



Pays et Quartiers de  
Nouvelle-Aquitaine

# **Web-atelier / CoDev** **“Le numérique, un outil pour rompre l’isolement en zone rurale et en quartier politique de la ville”**

---

Etude de cas :

L’ASSOCIATION LA SMALAH (40 - Landes)

**Jeudi 27 mars - 10h00 à 12h00 - visio**

---





1 - Tour de table (5 mn)



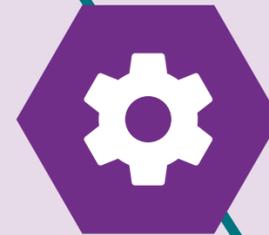
2 - Présentation de la problématique (10 mn)



3 - Clarification (10 mn)



4 - Contrat de consultation (5 mn)



5 - Consultation (40 mn)



6 - Synthèse et plan d'action (15 mn)



7 - Partage (10 mn)

# Processus CoDev

---



# Etude de cas 2



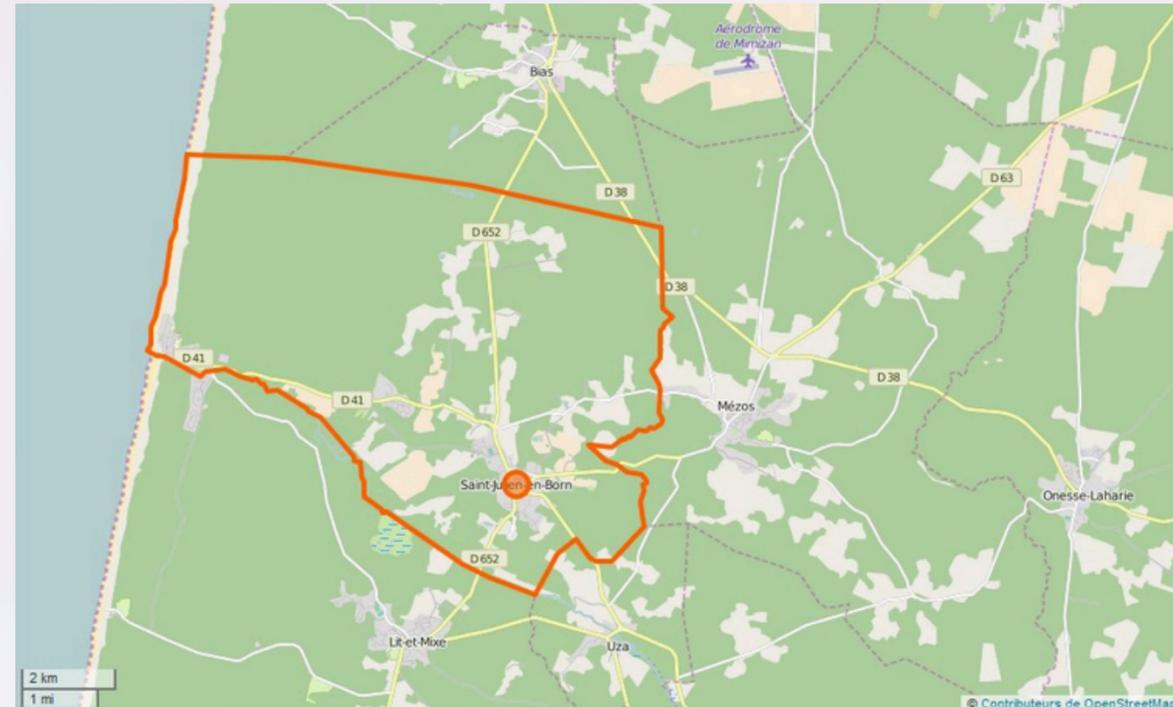
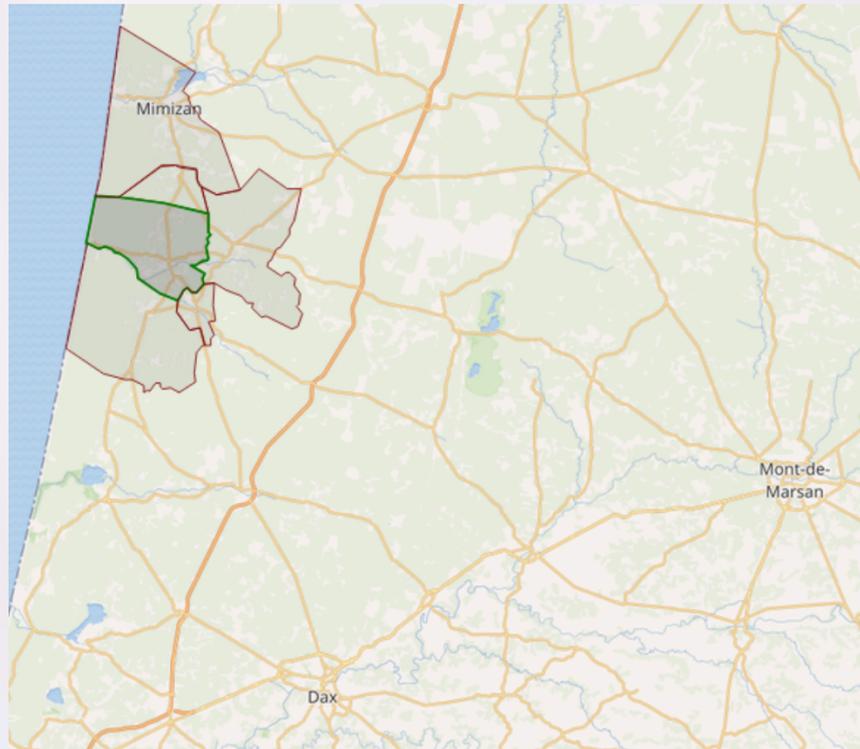
**La Smalah**

