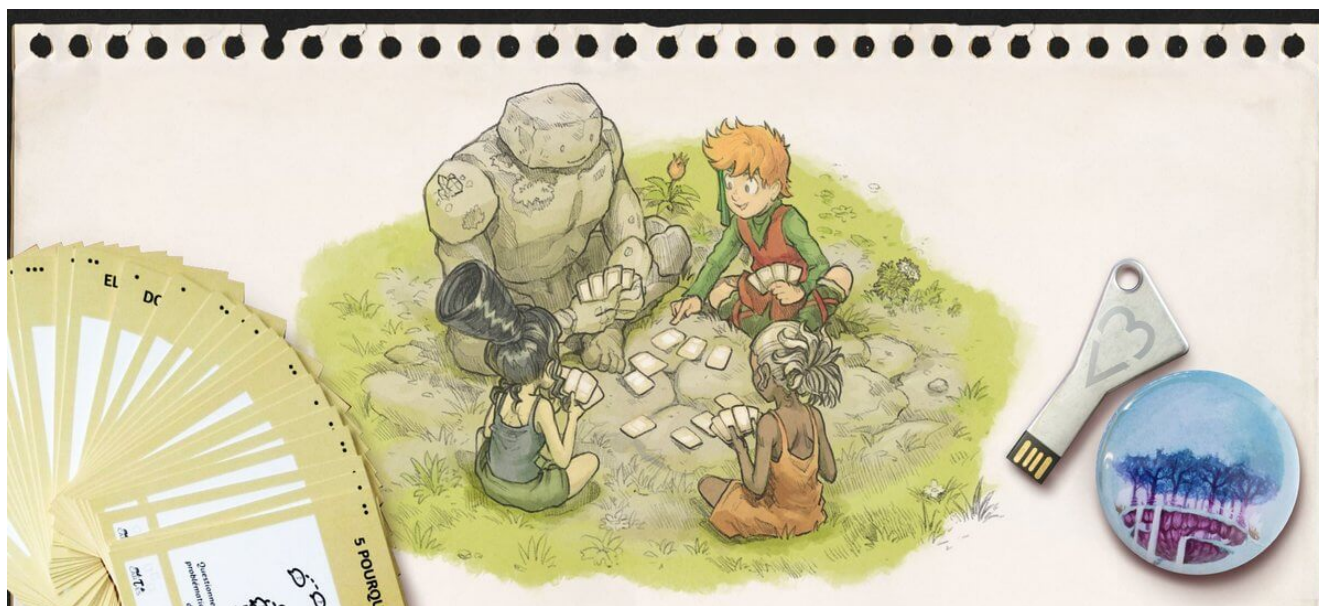


# Mets ta carte pour contribuer au jeu

C'est quoi les **métacartes** ? Un jeu de fiches contenant l'essentiel sur un sujet et connectées à une ressource en ligne via un QR code. C'est **Mélanie Lacayrouze** et **Lilian Ricaud**, qui s'en occupent...

... et qui d'ailleurs viennent de publier [sur leur site](#) l'article que nous reproduisons ci-dessous. On vous en a déjà parlé [dans cet article](#) car Framasoft est fier de soutenir ce projet qui a un intérêt pédagogique évident pour tous ceux et toutes celles qui veulent aider à se réapproprier le numérique.



Le jeu de métacartes vu par David Revoy

## Les enjeux du numérique

La question de l'impact du numérique sur nos vies est de plus en plus cruciale. Les modèles économiques actuels tendent à favoriser des modèles prédateurs et manipulateurs. Il y a plusieurs enjeux:

- Sensibiliser et former les citoyens aux enjeux d'un numérique éthique,
- Redonner aux citoyens et collectifs du pouvoir d'agir,
- Redonner du sens à nos usages.

