



HAL
open science

Une fonction récréative dans l'animation socioculturelle ? Réflexions à partir d'un modèle théorique et de données empiriques portant sur l'animation jeunesse.

Christophe Dansac, Cécile Vachée

► To cite this version:

Christophe Dansac, Cécile Vachée. Une fonction récréative dans l'animation socioculturelle ? Réflexions à partir d'un modèle théorique et de données empiriques portant sur l'animation jeunesse.. Jeu et enjeux pour l'animation socioculturelle, Jan 2018, Bordeaux, France. hal-01883268

HAL Id: hal-01883268

<https://hal.science/hal-01883268>

Submitted on 27 Sep 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Une fonction récréative dans l'animation socioculturelle ? Réflexions à partir d'un modèle théorique et de données empiriques portant sur l'animation jeunesse.

Dansac Christophe¹, Vachée Cécile¹

christophe.dansac@univ-tlse2.fr, cecile.vachee@univ-tlse2.fr

¹ Maître(sse) de conférence ; Équipe Organisations Non Orientées vers le Profit et Gouvernance (LRPMip / IUT Toulouse 2 Figeac) / UMR Éducation, Formation, Travail et Savoirs, UT2J

Mots-clefs : animation jeunesse, fonctions professionnelles, travail de jeunesse, animation,

Dans sa modélisation originelle de l'animation socioculturelle, Jean-Claude Gillet distingue trois fonctions professionnelles, les fonctions d'élucidation, de facilitation, et de production. La proposition de Dansac et Vachée (2016), résultant de l'analyse de discours d'intervenants sociaux recueillis à l'occasion d'un café participatif, ajoute deux fonctions aux trois fonctions initiales, la fonction de transmission et la fonction d'accompagnement. Dans aucun des deux modèles, n'apparaît la fonction récréative, qui pourtant pourrait être considérée comme une fonction indépendante des autres, dont la figure emblématique serait le récréologue (tel qu'il existe notamment au Québec). Le jeu pourrait ainsi être un des outils emblématiques de cette fonction, dont le but serait de distraire. Cette contribution, rendant compte d'une réflexion en cours plutôt que d'un travail abouti, tentera d'examiner à quel point l'ajout de cette fonction est nécessaire et pertinent pour enrichir la modélisation, quels sont les inconvénients de la considérer comme une fonction supplémentaire.

Deux types de matériaux seront utilisés pour alimenter cette réflexion. D'une part, les entretiens de deux études menées auprès d'une vingtaine de professionnels de l'animation jeunesse, d'autre part les 135 récits de changements significatifs recueillis auprès des jeunes fréquentant des structures de jeunesse à l'occasion du projet européen *Developing and Communicating the Impact of Youth Work across Europe (DCIYWE)*. Ces discours seront analysés afin de voir comment le jeu apparaît d'une part dans le discours des professionnels, d'autre part dans le discours des jeunes. Les traductions des récits recueillis dans les autres pays participant à *DCIYWE* (Angleterre, Finlande, Estonie et Italie) seront également analysées afin de déterminer si, par rapport aux discours de ces jeunes européens, le jeu prend une place spécifique en France. Pour finir, les auteurs discuteront à quel point l'introduction de la distinction entre les animateurs et les travailleurs de jeunesse qualifiés de *Niche Players* (Carletti et Dansac, 2017) permet de préciser comment la façon même d'utiliser le jeu, ou d'autres supports d'animation, peut différencier des animateurs d'autres types de professionnels contribuant à la fonction d'animation.

Une fonction récréative absente des modélisations théoriques de l'animation

Il existe finalement dans la littérature peu de modélisations de l'animation socioculturelle. La première qui peut venir à l'esprit est celle de Jean-Claude Gillet, selon qui l'animateur a trois fonctions professionnelles, les fonctions d'élucidation, de facilitation, et de production, qui prennent plus ou moins de place dans sa praxis. Le modèle des fonctions de l'intervention sociale élaboré par Dansac et Vachée (2016) a été formulé à partir de ce que des intervenants sociaux (dont des animateurs) disaient de ce qui les avaient le plus fait vibrer dans l'exercice de leur activité professionnelle. C'est à partir de ces expériences considérées comme importantes et investies affectivement que ce que les professionnels valorisent a été repéré (cf. Vachée et al.). Ces expériences contribuent à l'interprétation de leur rôle et à leur identité professionnelle. Dans les discours de ces intervenants sociaux, on retrouve bien les trois fonctions proposées par Gillet – élucidation, facilitation, et production –, correspondant aux figures historiques du Militant, du Médiateur et du Technicien. Mais l'analyse des témoignages montrent que ces trois fonctions ne suffisent pas à rendre compte de toutes les expériences valorisées. L'observation de progrès, l'acquisition de savoirs ou de savoir-faire ressortent aussi comme très valorisée par ces professionnels, invitant à proposer une fonction de transmission, pour lequel la figure pourrait être celle du Pédagogue. De même, nombre de témoignages pointent l'importance des expériences de réparation, l'importance de compenser des déficits, d'aider à régler des problèmes individuels. Ces témoignages ont amené à distinguer une cinquième fonction, celle d'accompagnement, associée à la figure du Clinicien. Effectivement, analysant ce qu'est *le bon boulot en animation*, Lebon et Lima montrent qu'à côté de la fibre militante, et de sa logique épique, il existe une logique réparatrice portant sur le recouvrement de l'autonomie, le progrès des connaissances, et la restauration de la dignité pour les personnes âgées.