**Association de  
développement local**

Ludovic Mazé, Responsable Pôle Insertion  
(40 - Landes)

---

# Présentation du territoire



**Saint Julien en Born**

1 738 habitants

80% de forêt

**CC Côte Landes Nature**

10 communes / 12 431 habitants

Mimizan (17 km)

Mourcenx-la-Nouvelle (28 km)

Dax (45 km)

Mont de Marsan (77 km)

# Présentation de l'association

## La Smalah

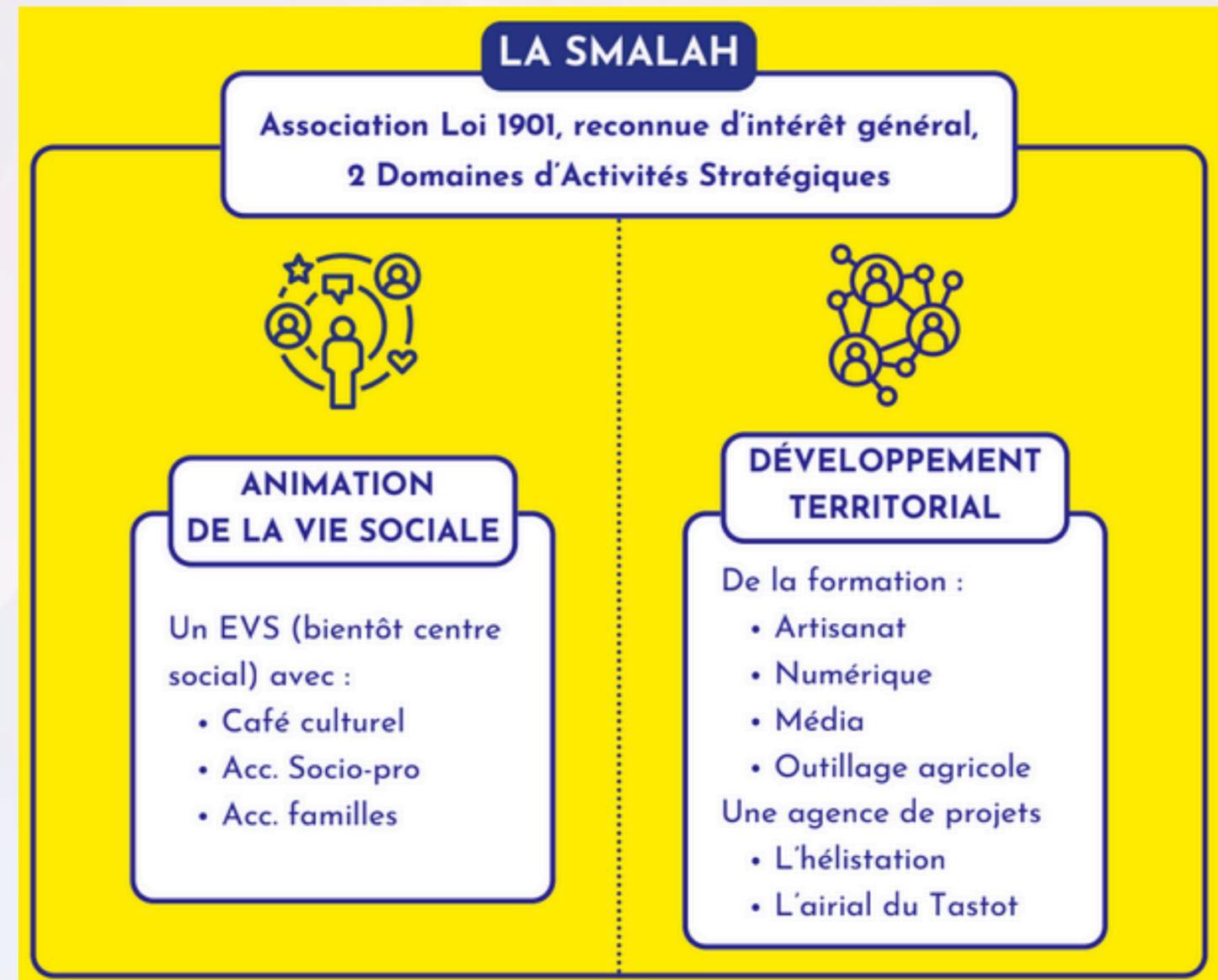
Association de  
développement local

10 ans

13 salariés  
(dont 2 CoNum)

800 adhérents

40 bénévoles actifs



# L'animation de vie sociale : La grange

## Le bar, porte d'entrée de l'association et lieu d'accueil inconditionnel

### Un lieu d'accompagnement des publics

- 2ème niveau d'information et d'orientation Guid'Asso : Service de proximité d'accueil, d'orientation, d'information et d'accompagnement des associations
