

Toujours bien connecté ? Potentiels et limites de la transformation numérique dans le travail européen de jeunesse

Kerstin Guhlemann, Christine Best et Sonja Kirschall

The paper was developed in 2023 during the Erasmus+ project "ViSAS – Virtual Social Art Stage".

Website of the project: <https://visas.projektfabrik.org>

The paper is licensed under CC BY 4.0. A copy of this license is available under <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Disclaimer

This project was funded with the support of the European Commission. The authors of this manual are solely responsible for this product and the European Commission declines any responsibility for the use that will be made of the information contained therein.

Toujours bien connecté ? Potentiels et limites de la transformation numérique dans le travail européen avec des jeunes

Kerstin Guhleemann, Christine Best et Sonja Kirschall

Résumé

Les restrictions causées par la pandémie de Covid 19 ont conduit à une poussée de la numérisation dans le travail avec les jeunes. L'article pose la question de savoir comment cette transformation numérique peut réussir en utilisant les potentiels existants. La base de ces considérations a été le développement d'une plateforme numérique pour le travail de jeunesse dans le cadre du projet Erasmus+ ViSAS. Les résultats montrent que tous les facteurs de réussite du travail de jeunesse classique ne peuvent pas être transférés 1:1 et qu'il faut les adapter aux conditions particulières de l'espace numérique.

Mots clés

Travail avec les jeunes, transformation numérique, égalité des chances, médias sociaux

Introduction

Sous l'influence de la pandémie de Corona, les gens du monde entier ont subi des restrictions considérables de leurs espaces de mouvement et de contact. Les jeunes ont été particulièrement touchés par les confinements et les quarantaines, car les échanges sociaux sont importants dans le processus de développement de leur propre personnalité. D'une part ce groupe a dû subir une perte de contact avec les groupes sociaux de référence en raison de la fermeture prolongée des écoles et des universités ; d'autre part, la plupart des activités de loisirs ont également été perdues et les échanges personnels avec les amis et les connaissances ont été limités ; il était également beaucoup plus difficile d'établir de nouveaux contacts sociaux. Les jeunes défavorisés ont ressenti les restrictions liées à la pandémie de Covid19 comme particulièrement stressantes (Calmbach et al. 2020, cité dans Sturzenhecker et al. 2021, p. 2003), car ils craignaient de ne pas pouvoir maintenir suffisamment leurs liens d'amitiés et n'avaient que des contacts limités ou exclusivement numériques avec leurs pairs. Ils redoutaient également l'isolement social (Neumann 2020, cité dans Sturzenhecker et al. 2021, p. 2003). Les jeunes qui éprouvent des difficultés à nouer et à entretenir des relations sociales sont ciblés par les services sociaux d'aide à la jeunesse. Bien que les services d'accompagnement pour les jeunes soient restés ouverts pendant les fermetures, les lieux de rencontre tels que les installations (culturelles) pour la jeunesse, le club sportif local ont disparu en tant que lieux de rencontre et d'échanges (ibid.). Au lieu de cela, les formats d'enseignement et d'apprentissage des écoles et des universités ont été numérisés et, finalement, même les offres individuelles de travail social scolaire ont été déplacées dans l'espace numérique (Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg 2021). Dans la période post-pandémique, la numérisation des offres d'enseignement

s'est à nouveau largement inversée, mais la numérisation des offres de vie quotidienne et de loisirs a prévalu en partie. L'utilisation des potentiels de la numérisation qui sont apparus pendant la pandémie devrait être l'objectif des efforts dans tous les domaines de la société et donc également dans le domaine du travail de jeunesse.

Cet article se penche donc sur la question de savoir comment une transformation numérique du travail d'accompagnement des jeunes peut réussir. L'objectif est de montrer dans quelles conditions cela est possible, quels aspects du travail classique auprès des jeunes peuvent être transférés, quelles opportunités la numérisation offre dans ce domaine et quelles limites ce processus de transformation peut rencontrer.

Les réflexions se fondent sur le travail effectué dans le cadre du projet Erasmus+ de deux ans "ViSAS - Virtual Social Art Stage", dont l'objectif était de développer une plateforme numérique pour un travail artistique auprès de jeunes européens. L'idée du projet est née au milieu du deuxième confinement de la pandémie de Corona, à la fin de 2020, lorsque les sept partenaires européens impliqués dans le projet ont été considérablement limités dans leur travail avec les jeunes. Ils ont cherché des solutions et les ont finalement trouvées dans l'espace numérique. Le travail des partenaires du projet étant basé sur le principe éducatif de "l'art social" (cf. Best et Guhlemann 2021 ; this. 2020), la solution numérique a également été développée sur la base des principes de l'art social. A partir d'avril 2021, une plateforme numérique a été développée et testée de manière participative avec différents groupes sur une période de deux ans, qui s'est orientée vers une utilisation auprès d'un public de jeunes.