Notons que le modèle MMCTP¹ modifie quelque peu le sens de la figure du médiateur par rapport modèle de Gillet où elle a un statut très ambigu (le néologisme média(c)teur est d'ailleurs utilisé). Pour nous, le médiateur est celui qui crée des rencontres, rassemble des individus, les met en contact, intègre des individus à des groupes existants ; il crée les conditions pour que des groupes se forment, permet qu'ils fonctionnent de la manière la plus harmonieuse possible, ou les mets en présence les uns des autres. C'est donc bien un acteur visant à faire le lien, en l'occurrence le lien social. Le terme de facilitation, utilisé par Gillet en référence aux

¹ Acronyme reprenant les cinq figures distinguées

travaux sur la dynamique des groupes, a été conservé car il souligne bien que le médiateur est celui qui met de l'huile dans les rouages du fonctionnement collectif. Le terme désignant la figure emblématique, celui de médiateur est certes problématique car il existe désormais des professionnels de la médiation qui portent ce nom. Pourtant, la définition de la médiation prévoit bien deux rôles à ces professionnels, un rôle de prévention, et un rôle de réparation (Guillaume-Hofnung). Dans le modèle MMCTP, l'action du médiateur professionnel mobilise à la fois de la fonction de facilitation et de la fonction d'accompagnement, quand il vise à *réparer du lien*.

Dans le modèle de Gillet le positionnement de l'animateur était pensé comme une résultante des trois fonctions de base. De la même manière, pour le modèle MMCTP, les activités professionnelles de l'intervention sociale peuvent être analysées comme étant une combinaison de ces différentes fonctions, investies de façons différentes par les acteurs selon les situations dans lesquelles ils se trouvent.

Or, dans aucun de ces deux modèles n'apparaît la fonction récréative, qui pourtant pourrait être considérée comme une fonction indépendante des autres. La figure professionnelle emblématique en serait ainsi le récréologue (tel qu'il existe notamment au Québec). Le jeu pourrait ainsi être un des outils emblématiques de cette fonction, dont le but serait de distraire. Dans sa définition canadienne² le récréologue est une « personne qui conçoit, met en application et évalue des programmes récréatifs adaptés aux besoins individuels », faisant partie des « techniciens et professionnels de la santé et des services sociaux ». Par exemple, l'université du Québec à Trois Rivières offre depuis 1969 un programme de baccalauréat spécialisé en récréologie, devenu baccalauréat en loisir, culture et tourisme. Selon le programme de ce diplôme : « Le champ d'intervention est très large et couvre aussi bien le secteur du loisir municipal et régional, que celui des événements culturels et socioculturels, du tourisme et de l'éco-tourisme, ainsi que de l'éducation, la santé, les services sociaux et le soutien aux associations volontaires. Dans tous ces domaines, le professionnel est soucieux d'y introduire des dimensions récréatives, ludiques, éducatives, sociales et culturelles propres au loisir contemporain ou collectifs. » On retrouve dans cette présentation bien des éléments qui font penser aux animateurs socioculturels.

² Nomenclature des titres d'emploi, des libellés, des taux et des échelles de salaire du réseau de la santé et des services sociaux du Ministère de la Santé et des Services sociaux retrouvée sur http://www.fsss.qc.ca/download/nego_public/nomenclature/Nomenclature_V20160710.pdf (le 29/01/2018)

Dans la littérature française sur l'animation, peu de références font allusion aux aspects ludiques et à une éventuelle fonction récréative. Pourtant les loisirs sont historiquement importants dans l'animation socioculturelle (cf. l'ouvrage de Lebon) et il a même été suggéré l'importance de « récré-activités » pour les personnes âgées (Vercauteren). De plus, d'autres professionnels de l'intervention sociale, éducateurs spécialisés, éducateurs de jeunes enfants, y compris assistants de services sociaux, peuvent dans certaines situations chercher à distraire, voire utiliser le jeu. On peut donc interroger la place de cette fonction récréative dans une modélisation des fonctions de l'intervention sociale.

Cette contribution, qui rend compte d'une réflexion en cours plutôt que d'un travail abouti, tente d'examiner à quel point l'ajout de cette fonction est nécessaire et pertinent pour enrichir la modélisation MMCTP. Doit-on l'ajouter comme fonction à part entière, ou le jeu n'est-il qu'un support, qu'un moyen, et la distraction uniquement un effet secondaire, certes désirable, mais pas un objectif réel des animateurs et de façon plus large des intervenants sociaux ?

