

# Apprentissage de l'autonomie et quête de sens :

l'accompagnement des pratiques culturelles  
et artistiques des jeunes dans les MJC  
et les Foyers ruraux

## AUTEUR·E·S

- Chantal DAHAN, chargée d'études et de recherche INJEP
- Louis JÉSU, sociologue, chercheur associé INJEP



**Apprentissage de l'autonomie et  
quête de sens :  
l'accompagnement des pratiques  
culturelles et artistiques des jeunes dans les  
MJC et les Foyers ruraux**

*Chantal Dahan, Louis Jésus*

[Pour citer ce document](#)

Dahan C., Jésus L., 2018, *Apprentissage de l'autonomie et quête de sens : l'accompagnement des pratiques culturelles et artistiques des jeunes dans les MJC et les Foyers ruraux*, INJEP Notes & rapports/Rapport d'étude.

---

# Sommaire

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>5</b>
<b>Les pratiques artistiques et culturelles, leviers pour l'autonomie des adolescents ?</b> .....	<b>6</b>
▪ L'autonomie .....	7
▪ L'adolescence.....	7
▪ L'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles .....	8
<b>Hypothèses et méthodologie</b> .....	<b>9</b>
<b>1. QUATRE SCHEMAS D'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES CULTURELLES</b> .....	<b>11</b>
<b>Conjuguer engagement collectif et affirmation individuelle</b> .....	<b>12</b>
<b>Du récepteur passif à l'amateur actif</b> .....	<b>16</b>
<b>De la culture à l'engagement citoyen en actes</b> .....	<b>19</b>
<b>Acquérir un langage artistique</b> .....	<b>22</b>
<b>2. L'ACCOMPAGNEMENT EN QUESTIONS</b> .....	<b>27</b>
<b>Deux conditions préalables essentielles à l'autonomi-sation des jeunes</b> .....	<b>27</b>
▪ Partir de la pratique des jeunes.....	27
▪ Osciller entre projet collectif et expression d'un soi singulier.....	27
<b>« Être là sans être là » : fixer un horizon et savoir s'effacer</b> .....	<b>28</b>
<b>Impliquer les jeunes dans les prises de décision</b> .....	<b>31</b>
<b>Le partenariat comme ouverture de l'horizon</b> .....	<b>33</b>
<b>Accompagner en tâtonnant</b> .....	<b>34</b>
<b>Un accompagnement corrélé aux formations et aux trajectoires des accompagnants</b> .....	<b>36</b>
▪ Connaître les pratiques des jeunes pour les accompagner .....	36
▪ Connaître les jeunes pour accompagner leurs pratiques.....	37
<b>CONCLUSION : QUELS EFFETS D'AUTONOMISATION CHEZ LES JEUNES ?</b> .....	<b>41</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>45</b>
<b>ANNEXES</b> .....	<b>47</b>
<b>Annexe 1 : Présentation et analyse sommaire des huit projets</b> .....	<b>47</b>
▪ « Projet musique » (MJC Ronceray, Le Mans) : atelier d'écoute et de partage musical.....	47
▪ Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) : Création de spectacles de cirque et tournée des festivals.....	49
▪ « À Vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) : séjours avec création de spectacles vivants dans les villages.....	51
▪ « 24h des réalisations » (MJC Dole) : défi de réalisation de court-métrages en équipe.....	54
▪ « Projet Minecraft » (MJC Chenôve, Côte-d'Or) : projets de reproduction de quartiers de la ville à l'aide du jeu vidéo Minecraft.....	56

- « Ruralivres » (fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) : prix et festival littéraires jeunesse..... 58
- « À livre ouvert » (MJC Embrun, Hautes-Alpes) : projet protéiforme de promotion de la lecture..... 60
- « Festival Cart'son » (MJC de Laneuveville-devant-Nancy) : festival pluridisciplinaire ..... 62

**Annexe 2 : Présentation des matériaux récoltés..... 65**

- Actions en cours..... 65
- Actions passées..... 65
- Action à l'état d'élaboration..... 66

## Introduction

---

« La notion d'autonomie est un lieu commun de l'action publique actuelle<sup>1</sup> »

La question des jeunes et de la culture est une manière d'aborder les problématiques de jeunesse à l'INJEP. En effet, observer le rapport des jeunes à la culture en général, c'est s'intéresser à leur mode de socialisation de manière à repérer l'évolution de leurs représentations et la façon dont ils réitèrent à chaque génération leur appartenance au monde. La culture est ainsi non seulement ce qui leur offre le moyen de s'exprimer, de créer, d'élaborer une identité, mais aussi ce qui va les relier au monde en construisant un sentiment d'appartenance à la communauté. Cette question est au cœur de nombreux travaux de recherche spécifiques sur les pratiques culturelles des enfants et des adolescents qui se sont développés ces dernières années<sup>2</sup>.

Après avoir publié un numéro des « Cahiers de l'action » sur les adolescents et les musées (Dahan, 2013) qui s'intéressait plus particulièrement au lien difficile et pourtant nécessaire à tisser entre les adolescents et leur patrimoine, puis un dossier dans la revue *Agora débats jeunesse* (Dahan *et al.*, 2014) qui repensait les dispositifs de médiation culturelle en direction des adolescents, et enfin un rapport sur le bouleversement des offres des bibliothèques en direction des jeunes avec l'avènement du numérique (Delasalle *et al.*, 2018), nous avons voulu nous intéresser non plus à « l'offre » institutionnelle en tant que telle, mais à l'action que mènent des associations et fédérations d'éducation populaire en direction des jeunes et de la culture sur le terrain. En effet, celles-ci, ont une longue tradition de travail autour de la culture et particulièrement auprès des jeunes.

Impossible de résumer ici la réalité du travail de nombres d'associations et de fédérations d'éducation populaire qui se tiennent au plus près des jeunes sur tous les territoires. On compte en effet 1,5 million d'associations actives en France, dont la moitié dans les secteurs de la culture, des sports et des loisirs<sup>3</sup>. Parmi celles-ci se trouvent les associations d'éducation populaire qui travaillent avec des millions de jeunes essentiellement en dehors du temps scolaire et se proposent de leur faire acquérir ou développer des compétences non formelles comme l'engagement, la citoyenneté, l'émancipation (Lebon, Lescure 2016).

Des milliers de projets sont menés sur tous les territoires avec les jeunes en relation avec la culture et malheureusement ils ne sont pas assez connus ni reconnus. Nous avons voulu favoriser cette connaissance par l'observation au plus près de quelques projets qui ne peuvent en aucun cas représenter toute la diversité existante. Nous avons voulu étudier les particularités de leurs approches et de leur accompagnement.

---

<sup>1</sup> Becquet, 2014.

<sup>2</sup> On peut citer notamment : Pasquier, 2005 ; Octobre *et al.*, 2010 ; Glevarec, 2010 ; Aquatias, 2012.

<sup>3</sup> Tchernonog V., « Les associations : état des lieux et évolutions. Vers quel secteur associatif demain ? », Données issues de l'ouvrage de Tchernonog V., Prouteau L., 2109 (à paraître), *Le paysage associatif français. Mesures et évolutions*, 3<sup>e</sup> édition, Dalloz Juris Associations ([http://addes.asso.fr/wp-content/uploads/2018/10/Tchernonog\\_associations\\_FCC\\_2018.pdf](http://addes.asso.fr/wp-content/uploads/2018/10/Tchernonog_associations_FCC_2018.pdf)).

Notre objectif avec cette étude de terrain était de mettre à l'épreuve, modestement, une spécificité revendiquée par ces associations : contribuer à l'autonomisation des jeunes à travers les pratiques artistiques et culturelles qui leur donnent la possibilité de mieux savoir juger, choisir, s'engager librement. Ceci grâce à un accompagnement qui n'est pas là pour guider, pour faire « à la place de », mais pour laisser chacun faire sa propre expérience et suivre son propre chemin. Pour cela nous avons choisi de nous concentrer sur deux fédérations d'éducation populaire : la Fédération française des maisons de jeunes et de la culture (FFMJC) et la Confédération nationale des foyers ruraux (CNFR) qui nous permettaient d'aborder cette question dans des territoires à la fois urbains et ruraux.

Nous avons voulu aussi mener cette étude de terrain auprès de, ces associations pour poursuivre notre réflexion sur le rôle que jouent les pratiques artistiques et culturelles des 11 à 18 ans et leur accompagnement, à partir d'observations directes, d'entretiens avec les professionnels et les jeunes. Nous voulions savoir si et en quoi les pratiques artistiques et culturelles et leur accompagnement, pouvaient effectivement constituer un levier pour développer l'autonomie des jeunes de 11 à 18 ans.

## Les pratiques artistiques et culturelles, leviers pour l'autonomie des adolescents ?

Cet objectif de l'autonomie nourrit tous les discours éducatifs et pédagogiques en général, à l'école comme en dehors de l'école. Un objectif qui peut devenir rapidement une injonction paradoxale<sup>4</sup>. En effet cette injonction à l'autonomie, associée au développement de l'individualisation, aboutit à rendre le jeune entièrement responsable des conditions dans lesquelles il vit en éliminant les conditions sociopolitiques qui le « surplombent ». D'autant plus que rendre les enfants ou les jeunes (ou les adultes) autonomes paraît tellement important et évident que la question même de la nature de l'autonomie à laquelle on se réfère est rarement précisée. C'est bien ce que remarque Patricia Loncle en disant : « De quoi parle-t-on exactement quand on parle d'autonomie ? S'agit-il d'autonomie individuelle ou collective ? » (Loncle, 2014, p. 13).

En ce qui concerne l'éducation populaire, nous retrouvons également cet objectif, sans cesse réitéré, comme étant un des buts de la formation des jeunes de 11 à 18 ans, durant cette période correspondant à l'adolescence, sur laquelle nous reviendrons. La deuxième idée extrêmement répandue dans une partie des milieux éducatifs, qu'ils soient formels ou non formels, est que les pratiques artistiques et culturelles auraient un effet automatique d'autonomisation de l'individu et en particulier des enfants et des adolescents.

Nous nous attacherons dans ce travail à circonscrire ce thème de l'autonomie que les pratiques artistiques et culturelles seraient en capacité de délivrer.

---

<sup>4</sup> Pour l'école, voir Durler, 2015.

## L'autonomie

Il nous faudra d'abord effectivement identifier clairement ce que nous allons appeler « autonomie ». Pour cela nous nous référons à l'ouvrage collectif sous la direction de Patricia Loncle, *Usages et pratiques de l'autonomie*, et plus particulièrement à l'article du philosophe François Galichet (2014), qui dessine le parcours de la notion d'autonomie dans l'histoire et montre à quel point celle-ci a évolué. On s'arrêtera donc sur les trois registres ou niveaux de pertinence de l'autonomie sur le plan éducatif qu'il décrit et qui nous semblent assez riches.

**Le premier** concerne la faculté de s'approprier une ou des règles « Être autonome, dans ce cas, c'est être capable d'agir conformément à des règles d'action données d'avance, sans aide, sans avoir besoin de contrôle ou d'évaluation externe, permettant d'aboutir à un résultat fiable ou efficace. ».

**Le deuxième** concerne la capacité d'avoir recours à ses propres ressources devant une difficulté inattendue. C'est ce que François Galichet nomme « l'autonomie comme créativité, inventivité, originalité [...]. Être autonome dans ce cas c'est être capable de s'écarter s'il le faut des règles, de faire face à des situations imprévues, d'affronter l'exceptionnel. »

Enfin **le troisième** registre est la possibilité « de donner du sens à ses pratiques : Être autonome, dans ce cas, c'est être capable de lucidité, d'auto-analyse de ses pratiques ; connaître leur contexte social, économique, culturel, psychologique, afin de pouvoir en apprécier les conséquences... »

Ces trois aspects devant être présents en même temps si on veut réellement préserver « l'usage éthique comme idéal universalisable, individuel et collectif » de la notion de l'autonomie.

## L'adolescence

Cette période de l'adolescence est celle où l'individu est justement en recherche d'autonomie. Il s'éloigne de ses premières croyances, liées en partie au cercle familial et tente de construire ses propres valeurs et croyances, entouré du groupe de pairs dont il semble difficilement séparable. Bien entendu, la notion d'autonomie a pour lui un sens assez fort puisque c'est au cours de ces années qu'il va tenter de conquérir sa liberté d'être, de se mouvoir, de penser.

Les adolescents ont en effet besoin de s'autonomiser des modèles, des cadres, des références pour devenir des adultes. Car l'adolescence est une période à la fois de quête d'identification et d'affirmation collective et individuelle (distinction, affirmation d'une singularité). Par ailleurs, une bonne partie de cette construction se fait en dehors des radars des institutions : durant le temps libre, les moments informels avec les pairs, etc. (Zaffran, 2011).

Nous avons voulu observer l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles dans un champ non formel : celui des fédérations d'éducation populaire, et plus particulièrement la FFMJC et la CNFR. L'éducation populaire a toujours eu un rôle important dans l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles des jeunes (ou des moins jeunes), considérant le champ culturel approprié pour se construire un esprit critique et ainsi d'être en capacité de développer créativité et autonomie.

C'est cette notion d'autonomie que nous avons observée dans les actions non formelles réalisées pour et par des adolescents en dehors de l'école.

## L'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles

Aujourd'hui, grâce à différentes études, on sait que les adolescents sont ceux dont les pratiques artistiques et culturelles sont les plus nombreuses (Donnat, 2009a ; Octobre, 2014). Cette augmentation régulière des pratiques artistiques et culturelles des adolescents montre un investissement important qui ne passe pas obligatoirement, loin s'en faut, par des institutions.

Accompagner aujourd'hui les jeunes vers l'autonomie, notamment à l'aide des pratiques artistiques ou culturelles, peut paraître paradoxal dès le départ. En effet, les moyens d'écouter de la musique, de voir et de faire des photos et vidéos, de construire des expressions artistiques, individuelles ou collectives, et même les moyens d'échanger, de communiquer, de se divertir se sont singulièrement développés avec le numérique. Par ailleurs, un tel accompagnement serait en soi obsolète aujourd'hui, dans un contexte où les technologies numériques sont supposées faire disparaître le besoin d'intermédiation. Les jeunes devraient savoir trouver tout seuls les voies de leur autonomie culturelle et artistique.

En réalité, les technologies numériques n'ont pas fait disparaître le besoin d'accompagnement, mais l'ont fait singulièrement évoluer. Elles n'ont pas non plus fait disparaître les pratiques artistiques « classiques » : danse, théâtre, musique, etc, même si celles-ci aussi peuvent directement être impactées par les technologies : par exemple la capacité de faire de la musique sans savoir jouer d'un instrument qui s'est développée avec l'essor de la MAO..

Tous les acteurs professionnels de la jeunesse (éducation populaire, éducation nationale, institutions culturelles, etc.) observent des mutations profondes dans le rapport des jeunes aux pratiques culturelles. Les jeunes ont plus facilement accès aux savoirs et aux techniques, et le schéma dichotomique diffuseur/récepteur s'efface au profit d'un modèle horizontal où le récepteur de contenus est aussi créateur et diffuseur. Un apprentissage de la culture « collaborative » coexiste avec les formes d'apprentissage plus verticales (établissements académiques).

Cependant, les usages que font les jeunes des technologies numériques sont surtout ludiques, communicationnels, et ne s'accompagnent pas forcément du développement d'un rapport critique au monde qui les entoure, comme le souhaiteraient les professionnels de l'éducation (Dauphin, 2012).

Ces modifications ne font que déporter la question de l'accompagnement, sans en faire disparaître la nécessité. S'il est évident que cet accompagnement doit évoluer face aux pratiques numériques, de quelle nature doit-il être aujourd'hui ? Pourquoi et comment les pratiques culturelles des jeunes continuent-elles de nécessiter un travail de mise en confiance, d'encadrement, de façonnement et d'incitation afin de déboucher sur des formes d'autonomisation et d'affirmation des individus ?

Cette étude consiste donc d'abord à observer des mises en œuvre concrètes, sur le terrain, d'accompagnement à l'autonomie grâce aux pratiques artistiques et culturelles et nous a permis de mettre à l'épreuve nos propres « croyances » : « C'est en effet l'examen de la manière dont les acteurs de terrain s'approprient de fait la question de l'autonomie qui permet de comprendre l'influence réelle de la notion sur le quotidien des professionnels, des bénévoles et des publics. » (Loncle, 2014, p. 11)

## Hypothèses et méthodologie

Cette étude souhaite montrer les différentes modalités selon lesquelles peut se dérouler cet accompagnement des pratiques culturelles et artistiques des jeunes par les adultes, dans le cadre de structures d'éducation populaire (MJC et Foyers ruraux).

### ENCADRE. DEFINITION

Par « pratiques culturelles », on entend généralement l'ensemble des activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique, qui engagent des dispositions esthétiques et participent à la définition des styles de vie : lecture, fréquentation des équipements culturels, usage des médias audiovisuels, loisirs... Les pratiques artistiques constituent les formes d'expression qui prennent appui sur un art (danse, théâtre, arts plastiques, écriture, etc.) et font appel à la créativité individuelle ou collective.

**Notre hypothèse de départ** peut être formulée ainsi :

- En quoi les pratiques culturelles et artistiques peuvent-elles participer effectivement d'un processus d'autonomisation des jeunes, dans toutes les dimensions que ce processus suppose (s'approprier des règles, avoir recours à ses propres ressources devant une difficulté inattendue, donner du sens à ses pratiques) ?
- Quelles sont les modalités de cet accompagnement observées dans les structures d'éducation populaire, et quelles sont les lacunes qui freinent l'accomplissement de l'objectif d'autonomisation des jeunes ?

Pour apporter des éléments de réponse, nous avons constitué un panel d'actions visant à rendre compte de la diversité des modalités d'accompagnement des pratiques culturelles et artistiques et à juger de leur efficacité en termes d'autonomisation des jeunes. Étant donné la durée limitée de la période de collecte des données (environ deux mois et demi à l'automne 2017), nous avons d'abord retenu un panel de sept actions, couvrant une grande variété de disciplines (lecture, écriture, musique, jeux vidéo, vidéo, cirque, théâtre, graff, écriture), d'objectifs (organisation de festivals ou de spectacles, programmation de concert, reconstitution de territoires sur jeux vidéo, réalisation de films, prix littéraire, etc.) et de territoires (centre-ville, quartier d'habitat social, péri-urbain, rural) [Voir annexe 1].

Nous avons retenu deux grands types d'actions : des actions passées et des actions en cours.

#### **Des actions en cours**

Il nous est apparu nécessaire d'observer directement des actions en cours de déroulement dans des structures. En effet, nous souhaitons nous affranchir des discours sur les actions *a posteriori* – de la part des jeunes comme des adultes – qui tendent souvent à rationaliser des comportements et à opérer un travail de sélection. L'objectif était d'accéder, sans intermédiaire, aux modalités de l'accompagnement : déroulement de l'action, interactions entre jeunes et adultes et entre jeunes, réalisation d'entretiens « à chaud » avec eux, prise de photographies.

En pratique, nous avons observé trois actions en cours :

- « Projet musique » (MJC Ronceray, Le Mans) : atelier d'écoute et de partage musical
- « Projet Minecraft » (MJC Chenôve, Côte-d'Or) : projets de reproduction de quartiers de la ville à l'aide du jeu vidéo Minecraft
- « 24h des réalisations » (MJC Dole) : défi de réalisation de courts-métrages en équipe

### Des actions passées

Il s'agit d'actions qui sont achevées depuis plus ou moins longtemps (de quelques mois à plusieurs années). L'objectif est d'abord de s'intéresser aux effets de ces actions sur les jeunes, c'est-à-dire de les interroger *a posteriori* sur la façon dont ils ont vécu l'action et ce qu'ils pensent en avoir retiré, à plus ou moins long terme. Un autre intérêt d'étudier ces actions passées est de réaliser des entretiens avec les adultes les ayant organisées (animateurs et intervenants) afin de les amener à en dresser un bilan réflexif, avec un temps de recul suffisant pour produire une analyse circonstanciée.

Nous avons retenu quatre actions passées :

- « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) : séjours avec création de spectacles vivants dans des villages
- « Ruralivres » (fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) : prix et festival littéraires jeunesse
- Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) : création de spectacles de cirque et tournée des festivals
- « À livre ouvert » (MJC Embrun, Hautes-Alpes) : projet protéiforme de promotion de la lecture

À l'origine, nous avons également envisagé d'analyser une action à l'état d'élaboration, c'est-à-dire avant son déroulement. L'objectif était de parvenir à observer les formes d'implication des jeunes dans la préparation d'un projet culturel (en l'occurrence, un festival principalement musical), et la façon dont les adultes et les jeunes pensaient la mise en place des partenariats entre la MJC et des institutions culturelles ou de jeunesse. Toutefois, la brièveté de la période de terrain ne nous a pas permis d'explorer cette piste en profondeur. Nous y ferons donc seulement quelques allusions. Il s'agissait de :

- « Festival Cart'son » (MJC de Laneuveville-devant-Nancy) : festival pluridisciplinaire

Nous mobiliserons des extraits d'entretiens et des comptes rendus d'observation (parfois agrémentés de photographies). Nous avons également collecté pour chaque action différents documents internes et externes (documents de présentation, projets pédagogiques, bilans, articles de presse, etc.) dont nous mobiliserons parfois des extraits (Voir annexe 2).

# 1. Quatre schémas d'accompagnement des pratiques culturelles

---

L'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles ne crée pas mécaniquement de l'autonomie chez les enfants et les adolescents. Dans le cas des pratiques que nous avons retenues, nous avons observé de façon détaillée les modalités d'accompagnement de ces pratiques, pour comprendre quelles formes d'autonomisation en découlent. Cet accompagnement est une des spécificités historiques des structures d'éducation populaire, qui se sont démarquées dès les années 1960 et 1970 des actions menées par les autres équipements socioculturels (auberges de jeunesse, mille-clubs) ou culturels (maisons de la culture) [Besse, 2008]. Dès lors, les grandes fédérations ont favorisé un « travail de la culture dans la transformation sociale et politique » (Maurel, 2010, p. 72), qui suppose de mettre l'accent sur le rôle de l'accompagnant adulte auprès du jeune. Toutefois, cet accompagnement est loin d'être uniforme. Et surtout, il est remis en question depuis le début des années 2000 par un contexte de « transition » du rapport à la culture des jeunes (Octobre *et al.*, 2010) : transformations numériques qui amènent les jeunes à désertier les formes les plus institutionnalisées d'accompagnement culturel, recomposition de leurs valeurs face à des notions fondamentales (école, famille, travail, collectif, etc.), perte d'importance des institutions de transmission culturelle classiques (école, famille, institutions culturelles). La posture de l'adulte accompagnant est donc en redéfinition, face à des besoins des jeunes en pleine évolution. Dans ces conditions, on peut se demander quelle est la singularité des types d'accompagnement proposés par les MJC et les Foyers ruraux, et questionner leur réelle capacité à produire de l'autonomie chez les jeunes accompagnés...

