiculent).
- ✓ Ateliers eSport (14-16 ans) : Les objectifs de ces ateliers sont centrés sur les réflexes et la coopération.
- ✓ Ces deux ateliers ont un objectif transversal : l'insertion et l'utilisation des dispositifs numériques (création d'identifiants, protection des données, comportement en ligne)

A partir de septembre 2021, nous sommes intervenus sur **7 quartiers différents**. Il nous a fallu créer un poste dédié, soutenu par la région Grand Est (Grand-Est Emploi).

5.2 Ateliers multi partenariaux

Mettre en place des activités jeunesse implique pour les structures qui ont des permanents que les ateliers coïncident avec les objectifs éducatifs du secteur jeunesse, mais aussi avec les emplois du temps. Pour les associations qui n'ont pas de salariés les choses sont encore plus complexes. Il a fallu déterminer qui gère les inscriptions ? Qui communique sur les ateliers afin de trouver le public ? Toutes ces discussions qui prennent du temps auraient pu être évitées si les partenaires avaient été prévenus au mois de juin comme il avait été convenu.

Bornybuzz – Rapport AG sur exercice 2021



De plus, dans la phase de préparation des ateliers nous avons constaté le faible niveau d'équipement des structures en réseau numérique. Certaines ont une faible bande passante, d'autres n'ont tout simplement pas internet, ailleurs le wifi ne traverse pas les murs. Il est impossible dans ces circonstances d'organiser des ateliers eSport, vu que cette activité se pratique en ligne.

La logistique du projet est aussi très lourde. Pour les structures qui accueillent des ateliers Game studies et des ateliers eSport, il faut déplacer 3 consoles et écrans, manettes, rallonges, hubs et câbles ainsi qu'une valise contenant les PC gaming qui selon l'expression de notre médiatrice culturelle « pèse le poids d'un âne mort ».

La médiatrice doit assurer 28 heures d'ateliers par semaines dans 7 quartiers différents. Elle parcourt 44 kilomètres en moyenne par semaine.

En 2021, nous avons travaillé avec :

- ✓ Sablon Sud au CSC Pioche les mardis de 16h à 18h
- ✓ Corchade à l'espace socioculturel les mercredis de 14h à 15h45
- ✓ Metz Nord Patrotte à la Dragonne les mercredis 16h30 à 20h00
- ✓ Bellecroix au CSC Kairos les jeudis de 16h à 20h
- ✓ Grange aux bois au centre socioculturel les vendredis de 16h à 20h
- ✓ Magny au centre socioculturel les samedis de 14h à 15h45
- ✓ Hauts de Vallières à la tour des Marronniers le mardi 26 octobre et le jeudi 4 novembre 2021 de 18h à 21h
- ✓ Borny à l'espace Bornybuzz numérique les samedis de 16h15 à 20h

Sur cette courte période, nous avons touché **147 jeunes différents** au total dont 52 lors des ateliers.

L'action Jeux vidéo a été réorganisée début 2022 pour répondre aux besoins des structures, puis en juin 2022 pour mieux répondre à l'attente de l'élus. Soutenue jusqu'en juin 2022 dans une moindre mesure, Bornybuzz décide de continuer à la rentrée 2022, sur 3 quartiers, et en développant sa participation à des événements gaming en partenariat avec Reverse Gaming, un partenaire récemment entré dans notre conseil collégial.

5.3 Les actions complémentaires

Tout comme pour nos autres secteurs d'activités, nous proposons des animations complémentaires qui s'agrègent à notre programme d'activité.

5.3.1 Animations estivales

Bornybuzz a proposé dans ce cadre des semaines de stage à l'initiation au ESport

Objectifs :

- ✓ Un stage pour s'initier à l'ESport et se donner les clés nécessaires pour progresser dans les jeux compétitifs.
 - Acquisition de vocabulaire spécifique
 - Compréhension de l'état d'esprit qu'il est préférable d'adopter pour la compétition.

- ✓ Confirmer ou améliorer des compétences. Dans le cas où les participants ont déjà un niveau correct ils travailleront plus sur le travail en équipe et la réalisation d'objectifs.
- ✓ Découvrir des pistes de structures vers lesquelles se rapprocher s'ils sont intéressés de poursuivre dans l'eSport.

