



CULTURE ET ÉDUCATION

Vers une définition élargie
de l'éducation artistique
et culturelle

Lucie Faillie
Christelle Faure



AVANT-PROPOS

L'étude Culture et jeunesse a été menée à l'initiative de l'Institut national des études territoriales (INET) dans le cadre du Séminaire de politiques publiques « Culture et territoire » en juillet 2024.

Cette étude a été réalisée par une équipe interfilière :
Lucie Faillie, élève administratrice territoriale
Christelle Faure, élève conservatrice territoriale du patrimoine

Novembre 2024

Patricia Bamba
Coordination éditoriale

Cercle Studio
Design graphique

SOMMAIRE

- 4 **Introduction**
- 6 Focus – Le Pass Culture
- 9 **Promouvoir les droits culturels dans les politiques culturelles et éducatives**
- 13 Intégrer les droits culturels dans les modes de gouvernance de l'EAC
- 14 Favoriser le libre accès pour tous à la culture et au patrimoine
- 17 Valoriser la diversité
- 19 Développer la participation et la co-construction
- 21 Préparer à la vie citoyenne par l'éducation culturelle et patrimoniale
- 23 **Considérer les pratiques des jeunes et prendre en compte le numérique**
- 27 Utiliser le numérique comme outil de médiation
- 29 Soutenir la création artistique numérique
- 31 Inciter à une utilisation du numérique responsable, créative et citoyenne
- 33 **Prendre en compte les enjeux de santé mentale touchant les jeunes**
- 37 Construire des dispositifs culturels répondant aux besoins des publics et ouverts sur la société
- 41 Se saisir des enjeux du numérique pour lutter contre les troubles de santé mentale
- 43 Garantir l'appropriation par les agents des projets liés à la santé mentale
- 44 Aménager des espaces spécifiques et penser des dispositifs d'accueil pour les publics sujets à des troubles
- 46 Sensibiliser à la santé mentale via la programmation
- 48 **Conclusion**

INTRODUCTION

Définir l'EAC : enjeux actuels et perspectives

L'enseignement artistique et culturel

a été introduit au sein du parcours scolaire en 1968, à la suite du colloque d'Amiens « Pour une école nouvelle ». Depuis cette date, les gouvernements successifs ont affirmé le rôle essentiel de l'éducation des jeunes aux arts. Si les enseignements artistiques se développent dans les écoles au cours des années 1970, il faut attendre la décennie suivante pour voir le développement de politiques conjointes entre les ministères de la Culture et de l'Éducation nationale. La loi du 6 janvier 1988 sur les enseignements artistiques institue les interventions des acteurs culturels au sein des établissements scolaires, entérinant pour la première fois le principe fondateur de l'éducation artistique et culturelle (EAC) qu'est la **rencontre avec les artistes**.

Les liens entre culture et éducation recèlent des **enjeux territoriaux majeurs**.

Dans le contexte de décentralisation des politiques publiques, les collectivités territoriales deviennent rapidement des acteurs essentiels de la généralisation de l'EAC. La mise en place des **plans locaux d'éducation artistique (PLEA)** en 1992 permet de mieux structurer les démarches et initiatives qui se développent sur le territoire. Encouragées par le plan quinquennal pour l'EAC

lancée en 2000, les actions se multiplient grâce à des liens consolidés entre les rectorats et les Directions régionales des affaires culturelles (DRAC) et à des subventions étatiques dédiées. La volonté d'inscrire l'EAC de manière pérenne dans les politiques publiques aboutit en 2005 à la création d'un **Haut Conseil de l'EAC**.

En 2015, ce dernier rédige une **Charte pour l'éducation artistique et culturelle** structurée autour de trois piliers :

- permettre à tous les élèves de se constituer une culture personnelle riche et cohérente tout au long de leur parcours scolaire
- développer et renforcer leur pratique artistique
- permettre la rencontre des artistes et des œuvres, la fréquentation de lieux culturels.

En 2021, de nouvelles étapes marquent la **généralisation de l'EAC** : le déploiement du **Pass Culture** à échelle nationale (cf. focus ci-après) et la création du label « **100 % EAC** ». Celui-ci distingue les collectivités portant un projet ayant pour objectif un EAC de qualité pour 100% des jeunes âgés de 3 à 18 ans de leur territoire. À ce jour, 79 collectivités sont labellisées.

50 ans après sa naissance, l'EAC fait consensus quant à son caractère essentiel. Cependant, elle présente certaines limites invitant à penser ses modalités d'évolution. **Il apparaît aujourd'hui pertinent de stimuler une vision élargie de l'EAC, au service de l'épanouissement des jeunes et à l'intersection d'une pluralité de politiques publiques.**

Vers l'épanouissement du jeune citoyen

Au-delà de la vision de l'éducation dans son sens restreint d'apprentissage de savoirs, l'EAC peut favoriser l'épanouissement du citoyen et stimuler le bien-être des jeunes. Un nombre croissant de dispositifs d'EAC vise à donner des chances égales d'accès à la culture et à offrir à tous les enfants les clés pour comprendre le monde, développer sa pensée et vivre en société. Toutefois, certaines problématiques, à l'instar de la santé mentale des jeunes, restent encore peu intégrées dans les actions menées.

Vers la participation des publics


Lorsqu'elle conserve un caractère descendant et se limite aux actions institutionnelles, l'EAC présente des limites. Aujourd'hui, le rôle actif des enfants et des jeunes n'est qu'imparfaitement favorisé. Les dispositifs s'inscrivent souvent dans une logique de consommation de la culture, au détriment du partage et du dialogue. Stimuler la participation des jeunes ouvre donc de nouveaux champs de développement des politiques liant culture et éducation.

Vers l'intégration d'une pluralité de politiques publiques


L'EAC se situe au croisement des politiques culturelles, éducatives et sociales. Elle recèle des enjeux majeurs tels que la fabrique du citoyen, la cohésion sociale, le numérique, le développement durable ou même la santé. À ce titre, les politiques publiques ont vocation à s'alimenter mutuellement. Les collectivités territoriales et les acteurs culturels publics ont un rôle de coordination des acteurs à l'échelle du territoire.




Les enfants et leurs proches
(parents, famille, pairs)




Les acteurs culturels
(DRAC, services culturels des collectivités territoriales, équipes des équipements culturels, en particulier les médiateurs et référents EAC)




Les acteurs scolaires et périscolaires
(directeurs d'établissement, rectorat, enseignants, personnel périscolaire, centres de loisirs)



Les acteurs du champ social
(communes et départements, centres médico-sociaux, CAF)



Les acteurs de la santé
(médecins, psychologues, personnel de soin)



Les acteurs de la recherche
(chercheurs, sociologues, neurologues)

L'EAC a donc vocation à connaître des adaptations au regard des évolutions sociétales. La présente étude analyse trois axes participant à la redynamisation de l'EAC :

- la meilleure prise en compte des droits culturels,
- l'adaptation à l'importance croissante du numérique dans les pratiques culturelles des jeunes,
- l'intégration des enjeux liés à la santé mentale.

LA DÉMARCHE

La présente étude s'est fondée sur des analyses documentaires (rapports rédigés par des collectivités, colloques, recherches scientifiques) et sur des entretiens menés auprès d'acteurs de l'EAC au sein de collectivités territoriales ou d'établissements culturels.

FOCUS – LE PASS CULTURE, UN INSTRUMENT ÉTATIQUE MOBILISABLE PAR LES COLLECTIVITÉS

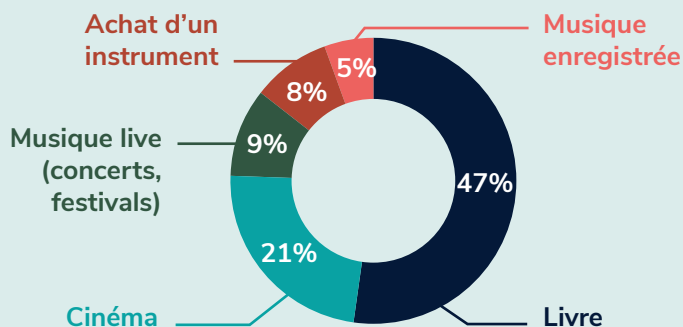
Le Pass Culture est un dispositif étatique ayant pour objectif de lever les freins d'accès à la culture des jeunes. Il a été expérimenté en 2019, et généralisé en 2021. Il se matérialise par le recours à une application et à la plateforme numérique de l'Éducation nationale dédiée à l'EAC, Adage.

Un dispositif composé d'une part individuelle et d'une part collective

Part individuelle

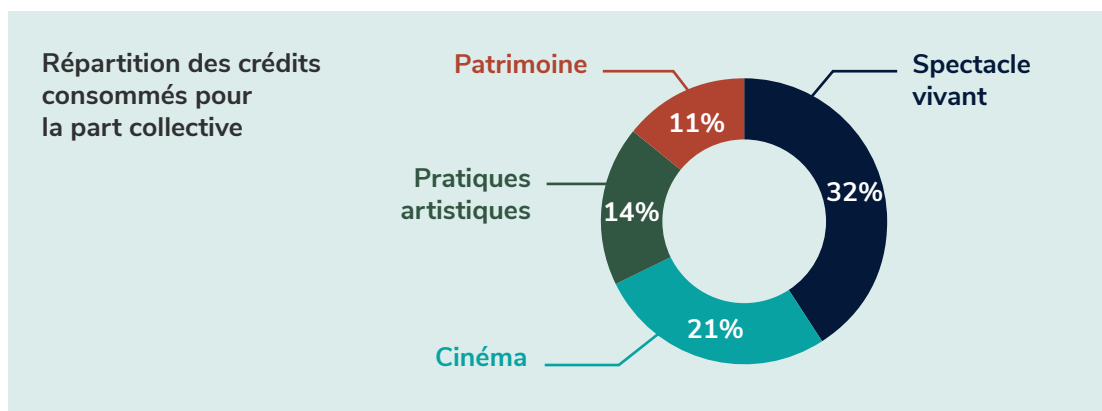
- Elle est attribuée aux jeunes âgés de 15 à 18 ans
- Elle consiste en un crédit progressif accordé à chacun à 15 ans (20€), à 16 et 17 ans (30€) puis à 18 ans (300€).

Répartition des crédits consommés pour la part individuelle



Part collective

- Elle s'adresse aux collégiens (les élèves de 6^e et 5^e en bénéficiant depuis la rentrée 2023) et lycéens.
- Elle est utilisable par les établissements scolaires.
- Les équipes pédagogiques ont environ 800€ de crédits par classe et par année scolaire. Les montants attribués sont de 25€ par élève de 6^e, 5^e, 4^e et 3^e; 30€ en seconde et en CAP; 20€ en 1^{re} et en terminale.