L'accompagnement des jeunes sur la voie de la transformation numérique

Afin de discuter de la numérisation, il est important de rappeler les principes de base et les objectifs du travail auprès de jeunes. Depuis sa création, la fonction centrale est de créer un espace de rencontres afin de promouvoir le développement personnel par le biais d'échanges mutuels, d'activités communes de loisirs et de projets. L'idée de compenser les inégalités des chances et les déficits de l'offre familiale et institutionnelle est indirectement poursuivie dans l'animation socio-éducative. Contrairement à l'approche explicitement axée sur la résolution de problèmes de l'aide aux jeunes, qui a une fonction d'intervention dans les situations de crise, l'animation socio-éducative est un service fondamentalement ouvert, orienté vers l'autonomisation et la responsabilisation, avec une fonction éducative, sociale et de loisirs, sociale (Rose 2006, p. 174, 176). A l'instar de Cohen, March et Olsen (1976), Sturzenhecker (2006, p. 182) décrit le travail auprès des jeunes comme une "pädagogisch organisierte Anarchie [anarchie organisée sur le plan pédagogique]". Ce concept combine les caractéristiques suivantes : a) préférences floues, b) technologie floue et c) participation fluctuante

(ibid., p. 182f.) Cela pose des exigences aux acteurs du travail auprès des jeunes qui doivent créer une offre attrayante et durable dans ce cadre, mais aussi aux participants, à qui ce cadre demande, entre autres, une certaine flexibilité, un investissement personnel, une implication constante ainsi qu'une tolérance à la différence et à l'incertitude (ibid., p. 184). Les barrières potentielles doivent être éliminées par l'action professionnelle afin que les exigences deviennent effectives en tant que potentiel éducatif.

L'ouverture et le caractère volontaire de l'offre sont deux caractéristiques : il n'y a au départ aucune limite, tant en ce qui concerne les groupes cibles que les offres. Cependant, l'objectif d'atteindre le groupe cible, combiné à la nature volontaire de la participation, conduit à trouver une logique entre les initiateurs et les participants, car les offres qui ne sont pas attrayantes pour le groupe cible ne trouvent pas d'écho. Les offres réussies sont "Fehlen formaler Machtmittel [l'absence de moyens formels de pouvoir]" (ibid., p. 181) à l'intersection des objectifs pédagogiques et des préférences du groupe cible et permettent des processus d'auto-développement. Selon Scherr et al. (2004, cité dans Sturzenhecker 2006, p. 191), ces potentiels de développement et d'apprentissage du travail avec les jeunes découlent de rencontres entre des jeunes de cultures et de groupes sociaux hétérogènes, des conflits qui en découlent, de l'engagement commun dans des projets et de la prise de responsabilité de chacun. Le travail avec les jeunes en milieu ouvert, qui a été réalisé constitue un élément essentiel de la construction. Dans ce contexte, les codes culturels, les rituels et l'espace de valeurs et de normes des jeunes sont primordiaux, et les animateurs sont appelés à s'intégrer, s'adapter, et effectuer un travail délicat de relation et de régulation (Rose 2006, p. 169).

L'élément central est la flexibilité et le désir de s'adapter à l'évolution de la vie des jeunes (Sturzenhecker 2006, p. 188). Étant donné qu'une grande partie de la vie sociale des jeunes se déroule sous forme numérique, la numérisation du travail avec les jeunes n'est pas seulement en questionnement depuis la pandémie de Corona ; en 2017 déjà, un groupe d'experts de la Commission européenne a formulé des recommandations pour le développement et l'amélioration du travail numérique avec les jeunes. Celui-ci a été défini comme "proaktive Nutzung oder aber die Thematisierung von digitalen Medien innerhalb der Jugendarbeit [l'utilisation proactive ou la thématization des médias numériques dans le cadre du travail de jeunesse]" (Commission européenne 2017). En mettant l'accent sur la promotion des compétences sociales et personnelles, les objectifs du travail numérique formulés dans les recommandations ne diffèrent pas de ceux du travail traditionnel. Les principes d'ouverture, de volontariat, d'orientation vers les besoins et le monde ainsi que de participation active sont également conformes à ceux de l'animation socio-éducative générale (ibid.). Toutefois, le travail numérique ne doit pas nécessairement se dérouler dans un environnement en ligne, mais se caractérise également par des offres hybrides. Il peut donc également se dérouler dans

des contextes en face à face où les médias et les technologies numériques sont utilisés en tant que contenu, activité ou outil.

Bien que des recherches et des travaux sur le développement de divers concepts d'animation numérique de la jeunesse aient été menés depuis plusieurs années avant la pandémie de Corona (Diebäcker et Wild 2020), ce n'est que lors du premier confinement lié à la pandémie, en mars 2020, que ces travaux ont pris de l'importance. En très peu de temps, les offres centrales, qui étaient toutes basées sur la présence, n'ont pu avoir lieu (Zinkel-Camp 2020). En utilisant des structures en ligne déjà existantes et établies et en les développant, il a été possible d'éviter les interruptions de service à ce moment-là et de maintenir l'accès au conseil et à l'assistance.