Nous avons voulu souligner l'importance de l'animateur qui a la responsabilité du groupe tout au long du projet et dont les modalités d'accompagnement doivent être en mesure de faciliter la rencontre avec divers univers artistiques dont il n'est pas toujours spécialiste. Par contre, il est évident que la présence d'un intervenant artistique est bien souvent complémentaire et spécifique par rapport à celle de l'animateur. Tous ceux qui ont l'habitude de créer collectivement un projet artistique (les artistes, mais aussi les régisseurs, auteurs, metteurs en scène, costumiers, etc.) témoignent de leur univers artistiques et de leurs rôles dans la création. L'animateur reste cependant un facilitateur et doit lui-même, comme nous le verrons plus bas, avoir un certain rapport de familiarité avec les arts et la création.

À partir des huit actions étudiées, nous avons dégagé quatre schémas d'accompagnement<sup>5</sup>. Il s'agit des grandes modalités que les adultes suivent pour orienter, encadrer, sécuriser, inciter, encourager, rassurer les jeunes dans leurs pratiques. Pour chacun de ces schémas, en nous appuyant sur les données de l'enquête, nous présenterons les mécanismes qui sont censés, en théorie, développer de l'autonomie chez les jeunes.

Nous réserverons l'analyse de leur plus ou moins grande efficacité à la partie suivante.

---

<sup>5</sup> Il s'agit de figures idéal-typiques. C'est-à-dire qu'on ne les retrouve pas à l'état pur dans la réalité, et qu'un même cas peut se situer à cheval sur deux catégories. Il s'agit d'outils permettant de penser de façon intelligible les différents phénomènes étudiés en les regroupant dans des catégories qui les dépassent.

## Conjuguer engagement collectif et affirmation individuelle

Un premier schéma, souvent observé dans les actions étudiées, consiste à utiliser les pratiques culturelles ou artistiques individuelles des jeunes comme un levier pour les amener vers une expérience collective. La croyance qui sous-tend cette modalité d'accompagnement est que l'autonomisation des jeunes suppose d'abord de recréer une sociabilité de pairs (un groupe uni par une pratique) autour d'une activité choisie, avant de permettre aux jeunes de se découvrir et de se fabriquer en tant qu'individu et qu'acteur social (Barrère, 2011).

C'est pourquoi, dans de nombreux cas, les animateurs établissent un cadre, transmettent des techniques de base, et fixent un horizon (par exemple : réaliser un festival ou une tournée de spectacles). Puis les jeunes sont incités à choisir un ou plusieurs domaines de prédilection à partir de ce qu'ils aiment et/ou savent faire, à se répartir les rôles dans un travail collectif, tant d'un point de vue créatif que technique.

À titre d'exemple, on peut citer la façon dont les jeunes participants au projet de troupe de cirque et de musique Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) se répartissent les rôles et organisent leur travail. L'animatrice qui coordonne le projet décrit ces étapes dans les termes suivants :

« S'investir dans Cirqmü, c'est vraiment un projet de vie. Les grands [c'est-à-dire les 14-18 ans], on leur demande beaucoup [...] il faut qu'ils jouent une carte artistique plus forte. On est plus exigeant d'un point de vue artistique. Ils doivent vraiment s'engager sur deux ou trois ans. [...]

– *Est-ce qu'on peut intégrer le groupe même sans avoir d'expérience de pratique de cirque ou de musique ?*

– Complètement. Il suffit d'aimer un peu le théâtre. Ou alors d'aimer la gymnastique. Et même si on ne connaît pas la musique – qui est plus élitiste – on peut s'y mettre rapidement. Par exemple, en faisant des percussions. Il y a beaucoup de gamins qui arrivent et qui n'ont aucune pratique artistique. Et dès qu'ils participent à Cirqmü, ils demandent à leurs parents de faire du piano, de la trompette, ou bien du cirque. Les parents, ils se font harceler [Irides].

– *Quelle est leur part d'apport dans la création du spectacle ?*

– Nous [les adultes : une animatrice et des intervenants artistiques], on leur apporte déjà des bases techniques dans tous les domaines : théâtre, musique, cirque, etc. Et après, au travail, en petits groupes de trois ou quatre sur des thèmes. On choisit des thèmes avec eux, comme le soleil, ou n'importe quoi. Et par petits groupes, on leur demande d'écrire des petites histoires. Et de mettre en scène leurs histoires, à "l'italienne", c'est-à-dire sans la mise en scène ni la musique [...]. Donc on part de ce que nous présentent les jeunes, même si ça n'a ni queue ni tête. Nous, après, on plaque notre regard de pros là-dessus. On leur dit : "Là, tu as eu une idée intéressante, c'est pas mal." On repique les bonnes propositions, on garde les bonnes idées et on refait des groupes. »

Dans cet extrait, on perçoit comment les adultes construisent un cheminement qui amène progressivement les jeunes à travailler en groupe. En effet, d'une part, c'est surtout l'expérience pratique du faire et non l'apprentissage formel, qui offre au jeune l'occasion de s'approprier des règles et de mobiliser ses ressources pour faire face à des situations imprévues. On retrouve ici l'idée, soulignée par Olivier Galland, selon laquelle face à des fluctuations toujours plus grandes dans l'univers culturel des jeunes, l'adolescence obéit de plus en plus à un « modèle de l'expérimentation » et de moins en moins à un « modèle de l'identification où les jeunes reproduisent la trajectoire de leurs

parents » (ou des professeurs) [Galland, 1996]. Dit autrement, en expérimentant, le jeune « se donne lui-même ses propres règles [et bâtit] une perception positive de soi, [...] c'est donc une catégorie de l'identité, qui implique que l'individu doit participer plus à l'élaboration de ce monde, de l'univers dans lequel il vit » (Ramos, 2011).

D'autre part, le fait de faire à plusieurs renforce l'importance des groupes de pairs dans la construction identitaire des adolescents. L'extrait d'entretien avec l'animatrice permet de saisir ce mécanisme :

*« Et au-delà de l'artistique, qu'est-ce qu'ils apprennent d'après toi ?*

– Ce qu'on leur apprend c'est une très grande autonomie. Par exemple quand on est à Lyon et que le lendemain on joue à Marseille, on doit se demander collectivement : "Comment on s'organise ?" On voit ça ensemble. L'organisation réelle de la tournée, ils sont impliqués dedans, et c'est très important. On ne fait pas que les transporter d'un endroit à un autre. Ils connaissent toutes les étapes de la tournée, où ils jouent, à quelle heure ils jouent.

[...] Ça leur apporte de l'autonomie dans la vie. Parce que ces réflexes là, ça s'applique dans la vie au quotidien. Savoir anticiper, savoir s'organiser, savoir s'adapter quand on a du retard pour rendre les choses possibles.

[...] Ça leur apporte aussi l'entraide. Parce que si un des gamins a une faiblesse, les autres savent qu'ils doivent l'aider pour que le spectacle soit réussi.

[...] Ils apprennent aussi à se responsabiliser. Par exemple, c'est des ados : ils aiment bien se relever la nuit et faire le bordel. Mais si ils ont une représentation le lendemain matin, parfois, ils vont échanger entre eux et se dire : "Attends, là il faudrait qu'on aille se coucher pour ne pas être trop fatigués demain."

[...] C'est tout un comportement de vie. Parce que la vie d'une troupe, c'est un collectif. Et ils n'ont généralement pas d'expériences de vie en collectivité avant le Cirqmü. Sauf parfois des colos. Mais en général dans les colos, les jeunes suivent un programme et ne sont pas actifs dans le programme. »

On peut également citer, en exemple, la façon dont est pensée la création du séjour artistique « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne), durant lequel les jeunes créent un spectacle pluridisciplinaire qu'ils jouent dans des villages du département. La coordinatrice du projet raconte la façon dont les disciplines sont choisies :

*« Certains avaient fait des formations en vidéo dans des foyers ruraux du département. Et, quand on a questionné les jeunes, plusieurs nous ont dit qu'ils aimeraient bien faire un séjour qui leur permet de continuer ça. On a aussi fait le tour de nos partenaires. Et on a vu qu'on avait une intervenante qui fait du théâtre. Donc en discutant avec elle, on s'est dit qu'on pouvait s'appuyer sur elle, et en même temps, faire une forme de théâtre qui réponde aux particularités des villages du 77. Donc on est partis sur l'idée de faire des saynètes d'improvisation dans les villages. En mélangeant musique, théâtre et cirque. Les jeunes sont très demandeurs de l'impro. La plupart, ils n'avaient jamais fait de théâtre. En revanche, il y en a beaucoup qui savaient jouer un instrument. Donc on leur a demandé de venir avec. Et si tu ne sais pas jouer, tu viens avec des idées de cirque ou de théâtre. En fait, tu viens avec ton bagage. »*

Ici encore, la logique qui sous-tend la création du spectacle est celle du « faire ensemble », c'est à dire de la réalisation collective dans laquelle chacun joue un rôle, à partir d'un savoir-faire, même minimal. En effet, la plupart des jeunes ne possèdent pas d'expérience significative des activités culturelles ou artistiques qui constituent le cœur du spectacle. Plutôt que de proposer un séjour centré sur une seule discipline qui aurait été difficile à choisir, les initiateurs ont donc fait le choix de sonder les attentes des jeunes puis de faire le tour du réseau des intervenants artistiques collaborant régulièrement avec les structures de la fédération départementale. Et, comme dans le projet Cirqmü, les activités artistiques

de ces séjours accordent une place importante au partage de connaissances et de techniques entre les jeunes eux-mêmes, ainsi qu'au dialogue durant le processus de création. Ce fonctionnement permet aux jeunes de se répartir les rôles, comme l'explique un des jeunes, de 16 ans :

*« Comment se sont répartis les rôles, avec une dizaine de participant-e-s. Comment avez-vous réussi à faire quelque chose de collectif ?*

– La première question, c'est qu'on demande : qui sait faire quoi ? qui sait jouer de quoi ? Et comme on est du matin au soir ensemble, les gens qui ont plus d'affinités qu'avec d'autres peuvent se conseiller, s'aider. En fait, on ne va pas se répartir tout de suite le travail. C'est pas : "Toi, tu fais ça, toi tu fais ça.". C'est plutôt : "Qu'est-ce que tu as envie de faire ?" C'est le travail dans l'amusement, en fait. Et c'est grâce à ça qu'on fait un bon truc. Tout le monde a pu toucher à tout, même s'il ne savait pas jouer à la base. »

Durant les ateliers, les jeunes travaillent souvent en petits groupes, avant de se réunir pour les répétitions du spectacle. Ces sous-groupes sont l'occasion pour chacun de s'approprier le travail des autres afin de créer un spectacle collectif. Par exemple, il était d'usage que, durant les ateliers de rédaction de slam, les jeunes s'échangent les textes et les récitent en public, afin de se les approprier collectivement et de les soumettre à débat. Durant les ateliers de graff, les jeunes devaient dessiner une lettre chacun, avant de se les montrer et d'élaborer ensemble un croquis visant à préparer la réalisation des fresques collectives en direct devant le public. C'est pour cette raison que, durant les trois éditions, les spectacles n'étaient jamais figés. Ils évoluaient au fur et à mesure des représentations et des répétitions.

Ainsi, se répartir les rôles au service d'un objectif commun suppose d'apprendre « la réflexivité, et avec elle l'altérité [qui le] met aux prises avec sa place dans le monde. Il est amené à se représenter ce qu'il est et ce qu'il est pour l'autre, en même temps qu'il se représente qui est l'autre et ce que lui-même est pour lui » (Maurin, 2010). Le grand avantage du groupe de pairs ainsi reconstitué – et c'est en cela qu'il se distingue de la transmission culturelle dans les cadres scolaires et familiaux – est qu'il est régi par l'égalité de statuts entre ses membres. Ainsi, les animateurs font le pari que cette égalité favorise la construction de soi comme acteur social, sur un mode horizontal. Selon ce pari, l'entreprise commune autour d'une pratique ou d'un répertoire partagé (la musique, le théâtre, le cirque, etc.) serait la condition renforçant l'engagement mutuel et volontaire des jeunes les uns envers les autres, et non envers un adulte.

Enfin, pour permettre aux jeunes de passer de cette responsabilité collective à l'expression d'une individualité, les adultes impliqués dans ce type d'accompagnement insistent sur le fait qu'ils doivent absolument fournir des outils expressifs aux jeunes. Durant les séjours « À vous de jouer », les intervenants artistiques favorisent un accompagnement peu dirigiste, fondé sur l'incitation à la créativité collective. Les premiers jours, ils transmettent les bases de la pratique aux jeunes. Puis ils les invitent à formuler eux-mêmes des objectifs de création et à réfléchir aux moyens de les mettre en œuvre. Dans un second temps, lorsque débute la phase de création, leur rôle se limite à guider les jeunes et à les orienter afin de résoudre les problèmes qui se posent à eux. Deux jeunes, Yannick et Florent, l'un de 18 ans et l'autre de 16 ans, qui ont tous les deux participé à deux séjours, donnent un exemple de cet accompagnement par l'intervenant théâtre :

**F :** L'intervenante théâtre, elle nous a bien guidés. Parce que nous, on avait plein d'idées, mais on ne savait pas bien faire. Les intervenants, ils nous guidaient pour mettre en place nos idées et pour en faire des choses possibles dans le cadre d'un spectacle.

Enquêteur : Tu peux donner un exemple ?

**Y** : Pour le théâtre, on voulait faire un Cluedo géant. Mais c'était long et compliqué à mettre en place. Donc l'intervenante, elle a cherché avec nous comment faire pour que ça soit possible et facile à faire. Elle a trouvé la méthode pour le faire. Elle n'était pas dans le « non, c'est pas possible ».

[...] Ils nous montraient des méthodes, et ils nous laissaient faire. Et après, si on avait besoin, ils nous cadraient.

**F** : Sur la 2<sup>e</sup> colo, il y avait aussi un intervenant qui était ingé son et lumière. Et il nous a appris les bases de comment régler une lumière sur scène, les amplis, etc. Parce qu'on s'est rendu compte qu'à un moment, on en avait besoin pour le spectacle.

On retrouve une posture similaire chez les adultes du projet Cirqmü, comme l'explique la coordinatrice :

« Est-ce que vous partez de ce qu'ils savent faire techniquement ?

– Oui. Après s'ils proposent des choses que l'on n'a pas les moyens de faire – comme construire une tour, ou je ne sais pas quoi – notre rôle c'est aussi de les ramener à la réalité. Et si acquérir une compétence que l'on ne possède pas – par exemple, en mime, ou pour certains mouvements de danse –, on essaie de trouver un intervenant pour le stage suivant qui pourra leur apporter. Et qui leur permettra d'aller vers là où ils veulent aller. On a fait ça récemment en *soundpainting*<sup>6</sup>. On a fait appel à un intervenant, parce qu'il y avait une scène où ils en avaient besoin. [...] On essaie de les sortir de l'idée de juste montrer un savoir-faire. On essaie de les amener dans la création. De les amener à traduire des émotions. Ça c'est super dur. Et par groupes, la mise en écriture se fait petit à petit. »

Dans ces extraits, on perçoit l'idée selon laquelle l'adulte est un « accompagnant » au sens propre, c'est-à-dire un facilitateur, qui fournit des repères et des pistes permettant aux jeunes « d'aller vers là où ils veulent aller », de dépasser le « savoir-faire » et d'aller vers « la création », c'est-à-dire un discours plus personnel, qui permet une individuation. Ou encore, comme le résume la coordinatrice des séjours « À vous de jouer », le rôle de l'intervenant consiste à « emmener les jeunes à mieux faire à chaque fois, mais tout en choisissant eux-mêmes ce qu'ils veulent faire et comment ils veulent le faire. De façon à ce que le jeune soit content de sa prestation, quelle qu'elle soit. Il va l'encourager mais le laisser écrire son scénario. ».

Pour les animateurs qui élaborent ces actions, ce type d'accompagnement favoriserait donc à la fois l'apprentissage du collectif (responsabilité collective) l'individuation (expression de l'individualité, exposition des sentiments personnels), qui caractérisent l'ambivalence culturelle des adolescents (Octobre *et al.*, 2010). Comme l'écrit François Galichet, « être autonome, c'est à la fois apprendre à agir seul, à se passer des autres, mais aussi inversement, apprendre à collaborer, à tirer parti des ressources et des puissances du collectif » (Galichet, 2014). Le « faire ensemble » devient chez les jeunes une démarche génératrice d'une image positive d'eux-mêmes, d'une prise de responsabilité et du sentiment d'avoir une place et un rôle dans le groupe et dans le monde. Le cadre fixé par les adultes est alors censé agir comme une garantie que ces objectifs soient atteints tout en respectant un principe de plaisir qui rend la pratique ludique.

---

<sup>6</sup> Langage gestuel de création artistique multidisciplinaire (destiné à des musiciens, danseurs, acteurs, plasticiens) en temps réel, créé et développé par le compositeur new-yorkais Walter Thompson à partir des années 1980.

## Du récepteur passif à l'amateur actif

Le deuxième schéma récurrent dans les actions étudiées est un accompagnement visant à amener le jeune à questionner ses pratiques artistiques et culturelles de façon critique. Cette modalité d'accompagnement repose sur l'idée que l'autonomie des jeunes peut être favorisée par une réflexivité sur les influences (école, famille, pairs) qui façonnent leurs préférences, styles de vie et pratiques sociales en général, et notamment en matière culturelle, étant donnée la place que la culture occupe dans leur développement identitaire entre la fin de l'enfance et l'adolescence<sup>7</sup>. Suivant ce principe, certaines actions consistent à partir d'une activité existante de simple consommation de biens culturels (musique, lecture, etc.) et à amener les jeunes à questionner leurs goûts et pratiques et à en explorer d'autres.

Il peut d'abord s'agir d'inciter les jeunes à formuler leurs propres préférences en matière culturelle et à les exprimer publiquement. On citera ici l'atelier d'écoute et de partage musical mis en place par la MJC du Ronceray (Le Mans). L'atelier, qui se tient dans la salle de musique d'un collège chaque semaine et dure une heure, a réuni sept collégiens (deux garçons, cinq filles), âgés de 13 à 15 ans. Dans un premier temps, il s'agissait de permettre aux jeunes de discuter de leurs goûts musicaux et de se faire découvrir mutuellement des morceaux ou des artistes, comme le raconte l'animateur :

« Moi, je suis vraiment là sur le travail d'émotions, d'analyse du ressenti du texte. [...] Finalement, c'est du partage d'expérience personnel et professionnel que je fais avec eux. Mais derrière c'est un vrai projet éducatif d'animation.

[...] On écoute des morceaux de tous les genres. Et on a beaucoup discuté des raisons pour lesquelles on écoute de la musique. On a vu qu'on pouvait écouter de la musique pour les paroles, pour s'éduquer, mais aussi juste pour se détendre, pour vider sa colère, pour pleurer, pour apprécier une émotion. Et on parle de ces choses-là. »

Ici, l'idée est donc que l'échange autour des émotions et des passions individuelles favorise l'expression par les jeunes de leurs préférences. Les jeunes interrogés soulignent d'ailleurs que cette proposition répondait également à un besoin de leur part de bénéficier d'espaces de discussion sur ce thème :

Enquêteur : Ici, on ne fait pas de musique. On écoute de la musique et on en discute...

F1 : Oui, bah justement ! C'est intéressant. Parce que quand on écoute juste de la musique, on n'apprend pas grand-chose. [...]

F3 : Avec les copines et les copains, normalement, on écoute de la musique dans la cour, tout ça. Mais on n'en parle pas trop, en fait.

[...]

Enquêteur : Dans vos familles, vous discutez aussi de la musique que vous aimez, comme ici ?

F4 : Non, pas trop. Peut-être un peu avec ma mère. Mais on n'écoute pas la même musique, donc c'est compliqué d'en parler. » (Entretien avec quatre jeunes filles participant au projet, âgées de 13 à 15 ans.)

---

<sup>7</sup> Pour des données chiffrées, voir les résultats de l'Eurobaromètre sur la jeunesse européenne (Commission européenne, 2015). On y apprend, entre autres, que les jeunes Européens de 15-19 ans sont plus nombreux à avoir participé à une activité culturelle dans l'année écoulée que les 20-30 ans, et *a fortiori*, que les plus de 30 ans.

Un des sujets sur lesquels les jeunes expriment le plus l'envie de discuter est celui des paroles vulgaires ou sexistes contenues dans certains morceaux. À en croire l'animateur, ce sont surtout les filles qui manifestent l'envie d'en parler, car elles sont tiraillées entre leur goût pour certains morceaux et leur gêne vis-à-vis des propos de leurs interprètes.

Enquêteur : Quand vous parlez de la musique, vous parlez aussi du texte ?

F2 : Oui, souvent. Des fois, dans les morceaux, y'a de la vulgarité, y'a des rappeurs qui respectent pas la femme.

F3 : Donc en fait, on en a parlé ensemble parce que bon, des fois, les paroles c'est vraiment choquant en fait. On a dit qu'on pouvait écouter des musiques avec des gros mots, mais seulement si on se fixe sa propre limite dans les mots.

Enquêteur : Et la vulgarité, ça vous dérange ?

F1 : Oui et non [rires]. Par exemple, quand les chansons elles sont vulgaires, le rythme il est bien, hyper bien, et ça nous donne envie d'écouter. Donc même si on n'aime pas trop les paroles, ça donne envie d'écouter. Ou sinon, y'a un moment du morceau qu'on n'aime pas trop parce que c'est vulgaire, mais le reste des couplets c'est mieux.

F2 : Mais moi, si j'aime le rythme mais pas les paroles, ça ne me dérange pas d'écouter. Je vais quand même m'enjailler [m'enthousiasmer] dessus !

F4 : Moi aussi !

(Entretien avec quatre jeunes filles participant au projet, âgées de 13 à 15 ans.)