Pour ce questionnement, deux ensembles de données seront mobilisés, qui portent sur le travail en direction des jeunes. Dans un premier temps, nous présenterons une nouvelle analyse des entretiens réalisés avec des animateurs à l'occasion d'une recherche portant sur le modèle MMCTP dans le domaine de l'intervention auprès des jeunes (Virgos). Dans un second temps, nous mobiliserons les données issues d'un projet visant à développer et à communiquer l'impact du travail de jeunesse à travers l'Europe (Ord et al.). Enfin, à partir d'une proposition de définition de l'animation socioculturelle nous examinerons comment les animateurs spécialisés dans le jeu entrent dans cette définition, ou au contraire se situent plus dans le champ des *niche players* (Carletti et Dansac), qui prennent de plus en plus de place dans les activités d'animation.

Ce que disent les animateurs de leur métier

La première série d'observations mobilisée pour examiner la pertinence d'une éventuelle fonction récréative dans la définition des fonctions de l'animation jeunesse professionnelle provient d'une recherche effectuée par Julien Virgos³ sous notre direction dans le cadre du master Politique Enfance Jeunesse de l'Université de Toulouse. Cette étude qui posait la question de l'identité professionnelle des intervenants jeunesse avait mobilisé 17 enquêtés travaillant dans le secteur associatif toulousain. Parmi ceux-ci, dix se déclaraient comme étant animateurs (avec cependant des difficultés à se nommer ainsi, cf. Dansac, Cécile Vachée, et al.). La grille d'entretien semi-directif utilisée posait notamment une question : « Selon vous,

³ Nous remercions Julien Virgos de nous avoir permis d'exploiter ces données.

quel est le cœur de votre métier ? » Les dix réponses (parfois résumées, parfois *verbatim*) sont les suivantes :

- « *Le dynamisme et la capacité de s'adapter* »
- La transmission de message (associée au militantisme)
- « *La jeunesse et la citoyenneté* »
- Transmettre « *les valeurs de l'éducation populaire* »
- Le dynamisme, « *donner l'envie* »
- « *L'émancipation sociale* » par la pratique
- « *Initier* »
- « *La découverte, et après l'échange* »
- L'aide à la personne, l'accompagnement
- « *Les relations familles – enfant* »

Comme on le constate, il n'y a ici pas d'allusion au jeu, aux loisirs, au divertissement ou aux distractions.

Quand on pose la question de « ce qui différencie l'animation des autres métiers de l'intervention sociale », les animateurs ne mentionnent pas de dimensions reliées à une éventuelle fonction récréative. À cette question, les réponses sont les suivantes :

- « *Le salaire et la reconnaissance* »
- « *Le public avec lequel je bosse [...qui n'est] pas un public empêché* »
- Le fait de « *travailler sur la citoyenneté* », « *on n'est pas là pour compenser la misère sociale* »
- L'ouverture, l'écoute, et le relationnel
- Le fait « *d'être issue de l'éducation populaire* », mais « *on fait les mêmes tâches que les autres* »
- Le fait de « *ne pas catégoriser les gens* »
- Le fait de proposer une activité « *pour que le jeune apprenne une compétence* »
- Le côté technique, « *la pratique artistique qui permet le lien* »
- « *Le côté terre à terre, proche de l'activité et pas de la psychologie* »
- « *Ne pas être dans une directive, avec un projet, des contrats* » (contrairement aux éduc)

Là encore, pas de référence au récréatif, mais tout de même, la première interviewée qui met en avant le manque de reconnaissance salariale, quand on insiste avec une question de relance, répond :

[Euh, deux trois éléments qui distingueraient justement l'animation de, des autres métiers]. Des autres métiers ? Le travail avec le, avec le loisir, et le jeu. Ça c'est

vraiment typique de notre profession en fait on y fait passer énormément de choses.
[Entretien_00 *sex_femme *age_32 *fon_anim *stru_parenthese]

Hormis cette réponse, l'analyse lexicale de l'ensemble des retranscriptions des entretiens montre qu'il y a finalement peu d'éléments de langage liés à la fonction récréative, alors même que des questions portaient sur les publics et sur ce que l'enquêteur faisait avec eux. Nombres d'éléments du champ lexical associé (rire, joie, joyeux, bonne humeur, ambiance, divertissement) sont totalement absents. Le lexique du jeu (jeu, jouer, ludique) est peu fréquent. Là où ce lexique apparaît, on s'aperçoit que le jeu n'est pas forcément programmé, et qu'on est plutôt dans le « laisser jouer » que dans le « faire jouer » :

Si y'a du monde j'ouvre le gymnase, si ils veulent jouer au foot, si ils veulent pas jouer au foot, si ils veulent faire un jeu de société, si ils veulent qu'on discute...
[Entretien_13 *sex_homme *age_20a30 *fon_anim *stru_mjc *anc_2 *dipl_bpjeps]

