Contribution au livre blanc

POUR LE RENOUVELLEMENT DES POLITIQUES CULTURELLES À DESTINATION DE LA JEUNESSE EUROPÉENNE

POURQUOI CE CHAPITRE ? 2

POLITIQUES CULTURELLES & CULTURES POLITISEES 5

CULTURE & PARTICIPATION 8

CULTURE & ÉDUCATION 16

CULTURE & NUMÉRIQUE 28

Pourquoi ce chapitre ?

Le constat actuel est alarmant : un séisme, une crise majeure et plurifactorielle. L'épicentre ? Une rupture entre jeunesse et culture : la première se désintéressant, au moins aux yeux extérieurs, de la seconde. À travers l'Europe, les statistiques de fréquentation sont préoccupantes et d'autant plus dans le monde post-Covid d'une soi-disant « *génération confinement* », plus que jamais – et, pour partie, indépendamment de sa volonté – repliée sur elle-même.

Quand bien même il existerait dans ce tournant une vérité, il faudrait abandonner le mépris pour *ré-intéresser* les jeunes à la culture. De là, interroger la véritable capacité de *choisir*, pour la jeunesse, quel sera son rapport à la culture et sinon, lui en donner les moyens. Car dire que la jeunesse et la culture sont irréconciliables, c'est affirmer quelque chose de bien plus profond qu'un simple jugement de valeurs d'une génération, ce serait un aveu d'échec pour l'Europe.

Échec, parce que fin de la culture.

Culture, concept simple car entendu de tous, mais complexe dans son étendue. S'il fallait le définir, ce serait d'une part, les traditions d'un pays et d'autre part, **toute émanation esthétique**. Cette double définition jouit d'une dimension éminemment sociale, largement ignorée par les politiques qui ont pu, lors de la crise, la qualifier de « *non-essentielle* ».

Pourtant, la culture fait communauté.

Pourtant, elle est dépendante de son public par lequel elle existe. Elle porte la capacité d'unir un pays, un monde : peut-être seul l'art est ce que nous avons, *tous*, en commun. Si elle ne transmet plus – un jeune *dé-culturé* ne sera pas un adulte *cultivé* : changement anthropologique majeur. Lequel se doublerait d'un glissement des pratiques culturelles vers celles de l'*homo economicus*.

Ceux qui consomment, consument.

Est mis en péril l'***« hors du temps »*** propre à la culture. Est mis en question le besoin d'éducation permanent. Est mis en évidence le danger d'un oubli de soi.

Un défi réalisable ?

« *Les politiques culturelles européennes (...) se trouvent dans une position étrange, car malgré leur caractère très limité en termes de portée et de visions, elles nourrissent l'objectif ambitieux de contribuer à la création d'une identité* »

M. SASSATELLI, politologue,
Becoming Europeans: Cultural Identity and Cultural Policies .

Ces mots mettent en évidence ce paradoxe culturel européen. En effet, contrairement à d'autres domaines comme la politique économique, l'unité de l'Europe ne s'est pas exactement faite à travers une politique culturelle commune, même si l'histoire a pu être un facteur de rassemblement des peuples : on est bien face à une diversité dont il a été important de rendre compte lors de la construction européenne. Un exemple simple : la division, pendant la Guerre froide, entre les pays de l'Ouest alignés sur les Etats-Unis et ceux de l'Est – qui suivaient la politique de l'Union Soviétique – a eu un impact profond sur les cultures des pays européens avec des différences notables dans les modes de vies, qui se font encore ressentir aujourd'hui, notamment parce qu'à la chute du mur, de nombreux pays de l'Est européen ont réalisé des investissements importants dans le domaine culturel, mais avec l'ambition surtout de préserver un patrimoine qui avait été mis en danger et qui continuait à l'être. Mais quel rôle au supranational là-dedans ? Si depuis 1949, le Conseil de l'Europe a des compétences culturelles, ce n'est qu'à partir de 1992 avec le traité de Maastricht que la politique culturelle est devenue une compétence de l'Union Européenne en tant que telle – avec un financement dédié, *Creative Europe* –, compétence que le Conseil partage avec les États dans un esprit de coopération et de respect des différences interétatiques et régionales. Mais peu de choses envers la jeunesse, et ce n'est que dans les dernières années – depuis la décennie 2010 – que les États et l'Union ont commencé à s'intéresser au sujet.

Bâtir des politiques culturelles pour les jeunesses , c'est donc prendre en compte une double diversité tout en ayant l'ambition de développer des projets en commun : celle des États, et celle des jeunesses. Cela suppose t'il de s'interroger sur les cadres et teneurs des politiques culturelles européennes comme nationales et infra-nationales au sein de l'Europe ?

À réfléchir : des mots tels que mobilité – on pense au programme ERASMUS+ – ou démocratisation – le *pass culture* dans ses nombreux avatars s'en veut la preuve – sont

au cœur de l'idéal d'une harmonie entre jeunesses et culture. Cependant, nous ne pouvons bâtir ce socle commun sans considérer les nombreux défis auquels font face les jeunesses dans les dernières années : entre transition écologique, précarité économique, montée des populismes, et des éléments certes plus ponctuels mais aussi traumatiques – on pense aux vagues d'attentats dans plusieurs pays, à la pandémie de COVID-19, ou encore à la guerre en Ukraine – les jeunes vivent dans un monde privé d'insouciance – problématique compliquée pour tous mais autrement plus pour cette génération tournée vers le futur –, et où le besoin de s'adapter est constant et protéiforme.

Conscients de cela, nous avons donc voulu partir d'éléments qui semblent constituer des préoccupations – certains parmi tant d'autres – des jeunes ; celles-ci traduisant à la fois préoccupations réelles comme leur stygmatisation. Mettant ici, et alors, en lumière certains préjugés notables qui reviennent comme antienne, nous tentons d'y démêler le vrai du faux. Ici les jeunes seront à la fois scolaires, engagés et conscients du tournant numérique auquel ils prennent part.

Ce livrable est le produit du travail de concertation de : Alexandra Voluménie, Andreas Dagannaud Delisle, Ashleigh Wan PoYu, Hugo Fer, Justine Marrot, Manon Terpan, Mathilde Abel, Valentin Laidet

Politiques culturelles & cultures politisées

L'Europe a donc indéniablement une histoire qui s'inscrit dans le temps long ; histoire commune génératrice d'une mémoire et d'un corps de valeurs communs. Cependant, les régimes de politique culturelle reflètent l'histoire de l'édification de la nation et de l'État, les configurations institutionnelles et les modes de gouvernement propres à chaque pays. Les politiques culturelles actuelles peuvent largement être vues comme une agrégation, voire une sédimentation de celles qui les ont précédées.

Si la France se centralise par la langue, participant à l'érection d'un État-nation français, l'Italie conserve un polycentrisme – une compétition entre villes – héritée de la Renaissance. Par ailleurs, la main de l'État sur les politiques culturelles est un temps entravée par la réticence à en confier la gestion à celui-ci : l'État Nazi, entre censure et propagande, devient l'État d'Europe où l'utilisation culturelle à des fins politiques est la plus forte à l'époque.

Cependant, la définition de ces politiques culturelles n'est pas uniquement la résultante de ces héritages historiques. La politique culturelle est aussi variable dans le temps et l'espace. D'une part, il y a les questions de cultures populaire, régionale et migrante ; d'autre part, celle d'une inclusivité des genres artistiques plus ou moins extensive. Cela reflète généralement la définition de culture prévalant et étant promue par les autorités publiques, et donc les limites du domaine d'intervention publique admis par une société. De là, l'extension du domaine revient à l'inclusion d'une culture reconnue par d'autres groupes sociaux. On revient aux questions des cultures régionale, populaire et migrante.

La plasticité du domaine des politiques culturelles connaît trois tendances de novatrices : la tension entre acception ***« élitiste »*** et une plus compréhensive – donc, inclusive –, un changement des modalités d'accès à la culture (*i.e.* Internet, médias), le développement de la notion de ***« créativité »***.

Particulièrement présente au sein des discours de l'Union, c'est une notion plus large qui prend en compte, en premier lieu, la question du divertissement. Cela amène à remplacer les ***« politiques culturelles »*** en tant que domaine spécifique par une politique plus globale de promotion d'un nouveau modèle d'économie créative au sein duquel la culture, si elle est incluse, est diluée.

Les politiques culturelles européennes se fondent sur trois principales raisons.

1.

La préservation de l'héritage artistique et historique ; laquelle, construite par l'appareil légal.

2.

Le soutien à la création artistique.

3.

L'idée d'une nécessaire démocratisation de la culture dans le but, pour tout individu, d'accéder à une certaine autonomie et d'être capable d'exercer dûment les droits et devoirs de sa citoyenneté.

Dans cette dynamique, il semblerait que l'approche institutionnelle reste la plus importante, reflétant une certaine prédominance de l'élite, quoiqu'elle soit nuancée par des programmes mettant davantage en avant une approche participative, promouvant la diversité culturelle. En somme, politique culturelle et action démocratique ne se résument nullement au choix d'un gouvernement qui viendrait agir dans le domaine culturel. C'est aussi participer auprès des associations culturelles, intervenir dans les actions et débats publics : s'engager.

Nombreux autres points influencent la trajectoire des politiques culturelles. Premièrement, il existe une question de prestige national et d'influence qui s'illustre par un lien étroit entre diplomatie et domaine culturel.

D'UNE DÉMOCRATIE À UN CAPITALISME CULTUREL.

La démocratisation culturelle est la question de premier plan qui tend à venir en soutien, en légitimation des politiques culturelles contemporaines en Europe. Pourtant, cette question semble quelque peu perdre son importance, sa force en tant que principe directeur politique comme culturel du fait des résultats mitigés de décennies de politiques culturelles tentant de combler les brèches des inégalités.

Un point culminant peut-être : dans la balance des objectifs culturels et des

autres. L'intervention publique en matière culturelle ait pris un tournant non-culturel au sein duquel prévaut l'économie : les investissements en matière culturelle deviennent des éléments économiques comme tout autre. Les politiques culturelles semblent passer d'*« intrinsèques »* à *« instrumentales »*[1] en délaissant des idéaux et principes culturels au profit d'économiques.

Qui aurait la légitimité de définir une orientation culturelle collective ?

En principe, le public n'est que rarement impliqué dans l'élaboration des processus. On s'intéresse plutôt à une interaction organisée entre agents publics et représentants professionnels. Dans ce cadre, les régimes libéraux doivent exclure de leur mode de gouvernance toute ressemblance possible à un régime autoritaire dans le contrôle des arts et culture.