Dans un second temps, l'animateur a eu l'idée de proposer aux jeunes d'animer une émission dans le cadre de la radio éphémère « 100 % diversité », qui émet localement au Mans une semaine par an au mois d'avril. Après avoir consacré plusieurs séances d'atelier à se préparer collectivement, les jeunes étaient invités à présenter un morceau de musique et son interprète, éventuellement le contexte de sa création, et à en faire une critique avant après sa diffusion à l'antenne. L'émission a duré une heure et réuni six des sept participant·es. Les jeunes devaient donc analyser leurs propres pratiques en amont de l'émission, puis réussir à affirmer une opinion personnelle argumentée (goûts, dégoûts) en matière musicale.

En résumé, la proposition de ce type d'accompagnement consiste d'abord à éduquer les jeunes à l'art – *via* une prise de conscience de la grande diversité offerte par le langage musical. En formulant leurs émotions d'auditeurs, ils acquièrent un regard réflexif sur leur réception des œuvres musicales. Dans un second temps, l'adulte leur offre la possibilité d'affirmer (publiquement) leur singularité culturelle, leur goût et donc d'évoluer peu à peu d'une position de récepteur musical à celle d'amateur éclairé, en réfléchissant aux conditions de production et de réception des œuvres. Dans ce schéma, les adultes supposent donc que la réflexion autour d'une pratique culturelle est l'occasion pour les jeunes d'affirmer leur autonomie en prenant une distance vis-à-vis des groupes (pairs, famille) mais aussi des instances qui influencent leurs pratiques (industries culturelles, médias, école). On retrouve ici l'idée selon laquelle l'adolescence serait le moment durant lequel « la logique statutaire qui assigne à un rôle (élève, enfant) [...] cède la place à une logique identitaire » (Octobre *et al.*, 2010, p. 91).

Ce schéma d'accompagnement peut également être prolongé par des actions visant à amener les jeunes à s'intéresser à l'univers professionnel de production, de création, de diffusion des biens culturels.

Cette découverte passe, dans le cas de l'atelier d'écoute et de partage musical de la MJC du Ronceray, par la programmation d'un concert. En effet, dans un second temps, l'animateur – qui est également

programmateur de la salle de spectacle « l'Alambik ! » (labellisée « scène culturelle de proximité ») – a proposé aux jeunes de rencontrer certains artistes qui y étaient programmés. Ils ont donc rencontré des membres des groupes Chinese Man (électro/hip-hop) et La Canaille (rap) dans les locaux de la MJC. Lors de ces rencontres, ils ont abordé avec eux différents aspects du métier d'artiste : avantages et contraintes, rémunération, rythme de travail, etc. Puis, l'animateur leur a proposé de s'impliquer dans l'organisation d'un concert prévu pour le mois d'octobre 2017. Plus précisément, ils étaient chargés de choisir un artiste pour assurer la première partie du concert de la rappeuse Sianna. Après avoir débattu du choix de l'artiste (cohérence musicale de la soirée, adéquation du public avec celui de Sianna, etc.), ils devaient le contacter et s'enquérir de toutes les précisions techniques nécessaires pour le bon déroulement de sa venue et de sa prestation (transport, fiche technique [*irider*], etc.). Ils devaient ensuite prendre en charge une partie de la communication autour de l'événement sur les réseaux sociaux. L'animateur avait en tête d'inciter les jeunes à découvrir les nombreuses contraintes qui entourent l'organisation d'un concert, et de les sensibiliser aux aspects les plus techniques d'une telle organisation.

« Sur l'organisation d'un concert, ils n'y connaissent rien, ou alors très peu de choses. Ils ne savent pas que pour organiser un concert il y a la technique, la prod, l'administratif, les salaires, etc.

[...] Au début on aura proposé de choisir la première partie de façon totalement libre. Sauf que quand tu proposes ça à des enfants de 13 ans ils te proposent tout de suite des grands artistes qu'on n'a pas la capacité d'accueillir. Ils te proposent des artistes qui ont l'habitude de jouer dans les salles de 5 000 personnes. Genre Soprano. Donc il faut leur expliquer pourquoi un tel artiste ne peut pas venir dans une MJC de 250 personnes.

On a dû aussi leur expliquer qu'on avait un budget limité pour payer le cachet des artistes.

On a rédigé le mail ensemble pour proposer à l'artiste de venir. Puis pour lui demander une fiche technique et ses exigences le jour du concert. Au final on a fait une sélection avec eux de quatre groupes, plutôt à dimension locale, et je leur ai demandé de réfléchir ensemble.

[...] Moi je leur apporte mon savoir technique. Je leur explique ce que c'est qu'une fiche technique ce que c'est qu'un *irider*. Puis ensuite on réfléchit ensemble à la limite que l'on doit fixer en tant qu'organisateur. Par exemple, on peut se dire que l'on refuse de donner des bouteilles d'alcool fort aux artistes dans les loges. » (Entretien avec l'animateur)

Un autre exemple est fourni par le prix et le festival littéraires « Ruralivres », mis en place par la Fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais. Après avoir lu une sélection d'ouvrage de littérature jeunesse durant l'année et remis des prix à certains d'entre eux, environ 1 700 collégien-ne-s (10-16 ans) du département sont invités à participer à un salon littéraire au printemps. Ils y rencontrent des auteurs – à qui ils remettent les prix – mais également de nombreux professionnels du livre (éditeurs, illustrateurs, libraires, collectionneurs, etc.) qu'ils peuvent questionner sur les différents aspects de leur travail.

« L'objectif, c'est de favoriser l'accessibilité du livre. Notamment à des jeunes qui n'ont pas le réflexe lecture. On vise la lecture-plaisir. Pour ça, on compte un peu sur l'effet boule de neige. C'est-à-dire qu'un jeune qui n'aime pas lire, si son copain lui dit "essaye tel livre, c'est formidable", peut-être qu'il va se mettre à lire à son tour. Mais ils ont aussi besoin d'autres motivations. [...] Rencontrer les auteurs, ça les ouvre aussi à ce que ça veut dire de vivre en écrivant des livres. Ils préparent des questions en amont avec leurs profs. Et généralement, le niveau des questions est vraiment élevé. C'est pareil avec les autres professionnels [qu'ils rencontrent durant le salon]. Les échanges ne portent pas que sur les livres, mais aussi sur ce que ça veut dire d'exercer des métiers dans le domaine du livre. » (Entretien avec l'organisatrice du projet.)

Ces extraits d'entretien témoignent du déplacement opéré par les actions sur la posture des jeunes participant·e·s. En devenant programmeurs, le positionnement des jeunes vis-à-vis de l'objet musical s'inverse. De consommateurs en « bout de chaîne », ils deviennent un maillon situé en amont de la chaîne. Leurs goûts se précisent, leur oreille s'affûte et ils acquièrent de nouveaux critères d'appréciation de la musique plus fins et plus techniques. Ils décortiquent les œuvres, en prenant en considération leur complexité et de nouvelles dimensions (rythmes, musicalité, paroles, esthétiques, imaginaire, etc.). Ils évoluent donc vers une posture d'esthètes critiques, et maîtrisent ainsi de mieux en mieux un langage d'expression artistique.

Par ailleurs, ils doivent cesser de penser uniquement en fonction d'eux-mêmes et se demander : quels sont les goûts musicaux des autres (le public) et comment les contenter ? Le regard devient celui d'un spectateur averti qui analyse la charge symbolique du produit culturel. À travers le levier musical, ils apprennent ainsi à écouter et à prendre en compte l'autre et, ce faisant, à se situer symboliquement par rapport aux autres, en confrontant leurs goûts à ceux des autres membres de la société.

Enfin, pour les adultes qui élaborent les actions citées, la découverte des coulisses d'un univers artistique est censée procurer aux jeunes une ouverture qui va au-delà de leur rapport à l'art. En effet, la rencontre avec des professionnels est pensée comme une façon de désacraliser l'activité artistique. La connaissance des « coulisses » doit favoriser une transformation de leurs représentations du monde artistique devenu plus concret, et plus personnifié. Elle leur fait découvrir des perspectives de vie originales, à travers la rencontre avec des personnes qui ont fait le choix de vivre de l'art ou de la culture, donc de faire d'une logique de plaisir une logique professionnelle. En ce sens, leurs parcours tranchent éventuellement avec les modèles valorisés par les professeurs et les parents, plus volontiers fondés sur l'effort et le mérite que sur le plaisir<sup>8</sup>. Sans forcément inspirer les choix de vie des jeunes, ces rencontres leur ouvrent des perspectives de vie, des façons de penser leur avenir et le rôle qu'ils veulent jouer dans la société.

## De la culture à l'engagement citoyen en actes

Le troisième schéma que nous avons mis en évidence repose sur le principe selon lequel il est possible de mettre les pratiques artistiques et culturelles des jeunes au service d'une réflexion citoyenne puis d'un engagement en actes. Les adultes accompagnent les jeunes afin de leur faire saisir le potentiel de participation à la vie citoyenne, généralement à l'échelon local, que recèlent certaines de leurs pratiques. Ici, politique de citoyenneté et dispositif d'autonomisation se recoupent, dans le sens où il s'agit de donner aux jeunes le goût de l'engagement tout en les amenant à partager un sentiment d'appartenance collective<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Voir, dans le cas de la lecture, l'enquête portant sur des lycéens menée par Fanny Renard, qui montre les divergences entre les exigences scolaires et les habitudes de lecture des jeunes, dans lesquelles les logiques de plaisir prennent plus d'importance (Renard, 2011).

<sup>9</sup> Sur ce point, voir Becquet, 2014 et Leca, 1991.

Ce type d'accompagnement se prête particulièrement bien aux pratiques culturelles liées aux usages numériques, les jeunes faisant généralement preuve d'une « technophilie [qui] tient à leur appétence pour la nouveauté » (Octobre, 2014). Un bon exemple de ce schéma est l'atelier mis en place par la MJC de Chenôve autour du jeu vidéo Minecraft. Chenôve, commune située dans la banlieue sud de Dijon, fait l'objet d'un important programme de rénovation urbaine. La MJC a lancé depuis quelques années différentes initiatives pour permettre aux habitant·e·s d'échanger et d'exprimer leurs points de vue sur ce sujet. Mais ces dernières ont attiré très peu de jeunes. Comme l'explique l'animateur qui coordonne cet atelier : « Le souci qu'on a rencontré, c'est pour faire remonter la parole des plus jeunes. Nous, on voulait les faire parler de ce qu'il se passe dans la ville. Et avec les jeunes, le média jeux vidéo s'est trouvé opportun. » En 2015, l'équipe de la MJC a l'idée d'utiliser des jeux vidéo pour proposer aux jeunes d'y reproduire la ville sous forme numérique, puis de suggérer des aménagements dans les quartiers concernés par la rénovation urbaine. Elle met d'abord en place un atelier autour du jeu Sim City, qui permet aux jeunes de réfléchir à l'aménagement d'une ville. Puis peu à peu, c'est Minecraft – un jeu vidéo de construction très libre – qui s'impose :

« En même temps, on avait le côté ludique, collectif ; en même temps, par son côté sérieux, c'est une bonne simulation qui permet d'aborder certaines questions de la ville : la question du budget, urbanisme, circulation, santé, éducation. Ça permettait d'inscrire dans la tête des jeunes certaines thématiques, à partir du jeu vidéo. Et ensuite, on discutait avec les jeunes. On se demandait si ce qu'on voyait dans le jeu était comparable avec la réalité de ce qu'ils connaissent de leur ville à eux. On a vu qu'on retrouvait le même côté zonage qu'à Chenôve : la zone industrielle, commerciale, résidentielle.

[...] Ensuite, on a voulu aller plus loin. On voulait refaire Chenôve, et mettre les gamins dessus. J'avais pensé à de la modélisation 3D, mais c'est techniquement très complexe. Il fallait quelque chose de simple à prendre en main, mais qui permet d'avoir cette liberté de construire et déconstruire. Et Minecraft s'y prêtait bien. C'est une sorte de bac à Legos sans fond... On a autant de blocs qu'on veut, les apparences qu'on veut, et on démolit et reconstruit. L'autre avantage de Minecraft, c'est que c'est extrêmement connu par les jeunes.

– *Tu te sers de leurs pratiques pour les amener vers autre chose... Mais quoi ?*

– Nous, notre objectif en tant que MJC, c'est obtenir la parole des jeunes sur le renouvellement urbain. Eux, c'est de faire du Minecraft. Et on fait se rencontrer les deux. Et progressivement, pendant les ateliers, ils passent de moins en moins de temps à faire du *roleplay* [c'est-à-dire un usage ludique] et de plus en plus de temps à refaire Chenôve.

Ce qu'ils savent faire mille fois mieux que moi, c'est le côté technique du jeu. Ils connaissent toutes les possibilités du jeu. Moi, ce que j'apporte, c'est les problèmes. En leur disant : "la mairie décide de démolir le centre commercial Saint-Exupéry. Est-ce que tu connais cet endroit ?" Et quand ils me disent : "Oui, moi je vais y faire les courses avec mes parents" je leur demande : "Qu'est-ce que tu en penses ?" Donc je les aiguille et j'essaie de recueillir leur point de vue comme ça. Je leur demande : "Alors, à ton avis, qu'est-ce que l'on peut faire ? Qu'est-ce que l'on ne peut pas faire à cet endroit ?"

– *Si tu devais résumer, tu dirais que ce projet les éduque à quoi ?*

– Ça les éduque d'abord au travail en groupe. Parce que c'est un travail extrêmement collaboratif que l'on fait. On débat beaucoup. On est dans le faire ensemble. Après, du point de vue urbanisme, on devient de plus en plus pointus. On réfléchit à l'aspect des bâtiments, à l'image que ça renvoie. On réfléchit aux usages des habitants de certains espaces, aux flux. Ils ont un regard de plus en plus connaisseur. Et puis ils réfléchissent aussi aux nouveaux usages de la ville. Par exemple, ils ont proposé un jardin partagé sur le toit d'un centre commercial. » (Entretien avec l'animateur.)

Les propos de l'animateur restituent le travail d'accompagnement opéré, qui vise à évoluer d'un usage ludique pur – en réalité, il s'agit aussi d'un usage communicationnel puisqu'il s'agit de jeu en réseau – vers une réflexion citoyenne. Cela passe ici d'abord par une valorisation de l'expérience civique des

jeunes, quand bien même ils ont tous moins de 15 ans dans le cas cité. Le jeu devient le support d'un échange sur les « usages » de la ville, en partant des quartiers dans lesquels ils résident ou qu'ils fréquentent régulièrement.

Dans un second temps, l'animateur va plus loin et propose aux jeunes un véritable engagement citoyen. D'abord en réalisant des vidéos des projets de quartiers alternatifs qu'ils créent sous Minecraft et en faisant la publicité (via des QR codes apposés dans la ville). Ensuite en allant présenter directement leur travail à différentes instances d'habitants ou de spécialistes, comme le raconte l'animateur :

« On a eu une rencontre avec la "maison du projet" [service de la ville inscrit dans le plan de renouvellement urbain, qui vise à impliquer les habitants] pour en discuter. Ils ont expliqué aux jeunes qu'en réalité, il y avait aussi des différences entre la réalité et le jeu vidéo : par exemple, dans la réalité et contrairement à un jeu vidéo, on ne peut pas détruire un bâtiment sans reloger les gens, etc.

[...] L'encadrement que moi je leur propose, ça consiste à les accompagner pas à pas. Je leur ai proposé quelque chose que, de prime abord, ils n'avaient pas forcément envie de faire. Et puis, ça leur a plu. Et, au final, j'essaye de valoriser ce qu'ils proposent : En allant faire une présentation devant le conseil citoyen, en leur faisant faire une pleine page dans le journal local. Finalement, ils se rendent compte que ce qu'ils font, ce n'est pas inutile, ça les valorise, ce n'est pas quelque chose qui est commun. Et ça leur donne envie de continuer. »

Plus récemment, l'animateur a repéré d'autres jeunes qui effectuent un travail similaire dans une autre ville et a incité les jeunes de son atelier à entrer en contact avec eux. Une rencontre a eu lieu en décembre 2017 :

*« Et quelles sont les prochaines étapes ?*

– Maintenant, on a fait le tour du projet. Donc notre objectif, c'est de relancer la machine en ouvrant de nouveaux horizons. Là, on a eu l'idée de rentrer en contact avec d'autres groupes de jeunes qui font la même chose dans d'autres villes. Et on va rencontrer un groupe de Strasbourg, qui sont un peu plus âgés – lycée, BTS, université – qu'eux, mais qui refont des quartiers sous Minecraft dans le centre de Strasbourg. Et là, ils vont se rencontrer pendant un week-end et faire un échange de pratiques avec, en fond, la ville de Strasbourg. L'idée, c'est de créer une espèce de réseau de joueurs de Minecraft en mode créatif. Ça pourrait être sympa. Ça ouvre les frontières, pour sortir de Chenôve. »

Dans un autre contexte, en dehors des territoires urbains et des technologies numériques, le séjour artistique « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne), durant lequel les jeunes créent un spectacle pluridisciplinaire, obéit à un schéma comparable. En effet, les spectacles – fondés sur la danse, la musique, le graff, le slam, etc. – sont élaborés de façon à être joués dans des villages du département. L'animation des territoires ruraux fait d'ailleurs partie des grands objectifs avancés par la fédération départementale. En pratique, les représentations ont lieu dans trois ou quatre villages différents chaque année. Ils sont pensés de façon à permettre au plus grand nombre possible d'habitant·e·s des villages d'y assister. Les foyers ruraux locaux se chargent d'assurer la publicité des spectacles, de trouver les lieux et d'apporter un soutien logistique. Selon les années, les spectacles prennent différentes formes. Il peut s'agir de spectacles dans des salles fixes, de spectacles de rue, de spectacles déambulants, de spectacles d'improvisation dans lequel le public est invité à participer. En 2017, les activités graff ont consisté à réaliser des fresques en direct, mais aussi à proposer des ateliers éphémères de personnalisation de casquettes aux jeunes habitant·e·s.

« Faire vivre les villages, c'est capital pour les Foyers ruraux. On fait déjà des "contes en maison", autour de contes pour enfants. Mais par contre, pour avoir des contacts avec les collégiens et les lycéens, c'est plus compliqué.

[...] Ce qui est important pour nous, c'est de rester en Seine-et-Marne, dans des endroits qui leur sont familiers. Parce qu'on se rend compte que souvent, ils habitent dans leur commune, mais ils ne connaissent pas beaucoup les gens. Donc on veut leur faire animer leur territoire, et en même temps montrer aux habitants qu'il y a des jeunes qui font des choses sur le 77. » (Entretien avec l'organisatrice.)

En résumé, les deux actions permettent aux jeunes de se réapproprier leur territoire en le repensant. Leur environnement, jusqu'alors vécu uniquement comme une expérience sensible durant l'enfance, devient l'objet d'un regard distancier. D'objet familier – et le plus souvent éprouvé en famille – le territoire devient un objet que l'on adopte, que l'on réfléchit, et dont on devient l'acteur, dans la mesure où, comme le note l'anthropologue André Sauvage, le territoire de l'adolescent, bien que toujours distinct du domicile familial, n'en est toutefois jamais très éloigné (Sauvage, 1988). Il s'agit donc bien de s'approprier son territoire habituel et de le penser comme un espace public, c'est-à-dire comme un lieu régi par des lois et des relations sociales. De la même manière que des bandes de jeunes garçons s'approprient l'espace public dans les quartiers populaires à proximité du domicile parental (Lepoutre, 1997 ; Mohammed, 2011), on peut considérer que ces jeunes s'approprient symboliquement leur ville ou leur village. L'action de l'accompagnement est donc orientée vers une prise de distance du jeune vis-à-vis de son territoire, afin de l'objectiver. Le jeune apprend ainsi à se représenter le territoire comme un espace d'organisation sociale (le logement, les transports, les loisirs, etc.). Ce faisant, l'adulte espère que le jeune prenne conscience que l'on peut améliorer la ville ou les villages, proposer des changements facteurs de bien-être collectif. L'accompagnement vise donc à persuader les jeunes que leur regard est légitime, car il est devenu objectif. Le jeune peut jouer alors un rôle actif et responsable dans la société qui l'entoure. Ainsi, présenter leurs pistes d'amélioration aux habitants et aux spécialistes, échanger avec des pairs n'est pas anodin. Cela permet aux jeunes de réaliser que leur point de vue est celui de citoyens avertis, responsables et donc autonomes dans leur environnement.

## Acquérir un langage artistique

Un dernier schéma est celui dans lequel l'action vise à accompagner les jeunes vers une plus grande maîtrise ou sophistication de leurs pratiques artistiques et culturelles. Dans ce cas, les animateurs des MJC ou des Foyers ruraux font généralement appel à des intervenants artistiques professionnels, de façon ponctuelle ou régulière, dont le rôle est d'approfondir la connaissance et la qualité de l'expression artistique. Le principe sous-jacent à ce type d'accompagnement est que la conquête d'un langage artistique par les jeunes leur offre à la fois la possibilité d'enrichir leurs propres discours et d'acquérir une capacité de critique face à la symbolique de l'art. Autrement dit, comme le résume Joëlle Aden, « maîtriser de mieux en mieux une langue, c'est devenir de plus en plus créatif dans cette langue, l'un n'étant pas la conséquence de l'autre, mais les deux se renforçant dans une boucle rétroactive » (Aden, 2009).

Un exemple nous est fourni par le fonctionnement de la troupe de cirque et de musique Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy). Les jeunes peuvent rejoindre le projet dès l'âge de 9 ans, jusqu'à 18 ans. En pratique, près de la moitié des jeunes y participent sans interruption, c'est-à-dire durant neuf ans. Le projet comprend des stages durant les vacances scolaires, et un séjour de trois semaines l'été, durant

lequel les jeunes créent une pièce et la jouent dans différents festivals à travers la France. L'animatrice qui a fondé et coordonne le projet explique que le perfectionnement artistique des jeunes est un objectif central, pensé sur le long terme :

« Ce qui a changé c'est que pour les premiers spectacles, on était super amateurs dans notre façon de faire. On jouait des petites formes, dans des petits villages, dans des places publiques. On n'avait pas de prétention artistique ou alors une toute petite. Tandis que maintenant, on joue sur des gros festivals en France. Il y a une volonté de présenter un spectacle abouti qui tient la route, et de le présenter à un public averti.

