

# ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

L'éducation citoyenne numérique, enjeux et perspectives

Par Mathias Mellaerts, chargé de mission, Association Marcel Hicter

10 décembre 2018

# L'éducation citoyenne numérique, enjeux et perspectives

Par Mathias Mellaerts, chargé de mission,  
Association Marcel Hicter

Depuis 2016, le Conseil de l'Europe (CoE) propose au secteur de l'Éducation de ses pays membres un modèle des compétences pour une Culture de la Démocratie (CDC). Ces compétences sont principalement destinées à former la jeunesse à la citoyenneté démocratique à la fois dans le monde réel, mais aussi dans le monde numérique.

Dans cette analyse, nous mettrons en évidence l'absence de compétences « numériques » dans le CDC du Conseil de l'Europe. Dès lors, comment forme-t-on la jeunesse à la citoyenneté numérique ? Et, surtout, ne faut-il pas d'abord penser à éduquer les acteurs de l'enseignement et de l'éducation avant d'envisager celle des apprenants ? Ces questions, nous le verrons, trouvent des réponses dans une autre publication du CoE, le Digital Citizenship Education (DCE) qui recense la littérature et les projets existants portant sur cette problématique précise.

Nous terminerons en expliquant l'un des projets cités dans le DCE : le programme EMI (Éducation aux médias et à l'information) réalisé par l'UNESCO afin de permettre aux formateurs et acteurs du monde de l'éducation de se faire une idée du type de contenus et d'exemples sur lesquels ils pourront s'appuyer pour se former à l'éducation citoyenne démocratique numérique.

1. Internet : un réseau mondial de communication et de contenus numériques qu'il faut apprendre à maîtriser en respectant les valeurs démocratiques

La formulation « citoyenneté numérique » telle qu'elle est employée dans le CDC fait référence aux échanges humains qui se déroulent sur Internet ([INTERNational NETwork],) c'est-à-dire un réseau international qui provient de l'interconnexion des ordinateurs du monde entier utilisant un protocole commun d'échanges à travers des lignes de communication<sup>1</sup>. Internet est un système numérique puisque les représentations qui apparaissent sur nos écrans se construisent sur des codes à base de chiffres, de caractères et de symboles<sup>2</sup>. Ainsi tout ce qui se passe sur le web est par essence numérique.

Aujourd'hui Internet est devenu le plus grand réservoir de connaissances et le plus grand outil de communication que l'humanité ait jamais créé. Le Réseau est devenu au fil du temps une sorte de double numérique de nos sociétés. En effet, aucun secteur qu'il s'agisse de celui des finances, de la politique, de la santé, de l'éducation, etc. ne peut aujourd'hui s'envisager sans connexion au monde numérique. Cette interaction entre réalité physique et réalité numérique se retrouve à l'échelle des individus. Grâce, ou à cause, des mutations technologiques (tablettes, ordinateurs, objets connectés, smartphones, etc.) l'accès au réseau est devenu indispensable pour le quotidien de nombreux individus<sup>3</sup>. Regarder l'horaire de son train, poster des photos, laisser un commentaire sur un réseau social, regarder une vidéo, prendre connaissance du programme d'un parti politique, lire le journal, etc. sont tout autant de raisons pour un individu à se connecter. Il est important de comprendre que nos sociétés vivent de véritables « transformations numériques<sup>4</sup> ».

Internet est donc tout à la fois un espace complexe de connaissance, de liberté, d'expression, d'expérience, de création, etc. numériques qui ont un impact sur la vie « réelle ». Cette influence mutuelle entre monde réel et monde numérique requiert de la part des individus qui souhaitent s'insérer socialement et économiquement dans une société, une maîtrise minimale des technologies

médiatiques numériques (...)»<sup>5</sup>. Les sociétés démocratiques ont donc le devoir de s'assurer de ces compétences techniques soient accessibles à l'ensemble de ses citoyens afin d'éviter toute forme d'inégalités. Nous le constatons, avant de parler d'une citoyenneté numérique, les individus doivent avoir accès en amont à une éducation au « numérique ».