La numérisation de l'animation socio-éducative pendant la pandémie de Corona n'a pas seulement compensé les déficits, elle a aussi mis en évidence les avantages et les diverses possibilités de l'animation socio-éducative numérique. L'animation numérique est sans limite, car elle n'est pas liée à un lieu spécifique et les participants peuvent profiter des offres dans leur cadre privé. Il peut s'agir d'une nouvelle façon d'établir des relations avec les jeunes, car les canaux de communication sont multipliés, diversifiés et le contact peut être maintenu même en l'absence de rencontres réelles. Idéalement, il est possible d'atteindre de nouvelles personnes qui n'auraient peut-être pas été atteintes par des services en face à face, de rendre possible une plus grande participation et de rendre les services plus accessibles et plus axés sur les besoins (Stainer 2020).

La numérisation peut également présenter des inconvénients, car certains aspects de la communication en ligne, par exemple la possibilité réduite de communication non verbale, rend plus difficile l'établissement d'une relation (Sturzenhecker et al. 2021). Ce qui semble être un avantage pour l'accessibilité de certains jeunes peut être un inconvénient pour d'autres car ils peuvent ne pas interagir de la même manière. L'animation numérique pose d'autres défis aux prestataires, l'offre doit être conçue de manière plus stimulante et plus attrayante que les offres en face-à-face. Les espaces jeunesse créés artificiellement sont plus difficiles à mettre en place dans le monde numérique, car les jeunes sont déjà fortement interconnectés numériquement et l'éventail des médias sociaux est large. Un avantage ou une solution en termes d'animation jeunesse serait l'utilisation des réseaux sociaux existants, mais l'utilisation de réseaux sociaux commerciaux dans le cadre de l'animation jeunesse n'est pas à recommander sans restrictions. Les réseaux de médias sociaux tels que Facebook ou Instagram se présentent comme des outils de renforcement de la communauté et de maintien des liens, mais ils ne sont pas adaptés à la promotion de relations d'accompagnement et de soutien entre les utilisateurs, et ce pour plusieurs raisons. Ils invitent les utilisateurs à mesurer leur propre valeur en fonction de leur visibilité. Si les utilisateurs ne publient rien pendant une longue période ils sont donc désavantagés par les algorithmes lorsqu'ils reprennent leur activité. Le risque est grand, en raison de

la rapidité des réponses et des fonctions "like" de ces plateformes, de lire une réponse qui ne répond pas aux attentes prévues. Burghartz et al. (2021) diagnostiquent également que "die Besonderheit der digitalen Plattformen weniger im Etablieren von sozialen Beziehungen als solchen als vielmehr in ihrer Performativität für andere und vor anderen [la particularité des plateformes numériques réside moins dans l'établissement de relations sociales en tant que telles que dans la notion de performance les uns par rapport aux autres]" (ibid., p. 161), ce qui peut en outre intensifier les problèmes de comparaison excessive et inappropriée avec la réussite supposée des autres et la peur de manquer quelque chose. Dans le même temps, le travail avec les jeunes ne peut pas non plus ignorer les réseaux sociaux existants en termes d'orientation vers les groupes cibles, car les jeunes ont tendance à utiliser davantage les médias sociaux. Le travail avec les jeunes a donc besoin d'un type d'offre qui ne comporte pas le risque d'une spirale d'auto-dépréciation et qui ne soit pas trop éloigné de la réalité de l'utilisation du groupe cible. Un autre problème dans le domaine des médias sociaux existants réside dans l'opacité des algorithmes avec la collecte simultanée de données de masse. Ceux-ci ne sont donc "letztlich nicht auf Kommunikation, sondern auf Datenakkumulation ausgerichtet [en fin de compte pas orientés vers la communication, mais vers l'accumulation de données]" (Burghartz et al. 2021, p. 162). Ces considérations soulèvent la question des lieux appropriés pour le travail numérique en direction des jeunes qui remplissent les critères susmentionnés d'engagement du groupe cible tout en limitant les problèmes et les risques des plateformes commercialisées.

En effet, la simple mise à disposition d'espaces numériques ne suffit pas, il faut une adaptation du contenu, par exemple par le biais d'activités communes ou la définition de thèmes. Cela soulève la question de savoir comment les offres numériques peuvent être conçues au niveau du contenu afin d'attirer le groupe cible. À cette fin, le modèle MGML, qui se situe dans le domaine de la pédagogie et qui a également fait ses preuves dans des contextes éducatifs pendant la pandémie (Rachbauer et al. 2021), semble instructif. Il définit des critères de qualité pour les tâches en classe, qui doivent être petites, réalisables, significatives et agréables afin de motiver le groupe cible à les réaliser (Girg et al. 2012).

Sur cette base, la partie empirique se penchera sur la question de savoir comment le travail numérique peut réussir, en termes de contenu, de forme et de lieu, et quelles sont les limites et les potentiels d'une transformation numérique dans ce domaine.