Pourtant cette posture a pour certains une valeur pédagogique, et on la voit ramenée aux fonctions de transmission et d'élucidation :

Tous les matins, c'est libre. Ils arrivent à l'heure qu'ils veulent. Soit y a des choses, soit ils font leur devoir ou ils jouent au baby. Soit s'ils veulent faire quelque chose de particulier. C'est leur apprendre à se prendre en charge sur leur temps, tu vois. Ils sortent de primaire, ils ont centre de loisirs et à l'adolescence c'est pour qu'ils apprennent. [Entretien_11 *sex_femme *age_55 *fon_coor *stru_mjc *anc_10 *dipl_plus5]

Donc si je prends l'exemple des films documentaires ou de la pièce qu'on vient de créer, là ils ont appris beaucoup de choses : il y a le son ; la lumière ; le déplacement ; la mise en scène ; l'écriture... [Du coup vous les avez formés à ça ?] Oui de manière ludique. [Entretien_09 *sex_femme *age_30a40 *fon_coor *stru_mjc *anc_1 *dipl_plus5]

La posture peut aussi être celle du « jouer avec », mais avec alors une visée autre, comme ici, où la fonction de facilitation et l'objectif de création du lien est clairement évoquée :

[Vous faites quoi sur le collectif?] On discute, on joue au billard, au baby foot. [En groupe ? C'est formel ou...?] Non c'est informel, complètement. Ouais ouais ouais. Et de manière à quoi ? Ben de manière à créer du lien, à connaître les jeunes, à savoir ce qu'ils aiment, à les mettre en, à les faire se connecter entre eux aussi. [Entretien_10 *sex_femme *age_20a30 *fon_anim *stru_ffj *anc_2 *dipl_plus3]

L'importance de faire passer quelque chose à travers le jeu se retrouve y compris dans l'expression d'une certaine déconsidération pour le jeu et la distraction (quand ils sont mis en œuvre sans autre finalité que pour eux-mêmes), tel qu'exprimé dans ce témoignage :

Ce que j'aime, les jeux d'écriture. Mais c'était le casse-tête pour eux. [ils ont pas l'habitude ?] Je sais pas. C'est... Ils sont beaucoup passifs quoi. En fait, ils ont

*beaucoup de distractions, ils ont beaucoup de choses pour les distraire : les jeux-vidéos... Qui les distraient mais les nourrissent pas. Ils passent du temps mais ils s'enrichissent de rien. [Entretien_11 *sex_femme *age_55 *fon_coor *stru_mjc *anc_10 *dipl_plus5]*

Le « faire jouer » existe néanmoins, mais dans ce cas, le jeu est mis au même rang que d'autres supports, dans une tentative de satisfaction de la demande (des partenaires ou des publics ?) :

*Alors, les principaux partenaires, il va y avoir le collègue, donc, sur le collègue euh, ben là ça va être d'amener du temps de loisirs entre midi et deux, c'est notre temps d'intervention, euh... et après créer euh... répondre à un maximum de demandes, donc là y'a du sport, y'a des activités manuelles, y'a des jeux de société, euh... [Entretien_00 *sex_femme *age_32 *fon_anim *stru_parenthese]*

Le champ lexical du loisir évoqué dans ce dernier témoignage est finalement lui aussi peu présent dans ces dix entretiens, même si bien sûr il apparaît quand on parle des activités mises en place, comme un outil parmi d'autres :

*Voilà. Autrement, l'espace jeunes c'est un lieu où ben... avec des sorties loisir, des sorties culturelles, des montages de projets, un conseil de jeunes une fois/mois euh...voilà. [Entretien_16 *sex_femme *age_30a40 *fon_anim *stru_centsoc *anc_3 *dipl_bpjeps]*

Cet outil comme les autres n'est d'ailleurs pas utilisé n'importe comment :

*Et je pense que l'éducation populaire, il faut jamais qu'on oublie que notre justification, c'est d'être des agents de la citoyenneté et qu'après, on peut investir tous les champs qu'on veut, le culturel, le loisir, le social, l'insertion... Rien ne nous est interdit, à condition qu'on oublie pas ça. [Entretien_08 *sex_homme *age_plus40 *fon_dir *stru_mjc *anc_2 *dipl_plus3]*

Comme le montrent les deux témoignages suivants, le loisir est voulu constructif – comme le jeu – il est support à exercer les fonctions de transmission et d'élucidation, et on défend sa vertu éducative :

*Et donc on a fait évoluer cette pratique de « tout gratuit » où le jeune est ultra consommateur, pas du tout acteur de... de... de ses loisirs ou de ses projets. Et là le fait que, voilà, on soit vraiment dans un apprentissage... de projets, c'est hyper formateur pour eux et puis on voit les évolutions... [Entretien_15 *sex_femme *age_30a40 *fon_anim *stru_assoquar *anc_7 *dipl_bpjeps]*