Une fois ces compétences techniques acquises, l'éducation peut se concentrer sur les enjeux citoyens en ligne. Internet se caractérise également par le fait que chacun de ses utilisateurs peut produire, créer, partager et diffuser son propre contenu<sup>6</sup>. Par exemple un individu peut poster et diffuser sur le web un clip vidéo qu'il a aura réalisé lui-même avec son smartphone. L'individu peut donc devenir un acteur majeur du réseau qui compte des millions d'utilisateurs. L'éducation à la citoyenneté numérique est dans ce contexte une nécessité pour nos sociétés démocratiques. Il convient de faire de chaque individu un citoyen responsable et éclairé afin de pérenniser les valeurs, les droits et les cultures de la démocratie et s'assurer que cet espace numérique soit aussi un espace démocratique. Comme l'explique Philippe Ségur dans son ouvrage *L'Internet et la démocratie numérique*<sup>7</sup>, la participation démocratique de l'utilisateur du numérique en tant que citoyen est d'autant plus « provoquée » que le numérique partage avec la démocratie des valeurs communes comme « la collaboration (partager, décider, produire) », « la coopération » et l'essor « d'un idéal de partage »<sup>8</sup>. Il insiste également sur le fait que cette citoyenneté numérique peut-être d'autant plus importante et vitalisante pour la démocratie que la prise de parole sur le Web se fait de manière directe<sup>9</sup>.

Cette conception directe et horizontale qui caractérise les échanges numériques et font d'internet le lieu où peuvent se développer des « contres-démocraties »<sup>10</sup>. Il faut également constater que l'accélération des mutations technologiques constitue un défi permanent pour les institutions étatiques et publiques. Celles-ci ont du mal à anticiper les problématiques sociales qui découlent de leur utilisation<sup>11</sup>. C'est pourquoi de nombreuses démarches traitant de la citoyenneté démocratique, comme celle de la publication du CDC par le Conseil de l'Europe, se multiplient et constituent des aides

précieuses pour guider les acteurs du monde de l'éducation. Le CDC cependant, comme nous allons le développer ci-dessous, ne donne pas accès, comme il le prétend, à la citoyenneté démocratique numérique.

## 2. La question de la citoyenneté de la culture de la démocratie numérique du Conseil de l'Europe

Rappelons que le modèle du CoE définit pour l'usage du monde de l'Éducation 20 compétences<sup>12</sup> nécessaires à la formation de citoyen à la Culture de la démocratie au sein de nos sociétés multiculturelles<sup>13</sup>. Ces compétences sont celles que doivent acquérir les jeunes pour devenir des citoyens avertis et actifs. L'un des paragraphes de l'introduction de cette publication précise les champs d'application des compétences de la manière suivante :

« Le modèle de compétences décrit dans cette publication s'applique autant aux situations démocratiques et interculturelles du monde réel qu'à celles du monde numérique. Aussi présente-t-il un intérêt non seulement pour l'éducation à la citoyenneté démocratique, l'éducation aux droits de l'homme et l'éducation interculturelle, mais aussi pour l'éducation à la citoyenneté numérique<sup>14</sup>. »

Comme nous, le formateur qui parcourra le CDC sera sans doute étonné de constater qu'il n'existe aucune compétence ou explication spécifiquement liée à l'accès à l'éducation numérique et que seul ce petit paragraphe fait état de la double ambition de l'application du modèle. Celui-ci offre au formateur des compétences à la culture de la démocratie qui sont rigoureusement définies, mais aucune d'entre elles ne l'aidera à se former lui-même ou ses apprenant à la dimension numérique de la citoyenneté. Selon nous, il s'agit là d'un problème important, car en omettant cette dimension dans son modèle, le CDC semble ignorer que de nombreux individus éprouvent de réelles difficultés à accéder au monde numérique parce qu'ils ne maîtrisent pas la technique ou le fonctionnement de celui-ci. Et le problème n'est pas uniquement générationnel. Ainsi de nombreux acteurs du secteur de l'éducation en poste actuellement n'ont pas les capacités nécessaires pour accéder à la citoyenneté numérique. Dès lors, comment pourraient-ils éduquer leurs apprenants à

cette problématique ?