- ➡ **Pour les 10/12 ans, 1 semaine proposée : taux de fréquentation de 67%**
- ➡ **Pour les 12/14 ans, 2 semaines proposées : taux de fréquentation de 25%**
- ➡ **Pour les 14/16 ans, 2 semaines proposées : taux de fréquentation de 42%**
- ➡ **Nous avons également répondu à une demande de la ville, fin juillet, pour mettre en place une semaine complémentaire fin août, avec un taux de fréquentation de 50%.**

5.3.2 Quartier d'été

Quartier d'été est un appel à projet lancé par l'Etat avant l'été, pour lequel nous avons eu une réponse sur le financement en octobre, soit 2 mois après avoir mené l'action.

Pour constituer les groupes de eSport, nous avons proposé de travailler avec les équipes de prévention spécialisée de APSIS-Emergence.

- ✓ Du 16 au 20 août : pour les adolescents de 15+ de 18 à 20 heures
- ✓ Du 23 au 27 août : pour les adolescents de 15+ de 18 à 20 heures

Nous avons également réservé un créneau d'une heure pour jouer à des jeux vidéo, à choisir dans une liste, entre frère et sœur ou en famille. En partenariat avec l'Espace De Vie Sociale des PEP Lorest et le centre social CASSIS.

- ✓ Du 16 au 20 août de 14 à 17 heures
- ✓ Du 23 au 27 août de 14 à 17 heures

6 Fabrique de territoire



Nouveaux lieux
Nouveaux liens

La culture des tiers-lieux est inédite sur notre territoire où les acteurs socio-culturels sont sur un modèle traditionnel d'action sociale. Aussi pour faire découvrir la culture des tiers-lieux nous passons par la démarche projet.

6.1 Bornybuzz Numérique

Bornybuzz numérique se compose de 3 secteurs :

- ✓ L'éducation aux médias et à l'information (EMI)
- ✓ Le Fablab
- ✓ L'inclusion numérique

Ces trois secteurs sont en construction depuis la labélisation Fabrique de territoire de la structure. Ils se construisent également en fonction des divers appels à projets, prestations et partenariats mis en place.

6.1.1 Education aux médias et à l'information

Cette année les actions d'EMI se sont articulées avec l'accompagnement d'un stagiaire en Master2 de conceptions de dispositifs ludiques, et se sont donc essentiellement consacrées aux jeux vidéo.

Bornyspeech

Face au contexte sanitaire et à la difficulté à planifier des interventions inhérentes, nous avons optés pour la réalisation d'une série de 3 vidéos « Jeux vidéo : ne campez pas sur vos positions ». A partir de micros-trottoirs, l'objectif est de déconstruire les représentations des jeux vidéo lors de visioconférences enregistrées avec des professionnels du jeu vidéo ou de la santé à qui nous avons présenté notre micro-trottoir.

- ✓ La première rencontre est plus orientée vers [la dimension culturelle des jeux vidéo](#) :
- ✓ La seconde vidéo s'intéresse à [l'économie de l'attention et ses rapports supposés avec l'addiction](#) :
- ✓ La troisième vidéo essaie de distinguer la [prévention de l'éducation aux médias](#) :

Ces 3 vidéos d'environ 1 heure chacune se veulent exhaustives et approfondies. Nous avons fait le choix de proposer des contenus longs à destination d'adultes et de professionnels. Ces vidéos vont servir de référence à nos objectifs éducatifs en ce qui concerne les activités vidéoludiques que nous proposons.

Marketing et dark patterns dans les jeux vidéo

Mise en place d'une séquence pédagogique sur le marketing et les *dark patterns* dans les jeux vidéo. Cette séquence pédagogique a pour objectif de faire comprendre les modèles économiques à travers l'histoire des jeux vidéo, en mettant en avant les stratégies marketing mises en place pour capter l'attention des joueurs.

Cette séquence pédagogique a été présentée à une classe de quatrième des Hauts de Blémont. Elle a été ajoutée à notre catalogue d'interventions.

6.1.2 Le FabLab

Pour sa mise en route, le FABLAB c'est essentiellement concentré sur des projets jeunes



We love Robots

L'atelier We Love Robots a vu le jour en janvier 2021. Initialement destiné aux 5/7 ans, l'atelier consiste en une initiation basique du codage pour, au fur et à mesure aboutir à la construction totale d'un robot.