*Voilà, la question du loisir. Parce que, la plupart du temps, la question de l'animation, on va plus la rattacher à la question du loisir qu'à la question éducative, hein. C'est un peu un combat historique de l'éducation populaire, je pense. Parce que bah c'est l'école, en plus, qui doit s'occuper de ça, donc euh [Entretien_02 *sex_homme *age_33 *fon_animsc *stru_ligue *anc_6 *dipl_M2]*

Une animatrice l'évoque comme récompense finale du travail dans le cadre du montage de projets réalisés par les jeunes :

*Donc on dépose un dossier VVV sous forme de chantier souvent ou en animation. Ça dépend de ce qu'on monte ensemble comme projet. Et après les jeunes qui participent généralement ont une contre partie qui aide à financer les loisirs, des séjours ou une sortie... Je sais pas, aller au cinéma... Des choses comme ça. Ce qu'ils décident en fait. C'est quelque chose qu'on construit ensemble et qu'ils choisissent. [Entretien_09 *sex_femme *age_30a40 *fon_coor *stru_mjc *anc_1 *dipl_plus5]*

Mais au final, comme l'illustrent les réponses sur le cœur du métier, le loisir est loin d'être central dans la représentation de ces professionnels :

*Et d'autre part, on est de plus en plus interpellés par des jeunes qui viennent nous voir, absolument pas pour la question des loisirs ni pour la culture, mais tout simplement pour la question sociale au sens large du terme. La question de leur insertion dans la société adulte. Pas seulement d'un point de vue professionnel, mais aussi de leur projection dans une vie d'adultes [Entretien_08 *sex_homme *age_plus40 *fon_dir *stru_mjc *anc_2 *dipl_plus3]*

Michel Lac, en analysant les représentations sociales de l'animation, trouvait un caractère central des aspects ludiques et du loisir dans les réponses de ses sujets. On peut donc être étonnés de la faible présence de ces éléments dans notre corpus, même si nous le rappelons ces résultats n'ont pas prétention à généralisation, étant donnés le faible effectif et le contexte de collecte. Une explication cependant peut être trouvée à cette énorme différence, qui tient aux sujets interrogés par Lac, des jeunes en formation BAFA, des étudiants en sciences de l'éducation (notamment en DEUST Animation) et des animateurs en Centre de Loisirs Associés à l'École (CLAE). On peut imaginer que la faible présence des aspects ludiques et récréatifs soit liée à un niveau de professionnalisation supplémentaire chez les enquêtés de Julien Virgos, mais aussi que la différence tient aux publics privilégiés : surtout des enfants pour les sujets de Lac, des jeunes pour ce qui concerne cette contribution.

Une faible présence du récréatif dans ce que disent les jeunes du travail de jeunesse

Le second corpus de données convoqué pour questionner l'hypothèse d'une fonction récréative a été recueilli par des travailleurs de jeunesse dans le cadre du projet européen *Developing and Communicating the Impact of Youth Work across Europe* (ci-après DCIYWE, cf. Ord et al. pour une présentation détaillée). Ce projet avait pour but de tester et de promouvoir l'évaluation transformative, qui est une méthode qualitative positiviste pour apprécier l'impact d'un projet (Cooper). Les travailleurs de jeunesse de 3 structures différentes ont procédé à trois cycles de collecte auprès de jeunes, en leur demandant de raconter quels changements positifs significatifs ils avaient vécus du fait de fréquenter la structure. Pour les 135 récits ainsi collectés,

nous allons présenter dans un premier temps les résultats d’une analyse faite spécialement pour cette contribution, puis dans un second temps le traitement qu’en avaient fait les travailleurs de jeunesse dans le cadre du projet.

Quand on procède à l’analyse du lexique présent dans ces textes qui pourrait être relié à la fonction récréatif, le mot jeu(x) n’apparaît que dans un seul récit. Six récits seulement utilisent la notion d’amusement, dont un qui utilise aussi la notion de distraction. Trois parlent de la fréquentation de la structure comme permettant de s’occuper, trois comme un moyen d’éviter l’ennui. Deux textes parlent de la fréquentation des structures comme apportant du bonheur, un du bien-être. Un seul parle de rire, et ce n’est que pour dire que l’animation, ce n’est pas que ça. Quatre parlent de rigoler. La joie n’apparaît que dans un récit.

À travers le champ lexical, 23 jeunes seulement auraient tiré de la distraction ou de la joie de la fréquentation des structures jeunesse. En tous cas, seuls 23 jeunes ont retenu ceci comme étant un changement positif important.

Dans le cadre du projet DCIYWE, l’analyse du contenu des textes (reprise dans le tableau 1) avait permis de repérer que les principaux changements vécus par les jeunes étaient la découverte de nouvelles activités et le vécu d’expériences émotionnelles positives (cf. Dansac et Carletti). Cette catégorisation des différents changements produits ne retrouvait pas particulièrement le jeu, les loisirs, la distraction.