L'idée d'aller jouer sur le festival de théâtre de rue ou de musique, c'est aussi pour montrer aux gamins la création contemporaine. Parce qu'après leur spectacle, on peut rester un ou deux jours au festival pour voir les autres artistes.

Dans les festivals, les jeunes sont confrontés aux exigences professionnelles. On doit jouer à l'heure. On ne peut pas péter un câble au dernier moment et dire: "je ne joue plus" ou "j'ai mal au ventre". On rencontre les autres compagnies, les régisseurs, les directeurs de la programmation. Ils voient tous les métiers qui sont liés au spectacle. Ils sont accueillis comme des artistes professionnels.

[Les jeunes] ont la force de la jeunesse en eux. Ils ont la capacité à créer, sans être totalement endoctrinés. Nous on leur montre des choses qui se font. On les emmène voir des spectacles, on leur montre des vidéos de compagnies pour les inspirer. Comme ça, ils se rendent compte de ce qu'ils savent faire, et de ce qu'il faut qu'ils apprennent en plus s'ils veulent aller plus loin. On leur fait comprendre que c'est jamais tout cuit. Qu'il faut apporter du travail personnel. »

Par ailleurs, cette action a incité plusieurs jeunes à devenir des artistes professionnels. C'est le cas de Florent, 31 ans, qui est un ancien participant au projet. À 18 ans, il fonde une compagnie de danse et de théâtre pour continuer de jouer des spectacles, puis devient échassier professionnel, et intervenant artistique auprès des jeunes du Cirqmü. Il explique comment le projet Cirqmü a constitué une formation qui lui a permis d'apprendre à être de plus en plus autonome dans sa pratique et dans son expression artistique :

« J'ai passé un diplôme d'éducateur spécialisé. J'ai un peu travaillé dans le secteur de l'animation. Et à 24 ans, j'ai eu une proposition pour faire un stage d'échassier. Je l'ai fait, pour me perfectionner. [...] Puis une compagnie m'a embauché pour une tournée. Et à partir de ce moment-là, j'ai toujours travaillé comme échassier, et je suis intermittent du spectacle. Je n'ai jamais retravaillé comme éducateur.

Cirqmü m'a donné toutes les compétences pour pouvoir suivre cette voie professionnelle [...] Je n'avais pas d'autres pratiques artistiques quand j'étais adolescent. Donc c'est Cirqmü qui m'a donné toutes les cartes pour être là où j'en suis. C'est certain.

Un des gros intérêts de Cirqmü, c'est qu'on joue un spectacle, et on voit aussi d'autres spectacles dans les lieux où on est programmés. Donc ça nous interpelle, ça nous permet de nous approfondir. »

Le concours des « 24h des réalisations » (MJC de Dole) fournit un autre exemple de qualification des pratiques artistiques des jeunes. Cette action consiste à proposer à des jeunes de réaliser un court-métrage en 24 h sur un thème imposé, puis à le montrer à un jury de professionnels (réalisateurs, diffuseurs, producteurs) qui sélectionne le meilleur. Les jeunes travaillent en équipe (de 4 à 6) et se répartissent les tâches pour terminer à temps leur travail. Cette action n'est pas, en soi, un moment de formation. De fait, les participant-e-s ont, pour l'essentiel, déjà une pratique très avancée de la réalisation en dehors de la MJC, soit comme membres d'une association de cinéma de Dole, soit comme élèves d'un BTS audiovisuel. Certains ont également bénéficié d'actions proposées par la MJC, dès le plus jeune âge, dans le domaine du cinéma et de l'éducation à l'image :

- de 11 ans à 16 ans environ, plusieurs formes d'ateliers pour découverte puis apprentissage des techniques (fond vert, remake de scène de films, création de JT, formation au montage) ;
- possibilité de participer au jury du festival de film jeunesse organisé par la MJC ;
- possibilité d'assister festival du film jeunesse organisé par la MJC ;
- formations dans les lycées (avec option audiovisuelle, option théâtre, ou sans option) ;
- certains sont sollicités durant l'année pour participer à des projets de vidéo ponctuels (commande pour l'éducation nationale, pour la ville, pour une campagne de prévention des addictions et de la toxicomanie, etc.)

Pour autant, certains jeunes qui participent au projet ne sont pas très compétents (pas de BTS audiovisuel, formation peu littéraire, pas d'ateliers à la MJC) et apprennent beaucoup au contact des plus expérimentés, en passant par un apprentissage collaboratif. Dans tous les cas, les « 24h des réalisations » constitue surtout un moment formel de qualification de la pratique pour tous les jeunes participants. Il s'agit d'une opportunité pour créer un film dans des conditions rigoureuses (matériel mis à disposition par la MJC). Nos observations durant cette action témoignent de la rigueur et du professionnalisme avec lesquels les jeunes s'investissent.

« En amont du défi, les jeunes bâtissent leur équipe en fonction des compétences de chacun, et mutualisent du matériel (caméras, trépieds, micros, projecteurs, ordinateurs) ainsi que des décors et des costumes, qu'ils apportent le jour même. Une fois connu le thème du défi, ils ne perdent pas de temps : répartition des tâches, écriture d'une première ébauche de scénario, choix des lieux, réflexion sur les plans et les dialogues. L'étape suivante est le tournage des scènes, durant lequel les jeunes occupent des tâches bien précises (cadreur, preneur de son, gestion du "clap", logistique, comédiens, etc.). Enfin, après le tournage des scènes, la nuit reste tout autant studieuse que le jour. Les jeunes se relaient pour se reposer quelques heures, et terminent le montage, la composition de la musique, les effets spéciaux, les incrustations et la post-production. » (Extraits d'observation du défi « 24h des réalisations », 21-22/10/2017.)

Par ailleurs, la pratique se trouve qualifiée par le fait que les jeunes sont auteurs et jugés par un jury de professionnels. En effet, lors de la sélection qu'il opère – à laquelle nous avons assisté – le jury explique qu'il prend en compte la diversité des compétences mobilisées par les jeunes : qualité technique de la réalisation et du montage, respect des consignes (thème, format, etc.), la qualité narrative, écriture d'une musique originale, etc. En d'autres termes, le jury retient le film qui témoigne de la plus grande maîtrise de codes et d'un langage filmiques, synonyme d'une plus grande capacité à raconter une histoire, à maîtriser une parole et à faire passer un message.

Dans les deux cas – et quand bien même cet objectif n'est jamais formulé ainsi – les adultes perçoivent bien que la qualification de la pratique sert l'objectif d'autonomisation des jeunes. Il s'agit d'abord de leur permettre de maîtriser un propos artistique de plus en plus libre et complexe.

Ce type d'accompagnement ne s'inscrit pas dans l'action historique des fédérations d'éducation populaire. En effet, leur rôle a été fondamental dans l'accompagnement des pratiques émergentes (comme

les musiques actuelles, la danse hip-hop, la vidéo). Mais celles-ci ont en revanche refusé de participer, comme le font les institutions culturelles les plus légitimes, aux formes d'érudition savante de la culture<sup>10</sup>.

Toutefois, cette érudition peut s'avérer vertueuse dans le sens où elle permet aux jeunes de maîtriser des codes, et donc d'être de moins en moins limités dans leur expression. Ils acquièrent un langage artistique qui leur permet de formuler de façon de plus en plus précise et sophistiquée un discours artistique, et donc d'exprimer leur point de vue propre sur le monde qui les entoure tout en se reliant aux autres individus qui composent la société. Le jeune devient l'écrivain d'un discours singulier dans le cadre commun d'un langage partagé. Cela est d'autant plus important qu'il s'agit d'un discours reposant sur le sensible et les émotions, qui ne ressemble pas aux discours qu'on leur demande de formuler dans le cadre scolaire ou dans le cadre de l'apprentissage artistique formel, axé surtout sur l'apprentissage de connaissances et de techniques individuelles<sup>11</sup>. Par ailleurs, les propos des animateurs que nous avons cités mettent en évidence un second vecteur d'autonomisation des actions qu'ils proposent. La maîtrise d'un langage artistique est une clé permettant d'ouvrir les portes de la compréhension critique des autres langages artistiques. En traduisant leur expression sensible, les jeunes apprennent aussi à décrypter les autres œuvres auxquelles ils sont confrontés (spectacles durant les festivals, films, etc.). En ce sens, la qualification d'une pratique artistique est pensée comme une façon de rendre les jeunes plus autonomes dans leur rapport à l'art et aux représentations en général. Ils apprennent à devenir acteurs de leur rapport au monde plutôt que sujet.

---

<sup>10</sup> En effet, le projet pédagogique historique des MJC s'est construit en se différenciant des maisons de jeunes et de maisons de la culture. André Philip, dans ses écrits fondateurs de l'éducation populaire, insiste ainsi sur l'idée selon laquelle la culture doit être pensée de façon « globale », c'est-à-dire qu'il faut éviter l'érudition savante et favoriser une approche de la culture non spécialisées sur une discipline, ouvrant vers d'autres activités. C'est la condition pour que la culture devienne un vecteur de transformation éthique et citoyenne des jeunes. Par ailleurs, contrairement aux politiques culturelles, oscillant entre « démocratie culturelle » et « démocratisation culturelle », l'éducation populaire insiste sur l'accompagnement des pratiques culturelles et artistiques et non dans leur simple promotion. Il s'agit de créer de la culture – et donc du sens commun – et non de simplement faire découvrir le « beau » ou le « bien », quelles qu'en soient les frontières, aux jeunes réduits à des spectateurs passifs. (Voir Philip, 1955 ; Besse, 2008 ; CNFR, 2004.)

<sup>11</sup> Pour Joëlle Aden, « La créativité est une capacité qui est peu, voire pas du tout, prise en compte dans les référentiels disciplinaires des compétences des élèves et des enseignants ». (Aden, 2009.)



## 2. L'accompagnement en questions

---

Après avoir mis en évidence les mécanismes théoriques grâce auxquels les formes d'accompagnement observées sont censées favoriser l'autonomisation des jeunes, il convient de s'interroger sur leur efficacité concrète. Pour ce faire, nous reviendrons en détail sur les modalités d'accompagnement que nous avons observées, sur leurs divergences ainsi que sur les éventuelles lacunes que nous avons constatées et qui pourraient être comblées afin d'améliorer les effets d'autonomisation sur les jeunes.

### Deux conditions préalables essentielles à l'autonomisation des jeunes

Au gré de nos observations, nous avons remarqué que deux conditions transversales apparaissent nécessaires afin que les actions d'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles des jeunes débouchent sur des formes d'autonomisation.

#### Partir de la pratique des jeunes

Toutes les actions que nous avons étudiées ont en commun d'être des activités artistiques et culturelles déjà pratiquées par les jeunes. Il ne s'agit jamais de leur proposer une activité qui soit une complète nouveauté pour eux. Au contraire, la démarche consiste à transformer leur rapport à une pratique préexistante pour en faire un levier d'autonomisation (jeu vidéo Minecraft, écoute de musique, lecture, etc.). Ce point est central. En effet, comme le précise un texte programmatique de la CNFR, il faut « partir du plaisir de faire, et souvent de faire ensemble. C'est le fondement de toute pratique en amateur » (CNFR, 2004, p. 77). Rajoutons l'importance de la durée. Cette démarche vise aussi à maintenir les jeunes dans l'activité pendant plusieurs mois – voire plusieurs années – en évitant leur démission.

Pour autant, nous avons remarqué que certaines actions articulent des activités préexistantes et des nouvelles disciplines, sur le choix desquelles les jeunes ne sont pas toujours consultés. Il semble que cette pratique soit de nature à favoriser un plus grand taux d'abandon de la part des jeunes.

#### Osciller entre projet collectif et expression d'un soi singulier

Les actions observées ont généralement en commun d'articuler des moments de pratique collective avec des moments de pratique individuelle. Si le « faire ensemble » est la norme, cela n'empêche pas les adultes qui accompagnent les jeunes de leur proposer également des espaces ou des moments qui leur permettent d'exprimer leur propre créativité. Par exemple, lorsque les jeunes créent un spectacle collectif (actions « Cirqmü » ou « À vous de jouer »), ils bénéficient souvent de moments en solo durant le spectacle. Ou bien, lorsqu'ils participent à la sélection et à la remise d'un prix littéraire collectif (Action « Ruralivres »), ils peuvent faire remonter des critiques individuelles des livres, mais aussi poser des questions aux auteurs qu'ils rencontrent lors du salon qui se tient chaque année autour

de ce projet. En bref, il s'agit d'espaces qui permettent aux jeunes de formuler une expression propre, de bricoler une identité en marge du groupe, et ainsi d'acquérir une légitimité.

Toutefois, certaines actions pèchent un peu dans ce domaine, et se caractérisent par un déséquilibre en faveur du collectif au détriment de l'individuel. Dans ces cas, l'horizon collectif (la réalisation d'un projet, d'un événement, etc.) a tendance à absorber les possibilités d'expression singulière.

## « Être là sans être là » : fixer un horizon et savoir s'effacer

Nous avons interrogé tous les adultes sur leur posture et leur rôle aux côtés des jeunes. Nous leur adressons deux questions à ce sujet : « Comment définis-tu ton rôle : accompagnateur ? Soutien ? Encadrant ? Professeur ? Autrement ? » et « Pour quels besoins les jeunes te sollicitent-ils le plus ? Et pour quels besoins te sollicitent-ils le moins ? » La plupart des réponses convergent et évoquent la nécessité de savoir « être là sans être là », pour reprendre les propos d'un enquêté. Toutefois, cette formulation très vague mérite que l'on regarde de plus près les réalités auxquelles les adultes font référence quand ils l'utilisent. Nous en avons distingué trois.

**En premier lieu**, cette formule renvoie à la faculté de savoir fixer un horizon aux jeunes et d'opérer un effacement progressif. C'est par exemple de cette façon qu'a opéré l'animateur en charge de l'atelier d'écoute et de partage musical (MJC du Ronceray) :

*« Comment définis-tu ton rôle : accompagnateur ? Soutien ? Encadrant ? Professeur ? Autrement ? »*

– Mon objectif à chaque fois est de travailler sur l'émancipation personnelle. Je veux les faire progresser en termes de recul sur la musique. Ils doivent dépasser la position du simple consommateur et devenir des personnes qui réfléchissent à leurs pratiques. C'est des choses qui sont non palpables. Parce que l'émancipation personnelle, c'est quelque chose qui se décline sur les plusieurs années à venir. Et avec cet atelier je me dis que j'aurai semé des graines d'autre chose que ce qu'ils peuvent voir à la télé, ce qu'ils peuvent écouter à la radio ou dans leur cercle d'amis sur les réseaux sociaux.

*– Pour quels besoins les jeunes te sollicitent-ils le plus ? Et pour quels besoins te sollicitent-ils le moins ?*

– Moi, je suis celui qui leur a proposé d'aller à chaque fois un peu plus loin. Et notamment de participer à une émission de radio puis d'organiser un concert. Je leur ai proposé à chaque fois l'étape d'après.

[...] je dis aux jeunes qu'il faut qu'ils proposent aussi des choses dans l'organisation de l'événement. Pour le concert ils ont dû réfléchir au menu qu'ils voulaient préparer aux artistes. Et on va aller faire les courses ensemble puis préparer la nourriture ensemble. Et ils vont préparer les loges des artistes. »

Dans cet extrait, l'animateur décrit un processus d'accompagnement progressif, dans lequel les jeunes sont peu à peu amenés à prendre des décisions seuls. L'animateur les encadre de moins en moins et leur laisse de plus en plus de marge de manœuvre au fur et à mesure que le projet avance. La prise de recul vis-à-vis de leur pratique d'écoute musicale n'est qu'une première « graine » semée. Et le rôle de l'animateur devient celui d'un passeur, proposant sans cesse « l'étape d'après », qui les rend de plus en plus autonomes (programmer un artiste, préparer les loges, etc.). En bref, l'adulte passe peu à peu au second plan tout en libérant de l'espace pour que le jeune fasse preuve d'autonomie.

**En second lieu**, il s'agit de dessiner un cadre rassurant pour que les jeunes puissent s'épanouir dans leur pratique. Être là, cela signifie donc être présent « au cas où », même si le jeune n'exprime pas la volonté ni le besoin d'être accompagné. On retrouve cette idée dans les propos de l'animatrice en charge des séjours artistique « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne), lorsqu'elle évoque le rôle des intervenants artistiques auprès des jeunes :

*« Comment décrire le rôle des intervenants et des animateurs durant le séjour ?*

- L'intervenant, il va être dans la bienveillance de les accompagner dans leur projet. Il y a des finalités claires : un spectacle, des prestations. Donc l'intervenant va leur montrer que quoi qu'ils fassent, ce sera bien.

Ils essaient d'emmener les jeunes à mieux faire à chaque fois, mais tout en choisissant eux-mêmes ce qu'ils veulent faire et comment ils veulent le faire. De façon à ce que le jeune soit content de sa prestation, quelle qu'elle soit. Il va l'encourager mais le laisser écrire son scénario.

Ils disent aux jeunes : « Où tu veux aller ? Qu'est-ce que tu veux exprimer ? ». Et ensuite, en fonction de la réponse, ils lui demandent : "Comment tu verrais les choses ? Comment tu veux essayer ?". Et l'intervenant essaie un peu de le guider, de le recadrer quand c'est nécessaire.

Par exemple, quand on préparait des slams, un jeune a utilisé un mot qui peut être ambigu. Donc l'intervenant lui dit : "Qu'est-ce que tu veux dire exactement ?" ; et si ça ne colle pas, il l'incite à essayer de trouver un mot plus précis. »

Une illustration de cette posture est fournie par l'animatrice en charge du projet de troupe de cirque et de musique Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) :

*« Des fois quand ça traîne, on fait appel à la responsabilité parce qu'on sait que ça marche. La dernière fois, à la veille d'une représentation, rien n'allait. Avec les intervenants, on leur a dit : " c'est vous qui gérez tout seul votre filage, parce que c'est vous qui montez sur scène demain ". Et ça marche ! Ils s'écoutent, ils se régulent entre eux. IL y a une émulation. Comme quoi, c'est bien l'autonomie qui les intéresse. Ils veulent faire eux-mêmes, et se prouver à eux-mêmes qu'ils sont capables de le faire. Ce qu'ils ne veulent pas, c'est qu'on les encadre trop. Ils nous demandent quand ils ont besoin, mais ils veulent qu'on les laisse en autonomie lorsqu'ils savent qu'ils n'ont pas besoin. »*

La formule « encourager mais [...] laisser écrire son scénario » résume toute l'ambiguïté de l'adulte qui doit accompagner des jeunes dans des pratiques artistiques et culturelles. Loin de tout dirigisme, son action est celle du facilitateur, de l'incitateur. Il n'est pas là pour encadrer, mais pour servir de ressource. Ou, pour reprendre les termes de la directrice de la MJC d'Embrun, qui a coordonné le projet « À livre ouvert », les animateurs sont « des conseillers techniques ». En pratique, les jeunes ne sollicitent donc pas en permanence l'adulte, mais seulement aux moments-clés afin d'avancer dans la formulation de leur proposition artistique. Il en résulte parfois une incompréhension de la part des intervenants extérieurs peu habitués à ce mode de fonctionnement. Ainsi, l'animatrice coordinatrice des séjours artistiques « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) évoque le cas d'un intervenant artistique habitué à travailler dans le cadre de résidences à connotation plus spécifiquement artistique, qui, dans un premier temps, s'est senti « inutile » car on lui demandait de seulement d'« être présent » sans orienter le travail des jeunes. Elle a alors dû lui expliquer que son rôle devait être celui d'une personne « ressource », parfois sollicitée, parfois non.

**En dernier lieu**, la formule « être là sans être là » fait référence à des besoins très concrets des jeunes vis-à-vis des adultes : assurer la logistique, garantir la sécurité, rassurer. Florent, 31 ans, ancien participant au projet Cirqmü, explique :

« Moi, j'avais commencé à être formé en échasses. Mais l'intervenant en échasses a quitté le projet. Et on était plusieurs à vouloir continuer à être formés en échasses. Donc on a dû apprendre à plusieurs, en s'inspirant des choses qu'on avait vues dans les spectacles des autres. Et l'encadrement dont on avait besoin n'était plus qu'un encadrement sécuritaire. Et nous laisser la place pour tenter des choses, tant qu'on respectait les règles de sécurité. Bref, quand j'étais plus jeune, on m'a apporté les bases. Et quand j'ai voulu me perfectionner, on m'a apporté la sécurité. »

L'animatrice en charge des séjours artistiques « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) explique quant à elle que son rôle, contrairement à celui des intervenants artistiques, est « surtout logistique » (trouver les lieux d'hébergement, s'assurer que les courses ne dépassent pas le budget, garantir les soins éventuels, etc.) et qu'elle « n'intervient pas du tout sur le côté artistique ». Mais, en la relançant, elle détaille que :

« L'animateur [c'est-à-dire elle], par son action, dit : "je suis l'adulte. Mais s'il y a un lien de confiance entre nous et que tu respectes mon autorité, on peut rire ensemble, danser ensemble, faire les fous ensemble.". Il y a des jeunes qui se confient énormément, qui ont besoin de parler. Une fois, j'ai dû faire un signalement suite à une discussion durant laquelle une jeune fille m'a confié des choses intimes. »

Ces propos montrent ainsi que même lorsque les besoins proprement artistiques des jeunes vis-à-vis des adultes s'estompent, le besoin d'un environnement sécurisant persiste. Ces besoins ne sont pas proprement artistiques et culturels, mais ils constituent le minimum permettant de mettre les jeunes en confiance et donc d'assurer leur réalisation identitaire individuelle et collective. Ici, c'est donc le rôle de repère que joue l'adulte. Il est le garant de la bonne réalisation matérielle des projets, et assoit son autorité sur les jeunes afin de maintenir la cohésion du groupe. Et, lorsque cela est nécessaire, il sert de soutien moral aux jeunes, de cadre de référence.