Les premières semaines se sont passées avec 3 inscrits de 5 ans et rapidement, l'information a fait le tour des familles, et des enfants plus grands se sont intéressés au projet (la plupart du temps, il s'agissait des grandes sœurs, grands frères, cousins, etc... des enfants déjà inscrits) Cet engouement a provoqué une rapide saturation des inscriptions pour le mardi, et étant donné la forte demande, nous avons pris la décision d'ouvrir un deuxième créneau. Les 2 créneaux qui ont été instantanément complets.

Depuis le début de ce projet, l'association a fait l'acquisition de quelques robots destinés aux enfants pour apprendre le codage (Botley, Ozobot, Mouse mania, Makey-Makey) et nos ateliers deviennent de plus en plus techniques, nous alternons les périodes entre l'apprentissage du code par le biais de ces robots et la construction de machines rudimentaires leur expliquant le fonctionnement de certaines mécaniques. Cette année, par exemple, chaque tranche d'âge a fabriqué un bras robot hydraulique, avec du carton, des seringues et du tuyau. Nous avons également abordé le logiciel de codage Scratch (qui est d'ailleurs souvent utilisé au collège dans un objectif similaire)

Coworking ado

L'idée du coworking était de mettre à disposition un espace de travail destiné aux ados entre 11 et 18 ans (scolarisés en collège ou lycée) avec un accès internet et des ordinateurs portables dans une salle dédiée, au calme. A l'instar des classiques « aides aux devoirs », ils avaient la possibilité de s'entre-aider en cas de soucis lors de leur travail scolaire et de partager leurs connaissances en fonction de leurs besoins, nous avons choisi un créneau de 3h le mercredi après-midi, de 14h à 17h hors vacances scolaires qu'ils pouvaient utiliser en toute liberté (pas de contrainte d'arrivée ou de départ)

Le principe était qu'ils soient autonomes durant ce créneau, le rôle de la médiatrice était de rester à disposition en cas de question et de leur proposer d'autres activités en lien avec

notre structure s'ils considéraient que leur travail était terminé, elle donc pu leur présenter au fur et à mesure de leur implication les ateliers Robot, jeux vidéo, sérigraphie, etc. En raison des circonstances exceptionnelles que nous avons connu ces deux dernières années (la crise sanitaire), le public a mis du temps à passer les portes de notre local, plus spécialement les enfants, c'est pour cette raison que le coworking n'a connu qu'un seul inscrit en début et milieu d'année, 2 autres ados nous ont rejoint à partir de mars, qui ont d'ailleurs fréquenté d'autres ateliers de Bornybuzz par la suite. Le projet coworking a évolué à la rentrée 2021 pour englober avec lui le projet FabLab.

6.1.3 Inclusion numérique

L'année 2021 aura été marquée par l'accueil et la formation d'un étudiant en alternance, inscrit en Licence professionnelle de facilitateur de tiers-lieu éco-responsable, et l'embauche et la formation d'un adulte relai sur un poste de médiation numérique. Sur ce secteur également, les confinements et restrictions sanitaires n'ont pas aidé à la mise en place du projet.

Comme pour l'EMI, avec l'inclusion numérique nous nous positionnons comme un centre de ressources. Sur le territoire, l'activité a du mal à se structurer en raison de l'attente du déploiement des conseillers numériques embauchés par la Ville de Metz. A cela s'ajoute que le déploiement des « PASS numérique » aussi bien par Moselle fibre que par Pôle emploi se fait attendre, alors que nous avons dû réserver des créneaux pour ces ateliers.

Les accompagnements

Quoiqu'il en soit, ici aussi, nous jouons la carte du partenariat avec les PEP Lor'Est d'une part et également le CSC CASSIS, dans le cadre des ateliers d'accès à l'autonomie pour les personnes en situation de précarité proposés par le CCAS. Le fait que les bénéficiaires qu'ils nous envoient sont pour la plupart allophones et grands-débutants en informatique, ne simplifie pas les choses.

Il faut également ajouter que nos locaux étant exiguës, en plus des restrictions sanitaires, il nous faut composer avec les ateliers enfance, adolescence et parentalité pour offrir aux apprenants des conditions d'apprentissage satisfaisantes.