On distingue alors l'*« architecte »* du *« mécène »*. Si l'un se focalise sur une centralisation ministérielle, l'autre adopte le modèle de la dispersion de fonds au travers d'institution quasi-indépendantes, opérant davantage dans la proximité.

Cet État de la culture est globalement soumis à une critique double. Pour le libéralisme, la vocation culturelle étatique doit se situer restrictivement entre conservation et enseignement du patrimoine ; la création est une affaire privée. Dans un ordre plus anarchiste, l'État ne pourrait qu'entretenir une *« culture sclérosée [...], hostile au surgissement critique de la création »*[2].

À ces critiques on peut répondre qu'un non-interventionnisme total reviendrait à prendre le risque de soumettre entièrement et aveuglément la culture aux lois du marché et, au-delà d'une question de rentabilité, de mettre l'accent sur un *« divertissement programmé »* plus que sur un *« éveil à une conscience critique »*[3] ; que si l'État démocratique se doit de conserver et rendre accessible, il est aussi un acteur pertinent pour permettre la création (sans l'inspirer !).

[1] J. ORR, *Instrumental or Intrinsic?*, Cultural Policy in Scotland Since Devolution. Cultural Trends, 2008 ; G. VESTHEIM, Instrumental Cultural Policy in Scandinavian Countries. European Journal of Cultural Policy, 1994.

[2] É. AUJALEU, « *La culture est – aussi – une affaire d'État* », *op. cit.*

[3] *Id.*

CULTURE & PARTICIPATION

« Les jeunes se désintéressent de tout / n'ont d'intérêt pour rien. »

On a tendance à dire que les jeunes se désintéressent de tout, ou mieux, qu'ils se désintéressent de ce qui est « *bien* », ce qui reviendrait à dire ou penser :

« Les jeunes n'admettent qu'une mauvaise culture. »

Il n'y a pas de « *mauvaise culture* ».

La culture stéréotypiquement liée aux jeunes est aussi facilement dépréciée. Par elle-même ? Par association ? La culture est *intrinsèquement* définie par son public – il la fait exister. Or, tendanciellement : le public d'une culture institutionnalisée est souvent perçu comme éduquée, disposant d'un ***« capital culturel »*** plus important. Ce capital impose sa vision : celui qui ne le possèderait pas n'admettrait qu'une ***« fausse culture »*** ou une ***« culture incorrecte »***. Mais, historiquement, c'est douteux ! Replongeons-nous dans les années 1960 : les jeunes écoutaient Led Zeppelin ou Les Beatles, une dénommée ***« musique de fous »***. Historiquement, considérer les pans culturels préférés des jeunes comme ***« mauvais »*** est absurde. Il y aurait bel et bien une dichotomie populaire/élitiste qui trouve un écho dans le vécu actuel.

Il n'y a pas de « *culture des jeunes* ».

La culture est sûrement ce qui, dans son essence, est le plus universel. Autrement dit, ce qui est culture est culture pour tous.

> « *La culture c'est toute production humaine artistique : elle est donc protéiforme. Cela ne veut pas dire que chacun est sensible à toutes ses formes ; quand bien même, le choix de l'approche se fait toujours dans un ensemble fini.* »
>
> Livia, 20 ans, franco-italienne.

Finalement, la véritable diversité est dans l'approche que chacun peut avoir vis-à-vis de la culture. De sorte que, il est encore difficile de restreindre ou circonscrire un groupe ***« jeunesse »*** qui aurait une approche culturelle unique à laquelle il serait possible de trouver et donner une réponse simple.

De plus, cette soi-disant ***« mauvaise culture »*** serait une manière de traduire ce sentiment de manque de diversité dans la culture des jeunes, ce manque d'ouverture ; vecteur d'un individualisme croissant. Or, les statistiques et dialogues portent à croire que les jeunesses sont particulièrement et sensiblement tournées vers l'inclusion, l'environnement et la participation. Elles sont une force de changement pour lequel elles veulent être une voix.

Des solutions : pour un investissement croissant !

Les « espaces de dialogue » : une clé de participation.

L'Europe, le dialogue !

Il faut entendre par ***« espaces de dialogue »*** toutes les entités qui vont permettre de créer de l'échange sur les thématiques et politiques culturelles. Ce serait la clé d'un investissement des jeunesses et d'une création – qui doit coexister avec la proposition des structures culturelles – d'un réseau de solidarité qui permettrait de réduire, peut-être, les fractures sociales existantes.

> « *L'éducation de la sensibilité est l'affaire d'une vie, et par-delà l'école et les institutions culturelles, il y a place pour de libres associations de citoyens qui mettent en commun la confrontation de leurs goûts, de leurs savoirs et de leur jugement.* »
>
> É. Aujaleu, professeur agrégé de philosophie, *L'Enseignement philosophique,* 58e année, n°4.

Un système qui fait ses preuves !

Deux initiatives à succès sur lesquelles prendre exemple :

- *« 1000 cafés pour revitaliser les campagnes »* : part du principe que les campagnes sont le trou noir de l'Europe (exclues de la mondialisation), alors qu'elles étaient le lieu premier des solidarisations, et ce dès la fin de l'Empire Romain. Pour réduire cette fracture, on décide de passer par la culture : ouvrir des cafés dans les communes qui n'en disposent pas, et y proposer notamment une ouverture sur le numérique, facteur d'exclusion dans ces territoires.
- *« Democracy Cafes »* de l'ONG britannique ***« My Life, My Say »*** : réunir des jeunes – qui ont en majorité voté contre le Brexit – afin d'ouvrir des discussions sur le futur possible dans un monde post-Brexit. L'initiative a reçu le prix ***« Changemaker of the Year »*** de la part du gouvernement : on peut donc imaginer que la pratique a fonctionné.

Adapter à l'Europe ? : les « *Europa-cafés* ».

Le but est de reprendre l'idée du ***« café-débat »*** pour ouvrir des espaces de discussion inter-européens, notamment centrés autour de la culture, ce qui permettrait à la fois de recréer de la solidarité et donc un sentiment d'appartenance à l'Union, d'être entendus

(pour les jeunes), et de découvrir de nouvelles cultures européennes.

Le *pass culture* : un outil à parfaire.

« La culture [...] se conquiert » !

Acquérir, c'est participer : cadre dans lequel s'inscrit le *pass culture*. Ce dispositif existe à ce jour – avec la dernière arrivée vers juin 2023 – dans quatre pays européens : Italie, France, Espagne et, prochainement, Allemagne. Cette offre se résume pour chacun de ces pays à délivrer aux jeunes, particulièrement de 18 ans – avec une nuance française –, un montant allant de 300 à 500 euros environ (les chiffres allemand restant encore inconnus) pour profiter de diverses activités culturelles.

Une bonne idée, un système à failles !

Plusieurs études d'impact de ces *pass* ont montré que la dépense est souvent fléchée vers un secteur, voire un objet culturel particulier. Dans une telle dynamique, deux constats : le *pass* rate son pari de diversifier la participation culturelle, d'une part, d'autre part, le secteur indépendant est souvent ainsi mis de côté illustrant, quelque peu, l'absence de dynamisme que l'on souhaiterait redonner au secteur culturel.

« Faire des découvertes pour faire vivre la scène » : le *pass* espagnol – qui à ce jour ne fait pas l'objet d'une étude suffisamment ancienne – opte pour une option intéressante qui le distingue de ses pairs : flécher partiellement la dépense en trois volets, quoique les catégories sont peut-être à repenser. Cette dynamique semble pertinente pour contrecarrer les problèmes auxquels font face les autres *pass*.

Adapter à l'Europe ?

> « *Maintenant que cet outil existe [dans plusieurs pays européens], je ne doute pas qu'il y ait un jour une phase 2 lors de laquelle les jeunes pourront utiliser leur passe quand ils voyageront dans l'un ou l'autre pays* ».
>
> R. Abdul-Malak,
> ministre française de la culture

La libre-circulation, parce qu'idée notablement chère aux jeunes européens, pourrait aussi être celle-ci : transcender les frontières nationales par la culture ; ouvrir à la langue pour faciliter échange, communication et ouverture.

L'Europe : passer de l'idée au sentiment !

L'idée est de répondre à la question : ***« qu'avons-nous à transmettre à un jeune de 18 ans ? »***, et à l'idée que le futur de l'Europe, c'est avant tout cette jeunesse. Et que, pour les jeunes en tout cas, qui dit Europe, dit mobilité facile, des hommes et des connaissances notamment.

Une bonne idée, un système à failles !

L'intuition initiale d'*ERASMUS* est excellente : la citoyenneté européenne dérive de l'expérience, elle se vit. Elle engendre des ***« bébés-Erasmus »*** : quoi de plus européen ? Bon instinct, réponse décevante : la création d'ERASMUS (EuRopean Action Scheme for the Mobility of University Students) – dont on note pourtant l'effort de présentation (un rétro-acronyme puissant !) – qui permettait un voyage à l'étranger pendant ses études ne le permettait qu'à une catégorie déjà privilégiée socialement et *a fortiori* culturellement. Bref, ne réduisait que peu de fractures. Et ne soudait pas, puisqu'il n'y avait rien à souder : on partait dans un entre-soi.

Depuis, de nombreuses idées qui n'ont pas pris dans l'espace public : ERASMUS+ qui voulait permettre de partir réaliser des actions dans les domaines éducatifs et/ou culturels, ou encore la ***« European Solidarity Corps »*** qui imaginait une sorte de service civique européen, redoublée d'un appel en 2012 à soutenir cette idée. Manque de médiatisation ou réponse partielle à un problème plus large : peu importe, les idées se sont essoufflées.

« Un Erasmus pour les chauffeurs de taxi, les plombiers et les ouvriers. » (U. Eco)

Le *think tank* italien *Volta* propose en 2016 - année de sa création - le programme *Odysseus*, qui ciblerait les 18-25 ans et proposerait, sous forme d'un ***« appel »*** à tous les jeunes d'Europe, de s'engager pour une durée de six à douze mois dans le secteur environnemental, social ou culturel.

Selon les mots de ses fondateurs :

> « *the way forward would be the creation of a voluntary European Civic Service, open to all 18-25 year olds. It would be a chance for all young Europeans (not just students), to spend between 6 months to 1 year in a European country of their choice, within which they could gain meaningful, hands-on work experience in the social, cultural or environmental sectors* »[4].

