

2/ any sound, visual, video material you have illustrating your work
voir dossier sur disque dur Colombe

Introduction

Le MarsMedialab est un Medialab né en 2015 créée par l'association Urban Prod. Il se matérialise par un lieu ouvert, situé dans le centre ville de Marseille, l'espace reprend les caractéristiques d'un tiers-lieu : ouvert, aménagement et vitrine accueillante, bar comme espace de convivialité et d'accueil, grand open space, salle de créativité et studios professionnels pour la création... Il est animé par une équipe aux compétences pluridisciplinaires qui regroupe à la fois les métiers de l'animation/éducation, du social, de l'audiovisuel et de l'ingénierie de projets.

Le MarsMedialab est à la fois un lieu d'accueil et de travail. L'étage étant réservé à tous les salariés et volontaires de l'association Urban Prod, ils travaillent principalement sur les projets de production, d'animation et de formation qui ont lieu à l'extérieur du lieu en collaboration avec un réseau de partenaires.

La fonction accueil du MarsMedialab se concentre donc surtout sur le premier étage et sous-sol et sur le projet « Temps Libres » qui constitue le temps officiel d'ouverture et de programmation à destination du public du territoire d'implantation.

« Temps Libres » a été lancé en 2016 grâce au projet européen EMP qui s'est donné comme objectif d'expérimenter l'ouverture du Medialab à tout public sur le territoire.

Mise en contexte

Quel était le problème d'origine ?

Situé au croisement des quartiers de Belsunce et de la Bourse, le MarsMediaLab s'inscrit par conséquent dans l'Hyper-centre de la cité phocéenne. Cet hyper-centre se définit par les quartiers de Belsunce, Bourse, Noailles, Canebière et Panier.

Or, ce territoire concentre un ensemble de problématiques socio-économiques majeures. A commencer par un taux d'inactivité des jeunes de 16 à 24 ans parmi les plus élevés de France.

Une jeunesse pas ou peu repérée par les dispositifs publics d'accueil et d'orientation (Missions Locales, Pôle Emploi notamment) et qui, pour une grande part d'entre elle, peut être considérée en errance territoriale.

Les CEMEA, qui ont documenté cette notion de jeunesse en errance, précise : *“les jeunes en errance dite « territoriale », [sont] emportés dans une dynamique d'échecs et d'exclusion, ils subissent l'errance et s'y adaptent de façon à survivre. Leur périmètre d'action est souvent limité à un bassin de vie au sein duquel ils vont de structures en structures sans sembler vouloir ou pouvoir engager de démarches de stabilisation.”*

Complètement ancré dans les réalités de notre territoire, nous tenons à ce que notre Tiers-lieu puisse travailler à retirer de telles externalités négatives en mobilisant notre savoir faire, notamment en terme d'Education populaire au numérique.

Il nous semble alors cohérent de répondre à de telles problématiques d'errance, d'échecs et d'exclusion que rencontrent ces jeunes en leur proposant d'investir un Espace de Pratiques Numériques ouvert les soirs et les Week-End.

"Temps Libres" est donc un ensemble d'ateliers ouverts à tous, se déroulant au MarsMediaLab et s'inscrivant dans les thématiques d'Urban Prod, à savoir l'innovation sociale, la créativité, la production médiatique et le numérique. Initiation à l'informatique ou à la programmation web, musique assistée par ordinateur, soutien et accompagnement pour tous dans l'usage des outils numériques, échanges intergénérationnels autour de la pratique vidéoludique, découvertes culturelles issues d'internet, créations audiovisuelles à destination du web, sont autant de chemins à suivre durant ces Temps Libres, en compagnie d'animateurs professionnels.