Sur l'année nous avons donc accompagnés :

- ✓ 1 groupe d'enfant sur 3 séances sur les pratiques informationnelles (soit 6 heures de formation)
- ✓ 1 groupe en partenariat Unis-cité sur le programme COOP'R. Ateliers que nous avons dû arrêter parce que les publics que nous touchons sont demandeurs d'asile et non pas bénéficiaires de la protection internationale (10 heures d'ateliers)
- ✓ 3 groupes d'adultes allophones pour les PEP Lor'Est (soit 36 heures d'atelier)
- ✓ 2 groupes d'adultes allophones pour le CSC CASSIS (soit 24 heures d'atelier)
- ✓ 2 Personnes adressées via Pôle-emploi via le Pass numérique (soit 10 heures d'atelier alors que nous en avions réservé 120 dans notre emploi du temps !)
- ✓ 1 accompagnement individuel (30 heures de formation)

L'accompagnement des personnes que nous recevons étant allophones et n'ayant la plupart du temps jamais touché ni un clavier ni une souris, demanderait plus de temps. Nous devons travailler sur des petits groupes de maximum 4 personnes.

De plus, aussi bien l'étudiant en alternance (qui sur l'année scolaire n'était présent que la moitié du temps) que le nouveau médiateur étant inexpérimentés, il a fallu les former à la conception et l'animation de séquences pédagogiques, afin qu'ils deviennent autonomes sur leur poste.

Création de ressources

Pour accompagner la transition numérique et dresser le contour de nos actions, ainsi mieux cerner les besoins d'un territoire en termes de médiation, nous avons réalisés 6 entretiens vidéo de médiateurs numériques historiques ([Loïc Gervais](#), [Nicolas Vauzelle et Bertrand Mercadet](#), [Éric Durand](#), [Audric Gueidan](#), [Philippe Denis](#), [Caroline Galumbo](#)). Nous avons également réalisé un micro-trottoir pour essayer de comprendre les besoins des habitants en la matière).



6.1.4 Formations

Dans le cadre du partenariat avec les PEP Lor'Est, nous intervenons avec eux dans le cadre de la « Pause Parents » un projet de soutien à la parentalité itinérant dans le département. Nous intervenons également aux CSC Pioche et à la MJC des 4 bornes.

Si le mode de contractualisation de ces actions se fait sur facture, cette compétence qui s'étend au niveau départemental, n'existe que parce que **Bornybuzz numérique est considéré comme un centre de ressource sur les questions du numérique.**

Cette reconnaissance commence à dépasser le cadre du monde associatif, puisque nous avons été sollicités par l'IRTS de Lorraine pour dispenser 7 heures de cours en première année de formation d'éducateur spécialisé. Cette reconnaissance dépasse même les frontières du département. En effet, nous sommes intervenus à l'Institut catholique de Paris, dans le DU enseigner avec le numérique sur le sujet des risques sanitaires et sociaux, ainsi que par le syndicat mixte Numeriam (Drôme et Ardèche) pour intervenir sur le jeu vidéo dans un contexte socioéducatif.

Nous sommes également régulièrement sollicités par des étudiants ou des doctorants pour répondre à leurs questions dans le cadre de leur recherche sur le numérique.

Nous sommes également intervenus lors du 10ème congrès de la Fédération addiction sur le thème : A quoi fait écran « l'addiction » aux jeux vidéo ?

6.1.5 Actions d'accompagnement à la parentalité



Projet sur le Harcèlement

En partenariat avec le CSC CASSIS, dans le cadre des actions de soutien à la parentalité, nous avons amorcé un projet sur le thème du harcèlement. L'objectif est avec les mamans ayant participé aux ateliers jeux vidéo, de coconstruire un jeu de société pour aborder le harcèlement avec leurs enfants et également sensibiliser d'autres parents. Le prototype du jeu sera conçu dans notre FABLAB. Nous allons également créer une campagne de sensibilisation avec elles.

En fonction du résultat et de la motivation du groupe, nous verrons avec METZ Mécènes solidaires les suites à donner aux projets (édition du jeu)

Ateliers jeux vidéo parentalité

En partenariat avec le CSC Cassis un groupe de mamans a participé à des ateliers de médiation par le jeu vidéo. Le stage était organisé en 5 séances où les mamans ont pu découvrir les jeux vidéo auxquels jouent leurs enfants, mais aussi des jeux vidéo indépendants plus enrichissants que les jeux habituellement joués dans les familles.

La mise en place de cet atelier part du constat que :

- ✓ Les enfants du quartier font la découverte du jeu vidéo sur des smartphones et des tablettes. Ce sont des jeux *free to play* et parfois *pay to win* peu éthiques et usant de *dark patterns* pour maintenir les utilisateurs captifs.
- ✓ Les parents ne connaissent ni les jeux vidéo auxquels leurs enfants jouent, ni les émotions suscitées par les jeux vidéo.