[4] Sans mention contraire, nous traduisons : « *la façon d'avancer serait de créer un Service Civique volontaire Européen, ouvert à tous les 18-25 ans. Ce serait une chance pour tous les jeunes Européens (pas uniquement les étudiants),*

Pour l'instant, le système doit encore faire ses preuves, mais son retentissement relatif – il est remis en avant notamment dans un article de G. DA EMPOLI datant de 2020 - est encourageant.

On peut noter par ailleurs le choix du nom du programme, qui reprend et s'inscrit dans la filiation directe d'ERASMUS - ce qui est une bonne chose car, malgré ses failles, le programme demeure extrêmement populaire. Ici, on abandonne le rétroacronyme (qui est une jolie idée, mais rien de plus) pour mettre en avant le fond : un personnage qui incarnerait curiosité et aventure, ces mêmes sentiments que l'on veut insuffler aux jeunes.

Focus sur... les festivals participatifs.

Les festivals ont le potentiel d'inclure les jeunes dans la culture et de les engager. Par exemple, le *« Festival Réel »* de la ville de Villeurbanne en juin 2022 a été organisé entièrement par des jeunes bénévoles de 12 à 25 ans. Cela a permis à ces jeunes de s'investir dans leur commune et de découvrir un nouvel univers tout en leur conférant de nombreuses responsabilités. Certains jeunes ayant travaillé sur ce projet se sont même découverts des passions et des vocations pour le domaine de la culture.
D'autres exemples peuvent être trouvés. Par exemple, le *« Festival d'Europe »* à Florence inclut tous les deux ans à la fois des conférences et des performances culturelles. Au niveau de celles-ci, il n'existe pas de sélections. Tout projet financièrement viable est accepté. Cela pourrait être un moyen pour les jeunesses de s'impliquer et de s'engager dans le domaine culturel. Le *« Festival d'Ambronay »* qui promeut la musique ancienne et baroque permet également chaque année lors du dernier week-end du festival de faire découvrir de jeunes ensembles de musique ancienne et baroque dans le cadre du projet *Eemerging*+. Cela permet de rendre plus accessible un domaine musical qui paraît relativement fermé.

Breaching experiments : un concept culturellement adaptable.

Réinvestir les murs !

Faire ressentir l'accueil par la culture dont c'est l'une des force première. Il s'agirait de tenter de déconstruire, particulièrement, une dichotomie populaire/élitiste qui a la vie dure en créant

de passer 6 mois à un an dans un pays européen de leur choix, au sein duquel il acquerrait une expérience de travail sensible et significative dans les domaines social, culturel ou environnemental ».

le décalage entre les murs et ce qu'ils suggèrent : se déconnecter de l'attendu.

« Connecter l'inattendu » : le principe.

Les « *breaching experiments* » doivent s'entendre comme des expériences de déstabilisation qui, dans les années 2000, ont particulièrement été popularisées par le phénomène des « *flashmob* ». Ces tentatives de bousculement s'articulent autour de la violation, de la transgression de normes, particulièrement sociales, afin d'étudier la réaction des personnes face à ces situations, comme l'explique Goffman dans *Behavior in Public Places*. En lien avec l'ethnométhodologie mise en lumière par Garfinkel aux États-Unis dans les années 1950, ces expériences prennent « *[prennent] pour objet les implicites sociaux* » (D. MAINGENEAU) afin d'étudier la perturbation qu'il est possible d'y créer et qui permettrait de révéler l'arrière-plan structurant les activités sociales pour en faire ressortir les mécanismes sous-jacents. Cela s'illustre par l'expérience d'E. VAN DER LEVEN : s'asseoir trop près de quelqu'un, lorsque l'espace le permet autrement, dans l'espace public tend à induire un départ de celui initialement présent car, l'absence de distance est perçue comme dérangeante ; une véritable intrusion. Le propre de ces expériences est finalement d'enfreindre les règles non-écrites qui invitent souvent à reconstruire rapidement l'ordre social.

Un exemple dans la sphère culturelle.

Dans l'espace culturel, il existe également ce type de conventions ; celui-ci restant un espace de société parmi d'autres. Il s'agirait de créer une rencontre atypique, peut-être institutionnellement moins admise entre deux pans culturels : faire venir la culture topiquement attribuée aux « *jeunes* » dans les lieux qu'ils désertent, leur montrer que ces lieux peuvent encore leur appartenir. On peut à ce titre citer l'exemple d'une nocturne qui s'est déroulée à Paris le 30 mars 2023, qui prendra la forme d'un concert d'électro berlinoise à tarif exceptionnel (5 euros) organisé dans le Musée du Jeu de Paume en parallèle de son exposition sur l'artiste contemporain T. DEMAND. Bien que cette pratique ne doive pas être introduite partout ni tout le temps – cela donnerait l'impression, fausse, qu'il faille systématiquement adapter la culture aux jeunes –, elle peut dans certains cas montrer une bienveillance envers un public qui se sent dénigré et souvent ignoré.

Une disjonction Culture scolaire et culture juvénile

Il y aurait une distinction fondamentale : culture ***« scolaire »*** / culture ***« juvénile »***. Selon A. BARRERE, la première ne répondrait plus aux attentes des nouvelles générations. Elle évoque une ***« éducation buissonnière »*** dont les logiques échapperaient aux institutions plus ***« traditionnelles »*** de transmission. Celle-ci serait liée à l'émergence d'une technoculture[5]. La démocratisation du numérique et de l'information, leurs accès illimités ont induit un changement : le panel de ce que les jeunesses associent à la culture s'élargit. Il peut alors être difficile pour l'école de s'y ouvrir : les séries télévisées semble jouir d'un prestige moindre que le cinéma, les jeux vidéo, par principe, n'y ont pas leur place. On peut ici s'interroger sur un manque de communication entre le système éducatif et les jeunes, et de reconnaissance de ces formes culturelles au sein de l'école. Il apparaît alors la nécessité de considérer les cultures dite ***« juvéniles »*** afin de tisser des liens entre celle-ci et celle dite ***« légitime »***, au cœur de l'enseignement.

Cependant, la question des conditions devant être réunies pour caractériser un réel apprentissage est centrale. Il faut considérer les inégalités de connaissances des codes pédagogiques et culturels issus de la socialisation primaire des élèves[6]. S. BONNERY et R. DESLYPER voient la conciliation de ces deux cultures comme une nécessité pour l'école si elle veut sensibiliser et initier les jeunes à la culture entendue ***« plus classique »***.

[5] BARRERE, A. (2011). *L'éducation buissonnière : Quand les ados se forgent par eux-mêmes*. Armand Colin.
[6] Réseau Eurydice (2009). *L'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe*.

CULTURE & ÉDUCATION

« Les écoles ne parviennent plus à sensibiliser les jeunes à la culture »

Fin d'études étant souvent indicateur de fin de jeunesse (au moins statistiquement) et l'école constituant un passage cardinal pour de nombreux jeunes européens, les établissements scolaires demeurent essentiels dans l'apprentissage culturel des jeunesses européennes. Il n'est donc pas entièrement fondé de considérer que les écoles n'introduisent plus les élèves à la culture. Cependant, on peut constater que cette introduction est très hétérogène au niveau de l'Europe.

Les arts et la culture : un enseignement variable selon les pays européens.

Selon un rapport du Réseau Eurydice sur l'éducation artistique et culturelle en Europe, l'enseignement culturel prend des formes très diversifiées selon le pays, et/ou l'échelon infra-national considéré[7]. Cette diversité émerge dès l'observation des modalités d'élaboration des programmes d'éducation artistique et culturelle (EAC). En effet, celle-ci peut relever de différents niveaux de responsabilité (central, régional, local, ou encore établissement scolaire). Dans la majorité des pays, l'élaboration des programmes implique plus d'un niveau de responsabilité, bien que souvent le central. Dans quatorze pays, ces décisions sont prises exclusivement au niveau central. Il y a ici pluralité.

Au-delà, la diversité de ce domaine se retrouve au sein des différentes modalités d'enseignement existantes. Cela passe d'abord par les variations du nombre d'heures consacrées aux arts et à la culture. Au niveau primaire, la moitié des pays consacre 50 à 100 heures par an à l'éducation artistique, avec des pays qui s'éloignent de manière importante de cette moyenne, comme le Luxembourg (36 heures annuelles) ou à l'inverse le Portugal (165 heures anuelles). Au niveau secondaire inférieur (11-15 ans), ce chiffre bascule aux environs de 25 à 75 h heures annuelles[8].

***Pour aller plus loin* : Les activités extra-curriculaires**

La plupart des pays européens encouragent les établissements d'enseignement à proposer des activités artistiques extracurriculaires[8]. Celles-ci sont conçues en vue de participer à l'apprentissage culturel des enfants en dehors du temps scolaire. Certains systèmes éducatifs ou certaines écoles proposent ainsi des activités artistiques financées ou subventionnées par des fonds

[7] Réseau Eurydice (2009). *L'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe* : ce rapport couvre 30 pays membres du réseau Eurydice, porte sur l'année 2007/2008 et fait mention des réformes prévues à partir de 2008/2009 pouvant exercer une influence sur le programme d'enseignement artistique.

[8] *Ibid.*

publics, et qui prennent place lors du temps libre des élèves (pause déjeuner, après l'école, le week-end ou pendant les vacances scolaires). Dans plusieurs pays (Tchéquie, France, Italie, Portugal, Slovénie et Royaume-Uni), ces recommandations concernant l'offre d'activités artistiques extracurriculaires par les établissements scolaires ou d'autres organismes ont par ailleurs un caractère contraignant.

La diversité de l'EAC en Europe passe aussi par l'organisation hétérogène des matières artistiques : domaine ***« intégré »*** (deux ou plusieurs formes artistiques constituent un domaine à part entière du programme), matières séparées (chaque forme artistique est considérée séparément au sein du programme) ; toutes les formes d'art et de culture n'ont pas la même place selon les écoles et les pays. Mais c'est également le caractère obligatoire ou optionnel des matières qui varie grandement en Europe. Au niveau primaire, l'éducation artistique en tant que domaine curriculaire est obligatoire dans tous les pays. Au niveau secondaire inférieur, presque tous les pays rendent ce domaine obligatoire, avec quelques exceptions. Cela témoigne des valeurs différentes données aux diverses formes artistiques selon les pays. On note ainsi, que l'artisanat est obligatoire dans les ⅔ des pays, l'architecture dans seulement cinq d'entre eux, les arts et la communication dans treize pays.