## **Un outil de médiation**

Pour cela nous travaillons depuis 2019 à la création d'un outil à destination des médiateurs numériques formels ou informels : **les métacartes Numérique Éthique**. Ce travail s'appuie notamment sur notre expérience de formateurs [Animacoop](#) et se fait en lien avec le Collectif Inter Animacoop, l'association Framasoft et de nombreux réseaux formels ou informels.

Notre objectif est d'aider les collectifs à se sensibiliser aux questions des libertés, de la surveillance, les faire réfléchir à leurs pratiques et leur proposer des alternatives respectueuses des usagers.

## **Les métacartes, outil convivial**

Comme pour le jeu [Faire Ensemble](#), cet outil consiste en un jeu de cartes papier reliées à une plateforme numérique par des QR codes.

L'emploi de cartes permet un usage par différents points d'entrée lors d'ateliers en présentiel, tandis que la ressource numérique offre un accès à des informations plus complètes et remises régulièrement à jour.



un exemple de métacartes

## État du projet

Après plusieurs mois de travail, un questionnaire, des entretiens utilisateurs, des ateliers, de la recherche, compilation et rédaction, une première version du jeu a été produite (voir un résumé [sur le Framablog](#)).

Cette première version a été mise à disposition en ligne sur un espace de travail collaboratif (wiki) : <https://metacartes.net/>

La dernière fois que nous avons donné des nouvelles du jeu Numérique Éthique, nous nous préparions à lancer un système de pré-ventes pour soutenir le travail ainsi que de nouveaux travaux sur le jeu notamment la mise à disposition de prototypes à tester auprès de médiateurices.

Il ne vous aura pas échappé que les derniers mois ont été légèrement chamboulés par le passage d'une "petite bête" particulièrement adaptée à nos modes de vies.

De notre côté, en plus des perturbations dans nos activités professionnelles, il a été difficile de continuer comme si de rien n'était et nous nous sommes beaucoup interrogés sur [le sens de ce que nous faisons, pourquoi nous le faisons et à quel monde nous voulions contribuer.](#)

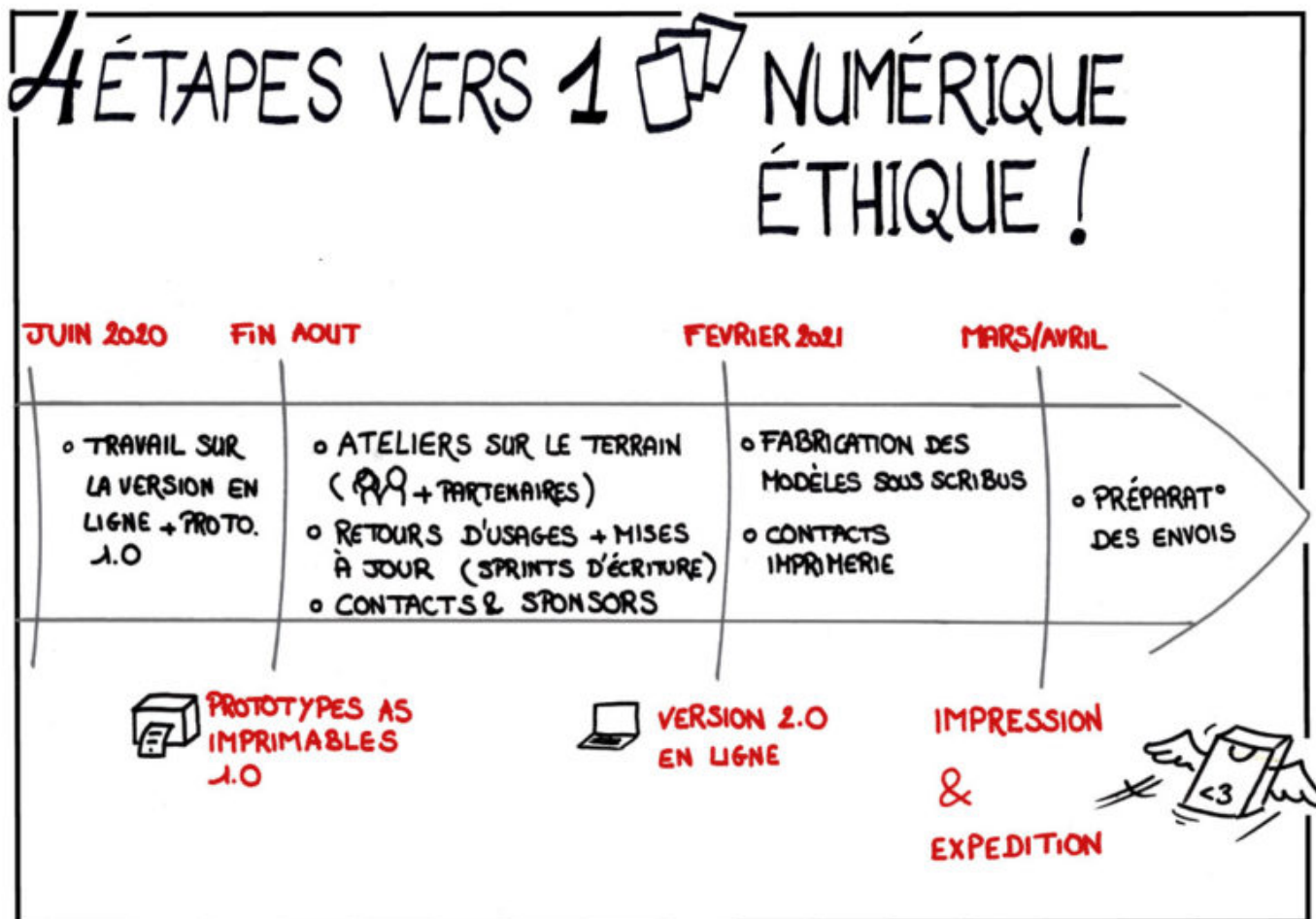
Pour résumer, ***nous développons des outils pédagogiques qui redonnent du pouvoir d'agir et du sens à nos actions.***