Objectifs :

- encourager la création, l'expérimentation, la collaboration et le partage de connaissances par le biais des médias numériques et des nouvelles technologies ;
- amener les jeunes à explorer diverses formes de création ;
- faire office d'incubateur de projets collaboratifs entre des jeunes du centre-ville de Marseille ;
- favoriser l'acquisition de nouvelles compétences technologiques et des capacités d'apprentissage autonome ;
- donner accès à des technologies de pointe qui ne sont pas disponibles à l'école ou à la maison

Activités réalisées

- Identification, signalisation, orientation et conseil auprès des jeunes en situation d'errance éducative du grand centre-ville, et ce en lien avec les structures locales d'insertion : AAJT, HPF, Contact Club, ADDAP, Foyer Calendal à Castellane...;
- Mise en place des permanences soir et week-end à destination des jeunes à des horaires adaptés. En moyenne 9 ateliers de médiation numérique par semaine (radio, vidéo, musique assistée par ordinateur, hologramme, lightpainting, machinima, data...)
- Expérimentation d'une programmation d'ateliers d'initiation à des logiciels professionnels de création audiovisuelle ; cette expérimentation s'est réalisée suite à la demande de jeunes en recherche de professionnalisation.
- Création de partenariats avec les acteurs locaux : ADDAP 13, Le Refuge, Contact Club, Savoir et Devenir, ADELIES, HPF, La Cimade, CRIJPA, Aix Marseille Université, Collège Saint Charles, 1000 Visages, Tabasco Vidéo, Musée d'histoire de Marseille, Association les Labourdettes, Théâtre de l'œuvre, la Compagnie, Festival de Marseille, La Plateforme, Foyer Saint Charles, Le Tamis...
- Organisation d'événements, soirées, in situ et hors les murs en lien avec les partenaires de Prends La Pause.
- Création d'un espace virtuel en complément de l'espace physique : création d'une page et d'un groupe facebook, la page permettant de créer l'identité visuelle et faire la communication sur la programmation et le groupe de laisser chacun maître des publications, de partager des infos, des contenus, des idées...

Exemples de productions réalisées avec les jeunes et les partenaires :

- Court-métrage pour le Festival de prévention FestiPrev'

- Projection en plein air au City stade de Belsunce
- Summercamp au MarsMedialab, petite université d'été autogérée
- Cartographie et lightpainting à la Maison de Provence Jeunesse et Sport
- Atelier itinérant sur la place halle Puget dans le cadre de la manifestation Place à l'Art
- Atelier bidouille numérique avec la caravane numérique lors des Dimanches de la Canebière
- Projet Derrière la Bourse avec Tabasco Vidéo et le Musée d'histoire de Marseille : raconter l'histoire du quartier
- Soirées Temps Libres ouvertes sur le quartier : occupation de l'espace public en lien avec les commerces aux alentours.

Principes directeurs

Les fondamentaux des actions du MarsMedialab

L'Éducation populaire telle que nous la portons et la mettons en œuvre ne relève pas seulement des métiers de l'animation socio-culturelle mais bien de la mise en capacité des individus : leur permettre de disposer des savoirs et des compétences nécessaires afin qu'ils fassent leurs propres choix.

Nos méthodes reposent ainsi sur les fondamentaux suivants :

> La praxis.

Il s'agit d'un rapport entre pratique et théorie ou entre théorie et pratique. Nous ne pouvons pas être seulement dans l'agir ou dans la conceptualisation. Il doit y avoir des aller-retour incessants et dans les deux sens.

> L'éducation.

L'éducation sous-entend l'éducabilité : tout le monde a des capacités. Le pédagogue doit trouver les moyens et les situations de les mettre en œuvre. On ne naît pas bon ou mauvais, on le devient par un processus éducatif.

> L'action collective.

L'action collective a une fonction socio-politique car elle est un espace de construction de relation, d'élaboration collective de la pensée, de solidarité. Il est important de le vivre et d'appréhender la puissance de l'action collective. Paulo Freire disait : « Personne n'éduque personne, personne ne s'éduque seul, les hommes s'éduquent ensemble par l'intermédiaire du monde »

> L'émancipation.

L'éducation populaire s'inscrit dans une perspective politique avec une perspective d'émancipation individuelle et collective.

> La démocratie.