Approche méthodique

La recherche est basée sur le suivi scientifique du projet Erasmus+ ViSAS. Dans ce cadre, le développement et l'utilisation d'une plateforme numérique pour le travail artistique européen avec les jeunes ont été testés dans le cadre d'une expérience réelle. Le projet a rassemblé sept acteurs du

secteur du travail culturel de jeunesse de quatre pays (Espagne, France, Italie et Allemagne), dont les domaines d'interventions peuvent être partiellement attribués au travail auprès de jeunes en milieu ouvert. Le travail avec les jeunes dans le cadre du projet consistait à proposer des offres numériques et en présentiel et suivait, comme le montre la figure 1, une séquence avec d'abord des offres alternées et finalement des offres imbriquées en présentiel et en ligne dans des groupes nationaux et transnationaux/mixtes de jeunes des pays partenaires. Le travail en présentiel s'est déroulé avec une orientation performative-artistique à deux moments du projet et en ligne au départ en Zoom, puis sur la plateforme développée dans le cadre du projet – une ville en ligne créée par WorkAdventure sous la forme d'une carte de l'Europe¹ – et parallèlement sur la messagerie Signal. En raison de l'objectif des partenaires du projet, le contenu a été adapté au travail culturel performatif des jeunes. Cet objectif a été poursuivi en présence et en ligne, les offres de présence transnationales étant axées sur le développement d'une pièce de théâtre et le travail en ligne dans les groupes mixtes étant largement orienté vers la préparation et le suivi des rencontres transnationales.

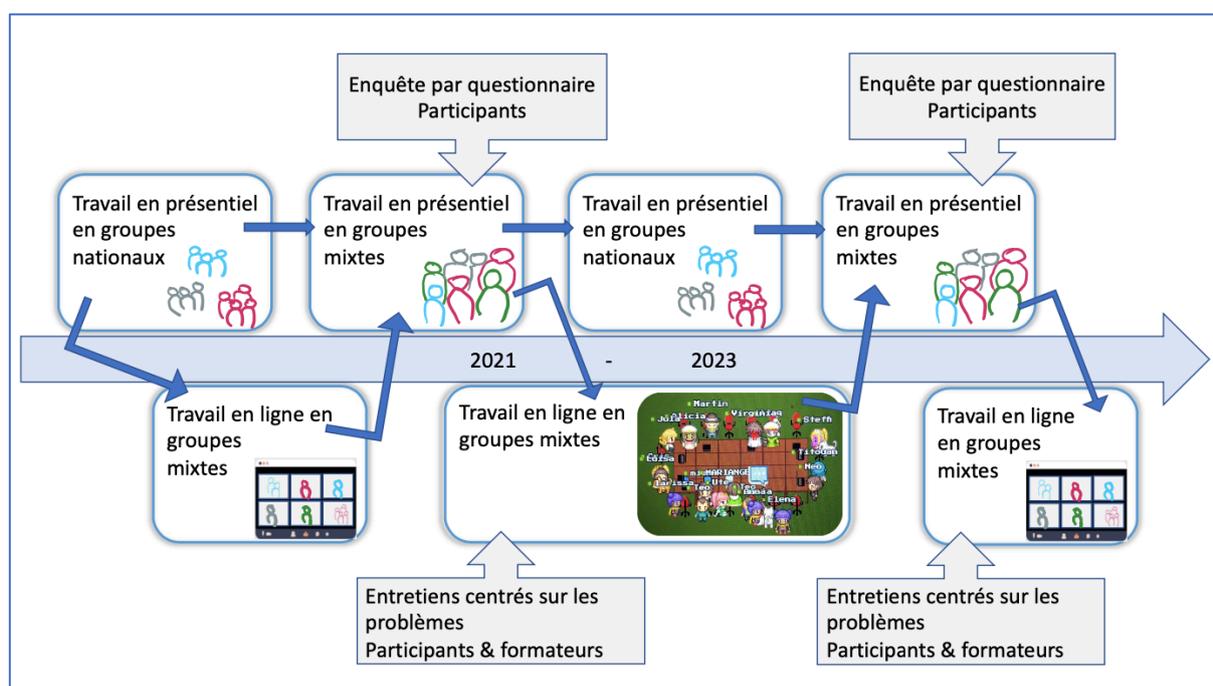


Fig. 1. Déroulement du travail de jeunesse et des enquêtes dans le cadre du projet ViSAS

À la fin du travail transnational en présentiel, une enquête par questionnaire a été réalisée et les entretiens centrés sur les problèmes rencontrés ont eu lieu dans le cadre du travail en ligne qui a suivi. Avec un minimum de croisements, différents jeunes ont été représentés dans les enquêtes par questionnaire et les entretiens centrés sur les problèmes. L'échantillon étant relativement petit (n=19) en raison de la situation particulière de l'enquête, l'évaluation a été descriptive. Dans ce qui suit, les

¹ Le site internet peut être visité sur <https://visit.virtualsocialartstage.eu> ou www.visas.projektfabrik.org

résultats sélectionnés sont présentés et comparés aux caractéristiques établies du travail de jeunesse. Le critère de la participation au fil du temps est également inclus en tant qu'indicateur du succès de l'approche choisie.