Après avoir pris ce temps important, nous nous sommes remis à l'ouvrage pour préparer la suite.

## **Numérique éthique, prochaines étapes**

Alors que la situation commence à amorcer un retour à "l'anormale" pre-covid, il nous semble qu'avoir des retours de terrain, en particulier des retours d'ateliers avec des objets passant de mains en mains ne sera pas possible avant un certain temps.

Comme vous pouvez le voir sur le visuel ci-dessous, nous avons décalé nos plans de quelques mois.



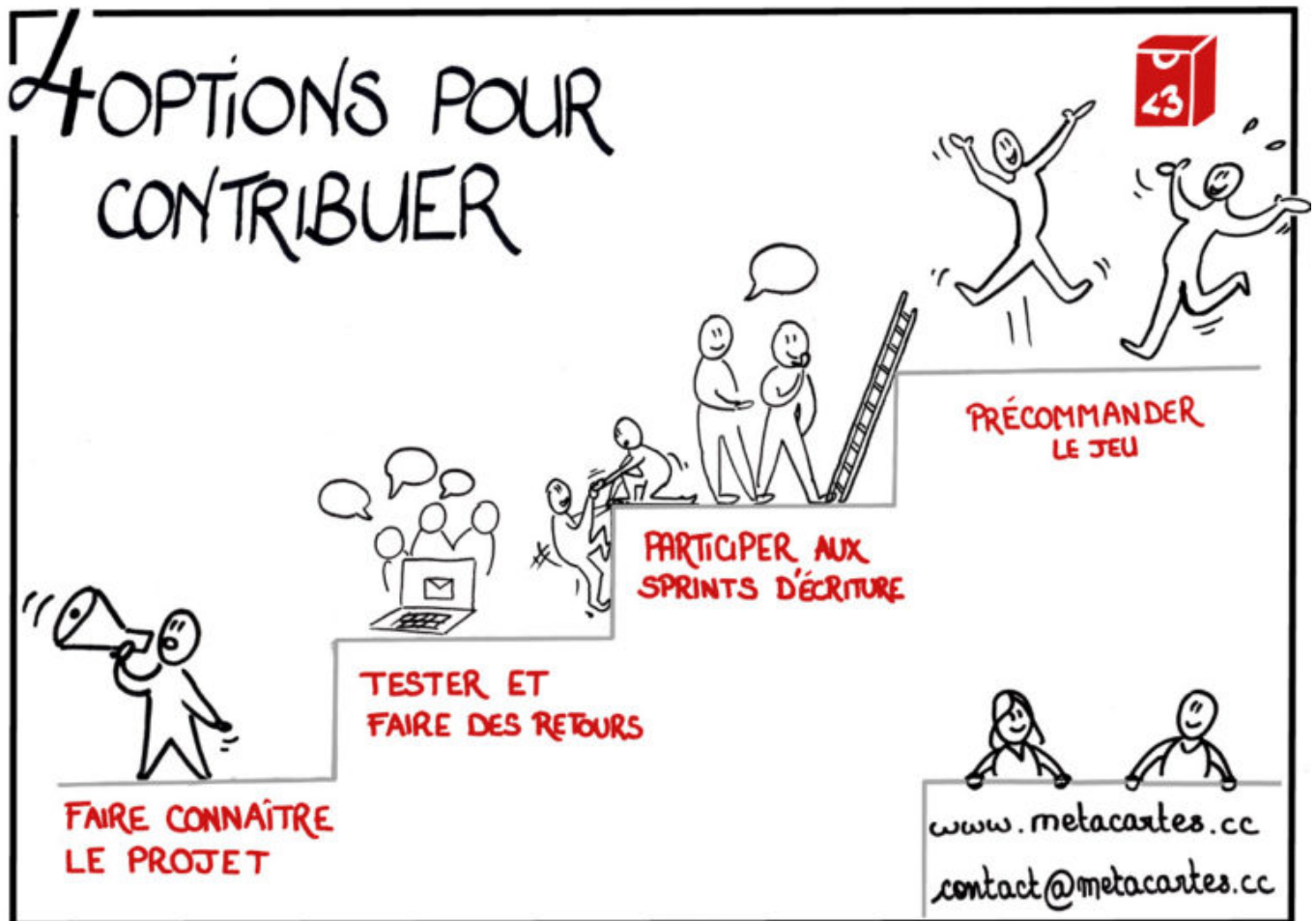
- **Juin 2020 : finalisation de prototypes imprimables.** Dans un premier temps nous allons consolider les contenus existants et produire des prototypes imprimables que nous mettrons à disposition afin d'avoir des retours de terrain. Nous avons déjà contact avec plusieurs réseaux de médiation intéressés.
- **À partir de fin août : ateliers sur le terrain et sprints d'écriture :** dans un deuxième temps qui va de la rentrée jusqu'au début de l'année prochaine nous collecterons des retours d'usages et améliorerons le jeu et les contenus via des sprints d'écriture mensuels, à distance, de deux heures à chaque fois. L'objectif est de finaliser le choix des cartes, d'affiner les contenus destinés aux cartes et la ressource en ligne qui l'accompagne et de vérifier la cohérence de l'ensemble en fonction des retours. Cette phase est la plus importante en termes de charge de travail et nous nous

sommes donné le temps de bien faire les choses.

- **Début 2021 : conception des modèles d'impression sous Scribus** : ces modèles seront destinés à l'imprimeur, mais aussi mis à disposition en libre téléchargement. Ayant déjà de l'expérience avec le jeu de cartes précédent, nous sommes à l'aise sur cette partie-là. En parallèle, nous serons en contact avec l'imprimeur pour lancer la dernière partie
- **Mars/avril 2021 : impression et envoi des jeux** : là aussi nous avons acquis une certaine expérience et nous sommes accompagnés par une consultante en impression (merci à elle pour son précieux travail !) donc cela aussi devrait rouler sans surprises.