Comme nous le constatons, le modèle du CDC n'offre pas tous les moyens de ses ambitions. Ce paradoxe trouve cependant un début de solution si l'on prend la peine de s'attarder sur le site du Conseil de l'Europe. En effet, nous y avons trouvé une autre publication intitulée Digital Citizenchip Éducation (DCE)<sup>15</sup>. Cette publication de 80 pages se construit sous la forme d'un état des lieux de la littérature et des projets concernant la citoyenneté démocratique numérique. En les analysant, les auteurs de l'ouvrage tentent de repérer dans les définitions et les systèmes pédagogiques des récurrences positives pour penser la citoyenneté numérique<sup>16</sup>. De la même manière, ils mettent en évidence les défaillances, les lacunes des différents projets analysés<sup>17</sup>. La publication se sert de ses constatations pour formuler les pistes de réflexions que le Conseil de l'Europe souhaite concrétiser ultérieurement. En effet, il envisage, sur base ces compétences du CDC, de produire un ensemble de descripteurs<sup>18</sup> de la citoyenneté numérique<sup>19</sup>.

Le DCE est une sorte de mémento à destination des futurs auteurs des compétences de la citoyenneté numérique que le CoE envisage de développer prochainement. Cependant, il présente l'avantage, pour le formateur désireux de s'instruire sur le sujet, de présenter de nombreuses pistes de lectures ainsi que des exemples de cadres, de modèles et de projets déjà accessibles.

Ainsi, le programme du « Media and Information Literacy » (MIL)<sup>20</sup> en anglais, ou « Éducation aux médias et à l'information » (EMI)<sup>21</sup> en français, réalisé par l'UNESCO, nous est apparu particulièrement intéressant, car il est cohérent vis-à-vis de notre problématique. L'UNESCO propose dans le contexte de l'EMI un programme de formation spécifiquement dédié aux formateurs, éducateurs, enseignants, etc.

### 3. L'Éducation aux Médias et à l'information de l'UNESCO

Le formateur désireux de se former à l'éducation numérique et à l'éducation citoyenne trouvera dans le programme EMI une aide précieuse pour définir les compétences dont il a besoin ainsi que des méthodes d'apprentissages concises et complètes pour les mettre en pratique. En effet, L'UNESCO vise par cette publication à former les acteurs de l'éducation et de l'enseignement à l'Éducation aux médias et à l'information, car avant de penser à former leurs apprenants ils doivent eux-mêmes être capables de les comprendre et de les maîtriser :

« Des enseignants compétents dans ce domaine auront des capacités renforcées pour permettre à leurs élèves d'apprendre à apprendre, d'apprendre de manière autonome, et d'apprendre tout au long de leur vie. En permettant à leurs élèves d'être éduqués aux médias et à l'information, les enseignants assumeront d'abord leur rôle de défenseurs d'une citoyenneté informée et rationnelle, et, ensuite, ils répondraient aux changements dans leur rôle d'éducateurs, au moment où l'enseignement se centre de moins en moins sur l'enseignant et de plus en plus sur l'apprenant. Les enseignants sont plus susceptibles d'adopter le programme d'EMI s'il est relié à des stratégies pédagogiques améliorant la façon dont ils enseignent leurs disciplines<sup>22</sup>. »

Outre un programme spécifiquement élaboré pour sa propre éducation aux médias et à l'information, le formateur sera également sensibilisé à la question de la citoyenneté, car elle constitue l'un des enjeux majeurs du programme d'éducation de l'UNESCO. En effet, tout le projet se construit, conformément à l'article 19 de la Déclaration universelle des droits de l'homme<sup>23</sup>, sur l'idée que L'éducation aux médias et à l'information (EMI) offre aux citoyens les compétences nécessaires pour chercher et profiter pleinement des avantages de ce droit humain fondamental<sup>24</sup>. De plus, l'UNESCO considère que ces compétences citoyennes doivent être transposable au monde numérique, car :

« L'EMI permet aux personnes de tous horizons de chercher, évaluer, d'utiliser et de créer l'information pour atteindre leurs objectifs personnels, sociaux,

professionnels et éducatifs. C'est un droit humain de base dans un monde numérique qui promeut l'inclusion sociale de toutes les nations<sup>25</sup>. »

Ainsi la première partie de l'EMI définit les 7 compétences<sup>26</sup> du modèle de l'UNESCO : Comprendre le rôle des médias et de l'information dans la démocratie (EMI 1); Comprendre le contenu des médias et ses utilisations (EMI 2); Accéder à l'information de façon efficace et efficiente (EMI 3); Evaluer l'information et les sources d'information de manière critique (EMI 4); Utiliser les formats de médias traditionnels et nouveaux (EMI 5), Situer le contexte socioculturel du contenu des médias (EMI 6); Promouvoir l'EMI parmi les étudiants et gérer les changements requis (EMI 7).