L'objectif de ce stage était de sensibiliser les mamans à la diversité des jeux vidéo qui peuvent être un enrichissement culturel, leur complexité et les compétences et émotions sollicitées par les jeux vidéo.

A l'issue du stage les mamans ont participé à une émission de [la radio des parents](#), où elles relatent leur expérience.

6.2 Les actions complémentaires

6.2.1 Les Invisibles

Nous avons enclenché un gros partenariat avec la Mission Locale du pays Messin pour les projets Mission avenir. Nous avons proposé deux actions : des ateliers de remobilisation et la création d'une websérie. Ce public étant difficile à capter nous avons réservé des créneaux dans notre emploi du temps pour des ateliers qui n'ont pas pu être menés. Soit parce que le public n'était pas au rendez-vous, soit en raison des restrictions sanitaires, soit parce que ces publics ne disposent pas de Pass Sanitaires. D'une manière générale faire coexister un Fablab, de l'inclusion numérique et des activités jeunesse dans 50m² s'avère très compliqué au niveau de la gestion de l'espace et des créneaux horaires.

6.2.2 Vital été



Un projet mené par la MJC de Metz-Borny durant l'été, au Parc de Gloucester

↳ 2 bénévoles du Conseil Collégial y ont présenté et animé un stand « Robots » à destination des enfants et des familles, chaque mercredi après-midi pendant 5 semaines.

6.2.3 Cité éducative

Initiation au codage

Objectif : intervenir pour 3 séances par classe sur l'ensemble des CP du quartier de Borny afin d'initier les enfants au codage à travers des échanges et des activités ludiques et pédagogiques avec pour support différentes sortes de robots adaptés à leur âge et dédiés à cette pratique.

Cette séquence pédagogique sur le codage a touché 16 classes (260 élèves) pour un total de 45h au sein des classes.

Il aura fallu, en amont, environ une dizaine d'heure pour préparer ces interventions.
(Contact des écoles, mise au point des emplois du temps, séquences pédagogiques)

Éduquer au et par le numérique

Objectifs :

- Inclusion des parents à la cité éducative
- Inclusion numérique qui concerne la connexion à Internet (les familles sont généralement bien équipées) et les usages
- Eduquer au numérique
- Eduquer par le numérique

Les formations :

- ✓ [Eduquer par le numérique](#) se compose de deux modules :
 - ✓ **Suivre la scolarité de mon enfant** consiste en un déroulé pas à pas de l'inscription à EduConnect à la connexion au portail pour élèves. Le module est décliné en deux versions : une pour le collège Paul Valéry et une pour le collège des Hauts de Blémont.
 - ✓ **Imaginer l'outil idéal** est davantage participatif. Il permet de travailler à partir de l'expérience utilisateur des parents afin de comprendre leur difficulté avec l'application et de leur apporter une littératie numérique en termes d'arborescence de site et de fonctionnalités.
- ✓ [Eduquer au numérique](#) consiste à transmettre les rudiments du bon usage des écrans en famille.

Ces deux contenus de formation sont partagés sous licence creative common via le commun de la fabrique des possibles à Nancy. Ils sont accessibles à quiconque voudrait proposer ces formations.

6 mères de familles résidant dans le quartier de Borny ont suivi la formation éduquer par le numérique. 5 vont devenir parents référents.

Les parents référents sont volontaires pour intervenir à l'accueil famille des PEP'Lor'Est. Dans le cadre du partenariat général entre les deux structures, ils pourront solliciter le médiateur numérique de Bornybuzz quand ils le souhaitent, en individuel ou en collectif, pour être accompagnés dans leur autonomie numérique avec les ordinateurs qui leur ont été confiés.

Les parents référents vont adhérer à la Passerelle afin de bénéficier d'un accompagnement individuel. De toutes les actions que nous avons entrepris en inclusion numérique cette

démarche est la plus efficace. En fonction de la disparité des compétences numériques et de la disponibilité des participants, il est difficile de créer des groupes de niveau.

La temporalité des projets n'est pas la même que celle des parents. Le programme que nous avons prévu initialement était trop lourd. Malgré leur envie, les parents n'ont pas pu répondre présent à nos nombreuses sollicitations.