Résultats

Si l'on part du principe que le travail numérique de jeunesse doit avoir les mêmes objectifs et les mêmes fonctions que le travail en présentiel, il convient d'examiner, sur la base des résultats du projet, comment ceux-ci peuvent être transférés au numérique. Pour ce faire, il convient d'examiner les objectifs, les fonctions, les éléments structurels, les exigences imposées aux acteurs et les potentiels du travail de jeunesse.

Objectifs

L'objectif de promotion d'égalité des chances et d'intégration sociale est plus facile à réaliser dans la pratique grâce aux offres numériques en raison des exigences d'accès réduites. Cet aspect déploie son potentiel en particulier dans le contexte de la mise en réseau transnationale en surmontant les restrictions de mobilité. Ainsi, dans le cadre du projet VISAS, les jeunes économiquement défavorisés issus de régions structurellement faibles ont particulièrement insisté sur les possibilités de nouer des contacts avec de nouvelles personnes et de découvrir des cultures étrangères, ce qui s'est avéré profitable lors des entretiens qualitatifs, tandis que les jeunes ayant davantage de possibilités de voyager ont accordé moins d'importance à cet aspect. Pour l'intégration des jeunes souffrant de handicaps physiques ou cognitifs, les fonctions d'assistance des plateformes numériques offrent également des possibilités d'intégration, qui doivent toutefois être prises en compte lors de la programmation ou de la sélection de la plateforme et des activités. Les expériences de projets de conception participative de plateformes montrent ici que les aspects esthétiques, les efforts de programmation ou les aspects de convivialité peuvent entrer en conflit avec les exigences d'accessibilité, c'est pourquoi il est recommandé d'intégrer dès le début les personnes ayant des besoins particuliers dans le développement afin d'atteindre les objectifs d'amélioration pour ce groupe cible. Même les conditions apparemment élémentaires du travail numérique de jeunesse – l'accès à des appareils mobiles et à une connexion internet stable et puissante, ainsi qu'un certain niveau de compétences numériques ne peuvent être minimisés à grande échelle, si l'on veut promouvoir l'objectif de l'égalité des chances. Les questions du volume de données requis pour les activités en ligne prévues et les exigences techniques pour certains appareils doivent également être prises en compte afin de ne pas créer d'obstacles supplémentaires à l'accès.

Fonctions

Théoriquement, les fonctions éducatives, sociales et de loisirs peuvent facilement être transférées dans le monde numérique, étant donné qu'il s'agit de domaines qui sont de toute façon couverts par

des activités en ligne. En même temps, comme le montrent les entretiens qualitatifs avec le groupe cible, c'est aussi le point essentiel, car chaque offre supplémentaire doit faire ses preuves auprès du groupe cible en apportant une valeur ajoutée par rapport aux offres existantes. La figure 2 montre que les trois fonctions se retrouvent dans les réponses des jeunes interrogés sous des formes légèrement différentes. La fonction sociale se reflète le plus clairement dans le désir de réunions de groupe ; la fonction éducative, ici sous la forme de compétences linguistiques et professionnelles, semble également pouvoir être transportée via l'offre en ligne. La fonction de loisir montre des taux d'approbation légèrement plus élevés pour les activités artistiques, qui étaient au centre du projet ViSAS que pour les jeux. Les entretiens qualitatifs suggèrent que les offres numériques concurrentes sont préférées pour cette fonction.

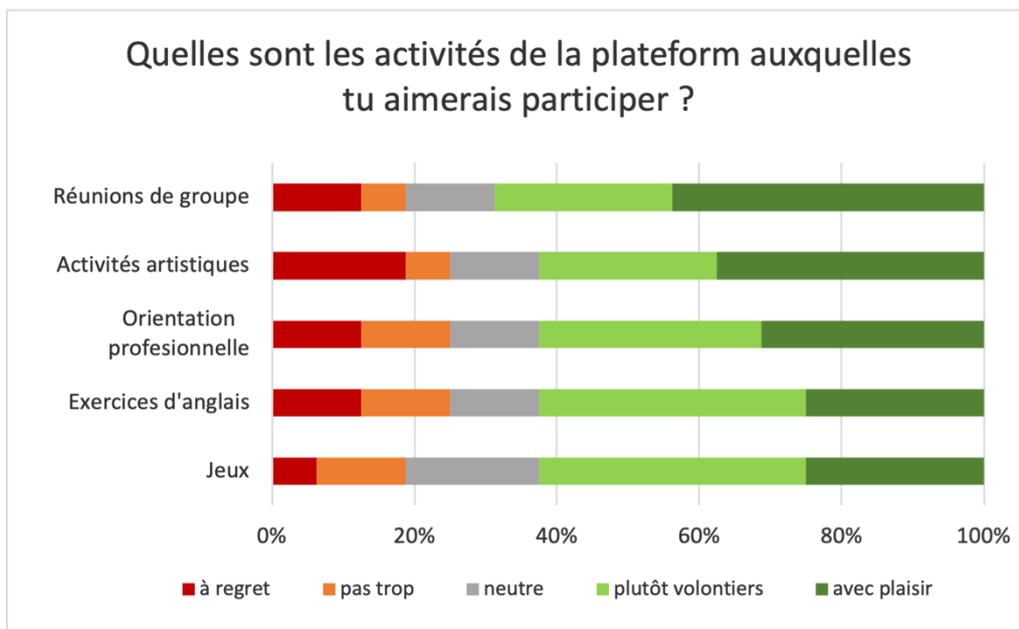


Figure 2 : Activités sur la plateforme souhaitées par les jeunes (n=19)