- Permanences numériques
- Réorientation vers les partenaires sociaux. Problématiques les + fréquemment rencontrées : logement, emploi, santé, accès à l'alimentation.
- Accueil nouveaux arrivants



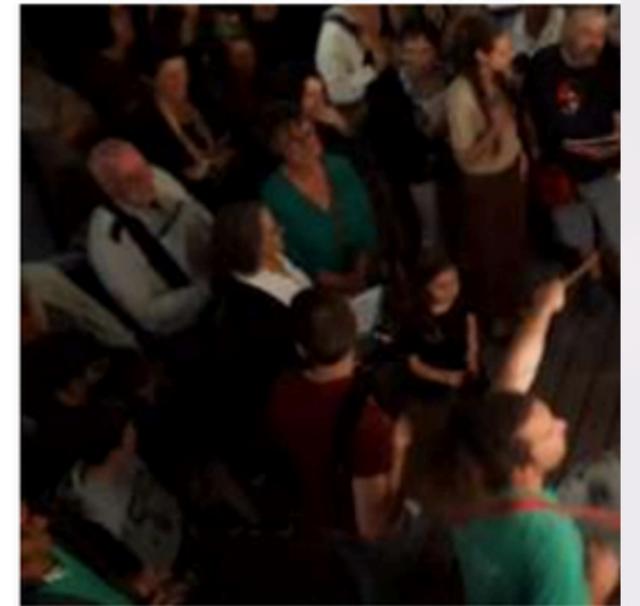
## Des ateliers et les événements

Menés par des bénévoles ou des intervenant.es extérieur.es : Tricot, Crochet, Cuisine, Chorale, Ateliers d'écriture, Echange de livres, Céramique, Soirées jeux, Dessin modèle vivant

### Des ateliers ponctuels :

- Création fanzine
- Stage voix
- Atelier métier à tisser
- Ateliers jeunes en été

### Des concerts et spectacles



# L'insertion et la formation

## SMALAH GAMING CLUB

CAFÉ ASSOCIATIF LA GRANGE, ST-JULIEN-EN-BORN

Rendez-vous hebdomadaires autour du jeu vidéo : sessions de jeu, diffusion de compétitions, organisation de tournois, streams et émissions Twitch.