CHIFFRES CLÉS (année 2022 / 2023)

36 000
partenaires présents
sur l'application

2,8
millions de jeunes
ont utilisé le Pass

2 331
collectivités
inscrites

Les actions pouvant être mises en œuvre par les collectivités territoriales pour se saisir du Pass Culture

- **Référencer la programmation de leurs équipements culturels** dans l'application. Les collectivités elles-mêmes ou certains de leurs services peuvent aussi être répertoriés sur la plateforme, permettant ainsi aux entités concernées (services jeunesse, services sociaux notamment) de poster des offres. L'offre gratuite peut également être intégrée.
- **Inciter les partenaires et artistes locaux** à proposer des offres sur le Pass.
- **Se concerter avec le rectorat et la DRAC** afin d'appuyer la candidature d'acteurs pertinents.
- **Inciter les chefs d'établissements** à utiliser leurs crédits. L'appropriation du Pass peut être favorisée par la formation ou l'organisation de journées d'EAC permettant des rencontres entre artistes et chefs d'établissements.
- **Inciter à l'utilisation de la part individuelle en mobilisant le champ social** (missions locales, services départementaux en particulier). Une logique d'*aller vers* est indispensable pour mobiliser les jeunes non inscrits à ce jour.
- **Communiquer** auprès des jeunes et de leurs parents sur l'offre disponible.
- Pour répondre à un frein actuel majeur, **inciter des acteurs de transports** locaux à s'interconnecter avec le Pass.
- **Garantir la qualité des offres et l'articulation entre le Pass et les projets d'EAC développés par les collectivités territoriales.** Concernant l'offre collective, des propositions de simples rencontres ou sorties sont présentes sur le Pass. Faciles d'accès, elles sont largement plébiscitées. Néanmoins, ces usages peuvent déstabiliser des dispositifs établis par les collectivités, plus complexes, car co-construits. Une attention doit être gardée à l'exigence des critères de la Charte de l'EAC et à la construction de réels projets. Les collectivités peuvent veiller à ce que le Pass ne remplace des projets s'inscrivant dans une vision globale et de long terme, et à la complémentarité des dispositifs. À cette fin, elles peuvent sensibiliser les élus, chefs d'établissements et professeurs à ces sujets. Conserver des liens de proximité avec les DRAC apparaît également essentiel.



1. Promouvoir les droits culturels dans les politiques culturelles et éducatives

S'approprier la notion de droits culturels pour mieux les mettre en œuvre

L'intégration des droits culturels dans les politiques culturelles et éducatives peut susciter une dynamique nouvelle, favorisant une approche repensée de l'EAC et encourageant la création de projets territoriaux participatifs.

En 1948, la Déclaration universelle des droits de l'homme inscrit les droits culturels comme des droits fondamentaux. Longtemps résumée au droit de chacun de participer à la vie culturelle, la notion des droits culturels s'est rapidement enrichie au gré de textes internationaux :



La **déclaration de Fribourg** sur les droits culturels, élaborée et adoptée en 2007, définit la notion de culture afin de mieux cerner les droits réunis sous l'appellation de droits culturels. En considérant que le terme culture recouvre « les valeurs, les croyances, les convictions, les langues, les savoirs et les arts, les traditions, institutions et modes de vie par lesquels une personne ou un groupe exprime son humanité et les significations qu'il donne à son existence et à son développement »¹, la déclaration définit les droits culturels comme :

-  **Le droit de choisir et respecter son identité culturelle**
-  **Le droit de connaître et voir respecter sa propre culture, ainsi que d'autres cultures**
-  **Le droit d'accéder aux patrimoines culturels**
-  **Le droit de se référer, ou non, à une ou plusieurs communautés culturelles**
-  **Le droit de participer à la vie culturelle**
-  **Le droit de s'éduquer et se former dans le respect des identités culturelles**
-  **Le droit de participer à une information adéquate (s'informer et informer)**
-  **Le droit de participer au développement de coopérations culturelles**

Ces droits forment un ensemble intrinsèquement lié aux droits humains que Patrice Meyer-Bisch, président de l'Observatoire de la Diversité et des Droits Culturels, résume ainsi :

1. *Déclaration de Fribourg*, Art. 2a, 7 mai 2007.

2. Patrice Meyer-Bisch, « Analyse des droits culturels », *Droits fondamentaux*, n° 7, janvier 2008 – décembre 2009, p.6.

« Les droits culturels désignent les droits, libertés et responsabilités pour une personne, seule ou en commun, avec et pour autrui, de choisir et d'exprimer son identité ; cela implique les capacités d'accéder aux références culturelles, comme à autant de ressources qui sont nécessaires à son processus d'identification. »²

La France a inscrit le respect et la mise en œuvre des droits culturels dans la **loi du 7 août 2015 portant nouvelle organisation territoriale de la République (NOTRe)** puis dans la **loi du 7 juillet 2016 relative à la liberté de la création, à l'architecture et au patrimoine (LCAP)**. L'État et les collectivités territoriales ont dès lors **l'obligation de respecter, protéger et promouvoir les droits culturels à travers les politiques publiques.**

Depuis ces deux lois, **peu de collectivités se sont véritablement saisies de la question des droits culturels**, souvent en raison d'une difficile appréhension de cette notion en termes opérationnels et de la crainte de recourir à un concept lié à des termes jugés connotés (identité ou communauté).

Pour lever ces freins, certaines collectivités ont recours à **un accompagnement** externe pour structurer **des temps de sensibilisation et de formation aux droits culturels**. Ils permettent notamment d'appréhender les notions d'interculturalité, de diversité culturelle et d'universalité dans les politiques publiques.

En effet, l'intégration des droits culturels dans les stratégies d'EAC constitue **un enjeu central** contribuant au **respect des principes de la Charte pour l'EAC**, à savoir l'accessibilité universelle, le droit à une éducation à l'art et à la culture dans toutes leurs richesses et leurs diversités, la valorisation du partage des expériences personnelles, l'engagement et la connaissance mutuels des acteurs.



DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ En s'appuyant sur des séminaires conçus avec le Réseau culture 21, le **Département de la Manche** a conçu collégalement un **projet de développement des droits culturels** pour son territoire.

→ La **ville de Bordeaux** soutient le Laboratoire de transition vers les droits culturels, association qui coordonne des groupes de réflexion visant à conseiller les pouvoirs publics dans la mise en œuvre opérationnelle des droits culturels.

INTÉGRER LES DROITS CULTURELS DANS LES MODES DE GOUVERNANCE DE L'EAC

Intégrer les droits culturels dans les stratégies EAC nécessite de **questionner en amont les méthodes de gouvernance, le pilotage, les stratégies et les relations avec les publics.**

Afin d'éviter une vision descendante, la **coopération** apparaît comme la notion-clé pour créer des synergies et mieux cerner les enjeux du territoire.

Une **gouvernance partagée**, incluant les différents acteurs du territoire, qu'ils soient publics, privés ou civils, partenaires, acteurs institutionnels ou habitants du territoire permet de définir les orientations des projets locaux d'éducation. La sollicitation de cette

gouvernance partagée à chaque étape du processus (état des lieux, écriture des projets, définition de leur mise en œuvre, évaluation) est l'occasion de confronter les points de vue et de prendre des décisions concertées.

La **mise en place d'ateliers collaboratifs** incluant les habitants favorise les débats sur les enjeux éducatifs contemporains et valorise l'implication, les compétences et l'expertise de chacun. Ils sont aussi un moyen de mieux **tenir compte des réalités de chaque territoire et de sa diversité culturelle** et de proposer ainsi des « **projets situés** ».

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ La Ville de Bordeaux a rédigé une **charte bordelaise pour l'EAC** à l'aune des droits culturels.

→ Les plans locaux d'éducation artistique et culturelle (PLEAC) sont l'occasion d'intégrer les droits culturels de manière opérationnelle. Ainsi, le **PLEAC de Rennes** pour la période 2021-2026 promeut les droits culturels comme une manière de repenser l'EAC et comme favorisant une approche participative.

→ Le **programme Territoires en commun**, mené par les agences Cuesta et Esopa pour le compte de l'ANCT (Agence nationale pour la cohésion des territoires), a outillé et accompagné quatre villes (Mantes-la-Jolie, Niort, Bourges et Guichen Pont-Réan) pour imaginer des **politiques culturelles municipales participatives**. Un guide a été édité à la suite de cette expérimentation.

FAVORISER LE LIBRE ACCÈS POUR TOUS À LA CULTURE ET AU PATRIMOINE

L'un des premiers enjeux des droits culturels est d'œuvrer à l'**accessibilité universelle**. Il s'agit de garantir la possibilité à chacun de prendre part de manière autonome à la vie culturelle, quels que soient son âge, son lieu de vie, sa situation ou son parcours de vie.

Favoriser l'accessibilité universelle aux pratiques artistiques revient aussi à **favoriser le décroisement entre les établissements**, les temps de vie des enfants et les disciplines. Cette notion est centrale dans l'attribution du **prix de l'Audace artistique et culturelle** qui reconnaît l'EAC comme un levier majeur en faveur du respect des droits culturels.

Si l'**école** apparaît comme le **principal lieu où l'enfant peut accéder à l'éducation par la culture et à la culture**, le développement des activités artistiques et culturelles sur les temps périscolaires et extrascolaires joue un rôle crucial dans la construction d'**un véritable parcours** de la naissance à l'âge adulte. Ces dernières années, on observe d'ailleurs une nette amélioration des activités artistiques et culturelles proposées dans les centres de loisirs ainsi qu'un intérêt croissant pour la petite enfance avec la politique de l'**éveil artistique et culturel**.

Toutefois, de **fortes inégalités d'accès** persistent entre les enfants. Elles sont notamment imputables à des inégalités économiques, sociales, territoriales ou liées à la santé et au handicap. Certains **enfants ou jeunes sont dans des situations spécifiques les éloignant de l'école et/ou de l'accès à la culture** : hospitalisation, situation de handicap, affiliation à l'aide sociale à l'enfance, migration, appartenance aux communautés des gens du voyage, etc. Ce sont autant d'enfances plurielles qu'il faut considérer sans stigmatiser et pour lesquelles des offres adaptées et ciblées doivent être pensées.

L'inclusion des familles et des proches dans l'EAC constitue aujourd'hui un axe de travail prioritaire pour de nombreuses collectivités et structures culturelles. Reconnaître la famille et les proches comme les premiers vecteurs de transmission culturelle pour les enfants et porter des actions à leur attention permet d'assurer une véritable **continuité de l'accès à l'art en dehors de l'école**.

Par exemple, la visite familiale au musée, bien qu'empreinte de clivages sociaux, est plus démocratique que les visites solitaires. Dans près de 40% des cas, les visiteurs venus avec des enfants sont issus des catégories populaires et moyennes inférieures, alors que seulement 32% des visiteurs venus seuls sont issus de ces classes sociales³.

La mise en place de **dispositifs incitatifs pour les familles** repose sur plusieurs leviers. Le principal consiste à s'appuyer sur le rôle prescripteur de l'école, qui peut susciter une visite en écho à une sortie scolaire ou au programme. Plusieurs établissements culturels proposent ainsi des billets d'entrée gratuite pour les parents dont les enfants ont bénéficié d'une visite dans le cadre scolaire. Un travail de terrain s'avère aussi souvent nécessaire pour **s'attacher à comprendre les familles et les cultures dont elles porteuses.**

Des liens entre les structures culturelles et celles où les familles se rendent restent souvent à consolider : services de protection maternelle et infantile (PMI), caisses d'allocations familiales (CAF), centres communaux et intercommunaux d'action sociale (CCAS et CIAS), établissements d'accueil mère-enfant, Maisons des Jeunes et de la Culture (MJC), centres sociaux et socioculturels.