Toutefois, si ce principe est souvent mis en avant par les acteurs rencontrés, il est parfois en contradiction avec la réalité des pratiques. Ainsi, dans le cadre du défi des « 24h des réalisations » (MJC de Dole) auquel nous avons assisté, nous avons constaté que la plupart des jeunes possédaient déjà une expérience telle qu'ils sollicitaient très peu, voire pas du tout, les adultes qui se tenaient à leurs côtés « au cas où ». Ainsi, la MJC met à disposition du matériel de tournage et de montage professionnel très complet, mais cela se révèle peu utile. Seul un groupe a emprunté un projecteur durant toute l'action. Par ailleurs, d'après nos observations, l'aide technique de l'animateur et coordinateur du projet n'a été sollicitée qu'une fois par un groupe, à la toute fin du défi, afin de résoudre un problème de format informatique du fichier vidéo du court-métrage. Dit autrement, les jeunes font déjà preuve d'un tel niveau d'autonomie dans leur pratique qu'ils n'expriment aucun besoin d'accompagnement de fond, même aux moments clés. Et ceux qui sont moins formés à la réalisation trouvent l'aide dont ils ont besoin auprès de leurs pairs – dans leur équipe – plutôt qu'auprès des adultes. Ainsi, face à des jeunes qui sont déjà majoritairement performants dans une pratique, le rôle des adultes est volontairement très effacé. Même si leur présence reste nécessaire « au cas où », ils se cantonnent à fixer un cadre, car cela correspond à l'unique besoin des jeunes.

## Impliquer les jeunes dans les prises de décision

Plusieurs professionnels parmi ceux que nous avons rencontrés ont signalé l'importance d'impliquer les jeunes dans les prises de décision relatives aux actions qui leur sont proposées. La directrice de la MJC d'Embrun, qui a coordonné le projet « À livre ouvert », explique l'importance de cette démarche :

« Le plus gros du travail, ce n'est pas la réalisation du projet, mais c'est se mettre d'accord sur l'objectif du projet et sur les aspects théoriques. Il n'y a jamais de programme décidé à l'avance par les adultes. Tout est monté et crée par les jeunes. Tout est en concertation.

Pour un projet comme « À Livre ouvert », tout est venu de la commission jeunesse. Ça dure une journée, et ça sert à fixer les grands objectifs de l'année. Dans la commission, il y a trois collégiens, quatre lycées, cinq jeunes adultes, quatre adultes. Les jeunes font des propositions et ensuite, le CA décide quels projets seront prioritaires et seront financés par le budget du "club animation" de l'asso [fonds obtenus grâce à des actions bénévoles d'animation du territoire par les jeunes, qui représente entre 20 000 et 40 000 euros par an, sur un budget total de la structure de 170 000 euros]. Quand on fonctionne comme ça, la question de la participation des jeunes à l'action ne se pose pas. C'est eux qui élaborent l'action, donc ils y participent. »

À en croire la directrice, l'implication des jeunes serait alors la condition *sine qua non* pour que les actions proposées correspondent aux aspirations réelles des jeunes. On voit ici comment celle-ci joue de l'ambivalence du terme « participer » : la participation démocratique assure la participation physique des jeunes à l'action ainsi élaborée. Cela passe notamment par le fait de demander aux jeunes de s'occuper eux-mêmes des échanges avec les partenaires :

*« Comment se déroulent les échanges avec les partenaires du projet [collectivités, éducation nationale, Mutualité sociale agricole] ?*

– Les adultes accompagnateurs ont comme premier rôle de mettre en relation les jeunes avec les bons intermédiaires. Puis les adultes les accompagnent aux premiers rendez-vous, ou alors pour passer les premiers coups de téléphone ou écrire les premiers mails. Mais après, c'est eux qui discutent avec les partenaires. »

Plus qu'une implication imposée, ces propos décrivent surtout une implication facilitée et accompagnée par les adultes, dès le plus jeune âge (le plus jeune participant à la commission jeunesse a 13 ans). Et la directrice assure que cet accompagnement favorise une grande autonomie chez les jeunes concernés. À titre d'exemple, elle cite certains d'entre eux qui ont, à long terme, développé des « projets citoyens d'animation du territoire » : créations d'associations, investissement politique, bénévolat, création de commerces, etc.

Les modalités d'organisation du festival pluridisciplinaire « Cart'son » (MJC de Laneuveville-devant-Nancy) constituent un autre exemple de l'implication des jeunes. Ce festival annuel est présenté par la directrice de la MJC et l'animateur en charge de sa coordination comme un levier au service de la participation des jeunes au fonctionnement habituel de la structure. Ainsi, en septembre 2017, des jeunes ont proposé que le comité de pilotage qui coordonne le projet de festival et réunit des salarié-e-s et des bénévoles de la MJC soit doublé d'une commission jeunesse, réservée spécifiquement à des jeunes, encadrés par un adulte. Leur volonté était de reprendre la main sur

l'organisation de l'événement qui, à leurs yeux, leur échappait un peu. D'après le compte-rendu d'un comité de pilotage récent, les objectifs de cette commission étaient de :

- Proposer des actions d'autofinancement : buvettes, lavage de voiture, vente de cartes de vœux, faire les emballages cadeaux à Noël et intégrer d'autres jeunes de la MJC lors de ces actions.
- Centraliser les besoins identifiés dans les autres commissions [commissions thématiques d'organisation du festival, par exemple : programmation des concerts, sponsoring, décors, etc.] : si une commission a besoin de matériel ou d'un contact, la commission jeunesse sera contactée pour arriver en soutien. [...]
- Participer aux autres commissions : les jeunes vont se répartir dans toutes les commissions, et seront « référents jeunes » de la commission, aux côtés d'un adulte. À ce titre, ils participeront aux réunions de référents, et seront au cœur du projet car ils participeront aux prises de décisions et seront informés de toute avancée des travaux.
- Rechercher une tête d'affiche pour les concerts : les jeunes vont écrire à plusieurs groupes qu'ils aiment particulièrement pour leur présenter « Cart'son » et leur demander de venir jouer.

Pour réussir, une interaction entre les commissions et les jeunes doit se mettre en place, ils doivent être en échanges permanents. » (Compte-rendu du comité de pilotage « Cart'son », MJC de Laneuveville-devant-Nancy)

Il est frappant de constater que dans ce document, le contenu du festival est peu abordé. Le bénéfice primaire de l'action – du point de vue des adultes – est d'inciter les jeunes à prendre part aux différents aspects de l'élaboration et de l'organisation du festival (« faire partie d'un groupe pour s'impliquer dans un projet collectif », « rencontrer et échanger avec des personnes », « avancer ensemble pour aboutir à un objectif commun », « apprendre les uns des autres et découvrir de nouvelles expériences », etc.). En ce sens, la vocation du festival est moins de favoriser une autonomisation des jeunes *via* leurs pratiques artistiques et culturelles que de constituer une occasion de faire travailler les jeunes ensemble, de les faire discuter et échanger au service d'un projet collectif. Le festival est surtout pensé comme un laboratoire de la participation des jeunes, et le fond de la pratique ne constitue qu'un bénéfice secondaire.

*« Pourquoi avoir choisi de faire un festival de musique ? »*

- L'idée est venue des jeunes et des adultes. Ils voulaient faire un festival de musique, mais ils ne savaient pas quel contenu choisir. Certains pensaient que c'était faire des animations la journée à destination des familles, et faire des concerts le soir. D'autres pensaient qu'il fallait de la musique toute la journée. D'autres voulaient de la musique et des ateliers en lien avec la musique, comme par exemple apprendre à faire des instruments de musique. On a dit : on va revenir aux objectifs initiaux. C'est-à-dire qu'il faut que tout le monde se mette d'accord sur le projet.

*- Est-ce que tu penses que vous auriez pu atteindre les mêmes objectifs avec une action liée à d'autres activités que la musique ?*

- Oui. On aurait pu mener le même projet en s'appuyant sur d'autres supports. L'horizon de la MJC en ce qui concerne le pôle Jeunesse [les actions qui s'adressent en priorité aux jeunes], c'est de permettre à des jeunes de s'investir dans la vie associative. On veut que plus de jeunes deviennent bénévoles. Et on sait que c'est aussi la clé pour faire venir plus de jeunes dans l'année. Parce qu'on constate que si on ne fait pas ça, on risque de stagner en nombre d'adhérents.

[...] Et s'investir dans la vie associative, on sait que ça commence déjà par être capable de prendre la parole devant un groupe. Donc le fait que des jeunes aient exprimé l'envie d'être davantage écoutés dans le comité de pilotage et ailleurs, ça démontre qu'ils ont compris qu'il fallait prendre la parole. Maintenant,

notre objectif, c'est que dans quelques années, grâce à l'accompagnement que la MJC a mis en place, ils soient en mesure d'organiser un projet collectif seuls. Et certains le font déjà. »

Ces propos mettent en évidence que les pratiques culturelles, et notamment celles qui interviennent le plus dans la définition des identités distinctives et collectives des adolescents, sont de bons vecteurs pour les inciter à investir leur temps libre. Ici, le lien entre pratique culturelle et autonomisation est donc très indirect, mais efficace au regard des objectifs propres à la structure.

Néanmoins, il faut souligner que dans d'autres cas, les jeunes sont trop peu impliqués dans les prises de décision relatives aux actions qui leur sont proposées. Les adultes sont alors les seules forces de proposition pour élaborer les différentes étapes ou volets du projet. Un « cahier des charges » rigide ne signifie pas nécessairement que les jeunes ne disposent pas d'une grande marge de manœuvre créative. Ainsi, le défi des « 24h des réalisations » (MJC de Dôle) constitue un cadre immuable, au sujet duquel les jeunes n'ont pas de pouvoir de modification. Toutefois, l'action, tout en fixant des objectifs exigeants aux jeunes, les libère des aspects logistiques, leur laissant une très grande latitude pour développer un processus créatif. En revanche, dans d'autres cas, le cahier des charges est trop rigide, ne laissant que peu de place aux jeunes pour exprimer leurs émotions et leurs visées artistiques. Ainsi, le prix et le festival littéraires « Ruralivres » (fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) ont l'avantage de faire participer les jeunes à un projet de grande ampleur à la méthodologie rigoureuse, qui transforme leur rapport à la lecture. Toutefois, le dispositif fait surtout appel à la capacité des jeunes à exprimer une critique littéraire sur des œuvres existantes. S'il s'agit bien d'une activité créative, qui vise à maîtriser l'expression de leurs goûts, à enrichir leur capacité réflexive, on peut regretter que l'action ne leur offre pas la possibilité de jouer un rôle plus actif dans toutes les phases. On pourrait par exemple imaginer que les jeunes puissent proposer leurs propres nouvelles, choisir les catégories des prix à décerner, ou choisir certains des partenaires invités au salon.

## Le partenariat comme ouverture de l'horizon

Les partenariats avec divers acteurs (collectivités publiques, associations, institutions culturelles, acteurs privés, artistes) sont parfois pensés comme un élément favorisant le processus d'autonomisation des jeunes.

D'une part, les partenariats peuvent constituer des vecteurs de qualification de la pratique (voir plus haut). Ainsi, dans le cas du défi des « 24h des réalisations », la MJC de Dole a, année après année, proposé à d'autres MJC d'organiser leur propre défi local. Un défi national se tient chaque année à Paris, organisé par la FFMJC, réunissant les équipes victorieuses de chaque MJC. Enfin, les vainqueurs de ce défi national sont invités à présenter leur court-métrage dans le cadre du festival de Cannes. Le partenariat constitue donc une part importante de l'horizon de l'action mis en place par les adultes, visant à valoriser encore plus la pratique des jeunes en l'orientant vers une reconnaissance professionnelle. Par ailleurs, les jeunes qui y participent expliquent que cela démultiplie leur motivation à prendre part à cette action.

D'autre part, le partenariat est parfois un vecteur d'un élargissement de l'action. Ainsi, le prix et le festival littéraires « Ruralivres » (fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) ont peu à

peu gagné en audience depuis leur création en 1995, à mesure que des partenariats ont été établis. Désormais, cette action implique la participation de plusieurs bibliothèques publiques du Nord et du Pas-de-Calais, d'environ 70 collèges situés dans des communes rurales (enseignante-s, documentaliste-s), de plusieurs dizaines d'associations intervenant lors du salon, etc. En tout, ce sont donc plusieurs centaines d'adultes et plus de 2000 collégien-ne-s qui participent à ce projet. Cet élargissement à différents acteurs de la jeunesse et de la culture fournit aux jeunes l'occasion d'échanger sur leurs pratiques, de confronter leurs différentes approches de la culture et leurs différentes cultures professionnelles. C'est le moyen de permettre concrètement aux jeunes participants de s'ouvrir à différents univers professionnels, différents modèles de vie, et de bâtir leurs propres horizons de vie.

Inversement, l'absence de partenariat est parfois préjudiciable aux objectifs d'autonomisation affichés par les structures sur lesquelles portait notre étude. Par exemple, le projet Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) se prêterait probablement à un partenariat avec le ministère de la culture, dans le cadre de dispositifs de soutien aux pratiques culturelles amateurs. En premier lieu, il s'agirait d'un soutien financier bienvenu. En effet, la participation aux trois stages annuels organisés durant les vacances scolaires et à la tournée estivale (soit environ 6 semaines) coûte 1 950 euros par jeune. Si ce tarif reste, comme l'explique l'animatrice en charge du projet, « nettement moins cher que les tarifs des colonies de vacances », il s'agit d'un coût important pour certaines familles. D'autant que la caisse d'allocations familiales a supprimé son aide aux familles (qui représentait jusqu'à 50 % du montant total) au prétexte que l'action serait « trop élitiste et s'adresserait uniquement à des gamins déjà formés en cirque et en musique ». En second lieu, un tel partenariat ouvrirait à cette troupe de jeunes les portes d'établissements culturels ou de festivals soutenus par le ministère de la culture afin d'y jouer leur spectacle durant la tournée estivale. En d'autres termes, ce partenariat permettrait sans doute de qualifier encore plus leur pratique et face à des publics et des professionnels diversifiés.

## Accompagner en tâtonnant

Si certaines actions s'insèrent dans un cadre rigide et délimité à l'avance (voir plus haut), d'autres sont élaborées de façon plus improvisée, étape par étape, au gré des avancées. Il s'agit donc d'un accompagnement des pratiques culturelles et artistiques des jeunes par tâtonnement, qui laisse la place aux capacités d'adaptation. C'est ce que décrit bien l'animateur en charge des ateliers Minecraft (MJC de Chenôve) :

« Au début, c'était très expérimental. Parce que je ne connaissais pas bien le jeu. Avec l'le directeur de la MJCI, on a commencé avec des cartes un peu approximatives. On allait sur place, on allait sur Google Maps pour évaluer les distances entre les bâtiments et les hauteurs des bâtiments. Le premier projet, a commencé en janvier 2016 et a duré 6 mois. On a tâtonné avec les gamins. Et au fur et à mesure, on a trouvé des moyens de gagner du temps. [...] On essaye tous ensemble. On avance petit à petit. Et maintenant, ils maîtrisent très bien l'outil.

– *Comment est-ce que tu définis ton rôle ? Tu encadres ? Tu enseignes ?*

– Je n'enseigne pas. Parce qu'ils connaissent beaucoup plus de choses que moi. J'encadre un peu. Mais je fais surtout de l'accompagnement. Je leur ai fait une proposition. Et ensuite on avance ensemble. Souvent, j'interviens lorsqu'il y a des blocages. Par exemple quand ils n'ont plus d'idée. Et je fais le lien avec les habitants et avec les services de la ville pour valoriser ce qu'ils font, comme quand on a fait les QR codes. »

Ce tâtonnement n'est donc pas une façon de pallier un manque de préparation théorique de l'action. Les propos de l'animateur font plutôt état d'une méthode lui permettant de conserver le cap de l'action (penser l'environnement urbain, réfléchir aux usages de la ville, proposer des idées de rénovation pour certains quartiers et les défendre face à différents interlocuteurs, etc.). Il assure qu'il favorise les idées soumises par les jeunes et que c'est seulement lorsqu'ils « n'ont plus d'idée » qu'il intervient pour débloquer la situation. En d'autres termes, tâtonner est un mode d'accompagnement adaptatif, qui démontre une capacité d'écoutes des jeunes par l'adulte.

À ce tâtonnement dans l'élaboration du cadre de l'action correspond une progression des jeunes dans une pratique qui laisse toute sa place aux échecs, aux ratés, aux expérimentations. Ainsi, l'animatrice coordinatrice des séjours artistiques « A vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) raconte qu'elle doit souvent expliquer aux intervenants artistiques qu'ils doivent permettre aux jeunes « d'expérimenter mais aussi de se planter ». Emie (17 ans), un des jeunes ayant participé au projet Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) détaille ce mécanisme :

« Quand on est en temps de travail, c'est arrivé plein de fois que les moniteurs partent pendant la création et nous laissent tout seuls. Et quand ils reviennent plus tard, on leur montre tout ce qu'on a fait. Et ils nous disent : "Là, tu pourrais aussi faire comme ci ou comme ça." Mais la base, entre guillemets, c'est nous qui la fondons. Les intervenants sont juste là pour l'améliorer, ou pour que ça soit plus lisible. Par exemple, nous, on dit qu'on veut trois personnages qui font ça ça et ça. Et lui, il nous dit : "OK. Et peut-être ça serait mieux de faire comme vous dites, mais plutôt dans un autre ordre." Donc ça vient de nous. Et après, on est, entre guillemets, validés, par les intervenants. »

Dans les cas cités, il s'agit donc bien d'une progression par l'expérimentation et par l'échec. La possibilité d'échouer – voire de faire des erreurs – fait partie intégrante de l'apprentissage. D'abord parce que s'habituer à échouer, c'est apprendre à ne pas avoir peur d'échouer. En ce sens, les actions observées contrastent avec les logiques compétitives qui envahissent les modes de vie des jeunes, pris dans une compétition qui débute de plus en plus jeune aussi bien dans leurs parcours scolaire que dans leurs loisirs<sup>12</sup>. Quand l'échec est possible, il devient surmontable. Ensuite comme l'a montré le pédagogue Manu Kapur, l'échec peut parfois s'avérer productif (il parle de « productive failure », [Kapur 2008]), parce qu'il remet en question le schéma mental de l'apprenant, et l'incite à penser les causes de l'échec et les capacités de l'éviter ainsi que le transfert des apprentissages à des situations inédites. On retrouve ici une des définitions de l'autonomie données par François Galichet : la capacité d'avoir recours à ses propres ressources devant une difficulté inattendue, c'est-à-dire être capable de « faire face à des situations imprévues, d'affronter l'exceptionnel » (Galichet, 2014).

De façon générale, toutes les actions que nous avons observées respectent assez bien ce principe. Il nous semble qu'il s'agit là d'une caractéristique forte de l'accompagnement des pratiques artistiques et

---

<sup>12</sup> Pour ce qui est des loisirs, l'enquête « L'enfance des loisirs » (Octobre *et al.*, 2010) montre bien comment les logiques compétitives qui prévalent dans le jeu vidéo et le sport (Voir Peter, 2007) tendent à toucher tous les jeunes, les garçons comme les filles.

culturelles mis en place par les structures d'éducation populaire, qui contribue au processus d'autonomisation des jeunes participants aux actions.

## Un accompagnement corrélé aux formations et aux trajectoires des accompagnants

Nos observations et entretiens mettent en évidence que la formation des adultes intervenant auprès des jeunes a une influence sur les modalités de leur accompagnement. Cette influence prend deux dimensions.

### Connaître les pratiques des jeunes pour les accompagner

Pour certaines des actions étudiées, les entretiens que nous avons réalisés avec les adultes révèlent que ceux-ci sont de bons connaisseurs des pratiques qu'ils accompagnent. D'une part, ils connaissent bien la discipline ou l'univers de pratiques concerné (la musique, le cinéma, les jeux vidéo, le cirque, etc.), et ont l'habitude de mener des actions qui y ont trait (ateliers, projets, etc.). D'autre part, ils connaissent bien les pratiques des jeunes dans ce domaine (goûts, usages, modalités de la pratique).

Cette familiarité par rapport à la pratique suppose généralement que les adultes savent comment l'accompagner et vers quel horizon guider les jeunes. À titre d'exemple, on peut citer les ateliers Minecraft (MJC de Chenôve). L'animateur explique ainsi :

« Moi j'avais envie de casser l'image du jeu vidéo, tous les clichés comme quoi ça rend violent, etc. Moi je suis assez *gamer* à la base. Je sais ce que peut apporter un jeu vidéo dans l'apprentissage, sans être abrutissant. Même si je sais les limites ce que le jeu vidéo peut rencontrer, et les pratiques à éviter. Mais si tu accompagnes le gamin dans sa pratique, tu es présent, tu l'inscris dans le collectif, c'est un super média. Là, ils sont tous ensemble, ils se parlent, et ils partagent un langage, ils se comprennent. »

Selon l'animateur, sa connaissance de la pratique lui permet de saisir ce qui, dans le jeu vidéo, est susceptible d'être mis au service des objectifs d'autonomisation des jeunes. De fait, nos observations attestent une attention constante de sa part à accompagner les jeunes en parlant leur langage, du fait de sa connaissance de leurs codes. Et c'est précisément cette connaissance des codes qui permet à l'animateur d'inventer une action innovante, basée sur les pratiques actuelles des jeunes plutôt que sur des schémas préexistants. Rajoutons que cette communauté de pratiques crée une proximité personnelle entre l'animateur et les jeunes. Nous avons observé qu'à de nombreuses occasions (lors d'un déplacement dans les transports en commun, lors d'un moment de pause, avant ou après un atelier) les jeunes et l'animateur échangent sur l'actualité des jeux vidéo, sur leurs pratiques et expériences respectives. À la légitimité de l'adulte s'ajoute donc la légitimité du *gamer*, qui fait directement écho aux nouvelles modalités de transmission horizontales (par opposition à la transmission verticale « traditionnelle ») et qui renforce ainsi l'efficacité de l'action.