Enfin, un dernier point qui reflète les variations de l'enseignement en Europe renvoie aux buts et objectifs que les États membres choisissent de privilégier lorsqu'ils décident des visées de ces apprentissages. Certains objectifs se retrouvent dans la majorité des programmes (*i.e.* acquérir des connaissances et une compréhension liées aux arts, présent dans les trente pays), tandis que d'autres sont plus rarement mis en avant (*i.e.* identifier les talents artistiques, présent dans seulement six pays).

Les activités orientées sur les pratiques culturelles à l'école sont majoritairement liées au curriculum de l'élève (*i.e.* Grèce, Lettonie, Hongrie). En Lettonie, le but est de compléter et de renforcer les apprentissages obligatoires et d'aider les élèves à atteindre les objectifs. Cependant, en Espagne, ces activités sont perçues comme un moyen informel de contribuer au développement de l'élève plutôt que comme un apport direct à l'apprentissage des matières de son programme. On note la même philosophie en Lituanie [9]. De sorte que, si l'éducation culturelle est empreinte de nombreuses disparités au sein d'un même pays, les politiques culturelles de chaque pays européen varient également, n'attribuant pas le même rôle ou la même importance à ces enseignements, créant de nouvelles

[9] Réseau Eurydice (2009). *L'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe*.

inégalités et, conséquemment, une difficulté d'harmonisation.

Jan[10] nous explique que lorsqu'il était au lycée, peu d'activités culturelles étaient proposées en dehors du programme académique obligatoire, et même celles-ci étaient rares. De plus, il existait des clubs extra scolaires rattachés à son lycée mais la communication sur leur existence était si minime que seulement un nombre restreint d'élèves en avait connaissance. Selon lui, ce n'est pas la faute à part entière de l'école mais plutôt du budget qui leur est alloué chaque année par l'État et le fait que le gouvernement allemand ne rende pas obligatoire le suivi d'une activité extrascolaire ou d'un enseignement culturel autre que ceux de base.

« *For me there weren't a lot of cultural school activities and if so they were not advertised or mandatory. In a broader sense of culture, education is necessary, but from my experience you are only going to museums or so once a year if not at all, and it's always part of the curriculum. Then after graduation or during my last years of high school, I realized that my school was offering some activities (clubs) after school but they were tiny and students were not well informed about them. I think it was like that because there is not a lot of budget given to those kinds of activities. So, I would say that schools should do more, there is room for improvement. But from the school itself I'm not sure if there is a way to do better, it's the budget allocated to schools that should be increased and it is the problem of ministries.* »[11]

Jan, 28 ans, allemand.

Si l'enseignement semble de qualité en Europe, il reste qu'il est loin d'être homogène ; les approches, valeurs, priorités données dans les programmes scolaires diffèrent d'un pays à l'autre, ou parfois même d'une région à l'autre, ce qui rend difficile toute généralisation sur la sensibilisation des élèves aux arts et à la culture.

Les bonnes pratiques au niveau européen.

Le modèle nordique.

Le système éducatif nordique semble bien plus avancé au niveau de l'inclusion de l'enseignement aux pratiques culturelles que le reste des pays européen. Le Danemark et les Pays-Bas, notamment, encouragent la coopération entre les établissements scolaires et les institutions culturelles afin d'améliorer le contenu des activités

[10] Agent de conformité/gestionnaire de risques, 28 ans.

[11] Interview réalisée par M. ABEL le 15 décembre 2022.

artistiques extracurriculaires et de développer de nouvelles méthodes de travail créatives dans les établissements scolaires.

Suède.

Les écoles suédoises sont organisées et financées par les municipalités, elles suivent toutes le même programme national (*läroplanen*), sous la supervision de l'Inspection scolaire suédoise (*Skolinspektionen*)[12]. Les municipalités sont responsables des écoles de musique et des centres extra scolaires liés à la culture à travers de vastes programmes d'éducation musicale et artistique. L'art, l'artisanat et la musique sont des matières intégrées à l'école et obligatoires pendant les neuf premières années (de six à seize ans environ).

L'enseignement supérieur relève quant à lui de la responsabilité du gouvernement national qui finance l'enseignement artistique supérieur dans les universités. Le ministère de l'éducation et de la recherche est chargé plus précisément de l'éducation artistique et culturelle. Ces dernières années, les politiques éducatives et culturelles ont pris une place grandissante dans les programmes de formation des artistes et des acteurs au niveau universitaire. La participation et l'accès à la culture est l'un des objectifs les plus importants de la politique culturelle suédoise, avec l'ambition de renforcer la créativité et de permettre au public d'accéder aux arts et à la culture.

L'État suédois permet également aux universités d'attirer son attention sur différents projets culturels que les établissements voudraient mettre en place pour leurs étudiants à travers le programme ***« École créative »*** (*Skapande skola*). Ce programme existe depuis 2008 et il permet aux municipalités et autres directeurs d'école de demander des subventions au Conseil suédois des arts pour renforcer le rôle de l'école dans l'éducation et la formation des jeunes à l'art et au monde professionnel de la culture. En 2021, un montant de 196 millions de couronnes suédoises avait été alloué au fonctionnement de ce programme.

L'enseignement supérieur artistique est gratuit ou de nombreuses bourses ou prêts d'étude peuvent être allouées. En effet, le Conseil suédois de la recherche offre des bourses spécifiquement destinées à des projets de recherche artistique. L'enseignement du *design* et des médias est représenté dans la plupart des universités et collèges universitaires et s'est considérablement développé au cours des deux dernières décennies. Quelques universités proposent des cours de création littéraire ou une formation doctorale de

[12] Association of the Compendium of Cultural Policies and Trends, "*Compendium of Cultural Policies and Trends*" 20th edition 2020, p-43. Last update december 2021.

troisième cycle dans le domaine des beaux-arts.

Quatre collèges universitaires de Stockholm proposent uniquement un enseignement artistique, tel que le Collège universitaire des arts, de l'artisanat et du design (*Konstfack*)[13], le Collège universitaire royal des beaux-arts (*Kungliga Konsthögskolan*)[14]. Le 1er janvier 2014, le Collège universitaire de danse et de cirque, le Collège universitaire de cinéma, radio, télévision et théâtre, et le Collège universitaire d'opéra ont fusionné pour former la nouvelle Université des arts de Stockholm (*Stockholms konstnärliga högskola*)[15].

Les écoles professionnelles (*yrkeshögskola*) font partie du système éducatif qui a été réformé en 2015 pour lui donner sa forme actuelle. Dans le domaine des arts et de la culture, il existe trois catégories principales : les écoles préparant à l'enseignement artistique de niveau universitaire, l'enseignement professionnel pour travailler dans le secteur des arts et de la culture, et l'enseignement professionnel pour travailler dans le secteur du patrimoine[16]. En 2019, un total de 2 880 étudiants a été admis dans les écoles professionnelles dans le domaine des arts et de la culture (statistiques de *Statistics Sweden*, SCB)[17].

Il faut également évoquer les activités extra-scolaires que le taux horaires des écoles permet aux jeunes de fréquenter. Les écoles de musique municipales se concentrent sur les activités extrascolaires pour les écoliers et constituent l'un des principaux domaines d'activité culturelle au niveau municipal. Depuis les années 1990, leurs activités se sont étendues de la musique classique à une large sélection d'expressions culturelles, y compris des sujets tels que la musique, la danse, l'art dramatique, le théâtre et l'art, la musique restant le sujet le plus couramment proposé. Le nombre d'étudiants a augmenté régulièrement depuis l'an 2000. En 2018, les écoles municipales de musique et de culture comptaient 237 000 élèves, soit 10,5 % des enfants et des jeunes âgés de 6 à 19 ans[16]. De nombreuses écoles de musique et de culture organisent également des activités ouvertes qui ne sont pas incluses dans ces chiffres. L'Association suédoise des autorités locales et des régions estime que plus de 500 000

[13] *Konstfack - Konstfack* : *Konstfack* ou Université d'arts, de l'artisanat et du design est une école à Stockholm.

[14] Royal Institute of Art. (2021b, novembre 4): L'Institut royal des arts est un établissement d'enseignement supérieur artistique de premier plan situé à Stockholm, dont la longue tradition artistique remonte à 1735. Aujourd'hui, l'institution est une organisation publique qui dépend du ministère de l'éducation.

[15] *Stockholm University of the Arts, SKH - artistic research, circus education, dance education, film education, opera education, performing arts education, radio education, television education, film school.*, uniarts.se.

[16] Association of the Compendium of Cultural Policies and Trends, "*Compendium of Cultural Policies and Trends*", 20th edition 2020, p-44. Last update december 2021.

[17] *Major differences between sexes among students in arts and cultural programmes.*, Statistiska Centralbyrån.

élèves ont participé à de telles activités en 2018. En 2016, une subvention nationale de 100 millions de couronnes suédoises a été introduite pour les écoles de musique et de culture. Les dépenses municipales pour les écoles de musique et de culture se sont élevées à 2,64 milliards de couronnes suédoises en 2019[18].

Danemark.

Selon B. JUNCKER (2012)[19], dans les politiques et la communication culturelles des pays nordiques, les relations dynamiques entre la tradition populaire pratiquée dans la vie quotidienne et les expériences et développements artistiques sont le point crucial. La dimension esthétique-symbolique est l'*alpha* et l'*omega* de la culture des enfants. Elle surgit quand on joue, quand on rit ensemble, quand on est absorbé par un livre, un spectacle, un film, un concert, impliqué dans une discussion passionnante. Lorsqu'on arrête de jouer, de lire, d'écouter, de discuter, elle s'estompe.

Le Conseil danois des arts et le Réseau danois pour les enfants et la culture soulignent que tous les enfants ont le droit de vivre des expériences culturelles passionnantes, stimulantes et enrichissantes, parce que les expériences culturelles les inspirent, éveillent leur curiosité pour quelque chose de nouveau et d'intéressant et les développent en tant qu'êtres humains. Le réseau danois pour les enfants et la culture parle des enfants en tant qu'êtres d'art et de culture.

En 2014, le ministère de la Culture a lancé trois stratégies pour la rencontre des enfants et des jeunes avec l'art et la culture[20]. Les trois stratégies comprennent des initiatives telles que, les valises destinées aux familles en difficulté économique ou sociale, un soutien aux services culturels locaux pour faciliter le contact entre les écoles et les institutions culturelles et l'élaboration de catalogues de bonnes pratiques. Afin de mettre en œuvre ces stratégies, un certain nombre de nouvelles initiatives et de modèles de coopération entre, par exemple, les écoles, les institutions de garde d'enfants et les institutions culturelles ont été mis en place. Tout cela dans le but de développer et de renforcer les activités culturelles et les rencontres avec l'art proposées aux enfants et aux jeunes. Ce programme pour la jeunesse présente des ateliers et des projets éducatifs avec des artistes de pays en développement. Il met l'accent sur les ateliers créatifs dans le cadre de formes d'art nouvelles et expérimentales.