L'utilisation du portail pour élève s'avère être plus compliquée que nous le pensions. En plus des deux modules de la formation éduquer par le numérique, nous avons dû programmer des rencontres individuelles, puis envisager des rencontres en binôme parents / enfants. Les difficultés de prise en main de l'outil ont fait que les parents ne se sentaient pas assez compétents pour devenir parents référents. Il a fallu travailler à lever ces freins.

6.2.4 Animations estivales

Lors de l'été 2021, ont été proposés :

We love Robots !

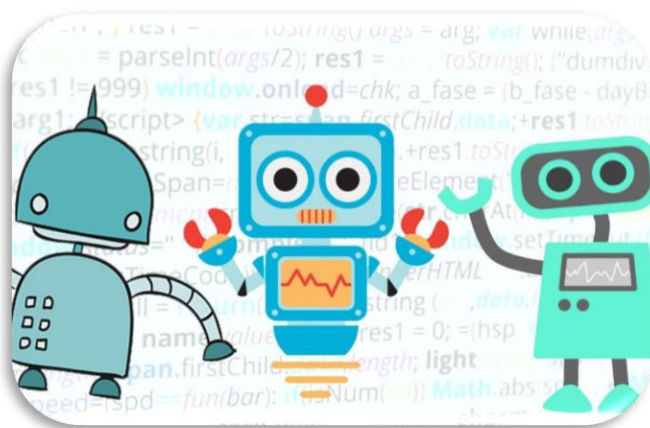
3 jours pour une initiation à la robotique, au code et une plongée dans le monde des robots, pour les 5/8 ans.

Objectifs :

- ✓ Initiation à la programmation et à la robotique
- ✓ Découverte des bases de l'algorithmie et du code
- ✓ Jeux de plateau et arts plastiques

Le tout sans écran !

➡ **Taux de fréquentation : 96%**



Jeux vidéo et impression 3D



Objectifs :

- ✓ Essayer différents jeux de rétrogaming, en comprendre les mécaniques et repartir avec une figurine de leur héros préféré imprimé par eux-mêmes
- ✓ Découvrir l'origine des jeux vidéo, ceux auxquels leurs parents ont pu jouer, de comprendre comment ils sont conçus et pourquoi on a tellement de mal à éteindre sa console !
- ✓ Découvrir une des nouvelles technologies comme l'impression 3D développée dans le Fablab de Bornybuzz.

➡ **1 semaine de stage pour les 10/13 ans : taux de fréquentation : 106%**

➡ **1 semaine de stage pour les 13/16 ans : taux de fréquentation : 75%**

Jeux vidéo et pixel art

Objectifs :

- ✓ Essayer différents jeux de rétrogaming, en comprendre les mécaniques
- ✓ Reproduire certains schémas en utilisant le "pixel art" : de pong à minecraft,
- ✓ Sortir des écrans et appréhender la composition du dessin numérique !

1 semaine de stage pour les 8/12 ans : taux de fréquentation : 96%

Jeux vidéo et sérigraphie

Objectifs :

- ✓ Essayer différents jeux de rétrogaming, en comprendre les mécaniques
- ✓ Découvrir une technique d'impression dans l'esprit "Do it yourself", développé chez les Makers et dans le Fablab de Bornybuzz.

1 semaine de stage pour les 12/16 ans : taux de fréquentation : 62%

6.3 Bornybuzz Numérique : point sur la saison 2021

Au niveau de EMI, les actions en partenariat avec l'espace de vie sociale des PEP Lor'Est et du centre social CASSIS s'intensifient. Les projets se diversifient et deviennent de plus en plus ambitieux. Tant les professionnels que les publics apprécient les actions innovantes que nous leur proposons.

Les ateliers enfants et adolescents (jeux vidéo et Fablab) ont trouvé leur public. Après des débuts difficiles, les ateliers sont remplis et nos locaux trop exigus pour les démultiplier. Après une période creuse à cause des restrictions sanitaires, les interventions et formations que nous élaborons à partir des actions que nous mettons en place sont de nouveau demandées à l'extérieur.

Concernant l'inclusion numérique :

- ✓ La lenteur du déploiement des dispositifs de l'Etat (Conseillers numériques et Pass numérique) pénalise notre activité. Ainsi nous sommes obligés de réserver des créneaux pour les formations alors qu'aucun bénéficiaire ne nous est adressé.
- ✓ Que nous soyons obligés de former les médiateurs la pénalise également (ce problème sera réglé pour 2022).
- ✓ Que nos publics soient allophones et/ou très éloignés du numérique nous oblige à adopter une pédagogie individualisée pour chacun.