## **Un projet contributif**

Pour rappel, Métacartes n'est pas une grosse machine mais une (toute) petite structure : nous sommes deux à temps partiel sur le projet. Et nous avons besoin de vous. Si le projet vous inspire et que vous souhaitez le voir aboutir, il existe 4 possibilités de contribuer :



1. **Faire connaître le projet** : en particulier auprès d'utilisateurs mais aussi ce qui nous aiderait beaucoup, de sponsors ou acheteurs potentiels.
2. **Tester et faire de retours** : nous voulons le meilleur jeu possible et pour cela nous voulons le créer avec vous. C'est pourquoi nous mettrons à disposition les prototypes et que nous prendrons le temps de recevoir des retours, via le site ou les sprints d'écriture.
3. **Participer aux sprints d'écriture** : pour recevoir vos retours et avancer efficacement sur le développement malgré les contraintes de temps et de distance, nous proposerons des temps courts de travail collectif tous les mois. Cela pourrait être pour les participants l'occasion d'échanger sur le sujet du Numérique éthique, mais aussi de tester des formats d'animation.
4. **Pré-commander le jeu** : pour sécuriser notre travail nous envisageons initialement une jauge minimale à atteindre

avant de continuer le développement. Mais après plusieurs retards, nous voulons avancer sans attendre et [comme les collègues de Framasoft](#), il nous semblait indécent de jouer sur les ficelles habituelles du financement participatif (on veut sortir le jeu quoi qu'il arrive et on ne veut pas faire semblant de vous jouer du «suspense»...).

Nous cherchons notamment des réseaux ou des structures qui auraient besoin d'un tel outil : fédération d'éducation populaire, collectifs de tiers-lieux, réseaux de bibliothèques et médiathèques, réseaux de formation au numérique...

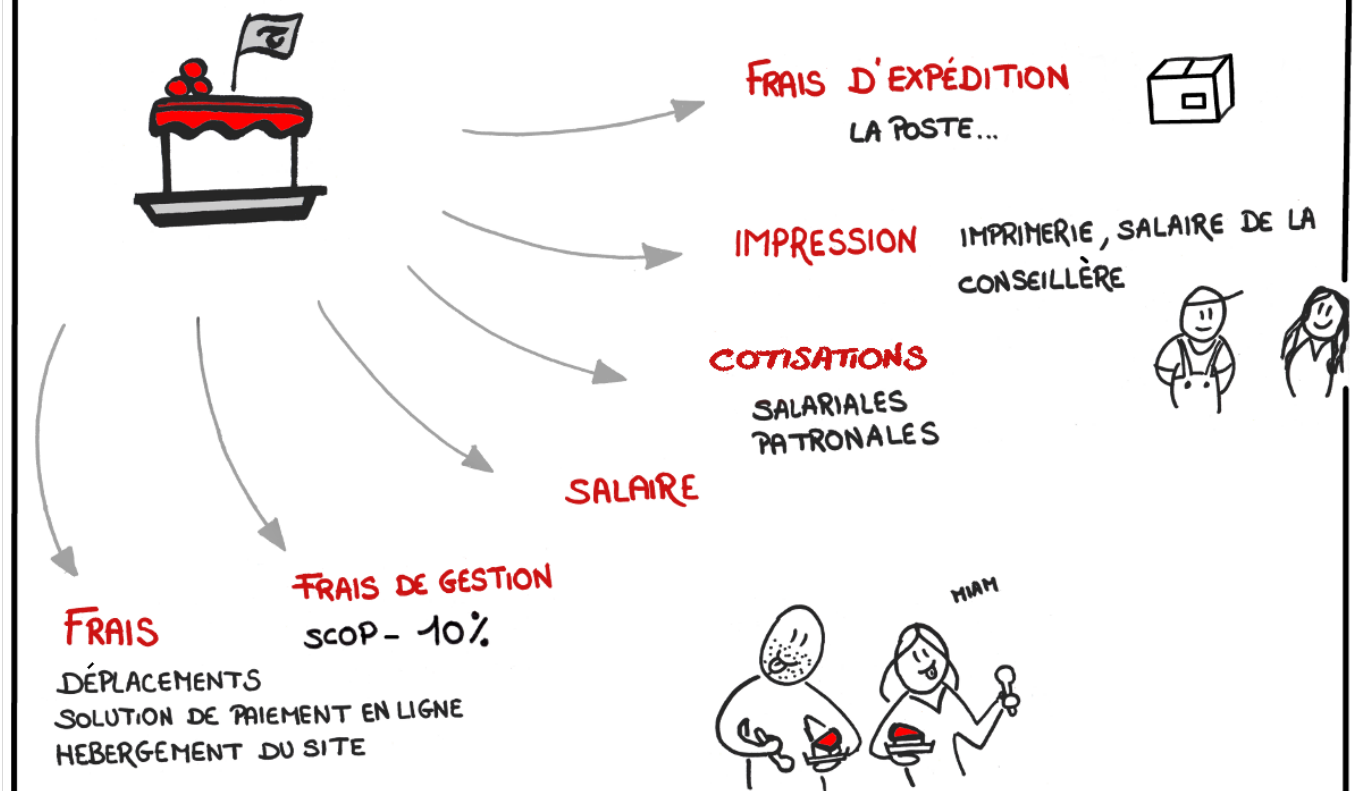
Parmi nos premiers soutiens, l'[association Framasoft](#) qui nous aide en rendant visible le projet, en apportant son temps et son savoir-faire pour contribuer et qui va pré-acheter un lot de ces Métacartes Numérique Éthique pour les distribuer aux médiateurs amateurs et médiatrices professionnelles qu'ils croisent régulièrement.