---

[18] Conseil suédois des arts 2019 ; Agence suédoise pour l'analyse culturelle 2020.

[19] B. JUNCKER, *Cultural policies in their own right ? A critical View on Nordic Cultural Policies addressing Children and Young People. Royal School of Library and Information Science*, July 2012. At the International Conference on Cultural Policy Research – Barcelona, Spain.

[20] *Strategies for children and young people encounters with Arts and Culture*, UNESCO, 2014.

Parmi les initiatives liées à l'éducation artistique, il convient de mentionner le programme ***« Maison des artistes »***[21]. Le Conseil danois des arts soutient les écoles qui coopèrent avec des artistes professionnels dans les domaines de la littérature, des arts du spectacle, des arts visuels et de la musique. L'objectif principal du programme ***« Maison des artistes »*** est de donner aux élèves un aperçu du travail esthétique et artistique et des processus créatifs. Un accord de remboursement entre l'État et les municipalités a également été établi pour garantir l'accès de tous les enfants aux représentations théâtrales dans les écoles.

Enfin, l'une des initiative les plus importantes reste le ***« Live Music in the Schools »*** (musique vivante dans les écoles). Le LMS est une organisation à but non lucratif financée par le Conseil danois des arts, qui vise à offrir de la musique live de haute qualité aux écoles de tout le Danemark. Cela se fait par le biais de concerts scolaires, de visites de musiciens et de compositeurs dans les classes et d'autres activités qui permettent aux élèves de mieux comprendre la scène musicale professionnelle. Le Danemark n'est cependant pas le seul pays à sensibiliser les jeunes à la culture à travers l'éducation et la stimulation musicale. De nombreux pays européens se tournent vers cette discipline qui semble faire l'unanimité auprès des jeunes.

La musique au cœur des politiques culturelles des pays européens en faveur de la jeunesse.

On peut constater que malgré un enseignement disparate de l'art et de la culture dans les établissements scolaires européens, un domaine fait consensus : la musique. En effet, elle est au centre des activités culturelles prônées à l'école dans toute l'Europe ; elle fait d'ailleurs partie du domaine obligatoire dans presque tous les pays européens.

Elle fait donc l'objet de nombreuses politiques publiques. En Suisse par exemple, la Constitution fédérale a donné la permission à l'État de promouvoir l'art et la musique dans le secteur de l'éducation, d'ailleurs le dernier message culturel suisse (2021-2024) mentionne ***« l'importance des arts -***

[21] *Access to a Diversity of Cultural Expressions through Initiatives Focused on Special Groups - Children and Youth*, UNESCO, 2012.

et en particulier de la musique - dans le cadre de la scolarité ».

Des incitations à la collaborations entre écoles et organismes d'enseignement extra-scolaires.

Les politiques publiques liées à l'apprentissage musical des élèves peuvent également se concentrer sur la collaboration entre établissements scolaires et structures indépendantes.

En Belgique, dans la Communauté flamande, une part importante de la sensibilisation culturelle des jeunes prend place à travers l'enseignement artistique à temps partiel fourni dans cent-soixante-cinq académies.[22] Certaines enseignent les arts dramatiques, la danse et les arts audiovisuels, mais soixante-dix-neuf d'entre elles enseignent exclusivement la musique et vingt-quatre l'intègrent à l'apprentissage des arts visuels. Bien que cet enseignement à temps partiel ne concerne pas exclusivement la jeunesse, 75% des participants en 2019-2020 avaient néanmoins moins de dix-huit ans.

Les évaluations d'éducation artistique et culturelle (EAC) comme révélateur de talents musicaux.

Dans certains pays, les évaluations d'éducation artistique permettent de repérer les élèves ayant des talents artistiques.[23] Selon le rapport Eurydice, il existe en Autriche huit *Gymnasium* spécialisés dans l'enseignement musical pour les enfants montrant des talents particuliers pour la musique, qui collaborent avec les académies de musique et les conservatoires. Au niveau secondaire inférieur, certaines écoles ont des filières d'études spécialisées dans l'éducation artistique qui attirent et promeuvent les enfants particulièrement talentueux. La participation de ces élèves à des concours régionaux, nationaux et internationaux est notamment encouragée en Estonie, en Grèce, en Lettonie, en Lituanie, en Roumanie et en Écosse, dans l'objectif de stimuler ces élèves et favoriser le développement de leurs capacités.

En dehors des écoles : des initiatives publiques pour l'enseignement extrascolaire de la musique.

En plus de faire l'objet de politiques publiques dans le cadre scolaire, la musique est également représentée de manière

[22] *Chapters | Compendium of Cultural Policies & Trends.*

[23] Réseau Eurydice (2009). *L'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe.*

importante dans les activités extracurriculaires[24].

C'est le cas par exemple des *Musikschulen* (écoles de musique) en Autriche et en Belgique germanophone, qui proposent un enseignement musical indépendant de celui des établissements scolaires ordinaires – même si celui-ci peut parfois à l'approfondissement de l'apprentissage scolaire.[25]

En Suisse, après le passage d'une nouvelle disposition constitutionnelle (Art. 67a de la *Constitution*), l'éducation musicale des jeunes a été remise sur le devant de la scène publique. Dans cette perspective, le programme ***« jeunesse et musique »*** créé par le Message Culturel de 2016 a entraîné la mise en place de cours et de camps de musique pour les jeunes.[26] Depuis lors, le nombre de jeunes participant au programme n'a cessé d'augmenter : en 2018, 20 000 enfants et adolescents ont été recensés.

Villeurbanne : capitale française de la culture.

La ville de Villeurbanne, capitale française de la culture en 2022, est également une illustration intéressante des bonnes pratiques naissantes autour de l'apprentissage culturel et artistique. Dans le cadre des politiques publiques de la ville, de nombreux projets promouvant la culture à l'école ont été mis en place au cours de l'année 2021.

S. TRON, adjointe au maire de Villeurbanne chargée de l'éducation, considère l'école comme un lieu d'émancipation au sein duquel la ville souhaite ***« mettre l'accent sur la créativité en aménageant et en animant les bibliothèques et en agençant les classes d'accueil »***[27]. C'est dans cet esprit qu'est né le projet des *Minimixes*, qui consiste à transformer les bibliothèques centres de documentation (BCD) en espaces d'éducation à la culture, voués à accueillir toutes les formes d'art, à éduquer aux médias et cultures scientifiques, et aussi à disposer d'outils numériques pour un apprentissage de la culture et des méthodes digitales, ainsi que pour une recherche facilitée (se pose ici la question de l'accès à la culture).[28] Ce projet, lancé dans 14 groupes scolaires durant l'automne 2021, est destiné à être déployé dans toutes les écoles publiques de la ville d'ici 2026. Ce réagencement prévu par le projet *Minimixes* a été construit dans une démarche collaborative avec les enseignants et les élèves, qui ont chacun pu s'exprimer

[24] *Ibid.*
[25] *Ibid.*
[26] *Chapters | Compendium of Cultural Policies & Trends.*
[27] *Ecole Infos : Lettre d'information de la ville de Villeurbanne, N°10, Mars 2021*
[28] *Minimixes : la culture fait école.*

sur l'avancée des aménagements. Un exemple concret : dans l'école élémentaire Louis-Armand, des supports pour écrire ou consulter des tablettes ont été intégrés, et il est ressorti une volonté de polyvalence pour permettre un usage mixte à la fois scolaire et récréatif[27].

Mais le projet n'est pas seulement un projet de réagencement des BCD, il passe aussi par leur valorisation en tant que lieux de culture : ainsi, de nouveaux projets en lien avec le livre ou d'autres pratiques artistiques devraient voir le jour. La Fête du livre Jeunesse en est un exemple concret. S. TRON a de plus évoqué la possibilité pour les BCD d'héberger des ***« résidences d'artistes »***, et de bénéficier de la présence de médiateurs culturels, qui animeraient les lieux pendant le temps scolaire et périscolaire.[29]

Ce type d'initiative participe à la démocratisation de la culture dans les écoles. En effet, selon P. GERMAIN-THOMAS[30], la collaboration avec les artistes fait l'objet d'un fort consensus en termes de démocratisation de la culture dans les établissements scolaires, au sens où seule l'école obligatoire pourrait offrir à tous l'occasion d'une rencontre avec des univers artistiques peu médiatisés et souvent éloignés des pratiques individuelles et habituelles des jeunes. Les enquêtes de terrain de l'auteur depuis 2013 mettent d'ailleurs en évidence un enjeu crucial de l'apport de l'art à l'école : la dimension relationnelle. Interviewée par l'auteur en mai 2021, une artiste chorégraphe évoquait la relation comme outil principal de l'artiste. Le partage à travers l'art permettrait ainsi aux autres de mieux se connaître, de se confronter à soi-même comme à autrui. Cela permettrait, en somme, de libérer l'expressivité de chacun, de mieux se concentrer et de transformer le regard que les élèves portent sur leurs enseignants et leurs camarades.

[29] *Ibid*.

[30] P. GERMAIN-THOMAS, *Les artistes et l'école, histoire d'une rencontre, Université catholique de l'Ouest, Anger. "Le français aujourd'hui"*, Armand Collin, 2022/4 N°219, pages 13 à 28

Avec l'avancée technologique et l'ère du tout numérique, les établissements scolaires se trouvent sous une contrainte d'évolution en accord avec les pratiques sociétales.

L'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans le programme d'EAC est encouragée au niveau européen, par deux tiers des pays. Pour exemple, en Estonie, un programme scolaire (*Anima Tiger*) permet d'offrir des cours sur différents aspects de l'animation. Ce programme assiste également les écoles dans l'obtention de l'équipement requis, et organise des compétitions de films d'animation pour les élèves. En Autriche, le programme *FutureLearning* encourage diverses initiatives et projets culturels, tels que le *Musée en ligne* et *net-music.at*. Ce programme est parrainé par le ministère fédéral de l'éducation, des arts et de la culture. Il existe depuis plus de 25 ans, et a pour objectif de fournir aux élèves et aux enseignants des possibilités d'analyse approfondie de l'art et de la culture au niveaux régional, national.