Freinet disait « Je ne peux pas être démocrate hors de l'école et dictateur au sein de ma classe ». Effectivement la démocratie ne peut pas s'instruire, elle s'apprend parce qu'on la pratique.

Les pédagogies développées en atelier :

Le Médialab s'appuie aussi sur le concept du Connected Learning, une approche pédagogique selon laquelle :

- les jeunes apprennent lorsqu'ils créent et expérimentent de façon active ;
- l'acquisition de nouvelles compétences est grandement favorisée lorsque les apprenants œuvrent à des projets en lien direct avec leurs intérêts ;

- l'apprentissage est renforcé lorsqu'il s'effectue dans un environnement social où les jeunes contribuent au travail de leur pairs ;
- ces principes développent chez les jeunes la capacité d'apprendre de façon autodidacte. Pour favoriser ce type d'apprentissage, le Médialab laisse aux jeunes la possibilité de choisir eux-mêmes leurs projets selon leurs intérêts et laisse place à l'erreur. De plus, par le biais de différents outils, le Médialab favorise la collaboration, le partage et la critique entre pairs.

Le Médialab s'inscrit également dans la mouvance DIY en encourageant la création autonome, le partage de connaissances à l'intérieur de la communauté de ses utilisateurs, et l'apprentissage de nouvelles compétences par le « faire soi-même ».

Bénéficiaires touchés

Environ 4000 jeunes ont été touchés en 2 ans via les temps de permanence, les actions périphériques au projet TEMPS LIBRES (intervention en milieu fermé, en centres sociaux, en établissements scolaires et autres), les interventions pour informer sur les dispositifs chez les partenaires, les campagnes de communication sur les réseaux sociaux et les activités de flyage dans le quartier.

10 à 15 personnes par atelier, à raison de 9 ateliers par semaine, cela fait environ 90 personnes par semaine. Les publics participent en général pendant 3 à 6 mois, voire 1 an pour certain.

Des activités en extérieur à l'occasion d'un événement festif mensuel organisé par la ville de Marseille et appelé « Les Dimanches de la Canebière » ont permis de toucher un très large public d'habitants au profil varié mais issus principalement du Centre-ville. Notre présence avec notre caravane numérique à chacun des dimanches a été très utile pour approcher des jeunes du quartier dans l'espace public et les inviter à rejoindre les ateliers au Medialab. (environ 3500 personnes dont une grande proportion de personnes de moins de 25 ans).

En 2 ans nous avons accueilli 4 groupes de 8 Services Civiques chaque groupe est resté 8 mois.

Résultats obtenus

Programme d'activité formalisé

L'équipe des Temps Libres a travaillé à la mise en place d'une programmation trimestrielle fixe incluant à la fois des activités découvertes, des cycles d'apprentissage, des événements, des temps d'accompagnement au développement de projets individuels.

Projet répliquable dans d'autres territoires (en cours).

Evaluation grâce aux outils EMP :

SAFE : 4

Le MarsMedialab est un lieu centré sur l'utilisateur, ce qui doit contribuer à en faire un lieu "SAFE".

Le lieu élargit ses services en fonction des besoins des publics et accueille leurs propositions. Par exemple, certains jeunes mènent leurs propres ateliers sur un horaire qu'ils ont choisi et gèrent leur propre public. L'objectif est de faire en sorte que tout le monde puisse s'approprier l'espace physique et virtuel du Medialab.

Le MarsMedialab est lieu carillonneur. C'est à dire qu'il est identifié sur sa devanture par des pictogrammes pour offrir des services gratuits aux personnes de la rue. Il est également possible d'offrir un bon "pour un atelier photo/vidéo/assistance informatique" à toute personne de la rue.

Tout membre de l'équipe doit être en mesure d'accueillir et d'offrir un service à ces personnes, ce qui favorise la capacité à appréhender tout type de situation et de contexte d'accueil.

La culture du lieu et son discours sont partagés entre tous parce qu'on les affiche, on les assume et on s'y engage. Une charte du lieu posée (qui doit être signée, à mettre en outil dans le wiki).