Thèmes	% récits	Mots-clefs	n récits	n récits
Acquisition et transfert de compétences	37%	apprentissage	35	26%
		transfert/réinvestissement	12	9%
		changement_comportement	13	10%
Développement de l'autonomie	46%	insertion	27	20%
		autonomie	23	17%
		avantages_matériels	33	24%
Conscientisation	33%	ouverture_aux_autres	29	21%
		conscientisation	22	16%
Création de liens	35%	socialisation(Amitiés)	27	20%
		relations_positives	25	19%
Découverte d'activité et nouvelles rencontres	55%	socialisation(Nouvelles rencontres)	50	37%
		découverte	50	37%
Développement du sens du collectif et de la participation	35%	sens_du_collectif	38	28%
		participation_active	16	12%
Expériences émotionnelles positives	47%	souvenirs/expériences	9	7%
		détente/plaisir	38	28%
		évitement_de_désagrément	30	22%
Développement de la confiance en soi	19%	confiance_en_soi	25	19%

Tableau 1 : regroupement thématique des récits de changement

Pour cette contribution, nous avons ré-analysé ces récits, cette fois en nous demandant pour chacun s'ils évoquaient chacune des fonctions du modèle MMCTP ainsi que la fonction récréative. Les résultats sont présentés dans le tableau 2. Nous n'avons trouvé que 36 récits qui pourraient relever de cette fonction, soit environ 27% des récits. Mais si l'on se limite aux récits recueillis dans une Maison des Jeunes et de la Culture, 25 récits sur 45 évoquent cette fonction, qui apparaît donc un peu plus centrale pour cette structure classique de l'animation.

Élucidation	56
Facilitation	88
Accompagnement	34
Production	6
Transmission	72
Récréation	36

Tableau 2 : Nombre de récits de changement présentant chacune des fonctions

L'analyse du graphe des similitudes (cf. figure 3) pour le mot animateur (généralisé à l'aide du logiciel IRAMUTEQ) montre d'ailleurs que les termes qui en sont les plus proches dans les récits des jeunes renvoient plus aux fonctions de Facilitation et de Transmission. Le champ lexical du récréatif est là encore absent.