3. Anne Jonchery, Sophie Briraud (dir.), *Visiter en famille. Socialisation et médiation des patrimoines*, Paris, La Documentation française, 2016, p. 18-19.



DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ **Premier centre d'art contemporain en France spécifiquement destiné aux enfants** de 0 à 6 ans, **mille formes** a ouvert à **Clermont-Ferrand** en 2019. La structure, reposant sur un partenariat entre le Centre Pompidou et la ville, propose des espaces d'expositions et des ateliers, dont la programmation est conçue avec des artistes contemporains. Cet espace, ouvert gratuitement aux familles, expérimente de nouvelles formes de médiation afin de favoriser les interactions entre les acteurs culturels, les familles et les enfants.

→ Le **festival de films d'animation AnimArt**, porté par la **Ville de Bois-Colombes**, propose des films et ateliers adaptés à un public familial. En 2024, le public a notamment pu découvrir les processus de création d'un dessin animé, accompagné par les équipes du réalisateur Ollivier Carval.

→ Pour améliorer l'accueil et les services dédiés aux familles au sein des musées et des sites culturels, **l'Association Môm'Art** a rédigé une charte promouvant une démarche active au service de l'appropriation des musées par les enfants.

→ Afin de **lutter contre les fractures territoriales**, de nombreuses structures développent des dispositifs itinérants. La **fabrique mobile du centre Pompidou** prend ainsi la forme d'un camion aménagé proposant des ateliers pensés par des artistes. Le dispositif est modulable et peut se déployer dans différents contextes et pour différents publics (école, MJC, centre médico-social, parc public).

→ La direction du patrimoine de la **Collectivité de Corse** a développé le **Muséobus MIM (Museu in mossa)** pour rendre accessible le patrimoine archéologique et muséal de son territoire. Ce dispositif itinérant parcourt en priorité les villages où les enfants sont éloignés géographiquement des établissements culturels.



→ Le **dispositif du jumelage** culturel permet à des établissements culturels de **nouer des liens privilégiés avec des quartiers prioritaires de la ville**. En 2024, le **musée de Cluny** et la **Ville de Sartrouville** se sont ainsi associés pour favoriser la rencontre des Sartrouillois, en particulier scolaires, avec les collections du musée national. Ce programme se compose d'une programmation d'ateliers, de visites et d'un volet de découverte des métiers du musée.

→ La Fondation Culture et Diversité a pour mission de favoriser l'accès aux arts et à la culture des jeunes issus de milieux modestes. Son action se structure en deux axes : **développer des actions d'EAC** pour favoriser la cohésion sociale et **faciliter l'accès aux études supérieures culturelles ou artistiques d'excellence** à travers son programme Égalité des Chances.



VALORISER LA DIVERSITÉ

La découverte, l'étude et l'analyse de références culturelles parfois éloignées des leurs incitent les enfants et les jeunes à l'esprit critique, à se forger une opinion et à l'exprimer. **Les politiques éducatives et culturelles doivent englober toutes les diversités**, qu'elles soient linguistiques, historiques, patrimoniales, sociales, liées au genre ou aux handicaps, aux cheminements de vie. Cette éducation à la diversité permet d'éloigner les représentations stéréotypées d'autres cultures, de partager ses références culturelles et de **concevoir le patrimoine et la culture comme des socles de l'espace de vie commun**.

Les collectivités reconnaissent aujourd'hui assez largement l'importance de valoriser cette diversité culturelle. Le baromètre 2023 sur les budgets et choix culturels des collectivités territoriales mentionne que près d'un tiers des collectivités érige **la diversité culturelle comme un des critères de conditionnalité aux aides financières** attribuées. Depuis la **loi du 21 décembre 2021** sur les bibliothèques et le développement de la lecture publique, cette **diversité culturelle doit être reflétée dans les fonds des bibliothèques et dans le pluralisme de leurs animations**.

La mise en application des droits culturels doit permettre de **faire découvrir la diversité des formes artistiques et des interprétations du monde** pour construire son projet et son identité culturels.

Il s'agit d'élargir les références culturelles, qu'elles soient locales, nationales, européennes et internationales, auxquelles les enfants et les jeunes accèdent.

Réaliser un diagnostic du territoire sur la diversité culturelle permet d'encourager la connaissance des différentes cultures et l'expression de la société civile dans toute sa diversité. En associant les habitants à la réalisation de ce diagnostic et dans la conception du **projet culturel de territoire** naît l'opportunité de valoriser la culture de chaque individu pour une reconnaissance mutuelle. **Travailler au respect des références culturelles de tous participe pleinement aux politiques de cohésion sociale**.

En s'ouvrant à d'autres cultures, **l'EAC favorise le dialogue interculturel** et offre aux enfants et aux jeunes l'occasion de construire leur projet et leur identité culturels et de **définir ce qu'est une société respectueuse de la diversité**.

4. Observatoire des politiques culturelles, *Baromètre annuel sur les budgets et choix culturels des collectivités territoriales*, Enquête nationale 2023, 2024, p.12.
En ligne : barometre.2023.culturels.collectivites.pdf (observatoire-culture.net) (consulté en juillet 2024)

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ Sur les territoires, la **coopération entre les établissements culturels donne naissance à des projets originaux**. Développé par Le Fil – Scène de Musiques actuelles de Saint-Étienne et le Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne métropole, le **projet Baratin** prend la forme d'un **concours d'éloquence** réunissant des participants d'horizons divers, créant rencontre et mixité sociale entre des publics de parcours et d'âges différents.

→ La **ville de Rennes** soutient **une politique en faveur du plurilinguisme** permettant de développer un accueil des services publics respectueux des langues et des personnes et luttant contre les discriminations linguistiques. Cette politique s'incarne notamment dans les bibliothèques de la ville disposant de fonds reflétant le pluralisme linguistique de la ville et dans des actions d'EAC. Celle menée à l'école des Gantelles dans le quartier de Maurepas consiste en un mur des langues parlées par les familles du quartier, conçu lors d'ateliers parents/enfants.



DÉVELOPPER LA PARTICIPATION ET LA CO-CONSTRUCTION



Les enfants et les jeunes ont **accès à un large éventail d'activités et de disciplines artistiques** mais elles s'inscrivent souvent dans une logique de catalogue au sein duquel l'enfant, sa famille ou son établissement scolaire sélectionnent. Si ce fonctionnement d'offres et de consommations culturelles constitue un moyen privilégié d'accéder à la culture, il convient de **favoriser une participation active des enfants et des jeunes** qui doivent être considérés comme **des acteurs et des citoyens à part entière**. Le **pass culture** s'inscrit dans cette démarche visant à confier aux jeunes la capacité de construire par eux-mêmes leur parcours artistique et culturel.

Les enfants, les adolescents et les jeunes sont eux-mêmes **porteurs de cultures et de savoirs**. Ils ont la capacité de partager leurs connaissances et de contribuer à la mise en œuvre d'actions éducatives. Les institutions culturelles n'hésitent plus à leur confier la conception de dispositifs culturels ou la médiation d'œuvres d'art. Certaines vont même jusqu'à **associer des enfants et des jeunes au sein même de leur instance de gouvernance** pour écouter leurs propositions et leur faire découvrir les métiers artistiques et culturels.





DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ La **ville de Palaiseau** a mis en place **un passeport culturel** pour les élèves des écoles primaires qui répertorie toutes les expériences culturelles que l'enfant a vécues lors de sa scolarité (spectacle, exposition, atelier). Cette « boîte à souvenirs » leur permet de partager ce parcours avec leur famille.

→ Le **musée Fabre, à Montpellier**, a déployé le dispositif d'EAC **Les enfants ambassadeurs**. Sur le temps d'une année scolaire, les enfants âgés de trois à dix ans sont invités à parrainer une œuvre qu'ils étudient et apprennent à connaître. Ils s'en inspirent pour réaliser une création artistique qui est présentée en public dans leur quartier et au musée.

→ Le **Museum aan de Stroom à Anvers (MAS)** a mis en place le programme **MAS in Jonge Handen**. Chaque année, un groupe de 15 jeunes pilote un projet défini par la direction du musée (montage d'une exposition, accrochage de collections, organisation d'événements).

→ En 2022, le **festival Réel de la Ville de Villeurbanne** a été conçu et mis en œuvre par 115 volontaires

de 12 à 25 ans, accompagnés par des agents de la ville et des professionnels des champs des musiques actuelles et de l'événementiel.

→ Le **programme Art Lab de la Fondation Beyeler** offre la possibilité à des jeunes entre 16 et 25 ans de s'immerger dans le monde de l'art pendant une période de deux mois. Grâce à des temps de rencontres animés par d'anciens participants, ils imaginent de nouveaux projets à destination des jeunes de leur âge. Cette expérience contribue au développement de compétences professionnelles qu'ils peuvent valoriser par la suite.

→ Plusieurs bibliothèques néerlandaises ont mis en place **un programme d'implication et de représentation à destination des enfants**. Il consiste à choisir sur candidature un enfant qui devient alors **la-le directeur-riche de la bibliothèque**. C'est un titre honorifique qui comprend des fonctions de représentation, mais aussi d'animation et de médiation. De fait, les enfants directeurs animent des ateliers et des heures du conte.

PRÉPARER À LA VIE CITOYENNE PAR L'ÉDUCATION CULTURELLE ET PATRIMONIALE

La jeunesse fait preuve d'une **préoccupation forte pour les enjeux sociétaux** (discriminations, racisme, violences sexistes et sexuelles, urgence climatique) et témoigne de l'envie de contribuer aux débats d'actualité et de davantage s'engager pour des causes ou des associations.

La prise en compte de ces formes d'engagement a permis de développer des **projets participatifs** renvoyant à un enjeu de citoyenneté.

Intégrer les droits culturels signifie donc **replacer les enfants et les jeunes, dans toute leur diversité et leur complexité, au centre des politiques culturelles**. En exprimant leurs attentes, leurs besoins, leurs envies mais aussi leur avis et critiques, ils deviennent des acteurs à part entière de ces politiques. Ce dialogue constant, où la voix de chacun est entendue et respectée, nourrit l'individu et les liens qu'il entretient avec la société. L'art et la culture peuvent dès lors devenir des vecteurs de lien social et créer les conditions d'une élaboration collective du « vouloir vivre ensemble ».





DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ La **Ville de Bois-Colombes** organise des activités culturelles à l'école pour sensibiliser aux enjeux environnementaux et scientifiques à travers la pratique artistique. Le dispositif **Mes chers voisins M. et Mme Bacthéros** permet à des enfants d'imaginer leur personnage en s'inspirant des formes de bactéries. Il est animé par l'artiste Kyoung-mi Kim, en lien avec un infirmier scolaire.