Concernant les ressources électroniques au sein des établissements scolaires, on constate que sept pays sortent du lot[31] : la Communauté flamande de Belgique, la Tchéquie, la Grèce, l'Espagne, la France, Malte et la Slovénie. En Espagne, le ministère de l'éducation, des politiques sociales et du sport, via l'Institut supérieur de formation et de ressources en ligne pour les enseignants (ISFTIC) ainsi que certaines communautés autonomes, fournissent aux acteurs éducatifs diverses ressources pour enseigner les arts par le biais des nouvelles technologies.

[31] Réseau Eurydice (2009). *L'éducation artistique et culturelle à l'école en Europe*.

CULTURE & NUMÉRIQUE

« Les jeunes ne sont intéressés que par le numérique. »

L'idée que les jeunes ne s'intéressent qu'au numérique est une généralisation simpliste et réductrice. Bien que l'usage des technologies numériques fasse partie intégrante de la vie des jeunes d'aujourd'hui, cela ne signifie pas que leur intérêt pour les autres formes d'expression culturelle ait diminué. Les jeunes continuent d'apprécier les activités culturelles traditionnelles telles que les concerts, les expositions, les films, les livres, la danse et le théâtre, et d'y participer à travers leur éducation ou leur engagement associatif.

Il est néanmoins juste de dire que le monde du numérique est plus familier aux natifs du digital qui ont grandi avec internet - même si cette croissance s'est faite à différentes vitesses, avec des pratiques et des sphères sociales très différentes qui ont évolué dans le temps. Comment penser l'actualité du numérique dans le rapport des jeunes à la culture ?

Réalité(s) étendue(s) : quelle définition ?

La réalité virtuelle est souvent anticipée comme un bouleversement inévitable des pratiques socioculturelles de la population mondiale, comparable dans l'ampleur à l'invention et la généralisation du téléphone portable[32]. Néanmoins, son apparition dans le secteur est en fait une question doublement complexe, d'abord à cause de la variété de forme que celle-ci peut prendre, et ensuite parce que l'ampleur supposée de la révolution reste à démontrer.

Il faut ainsi distinguer la réalité augmentée (AR), qui recouvre le monde réel avec des extensions numériques au travers d'un certain nombre d'outils digitaux, de la réalité mixte (MR), qui permet aux individus de manipuler des objets ou images générées par ordinateur dans le monde réel, en temps réel. La réalité étendue (XR), enfin, est un terme parapluie couvrant toutes les formes de réalité altérée par le digital. La réalité virtuelle, celle dont nous entendons le plus parler, concerne en fait un type spécifique de réalité étendue qui immerge complètement l'individu dans un monde virtuel, généralement au moyen de casques VR

[32] Global Data enregistrait un marché de la VR seule à près de 5 milliards de dollars en 2020 et à 7 milliards en 2021. Le même rapport anticipe une augmentation à 50 milliards de dollars d'ici 2030, avec une demande de plus en plus importante de la part des entreprises. Un autre rapport de AR Insiere situe le marché de la VR à 12 milliards en 2022, et à 31 milliards pour l'AR et la VR cumulé.

coûteux possédés par un petit nombre de foyers.

Ces nouvelles formes du numérique plaisent-elles vraiment, et à qui ? Est-ce qu'il faut faire de la réalité virtuelle pour attirer les jeunes ?

L'INTERACTIVITÉ.

L'interactivité comme médiation culturelle.

Traditionnellement, les matériaux numériques interactifs ont pour fonction de servir de moyen de médiation culturelle. Le responsable numérique de la société privé d'actionnariat public France Muséums, S. COTTE, remarque par exemple le fort développement de pratiques comme les dispositifs interactifs et le podcasting qui étaient encore expérimentales il y a dix ans, et qui sont devenus des attendus[33].

Dans cette approche, le numérique a pour fonction de *prolonger* l'expérience culturelle au-delà de son champ traditionnel. Elle s'inscrit ainsi dans une double tendance générale au sein des politiques culturelles, qui se réfère d'une part au paradigme de l'excellence, qui fait de la qualité une *valeur auto-référentielle* de la légitimité sociale d'un artefact culturel, et d'autre part au paradigme de la démocratisation de la culture, dont l'objet est de *faciliter* l'accès du plus grand nombre à des biens culturels de haute qualité.

Bien que les dispositifs numériques et digitaux semblent améliorer positivement la qualité de l'expérience des publics, il faut cependant reconnaître certaines limites : d'abord, il existe une tension entre l'objet culturel comme épicentre de l'expérience, notamment dans les musées, et l'expérience subjective du public qui valorise l'objet pour l'expérience qu'il lui communique. A ce titre, les médiations culturelles digitales introduisent une série de distorsions qui renversent la relation de pouvoir entre ceux qui possèdent l'objet culturel, et ceux qui ne le possèdent pas[34].

D'autre part, certaines performances sous-optimales dans le secteur de la réalité virtuelle doivent nous inviter à questionner le rapport du tout-digital avec la culture. Dans un secteur où les sensations des individus sont aussi centrales, ne faut-il pas ménager un espace pour l'objet et sa matérialité, pour l'épaisseur sensible de

[33] France Muséums.

[34] L'existence de ces décalages est attestée très tôt dans l'histoire des études ethnographiques sur la relation entre médiation et culture digitale, en particulier pour les musées. Voir Interactivité et médiation dans l'usage des multimédias de musées, Geneviève Vidal, 2003.

l'expérience ? Il faut mettre en parallèle la tendance à l'expansion du marché global de la réalité virtuelle, majoritairement investi par les entreprises qui cherchent à augmenter leur productivité, avec la diminution du nombre de ventes de casque de réalité virtuelle[35].

L'interactivité comme expérience sensorielle.

On constate ainsi l'émergence d'un nouveau rapport à l'interactivité, concomitante du développement du vaste spectre de ce qu'on appelle réalité virtuelle ou augmentée[36]. Ces nouvelles technologies invitent les différents secteurs qui participent à la culture à proposer des expériences toujours plus immersives et sensibles, déplaçant ainsi le focus de l'interactivité au-delà de l'objet culturel traditionnellement considéré comme finalité de la médiation du fait de sa valeur en soi.

Dans le secteur de l'audiovisuel, Arte a lancé Arte 360 depuis 2016[37], une application qui lui permet d'héberger des reportages et productions à 360°. Le Rapport de la mission sur la réalité virtuelle et la réalité augmentée commandé par le Ministère Français de la Culture offre un panorama synthétique saisissant de ces nouvelles pratiques, à travers l'énumération et l'analyse de ces cas qui font de plus en plus valoir l'expérience culturelle comme réalité autonome de l'objet qu'elle est censée remédier.

Les expériences immersives de la société « *Emissive* » font partie des exemples les plus éloquents de cette nouvelle tendance[38], mais on en trouve d'autres exemples dans certains musées, tel que l'Hôtel de la Marine dont le décor sonore implémenté grâce à un suivi en temps réel de la position du casque dans le musée excède de loin ce qui se faisait alors avec les audioguides (beaucoup plus dépendants des actions du visiteur, et donc moins immersifs)[39].

L'interactivité avec le numérique se présente donc comme un inconditionnel de la médiation culturelle : fortement attendue

[35] Un article du Journal du Net renvoie à la conséquente étude de marché réalisée par Global Data. L'exemple des Google Glasses est une bonne illustration des tendances économiques réelles.

[36] L'utilisation de ce vocabulaire est problématique et variable. Il recouvre l'ensemble des pratiques qui brouillent la frontière entre les univers digitaux et le « *réel* » (notion dont la délimitation n'est pas moins problématique).

[37] Arte 360.

[38] Expériences de la société Emissive.

[39] L'expérience de l'Hôtel de la Marine.

par les publics, elle est moins un enjeu de différenciation qu'un outil de facilitation d'accès aux objets culturels. L'enjeu de cette différenciation d'un acteur culturel par rapport au reste du secteur réside en fait plutôt dans des dynamiques autres, qui relèvent de l'exploration artistique - et donc des lieux où l'on repense la culture, nécessairement extérieurs à la forteresse du pouvoir. C'est aux acteurs qui *font* effectivement la culture d'imaginer comment on peut mobiliser le son, l'espace et la lumière pour produire une expérience complètement nouvelle.

Dans ce cadre, il paraît difficile voire absurde de recommander des bonnes pratiques aux acteurs culturels vis-à-vis de l'introduction du numérique. Il est possible, à la rigueur, de constituer une « ~~toolbox~~ » du marketing digital qui énumèrent les techniques et mots-clefs susceptibles de capter l'attention des plus jeunes et recensent les canaux de communication les plus utilisés par eux.

La culture à la demande – plateforme de streaming.

Avec l'essor du numérique, une nouvelle forme d'intermédiation de la demande à l'offre s'est installée, qui a cherché à tirer parti de la puissance des algorithmes pour révolutionner la consommation des biens et services. Cette nouvelle composition des rapports sociaux et économiques s'est installée sous le nom de « ***capitalisme de plateforme*** », modèle que les entreprises ont su exploiter pour transformer leurs secteurs, voire carrément en inventer un nouveau[40]. Facebook est parvenu à vendre l'interaction sociale à travers l'économie du like, *Youtube* est une plateforme collaborative de partage de contenus et *AirBNB* s'est imposé en partenaire obligé des vacances de la majorité des gens.

Il ne serait pas correct de dire que la culture s'est « ***uberisée*** », puisque les plateformes de streaming comme *Disney+*, *Hulu* ou *Netflix* ne jouent pas uniquement un rôle d'intermédiaire fluides : ceux-ci ont aussi endossé un rôle de création proactive de nouveaux contenus cinématographiques et culturels. Mais la notion de « ***plateforme*** » doit être comprise, en un sens plus large que la forme économique théorisée par N. SRNICECK[41], à travers le recours croissants aux « ***infrastructures numériques*** » pour mettre en contact non seulement des groupes ou individus qui proposent un service avec des groupes ou individus qui les recherchent,

[40] Le capitalisme de plateforme.

[41] N. SRNICECK, *Le capitalisme de plateforme. L'hégémonie de l'économie numérique* (2019) acte une véritable prise de conscience de ce qui peut être compris derrière ce terme portemanteau.

mais encore des publics avec des contenus qui les intéressent. En marketing, les évolutions les plus récentes proposent même de centraliser les éléments marketing sur une même ***« plateforme »*** qui permet une gestion ***« omnicanale »*** à même de ***« diffuser les médias et contenus idéaux »*** auprès des clients[42].