Création de temps d'accueil du public. Conciergerie (concierge, bar, espace de convivialité).

Promeneurs du net.

C'est l'ouverture dans un espace de travail, des travailleurs partagent leur espace de travail avec des personnes qui le fréquentent. Les choix d'aménagement du coup rendent les lieux SAFE (dans une certaine limite)

Bienveillance constante. Grande vitrine, ouvert sur le quartier, quartier prioritaire, qui donne envie d'entrer. Grande visibilité avec les vitres et le côté loft qui peuvent rassurer.

Lien avec les associations de quartier, insertion, etc. Accompagnement vers l'autonomie (premier pas vers eux avant qu'ils viennent chez nous, toujours tourné vers l'extérieur). Observer ce que les gens font, et leur proposer de venir le faire chez toi dans un cadre qui s'y prête mieux.

Itinérance

SHARE : 2

Because we have no time to create p2p contexts

p2p depend on people facilitation, how the team create links between people, and on how many people are in the place

Lieu reconnu comme espace capacitant par les jeunes du quartier

Co-construction avec les jeunes, nos partenaires et notre équipe d'un programme d'activités qui permet tout à la fois de libérer l'expression et la créativité tout en développant une approche critique du numérique et des médias.

Libérer les savoir faire et les envies des jeunes en situation d'errance territoriale.

L'objectif était également de (re)nouer des liens avec des jeunes qui échappent aux dispositifs publics ou associatifs liés à l'insertion, la formation, la santé, la culture, l'emploi, etc et de les inciter à faire de nouveau appel à nos partenaires comme les Missions locales, les centres sociaux, les acteurs de la prévention de la délinquance, l'information jeunesse, etc.

Révéler des appétits et des talents dans le vaste champ du numérique... Certains jeunes venus aux ateliers ont pu par la suite réaliser un service civique ou rentrer dans le chantier d'insertion.

Une ouverture du Marsmedialab à des horaires et des jours en phase avec les problématiques d'errance territoriale des jeunes.

Le lieu est ouvert 7j/7 pour répondre aux questions et informer sur les ateliers. Les activités gratuites à ouvertes à tous ont lieu en soirée du mercredi au vendredi et les week-ends.

Un cofinancement de la Fondation AFNIC a permis la première année de renforcer les équipes en place et d'acquérir du matériel complémentaire.

OPEN : 4

Free and open access

the « territory » has the information (when the library is closed, the people come in, the shop in the neighborhood know the place)

Lieu ouvert et accessible à tous types de publics

Nous avons réussi à identifier un nombre important de jeunes en situation précaire via des actions hors les murs et des activités le soir et le week-end du mercredi au dimanche.

Un premier diagnostic a permis d'identifier leurs freins et de nous associer avec une trentaine d'acteurs sociaux du territoire afin de répondre conjointement à leurs besoins.

La présence de représentants des structures partenaires à nos événements ou nous aux leurs, a permis de faciliter la mise en lien avec les jeunes.

EVALUATION : 3/4

we ask themself but we do not associate people and we do not try to solve problems

MOVEMENT

Les succès (prévus et imprévus)

Les deux premières années nous ont permis de démarrer ce travail et de relever des éléments indispensables pour atteindre ces défis :

- Multiplier les actions hors les murs pour aller à la rencontre des publics in situ
- Innover sur les méthodologies d'accueil des publics dans le lieu : être bienveillant, impliquer dès la première entrée en donnant du sens et un rôle au visiteur
- Identifier, connaître et se faire connaître de tous les acteurs du territoire en renforçant les écrits, les visites, les temps de travail en commun et partage des bonnes pratiques...
- Organiser des événements à plusieurs acteurs
- Ne pas multiplier les offres de communication mais identifier les espaces communs de diffusion
- ...

Sentiment d'appartenance des jeunes au MarsMedialab

Favoriser le sentiment d'appartenance des jeunes au Médialab. Les jeunes doivent sentir qu'ils entrent dans un lieu qui leur appartient et qui a été conçu pour répondre à leurs besoins.