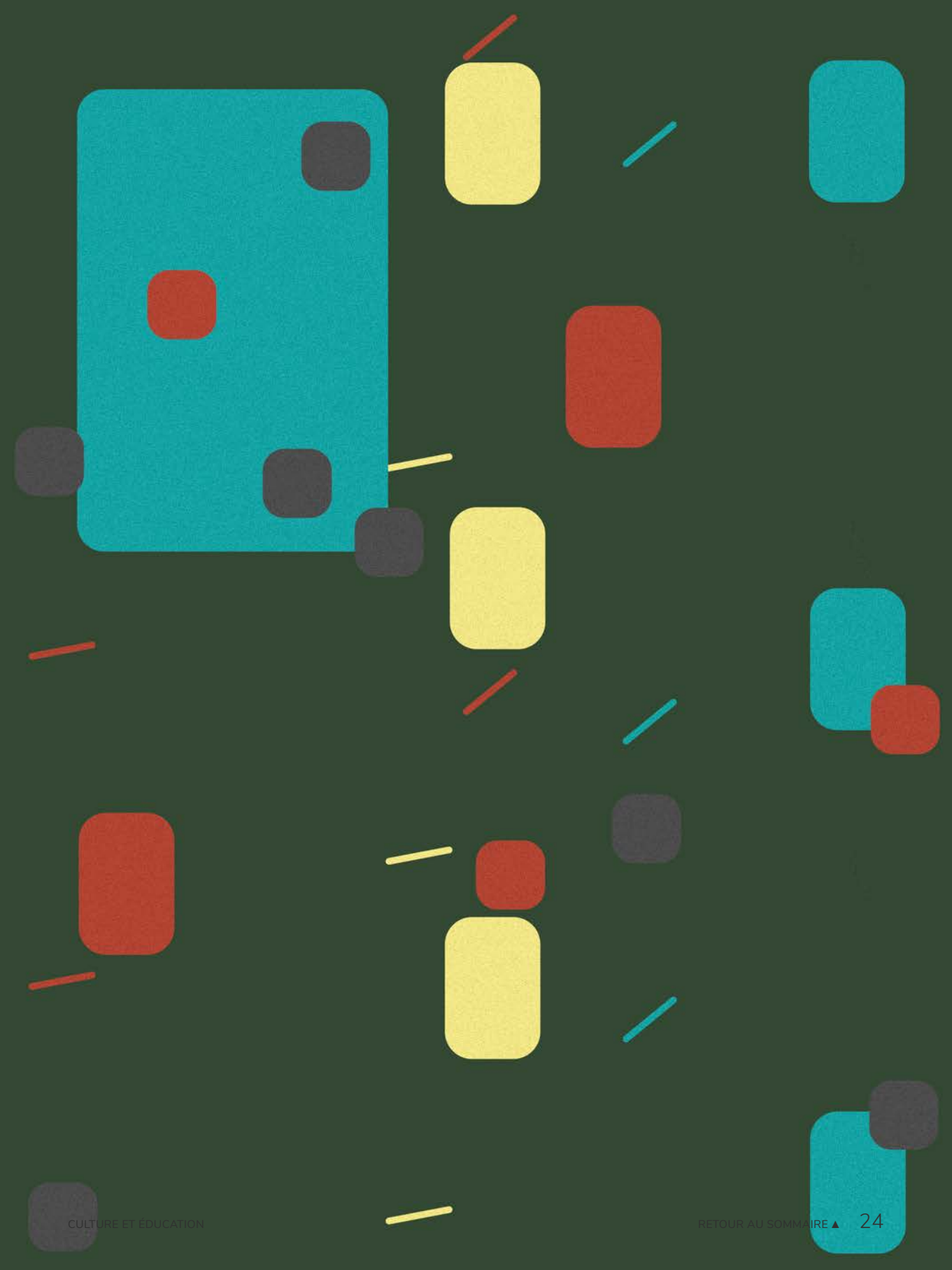
→ Le **Musée Carnavalet** a instauré le **dialogue citoyen : Revisitez Paris et son musée!** Au sein d'ateliers, des jeunes adultes âgés de 18 à 26 ans partagent leur vision d'un musée...

→ Le **Château de Versailles** a créé le programme **l'Assemblée des jeunes** associant 40 jeunes de 16 à 28 ans aux équipes du Château pour penser le musée durable et citoyen de demain.

→ Le dispositif **Les trésors de mon village**, proposé par l'**Office Central de la Coopération à l'École (OCCE)**, permet **d'inclure des enfants en classes primaires dans un processus de patrimonialisation**. Il s'appuie sur une série d'ateliers visant à comprendre la notion de patrimoine, faire l'inventaire du patrimoine de son village, rencontrer les habitants pour connaître son histoire, débattre et sélectionner les biens patrimoniaux à présenter dans une plaquette touristique.

→ La **ville de Cannes** met en avant la **culture provençale** et la figure de Marcel Pagnol en proposant aux classes des parcours thématiques. Après la découverte d'archives et la projection de *La Gloire de mon père* à la Micro-Folie de Cannes, une sortie est organisée au site naturel de la Croix des Gardes, sur un sentier menant à la stèle de Marcel Pagnol. Cette promenade, accompagnée par un garde champêtre, est l'occasion de **sensibiliser** les élèves **aux enjeux de la biodiversité et du développement durable**.

→ Le **School Partnership for Art and Civic Engagement (SPACE)** est un partenariat noué entre le **Musée d'art contemporain de Chicago et les écoles publiques de la ville**. Des artistes délocalisent leur atelier au sein des établissements scolaires et conçoivent, en lien avec les enseignants et les élèves, un programme interdisciplinaire consacré aux problèmes sociaux de la communauté. Les élèves interrogent des habitants de leur quartier et mettent en place des projets artistiques et civiques destinés à avoir un impact sur les problèmes identifiés.



2. Considérer les pratiques des jeunes et prendre en compte le numérique

S'adapter aux évolutions plurielles des pratiques culturelles des jeunes



Connaître les pratiques des jeunes et leurs évolutions récentes se présente comme un préalable à toute mise en place de dispositif culturel favorisant l'épanouissement des jeunes. Il s'agit de comprendre les pratiques pour se défaire des stéréotypes, et de penser leur pleine intégration au sein des politiques publiques. À ce titre, le numérique se présente comme un enjeu singulier.

Tout d'abord, il existe, au sein des pratiques culturelles des jeunes, une **culture subie** et une **culture choisie**. La première correspond aux pratiques culturelles prescrites par l'école ou la famille. La seconde est partagée avec les pairs.

Chez les jeunes générations, les socialisations culturelles classiques, caractérisées par la verticalité et un caractère hiérarchique et institutionnel, sont remises en cause par de nouveaux référentiels culturels construits dans l'interaction entre pairs.

La différence entre culture subie et culture choisie pose la question de la **hiérarchie symbolique** des formes et expressions culturelles. La **pop culture** appréciée par les jeunes peut s'opposer à une **culture validée par le monde adulte**. L'école maintient un apprentissage de la culture savante. Cependant, une majorité d'adolescents n'est pas réceptive voire rejette les formes culturelles dites « de valeur » présentes dans des lieux traditionnels (théâtre, cinéma, musée) et promues dans le cadre scolaire. Elle consomme davantage des biens culturels tels que les mangas ou la bande dessinée et s'appuie sur les recommandations des réseaux sociaux. Cela alimente un intérêt des jeunes pour l'hybridation des catégories culturelles et un cosmopolitisme culturel se manifestant par un attrait pour les produits culturels asiatiques (mangas, séries, K-pop), nord-européens, indiens ou africains (Bollywood, Nollywood).

Ce hiatus invite à réfléchir aux postures professionnelles des acteurs des politiques culturelles. Certains adoptent une vision ne hiérarchisant pas les formes culturelles et acceptent de pleinement reconnaître les jeux vidéo ou le manga comme des formes artistiques légitimes. La reconnaissance de la pop culture n'entraîne pas nécessairement un affaiblissement de la culture savante, ces deux formes pouvant entrer en **complémentarité**. L'organisation d'un cycle de conférences dédié à Beyoncé par l'École normale supérieure, en 2022, en témoigne. Le Musée Saint-Raymond

(ville de Toulouse) développe une programmation scientifique exigeante montrant par exemple comment les récits de Harry Potter ou des héros Marvel ont été inspirés par l'histoire médiévale. Les jeunes, qui plébiscitent ce dispositif, établissent ainsi des liens entre leurs propres consommations contemporaines et l'histoire, dans le cadre d'un **dialogue des arts**.

Par ailleurs, les pratiques culturelles des jeunes s'inscrivent dans de nouveaux espaces-temps. La **culture de la chambre**, définie par le sociologue Hervé Glevarec, consiste à consommer la culture dans un cadre domestique, en utilisant des appareils électroniques. Aujourd'hui, elle repose sur l'utilisation du smartphone et le *scrolling*.

Les jeunes s'inscrivent dans une culture de l'autoproduction et de la communauté. Une forte proportion d'entre eux pratique une activité artistique en **amateur**, le *do it yourself* étant stimulé par les réseaux sociaux. La **dimension sociale et collective** des sorties culturelles est essentielle. Pour de nombreux jeunes, être ensemble et interagir constitue l'objet et la finalité de celles-ci.



Un entremêlement des pratiques culturelles numériques et des fréquentations physiques peut être observé. Les 15-24 ans fréquentent toujours assidûment les lieux culturels. 84% d'entre eux sont allés au moins une fois au cinéma en 2019. Ils se rendent dans les bibliothèques et sites patrimoniaux et à des concerts. 27% fréquentent des festivals, contre 19% de l'ensemble des Français.

Cependant, le numérique occupe une place prépondérante dans le rapport des jeunes à la culture. Il répond à leurs aspirations en étant moteur d'une culture choisie par

des groupes de pairs, permettant un usage domestique et en favorisant une culture de la communauté. Le sociologue Aurélien Djakouane explique que chez les jeunes, **les pratiques numériques, culturelles et de communication sont imbriquées.** Le numérique prédomine dans les **pratiques privées des jeunes (écoute en streaming, jeux vidéo, consommation de vidéos sur internet) et nourrit des formes de sociabilité.** Des plateformes et serveurs stimulent la formation de communautés.


Enfin, comprendre les pratiques des jeunes consiste à ne pas les essentialiser, en prenant en compte **l'hétérogénéité inhérente à la catégorie « jeunes ».**

FOCUS – LA DÉMARCHE D'ÉTUDE DES PRATIQUES CULTURELLES DES JEUNES MENÉE PAR LA MÉTROPOLE DE LYON


En 2022 et 2023, les Directions de la Culture et de la Prospective et du Dialogue public de la Métropole de Lyon, avec l'appui de Nova7, ont mené une étude sur les liens entre culture et jeunesse. Celle-ci est déclinée en 5 axes : une exploration prospective des effets de la transformation digitale des pratiques dans le champ culturel ; une revue de littérature rendant compte de travaux sociologiques sur le rapport des jeunes à la culture ; un *benchmark* de projets artistiques et de médiation ; une enquête sociologique auprès d'environ 70 jeunes du territoire de la métropole ; des ateliers de design fiction participatifs pour imaginer la vie culturelle locale en 2040. La thématique du numérique ressort comme l'un des axes majeurs de l'étude.