Dans la deuxième partie de la publication sont exposés de nombreux modules<sup>27</sup> qui ressemblent aux séquences d'apprentissages traditionnelles, telles qu'elles sont construites dans les milieux de l'enseignement. En effet chaque module comprend un Contexte et une Justification ainsi qu'une ou plusieurs unités. Celles-ci sont définies temporellement (le plus souvent les unités se développent sur 2 h) et comprennent les thèmes clés, les objectifs d'apprentissage, les approches pédagogiques et exemples d'activités). Parfois des recommandations pour l'évaluation, des thèmes à approfondir et enfin des ressources sont rajoutées à la fin du module. Nous conseillons vivement le lecteur à prendre connaissance de ces modules qui nous paraissent intéressants à exploiter en regard de la problématique de l'accès à la citoyenneté numérique et particulièrement le module n° 6<sup>28</sup> qui vise à apprendre

« (...) aux enseignants le rôle que les nouvelles technologies et la convergence jouent dans l'élargissement de la participation des citoyens au changement social, économique et politique. Il explique comment les médias traditionnels ont évolué vers de nouvelles formes numériques et électroniques (nouvelles en ligne, blogs, Wikipedia, YouTube, applications des réseaux sociaux, jeux vidéo, etc.) et comment cela favorise un accès plus large à l'information et aux connaissances, à la liberté d'expression, à la bonne gouvernance et à la

participation aux processus démocratique<sup>29</sup>. »

Parallèlement à ce programme spécifiquement dédié à la formation des acteurs de l'enseignement et de l'éducation, le site de l'UNESCO propose d'autres types de projets afin de sensibiliser le plus grand nombre à l'EMI. C'est le cas du projet « MIL CLICKS »<sup>30</sup> qui cible en particulier les réseaux sociaux (Facebook, twitter et Instagram). Pour l'UNESCO ils sont très importants, car ils constituent une voie d'accès aux médias et à l'information pour de nombreuses personnes et pour les jeunes en particulier. Concrètement, le projet propose de faire de l'espace de l'individu, en ligne ou non, un « espace Mil CLICKS ». Pour cela, l'adhérent doit simplement afficher le logo du projet dans tous les endroits réels ou numériques qu'il côtoie. Il devient ainsi un MIL CLICKer c'est-à-dire qu'il s'engage à faire la promotion de l'éducation aux médias et à l'information (MIL) dans son espace tout en veillant à respecter et promouvoir la réflexion critique, la créativité, l'éducation, le dialogue interculturel, la citoyenneté, la connaissance et la durabilité (CLICKS)<sup>31</sup>. Il s'agit surtout d'un moyen de faire participer les jeunes, et particulièrement ceux qui sont actifs sur les réseaux sociaux, à la démocratie culturelle par un biais ludique et simple.

## Conclusion

À travers cette analyse nous soulignons l'importance de l'accès à l'éducation à la citoyenneté numérique pour garantir un futur démocratique à la fois dans l'espace réel et dans l'espace numérique. Pour cela, les sociétés démocratiques doivent penser l'apprentissage des technologies médiatiques numériques ainsi que le fonctionnement d'internet comme une priorité afin de donner à l'ensemble des citoyens les moyens de participer concrètement à une citoyenneté démocratique qu'elle soit en ligne ou non.

Dans ce contexte, nous pensons trouver des éléments de formation au sein du CDC qui a vocation, tel que cela est indiqué dans son programme, à donner des compétences de la Culture de la Démocratie à la fois dans le monde réel et le monde numérique. Nous avons constaté que ce

n'est pas le cas et que les solutions concrètes que nous cherchions sont en cours de réalisation. Nous l'avons appris grâce à la publication du Digital Citizenship Education (DCE). Celle-ci, si elle ne fournit pas non plus d'éléments concrets pour l'accès à l'éducation à la citoyenneté numérique, en revanche elle donne de nombreux exemples de projets, de théories, d'études et de littérature sur le sujet.