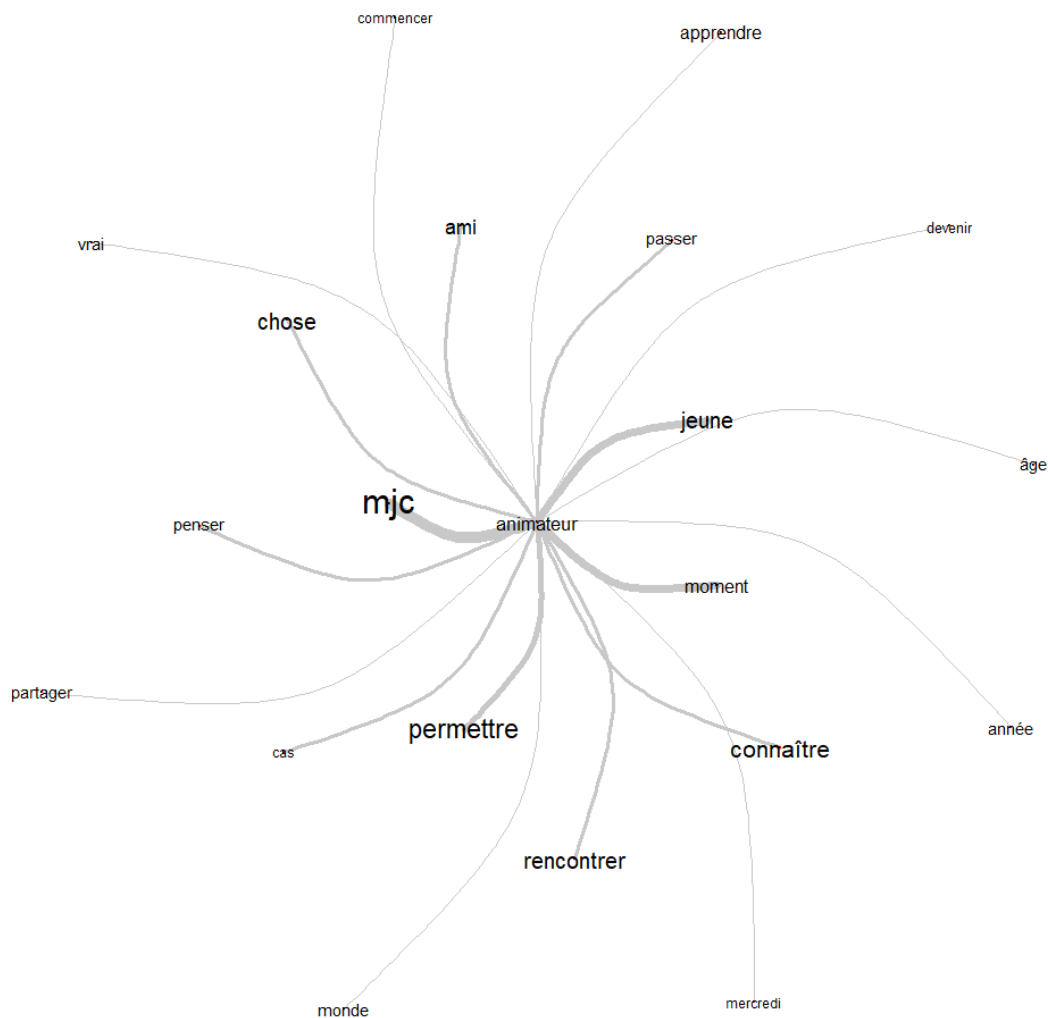


Figure 3 : graphe des similitudes pour le terme animateur

Des animateurs qui occultent la fonction récréative

Au cours du projet DCIYWE, à chaque phase de collecte les travailleurs jeunesse se réunissaient autour des récits pour les regrouper en catégories, et sélectionner pour chaque catégorie le récit qui leur paraissait le plus significatif des changements que doit provoquer leur travail. Cette phase de sélection donne ainsi à voir ce que ces professionnels considèrent comme important dans les changements qu'ils produisent chez les jeunes.

Voici la liste des intitulés des catégories construites par les animateurs de la MJC (entre parenthèses figure le nombre de récits en faisant partie) :

- **Plaisir (2 récits)**
- **Activités/ découvertes (11)**
- **Découverte activités/loisirs (3)**
- **Autonomie (catégorie retrouvée aux cycles 1 & 2) (4 & 4)**

- Ouverture aux autres (4)
- Émancipation (2)
- Relations/ amitiés (6)
- Rencontres / amitié (2)
- Rencontres (3)
- Vie de quartier (3)
- Apprentissage (3)
- Accessibilité (2)

Des catégories construites par les animateurs, seules les trois premières peuvent faire penser au ludique ou au récréatif, regroupant 16 récits sur 49. Pour les 25 récits où la fonction récréative était présente, il y en a donc plus d'un tiers pour lesquels ils ont privilégié une autre catégorie.

Tout en gardant à l'esprit les limitations liées aux données prises en compte, celle-ci n'invitent donc pas à considérer comme nécessaire la prise en considération d'une sixième fonction récréative. En effet, la fonction récréative, bien que non dominante, apparaît dans le discours des jeunes, mais elle est très en retrait dans les discours des animateurs jeunesse professionnels. L'observation des réunions entre animateurs pour catégoriser et sélectionner les récits des jeunes qui leur paraissaient les plus significatifs nous a montré que ces animateurs privilégient d'autres dimensions de l'impact de leur action (apprentissage, ouverture aux autres, conscientisation, amélioration de la vie de quartier...).

La professionnalisation de l'animation amènerait ainsi à se distancier d'une éventuelle fonction récréative, sans doute insuffisamment valorisante dans la construction de l'identité en différenciation des autres intervenants sociaux. Comme le dit cet animateur parlant de son début de carrière, l'utilisation du jeu, le ludique, ça donne le sentiment de ne pas travailler.

Et du coup au début, moi, l'animation, c'était le jeu. C'était le jeu, c'était la valorisation, c'était l'estime de moi, c'était bah... le pouvoir mais à l'époque, j'en avais pas conscience. Mais ouais, le ludique, c'est-à-dire avoir le sentiment de travailler mais... non, justement... d'avoir le sentiment de ne pas travailler, enfin...
 [**** *Entretien_02 *sex_homme *age_33 *fon_animsc *stru_ligue *anc_6 *dipl_M2]

« Pendant un temps, l'animateur était l'acteur chargé d'« agir dans et sur le loisir des autres » (Poujol, 1989). Sans revenir sur le débat alors porté sur la question des loisirs et sur le rôle des travailleurs sociaux dans la Cité, il convient de dire simplement que l'animation s'est à présent sensiblement éloignée d'une telle logique. » (Redjimi 158) En tout cas, si ce n'est pas le cas

dans les pratiques des animateurs jeunesse, cela se retrouve dans les dimensions qui sont importantes pour leur construction identitaire en tant que professionnels.