Espace physique à grande valeur ajoutée

Miser sur l'espace physique pour développer le succès du Médialab.

Heures d'ouverture

Avoir des heures d'ouverture flexibles. Le Médialab devrait être ouvert le jour (pour les organismes et les groupes scolaires), le soir et les fins de semaine. Les jeunes doivent pouvoir rester longtemps dans l'espace.

Mobilisation :

Faire des efforts de recrutement en continu :

- en allant directement dans les écoles (kiosques, inscription dans les programmes d'activités, etc.) ;
- en créant des partenariats avec des organismes jeunesse et des maisons de jeunes ;
- en s'impliquant dans les communautés.

Espace centré sur les relations

Miser sur l'aspect humain et relationnel du Médialab autant que sur le volet expérimentation technologique.

Implication des jeunes

Impliquer le maximum les adolescents dans les différents aspects du fonctionnement du Médialab. Par exemple :

- dans le développement de la programmation ;
- dans les processus décisionnels ;
- dans l'élaboration du code de conduite ;
- dans la modération des échanges dans l'espace physique et virtuel ;
- dans l'animation des ateliers.

Accessibilité

S'assurer que les services du Médialab sont gratuits (par exemple, Internet sans fil gratuit, sans abonnement). S'il y a de la nourriture, la rendre disponible à bas prix. Simplifier les étapes pour s'inscrire aux activités, emprunter du matériel, etc. Ne pas être strict sur la limite d'âge (13-30 ans).

Sécurité de l'espace

Mettre en place un système de sécurité dans l'espace physique et virtuel. Créer un code de conduite ou une charte de comportements dans l'espace. Responsabiliser les jeunes dans la gestion de l'espace.

Les freins identifiés :

Les deux défis majeurs de ce projet sont :

- la mobilisation des publics en errance
- la concertation et co-prise en charge de ces publics par les acteurs

Les solutions mises en œuvre pour limiter les freins :

- Une constante analyse de pratique pour renforcer notre capacité d'accompagnement et d'empowerment des publics :

2 Laboratoires de recherche partenaires de l'action : notre expérimentation est un sujet de recherche pour deux laboratoires de Rennes et Grenoble qui analysent et évaluent nos actions de capacitation des publics via l'outil numérique. Leurs retours nous sont très utiles et permettent d'établir des liens avec d'autres territoires d'expérimentation en France.

Le projet Socialab : Au cours des dernières années, un partenariat solide s'est créé avec l'Institut de Recherche en Travail Social. Nous recevons régulièrement des stagiaires en formation d'éducation spécialisée qui accompagnent nos médiateurs numériques. C'est un plus pour les équipes qui peuvent s'interroger sur leur prise en charge des publics avec le regard de quelqu'un en situation de formation. Par ailleurs, Urban Prod et l'IRTS sont en cours de développement d'un projet de Socialab. Un socialab est un dispositif d'expérimentation de la capacitation numérique des individus pour concevoir une éducation inclusive aux outils technologiques actuels – web, smartphone, apps ... pour les publics défavorisés, pour les enseignants, éducateurs et responsables d'établissements éducatifs.

- S'inspirer et innover pour contrer les freins en terme de mobilisation des publics :

Visite du Centre Social St Gabriel : le projet Temps Libres a selon nous à des airs de Centre Social 2.0, sachant que l'objectif principal est de renforcer le lien social et d'avoir une incidence sur la cohérence des offres entre les acteurs sociaux et culturels d'un quartier. En ce sens, nous avons sollicité l'équipe du Centre Social St Gabriel (3ème arrondissement de Marseille) qui a une très grande expérience en terme de mobilisation et de construction de projets collectifs d'intérêt général pour la communauté.

Voyage au Canada : Urban Prod est une organisation apprenante. Elle place ses membres dans une démarche de recherche, action, formation permanente. Une des actions en ce sens est l'organisation de voyage d'étude pour les équipes.