Tous les mercredis - 14 h à 17 h

### GAMING ADOS

À PARTIR DE 11 ANS

Tous les mercredis - 19 h à 22 h

### SOIRÉE GAMING

PUBLIC 17+

Un vendredi par mois - 16 h à 20 h

### FUNKY FRIDAYS

VENEZ JOUER EN FAMILLE

Discord



GAMING@LA-SMALAH.FR

07 63 72 60 51

47 ROUTE DES LACS  
SAINT-JULIEN-EN-BORN



## REMOBILISATION ET ACCOMPAGNEMENT

# BIVOUAC

www.territoires-communs.fr

### 21J POUR SE REMOTIVER !

Séjour collectif et créatif pour prendre l'air et retrouver l'envie d'avancer.

Pour les 18-29 ans  
Logé et défrayé

Bivouac d'automne  
2023 : du 5 au 27  
octobre 2023

Saint-Julien en Born  
(40170)

Renseignements  
06 69 38 60 52



## FORMATIONS PROFESSIONNALISANTES



## Formations et actions culturelles autour de l'agriculture



## R&D CITOYENNE



# Le développement territorial : l'agence de projets

## L'Hélistation

### Un lieu où atterrir

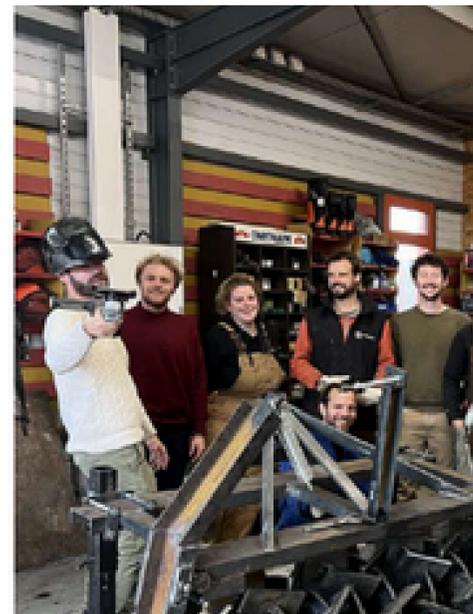
Résidence habitat jeunes, accompagnement socio-pro, programmation culturelle