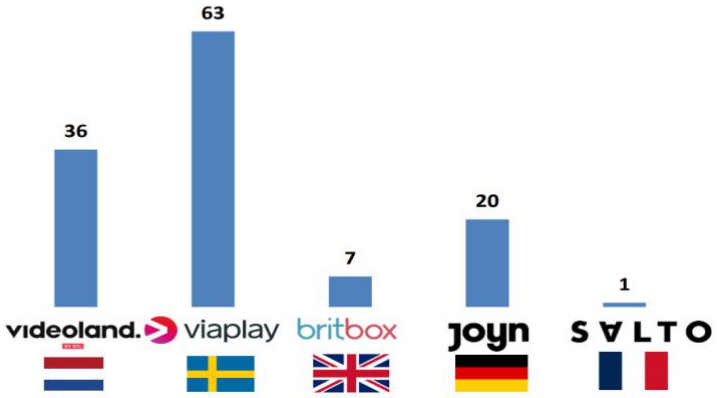
Lancée en 2008 par la Commission Européenne, *Europeana* est un exemple ambitieux de plateforme publique dont le fonctionnement est analogue à celui d'une plateforme privée, mais dont les fins visent le bien public plutôt que la rentabilité financière. Issue d'un projet nommé *The European Library* et débuté en 2006, cette structure a pour but la collecte et la gestion des métadonnées[43] associée à des contenus numérisés de haute qualité mis en ligne par les musées européens. Elle est gouvernée par les membres de différentes associations de préservation du patrimoine à travers la Fondation *Europeana* est une opportunité inégalée de mise en relation d'institutions distantes. Agglomérant logiques de réseau et exploitation des plateformes numériques, *Europeana* fait figure de projet culturel européen le plus ambitieux à l'échelle de l'Union de ces dix dernières années. Pourquoi les politiques publiques se sont-elles abstenues de tirer parti des plateformes numériques, quand les acteurs privés s'y sont installés de plain-pied depuis plus de dix ans ?

Il existe déjà des réseaux d'acteurs culturels européens en phase de coordination à travers l'Europe. Ces hyper-structures associatives ou privées forment la base d'un terreau fertile pour des appels à projet ambitieux, tel que la création d'une plateforme numérique européenne mettant en avant les festivals et autres grands évènements nationaux, avec redirection vers les pages des organisateurs. On peut imaginer un nouvel ***« Erasmus de la culture »*** qui prenne appui sur ces plateformes de référencement, propre à attirer les publics en centralisant commodément l'information culturelle en un seul et même endroit.

Ces plateformes pourraient aussi être utilisées pour le streaming de contenus média en haute qualité, en soutenant des acteurs européens émergents tel que *Viaplay*[44], le service de streaming suédois meneur du marché dans onze pays européens, *Videoland*, service de streaming au Pays-Bas ou *Joyn* en Allemagne. Il est au demeurant intéressant de constater que la popularité de ces services est proportionnelle à leur capacité à financer de nouveaux programmes, comme le manifeste nettement une étude transnationale du CNC[45].

[42] Théorie du marketing à l'air numérique.
[43] Les métadonnées sont des données contextuelles, tel que la date, la localisation ou la description du contenu d'une photo.
[44] Viaplay n'est pas encore disponible en France.
[45] *Observatoire de la vidéo à la demande* du 27 janvier 2023

Nombre de programmes développés (incluant les renouvellements) par la plateforme locale sur les 12 derniers mois



Le projet d'intégrer les stratégies de plateforme aux politiques culturelles apparaît encore plus attrayant quand on prend le temps d'écouter les jeunes. Dans les entretiens qualitatifs que nous avons menés, le projet de création d'une plateforme qui rassemble toute l'offre culturelle d'un lieu est revenu spontanément à plusieurs reprises.

Pour Jan, *Compliance Officer* à Frankfurt très conscient de la grande diversité culturelle offerte par son milieu de vie, le manque d'informations est le principal obstacle à sa participation aux évènements culturels autour de lui ; Natalia, réalisatrice ukrainienne habitant à Lyon, souligne la nature très fermée des cercles de jeunes réalisateurs qui ne partagent leurs travaux qu'à un très petit nombre d'individus ; enfin, Solène est une étudiante en licence de droit qui aimerait une plateforme capable de jouer le rôle de ***« catalyseur »*** de toute l'offre de ce qui se passe en ville, chaque semaine.

Les plateformes numériques peuvent être réappropriées par les acteurs publiques pour servir à mettre en relation des publics avec des œuvres culturelles vivantes et actuelles, construites par des structures culturelles indépendantes avec leur expérience de terrain, susceptible de garantir l'adéquation des envies des jeunes avec l'offre proposée.

Le Métavers.

Le métavers est la figure ambiguë de la révolution produite par la réalité virtuelle. En tant que tel, il mérite un traitement distinct puisqu'il constitue une synthèse entre la création d'une plateforme comme lieu de rencontres entre groupes d'individus, et la technologie immersive de la réalité virtuelle.

Le concept de métavers est imaginé pour la première fois en 1964, d'abord par P. K. DICK dans *Simulacres* puis par D. F. GALOUYE, auteur de science-fiction de moindre ampleur qui en raffine le concept dans son *Simulacron 3* de juillet de la même année. Le mot ne sera utilisé véritablement qu'en 1992 par N. STEPHENSON dans *Le Samouraï Virtuel*, mais force est de constater la place qu'occupe déjà la possibilité des mondes digitaux dans l'imaginaire collectif, mais aussi dans le discours des intellectuels de l'époque de P. K. DICK et D. F. GALOUYE.

J. BAUDRILLARD est un philosophe français contemporain célèbre pour ses analyses sociétales, et notamment sur la notion de simulacre dans *Simulacres et Simulation*, publié en 1981. Selon lui, la société contemporaine est caractérisée par la prévalence des simulacres, qui ont remplacé la réalité elle-même. Il décrit quatre stades du simulacre, du plus simple au plus complexe :

1. La copie fidèle d'une réalité qui existe déjà (par exemple, une photographie).
2. Une imitation qui ne correspond à aucune réalité préexistante (par exemple, une statue).
3. Une fausse représentation qui prétend être réelle (par exemple, un décor de cinéma).
4. Un simulacre absolu qui n'a plus aucun rapport avec la réalité, mais qui est perçu comme réel (par exemple, la télévision).

L'accumulation de ces simulacres (surtout la publicité) est pour J. BAUDRILLARD un objet d'inquiétude car il craint qu'en brouillant la distinction entre la réalité et la fiction, la société ne puisse plus se rassembler autour d'un monde commun. Le danger du métavers serait ainsi similaire à celui qu'on impute encore parfois aux jeux vidéo[46]

Mais il faut garder à l'esprit que l'analyse de J. BAUDRILLARD se rapproche beaucoup plus de la notion de spectacle chez G. DEBORD, que du *Simulacron 3* de D. F. GALOUYE. Contrairement à J. BAUDRILLARD, le philosophe français post-structuraliste G. DELEUZE a proposé une vision plus positive de la relation entre simulacre et société. Un simulacre n'est pas simplement une copie trompeuse de la réalité, mais plutôt une force créative qui génère des formes nouvelles, c'est-à-dire une force de différenciation et de transformation, plutôt que de reproduction ou d'imitation.

[46] La tuerie de Newton en décembre 2012 a notamment ravivé les discussions au cours de la désensibilisation des jeunes à la violence à cause des jeux vidéo. Un article de 2003 paru dans *Sociétés*, « Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne », relevait déjà l'opposition entre les inquiétudes des proches et la réalité.

C'est plutôt dans le sens deleuzien du simulacre que semblent aller nos enquêtes qualitatives. Simon est un étudiant Belge en droit à Liège qui fait partie de la petite niche d'individus très adeptes du métavers *VR Chat*. Il décrit son expérience dans une réalité virtuelle presque complète avec des termes très élogieux : elle a été ***« salvatrice »***, elle lui a permis de retrouver le fait d'être présent à côté d'autres personnes.

Cet espace, d'après son expérience, constitue aussi une véritable société parallèle, où les minorités sont très présentes. L'anonymat permis par l'avatar et la puissance imaginative qu'il débloque permet à des individus transgenres de se voir dans le corps de leur genre, ou même à des personnes de la communauté « *furry* » de se réinventer des identités animales en ligne. Le profil même de ces utilisateurs de l'espace virtuel semble assez particulier :

> « *Je suis quelqu'un qui rédige beaucoup. Mon grand plaisir, c'est d'écrire quelque chose et de le faire vivre aux autres* », explique Simon, qui est aussi un *aficionado* du jeu de rôle et un chef scout chevronné.

Le métavers devient ainsi un lieu de créativité et d'invention, qu'il serait intéressant d'analyser sous un angle sociologique et phénoménologique, du point de vue de la signification de l'espace[47]. Elle ouvre la porte à une réappropriation de la machine qui ne soit pas un effet de mode, mais un effort authentique et spontané pour concevoir des espaces architecturaux et numériques à même de provoquer de véritables émotions. Ainsi que le résume admirablement le rapport interministériel sur le métavers :

> « *Créer une scène élargie où le réel et le numérique s'imbriquent, sans transformer les spectacles en produits, c'est toute la difficulté du métavers culturel* ».

Critiques du métavers.

La réalité sensible que recouvre le métavers ne doit pas occulter la bulle médiatique et spéculative que recouvre l'utilisation du terme dans le marketing. L'effet de mode produit par le développement de technologies de réalité étendue de pointe a entraîné un enthousiasme démesuré qui

[47] Quelques études et thèses existent déjà autour du cas de *Second Life*, plus ancienne forme de métavers de 2012 sur laquelle on retrouvait également des gens issus de minorités, et notamment des handicapés moteurs qui y retrouvaient le sens de la liberté spatiale. D. KRISCHKE-LEITÃO et L. GRAZIELA GOMES, de l'université de Montréal, ont notamment réalisé une étude exhaustive de la sociabilité sur *Second Life* pendant le Covid. Voir *Second Life comme espace de sociabilité pendant la pandémie de COVID-19*, Anthropologica, 2021

n'a pas été sans conséquences réputationnelles et financières sur les entreprises. Certains métavers tels que *Decentraland*, le métavers d'inspiration libertarienne et dont l'attribution de parcelles de terrain est fondée sur la technologie blockchain, ont connu une forte baisse de popularité à cause de nombreux problèmes techniques[48]. Ces espaces apparaissent vides et dénués d'âme, car maintenus en vie par une volonté d'être à la pointe de l'innovation parfois au détriment du bon sens. *Kotaku*, l'un des plus grands journaux de revue en ligne de jeux vidéo, n'est pas plus tendre avec *Horizon Worlds*, le métavers de Meta qu'il qualifie de « *coquille vide de l'entreprise qui a plus en commun avec un bureau qu'un terrain de jeu, qu'avec tout autre type d'espace social dans lequel un être humain voudrait volontiers traîner* »[49].