Celle-ci a vocation à être communiquée aux partenaires du territoire afin de garantir une meilleure compréhension des pratiques des enfants et adolescents, à plus large échelle. De telles démarches d'enquête peuvent être répliquées pour répondre aux spécificités locales et percevoir finement les aspirations des jeunes.



UTILISER LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL DE MÉDIATION



L'outil numérique offre de larges possibilités de médiation, dont se sont rapidement emparées les institutions culturelles. Le numérique permet un **rapport ludique et participatif** aux œuvres. Par exemple, la **réalité augmentée**, particulièrement mobilisée par les musées et les sites historiques, permet de **reconstituer des lieux** disparus à partir de maquettes ou d'objets, et de **rendre un contenu plus interactif**. La **réalité virtuelle**, en créant un univers *ex nihilo*, constitue un **environnement immersif**. De nombreux ateliers de médiation sont conçus dans une démarche mêlant apprentissage des outils, participation, expérimentation et création.



La mobilisation d'outils numériques dans une logique de médiation invite à considérer plusieurs **points de vigilance et limites** :

- 
- La médiation numérique pose la question du **rapport des jeunes à l'œuvre originale**. Il convient de veiller à ce que de tels outils ne les détournent pas du contenu proposé.
 - **La formation** des agents aux outils numériques constitue souvent un préalable à la mise en place des projets.
 - Des **freins financiers** sont liés à l'entretien du parc et à un besoin de renouvellement des outils induit par l'obsolescence.
 - La mobilisation du numérique comme outil questionne son **impact environnemental**.
- 

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ Le **musée d'Orsay** a recouru à la **réalité virtuelle pour l'exposition *Van Gogh à Auvers-sur-Oise, Les derniers mois***. L'expérience en 360° est fondée sur de nombreux documents d'archives. Elle propose d'interagir avec la matière, au cœur de la palette et des tableaux de l'artiste, pour comprendre les techniques de peinture employées. Le dispositif ne cible pas spécifiquement les jeunes mais peut contribuer à les mobiliser au sein des institutions culturelles, *via* des outils numériques qu'ils apprécient manier.

→ Le **musée royal des Beaux-Arts d'Anvers (KMSKA)** propose dans son parcours permanent des écrans tactiles où des jeux ludiques invitent les enfants à résoudre des puzzles ou des énigmes en observant les œuvres d'art présentées en salle.

→ La **ville de la Courneuve et la médiathèque Aimé Césaire** ont développé ***Les petits architectes, un parcours citoyen participatif***. En 2019, des élèves de CM2, après avoir étudié des archives de la mairie et échangé avec le Maire, ont imaginé la **mairie de leurs rêves**. Grâce à un dispositif de l'IGN (Institut national de l'information géographique et forestière), la ville a été implantée dans le logiciel **Minecraft**. Les jeunes participants y ont intégré leur mairie idéale. Leur réalisation a ensuite fait l'objet d'une impression 3D, dans un fablab, et d'une exposition.

SOUTENIR LA CRÉATION ARTISTIQUE NUMÉRIQUE



La programmation d'art numérique au sein des institutions culturelles participe du renouvellement générationnel des publics. Elle permet de convoquer des thèmes touchant particulièrement les jeunes tels que la **construction de mondes nouveaux** et de futurs possibles, les enjeux écologiques ou les questions de genre. En proposant un regard sur le monde, ces propositions artistiques stimulent la sensibilité de nombreux jeunes pour les questions de société.

Véhiculer une **vision artistique** du numérique peut contribuer à modifier les représentations qui en sont faites. Cela contribue ainsi à valoriser et légitimer, auprès d'un public large, des pratiques associées à la jeunesse.

La **scénographie** accompagnant la programmation d'art numérique participe au propos. Par exemple, un parcours d'exposition peut intégrer des espaces évoquant des salles d'arcade ou des canapés, pour contextualiser une exposition sur les jeux vidéo. Dans ce cas, les usages du lieu peuvent évoquer les pratiques culturelles des jeunes dans leur sphère domestique.

Les œuvres numériques impliquent cependant de **fortes contraintes techniques**. Certaines peuvent être pensées lors de leur création comme étant d'usage individuel, ou fonctionnant sur des temporalités largement plus restreintes que celles d'une exposition durant plusieurs mois.

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ L'exposition **World Building. Jeux vidéo et art à l'ère digitale** a été programmée au **Centre Pompidou Metz** de juin 2023 à janvier 2024. Cette thématique a largement stimulé les fréquentations des jeunes publics. Sous un angle artistique, elle a fait découvrir à un large public une pratique qui leur est traditionnellement associée.

→ Les installations numériques de l'artiste **Sabrina Ratté** constituent un exemple d'œuvres stimulant les imaginaires auxquels sont sensibles de nombreux jeunes. Interrogeant les frontières entre mondes réels et virtuels, elles mettent en scène des architectures et paysages immersifs évoquant des refuges utopiques.

→ **L'art numérique** constitue l'un des axes du **projet Interreg GRACE (Greater Region Artistic and Cultural Education)**. Ce dernier a pour objectif de généraliser l'EAC à tous les habitants de la Grande Région (espace transfrontalier rassemblant l'Allemagne, la Belgique, la France et le Luxembourg). Il réunit 25 opérateurs culturels, gouvernements locaux et universités, dont la **ville de Metz**. Afin de valoriser la création artistique numérique comme outil d'EAC, des résidences d'artiste et des projections 360° ont été développées, ainsi que des ateliers et rencontres.

→ La **compagnie théâtrale AMCB**, dont les spectacles mêlent danses, expositions et arts numériques, développe à chacune de ses tournées des actions d'EAC consacrées au processus créatif de la réalité augmentée et du codage. Elle permet l'initiation à la création numérique par l'expérimentation et l'échange autour du rapport à l'image numérique.

INCITER À UNE UTILISATION DU NUMÉRIQUE RESPONSABLE, CRÉATIVE ET CITOYENNE

L'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques est un enjeu majeur pour faire des jeunes des citoyens éclairés. En effet, le numérique est devenu l'outil incontournable de leurs pratiques culturelles, à la fois support de création, outil d'accès à la culture et espace d'échanges.

Si les jeunes utilisent le numérique de manière quotidienne, on ne peut pas pour autant considérer qu'ils sont dotés naturellement des compétences nécessaires pour en faire bon usage. Selon le rapport de l'INSEE réalisé en 2020 sur l'illectronisme dans les Hauts-de-France, 4,7% des jeunes souffrent d'illectronisme tandis que 18,7% en ont une maîtrise faible. Cette situation masque une réalité contrastée selon l'entourage familial et le milieu d'origine. L'initiation au numérique participe de la **lutte contre l'illectronisme** pouvant toucher les jeunes.

Dans cette éducation au numérique et à ses potentialités, développer des dispositifs qui mêlent **initiation et création**, dans une logique participative et ludique, apparaît pertinent. Les jeunes peuvent être **associés à des utilisations artistiques du numérique**, et travailler de concert avec les artistes, soit en découvrant leur œuvre, soit en créant avec ces derniers dans le cadre d'ateliers.

Par ailleurs, ces ateliers sur le numérique créatif sont souvent l'occasion de développer des axes sur l'éducation à l'image mais aussi aux médias et à l'information. **L'éducation aux médias et à l'information** stimule le **développement d'un esprit critique face aux contenus en ligne**. En étant vectrice de connaissances sur le fonctionnement des réseaux sociaux et les effets d'entraînement négatifs qu'ils impliquent, elle permet aux jeunes de prendre du recul en identifiant des mécanismes pour mieux s'en prémunir.

Les actions d'EAC dédiées au numérique sont l'occasion de **promouvoir un usage raisonné du numérique**. Il est possible de valoriser les contenus numériques tout en alertant sur les risques relatifs aux écrans, en accompagnant parents et enfants. Selon la dernière étude Junior Connect, le **temps d'écran moyen en 2022** était d'environ 2 heures par jour chez les enfants âgés de 1 à 6 ans, de 3 heures et demie chez les 7-12 ans et d'un peu plus de 5 heures chez les adolescents (13-19 ans). Des neuroscientifiques comme Michel Desmurget ont alerté sur les troubles engendrés par une consommation trop importante des écrans chez les plus enfants et adolescents. Ces deux derniers reconnaissent d'ailleurs eux-mêmes les effets négatifs que le numérique peut avoir sur leurs vies.

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ Le Centre de culture contemporaine dédié aux sciences, à l'innovation et à la création, le **Quai des Savoirs à Toulouse** organise des ateliers pour initier les jeunes à la création artistique grâce à des outils d'intelligence artificielle.

→ De nombreuses bibliothèques proposent des **ateliers de création de jeux vidéo** dans l'optique d'initier au codage, *via* **Scratch**, qui est à la fois un site et un langage de programmation pour débutants.

→ Les **bibliobus numériques** ou les **Ideas box** sont des bibliothèques en kit développées par Bibliothèques sans frontières. Elles permettent d'agir hors les murs et de toucher des publics éloignés.

→ Des ateliers visant à vérifier l'information et à en faire une analyse critique aident les jeunes à se prémunir contre les manipulations de l'information et de l'image. **Wikipix au Louvre-Lens** est une activité proposée aux classes de 3^e ayant pour objectif de rechercher des informations sur internet en croisant les sources pour s'assurer de leur validité.

→ Le **réseau des bibliothèques de Plaine Commune** a mis en place **une sensibilisation autour des deepfakes**, en utilisant l'**application Reface**.

→ Le **collectif Mic-Mac**, engagé dans l'éducation et les pratiques artistiques, anime des ateliers théâtraux pour **sensibiliser les jeunes aux atouts et aux risques des réseaux sociaux**. Par des jeux de rôle et l'usage des outils numériques, les ateliers traitent aussi des questions de liberté d'expression et de signalement des contenus problématiques.

→ Le défi collectif **10 jours sans écran** se déroule chaque année. Destiné aux établissements scolaires (écoles, collèges, lycées) et aux structures d'accueil de la petite enfance (crèches, jardin d'enfants, etc.), il incite parents et enfants à limiter le temps d'écran. Des institutions culturelles s'associent au défi en proposant des activités gratuites.

→ La **médiathèque de Lyon**, dans le cadre du Printemps du Numérique, propose des apprentissages sous forme créative et ludique, **sans recours aux outils numériques** (informatique débranchée).



3. Prendre en compte les enjeux de santé mentale touchant les jeunes

Intégrer les problématiques de santé mentale des jeunes aux dispositifs culturels : un enjeu citoyen



20,8%

des 18 à 24 ans étaient concernés par la dépression en 2021



contre 11,7%
en 2017



10,8%

des 18-24 ans déclaraient avoir fait une tentative de suicide au cours de leur vie en 2021



contre 6,1%
en 2017

Source :
Santé
publique
France

Le contexte actuel est caractérisé par une augmentation des gestes suicidaires et troubles mentaux des jeunes et un encombrement des services psychiatriques, en particulier depuis la crise sanitaire. Ces évolutions sont essentiellement dues à une augmentation de ces troubles chez les adolescentes et jeunes femmes.