*A contrario*, la faible familiarité avec la pratique entraîne le risque que l'action présente un moindre caractère innovant. En effet, lorsque l'adulte connaît peu l'univers de pratiques sur lequel il intervient et, *a fortiori*, le rapport que les jeunes entretiennent à cette pratique, les possibilités d'action sont limitées. Il est alors plus fréquent que les adultes calquent une pratique sur un schéma d'action

préexistant. L'animatrice en charge de la coordination des séjours artistiques « À vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne), une ancienne éducatrice spécialisée de la PJJ, reconvertie dans l'animation *via* un brevet professionnel de jeunesse, d'éducation populaire et de sport (BPJEPS) spécialité « activités physiques pour tous » :

*« Quelles sont tes missions au sein de la fédération ?*

– Moi, je suis plutôt sport à l'origine. Et ici, je suis beaucoup en charge des actions sport en général. Par exemple, je fais des gros tournois sportifs. Et c'est la même idée qu'avec « À vous de jouer » : on veut intégrer les jeunes aux foyers ruraux et on veut créer un lien entre les adultes et les jeunes sur le territoire. Nous, on pourrait faire la même chose en utilisant le sport. La seule différence, c'est qu'avec les activités culturelles, l'objectif, c'est aussi qu'ils soient reconnus. »

Cet extrait d'entretien permet de comprendre les raisons pour lesquelles les séjours « À vous de jouer » ne sont pas spécialisés dans une discipline, et que celle-ci change chaque année : danse, musique, graff, slam, etc. L'objectif est pensé indifféremment de la pratique accompagnée. On retrouve donc logiquement ce type de configuration dans le cas des actions qui obéissent au schéma dans lequel les pratiques culturelles ou artistiques des jeunes sont utilisées comme un levier pour les amener vers une expérience de « faire ensemble » (voir plus haut). Cela ne signifie pas nécessairement que l'action soit moins efficace, en ce qui concerne les effets d'autonomisation pour les jeunes (voir partie suivante). Toutefois, dans ce type de configuration, les potentialités intrinsèques à la pratique ne sont pas pleinement exploitées. Par exemple, on se prive de mettre en place des partenariats avec des acteurs ou institutions artistiques spécialisés dans la discipline, pourtant potentiels vecteurs d'autonomisation (voir plus haut). Dans ce cas, la présence d'intervenants artistiques (artistes ou techniciens) extérieurs est d'un grand intérêt. Ceux-ci jouent alors le rôle de permettre aux jeunes de développer leurs capacités à s'approprier le langage artistique et ses potentialités expressives. D'autre part, cette présence a pour effet secondaire de familiariser l'animateur à l'expérience de la création, expérience qu'il pourra ensuite capitaliser lors de prochaines sessions d'accompagnement de pratiques artistiques des jeunes.

## Connaître les jeunes pour accompagner leurs pratiques

Notre étude met en évidence que les modalités d'accompagnement sont intimement liées à la connaissance qu'ont les adultes des jeunes d'aujourd'hui – et non pas seulement des jeunes qui participent aux actions – c'est-à-dire de leurs modes de vie, de leurs préoccupations et de leurs aspirations. En un mot, c'est leur connaissance sociologique de la jeunesse qui joue sur leur façon d'agir aux côtés des jeunes.

Cette plus ou moins grande connaissance est visible dans certains aspects des entretiens. Nous avons interrogé tous les adultes que nous avons rencontrés sur les grandes caractéristiques des jeunes participant à l'action que nous évoquions ensemble. Les questions étaient formulées différemment selon les entretiens, et abordaient toutes l'âge, les « milieux sociaux » et le sexe des jeunes. Les réponses se sont avérées particulièrement unanimes. Les adultes répondaient presque toujours que les jeunes venaient « de tous les milieux ». Lorsqu'on les interpellait sur le fait que telle ou telle action réunissait plus de filles ou plus de garçons, ou alors plus de jeunes d'un certain âge, peu d'entre eux fournissaient une clé d'explication. Pourtant, dans bien des cas, il nous a semblé que ces phénomènes pouvaient être décryptés à la lumière de quelques connaissances issues de travaux de sciences

sociales concernant les variations de pratiques culturelles entre les jeunes de différents milieux sociaux ou entre les garçons et les filles, sur les inégalités d'accès à la culture, sur son double caractère fédérateur et distinctif au moment de l'adolescence<sup>13</sup>, etc.

Or, une faible prise en considération de ces éléments peut entraîner des lacunes dans l'accomplissement des objectifs. De façon générale, mal connaître les modes de vie de jeunes a pour conséquence d'élaborer des actions qui, parfois, manquent leur cible, c'est-à-dire qui peinent à trouver un public ou à le conserver. Les taux d'abandon importants que rencontrent certaines actions s'expliquent ainsi probablement par le fait que les modalités de l'action sont en décalage avec les pratiques et les attentes des jeunes en matière culturelle et artistique. Plus spécifiquement, mal connaître les enjeux sociologiques des pratiques culturelles et artistiques des jeunes peut avoir pour conséquences de perpétuer des inégalités. C'est ainsi qu'on constate – comme cela est confirmé dans des enquêtes en sciences sociales par questionnaire – que certaines pratiques attirent plus de filles (danse, lecture) et d'autres plus de garçons (jeux vidéo, vidéo). Nos observations lors de l'action « 24h des réalisations » (MJC de Dole) attestent aussi certaines formes de perpétuation des inégalités. Au sein des équipes de 4 à 6 jeunes constituées pour le défi, la répartition des rôles est corrélée à des logiques sociales de classement. Ainsi, ce sont surtout les garçons qui se retrouvent aux postes les plus prestigieux de création et de traitement de l'image (réalisation, montage). Inversement, les filles se voient confier des tâches plus invisibles (écriture du scénario ou des dialogues) ou subalternes (gestion du clap, prise de son, logistique). C'est également le cas pour les jeunes, garçons ou filles, qui ne disposent pas d'une solide formation ou d'une expérience de cinéma (ni membres de l'association de cinéma de Dole ni élèves d'un BTS audiovisuel). Enfin, les adultes qui organisent le défi constatent que ce dernier ne peut pas neutraliser des inégalités sociales via une sélection par les moyens financiers. En effet, quand bien même la MJC met à disposition du matériel (caméras, trépieds, micros, projecteurs, ordinateurs) afin de rendre le défi accessible à tous, certains jeunes mobilisent leur propre matériel très coûteux (ordinateur dernier cri, clavier musical, accessoires) qui leur procure un avantage comparatif sur les autres.

La permanence de ces logiques inégalitaires – contre lesquelles il est parfois bien difficile de lutter – rentre en opposition avec le principe d'un égal accès à la culture pour tous défendu par les MJC et les Foyers ruraux. Et plusieurs des animateurs que nous avons rencontrés se posent explicitement la question de la mise en application de « l'ouverture de la culture à tous », quand ils observent que le l'origine sociale des jeunes dépend des activités proposées, qui s'avèrent parfois excluantes pour certain·es.

Or, il existe des façons de rectifier les inégalités en matière culturelle et artistique. Ainsi l'animatrice qui coordonne l'action de cirque et de musique Cirqmü (MJC des 3 maisons, Nancy) signale que les jeunes qui intègrent ce projet proviennent majoritairement de milieux « aisés » :

*« Est-ce que tu sais de quels milieux proviennent les jeunes qui rejoignent le projet ?*

– Un gamin qui fait de la musique dans son milieu familial, on sait déjà qu'il vient d'un milieu assez ouvert. Et puis il y a aussi une question budgétaire. En général, les jeunes ont une pratique artistique à côté, qu'il faut que les parents financent aussi. Apprendre un instrument, ça a un coût. Donc on sait que ça attire déjà un certain type de public. La famille type dans le projet reste une famille relativement aisée. Par contre, ce qui contrebalance, c'est le cirque. Parce que c'est accessible financièrement, c'est une pratique beaucoup plus

---

<sup>13</sup> Sur ces différents sujets, voir les références figurant en bibliographie.

populaire que la musique. Ça a moins l'air élitiste. Du coup en mélangeant cirque et musique, on arrive à croiser les milieux. »

Son propos fait donc état d'une réflexion critique sur les biais de sélection induits par l'action qu'elle coordonne. Et c'est pour cette raison que l'animatrice, qui affirme que « ce projet prend beaucoup de force au niveau de la mixité sociale », a noué un partenariat avec un foyer pour enfants des environs afin d'intégrer dans la troupe Cirqmü deux jeunes qui y résident.

La plus ou moins grande familiarité des adultes à la lecture sociologique des phénomènes qu'ils observent trouve sans doute une explication dans la différence de leur parcours et de leur formation professionnelle. Ainsi, il serait intéressant de comparer plus précisément les attitudes dans ce domaine des adultes ayant connu des trajectoires très marquées par une longue expérience dans l'animation socioculturelle et par l'obtention des diplômes afférents (BAPAAT, BAFA, BAFD, etc.) avec ceux ayant réalisé des carrières plus courtes et éventuellement des formations professionnalisantes Jeunesse et Sport (BPJEPS, DEJEPS, DESJEPS). Quoi qu'il en soit, il semble que des modules de formation mettant l'accent sur les inégalités de rapports à la culture (goûts, pratiques, usages) selon les milieux sociaux, ou encore sur les représentations genrées de la culture, s'avèrent nécessaire pour rendre les actions plus efficaces en termes d'autonomisation de tous les jeunes et pour prendre en compte leurs réalités. La formation continue des animateurs pourrait alors, à n'en pas douter, constituer un moyen efficace de concrétiser l'objectif souvent annoncé de « l'ouverture de la culture à tous ».



## Conclusion : quels effets d'autonomisation chez les jeunes ?

---

Des entretiens ont été réalisés avec des jeunes bénéficiaires de toutes les actions étudiées (quelques mois ou plusieurs années après leur participation), afin de les interroger sur les effets de cet accompagnement : effets sur leurs pratiques culturelles et artistiques et effets d'autonomisation dans d'autres sphères de leur vie.

Quand on interroge les jeunes sur les effets ressentis suite à la réalisation de projets artistiques, ils ont des difficultés à répondre, à faire le lien avec leur présent. Ils insistent particulièrement sur la notion de découverte au niveau des disciplines, des lieux ou des personnes.

Y : En théâtre, ça m'a montré qu'on pouvait exprimer des choses de différentes façons, qu'on pouvait réfléchir à la façon de dire et de faire les choses pour faire passer des messages.

F : Ce qui était nouveau, c'est qu'on était en itinérance. Donc la scène, c'est jamais la même. Et on découvre de nouvelles têtes à chaque fois. Et puis on joue un spectacle avec des gens qu'on a appris à connaître en une dizaine de jours, et on fait des représentations devant des personnes proches de ces mêmes personnes. Mais aussi des personnes qui viennent un peu par hasard. C'est pas le même public que dans une salle de théâtre. Des fois, on jouait devant 20 ou 50 personnes.

Et puis on joue dans la rue. Les gens nous entourent, et on est proches d'eux. Et des fois, on interagissait avec le public. On les faisait participer au spectacle.

(Entretien avec Yannick et Florent.)

Les découvertes sont ainsi multiples et provoquent à elles seules un « agrandissement » du monde. Elles rendent actifs, mobiles, font réfléchir, amènent à se repositionner face à un public. Il y a ainsi une façon d'être au monde qui s'expérimente dans le jeu et le mouvement. La notion de découverte, d'aller vers l'inconnu ne fait pas ou plus peur.

Enquêteur : Est-ce que cet atelier vous a fait changer vos façons d'écouter de la musique ?

F4 : Maintenant, je suis plus attentive au rythme. J'écoute plus le rythme qu'avant.

F1 : Et aussi, je fais plus attention aux paroles. Comme par exemple, quand y'a des paroles en anglais, je vais aller voir la traduction.

(Entretien avec quatre jeunes filles ayant participé aux ateliers d'écoute et de partage musical de la MJC du Ronceray, Le Mans, âgées de 13 à 15 ans.)

Enquêteur : Est-ce que la participation au projet Cirqmü a fait changer vos goûts culturels (musique, spectacles, etc.) ?

C. : Moi, avant même de commencer le Cirqmü, je n'avais jamais fait de musique, et je n'y connaissais rien. J'en écoutais peu. Et le fait de faire tous les stages et d'entendre des gens qui font de la musique tout le temps, ça donne envie. On découvre des instruments, des styles. Tous mes proches, ils écoutent des musiques qui passent à la radio, qui sont à la mode, etc. Alors que moi, j'écoute plutôt des musiques assez anciennes, ou qui ne sont pas spécialement connues.

E. : Au Cirqmü, y'a beaucoup de mes amis qui sont musiciens. Donc ils m'ont fait découvrir du funk et du jazz.

T. : Oui. Quand je suis rentré dans le Cirqmü, j'écoutais surtout ce que mes parents écoutaient. Et le fait d'être rentré à Cirqmü, ça m'a ouvert les yeux sur plein de chose sur le jazz, sur le blues. »

Ces découvertes ont visiblement modifié l'approche des adolescents des différents arts, ont étendu leur palette de goûts et d'émotions ainsi que leur vision en général du monde artistique. Ils disent fréquenter autant que possible les festivals et sont d'ailleurs très mobiles sur les territoires.

En majorité, ces projets n'ont pas déclenché de vocations artistiques. Mais en général, après cette expérience, les jeunes poursuivent des pratiques artistiques clairement en amateur.

Enquêteur : Est-ce que cet atelier vous a donné envie d'écrire, ou de faire de la musique ?

F2 : Moi j'aime bien écrire des morceaux.

F4 : Moi, j'aime plus faire des choses dans le R'n'B. Je prends des musiques et je les mélange. Je crée des nouveaux morceaux et j'écris des paroles dessus.

F3 : Moi, je fais du DJ. Chez moi, avec un logiciel.

(Entretien avec quatre jeunes filles ayant participé aux ateliers d'écoute et de partage musical de la MJC du Ronceray, Le Mans, âgées de 13 à 15 ans.)

F : avec des amis, on a monté un petit groupe à la suite du deuxième séjour.

(Entretien avec Yannick et Florent.)

Ces actions les amènent à développer leur propre expression artistique. Plusieurs jeunes affirment avoir dépassé ainsi une certaine timidité grâce au passage à la scène et peuvent s'affirmer aujourd'hui d'une manière beaucoup plus aisée dans la vie de tous les jours. D'autres, rompus aux responsabilités assez jeunes dans ce genre d'actions, sont ceux qui maintenant prennent les initiatives dans les groupes.

On voit clairement qu'ils ont développé une certaine autonomie à la fois physique sur leurs territoires (ils sont très mobiles et se déplacent facilement pour voir des festivals) et dans la liberté qu'ils prennent avec les expressions artistiques pour affirmer la leur.

Les résultats sont donc assez positifs sur la question de l'autonomie autant individuelle que dans le collectif.

Pouvoir étendre ses registres artistiques ou approfondir des pratiques culturelles comme écouter de la musique, des musiques différentes, ou procéder à la critique d'un livre, monter un film, etc., permet effectivement non seulement d'opérer un changement dans les représentations liées aux arts et à la culture mais aussi d'élargir leur représentation du monde.. La découverte de nouveaux langages artistiques étend leur palette émotionnelle, leurs capacités expressives et les met en mesure d'affirmer des choix et ainsi de s'affirmer soi-même. En effet, affirmer des choix les rend capables de construire des pensées et des échanges sur les goûts et les idées. Ainsi ils savent vraiment donner du sens à leur vie et élaborer des valeurs qu'ils vont pouvoir défendre.

Les pratiques artistiques et culturelles ont un rôle majeur à jouer dans le développement de l'adolescent aujourd'hui. Les adolescents vivent dans un monde en recomposition. Ils doivent donc disposer de ressources pour être en mesure d'inventer, de réinventer, mais aussi d'expérimenter. Philippe Jammet, psychiatre, spécialiste des adolescents, souligne que « l'adolescent est confronté à la nécessité vitale de définir le sens et la valeur de sa vie. Nous ne sommes plus des héritiers, nous ne recevons plus de nos aînés les grandes lignes d'orientation. Sans feuille de route pour accéder à l'âge adulte, il n'y a qu'une solution : s'inventer soi-même. Cela est devenu d'autant

plus nécessaire que les adultes eux-mêmes n'occupent plus la place de modèle identificatoire. » (Jeammet *et al.*, 2015).

Dans ce contexte il est évident que les pratiques artistiques et culturelles participent de façon importante au réservoir de ressources disponibles pour les adolescents afin d'exprimer, d'expérimenter, d'inventer soi et le monde. Plus on a des pratiques riches et diversifiées, plus la capacité créative de trouver sa place dans le monde, de se situer soi-même et par rapport aux autres est étendue. La culture au sens large se trouve investie d'un rôle déterminant dans ce processus d'autonomisation et de socialisation, puisque c'est bien son lien à la communauté qui se construit.

Les adolescents vivent aujourd'hui dans un monde en crise permanente, les parents les institutions, n'ont plus de cadres ou de modèles établis à transmettre, car comme dit le philosophe André Gorz « la crise va beaucoup plus profond que le social, l'économique, le politique : elle bouleverse l'idée que chacun se faisait de lui-même et de sa position dans la société, le monde, l'histoire. Elle se prolonge en une crise, culturelle, de l'identité individuelle, car tout ce qui soutenait cette identité est en voie de décomposition : les nations, les classes sociales, la famille ; les rapports entre génération et entre sexes ; la nature. » (Gorz, 1978.). Et pourtant l'adolescent a besoin de cadres, de références, de modèles dont il va tenter de s'autonomiser pour construire l'adulte qu'il sera. Aujourd'hui, après les successions de crises économiques, les modèles sont instables, pas assez consensuels, les références sont mouvantes et pas assez partagées collectivement, en effet la famille se décompose et se recompose, le travail est en pleine redéfinition.

Mais comment vivre et grandir dans un monde en transition ? Comment trouver sa voie ? En s'engageant, en exerçant une passion, que ce soit le sport, l'environnement ou la culture préconise Boris Cyrulnik « ce qui peut aider un jeune à trouver sa voie, c'est son pouvoir de rêve » (Cyrulnik, 2016). En parlant du rêve c'est aussi à l'imaginaire qu'il fait référence comme lieu de ressources, l'imaginaire, la scène culturelle, formidable espace pour jouer, se représenter soi et la vie, pour découvrir, pour essayer, pour expérimenter, pour choisir.

Ce rôle central de la culture aujourd'hui est aussi souligné par Olivier Donnat : « Dans une situation de plus en plus individualisée où les formes traditionnelles d'appartenance (famille, village, profession...) perdent de leur pouvoir structurant... les passions culturelles sportives ou autre sont lestées d'importants enjeux identitaires car elles sont vécues par les intéressés comme des voies d'accession à un "soi intime" tout en leur permettant de s'inscrire dans des communautés réelles ou imaginées, plus ou moins durables, qui leur fournissent des ressources d'identification. » (Donnat, 2009b).

Nos observations des différentes actions ont donc permis de mettre en évidence que les pratiques artistiques et culturelles conduisent effectivement à un processus d'autonomisation puisqu'elles permettent bien de s'approprier des règles, d'avoir recours à ses propres ressources et de donner du sens à ces pratiques. Mais cette dynamique n'est enclenchée qu'à condition que ces pratiques, quand elles sont accompagnées, s'adaptent aux attentes des jeunes d'aujourd'hui. Ceux-ci plébiscitent un apprentissage non formel, qui part de leurs propres pratiques (souvent autodidactes) et qui articule des moments de pratique collective (« faire ensemble ») avec des moments d'expression de la créativité individuelle. Les pratiques artistiques et culturelles sont aujourd'hui avec le sport celles qui réussissent le mieux à capter et à faire « avancer » un adolescent, qui a besoin d'une confrontation directe avec les « objets à investir ».

Les adultes doivent être là comme garants d'un cadre (horizon, partenariats, etc.) et stimuler sans imposer de façon verticale, tout en sachant s'effacer devant les jeunes lorsque cela devient nécessaire à leur autonomisation. Enfin, l'adulte doit jouer le rôle de passeur et de facilitateur, tout en laissant au jeune la possibilité de se définir, de choisir et ainsi d'apprendre à devenir un interlocuteur à part entière dans la collectivité. L'accompagnement autonomisant est un accompagnement par tâtonnement, qui prend en compte les possibilités d'échecs, et qui laisse au jeune une place dans les prises de décisions afin d'en faire un acteur à part entière de sa vie.

## Bibliographie

---

- Aden J., 2009, « La créativité artistique à l'école : refonder l'acte d'apprendre », *Synergies Europe*, n° 4, p. 173-180.
- Aquatias S., 2012, « Se différencier ou se conformer : enjeux de la sociologie sur les cultures juvéniles, enjeux des cultures juvéniles... », *Nouvelles perspectives en sciences sociales*, n°1, vol. 8, p. 83-117 ([www.erudit.org/fr/revues/npss/2012-v8-n1-npss0429/1013919ar/](http://www.erudit.org/fr/revues/npss/2012-v8-n1-npss0429/1013919ar/)).
- Barrère A., 2011, *L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment par eux-mêmes*, Paris, Armand Colin.
- Becquet V., 2014, « Politiques de citoyenneté et autonomie dans les secteurs de l'éducation et de la jeunesse », in Loncle P. (dir.), *Usages et pratique de l'autonomie. Décoder pour agir*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 53-69.
- Besse L., 2008, *Les MJC, 1959-1981 : de l'été des blousons noirs à l'été des Minguettes, 1959-1981*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Commission européenne, 2015, *European Youth. Flash Eurobarometer n° 408*, Bruxelles, Commission Européenne.
- Confédération nationale des Foyers ruraux (CNFR), 2004, « Les pratiques en amateur contre l'échec des politiques culturelles », in *Courant d'art. L'enjeu des pratiques artistiques et culturelles amateurs*, INJEP, p. 77-78.
- Cyrulnik B., 2016, « Ce qui peut aider un jeune à trouver sa voie, c'est son pouvoir de rêve », *Le Monde*, 12 décembre 2016.
- Dahan C. (dir.), 2013, *Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales*, Paris, INJEP/Cahiers de l'action, n° 38.
- Dahan C., Labadie F., Octobre S. (ccord.), 2014, « Les adolescents face aux dispositifs de médiation culturelle », coordination du dossier, *Agora débats/jeunesses*, n° 66,
- Dauphin F., 2012, « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », *Questions vives. Recherches en éducation*, n°17, vol. 7, p. 37-52 (<http://questionsvives.revues.org/988>).
- Delesalle C., Dahan C., Marquié G., avec la collaboration de Gallego M., 2018, *Jeunes, bibliothèques, numérique et territoire : vers de nouvelles interactions*, INJEP Notes & rapports/Rapport d'étude (<http://mtsfp-vm-injep-preprod.accelance.net/publication/jeunes-bibliotheques-numerique-et-territoire-vers-de-nouvelles-interactions/>).
- Donnat O., 2009a, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris, La Découverte.
- Donnat O., 2009b, « Présentation », *Réseaux*, n° 153, p. 9-16.
- Durler H., 2015, *L'autonomie obligatoire. Sociologie du gouvernement de soi à l'école*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Galichet F., 2014 « L'autonomie : idéal ou idéologie ? », in Loncle P. (dir.), *Usages et pratique de l'autonomie. Décoder pour agir*, Paris, L'Harmattan, 2014, p. 13-30.
- Galland O., 1996, « L'entrée dans la vie adulte en France. Bilan et perspectives sociologiques », *Sociologie et sociétés*, vol. 28, n°1, p. 37-46 ([www.erudit.org/fr/revues/socsoc/1996-v28-n1-socsoc82/001280ar/](http://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/1996-v28-n1-socsoc82/001280ar/)).
- Glevarac H., 2010, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*. Paris, La Documentation française/Ministère de la culture-DEPS (.
- Gorz A., 1978, « Ce qui nous manque pour être heureux », *Le Nouvel Observateur*, 11 septembre 1978.