Nous l'avons vu, l'Éducation aux médias et à l'information (EMI) est l'une de ses pistes analysées par le DCE. En exposant brièvement ces enjeux et son contenu nous espérons avoir mis en évidence sa pertinence dans la problématique de l'accès à l'éducation d'une citoyenneté numérique.

## Bibliographie

Dictionnaire et encyclopédie Larousse en ligne

URL: <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Internet/125060>

URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/num%C3%A9rique/55253>

Consulté le 18/10/2018.

Normand Landry, Anne-Sophie Letellier, L'éducation aux médias à l'ère numérique : entre fondations et renouvellement, Les presses de l'Université de Montréal, 2016.

Philippe Ségur, L'Internet et la démocratie numérique, Presses universitaires de Perpignan, 2017.

Conseil de l'Europe, Compétence pour une Culture de la Démocratie. Vivre ensemble sur un pied d'égalité dans des sociétés démocratiques et culturellement diverses, 2016.

URL : <https://rm.coe.int/16806ccc08>

Consulté le 29/10/2018.

Council of Europe, Digital Citizenship Education, vol. 1, Overview and new perspectives, 2017.

URL : <https://rm.coe.int/prems-187117-gbr-2511-digital-citizenship-literature-review-8432-web-1/168077bc6a>

Consulter le 24/10/2018.

UNESCO, Éducation aux médias et à l'information. Programme de formation pour les enseignants, 2012.

URL : <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002165/216531f.pdf>

Consulté le 15/10/2018.

« Mil CLICKS », sur le site de l'UNESCO.

URL : <https://fr.unesco.org/MILCLICKS>

Consulté le 15/10/2018.

1 Définition du terme « Internet » issue de l'Encyclopédie Larousse en ligne.  
URL: <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Internet/125060>

2 Définition du terme « Numérique » issue du Dictionnaire Larousse en ligne.  
URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/num%C3%A9rique/55253>

3 Normand Landry & Anne-Sophie Letellier, L'éducation aux médias à l'ère numérique : entre fondations et renouvellement, Les presses de l'Université de Montréal, 2016, p.p. 1-2.

4 Philippe Ségur, L'Internet et la démocratie numérique, Presses universitaires de Perpignan, 2017, p. 12.

5 Normand Landry, Anne-Sophie Letellier, op.cit., p. 1.

6 Ibid., p. 2.

7 Philippe Ségur, op.cit., p. 9.

8 Loc.cit.

9 Loc.cit.

10 Ibid., p.16.

11 Normand Landry, Anne-Sophie Letellier, op.cit.

12 Pour plus d'information sur les 20 compétences du modèle, nous conseillons au lecteur de se référer à la publication CDC ou de consulter l'analyse précédente.

13 Conseil de l'Europe, Compétence pour une Culture de la Démocratie. Vivre ensemble sur un pied d'égalité dans des sociétés démocratiques et culturellement diverses, 2016.  
URL : <https://rm.coe.int/16806ccc08>

14 Ibid., p. 23.

15 Council of Europe, Digital Citizenship Education, vol. 1, Overview and new perspectives, 2017.

16 Ibid., p. 25-28.

17 Ibid., p. 33-37.

18 Un descripteur est l'énoncé ou la description de ce qu'une personne est capable de faire dès lors qu'elle a acquis les diverses compétences définies par le modèle. Définition issue de la publication du Conseil de l'Europe, Compétence pour une Culture de la Démocratie, op.cit., p. 5.

19 Council of Europe, op. cit. p. 12.

20 Ibid., p. 15.

21 UNESCO, Éducation aux médias et à l'information. Programme de formation pour les enseignants, 2012.  
URL : <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002165/216531f.pdf>

22 Ibid., p. 19.

23 Pour l'article 19 de la Déclaration des droits de l'homme, « tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression ; ce qui implique le droit de ne pas être

inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considération de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit ». Ibid., p. 18.

24 Ibid., p. 18.

25 Loc.cit.

26 Ibid., p.p. 33-39.

27 Ibid., p.p. 63-196.

28 Module n° 6 « Les médias nouveaux et traditionnels », Ibid., p.p. 130-138.

29 Ibid., p. 130.

30 <https://fr.unesco.org/MILCLICKS>

31 <https://fr.unesco.org/MILCLICKS>