La contradiction entre les retours sensibles, qui sont autant d'indications de bon sens humain et pragmatique, et les discours et analyses financières sur la réalité virtuelle[50] incite à une grande prudence. Des études tels que le rapport interministériel sur le métavers du gouvernement français[51] ou bien la publication de 2022 du *Pew Research Center*[52] fournissent des arguments éloquents en faveur d'une certaine retenue de bon sens aussi longtemps que l'existence de cas d'usage concrets ne sera pas établie.

L'information des jeunes européens.

Le rapport des jeunes européens à l'information.

Notre relation à l'information a été profondément transformée par le numérique, en particulier pour les jeunes qui sont les premiers à s'informer en ligne

En 2018, la Direction générale des médias et des industries culturelles (DGMIC) a commandé une étude à Médiamétrie portant sur les habitudes de consommation d'information des jeunes générations (âgées de 15 à 34 ans). Selon les résultats de cette étude, les jeunes Français sont très intéressés par l'actualité, avec 93% d'entre eux déclarant un certain degré d'intérêt pour les informations. De plus, l'étude montre que 71% des jeunes âgés de 15

[48] En dépit du discours élogieux tenu par un certain nombre de média conquis par le principe de la technologie bitcoin, les expériences réelles des individus en dehors de la communauté crypto sont beaucoup plus critiques.

[49] *Kotaku* sur *Horizon Worlds*.

[50] En 2022, face à l'effondrement de sa base d'utilisateurs, Meta cherche à rassurer ses actionnaires en annonçant que « Le Métavers est peut-être virtuel, mais son impact sera réel ».

[51] Rapport interministériel sur le métavers du gouvernement français.

[52] *The Metaverse in 2040*, par J. ANDERSON et L. RAINIE, regroupe les avis de 624 experts de tous les champs (juridique, technologique, commercial) pour imaginer ce que pourrait être le métavers. La moitié d'entre eux pense que le métavers ne sera pas une expérience beaucoup plus immersive et captivante que ce dont on dispose aujourd'hui.

à 34 ans consultent l'actualité quotidiennement via les réseaux sociaux, et que 32% d'entre eux utilisent exclusivement les réseaux sociaux ou les moteurs de recherche pour accéder à des contenus d'information en ligne.

Le 25 novembre 2022, une étude plus récente commandée par Ispos et Sopra Steria sur le rapport des jeunes français à l'information a révélé que, malgré tout, les médias traditionnels tels que la télévision restent les canaux privilégiés d'information pour les jeunes âgés de 16 à 30 ans. En effet, 40% des jeunes interrogés ont cité un média généraliste sur un support traditionnel, contre seulement 26% qui ont mentionné un média sur les réseaux sociaux. Cependant, les réseaux sociaux et les médias en ligne sont largement utilisés par les jeunes pour s'informer sur l'actualité, avec 94% des jeunes âgés de 16 à 30 ans utilisant au moins un réseau social ou média en ligne pour s'informer sur l'actualité, et 73% d'entre eux le faisant quotidiennement.

A l'échelle européenne, l'information par les réseaux sociaux par les jeunes continuent de gagner en popularité tandis que les médias traditionnels comme la radio ou la presse écrite perdent du terrain. Les jeunes générations ont en effet une consommation de contenus télévisuels ou radiophoniques nettement inférieure à celle des générations plus âgées. De plus, la presse numérique est devenue la norme pour les jeunes, remplaçant la presse écrite qui est devenue marginale. Les réseaux sociaux et les médias pourraient devenir des substituts progressifs des médias traditionnels, ce qui éloignerait les jeunes générations de la radio, de la télévision et de la presse écrite.

Le rapport *Recherche documentaire, la jeunesse européenne en 2021* commandé par la direction générale de la communication du Parlement européen, met en évidence ce constat. Le Parlement utilise des données recueillies dans le cadre de différentes enquêtes d'opinion menées entre novembre 2019 et juin 2021. Il met en lumière que 93 % des jeunes Européens utilisent Internet quotidiennement ou presque. En outre, les réseaux sociaux en ligne sont considérés comme l'un des principaux moteurs de la consommation d'Internet chez les jeunes, avec 82 % d'entre eux les utilisant quotidiennement et 9 % deux ou trois fois par semaine.

La révolution numérique a eu un impact sur l'utilisation des médias dans tous les pays de l'Union européenne, cependant, des inégalités subsistent entre les pays en termes d'accès à Internet, ce qui se reflète dans l'utilisation différenciée d'Internet par les jeunes.

Selon le même rapport, les taux les plus bas d'utilisation quotidienne d'internet parmi les jeunes se trouvent en Roumanie (82 %), en Croatie (84 %), en Lituanie (86 %)

et en Pologne (88 %), où les inégalités socio-économiques importantes peuvent limiter l'accès à internet pour les jeunes les plus défavorisés. Cependant, d'autres facteurs culturels pourraient également expliquer cette tendance. Dans trois de ces pays (à l'exception de la Roumanie), les jeunes sont plus susceptibles de lire la presse écrite et d'écouter la radio que dans des pays plus riches de l'Europe occidentale ou méridionale.

L'utilisation des réseaux sociaux chez les Européens varient en fonction de l'âge des personnes.

Les réseaux basés sur l'image comme YouTube, Instagram, Snapchat et TikTok sont nettement plus répandus chez les jeunes. 74 % des jeunes Européens déclarent avoir utilisé YouTube au moins une fois au cours de la semaine écoulée. Cela place YouTube en tête des plateformes des média sociaux les plus utilisées par les jeunes Européens, suivi de Facebook (70 %) et Instagram (65 %). De même, alors que 29 % des jeunes Européens utilisent TikTok, seuls 5 % des 31 ans et plus le font.

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION.

Face à la désinformation et à la révolution du numérique, l'éducation aux médias et à l'information (EMI) devient de plus en plus une nécessité. C'est même devenu un enjeu démocratique[53]. La principale question serait de savoir quelles pourraient être les actions permettant de développer l'esprit au niveau européen. Dès 1982, des organisations internationales comme l'UNESCO ont reconnu que les médias étaient des éléments importants de la culture dans notre monde contemporain. Ils ont aussi pris conscience de leur impact sur la participation active des citoyens dans la société[54].

On constate que les États européens sont fortement mobilisés sur cette question[55], tout d'abord à travers l'impulsion du Conseil de l'Europe puis de la Commission européenne. Plus de 939 dispositifs institutionnels, de la société civile ou privés ont été recensés. De nombreux pays, ont développé notamment des centres de l'information et des médias. L'engagement de la chaine culturelle européenne Arte est significative[56], elle a

[53] Rapport de la commission Les Lumières à l'ère numérique, BRONNER, Présidence de la République française, janvier 2022.
[54] Déclaration de Grunwald sur l'éducation aux médias, UNESCO, 22 janvier 1982.
[55] Cartographie des pratiques et des activités d'éducation aux médias dans l'UE-28, Observatoire européen de l'audiovisuel, Conseil de l'Europe.
[56] Rendez-vous du jeudi, Arty Farty avec A. PRADEL, directrice d'Arte Éducation, novembre 2022.

créé de nombreuses actions en EMI avec sa filiale Arte Éducation qui est chargée de développer des projets éducatifs. Elle propose 2 plateformes en France, en Allemagne et à l'international : Educ'ARTE, pour les collèges et lycées et ARTE Campus, pour l'enseignement supérieur et la formation des adultes.

Aussi, le média ENTR est une offre numérique 100% vidéo et 100% réseaux sociaux à destination des jeunes Européens disponible en 6 langues (français, anglais, allemand, portugais, polonais, roumain.) C'est un partenariat avec *Deutsche Welle* et une dizaine de médias de 6 pays européen. Il souhaite dresser des ponts entre les jeunes. Il propose une offre numérique paneuropéenne et multilingue qui permet de créer un nouvel espace de discussion sur notre présent et notre futur communs. Enfin, la plateforme LUMNI rassemble aussi l'ensemble de l'offre des acteurs de l'audiovisuel public français.

Les effets bénéfiques ont été prouvé en Finlande et dans les pays du nord de l'Europe en général et ils ont également été mesurés en France, où une étude a montré son influence positive sur la consommation de l'actualité par les jeunes[57].

En France, la place accordée par les pouvoirs publics à l'éducation aux médias et à l'information est de plus en plus importante. Des spécialistes de la question souhaitent en faire une grande cause nationale[53]. On peut noter les nombreux dispositifs des médias privés et publics. L'entreprise à mission lyonnaise *Be.my media* avec laquelle nous avons eu un entretien[58] propose différentes solutions pédagogiques notamment à destination des lycéens et des étudiants basées sur cinq blocs de compétences à savoir connaître le fonctionnement et les enjeux du circuit de production et de diffusion de l'information, savoir lire l'information dans sa pluralité de manière éclairée, savoir faire preuve d'esprit critique pour une pratique citoyenne de l'information, savoir partager l'information de manière responsable à l'ère du digital et connaître les différents biais susceptibles d'affecter une pratique éclairée, citoyenne et responsable de l'information. Elle a notamment développé une application proposant une revue de presse hebdomadaire qui met en lumière les sujets d'actualités relégués au second plan. Et aussi une revue de presse avec différents points de vue pour une même information. Elle présente aussi un dispositif de fresque de l'information.

L'ambition pour l'EMI serait d'arriver à une meilleure coordination entre les initiatives des acteurs privés et

[57] Final report of the Commission expert group on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training, May 2022, *European commission*.

[58] Entretien réalisé en mars 2022 par V. LAIDET avec le directeur de *Be.my media*, V. PEPE.

institutionnels. Cela peut passer par une meilleure réglementation et des investissements plus importants. La mission de l'Assemblée nationale sur l'EMI propose aussi de faire de l'EMI une discipline à part entière en s'appuyant sur les professeurs documentaliste et de l'intégrer dans le parcours d'éducation artistique et culturelle. La plateforme privée CAFEYN souhaiterait aussi élargir le *pass culture* à cette thématique[59].

[59] Mission flash sur l'éducation critique aux médias, Assemblée nationale, février 2023.