- Jeammet P., Cyrulnik B., Eliacheff C., Pommereau X., Clerget S., 2015, *Adolescents d'aujourd'hui. Ils vont bien merci*, Paris, Bayard éditions.
- Kapur M., 2008, « Productive failure », *Cognition and Instruction*, vol. 26, n° 3, p. 379-424.
- Lebon F., Lescure E. de (dir.), 2016, *L'éducation populaire au tournant du XXI<sup>e</sup> siècle*, Vulaines-sur-Seine, Éditions du Croquant,
- Leca J., 1991, « Individualisme et citoyenneté », in Birnbaum P., Leca J. (dir.), *Sur l'individualisme. Théories et méthodes*, Paris, Presses de Sciences Po, p. 159-209.
- Lepoutre D., 1997, *Cœur de banlieue. Codes, rites et langages*, Paris, Odile Jacob.
- Loncle P. (dir.), 2014, *Usages et pratique de l'autonomie. Décoder pour agir*, Paris, L'Harmattan.
- Maurel C., 2010, *Éducation populaire et puissance d'agir. Les processus culturels de l'émancipation*, Paris, L'Harmattan.
- Maurin A., 2010, « Le passage adolescent : habiter les interstices », *Le Télémaque*, n° 38, p. 129-142 ([www.cairn.info/revue-le-telemaque-2010-2-page-129.htm](http://www.cairn.info/revue-le-telemaque-2010-2-page-129.htm)).
- Mohammed M., 2011, *La formation des bandes. Entre la famille, l'école et la rue*, Paris, Presses universitaires de France.
- Octobre S., 2014, « Mutation des pratiques culturelles à l'heure numérique », *Jeunesses : études et synthèses*, n° 21 ([www.injep.fr/sites/default/files/documents/JES21\\_mutations\\_des\\_pratiques.pdf](http://www.injep.fr/sites/default/files/documents/JES21_mutations_des_pratiques.pdf)).
- Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthomier N., 2010, *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris, La Documentation française/Ministère de la culture-DEPS.
- Pasquier Dominique, 2005), *Cultures Lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris, Autrement,
- Peter Christophe, 2007, « Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents », *Culture Prospective*, n° 2.
- Philip A., 1955, *La démocratie industrielle*, Paris, Presses universitaires de France.
- Ramos E., 2011 « Le processus d'autonomisation des jeunes », *Cahiers de l'action*, n° 31, p. 11-20 ([www.cairn.info/revue-cahiers-de-l-action-2011-1-page-11.htm?contenu=article](http://www.cairn.info/revue-cahiers-de-l-action-2011-1-page-11.htm?contenu=article)).
- Renard F., 2011, *Les lycéens et la lecture. Entre habitudes et sollicitations*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Sauvage A., 1988, *L'Habitant raisonnable. Élaboration culturelle de l'espace urbain*, Thèse de doctorat en sociologie, Paris 8 Saint-Denis.
- Zaffran J., 2011, « Le "problème" de l'adolescence : le loisir contre le temps libre », *SociologieS* [en ligne], « Théories et recherches » (<http://sociologies.revues.org/3446>).

## Annexes

---

### Annexe 1 : Présentation et analyse sommaire des huit projets

#### « Projet musique » (MJC Ronceray, Le Mans) : atelier d'écoute et de partage musical

- *Présentation de la MJC et de son projet*

La MJC Ronceray a été créée en 1969. Elle est située dans le quartier du Ronceray, au sud-est de l'agglomération du Mans (Sarthe). Ce quartier, classé en zone urbaine sensible (ZUS), comprend plusieurs grands ensembles d'habitat social bâtis à la fin des années 1970 et dans les années 1980. La MJC est située au cœur de l'un d'eux. Les bâtiments de la MJC, modernes et récemment rénovés, sont séparés du bâti résidentiel et constituent un élément architectural central et incontournable dans le quartier. L'intérieur est lumineux et organisé autour d'un hall central comportant un guichet d'accueil, des tables, une buvette et différents espaces d'exposition. À côté des salles d'activité et de réunion, le hall donne sur la salle de spectacle « L'Alambik ! », d'une jauge de 250 places. Cette salle est labellisée scène culturelle de proximité (label propre à la FFMJC) et constitue, avec quatre autres structures des environs, la scène de musiques actuelles d'agglomération intitulée Superforma. Outre les espaces de la MJC, les bâtiments abritent une médiathèque municipale.

Seules deux MJC coexistent au Mans. Celle du Ronceray accueille de nombreux ateliers réguliers et stages portant sur des activités diverses (culturelles, sportives, citoyennes, de loisirs). Toutefois, les activités liées aux musiques actuelles représentent un axe particulièrement important de la MJC, et se déclinent sous la forme d'ateliers de transmission, de dispositifs de soutien à la pratique amateur, de séances d'enregistrement, d'organisation de concerts et de festivals, etc.

- *Déroulement et étapes*

Le projet a débuté en octobre 2016, dans le cadre d'un partenariat entre la MJC et les cinq collèges des quartiers Sud du Mans. L'animateur, Etienne Kervella, qui est également en charge de la programmation des concerts à L'Alambik ! voulait proposer un atelier qui tournait autour de l'écoute critique de la musique par les jeunes. L'atelier, qui se tient dans la salle de musique du collège chaque semaine et dure une heure, a réuni sept collégiens (deux garçons, cinq filles), âgés de 13 à 15 ans.

Dans un premier temps, l'atelier était un espace de partage de ses préférences musicales, et de critiques de celles-ci à travers des discussions collectives. L'animateur choisit un morceau, le présente, et le fait écouter aux jeunes. S'ensuit une discussion collective durant laquelle les jeunes échangent leurs impressions sur le morceau. Puis chaque jeune propose de faire écouter aux autres un morceau de son choix, qu'il doit également présenter, et écoute les commentaires des autres. Les discussions portent autant sur le rythme que sur les propos, le vocabulaire, le phrasé, et la qualité des vidéoclips.

L'atelier a ensuite connu trois temps de développement successifs. Premièrement, en partant du constat que les jeunes appréciaient de discuter publiquement de leurs choix musicaux, l'animateur a eu l'idée de proposer aux jeunes d'animer une émission dans le cadre de la radio éphémère « 100% diversité », qui émet localement au Mans une semaine par an au mois d'avril. Après avoir consacré plusieurs séances d'atelier à se préparer collectivement, les jeunes étaient invités à présenter un morceau et son interprète, éventuellement le contexte de sa création, et à en faire une critique avant après sa diffusion à l'antenne. L'émission a duré une heure et réuni six des sept participant·e·s.

Un deuxième temps de développement consistait à permettre aux jeunes de rencontrer certains artistes programmés à L'Alambik !. En effet, les jeunes avaient exprimé la demande de pouvoir échanger avec des artistes professionnels. Ils ont donc rencontré des membres des groupes Chinese Man (electro/hip-hop) et La Canaille (rap) dans les locaux de la MJC. Lors de ces rencontres, ils ont abordé avec eux différents aspects du métier d'artiste : avantages et contraintes, rémunération, rythme de travail, etc.

Enfin, le troisième temps de développement du projet consistait à impliquer les jeunes dans l'organisation d'un concert se déroulant au mois d'octobre 2017. Plus précisément, ils étaient en charge de la première partie du concert de la rappeuse Sianna. Après avoir sélectionné un artiste, ils devaient le contacter et s'enquérir de toutes les précisions techniques nécessaires pour le bon déroulement de sa venue et de sa prestation (transport, fiche technique, *riders*, etc.). Ils devaient ensuite prendre en charge une partie de la communication autour de l'événement sur les réseaux sociaux.



Le groupe de jeunes lors d'une rencontre avec des artistes programmés à l'Alambik et lors de leur passage à la radio (2017). © MJC Ronceray)

## Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) : Création de spectacles de cirque et tournée des festivals

### ▪ *Présentation de la MJC et de son projet*

La MJC des 3 maisons est implantée depuis 1968 à Nancy, ville qui accueille huit MJC différentes. Elle est située dans le faubourg des 3 Maisons, une zone à proximité du centre-ville en pleine mutation urbaine que l'équipe qualifie de « quartier intermédiaire ». Ce faubourg réunit des quartiers populaires historiques et des aires faisant l'objet de réhabilitation et accueillant, de ce fait, des populations plus aisées, notamment de nombreux ménages composés d'adultes exerçant des professions artistiques et intellectuelles. Toutefois, son secteur d'intervention dépasse le faubourg de 3 Maisons et nombreux jeunes bénéficiaires de l'action étudiée habitent en dehors de Nancy.

Les activités culturelles et artistiques constituent une part importante des activités de la MJC, comme le rappelle encore le dernier projet associatif (septembre 2017). Celui-ci précise que, parmi les objectifs fondamentaux de la structure, figure le fait de favoriser le passage de la démocratisation culturelle à la démocratie culturelle, de garantir des « droits culturels » et d'assurer l'accessibilité à la culture pour tous dans un objectif de créativité et d'épanouissement personnel<sup>14</sup>.

En pratique, la MJC propose – en plus des ateliers culturels réguliers classiques – de nombreux événements culturels et projets artistiques. Elle occupe un bâtiment, attenant au bâtiment principal, accueillant des ateliers d'artistes (peinture, gravure, sérigraphie, photographie, etc.) en résidence de trois ans, des résidences courtes d'artistes en spectacle vivant (théâtre, danse, contes, clowns, etc.). Chaque année, elle organise un festival de théâtre chez l'habitant, programme des concerts, accueille une convention de jonglerie et des expositions d'art contemporain.

Le pôle cirque constitue l'un des quatre pôles de la MJC. Celui-ci regroupe, en plus des activités de la Compagnie Cirqmü, des ateliers réguliers des différentes disciplines du cirque (jonglerie, acrobatie, monocycle, clowns, etc.) pour les amateurs, jeunes et adultes.

### ▪ *Déroulement et étapes*

Le projet Cirqmü a vu le jour en 1994. Malgré des évolutions importantes dans le contenu, sa forme a très peu évolué dès lors. Il consiste à faire vivre une troupe de spectacle vivant (à dominante circassienne) réunissant une quarantaine de jeunes âgés de 9 à 18 ans, à l'occasion de stages réguliers, dont l'objectif est de monter et de faire tourner un spectacle. Chaque spectacle est joué et progressivement amélioré pendant 2 à 3 ans, avant de débiter une nouvelle création. Les jeunes sont divisés en deux sous-groupes (9-14 ans et 15-18 ans) qui respectent le même calendrier, mais qui créent des spectacles distincts.

Trois stages d'une semaine sont organisés aux vacances de la Toussaint, de février et de Pâques. Ils se déroulent en internat, c'est-à-dire dans une structure dédiée dans laquelle les jeunes vivent, apprennent, s'entraînent et répètent. Ils sont, pour cela, encadrés par des intervenants artistes

---

<sup>14</sup> Projet associatif de la MJC des 3 Maisons, 2017, p. 3-4.

professionnels, au nombre de 6 ou 7 (4 ou 5 pour le groupe des plus jeunes, 2 pour le groupe des grands). Une animatrice est également présente avec chaque groupe, dont le rôle est d'assurer la logistique et la coordination.

Au mois d'août, les jeunes partent en séjour pendant trois semaines. La première semaine est une résidence dans un équipement collectif, qui vise à se mettre à niveau et à peaufiner le spectacle. La résidence fait l'objet d'une subvention par une ou plusieurs collectivités, en échange d'un ou plusieurs spectacles de « fin de résidence ». Les deux semaines suivantes sont consacrées à une tournée des festivals et des événements locaux (fêtes communales, spectacles organisés par des offices du tourisme, etc.), durant laquelle les groupes se déplacent en bus avec leur matériel (matériel de spectacle, costumes, tables et blancs, matériel de cuisine, tentes, affaires personnelles) et enchaînent une douzaine de représentations à travers la France. Les hébergements sont assurés à travers différents accords *ad hoc* (avec les programmeurs, les collectivités) qui mettent à disposition des salles (gymnases, centres d'hébergement) ou des terrains de camping en échange de représentations.

Les stages coûtent aux familles 150 euros par stage et par enfant. Le séjour estival coûte 1 500 euros. Jusqu'à 2015, la CAF subventionnait les séjours à hauteur de 50 % pour les familles allocataires.

Le groupe des jeunes regroupe une trentaine de participant·e·s, alors que celui des plus grands en regroupe une quinzaine. D'après la coordinatrice, la déperdition est autant due au phénomène classique de désamour des adolescents pour les formes instituées de collectifs à partir de l'entrée au collège qu'au prix des séjours. Selon un des intervenants, la plupart des jeunes bénéficiaires sont issus de « familles des classes moyennes, voire supérieures », et notamment de familles dont les parents occupent des professions artistiques et intellectuelles. À la faveur d'un partenariat avec un foyer social pour enfants, deux ou trois jeunes de ce dernier rejoignent le projet à chaque nouvelle création. Les bénéficiaires habitent en majorité les alentours de la MJC, mais certains proviennent de villes et de villages plus éloignés du centre-ville de Nancy.



Une des représentations du spectacle itinérant de la troupe Cirqmü (2017).

© MJC des 3 maisons.

## « À Vous de jouer » (fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) : séjours avec création de spectacles vivants dans les villages

### ▪ *Présentation de la fédération et de son projet*

La fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne (FDFR 77) anime un réseau de quarante Foyers ruraux et associations affiliées, répartis sur tout le département, essentiellement dans l'est, le centre Brie et autour de Melun. Le réseau compte environ 5 000 adhérent·e·s individuel·le·s, dans un environnement majoritairement rural.

Les actions culturelles et artistiques ne constituent pas un axe primordial des activités de la FDFR 77, qui propose toutefois quelques activités liées au conte et au cinéma. C'est surtout le sport qui a représenté une priorité ces dernières années à travers des journées de découverte ainsi que de nombreux tournois et des challenges annuels.

La FDFR 77 s'est fixé comme priorité de développer des actions à destination de la jeunesse. Comme le rappelle le dernier projet éducatif, cette orientation répond au constat que « la formation et l'accompagnement des jeunes dans leur parcours de vie constituent un enjeu de société important<sup>15</sup> ». En pratique, il s'agit d'étoffer une offre de temps de rencontre et d'échanges (événements, stages sportifs, rencontres culturelles, ciné-débats, etc.), d'accompagner des initiatives portées par les jeunes eux-mêmes, de multiplier les formations d'animateurs, et enfin d'organiser et de pérenniser des séjours de vacances. Ceux-ci ont été mis en place pour la première fois à l'été 2014 pour les enfants (9-13 ans) puis, à partir de l'été 2015 pour les adolescents (14-18 ans).

Ces séjours répondent principalement à trois préoccupations :

- développer la créativité individuelle des jeunes et leur travail en coopération ;
- favoriser l'autonomie en les encourageant à prendre des décisions et en les valorisant ;
- participer à l'animation des territoires ruraux.

### ▪ *Déroulement et étapes*

Les séjours pour adolescents durent 18 jours et réunissent chaque année entre 10 et 15 jeunes, encadrés par plusieurs intervenants artistiques et par des animateurs. Leur forme a légèrement évolué durant les trois éditions (2015, 2016 et 2017) et semble être désormais fixée.

Pendant une dizaine de jours, les jeunes s'initient à différentes pratiques artistiques et culturelles avec l'aide d'intervenants, et élaborent une première version d'un spectacle à partir de celles-ci. Puis ils se produisent dans plusieurs villages, tout en faisant évoluer le spectacle au gré des répétitions, afin de l'améliorer et de s'adapter aux lieux des représentations.

---

<sup>15</sup> Projet éducatif 2017 de la FDFR77, p. 1.

Les deux premières éditions étaient itinérantes. Les jeunes se déplaçaient à vélo (2015) ou en minibus (2016), et dormaient dans un camping ou un hébergement en dur dans les villages dans lesquels ils se produisaient. Lors de la dernière édition (2017), l'hébergement était fixe, dans un gîte du département.

▪ **Activités proposées / organisation du séjour**

Le séjour est principalement organisé autour des activités artistiques constituant le cœur du spectacle (théâtre et cirque en 2015, musique en 2016, slam et graff en 2017). Comme le signale le projet pédagogique du séjour de 2017, « le séjour étant à vocation artistique, les jeunes sont sur ce projet quotidiennement<sup>16</sup> », c'est-à-dire que les activités artistiques occupent la majorité des temps d'activité du matin et de l'après-midi. Toutefois, d'autres activités – autour de la nature, ou ludiques – occupent aussi les jeunes, tout en restant marginales car, comme le souligne Magali Chevalot, coordinatrice du projet, « on voulait faire quelque chose qui ne soit pas un séjour classique, du genre aller surfer pendant 10 jours<sup>17</sup> ».

Les représentations ont lieu dans trois ou quatre villages différents chaque année et sont organisées en collaboration avec les foyers ruraux qui y sont installés. Ceux-ci se chargent d'assurer la publicité des spectacles, de trouver les lieux et d'apporter un soutien logistique. Selon les années, les spectacles prennent différentes formes. Il peut s'agir de spectacles dans des salles fixes, de spectacles de rue, de spectacles déambulants, de spectacles dans lequel le public est invité à participer. En 2017, les activités graff ont consisté à réaliser des fresques en direct, mais aussi à proposer des ateliers éphémères de personnalisation de casquettes aux jeunes habitants. Le public oscille généralement entre 30 et 50 personnes. Il est constitué de proches des jeunes bénéficiaires et d'habitants des villages dans lesquels ont lieu les représentations.

Le nombre de participant·e·s oscille entre 10 et 15 selon les éditions. Les jeunes arrivent surtout de Seine-et-Marne. Toutefois, quelques-uns viennent d'ailleurs et se sont inscrits au séjour à la faveur du bouche à oreille. Certains jeunes sont des « fidèles » des séjours et ont participé aux trois éditions. Tous les participant·e·s ne sont pas adhérents aux Foyers ruraux. Il faut dire que la CAF, qui finance le séjour par l'intermédiaire des « bons vacances », assure la publicité des séjours dans tout le département.

La coordinatrice estime que la majorité des participants sont « des jeunes qui viennent de milieux aisés, sans souci<sup>18</sup> » à l'exception de quelques jeunes « en grande difficulté » qui s'inscrivent au séjour par l'intermédiaire du Secours catholique.

Le prix du séjour est de 450 euros pour 18 jours, tout compris. Les « bons vacances » de la CAF permettent à certaines familles de financer partiellement le séjour.

---

<sup>16</sup> Projet pédagogique du séjour 2017, p. 9.

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid.*

APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE ET QUÊTE DE SENS : L'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES DES JEUNES DANS LES MJC ET LES FOYERS RURAUX.



Le groupe de jeunes lors des préparatifs et des répétition du spectacle sur le thème « slam et graff » (2017).

© FDFR77

## « 24h des réalisations » (MJC Dole): défi de réalisation de court-métrages en équipe

### ▪ *Présentation de la MJC et de son projet*

Fondée en 1969, la MJC est située dans le centre-ville de Dole, dans un grand bâtiment qui abrite également une piscine municipale et un cinéma d'art et essai (qui dépend la MJC). Elle accueille un public nombreux, grâce à ses soixante ateliers socio-éducatifs, aux 900 séances annuelles du cinéma, aux clubs sportifs et à toutes les activités sportives et artistiques qu'elle propose.

Le cinéma et l'éducation à l'image constituent une marque de fabrique de cette MJC, qui emploie à plein temps quatre personnes pour gérer les activités dans ce domaine. Un animateur est notamment chargé de coordonner un « service d'éducation à l'image », qui propose plusieurs formations dans ce domaine :

- des formations à l'image pour les collégiens et les lycéens ;
- des formations à la vidéo pour les animateurs de jeunesse ;
- des ateliers, des événements (dont les 24h des réalisations...);
- une régie de matériels audiovisuels à la disposition des jeunes ;
- des malles pédagogiques pour s'initier au cinéma.

Le projet « 24h des réalisations » s'insère dans cet axe d'éducation à l'image. Le directeur de la MJC explique d'ailleurs à ce sujet que « la question de l'éducation à l'image qu'on se pose part d'une réflexion sur le fait que les jeunes passent de plus en plus de temps sur des écrans, et sortent de moins en moins de chez eux [...] Donc il faut les accompagner dans leur rapport à l'image. Et accompagner les jeunes, ce n'est pas les préserver tout le temps. C'est les accompagner aussi dans les prises de risque, dans les découvertes. Il faut qu'ils se confrontent eux-mêmes à leurs limites, et pas qu'on les fixe de façon autoritaire ». Cette manifestation a été créée par la MJC de Dole, puis la FFMJC a souhaité élargir cette expérience à l'échelle nationale. Désormais, une bonne dizaine de MJC y participe.

### ▪ *Déroulement et étapes*

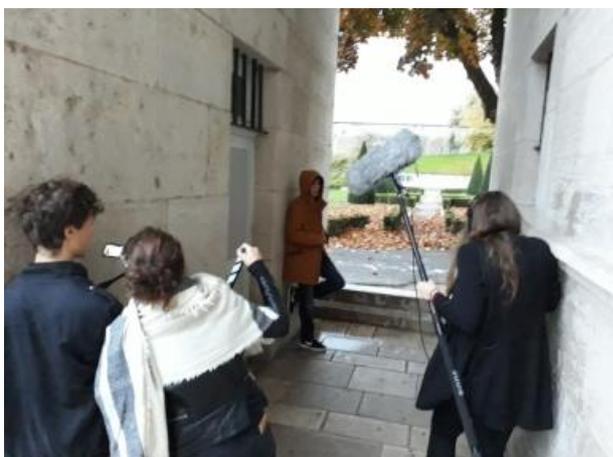
Il s'agit de proposer à des équipes de jeunes de réaliser un film en 24 heures. Les équipes doivent être constituées de 6 participants maximum. Ils doivent avoir moins de 26 ans au jour du challenge local (et au minimum 15 ans). Chaque équipe doit réaliser la performance d'écrire, de tourner et de monter son propre film, le tout en 24h, sur un thème commun choisi au lancement de la manifestation. Chaque film peut être réalisé à partir d'une technique au choix.