En général, on peut dire que les participants ont besoin d'une raison concrète pour utiliser la plateforme. Dans les réponses ouvertes des enquêtes en ligne, il apparaît clairement qu'après trois ans de pandémie, une lassitude numérique s'est également installée chez les plus jeunes, ce qui impose des barrières supplémentaires à l'utilisation des nouvelles offres numériques et incite le groupe cible à préférer les offres en présence en l'absence de valeur ajoutée des solutions numériques.

Structure / caractéristiques et efficacité associée

Les caractéristiques du travail avec les jeunes, l'ouverture et le volontariat, peuvent également être transférées au travail de jeunesse numérique. Comme dans le travail en présentiel, il existe divers obstacles associés à cette situation qui ne peuvent pas être complètement éliminés. Dans le même temps, le travail numérique exige des éducateurs une implication plus forte dans leur travail avec le groupe cible. Les entretiens avec les formateurs montrent clairement que l'effort de planification et

de préparation pour le travail numérique est beaucoup plus important et qu'il y a beaucoup moins de place pour l'improvisation. Cela est dû, d'une part, aux attentes différentes du groupe cible en fonction de la forme de l'offre et, d'autre part, à la possibilité réduite de détecter les humeurs et les évolutions des participants par des signaux non verbaux et de pouvoir y réagir. Dans le même temps, les possibilités de travail de jeunesse ouvertes dans l'espace numérique sont limitées, car la présence des professionnels dans les espaces numériques est perçue comme inhibitrice ou dérangement par la jeune génération.

Exigences pour les participants et les acteurs du travail de jeunesse

Les animateurs de jeunesse doivent trouver un équilibre entre leurs objectifs et les préférences des participants et créer une dynamique ludique. Dans ce contexte, la transformation numérique du travail de jeunesse en milieu ouvert semble être un défi, car les offres numériques, comme nous l'avons expliqué, nécessitent davantage de structuration et de préparation. En outre, les entretiens et les ateliers avec les formateurs ont clairement montré qu'il est essentiel pour eux de s'impliquer dans la situation en ligne, de la comprendre comme une situation indépendante avec ses propres potentiels, au lieu de la considérer avec une vision négative comme un substitut aux offres de présence. Potentiel d'apprentissage

En réduisant les restrictions de mobilité et les dépenses, le travail de jeunesse numérique permet des rencontres entre des groupes hétérogènes, plus encore que le travail en face-à-face. Dans les entretiens, une grande partie des personnes interrogées ont exprimé leur gratitude et leur joie de rencontrer "des gens qu'elles n'auraient jamais rencontrés autrement". Un aspect qui tend à passer au second plan dans les offres en ligne est celui de la résolution des conflits. En raison de la possibilité de se retirer simplement des conflits qui surviennent, les conflits potentiels qui devaient être abordés et résolus dans les offres en face-à-face ont eu tendance à être ignorés dans les offres en ligne, ce qui a également réduit l'échange. Dans l'exemple utilisé ici, cela était lié au fait que les plateformes utilisées pour le travail en ligne ne permettaient qu'un échange entre tous les participants et n'étaient pas conçues pour des conversations privées en petits groupes. La prise de responsabilité et l'engagement ont pu être encouragés dans une certaine mesure, mais auraient nécessité un cadre plus libre. Dans ce cas, il semble crucial d'établir un lien fort avec le fonctionnement du groupe cible afin d'encourager son propre engagement par la stimulation d'activités communes.

Facteurs de réussite des activités en ligne à l'aide de l'exemple des défis sur une application de messagerie

Dans le contexte du projet, les exigences relatives aux différentes facettes sont devenues particulièrement claires dans l'exemple du travail avec un groupe sur une application de messagerie. Des défis artistiques hebdomadaires ont été utilisés pour amener le groupe cible à un échange régulier.

Dans le même temps, des tâches telles que "poster une photo d'un graffiti que vous aimez dans votre quartier" visaient à renforcer de manière ludique l'attention portée à son propre environnement dans la vie de tous les jours. En théorie, l'activité répondait donc aux critères du MGML - les tâches étaient petites, réalisables, joyeuses et significatives. Dans la pratique, cependant, la participation n'a pas été à la hauteur des attentes. La recherche des raisons a révélé les causes suivantes, qui peuvent en même temps être considérées comme des facteurs de succès dans le processus d'équilibrage de l'offre entre les demandes des prestataires et du groupe cible.

