

## Première du spectacle « Ecrans pour tous et tous à cran »

**Le samedi 11 mars 2023 à 15h00**  
**Salle Devosge, 5 bis rue Devosge • 21000 Dijon**



*Zineb arrivera-t-elle à se déconnecter du smartphone qui lui tient lieu de compagnie et sa mère à faire des démarches en ligne ? Leur voisin de palier pourra-t-il enfin maîtriser son ordinateur et récupérer ses photos englouties par Windows ? Quant aux deux jeunes cadres dynamiques rivés à leurs écrans professionnels et assidus sur les réseaux sociaux, prendront-ils un jour le temps de regarder le monde qui les entoure, notamment leurs enfants ? C'est à ce terrible suspense que nous invite la pièce de théâtre « Ecrans pour tous et tous à crans ». Heureusement les spectateurs peuvent aider les personnages à trouver des solutions.*

Habitat et Humanisme Côte d'Or, en partenariat avec Harmonie Mutuelle Bourgogne, présentera le 11 mars en première sa pièce de théâtre interactive *Ecrans pour tous et tous à cran*, réalisée en collaboration avec la compagne Reflet Théâtre. Cet évènement, ouvert aux locataires de l'association et au grand public, vise à sensibiliser à l'usage des écrans au quotidien.

La pièce, adaptée à tous les âges, est interactive : le public est invité à participer à différents moments et les comédiens s'adaptent aux réactions du public.

Plusieurs représentations sont d'ores et déjà programmées, tant en région qu'au niveau national.

### Un projet collectif

Ce spectacle est le fruit de plusieurs mois de travail collaboratif entre les bénévoles de l'association et une équipe d'Harmonie Mutuelle Bourgogne. Après une enquête sur l'usage et les effets des écrans, menée auprès des personnes accompagnées par Habitat et Humanisme Côte d'Or, les témoignages récoltés ont permis de nourrir

l'écriture de la pièce. L'équipe a été accompagnée par la compagnie « Reflets théâtre », et le projet a reçu le soutien de la Mairie de Dijon et de la bibliothèque pour tous de Montchapet.

## Un partenariat autour d'une préoccupation commune

Habitat et Humanisme et Harmonie Mutuelle s'attachent depuis plusieurs années à réduire la fracture numérique pour les bénéficiaires de leurs interventions, locataires et adhérents. Tous deux ont constaté que les moyens numériques, ordinateurs, tablettes et téléphones, étaient des médias nécessaires. Cependant, ils présentent aussi des risques multiples pour leurs utilisateurs, enfants, adolescents et adultes. Il s'agit donc de promouvoir un usage maîtrisé et harmonieux des écrans par une réflexion individuelle, familiale et collective.

Le théâtre interactif est apparu comme un moyen efficace de favoriser cette réflexion et de la présenter au plus grand nombre.

## A propos d'Habitat et Humanisme

Depuis 36 ans, pour répondre à l'exclusion et l'isolement des personnes en difficulté, Habitat et Humanisme agit en faveur du logement, de l'insertion et de la récréation de liens sociaux.

Résolument tourné vers l'innovation, le Mouvement a développé des outils économiques à vocation sociale, pour financer et mener à bien son action.

Habitat et Humanisme s'est donné pour mission :

- De permettre aux personnes à faibles ressources, précarisées en raison de leur situation sociale, de leur âge, de leur handicap ou de leur santé, d'accéder à un logement décent, adapté à leur situation et leurs ressources,
- De contribuer à une ville ouverte à tous, en privilégiant les logements situés dans « des quartiers équilibrés »,
- De proposer un accompagnement personnalisé ou collectif pour favoriser la récréation de liens et l'insertion sociale.

Dans le département de la Côte d'Or, l'association locale a été créée en 1995. Elle dispose d'un parc de 85 logements situés dans des quartiers équilibrés au cœur de ville, gérés par son Agence Immobilière à Vocation Sociale ISBA. Une résidence intergénérationnelle et inclusive de 24 logements à vocation sociale est en cours de construction à Chenôve.

## Contacts presse :

**Maryse Nappi** - m.nappi@habitat-humanisme.org - 06 84 79 00 79

**Jean Guillemin** - j.guillemin@habitat-humanisme.org - 06 22 05 29 20