A l'occasion d'une communication de l'association Urban Prod pour le colloque organisé par l'AIFRIS portant sur les solidarités en questions et en actes, une petite délégation de l'association a rencontré des acteurs et organisations marquant.e.s sur le thème des lieux d'innovation sociale et la question de la médiation numérique : quelle place pour les usagers ?

Parmi les structures inspirantes :

Wapikoni mobile - <http://www.wapikoni.ca/> : Studio ambulant de formation et de création audiovisuelle des Premières Nations.

Exeko - **Erreur ! Référence de lien hypertexte non valide.** : association experte des processus d'inclusion et de participation des publics les plus marginalisés dans la société via la médiation intellectuelle et numérique.

Hub d'innovation : Communautique - <https://www.communautique.quebec/>: Communautique a pour mission de soutenir la participation citoyenne en favorisant la maîtrise de l'information, l'appropriation des technologies de l'information et des communications et la contribution à leur développement.

Espace Temps - espacestems.ca/ : Coopérative développant des Techniques de co-design ou design participatif pour identifier les besoins des usagers.

- Capitaliser pour rendre notre expérience répliquable sur d'autres territoires :

European Medialab Praxis : En parallèle du projet Temps Libres, Urban Prod a souhaité s'inscrire dans un partenariat stratégique à l'échelle européenne. L'objectif de ce projet de recherche et d'analyse de pratique est de prototyper le concept de Medialab. Ce travail est effectué en collaboration avec 6 autres organismes, issus de 6 pays européens qui développent chacun leur propre Medialab. Il s'agit donc d'identifier les invariants et facteurs de réussite de ces Medialabs pour construire une méthodologie commune, agile et qui s'adaptent aux différents contextes d'expérimentation.

Recommandation finales

Les échanges avec les jeunes, l'équipe et les professionnels partenaires nous ont permis de formuler cinq recommandations finales à l'égard de la conception du Médialab :

1. Rester centré sur les besoins des jeunes ;
2. Développer le Médialab en mode de « bêta perpétuel » ;
3. Développer un écosystème de partenaires autour du Médialab ;
4. Faire preuve d'ouverture et de souplesse ;
5. Documenter le processus de conception du Médialab.

Ressources humaines :

- une diversité de ressources humaines (animateurs, mentors, experts, artistes en résidence, etc.) ;
- des ateliers donnés par les jeunes à d'autres jeunes ;
- des animateurs qui ne sont pas forcément des experts en technologie, mais qui ont des habiletés à interagir avec les jeunes.

ANNEXE 1
FEUILLE DU CARNET DE JULIA

ANNEXE 2
REGLEMENT INTERIEUR

Règlement intérieur du MarsMedialab à l'attention des usagers du lieu.

Le MarsMedialab est un lieu de rencontres, d'échanges, d'informations et d'expressions favorisant l'émergence de projet et la création culturelle numérique. L'accès doit se faire sans discrimination. Toute cohabitation doit se faire dans le respect de l'autre, la neutralité, la laïcité et la tolérance. Il est régi par un règlement intérieur se garantissant contre toute forme de violence psychologique, physique ou morale.

La solidarité, l'échange et la convivialité entre ses membres salariés, adhérents et les publics accueillis sont promus.

Ce sont des éléments essentiels à la bonne réalisation du projet social.

Règles de vie

Pour le confort de tous et dans le respect des objectifs que nous nous fixons pour l'accueil des usagers, nous avons établi un ensemble de règles de vie. En cas de non respect de ces règles, les professionnels d'Urban Prod se réservent le droit d'exclure la personne concernée.

- Aucune forme de violence physique ou verbale ne sera tolérée au sein du MarsMedialab, ainsi que lors des activités ou sorties.
- La politesse est de règle envers les autres usagers, l'équipe d'animation et l'ensemble des salariés et adhérents du MarsMedialab.
- Les usagers du MarsMedialab doivent respecter le matériel et les locaux.
- La consommation de tabac, d'alcool et produits stupéfiants est interdite dans le MarsMedialab.