1. Observer les préférences d'utilisation

Le travail numérique avec des groupes cibles vulnérables est soumis à l'obligation d'utiliser un environnement sécurisé et conforme à la protection des données. Ces considérations ont conduit à déplacer l'offre vers la messagerie Signal au lieu de WhatsApp, qui est plus largement utilisé par le groupe cible mais ne convient pas selon les critères mentionnés. Lors des entretiens qualitatifs, il est apparu clairement que cela créait un obstacle supplémentaire à l'accès pour les participants, car nombre d'entre eux n'utilisaient pas cette messagerie dans leur vie quotidienne et, par conséquent, la participation aurait exigé de télécharger cette application. Les activités n'ont donc pas eu lieu dans les sphères habituelles de la vie numérique quotidienne et ont souvent été simplement oubliées, ce qui a empêché un échange vivant ou des réactions favorisant la communication aux activités des autres. Le fait que de nombreux participants étaient déjà connectés les uns aux autres dans un groupe WhatsApp a rendu le changement de plateforme de communication nécessaire encore plus difficile. Le choix d'une plateforme pour les activités en ligne dans le domaine de l'animation numérique de jeunesse exige donc de forts compromis entre les préférences d'utilisation du groupe cible et les exigences de l'animation de jeunesse.

2. Octroyer des espaces de communication

Au début de la proposition, le choix de Messenger comme support a conduit à ce que le chat, conçu pour des tâches artistiques, soit de plus en plus utilisé pour partager des images privées, les commenter ou pour échanger des expériences quotidiennes, conformément aux habitudes d'utilisation établies du groupe cible. Une tentative de pilotage thématique visant à se concentrer sur les tâches hebdomadaires afin de stimuler les échanges artistiques par le biais d'une intervention modératrice dans la communication informelle a immédiatement conduit à un arrêt de la communication et à une forte diminution de la participation aux activités. Lors des entretiens, il est apparu clairement que cette situation était source d'incertitude et, au sens du modèle MGML, que la partie ludique de la situation était perdue.

3. Clarifier les personnes présentes

L'absence de possibilité d'évaluer visuellement l'affiliation des personnes présentes dans le groupe de messagerie à son propre groupe de pairs est un autre aspect qui, d'après les déclarations faites lors des entretiens, a découragé l'échange communicatif et la participation des participants aux défis. La conscience de l'imbrication de son propre groupe et du groupe de formateurs et l'incertitude quant à l'identité qui se cache derrière les surnoms recueillis dans la messagerie ont renforcé l'incertitude et la prudence dans les commentaires sur les contributions affichées et les échanges qui les accompagnent.

4. Éviter de se cacher

En essayant de créer les conditions d'un travail plus ouvert en retirant les formateurs de la communication et de la participation aux échanges et en minimisant les interventions dans la sphère sociale, une situation s'est créée dans laquelle une partie des participants qui ont échangé des informations ont été confrontés à une partie des membres du groupe silencieux. Cette situation a également été ressentie comme inconfortable par les participants, car ils avaient désormais le sentiment d'être observés dans la situation sociale, ce qui limitait leur ouverture et leur volonté de communiquer.

5. Éviter le caractère de tâche

Les défis artistiques étaient destinés à créer une atmosphère joyeuse et enthousiasmante. Toutefois, comme ils étaient affichés chaque semaine par les formateurs et que l'ouverture et la joie étaient limitées par les effets décrits ci-dessus, certains participants ont eu l'impression, d'après les entretiens, qu'ils devaient accomplir une tâche, ce qui a nui au critère de volontariat. Lorsque les tâches ont été créées et affichées par des personnes du groupe cible pendant un certain temps, on a pu observer une augmentation de la participation, qui a toutefois diminué à mesure que la motivation des créateurs de tâches diminuait. Cela montre que l'activation du groupe cible dans un tel environnement en ligne nécessite du tact et doit être conçue dès le départ avec la plus grande participation possible du groupe cible afin d'éviter les effets de haut et bas.

La plateforme ViSAS

La plateforme développée dans le cadre du projet reprend les aspects développés et tente de répondre aux besoins du travail numérique avec les jeunes en combinant des éléments ludiques, des lieux de rencontres spontanées et planifiées, des opportunités d'exploration et la possibilité de partager du contenu avec d'autres. Grâce à la technologie WorkAdventure, une carte de l'Europe a été créée avec des espaces à explorer, conçus conjointement par les jeunes². Outre les possibilités de rencontres

² Voir <https://visit.virtualsocialart.eu> ou des informations sur la page du projet www.visas.projektfabrik.org

pures, la plateforme offre la possibilité de se réunir en groupes de deux ou plus, d'explorer la région à l'aide d'avatars et de découvrir les contenus médiatiques déposés. Ainsi, les possibilités d'utilisation dans ce contexte de travail avec les jeunes sont déjà considérablement accrues par rapport à l'utilisation de plates-formes de rencontre en ligne³. Les entretiens ont montré que les jeunes préfèrent la plateforme à d'autres plateformes de rencontre, mais aussi qu'ils ont besoin d'une raison pour la visiter. Malgré la possibilité de découverte indépendante, l'offre ne remplace pas l'animation jeunesse ouverte, mais doit être spécifiquement liée à des invitations et des activités guidées ou modérées.