## **Des pré-commandes pour financer le travail restant**

*“Quand c'est gratuit, c'est vous le produit”*. Notre modèle à nous va être basé sur les pré-commandes. Voici ci-dessous un petit résumé visuel de l'utilisation des fonds.



# OÙ VA L'ARGENT ?



À noter que pour l'an prochain l'hébergement et le nom de domaine ne seront plus un coût pour nous, grâce à [Gandi](#) qui soutient le projet.

Par ailleurs, un coût invisible et difficile à évaluer est le maintien et l'entretien de la ressource sur le long terme, choses auxquelles nous réfléchissons aussi pour assurer sa durabilité.

## Allons-y !

Nous avons donc décidé de reprendre le développement de la prochaine version dès maintenant (même si en pratique ça ne s'est jamais totalement arrêté) et de proposer des pré-achats via notre boutique en ligne.

Le jeu sera expédié au printemps prochain ce qui peut sembler loin (même à nous). Mais nous préférons le modèle durable de

la “[stay up](#)” qui grandit organiquement en harmonie avec son écosystème à celui de la startup à la croissance artificielle nourrie aux hormones et à l’urgence.

## **Nous avons besoin de vous !**

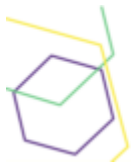
Comme nous l’avons dit dans notre manifeste, nous développons des **outils pédagogiques qui redonnent du pouvoir d’agir et du sens à nos actions** et nous le faisons en créant **des communs en co-construction avec un archipel de partenaires.**

Avec notre prochain jeu nous voulons produire et mettre à disposition **un outil qui aide les individus et les collectifs à se sensibiliser aux questions des libertés, de la surveillance, les faire réfléchir à leurs pratiques et leur proposer des alternatives respectueuses des usagers.**

Si vous partagez cette vision et souhaitez nous aider à faire aboutir le projet vous pouvez donc dès maintenant [pré-acheter sur la boutique en ligne pour soutenir le projet et recevoir le jeu en avant-première.](#)



## Ils nous soutiennent



Animacoop  
.net



Framasoft

partenaire  
gandi.net