Les dispositifs liant politique culturelle et préservation du bien-être mental connaissent, de manière croissante,

une **validation à échelle internationale**.

En 2019, le Bureau régional de l'**Organisation mondiale de la Santé** (OMS) pour l'Europe a constitué la revue la plus complète des données relatives aux liens entre arts et santé. L'OMS définit la santé comme étant un état complet de bien-être physique, social et mental. Cette définition particulièrement large, également adoptée par le **Conseil de la santé publique en France**, prend en compte la qualité de vie. Elle invite ainsi à penser les liens entre accès au soin et accès à la culture.


Il existe donc **des incitatifs au développement de projets** liant culture et santé mentale. Les dynamiques actuelles continuent cependant de relever davantage d'une logique ascendante (*bottom-up*) que descendante (*top-down*): si des appels à projets *Culture et Santé* sont impulsés au niveau étatique, il n'existe pas encore de conventions nationales cadres interministérielles stimulant les initiatives avec une large portée. À échelle locale, les projets liant art et santé mentale font l'objet d'un **fort volontarisme**. Les établissements publics locaux sont **sollicités de manière large et croissante** pour agir sur le volet de la santé mentale des jeunes.

En effet, **les vertus de l'art sur la santé** ont été largement démontrées par les **neurosciences**, à l'instar des travaux des neurologues Pierre Lemaquis et Jean-Pierre Changeux. Stimuler l'accès à la culture des jeunes (en la pratiquant via l'art-thérapie, ou en la fréquentant dans une logique de muséothérapie) facilite l'émotion esthétique, qui a des incidences physiologiques. L'art favorise la neuroplasticité et la résistance au stress. Il améliore la qualité du sommeil et le bien-être. Les pratiques de médiation et le fait d'évoluer au sein d'un groupe stimulent l'empathie. À cette fin, les sciences médicales mobilisent des pédagogies spécifiques, qui s'inscrivent dans une démarche de médiation horizontale s'opposant au traditionnel rapport professoral. Les **stratégies de pensée visuelle**, notamment utilisées à l'université d'Harvard, consistent

à réunir des experts et un groupe face à des œuvres d'art et à laisser chacun exprimer son ressenti dans un rapport d'échange.

Intégrer la question de la santé mentale dans des dispositifs culturels relève d'une **vision de l'éducation dans son sens large**. Celle-ci est alors entendue au sens **d'épanouissement personnel, de développement, de construction du citoyen**. Les actions liant culture et santé mentale des jeunes se déploient au-delà et parfois en marge des institutions scolaires. Ne se limitant pas au domaine de l'art-thérapie, elles favorisent la construction d'espaces d'expression et de dialogue, et la création de communautés de pairs s'entraïdant. Elles stimulent la sensibilisation des publics à des problématiques de santé publique, nourrissant ainsi leur prise de conscience et leur responsabilité citoyenne en luttant contre la stigmatisation. Les politiques culturelles entrent donc en résonance étroite avec les politiques éducatives, sociales et de santé. Différents objectifs peuvent être poursuivis :

-  **Promouvoir** la santé mentale et le bien-être
-  **Sensibiliser** et faire prendre conscience, reconnaître les troubles et maladies mentaux comme sujet
-  **Éviter** les maladies et troubles mentaux
-  **Gérer** les conditions pathologiques
-  **Traiter** les maladies et troubles mentaux

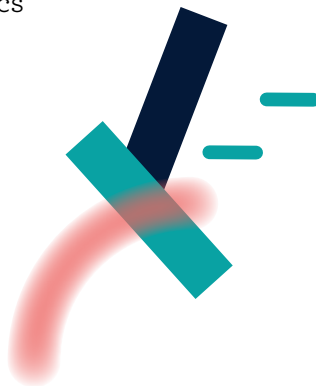



Il apparaît pertinent d'**adopter une vision large de la santé mentale**, qui intègre les troubles anxieux (phobie sociale par exemple), les troubles de l'humeur, la dépression, les troubles dissociatifs (dysmorphophobie), les troubles des conduites alimentaires, les troubles addictifs, les troubles du développement, et les troubles psychotiques (schizophrénie, trouble délirant). Cette approche invite à s'intéresser aux publics sujets à ces pathologies, qu'ils soient **pris en charge dans un parcours de soin institutionnalisé, ou non.**

Les actions liant culture et santé mentale des jeunes relèvent d'une **vision pluridisciplinaire impliquant un dialogue étroit entre divers acteurs :**

le jeune, sa famille (ses parents en particulier), ses amis et proches, les acteurs éducatifs (les professeurs, les accompagnateurs, le personnel périscolaire), les acteurs du champ de la santé (médecins, chercheurs), du champ social, du champ culturel, les collectivités publiques, etc.

L'articulation entre des dispositifs globaux, tout public, et des dispositifs ciblés peut être questionnée. Les publics concernés ont des **besoins spécifiques** qui doivent être pris en compte dans leur accueil. Il est cependant utile de développer des actions qui s'inscrivent dans le cadre usuel d'un établissement ouvert à tous et développent **l'autonomie des personnes.**



CONSTRUIRE DES DISPOSITIFS CULTURELS RÉPONDANT AUX BESOINS DES PUBLICS ET OUVERTS SUR LA SOCIÉTÉ



Les collectivités locales **mettent en lien et coordonnent** les acteurs du territoire. Par exemple, de nombreuses **institutions culturelles municipales** ont **conventionné avec une structure médicale grâce au lien administratif de la commune** afférente.

Les réalités larges que recouvre le terme « santé mentale » (troubles dépressifs, troubles alimentaires, etc.) invitent à partir du terrain et **des besoins spécifiques des publics et des acteurs de santé** pour construire des dispositifs sur mesure. Le travail partenarial avec des **spécialistes** (chercheurs en neurosciences, professeurs universitaires, professionnels du soin, psychothérapeutes) ayant une expertise sur des pans précis de la santé mentale est essentiel, en particulier lorsque la visée des projets est thérapeutique. De nombreuses structures hospitalières permettent aux jeunes se rendant au sein des structures culturelles d'être encadrés par un professionnel de santé. L'installation d'un dialogue étroit et régulier entre acteurs est une condition de réussite pour répondre à des **enjeux organisationnels singuliers**.

Une approche mêlant les publics peut par ailleurs être utilisée dans une logique de **prévention et de lutte contre la stigmatisation**. Par exemple, des liens peuvent être établis entre les élèves accueillis dans le cadre de l'EAC et les jeunes pris en charge par des structures médicalisées.




DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ À la **médiathèque de Fontenay-Sous-Bois**, le projet **Les Psys joyeux** permet à des patients du CATTP (centre d'aide thérapeutique à temps partiel) d'**entreprendre une démarche** journalistique en interviewant des personnalités locales (élus locaux, sportifs par exemple). Les participants sont ainsi mis en valeur par des ateliers n'ayant pas de lien avec leur trouble, et auquel le grand public peut assister. Cette action s'inscrit au sein **d'un projet scientifique, culturel, éducatif et social** centré sur la santé et mis en œuvre par un **comité de santé local**. Celui-ci a été créé par la municipalité et intègre des partenaires variés : bibliothèques, services municipaux, agence régionale de santé, partenaires de santé, médecins, associations et habitants du territoire.

→ La **ville de Toulouse organise avec le CHU** du territoire une **résidence artistique** intitulée **Pour la première fois**. Dans ce cadre, de jeunes patients, des soignants et des danseurs professionnels répètent ensemble puis restituent leur projet au public dans la Chapelle des Carmélites. **L'expression du corps par les patients est mise en avant, faisant écho aux personnages en mouvement peints sur les plafonds de la chapelle.**

La coordination est assurée par une responsable culture au sein du CHU et une psychiatre en charge des adolescents. Les financements sont attribués par la DRAC au CHU. La ville de Toulouse a la qualité d'hôte et propose un accompagnement. En effet, dans le cadre d'ateliers, les lieux culturels peuvent n'être que **des lieux d'accueil** de projets pensés et financés par des acteurs hospitaliers ou associatifs. Les ressources humaines internes ne sont alors utilisées que lors de temps forts de coordination.





→ **Le Musée des Beaux-Arts de Montréal et l'hôpital Sainte-Justine à Montréal**, spécialisé en soins pour enfants, proposent la mise en œuvre collective d'un projet de pratique artistique. Au sein du dispositif **Espace Transition**, des adolescents ayant des problématiques de santé mentale coconstruisent le projet avec d'autres jeunes, les soignants et des médiateurs culturels, durant plusieurs mois.

→ **Mayenne Communauté** a construit un **projet culturel de territoire sur la santé mentale des jeunes**.

Le photographe Arnaud Roiné, en résidence pendant six mois au centre social du centre hospitalier du Nord Mayenne, a préparé un photoreportage présenté lors des semaines d'information sur la santé mentale en 2022. Il a ainsi documenté le quotidien des patients du centre social du CHNM, du personnel médico-social et des proches des patients. Il a dispensé des formations auprès des jeunes dans les écoles du territoire. Le photoreportage est un projet soutenu par la DRAC et l'ARS.


→ Par convention, le **Département de l'Isère met à disposition du Centre hospitalier Alpes Isère un terrain situé à proximité du musée Hébert**, pour construire un **centre de crise pour adolescents**. Une action conjointe pour les jeunes concernés est plus largement pensée. La Direction de l'autonomie pilotera le projet en abordant l'accès à la culture et à la pratique artistique comme leviers de prévention de la perte d'autonomie et de l'isolement social.





→ En 2018, le **Musée des Beaux-Arts de Montréal** a signé une **convention bipartite avec l'association des Médecins francophones du Canada pour mettre en place des prescriptions médicales muséales.**

Les patients recevant les prescriptions dans les cabinets de médecins peuvent accéder gratuitement au musée. Cette possibilité ne remplace pas la prescription médicamenteuse classique mais la complète. Elle fait l'objet d'un suivi médical, évaluant les impacts de la muséothérapie. Le dispositif est subventionné par le ministère de la Santé du Québec. En France, de tels conventionnements existent avec des structures hospitalières.



→ Depuis 2022, un projet d'Art sur ordonnance est organisé au **MO.CO, centre d'art contemporain de Montpellier, avec le service de psychiatrie du CHU de Montpellier.**

Il prend la forme d'un partenariat conventionné tripartite entre ces deux acteurs et la Ville de Montpellier. Les prescriptions sont accompagnées d'un protocole d'évaluation. Le programme, personnalisé, dure un mois. Il est animé par des artistes (séances de danse, ateliers de peinture) qui interviennent 2 heures par semaine. Des rendez-vous mensuels ouverts au public complètent le dispositif. Une amélioration du niveau de bien-être des publics ciblés (des personnes ayant vécu une crise dépressive et passées par les services d'urgence) a été constatée, et le projet étendu à l'association France dépression.

→ La pratique du **social prescribing**, qui fait écho aux dispositifs d'art sur ordonnance, désigne le fait d'inscrire des personnes dans des contextes de sociabilité, pour leur santé. Le **social prescribing** est utilisé par les services de sécurité sociale au Royaume-Uni (*National Health Services*) : un docteur ou un travailleur social peuvent prescrire une activité (activité physique, jardinage, événements culturels) dans un but thérapeutique.