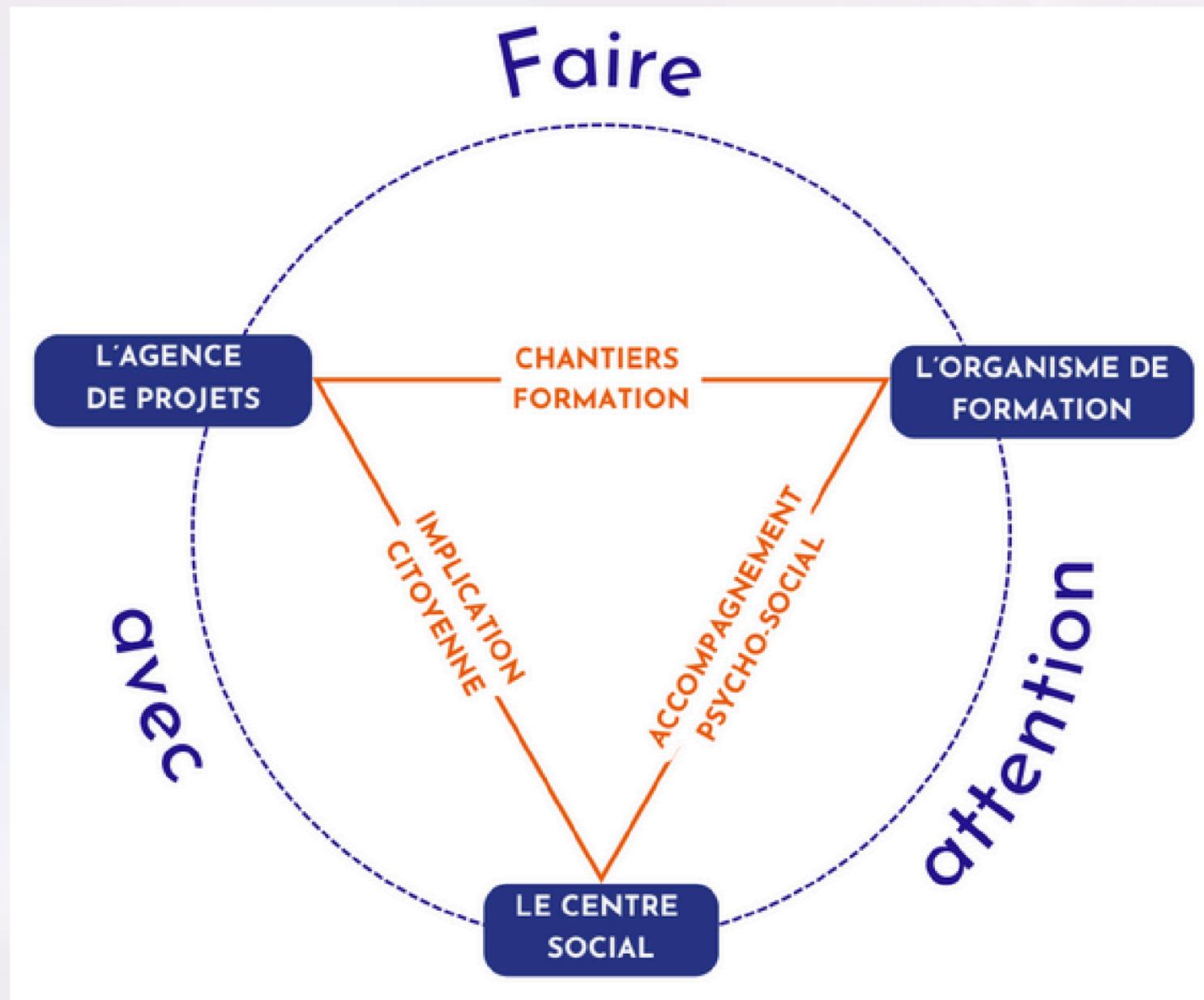
## L'airial du Tastot

Centre de formation et lieu  
ressource paysan

Production légumière, formations,  
accompagnement socio-pro, lieu de  
vie citoyen



# En résumé



# Et le numérique ?

- Les **constats** :
    - Beaucoup de “geeks” parmi les jeunes de “Bivouac” et ceux en formations (air du temps, échec scolaire, désœuvrement, situation familiale compliquée / échappatoire...).
    - Ludovic Mazé, animateur La Smalah, DUT informatique et gros joueur...
  - Le **déclic** en discutant avec les jeunes : Pourquoi ne pas monter un club de jeux vidéo ? (2023)
  - L'**inauguration** : janvier 2024
  - Le **programme** :
    - Le mercredi au café = 13h30 à 22h00 (créneau ado > créneau adultes)
    - Fête du jeu vidéo au printemps (brocante , tournoi, jeux à tester, conférence ...)
    - Tournoi d'automne avec soirée festive
-

# Et le numérique ?

- **Bilan :**
    - Les jeunes ne jouent plus mais discutent entre eux / amis
    - Ils achètent un PC et ne viennent plus
    - Mobilité difficile (pas de permis)
    - Quelques rencontres d'associations de joueur en ville à Mont de Marsan + une à Bayonne + espaces jeunes qui font des petits tournois ou session Handisport
    - E-sport qui se structure progressivement localement (Mont de Marsan)
-



# La problématique

Comment lutter contre l'isolement (social et géographique) de jeunes de 12 à 30 ans en s'appuyant sur la pratique du jeu vidéo afin de transformer une activité numérique solitaire en une activité créatrice de lien social et d'émancipation ?

---

# Q/R de clarification

---

Questions	Réponses de la Smalah
Quel est le rôle du conseiller numérique dans l'action proposée ?	Le conseiller numérique est présent pour accompagner les participants dans le contenu du jeu, répondre à leurs questions et s'assurer qu'ils fassent bonne usage des jeux proposés ; ils ont rôle de prévention et de sensibilisation ; et de médiation sociale entre les enfants et entre les enfants et les parents au sujet du jeu vidéo.
Combien de jeunes sont présents lors de chaque atelier ?	6-7 personnes
Quels enjeux y-a-t-il autour de la mobilité des participants ?	Les participants n'ont pas le permis, pas de véhicule, le transport à la demande ne fonctionne pas en soirée
Quand est-ce que le studio Twitch est accessible ?	Il est utilisé lors des événements annuels et durant les formations longues mensuelles avec les jeunes.
Quel est le profil des participants ?	Jeunes de 11-16 ans scolarisés ; pour les temps adultes, il y a quelques personnes en situation de rupture (ni en formation ni en emploi).