- **L'accès au MarsMedialab**

Il est conditionné par l'acceptation expresse du présent règlement.

Le MarsMedialab définit les dates et horaires durant lesquels il accueillera du public ainsi que les créneaux qu'il affecte aux diverses activités qu'il propose. Les aléas tant humains que techniques peuvent l'amener à suspendre, reporter ou interrompre un service ou une activité initialement programmée, sans que cela puisse engager sa responsabilité.

M. ou Mlle (mineur) et son représentant légal titulaire de l'autorité parentale. Lorsque l'utilisateur est un mineur, l'utilisation qu'il fait du MarsMedialab s'effectue avec l'accord et sous l'entière responsabilité des titulaires de l'autorité parentale. Ceux-ci sont garants du respect par l'utilisateur mineur de la présente charte.

- **L'usage du matériel**

Pour les activités à l'extérieur, les usagers pourront emprunter le matériel d'urban Prod réservé pour l'occasion par l'animateur de l'atelier.

Le prêt de matériel aux usagers du lieu est autorisé et peut sortir pour usage personnel dès lors qu'il est consigné et signé dans une fiche réservation de matériel ouverte à cet effet et la signature de la présente charte. Le matériel ne peut être prêté si son usage est nécessité par le fonctionnement de l'Association Urban Prod; et ce même si la demande était antérieure au besoin des salariés de l'association.

Tout matériel détérioré sera remplacé, réparé ou remboursé par l'emprunteur selon les critères d'expertise de l'assureur du Centre.

- **Respect des normes légales**

Toutes les substances considérées par la loi comme des « drogues » ne peuvent être consommées personnellement ni être vendues dans, ni devant le MarsMedialab;

Tout propos raciste, sexiste ou homophobe n'a pas de place à l'intérieur du MarsMedialab;

La quantité et la facilité de circulation des informations et des contenus sur Internet ne doivent pas faire oublier la nécessité de respecter la législation. Internet - les réseaux et les services de communication en ligne ne sont pas des zones échappant au droit.

Sont notamment interdits :

- l'atteinte à la vie privée d'autrui et l'utilisation des données personnelles d'une personne sans son autorisation ;
- la diffamation et l'injure ;
- les atteintes aux bonnes moeurs et à l'ordre public ;
- l'utilisation d'un logiciel sans l'autorisation de son auteur ;
- le contournement d'une mesure technique de protection ;
- l'utilisation de contenus susceptibles de porter atteinte au respect et à la dignité de la personne humaine, à l'égalité entre les hommes et les femmes ;
- l'apologie de tous les crimes, notamment meurtre, viol, crime de guerre et crime contre l'humanité ; la négation de crimes contre l'humanité.

- **Limitations conventionnelles**

L'utilisation du MarsMedialab doit être conforme aux principes de neutralité religieuse, politique et commerciale.

Le MarsMedialab peut interdire l'accès ou la mise en ligne de sites ou services normalement accessibles sur Internet, qu'il estime incompatibles avec sa mission.

Est notamment interdit à l'Usager l'accès aux sites à contenu érotique, pornographique ou à caractère violent et aux sites de jeux d'argent ou la mise en ligne de tels sites.

- **Données à caractère personnel (Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés)**

Acceptation par l'Usager de la collecte et du traitement de ses données.

L'Usager autorise le MarsMedialab à collecter des données nominatives le concernant et à les traiter pour les finalités suivantes :

- l'accomplissement de ses missions ;
- l'accomplissement de ses obligations légales lorsqu'il met en place une activité

- **Droit d'accès et de rectification**

L'Usager, justifiant de son identité, peut exiger du responsable du traitement que soient portées à sa connaissance les données le concernant et que soient, selon les cas, rectifiées, complétées, les données à caractère personnel le concernant, qui sont inexacts, incomplètes.

Date :

Signature de l'Usager ou de l'autorité parentale :
lu et approuvé