

# Ma ville, un Réseau

## *Internet : Entre Outil et métaphore*

*Catherine Van Den Steen, Dominique Sciamma*

### **Internet comme métaphore de la ville**

Depuis son avènement public, il y a plus de 5 ans, Internet est présenté comme un nouvel espace virtuel, où, comme dans une cité humaine, on peut faire des rencontres, discuter, échanger des documents, acheter et vendre, consommer, ou participer à divers événements.

Les commentateurs, autorisés ou non, nous parlent alors d'Internet comme d'un nouvel espace de liberté, forcément fédérateur, où l'esprit de découverte (d'autres cultures, d'autres individus, d'autres expériences) serait systématiquement à l'œuvre. La curiosité serait alors consubstantielle au web.

A y regarder de plus près, on s'aperçoit cependant que cela n'est pas si simple et que, comme dans notre monde « réel » le plus immédiat - la ville où nous vivons – nous finissons par parcourir le web de manière routinière, empruntant les mêmes chemins, visitant les mêmes sites, recherchant le même type d'information : c'est à dire en ignorant une multitude d'expériences, de cultures, d'individus mêmes, qui ne sont pourtant souvent qu'à un click de portée !

Comme dans une ville, les raisons doivent être cherchées dans la structure de l'espace lui-même : Comment les flux sont-ils organisés ? Quelle signalétique est mise en œuvre ? comment se croisent-ils ? Et comment sont ils « appropriés » par ceux qui les utilisent ?

Urbaine ou « Cyber », la problématique est donc la même : comment susciter les rencontres entre individus, communautés partageant un même espace et s'ignorant pourtant la plupart du temps ?

C'est à ce titre que ce projet pédagogique se propose d'inclure un travail sur Internet.

Le Village, qu'il soit local ou global, peut porter en lui toutes les ouvertures où toutes les ghettoïisations suivant qu'il est bien conçu, compris, approprié.

### **Internet comme un outil**

Nous nous proposons aussi de mettre en œuvre l'Internet comme un véritable outil de travail sur ce projet.

- Comme outil de communication (web cam, mail, « chat », forum) entre les groupes (écoles, collèges, lycées) et individus (parents, intervenants, internautes mêmes) prenant part au projet. Cette communication pourra être synchrone (web cam, « chat ») ou asynchrone (mail).
- Comme Espace de travail commun : les travaux de chaque groupe pourront être visibles par tous les autres au sein d'un espace privé d'un site web dédié au projet.
- Comme lieu d'exposition : pendant toute la durée du projet, l'espace public du site web dédié permettra de suivre la progression du projet et de consulter la production des divers groupes. A la fin du projet, il sera le lieu idéal d'exposition.

### **Une réflexion basée sur l'usage**

En entrelaçant ces deux utilisations d'Internet, on s'assure d'une démarche pragmatique et « réelle », permettant une réflexion basée sur une prise en main opérationnelle de l'outil, loin d'une approche académique ou abstraite. Bref, en étant sur le terrain, fut-il « virtuel ».

### **Trois interventions**

Trois interventions sont programmées par classe, toutes prodiguées par un intervenant unique. D'une durée de 2 heures chacune, elles couvrent les champs suivants :

1. Internet : le structurel
2. Internet : le culturel
3. Internet : L'opérationnel

Elles doivent permettre, au bout du compte, de transformer la classe en une sorte de « rédaction » opérationnelle qui sera alors capable, lors de la deuxième partie du projet, de créer et de gérer éditorialement les contenus qu'elle décidera de donner à voir sur le site internet portail du projet.

#### INTERNET : LE STRUCTUREL

Cette première intervention, interactive en ce sens qu'elle implique la participation des enfants est divisée en 2 parties :

- A. Que savez-vous d'internet : on partira de l'expérience des enfants en la matière, qu'elle soit opérationnelle ou pas, pour dessiner le périmètre de l'internet :
  - D'où ça vient ?
  - Qui l'a inventé ? et quand ?
  - Qu'est-ce qu'on peut y faire ?
  - A quoi ça sert ?
  - Comment on s'en sert ?
- B. Jouons à internet : dans cette partie on tentera, au travers d'un jeu de rôles impliquant tous les élèves d'une classe, ainsi que le professeur, d'expliquer le fonctionnement d'internet sans jamais parler de technologie ou de technique mais seulement d'actions. Ordinateur, serveur, messages et messagers seront « joués » par les élèves qui verront ainsi à l'œuvre, au travers de leur simple jeu, l'ensemble des processus qui font l'internet.

#### INTERNET : LE CULTUREL

Cette deuxième intervention, elle aussi interactive, abordera le thème : « Internet : une métaphore de la ville ? ».

En partant toujours de l'expérience des enfants, et du professeur, on essaiera de déterminer ce qui rapproche l'espace virtuel du net et celui, bien réel, de la ville.

- Routes, chemins, raccourcis et culs de sacs,
- Signalisations, codification,
- Règles, interdits et comportements
- Lieux et fonctions
- Etc..

Dans le même esprit, on cherchera aussi à déterminer ce qui différencie ces deux espaces, ce qui fait leur spécificité et leur complémentarité.

#### INTERNET : L'OPERATIONNEL

Cette dernière intervention, tout aussi interactive, abordera le thème : « Internet : comment on s'en sert ». Par ce terme, nous n'entendons aborder que la problématique de l'exploitation **éditoriale** d'internet, et non celle de l'utilisateur devant sa machine.

On essaiera ainsi d'aborder les questions suivantes :

- Comment conçoit-on un site internet
- Qui fait quoi ? les métiers impliqués : éditeurs, rédacteurs, photographes, informaticien, etc., et quelles relations entretiennent-ils les uns avec les autres ?
- Comment choisit-on un contenu, une information ?
- Comment la valorise-t-on ?
- Qu'est-ce qu'une charte graphique ?