# Contrat

Comment lutter contre l'isolement (social et géographique) de jeunes de 12 à 30 ans en s'appuyant sur la pratique du jeu vidéo afin de transformer une activité numérique solitaire en une activité créatrice de lien social et d'émancipation ?

---



# Consultation

Comment puis-je aider ce client ?

(impressions, questions, suggestions pratiques, partages d'expériences...)

---

# Consultation

Relevé des propositions : des solutions d'ALLER-VERS PHYSIQUE

1. Associer les parents au club, créer un espace dédié à la parentalité numérique ("café des parents") pour créer un lien intergénérationnel.
  2. Organiser des événements fédérateurs à l'extérieur de l'association, pour favoriser l'aller-vers. Ex : tournoi inter communal dans une salle des fêtes. Objectif : améliorer la visibilité de l'action.
  3. Ajouter une activité "reconditionnement" au projet "jeux vidéos" pour attirer les familles.
  4. Tisser des partenariats sur le transport pour organiser des solutions pour les jeunes.
-

# Consultation

Relevé des propositions : des solutions autour de l'**IMPLICATION DES JEUNES ET DU RENFORCEMENT DE LEUR POUVOIR D'AGIR** (1/2)

Réflexion sur le pouvoir d'agir des jeunes dans la recherche de solutions à la problématique :

- Est-ce une idée des professionnels ?
- Est-ce réellement un besoin exprimé par le public jeune de ce territoire, de se retrouver en physique pour partager un moment de jeux vidéo avec d'autres jeunes ?

Cela invite à requestionner l'analyse des besoins face à l'action mise en œuvre. Le jeu vidéo en ligne, c'est une forme de sociabilité, sans pour autant se retrouver ensemble en présentiel.

1. Proposer des actions ~~d'aller vers numérique~~ : organiser des sessions de stream actif en soirée dans le studio Twitch de l'association afin de capter un public qui serait réticent à se rendre sur place au sein de l'association.

# Consultation

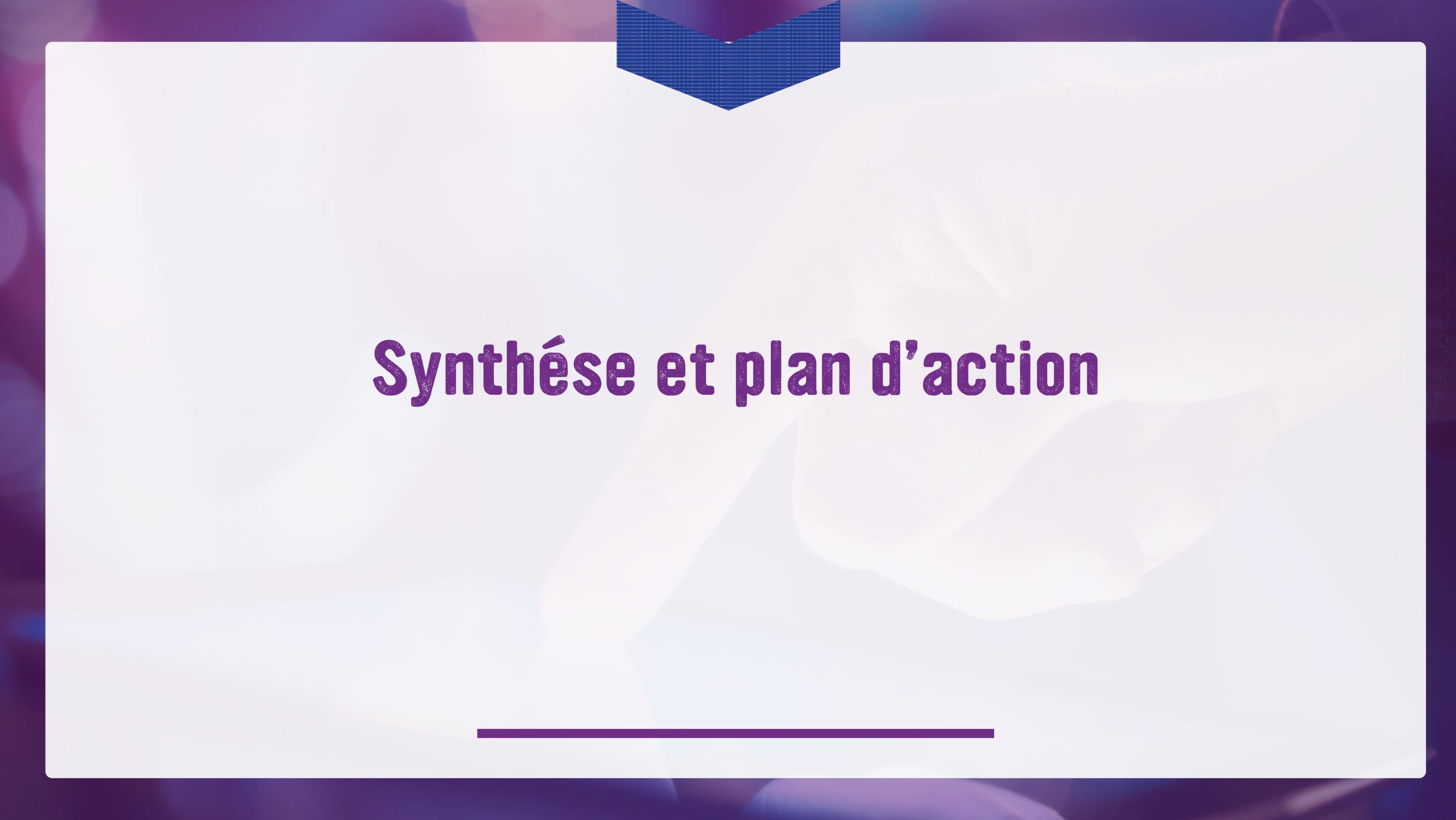
Relevé des propositions : des solutions autour de l'**IMPLICATION DES JEUNES ET DU RENFORCEMENT DE LEUR POUVOIR D'AGIR (2/2)**

