

# Pour quoi populariser les sciences de l'informatique ?

Date : 14 février 2008

# Quelques éléments de principe:

- **Permettre la compréhension et l'appropriation des connaissances scientifiques et aussi des méthodologies, dans un monde où la connaissance scientifique et technique joue de plus en plus un rôle économique et sociétal majeur.**
  - **Partager cette passion de la recherche, plaisir d'apprendre, découvrir, s'émerveiller.**
  - **Montrer aux jeunes l'immense intérêt de ces sciences théoriques**  
**avec des exemples concrets d'applications.**
  - **Faire savoir que la recherche propose de nombreux métiers, y compris à des juristes, des ingénieurs etc..**



# Quelques éléments de principe:

- **Publier au sens le plus large, la matière pour aider aux débats de société suscités par nos sciences.**
- **Regarder avec les citoyens comment nos technologies peuvent aider à relever les grands défis de la société.**
- **Construire une société sans fracture entre qui comprend donc maîtrise, et qui utilise (sans subir) les TICE**



# Quelques éléments de principe:

- **Puisque l'informatique et les mathématiques appliquées jouent un rôle transversal à la quasi-totalité des autres disciplines,**

**il faut les rendre compréhensibles, pour vraiment les partager !**

- **Nos théories ne sont-elles pas abouties . . .  
le jour où il devient (relativement) aisé de les expliquer,  
de leur trouver un modèle illustratif basé sur des éléments parlants,**

**donc faciles à partager ?**



# Tandis que les “académiques”:

## - Les organismes eux-mêmes

- affichent la culture-scientifique dans leurs missions
- l'introduisent dans leurs critères d'évaluation
- la considèrent comme un levier pour leur communication.

## - La culture scientifique devient un sujet d'étude en soit

- inter-disciplinaire et en sciences de l'homme etc..



# Tandis que les “acteurs économiques”:

Le monde socio-économique voit la culture-scientifique

- comme de la matière en lien avec de grands sujets médiatiques (peurs sociétales, grands mythes, personnages atypiques)
- comme un produit direct ou dérivé, avec un marché émergent (vitrines de sociétés, camps de vacances, tourisimes..)
- comme un lien avec les pouvoirs publics et acteurs de la recherche



# Un exemple: la région PACA.

- Plus de 50 associations de culture scientifique les plus hétéroclites
  - Plus de 18M€ sur 7 ans au titre du CPER pour la culture scientifique  
L'université de Nice dit y consacrer 500K€ sur 4 ans
  - Le lycée d'Antibes est démarché par plus de 10 acteurs /an sur le sujet  
L'implication des scientifiques de métier y semble inférieure à 10%
  - Plus de 80% des actions se concentrent pendant la fête de la science
- => En 2008 se mettra en place une agence régionale fédératrice

**Labellisation + Mutualisation + Professionalisation des actions**



# Conclusion

Cette mutation se fera t'elle  
avec ou sans

nous ?