6.4 Le réseau des Tiers-Lieux en Grand Est

Nous sommes membre fondateur du réseau des tiers-lieux du Grand-Est (soutenu par la fondation de France et l'ANCT) et représentés au conseil collégial. Dans ce cadre nous participons à la définition de ses objectifs et de la mise en place opérationnelle du réseau. Le réseau a pour vocation à répondre aux interrogations et besoins des tiers-lieux de la région et ainsi que les collectifs qui ont vocation à en créer.

Des échanges de bonnes pratiques se mettent en place au sein du réseau Tiers-Lieux en Grand-Est, dont Bornybuzz fait partie.

Nous participons aux groupes de travail « documentation » et « gestion ».

En tant que membre du conseil collégial du réseau des tiers-lieux du Grand-Est, nous participons chaque mois à des rencontres pour suivre l'avancée des projets du réseau. Nous sommes contributeurs pour la mise en place d'un espace d'échange de communs et pour la gestion du réseau et l'accompagnement économique de projets en construction.

6.4.1 Partage et mutualisation d'outils qui peuvent servir d'autres tiers-lieux

Nous travaillons sur une ingénierie documentaire pour documenter les ateliers d'inclusion numérique et d'éducatifs aux médias que nous mettons en place. Comme pour l'évaluation, nous pensons que la documentation doit s'intégrer au fonctionnement de la structure. Aussi dans un premier temps, nous réfléchissons à la mise en place d'un workflow afin que la documentation ne soit pas une tâche supplémentaire mais une habitude de travail. Cela passe par une série de tests d'outils et de formats pour que la documentation ne soit pas contraignante dans des emplois du temps déjà bien chargés. Ce travail de documentation est particulièrement intéressant pour les ateliers Game studies junior que nous proposons dans 8 quartiers de la ville de Metz. Ces ateliers ont un double objectif : permettre aux adolescents de comprendre le fonctionnement des jeux vidéo afin qu'ils puissent reconnaître « les jeux vidéo qui vont et ceux qui ne vont pas » et leur permettre de réfléchir aux représentations de la société véhiculées par les médias. Il s'agit en fait d'une vulgarisation d'un champ de recherche universitaire : les Game studies. Mis à part l'association Média Animation en Belgique qui édite un manuel de pédagogie vidéoludique, il n'y a pas d'autres acteurs socioéducatifs qui partagent leurs ressources sur le sujet.

6.4.2 Accompagnement des collectifs

Les ateliers jeux vidéo que nous proposons dans les quartiers de la ville de Metz s'accompagnent d'un travail territorial sur la pratique vidéoludique. Dans ce registre nous accompagnons deux structures nouvellement créées :

- La première structure est **Innervse**, une coopérative de développement de jeux vidéo orientée vers les jeux expressifs et la médiation vidéoludique. Le projet que nous portons ensemble consiste à la création d'un jeu narratif qui permet d'aborder le thème des discriminations. La première étape de ce projet est la création d'une exposition (en attente de validation par la DILCRAH) sur les discriminations dans les jeux vidéo. Cette exposition avec médiation a pour vocation à être proposée dans différents événements dédiés au gaming sur le département de la Moselle.
- La seconde structure **Reverse gaming** est une association qui a pour objet la mise en place d'événements dédiés aux jeux vidéo et le développement de l'eSport amateur. Concernant le volet événementiel nous réfléchissons à la mise en place d'espaces information sur les jeux vidéo (en attente de validation par la MILD&CA) et concernant l'eSport nous hébergeons leur équipe de jeunes majeurs. Ainsi nous travaillons en complémentarité sur les objectifs éducatifs liés au jeux vidéo et nous mutualisons nos moyens. De plus l'association va être cooptée au conseil collégial de notre fabrique de territoire.



Nous accompagnons également l'association Silver Geek dans l'essaimage de son projet dans le Grand-Est. L'objet de Silver geek est de favoriser le bien être des seniors et le lien intergénérationnel en proposant des ateliers de médiation numérique et l'organisation de compétition de E-bowling. Pour l'instant nous nous positionnons comme ressource en formation pour les services civiques qui devront animer les ateliers, et éventuellement comme référent territorial pour le projet.