1. Proposer des actions d'**aller-vers numérique** : organiser des sessions de stream actif en soirée dans le studio Twitch de l'association afin de capter un public qui serait réticent à se rendre sur place au sein de l'association.
  2. Créer un système d'**ambassadeurs** de jeunes, de pair à pair pour aller vers les jeunes via les jeunes.
  3. Impliquer les jeunes dans la construction du projet pour un **co-élaboration de la communication** (stories, mini-clip à diffuser sur les réseaux sociaux, diaporama texte avec des messages à passer / des retours sur les événements) et les solutions à apporter.
-

# Consultation

Relevé des propositions : des solutions autour d'**AUTRES IDÉES**

- Proposer à un public adulte des temps de jeux vidéos avec du matériel de jeu vidéo moins accessible au grand public (car plus cher), en leur faisant vivre une **expérience immersive et authentique** de jeu vidéo, qu'ils ne peuvent se procurer de façon individuelle.
  - Proposer un **espace multi activités** en sortant du jeu vidéo, renforcer le lien social.
  - Imaginer des **soirées thématiques** type débat citoyen, avec comme porte d'entrée le jeu vidéo pour ensuite amener une discussion sur des sujets de société.
-



# Synthèse et plan d'action

---

# Synthèse et plan d'action

Relevé d'intentions de la part du participant-client (1/2) :

- **Je garde**
    - le club adultes,
    - des activités numériques familles le vendredi, avec des échanges plus construits.
  - **J'améliore**
    - la spécificité de la proposition du club de gaming,
    - la pédagogie des activités, notamment celle des activités numériques en famille,
    - l'aller vers, notamment en organisant des sessions de jeu dans toute l'intercommunalité
-

# Synthèse et plan d'action

Relevé d'intentions de la part du participant-client (2/2) :

- **Je supprime**
    - le club ados.
  - **J'essaie**
    - organiser plusieurs événements à l'année avec les autres partenaires gamings du département,
    - une activité ado qui ne comprend pas que du gaming, sur un créneau différent, construite avec les participants.
-

# Merci pour votre participation !



# Contacts



**PQN-A**

[www.pqn-a.fr](http://www.pqn-a.fr)

[contact@pqn-a.fr](mailto:contact@pqn-a.fr)

**Inclusion numérique**

[vincent.terny@pqn-a.fr](mailto:vincent.terny@pqn-a.fr)

07.72.55.06.99

[charlie.delorme@pqn-a.fr](mailto:charlie.delorme@pqn-a.fr)

07.57.00.54.59