SE SAISIR DES ENJEUX DU NUMÉRIQUE POUR LUTTER CONTRE LES TROUBLES DE SANTÉ MENTALE



De nombreux dispositifs liant art et santé mentale intègrent des jeunes sans y être spécifiquement dédiés.

On constate actuellement un manque de recherche **spécialisée** sur les liens entre art et santé mentale des jeunes, alors que certaines problématiques sont plus fréquemment rencontrées chez ces publics. Elles justifient une approche ciblée s'intéressant notamment aux incidences du numérique sur le bien-être des jeunes. Des sujets tels que le **cyberharcèlement**, **la dysmorphophobie et le manque de confiance en soi dû aux réseaux sociaux**, ou **l'addiction aux écrans** pourraient ainsi être pris en compte.

En 2021, la lanceuse d'alerte Frances Haugen a diffusé les résultats alarmants d'un rapport interne à Meta. Cette étude a notamment montré que 32% des adolescentes estimaient que l'utilisation d'Instagram leur avait donné une image plus négative de leur corps. Les **enquêtes des pouvoirs publics** se multiplient sur le sujet de l'effet des réseaux sociaux sur leurs jeunes utilisateurs. Le 24 mai 2024, la Commission européenne a lancé une enquête visant Meta, soupçonnée de développer des comportements addictifs chez les enfants.

En effet, les plateformes développent, *via* le design de leurs interfaces et leurs discours marketing, des **politiques émotionnelles** pour **contrôler et stimuler les activités des utilisateurs** sur les espaces numériques. Les émotions des jeunes font donc l'objet d'une instrumentalisation. Le cas de Snapchat est emblématique du **travail affectif** que la plateforme impose aux utilisateurs. L'algorithme incite les jeunes à recueillir des signes de reconnaissance (*likes*, commentaires élogieux). Il propose une évaluation systématique de la qualité des relations amicales, symbolisée par des flammes qui récompensent et encouragent l'échange quotidien de photographies. Les réseaux sociaux, à travers l'importance qu'ils donnent aux réseaux de pairs, peuvent entraîner et amplifier le **rejet et la marginalisation**.

Le numérique peut, à l'inverse, être utilisé comme **outil thérapeutique**.



DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ De nombreuses actions de sensibilisation et d'accompagnement ont été développées au sein d'établissements culturels, et notamment de bibliothèques, pour lutter contre le **cyberharcèlement**. La **bibliothèque Marguerite Duras (Paris)** propose un **serious game** sur cette thématique. **Les Champs Libres (Rennes) et la Métropole de Rennes sont partenaires d'un podcast réalisé par Le Monde** qui aborde le sujet. Ainsi, dans le quatrième épisode du podcast *Nos futurs, la parole à la relève*, intitulé *Sexualité sur les réseaux sociaux : la traque à l'impunité*, des bénévoles de l'association Stop Fisha échangent avec des élèves de troisième sur la thématique des vengeances sexuelles et du cybersexisme.

→ Les jeux vidéo peuvent être des **outils thérapeutiques**. La Médiathèque de Fontenay-Sous-Bois mobilise les **jeux vidéo collaboratifs** pour stimuler la socialisation de jeunes accueillis avec le CATTP. Le jeu EndeavorRX by Akili Interactive est utilisé pour traiter le TDAH (trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité). Il est devenu en juin 2020 le premier jeu vidéo sur ordonnance approuvé par la *Federal Drug Administration*.

GARANTIR L'APPROPRIATION PAR LES AGENTS DES PROJETS LIÉS À LA SANTÉ MENTALE

Il apparaît essentiel de créer une **adhésion collective aux projets sur le temps long**, ainsi que leur **appropriation**. Cela implique en pratique la mise en place de groupes et équipes de travail, ainsi que des modalités de **sensibilisation des agents d'accueil, des médiateurs et autres professionnels**.

La dimension interdisciplinaire des projets induit un besoin de **compétences et d'expertise** nécessitant des **formations**. Les acteurs culturels doivent par exemple connaître les structures de santé mentale et leur organisation complexe, différente de celle du champ de l'éducation avec lequel ils ont pour habitude de dialoguer. Il s'agit aussi de développer des modalités d'accueil adaptées.

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ **La Médiathèque de Fontenay-Sous-Bois** a fait bénéficier ses agents d'une **formation de premiers secours à la santé mentale**. Elle dispose d'un **référent**, chargé de coordination des publics, spécialisé sur les personnes en situation de handicap et les séniors, qui travaille en lien avec les structures de santé mentale. Par ailleurs, elle accueille des stagiaires atteints de troubles neurodéveloppementaux.

→ **La direction du livre et de la lecture de Paris** organise des **journées d'étude** auprès de cadres de santé (par exemple, à l'hôpital Sainte-Anne), dans une logique de co-construction. Elle a également mis en place un **guide de bonnes pratiques**.

AMÉNAGER DES ESPACES SPÉCIFIQUES ET PENSER DES DISPOSITIFS D'ACCUEIL POUR LES PUBLICS SUJETS À DES TROUBLES

Les projets liant culture et santé mentale des jeunes peuvent s'inscrire dans une démarche générale de **care, not cure**, visant l'accueil universel des publics et cherchant à **prendre soin, sans nécessairement pouvoir guérir**. Les lieux culturels sont alors appréhendés comme des espaces de confort et de convivialité où l'on se ressource. Ils deviennent des espaces d'appartenance et d'appropriation.

Il apparaît nécessaire d'**ajuster l'accueil des jeunes à des problématiques spécifiques**, afin de les guider et de savoir réagir en cas de besoin d'assistance. Parfois, il s'agit également de concilier des comportements spécifiques avec les enjeux de conservation préventive. L'évolution des jeunes en **autonomie**, sur les temps d'ouverture **tout public**, pose des questions centrales. Par exemple, une forte fréquentation peut être source d'anxiété et déclencher des crises. De manière générale, la question de la **cohabitation des publics dans l'espace** se pose afin de prendre en compte l'ensemble des **usages** d'un lieu et que chacun se l'approprie : cela est singulièrement le cas des espaces où l'on encourage le silence ou au contraire où l'on autorise le bruit.

DISPOSITIFS INSPIRANTS


→ Dans le cadre de son projet de reconstruction, la **Médiathèque de Fontenay-Sous-Bois**, qui ouvrira en septembre 2025 dans le même bâtiment que le centre municipal de santé, a aménagé **des espaces bulles, pour se ressourcer**.

→ Le **Musée national de la Marine** a également conçu un **espace de repos et d'isolement**, coupé du parcours de visite. À l'intérieur, il est possible d'écouter des fonds sonores apaisants (bruits blancs) et de moduler le niveau de luminosité.

→ **Le Hamo**, département de médiation du Palais de Tokyo ouvert en septembre 2023, est un espace entièrement consacré à l'éducation, la médiation et l'inclusion. Une attention particulière à la santé mentale et psychique est accordée au sein de ce lieu. Plus de 60% des personnes accueillies jusqu'à présent sont des écoliers et des étudiants.

→ La **ville de Bordeaux** a initié la démarche de constitution de **kits de visite** pour ses musées. Des sacs contiennent des outils limitant des stimuli stressants pour des publics spécifiques : des balles antistress, des sabliers, des casques antibruit, des lunettes de soleil, une loupe.

SENSIBILISER À LA SANTÉ MENTALE VIA LA PROGRAMMATION



La **programmation artistique** au sein d'établissements culturels peut être utilisée dans une logique de **sensibilisation** du grand public à des problématiques touchant les jeunes.

Aborder le sujet des troubles mentaux pose la question centrale des **publics visés**. S'adresser à un public large invite à **expliquer le propos** afin de faciliter l'appréhension du domaine psychiatrique, largement méconnu. Or, les sujets évoqués sont source de souffrance pour les personnes concernées : ils peuvent **heurter leur sensibilité ou être vécus comme une stigmatisation**. Garantir l'accès de tous à cette programmation nécessite donc des **adaptations** et une réflexion approfondie sur les contenus choisis. Par exemple, les artistes et programmeurs peuvent produire le contenu exposé en **coconstruction** avec des personnes atteintes de trouble, afin d'effectuer des ponts entre ces dernières et le grand public.

Ces expositions **attirent des spécialistes** du sujet, à l'instar de psychiatres ou de personnel soignant. Elles peuvent constituer un levier pour faire naître des projets, stimuler des propositions.

Les programmations peuvent adopter un angle spécifique lié aux enjeux de la santé mentale, sans y être intégralement dédiées. Les expositions d'art moderne et contemporain se prêtent à la mobilisation de ce type de sujets de société. Elles s'appuient notamment sur des biographies d'artistes, qui ont souvent connu des problématiques de santé mentale. Les guides conférenciers peuvent être attentifs à mentionner de tels parcours personnels, en permettant leur compréhension. Il s'agit d'éviter d'alimenter les stéréotypes de « l'artiste torturé » qui transforment les troubles mentaux en objets de fantasme éloignés des réalités quotidiennes, ou de stigmatisation.

Dans le cadre de contenus pouvant heurter la sensibilité de personnes atteintes de troubles mentaux, les acteurs culturels peuvent systématiser l'usage d'**avertissements à l'entrée des salles**.

Enfin, la programmation peut être appréhendée sous un angle **thérapeutique** et d'apaisement des troubles.

DISPOSITIFS INSPIRANTS

→ D'octobre 2021 à mars 2022, l'exposition **La Déconniatrie aux Abattoirs (Toulouse)** a permis d'exposer les grands principes historiques de fonctionnement des services psychiatriques, ainsi que leur remise en cause par le psychiatre et psychanalyste François Tosquelles, fondateur de la psychothérapie institutionnelle en 1960. Celle-ci consiste à inscrire les établissements psychiatriques, ancrés traditionnellement dans une approche carcérale, dans une logique de soin ouverte sur la société et garantissant la participation des patients. Des œuvres de patients ont été mises en valeur au sein de cette exposition.

→ Les liens entre art et psychiatrie ont également été explorés en 2024 dans l'exposition **Toucher l'Insensé, au Palais de Tokyo**.

→ En 2024, au sein de l'**exposition Artistes et Paysans programmée par les Abattoirs (Toulouse)**, une salle a été réservée à l'enjeu du suicide des agriculteurs. Pour le grand public, cette salle a suscité un vif intérêt en incarnant, *via* des représentations imagées et tangibles, une problématique souvent évoquée à travers des chiffres.

→ **Des œuvres méditatives** peuvent être programmées. Par exemple, dans les années 1960, le musicien **La Monte Young** et la plasticienne **Marian Zazeela** ont conçu l'œuvre **Dream House**. Cette installation baignée de lumière, accompagnée d'une musique et de mobiles, propose une expérience psychoacoustique et méditative.