Conclusion

Les premiers résultats montrent clairement que le travail de jeunesse numérique n'est pas autonome malgré la présence en ligne des jeunes, mais qu'il fonctionne mieux en combinaison avec des phases analogiques. Le désir de maintenir ou d'approfondir le lien avec les personnes impliquées ne doit pas être sous-estimé en tant que moteur de la participation des jeunes aux activités en ligne. L'accompagnement de l'animation jeunesse classique, qui consiste à offrir aux jeunes un espace protégé et peu exigeant pour leurs rencontres et les accompagner par une présence en retrait, n'est pas facilement reproductible dans l'espace numérique, d'une part parce que la présence des animateurs de jeunesse est davantage perçue en ligne et, d'autre part, parce que l'offre des médias sociaux professionnels fait office de concurrence comme de repère. Pour offrir une alternative adéquate, il faut se concentrer sur la valeur ajoutée et il est difficile de fonctionner sans une gamme d'activités. Lors du développement des activités, le choix de l'espace numérique doit être évalué en fonction des besoins. En particulier, l'équilibre entre la présence et l'espace libre nécessite une réflexion et des adaptations permanentes.

³ Les potentiels pratiques et les applications possibles dans le contexte de l'animation numérique de la jeunesse sont compilés dans un playbook, qui peut être téléchargé à l'adresse suivante : www.visas.projektfabrik.org.

Littérature

Best, C., und K. Guhlemann. 2020. Die Kunst der sozialen Transformation. In *Nachhaltig Leben und Wirtschaften. Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, Hrsg. Franz, H. W., G. Beck, D. Compagna, P. Dürr, W. Gehra, und M. Wegner, 281–299. Wiesbaden: Springer VS.

Best, C. und K. Guhlemann. 2021. ... Und wenn die Fremde Brecht zitiert? Die Wirkung sozialer Kunst auf Spannungen im Migrationskontext. In *Kongressband: Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie* 2020. URL:

http://publikationen.sozioologie.de/index.php/kongressband_2020/article/view/1398/1658.

Zugegriffen: 30. April 2023.

Burghartz, S., J. F. Missfelder, und C. T. Roth. 2021. Soziale Medien. Themenheft von *Historische Anthropologie* 29/2: 159-164.

Diebäcker, M. und G. Wild. 2020. *Streetwork und Aufsuchende Soziale Arbeit im öffentlichen Raum*. Wiesbaden: Springer VS.

Europäische Kommission. 2017. *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>. Zugegriffen: 24.04.2023.

Girg, R., U. Lichtinger, und T. Müller. 2012. *Lernen mit Lernleitern. Unterrichten mit der MultiGradeMultiLevel-Methodology (MGML)*. Bd. 10. Immenhausen bei Kassel: Prolog-Verlag.

Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg. 2021. *Schulsozialarbeit in Zeiten der Corona-Pandemie und Umgang mit Sozialen Medien*.

https://www.kvjs.de/fileadmin/dateien/jugend/Kinder-_und_Jugendarbeit_Jugendsozialarbeit/jugendsozialarbeit/2022_03_22_Inhalt_OE_40_Analyse_Ausserordentliche.pdf. Zugegriffen: 24.04.2023.

Rachbauer, T., S. Lerner, und U. Lichtinger. 2021. „Lernen mit Lernleitern digital gedacht—ein Praxisbericht aus der universitären Online-Lehre“. *e-teaching. org*. 29. April 2021.

Rose, L. 2006. Beobachtungen zum aktuellen Stand der Kinder- und Jugendarbeit. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 165-178. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Stainer, K. 2020. Möglichkeiten und Grenzen digitaler Jugendarbeit. *soziales_kapital* 24: 304-317.

Sturzenhecker, B. 2006. „Wir machen ihnen ein Angebot, das sie ablehnen können.“

Strukturbedingungen der Kinder- und Jugendarbeit und ihre Funktionalität für Bildung. In *1964-2004: Vierzig Jahre Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland. Aufbruch, Aufstieg und neue Ungewissheit*, Hrsg. W. Lindner, 179-192. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sturzenhecker, B., U. Deinet, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm. 2021. Offene Kinder- und Jugendarbeit angesichts der Corona-Krise. In *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*, Hrsg. U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, und M. Schwerthelm, 2001-2029. Wiesbaden: Springer VS.

Zinkel-Camp, C. 2020. Wie ein Schwarzer Schwan das Schwarze Schaf zum Schäfer machte. Oder wie die Corona-Pandemie als Katalysator für digitale Jugendarbeit fungierte. *soziales_kapital* 24: 99-114.