Le challenge se déroule en deux étapes. Premièrement, chaque MJC organise son propre défi. Toutes les réalisations font l'objet d'une projection ouverte au public à l'issue de laquelle un jury de professionnels du cinéma décerne le prix du meilleur film. Deuxièmement, une étape nationale réunit les gagnants des défis locaux à Paris pour un nouveau défi. Les vainqueurs de ce défi national sont invités à présenter leur court-métrage dans le cadre du festival de Cannes.

Durant les 24 heures que dure le défi, les jeunes travaillent en équipe et répartissent leur temps comme ils le souhaitent afin d'accomplir toutes les tâches nécessaires à la réalisation (écriture du scénario, des dialogues, tournage dans Dole, montage, etc.). Les équipes sont réunies dans un lieu central, point de ralliement et de convivialité. À Dole, il s'agit d'une grande salle municipale située à proximité de la MJC.

APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE ET QUÊTE DE SENS : L'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES DES JEUNES DANS LES MJC ET LES FOYERS RURAUX.

À l'issue des 24h, les films sont présentés au public dans le cinéma d'art et essai de la MJC, et le prix décerné par le jury.



Les différentes étapes du défi : écriture et réalisation du scénario, réalisation et restitution des films devant un jury de professionnels.  
© Louis Jésus

## « Projet Minecraft » (MJC Chenôve, Côte-d'Or) : projets de reproduction de quartiers de la ville à l'aide du jeu vidéo Minecraft

### ▪ *Présentation de la MJC et de son projet*

La MJC de Chenôve a été fondée en 1966. Elle est située dans une commune du sud de Dijon, à quelques kilomètres du centre-ville. Cette commune, qui abrite environ 45 % de logements sociaux, fait l'objet d'un « projet de renouvellement urbain » pluriannuel qui regroupe diverses opérations de rénovation de l'habitat et des espaces collectifs dans différents quartiers de la ville.

À côté de domaines classiques (danse, musique, activités physiques, sorties culturelles, etc.), les activités autour du multimédia et des nouvelles technologies constituent un axe important du projet de la MJC. De nombreux ateliers sont ainsi proposés sur la radio, l'informatique, la photo et la vidéo numériques, etc.

Les ateliers autour du jeu vidéo Minecraft existent depuis 2015. Ils procèdent d'une volonté de la part de la direction de la MJC d'impliquer les jeunes de la MJC dans une réflexion concernant le projet de renouvellement urbain de Chenôve. La MJC avait d'abord mis en place un atelier autour du jeu Sim City, qui permet aux jeunes de réfléchir à l'aménagement d'une ville. Puis peu à peu, c'est Minecraft – un jeu vidéo de construction très libre – qui s'est imposé.

Le jeu Minecraft est bien connu dans l'univers des jeux vidéo, et possède une grande communauté de joueurs à travers le monde. Conçu comme un jeu de survie où le joueur doit récupérer des ressources pour fabriquer les outils et construire les lieux de sa subsistance, il propose également un mode « créatif », dans lequel toutes les ressources sont mises à disposition du joueur, sans limite. La MJC veut profiter de ce mode de jeu pour laisser la place à la créativité des jeunes afin de créer ou recréer les espaces de vie de leur quotidien. D'après les supports de communication officiels édités par la MJC, cette démarche constitue « une bonne façon d'utiliser le média "jeu-vidéo" pour impliquer la jeunesse dans la vie de la commune, dans son renouvellement, de recueillir ses avis, et de la sensibiliser aux questions d'urbanisme. »

### ▪ *Déroulement et étapes*

L'atelier a lieu tous les mercredis après-midi, et dure environ 4h. En général, ce créneau est organisé entre un temps dédié aux différents volets du projet, et un temps « libre » dans la salle informatique durant lequel les jeunes peuvent pratiquer le jeu Minecraft (ou d'autres jeux) de façon plus ludique. Lorsque nous nous y sommes rendus, à deux reprises, l'atelier réunissait cinq jeunes, âgés de 12 à 15 ans.

Un premier volet du projet consiste à visiter les quartiers objets des opérations de renouvellement urbain. L'animateur accompagne les jeunes afin de faire le tour du quartier, d'observer et de photographier les détails qui s'avéreront utiles pour la modalisation informatique.

Un deuxième volet consiste à modéliser lesdits quartiers sur le jeu vidéo Minecraft. Les jeunes reproduisent alors, le mieux possible, les différents bâtiments, parcs, commerces, etc. Une vidéo est montée à partir de cette modélisation.

Dans un troisième temps, les jeunes proposent des versions alternatives des quartiers. Ils élaborent une nouvelle ville remodelée, en imaginant des façons de remplacer les bâtiments voués à être

détruits, ou de créer de nouveaux aménagements ou bâtiments. Une nouvelle vidéo est alors montée à partir de cette proposition.

Dans un quatrième temps, les jeunes rendent publiques leurs propositions. Cela passe par la mise en ligne de leurs vidéos et par leur publicité via l'affichage de QR codes dans les quartiers concernés par leurs travaux. Cela passe encore par la rencontre avec des professionnels de l'urbanisme (« maison du projet », service de la ville inscrit dans le plan de renouvellement urbain, qui vise à impliquer les habitants), et de l'architecture (« Lattitude 21 », la maison de l'architecture et de l'environnement du Grand Dijon). Cela passe enfin par la présentation de leurs travaux devant le « conseil citoyen », un conseil participatif des habitants de Chenôve.

Enfin, plus récemment, l'animateur en charge du projet a repéré d'autres jeunes qui effectuent un travail similaire à Strasbourg, et a incité les jeunes de son atelier à entrer en contact avec eux. Une rencontre a eu lieu en décembre 2017, au cours de laquelle les deux groupes ont pu échanger sur leurs travaux respectifs et leurs usages de Minecraft.



Les jeunes partent en repérage dans les rues de Chenôve avant de modéliser le quartier sur ordinateur dans les locaux de la MJC. © Louis Jésus et MJC de Chenôve (pour l'image issue du jeu vidéo).

## « Ruralivres » (fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) : prix et festival littéraires jeunesse

### ▪ *Présentation de la fédération et de son projet*

La fédération des Foyers ruraux du Nord et du Pas-de-Calais (FFR 59/62) réunit environ une centaine d'associations, qui sont majoritairement implantées dans des très petits villages.

Elle développe des activités transversales aux structures adhérentes, qui se répartissent en deux grands domaines : activités physiques et sportives ; lecture et littérature. Le dispositif « Ruralivres » (prix et salon littéraires) existe depuis 1995 et est progressivement devenu une des actions phares de la fédération.

Désormais, cette action implique la participation de plusieurs bibliothèques publiques du Nord et de Pas-de-Calais, d'environ 70 collèges situés dans des communes rurales (enseignantes, documentalistes), d'associations adhérentes à la fédération, de plusieurs dizaines d'associations spécialisées intervenant lors du salon, etc. En tout, ce sont donc plusieurs centaines d'adultes et plus de 2 000 collégien-ne-s qui participent à ce projet.

D'après les documents officiels de présentation, le projet se fixe comme objectifs principaux de « donner le plaisir de lire, inciter tous les adolescents à la lecture d'œuvres longues, développer la capacité d'argumentation des jeunes, favoriser la prise de responsabilité et permettre la rencontre avec des professionnels du livre. Il s'agit de lecture-plaisir pour l'adolescent, qui participe de son plein gré et sans contrainte, à l'opération ».

### ▪ *Déroulement et étapes*

Ce prix s'adresse aux jeunes de 10 à 16 ans, principalement des collégien-ne-s.

Lors d'une première phase, chaque année, la commission « Ruralivres », composée en majorité de jeunes lecteurs, se réunit à la fin août pour élaborer la sélection de 12 livres. Ceux-ci sont répartis qui sont réunis en deux niveaux : « grignoteur » pour petit lecteur (ou niveau 6<sup>e</sup>-5<sup>e</sup>), et « dévoreur » pour grand lecteur (ou niveau 4<sup>e</sup>-3<sup>e</sup>). Les livres sont donc choisis par des jeunes pour des jeunes.

La commission est ouverte tout le long de l'année aux jeunes intéressés pour être acteurs de Ruralivres, et joue le rôle de comité de pilotage. Elle est également en charge de formuler des propositions, de la préparation du salon Ruralivres et de l'animation d'ateliers en rapport avec les thèmes des livres pendant les deux jours du salon.

Les foyers ruraux et collèges participants doivent alors commander les ouvrages. Les jeunes sont incités à lire les ouvrages durant quelques mois, par l'intermédiaire des adultes (professeurs de français, documentalistes, animateurs, etc.). Puis la fédération des Foyers ruraux leur fournit une fiche de notation grâce à laquelle ils évaluent les ouvrages qu'ils ont lus. La fiche est renvoyée, et le classement des ouvrages est effectué par la fédération des Foyers ruraux. Le lauréat (un par catégorie) sera l'auteur qui a obtenu la meilleure moyenne.

Le salon Ruralivres constitue la seconde phase du projet. Le salon dure deux jours, et réunit environ 1 700 collégien-ne-s. Les prix sont remis aux auteurs lauréats, avec lesquels les jeunes peuvent

échanger et se faire dédicacer leurs ouvrages. Mais le salon comporte aussi d'autres volets. Des ateliers (environ 40 en 2017) en lien avec les thématiques des livres sélectionnés sont animés par des intervenants professionnels et des membres de la Fédération. Par exemple sur les enquêtes policières, la peinture, les *escape games*, l'initiation au tir à l'arc, etc. Des rencontres ont lieu, toujours en rapport avec la sélection, avec des professionnels qui viennent partager leur expérience. Par exemple avec une ancienne déportée, une association généalogique, un réalisateur, etc. D'autre part, le salon accueille sur ses stands des professionnels de la création et du monde du livre (libraires, éditeurs, illustrateurs, etc.) venus échanger avec les jeunes. Un troc de livres a également été mis en place sur le salon.



L'édition 2017 de Ruralivres a réuni environ 40 ateliers et près de 1 700 collégien-ne-s.  
© FFR59/62.

## « À livre ouvert » (MJC Embrun, Hautes-Alpes) : projet protéiforme de promotion de la lecture

### ▪ **Présentation de la MJC et de son projet**

La MJC Euroscope est située à Embrun, dans les Hautes-Alpes. Elle existe depuis 2003 et possède un mode de fonctionnement atypique pour une MJC. En effet, elle a été créée par des jeunes. Et, dès le départ, ses actions consistent surtout à accompagner des projets portés par les jeunes eux-mêmes.

En pratique, cela signifie que c'est une commission jeunesse qui fixe les grands objectifs de l'année qu'elle propose au conseil d'administration. Celle-ci réunit 3 collégiens, 4 lycées, 5 jeunes adultes et 4 adultes. Par ailleurs, un club animation propose une palette de prestations d'animations payantes aux collectivités et aux entreprises, ce qui lui permet de dégager un budget conséquent (entre 20 000 et 40 000 euros par an, sur un budget total de la structure de 170 000 euros). Ce budget finance une partie des actions : séjours, actions culturelles, etc.

La MJC compte trois salariés à plein temps et plusieurs dizaines de bénévoles, jeunes et adultes.

À l'origine, « À livre ouvert » est un club fondé fin 2015 par quelques jeunes passionnés de lecture qui souhaitent échanger sur les pratiques et développer des actions de promotion de la lecture. Ils ont sollicité l'aide de la MJC pour mener à bien leur projet.

Les objectifs qu'ils ont fixés à leur projet sont les suivants :

- donner envie de lire tout en s'amusant ;
- découvrir ou redécouvrir la lecture à travers de nouvelles façons de lire tout en s'amusant ;
- faire connaître différents styles de lecture (fantastiques, mangas, BD, poèmes...) ;
- informer sur les possibilités de se procurer des ouvrages avec peu de moyens financiers ;
- donner les moyens à des passionnés d'échanger librement de façon formelle et informelle sur la lecture ;
- créer des réseaux et favoriser la rencontre.

### ▪ **Déroulement et étapes**

À partir du club lecture, les jeunes ont élaboré un projet protéiforme reposant sur quatre actions complémentaires :

- la mise en place dans une cabine téléphonique de la ville, d'une boîte à livres basée sur un système d'échanges gratuit ;
- la création d'une bibliothèque de rue ambulante pour faire découvrir aux enfants des livres et leur raconter des histoires à l'aide d'un *kamishibai* (théâtre de papier d'origine japonaise) qui sera fabriqué par les jeunes. Cette bibliothèque circule dans plusieurs communes des environs d'Embrun pendant l'été ;
- la « Biblioland », un festival de la lecture tout public avec ateliers, conférences, vente et échange de livres, concours d'écriture et la venue d'un écrivain. Cet évènement s'est tenu en mai 2017 pendant un jour dans une médiathèque. Cette manifestation comprenait des espaces

poésie, mangas, fantastique, polars, BD, etc., des stands, des conférences et, en partenariat avec la MJC de Manosque, une *battle* de slam et des joutes verbales ;

- la création d'un marque-page avec l'aide d'un graphiste, distribué dans les collèges et la bibliothèque d'Embrun à environ 1 000 exemplaires pour promouvoir leurs actions ;

Pour ce projet, les jeunes ont reçu deux prix. Un premier prix décerné par la Mutualité sociale agricole, et un second par le salon de l'Agriculture.



Le Dauphiné libéré, 8 juin 2017.

## « Festival Cart'son » (MJC de Laneuveville-devant-Nancy) : festival pluridisciplinaire

### ▪ *Présentation de la MJC et de son projet*

La MJC de Laneuveville-devant-Nancy existe depuis 1971. Elle est située dans une commune située à quelques kilomètres au sud-est de Nancy, dans un environnement péri-urbain.

La MJC compte un peu plus de 1 000 adhérents. Elle leur propose plus de 30 activités réparties en quatre catégories : sport, musique, danse et loisirs. L'encadrement de ces activités est assuré par des salariés mais aussi des bénévoles.

En juin 2014, les animateurs du « pôle ados et jeunesse » de la MJC ont proposé une réunion de bilan des différents projets. C'est au cours d'un repas convivial qui réunissait les jeunes et les parents, que l'idée d'organiser un festival de musique a été proposée. Parents et jeunes ont voulu organiser cette idée ensemble, tout en accueillant d'autres personnes volontaires.

L'intitulé « Cart'son » fait référence à l'ancienne cartonnerie (Cart) implantée dans la zone résidentielle de « Sainte Valdrée » qui fait le lien entre l'histoire et l'avenir de la ville, et à la nature même du projet qui est un festival de musique (Son).

Selon la documentation officielle de la MJC, ce festival a pour objectif de « créer à l'échelle locale un événement musical populaire, convivial, favorisant les liens entre les générations et la mixité sociale. »

### ▪ *Déroulement et étapes du projet*

Le festival est organisé sur une après-midi au mois de mai. Il est piloté par un comité composé de 28 bénévoles (6 jeunes et 22 adultes). Il se réunit une fois par mois et travaille à l'organisation du festival, de la réflexion sur son sens jusqu'au contenu. Les bénévoles sont répartis en six commissions permanentes qu'ils animent et organisent eux-mêmes : sponsoring-communication, animations familiales, aménagement des espaces, décors et sécurité, animations enfants et concerts... En septembre 2017, des jeunes ont proposé que le comité de pilotage qui coordonne le projet de festival et réunit des salarié-e-s et des bénévoles de la MJC soit doublé d'une commission jeunesse, réservée spécifiquement à des jeunes, encadrés par un adulte

Lors des quatre éditions que le festival a connues, le festival comportait deux volets. Le premier est composé d'animations, qui ont lieu durant l'après-midi (14h-18h). Ces animations proposées ont toutes un fort caractère participatif pour le public. Par exemple, lors de la dernière édition :

- démonstrations de danses et de percussions ;
- théâtre d'improvisation en séquences ponctuelles dans le public avec le groupe théâtre « ados » de la MJC ;
- un espace enfants proposant des ateliers d'activités familiales, et des stands de jeux en bois fabriqués par les adolescents ;
- un atelier sérigraphie, pour se fabriquer un souvenir du festival Cart'Son,

APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE ET QUÊTE DE SENS : L'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES DES JEUNES DANS LES MJC ET LES FOYERS RURAUX.

Un second volet est constitué des concerts, qui ont lieu en soirée. La composition est éclectique, en termes de styles musicaux, et surtout composée de groupes de Lorraine amateurs et professionnels.

L'événement mobilise une centaine de bénévoles en tout. L'entrée coûte 8 euros pour les adultes et 5 euros pour les moins de 16 ans. Près de 1 000 spectateurs ont assisté à la dernière édition.



Les différentes activités proposées durant l'édition 2018 du festival.  
© MJC de Laneuveville-devant-Nancy



## Annexe 2 : Présentation des matériaux récoltés

Nous avons récolté les matériaux suivants.

### Actions en cours

- « Projet musique » (MJC Ronceray, Le Mans) : atelier d'écoute et de partage musical  
Une visite d'une journée (29/09/2017) nous a permis de réaliser d'abord un entretien avec l'animateur responsable du projet (Etienne Kervella), d'assister à un atelier, puis de réaliser un entretien collectif avec trois jeunes participantes (trois jeunes filles)
- « Projet Minecraft » (MJC Chenôve, Côte-d'Or) : projets de reproduction de quartiers de la ville à l'aide du jeu vidéo Minecraft  
Nous avons réalisé deux visites. La première (04/10/2017) visait à réaliser un entretien avec l'animateur responsable du projet (Kevin Martin) puis à assister à un atelier (visite d'un quartier avec les jeunes puis modélisation du quartier sur le jeu vidéo Minecraft sur des postes informatiques dans la MJC, discussion informelle avec les jeunes). La seconde visite (02/11/2017) nous a permis de réaliser un entretien collectif avec trois jeunes participants (Yannick, Valentin et Samy), et d'observer un second atelier (préparation d'un séjour visant à rencontrer d'autres jeunes réalisant un projet similaire à Strasbourg).
- « 24h des réalisations » (MJC Dole) : défi de réalisation de court-métrages en équipe  
Nous sommes restés durant un week-end complet sur place (21 et 22/10/2017), pour assister à l'intégralité de l'action « 24h des réalisations ». Nous avons pu réaliser de nombreuses observations durant l'action, c'est-à-dire durant les différentes étapes d'écriture, de réalisation et de montage des court-métrages par les jeunes. Nous avons également réalisé des entretiens collectifs avec les jeunes, un entretien avec l'animateur responsable du projet (Eric Gendrau), un avec le directeur de la MJC (Pierre-Olivier Laulanné), et pris des photographies.

### Actions passées

- « À Vous de jouer » (Fédération départementale des Foyers ruraux de Seine-et-Marne) : Séjours avec création de spectacles vivants dans les villages  
Nous avons rencontré l'animatrice responsable du projet (Magali Chevalot) et réalisé un entretien collectif avec deux jeunes (Yannick et Florent) ayant participé à une ou deux éditions du projet (26/10/2017).
- « Ruralivres » (Fédération des Foyers Ruraux du Nord et du Pas-de-Calais) : prix et festival littéraires jeunesse  
Nous avons réalisé un entretien avec l'animatrice responsable du projet (Marine Cense) (27/11/2017).
- Cirqmü (MJC des 3 Maisons, Nancy) : Création de spectacles de cirque et tournée des festivals  
Nous avons rencontré l'animatrice responsable du projet (Muriel Cholot) et réalisé deux entretiens (un collectif, un individuel) avec trois jeunes (Cassandra, Emile et Théo) au Cirqmü ayant participé à une ou deux éditions du projet (18/10/2017).

- « À livre ouvert » (MJC Embrun, Hautes-Alpes) : projet protéiforme de promotion de la lecture  
Nous avons réalisé un entretien avec l'animatrice responsable du projet (Elizabeth Merighi) (15/09/2017).

## Action à l'état d'élaboration

- « Festival Cart'son » (MJC de Laneuveville-devant-Nancy) : festival pluridisciplinaire

Nous avons rencontré l'animateur responsable du festival (Florian Noël), la directrice de la MJC (Sylvie Henry) ainsi qu'une animatrice stagiaire (Vanda), avec lesquels nous avons réalisé un entretien collectif (18/10/2017).

En plus des entretiens et des comptes rendus d'observation concernant les actions en cours (parfois agrémentés de photographies), nous avons collecté pour chaque action différents documents internes et externes (documents de présentation, projets pédagogiques, bilans, articles de presse, etc.).

## APPRENTISSAGE DE L'AUTONOMIE ET QUÊTE DE SENS : L'ACCOMPAGNEMENT DES PRATIQUES CULTURELLES ET ARTISTIQUES DES JEUNES DANS LES MJC ET LES FOYERS RURAUX

À la suite des différentes recherches de l'INJEP sur les pratiques culturelles et artistiques des jeunes, cette étude s'intéresse particulièrement aux projets culturels menés par des fédérations et associations d'éducation populaire en direction des jeunes de 11 à 18 ans. L'observation sur le terrain d'un certain nombre de projets culturels et artistiques nous a permis de mieux connaître et évaluer la nature de leur approche et de leur accompagnement singuliers. Nous nous sommes particulièrement attachés à étudier les conditions qui permettent aux pratiques culturelles et artistiques proposées et leur accompagnement de contribuer à l'autonomisation des jeunes, à la construction de leur identité personnelle et collective.

En effet, à un moment où les pratiques numériques bouleversent radicalement l'accès à l'information, au savoir et à la culture, et particulièrement les instances de transmission académiques (l'école, les musées, les conservatoires, les équipements culturels en général) qui ont perdu leur monopole, la question de l'encadrement des pratiques culturelles et artistiques par les adultes devient particulièrement saillante. Face à cette crise généralisée, il nous a semblé intéressant d'étudier un autre modèle d'approche et d'accompagnement que les fédérations et associations d'éducation populaire ont construit depuis des années et qui s'appuie sur un accompagnement beaucoup plus horizontal que les savoirs académiques.