→ En outre, l'artiste de la *Beat Generation* **Brion Gysin** et le scientifique **Ian Sommerville** ont conçu la **Dreamachine**. Il s'agit d'un cylindre rotatif faisant passer, à travers des fentes, une lumière émise par une ampoule. L'utilisateur se place proche du cylindre, les yeux fermés. La lumière traverse les fentes à une fréquence singulière ayant la propriété de provoquer des stimuli visuels à travers les paupières et de plonger le cerveau dans un état de détente. Le dispositif a été repris par le neuroscientifique **Dr Francisco Teixeira** et le DJ **Dan Ghenacia** dans une œuvre intitulée **The Clock**.

CONCLUSION

Adopter une définition élargie de l'EAC : constellation des enjeux et leviers d'action

POSITIONNEMENT

- Se défaire des stéréotypes sur les jeunes, en questionnant ses propres postures et pratiques
- Penser les jeunes dans toute leur diversité
- Mobiliser les outils et modes de communication pertinents

TEMPORALITÉS

- Concilier les temporalités courtes appréciées par les jeunes avec les actions sur le temps long des administrations
- Fidéliser les publics sur le temps long : faire venir et faire revenir
- Évaluer et garantir un suivi des jeunes afin de mieux s'adapter

COOPÉRATION ET TRANSVERSALITÉ

- Prendre en compte les différents acteurs qui entourent les jeunes (la famille, l'école, les pairs) et les spécificités du territoire afférentes
- Adopter une approche holistique intégrant l'art, la culture, l'éducation, le social, la psychologie, la santé
- Concilier les visions des champs culturel et éducatif, pour une coopération approfondie

PARTICIPATION

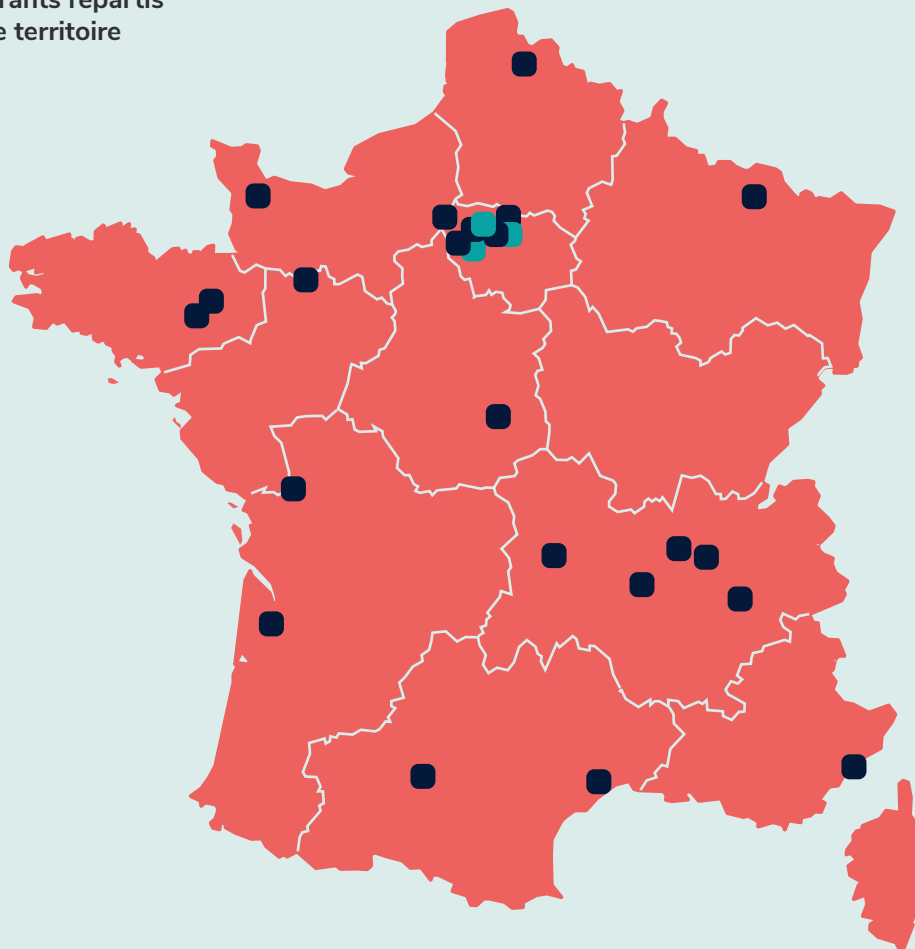
- Faire ensemble et non pour
- Stimuler des dispositifs non institutionnels, relevant de la « culture choisie »
- Laisser place à l'expérimentation par les jeunes eux-mêmes

NUMÉRIQUE

- S'emparer du sujet du numérique dans les pratiques des jeunes
- Utiliser le numérique comme opportunité
- Sensibiliser à un usage citoyen, responsable et sain des outils numériques

Pour contribuer à l'épanouissement des jeunes à travers les politiques culturelles, il est essentiel de développer certains réflexes. L'analyse préalable du positionnement des différents acteurs est l'étape incontournable pour s'assurer d'une véritable logique de coopération et de transversalité. La participation des jeunes doit être encouragée en tenant compte de leurs pratiques culturelles et de la place que le numérique y occupe. Enfin, l'inscription sur un temps long des actions menées est le garant d'un véritable impact sur leur épanouissement.

Des dispositifs inspirants répartis sur le territoire



Bois-Colombe
Bordeaux
Bourges
Cannes
Clermont-Ferrand
Fontenay-sous bois
Grenoble
Guichen Pont-Réan
La Courneuve

Lens
Lyon
Mantes-la-Jolie
Mayenne
Metz
Montpellier
Niort
Palaiseau
Paris

Rennes
Saint-Étienne
Saint-Lô
Sartrouville
Toulouse
Versailles
Villeurbanne

REMERCIEMENTS

Les différents entretiens menés dans le cadre de cette étude ont été réalisés avec la collaboration de **Deborah David**, élève conservatrice territoriale des bibliothèques.

Cécile Allanic

Directrice des affaires culturelles et du patrimoine, Mayenne Communauté et Mayenne Ville

Vincent Dappozze

Directeur du pôle Culture, Ville de Metz

Gwenaëlle Protard

Chef du service Action culturelle, Ville de Metz

Gwendoline Laurent

Coordinatrice EAC, Ville de Cannes

Magali Longour

Directrice adjointe de la Culture et du Patrimoine, Département de l'Isère

Camille Simon

Chargée d'EAC, Département de l'Isère

Philippine de Marcellus

Cheffe du service des publics des monuments et responsable de l'observatoire des publics de la Direction des musées et monuments, Ville de Toulouse

Cédric Vidal

Responsable du service action culturelle et pratiques artistiques, Métropole de Lyon

Nathalie Bondil

Directrice du musée, Institut du monde arabe

Stéphanie Delpeuch

Directrice des publics, MOCO Montpellier Contemporain

Elsa De Smet

Responsable du pôle des publics, Centre Pompidou Metz

Anna Roussel

Adjointe à la responsable du pôle des publics, Les Abattoirs, Musée - Frac Occitanie Toulouse

Laëtitia Uhrik

Directrice, Théâtre de Saint-Germain-en-Laye

Hélène Bricheteau

Directrice, Médiathèque Louis Aragon (Ville de Fontenay-Sous-Bois)

Alexandre Favereau

Chargé de mission accueil et développement des publics à la Direction du livre et de la Lecture, Ville de Paris

Cyrille Jaouan

Responsable du numérique, Bibliothèque Marguerite Duras, Ville de Paris

Eleonora le Bohec Lettieri

Responsable des services aux publics et investissements, Bibliothèque des Champs Libres, Rennes Métropole

Pierrick Longatte

Responsable numérique des médiathèques de la Courneuve, Plaine Commune

Lucile Deschamps

Déléguée générale en charge de l'Égalité des Chances, Fondation Culture & Diversité

Cécile Rabot

Sociologue de la littérature Professeure des universités en sociologie, responsable du master métiers du livre et de l'édition, Université Paris Nanterre

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

ARTICLES ET OUVRAGES

Roxana Azimi, *Les musées de plus en plus soucieux du bien-être psychique de leur public*, *Le Monde*, 14 septembre 2023, [en ligne ICI](#).

Françoise Enel, *Politiques d'éducation artistique et culturelle : rôle et action des collectivités locales*, *Culture études*, 2011/2 n° 2, p.1-8, [en ligne ICI](#).

Anne Jonchery, Sophie Biraud (dir.), *Visiter en famille. Socialisation et médiation des patrimoines*, Paris, La Documentation française, 2016.

Tasha L. Golden, Richard W. Ordway, Susan Magsamen et al., *Supporting youth mental Health with Arts-based Strategies: A Global Perspective*, *BMC Medicine* 22, 7, 2024, [en ligne ICI](#).

Charlène Letoux, *Art, culture et petite enfance, Comment penser le lien aux familles et aux inégalités dans un projet artistique à destination des tout-petits ?*, octobre 2022.

Ingrid Mayeur, *Quelle transposition didactique pour l'éducation aux médias et à l'information ? Réflexions depuis la lecture d'Anne Cordier (2023. Grandir informés : Les pratiques informationnelles des enfants, adolescents et jeunes adultes. C&F éditions) Note de lecture. Eprint/Working Paper*, 2023, [en ligne ICI](#).

PLS - *Le magazine du Palais de Tokyo, Cosa mentale - Désaliéner les institutions*, n° 37, 2024.

RAPPORTS ET SÉMINAIRES

Culture.Co, *Webinaire : Le Pass Culture sous toutes ses coutures*, 30 mai 2024, [en ligne ICI](#).

Groupe 1 du Cycle des Hautes Études de la Culture, *Éducation artistique et culturelle, territoires et numériques*, session 2019-2020, [en ligne ICI](#).

Sandrine Doucet, *Les territoires de l'éducation artistique et culturelle*, 2017, [en ligne ICI](#).

Voices of Culture, *Youth, Mental Health and Culture, Brainstorming Report*, 2022, [en ligne ICI](#).

Groupe de travail ANDEV / FNADAC, *Enquête Flash : Quelle réalité de la coopération en EAC entre les directions Culture et Éducation à l'interne des collectivités*, mai 2022, [en ligne ICI](#).

Groupe de travail d'élèves administrateurs territoriaux de l'INET (Claire AÏTOU, Noor-Yasmin DJATAOU, Olivier MEROT, Aurélie PASQUIER) auprès de France Urbaine (référents : Olivier BIANCHI, David LISNARD, David CONSTANS-MARTIGNY), *Rapport d'étude : réussir la généralisation de l'EAC*, 2018, [en ligne ICI](#).

DOSSIERS DOCUMENTAIRES

Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture, *Ressource : médiation numérique, en bibliothèque et ailleurs - des fiches pratiques pour imaginer des projets*, 2020

Métropole Grand Lyon et Nova7, *Le rapport des jeunes à la culture*, *Revue de littérature*, *Millénaire* 3, avril 2023, [en ligne ICI](#).

Métropole Grand Lyon et Nova7, *Jeunesse, culture et numérique : les six grands constats qui concernent déjà la génération Z*, *Millénaire* 3, avril 2023, [en ligne ICI](#).

Observatoire des politiques culturelles, *Dossier Jeunesse et Culture*, [en ligne ICI](#).