6.4.3 Accompagnement des tiers-lieux dans leur création ou leur développement

Dans le cadre des rencontres des tiers-lieux du Grand-Est, le 01/03/2022 à Troyes, nous avons proposé un atelier sur le thème Numérique et médiation. L'objectif de cet atelier était de hiérarchiser les ateliers de médiation numérique proposés dans le réseau entre : médiation numérique, culture numérique, inclusion numérique, éducation aux médias et à l'information.

Nous sommes également sollicités dans d'autres réseaux que celui des tiers-lieux pour notre expertise en éducation aux médias. Nous sommes ainsi intervenus le 28/11/2021 lors de Super demain pour une table ronde ayant pour thème les jeux vidéo et la parentalité. Nous avons également été sollicités par le 5ème numéro « Penser les outils numériques » de la Nouvelle revue de l'enfance et de l'adolescence. Notre coordonnateur a rédigé un article qui s'intitule « éduquer aux médias au-delà des risques » (L'Harmathan, 2021). Notre coordonnateur a également été sollicité par l'IREPS du département des Deux Sèvres pour participer à une brochure collective (à paraître). Il s'agissait de répondre aux questions que les professionnels se posent sur le numérique, les réseaux sociaux et les jeux vidéo. Si nous sommes connus et reconnus dans ces réseaux, c'est par la communication que nous faisons autour des activités de notre tiers-lieu sur les réseaux sociaux.

6.4.4 Actions de médiation/formation numérique

Bien que non labellisé Fabrique Numérique, les besoins du territoire nous amènent à assumer cette fonction. Nous proposons des ateliers à destination des habitants afin de les accompagner dans l'autonomie numérique et intervenons beaucoup dans des actions liées à la parentalité.

Nous participons également à la création d'un écosystème de la médiation numérique sur le territoire. Nous participons au comité de pilotage du plan de lutte contre la pauvreté portée par le CCAS de la ville de Metz et organisons des Café'Num asso pour informer les acteurs de terrains sur les dispositifs d'inclusion numérique (Conseillers numériques, Pass numérique, Aidant connect), et aussi favoriser le partage de bonnes pratiques. Dans ce cadre nous collaborons avec les centres sociaux du territoire, les écrivains publics, divers acteurs associatifs et les conseillers numériques de la ville de Metz et de la mission locale du pays messin.

Par ailleurs, notre coordonnateur est juré professionnel sur la certification du titre professionnel de Responsable d'Espace de Médiation Numérique. Il est actuellement beaucoup demandé pour la certification des conseillers numériques (qui valident le CCP1 du titre pro) en présentiel mais aussi en distanciel.

Nous avons aussi participé aux réunions préparatoires de la mise en place du Hub territorial organisée par la Banque des territoires.

6.4.5 Promotion du réseau

Dans le cadre du réseau des tiers-lieux du Grand-Est, nous avons réalisé des vidéos des rencontres régionales du réseau

Les rencontres passées :

- ✓ Reims, 28/09/21 : <https://bornybuzz.fr/a-reims-nouvelle-etape-dans-la-creation-du-reseau-des-tiers-lieux-du-grand-est/>
- ✓ Metz, 17/06/21 : <https://bornybuzz.fr/a-la-recherche-de-communs-premiere-rencontre-des-tiers-lieux-en-grand-est-a-bliida/>

Nous sommes également labellisés Tiers-Lieu par la région Grand-Est.



6.5 Nos partenaires

6.5.1 Ils soutiennent nos projets



6.5.2 Ils participent à nos projets, les coconstruisent



6.5.3 Ils nous ont fait confiance



NOS COORDONNEES

7 Toutes nos coordonnées :

La Passerelle : le siège, administration, réunion

- ✓ 6 rue de Normandie à Metz Borny
- ✓ 03 55 00 13 55
- ✓ contact@bornybuzz.fr

Bornybuzz Numérique : FabLab, médiation numérique et jeux vidéo

- ✓ 1D rue du Béarn à Metz Borny
- ✓ 03 55 00 18 53

Bornybuzz Vidéo : Studio vidéo, radio, montage & Média

- ✓ 2C Bd de Guyenne à Metz Borny
- ✓ 03 55 00 13 53

Notre site internet :

- ✓ Pour prendre connaissance des actualités des quartiers
- ✓ Pour découvrir nos actions et nos projets
- ✓ Pour s'informer sur l'association, son histoire, etc.

<https://bornybuzz.fr/>