Perspectives sur le « paysage » de l'animation

Parlant de la place de l'animation dans l'intervention sociale, Véronique Bordes pointait que sur le plan de la professionnalisation, « l'animation s'exerce en grignotant le monopole des activités d'autres professions pour constituer son champ propre » (Bordes 108). On peut se demander si l'inverse n'est pas en train de se produire, avec des acteurs qui prendraient de plus en plus en charge des activités traditionnellement conçues et réalisées par les animateurs. Ainsi, on voit fleurir dans le paysage nombre d'acteurs associatifs qui se spécialisent autour d'un thème (ex. l'Europe, la culture scientifique, l'environnement), d'une activité (la danse, le théâtre, le rugby...), d'un outil (les chantiers jeunes, les cafés citoyens). Cela peut être sur le jeu, comme l'a évoqué le colloque de l'ISIAT. Proposant leur expertise à des acteurs institutionnels (les collectivités, l'école, le système pénitentiaire, les institutions médicosociales...), dans des logiques de prestation ou de réponse à des appels à projets, ils peuvent parfois travailler pour des structures socioculturelles (MJC, centres sociaux). Ils interviennent ainsi notamment auprès des jeunes. Tentant de caractériser les acteurs de l'intervention jeunesse (le *youth work* au sens européen) Carletti et Dansac ont été amenés à proposer de distinguer ces *niche players* des professions plus traditionnelles d'animateurs et d'éducateurs de prévention spécialisée. Ces acteurs de niche, souvent héritiers de l'éducation populaire, qui en utilisent les méthodes, et mettent parfois en avant cet héritage et les valeurs qui s'y associent, « animent » souvent des activités dans des temps d'éducation non formelle. Or, selon Greffier (31), « l'animation professionnelle pourrait ainsi être considérée comme a) une mise en projet, b) d'un territoire dans lequel, c) on peut identifier un public, d) qui participe à une action, e) dans une perspective de développement de la citoyenneté ». Les deux dimensions du territoire et du public identifié nous semblent manquer à ces acteurs de niche pour considérer qu'ils sont animateurs socioculturels.

Pourtant, ils sont acteurs de l'animation socioculturelle et participent (comme causes ou conséquences) de la modification de son paysage. On pourrait interroger les ressorts de leur place grandissante. Du côté des publics en raison d'une recherche d'expertise ? Du côté des professionnels par leur manque de temps et la limitation de leur polyvalence ? Du côté de l'environnement institutionnel par la logique des appels à projets et le manque de financements récurrents pour le fonctionnement ? En tout cas, on peut se demander si la multiplication de ces acteurs de niche ne pourrait pas contribuer à une déprofessionnalisation de l'animation socioculturelle : quelles seraient les compétences spécifiques d'un animateur socioculturel si

ces évolutions amenaient les professionnels des structures socioculturelles à n'être plus que des coordinateurs de prestataires ? Quels seraient alors ses repères dans la construction de son identité professionnelle ? Autant de questions qui invitent à outiller les recherches en animation, tant par des modèles comme celui que nous proposons (cf. Dansac, Lac, et al.) ou par d'autres méthodologies d'approche (ethnographie des pratiques, interrogation des publics et bénéficiaires), afin de mieux comprendre ses évolutions.

Références

- Bordes, Véronique. « La place des animateurs au sein de l'intervention sociale : quelle formation pour quelles missions ? » *Pensée plurielle*, vol. 15, n° 2, 2007, p. 101. *CrossRef*, doi:10.3917/pp.015.0101.
- Carletti, Marc, et Christophe Dansac. « Youth Work in France (Chapter 6) ». *The Impact of Youth Work in Europe : a study in five countries*, édité par Jon Ord, HUMAK, à paraître.
- Cooper, Sue. « Transformative Evaluation: Organisational Learning through Participative Practice ». *The Learning Organization*, vol. 21, n° 2, avril 2014, p. 146-57. *CrossRef*, doi:10.1108/TLO-03-2013-0003.
- Dansac, Christophe, Michel Lac, et al. « Caractériser la polyvalence de l'animateur pour explorer les facteurs contextuels qui influencent sa professionnalité ». *ProfessionnalisationS : Repères et Ouvertures*, édité par Frédérique Hille et Sabrina Labbé, L'Harmattan, à paraître.
- Dansac, Christophe, Cécile Vachée, et al. *Le youth work met-il à mal l'identité des animateurs vis-à-vis des autres intervenants jeunesse ? L'animation « contre » le travail social et l'intervention sociale ?*, Créteil, France.
- Dansac, Christophe, et Marc Carletti. « The Impact of Youth Work in France : 'Discovering Activities and New People' and 'Enjoying Positive Experiences' ». *The Impact of Youth Work : a study in five european countries*, édité par Jon Ord, HUMAK, à paraître.
- Gillet, Jean-Claude. « Praxéologie de l'animation professionnelle ». *Recherche et formation*, n° 23, 1996, p. 119-34.

- Greffier, Luc. « L'animation en France, tentative de définition d'un système complexe ». *Autour de l'animation sociale et socioculturelle en France et en Espagne: programme de coopération transfrontalière Aquitaine-Aragon*, édité par Luc Greffier, Carrières Sociales Edition, 2013, p. 15-31.
- Guillaume-Hofnung, Michèle. *La médiation*. Presses universitaires de France, 2015.
- Lac, Michel. « L'animation, une forme d'éducation non formelle ? Analyse comparative des discours et représentations sociales de l'animation chez des non-animateurs, des animateurs CLAE et des animateurs en formation professionnelle ». *Les dossiers des sciences de l'éducation*, n° 28, octobre 2012, p. 73-88. *CrossRef*, doi:10.4000/dse.391.
- Lebon, Francis. *Les animateurs socioculturels*. la Découverte, 2009.
- Lebon, Francis, et Léa Lima. *Le bon boulot dans l'animation sociale*. Rapport de recherche, INJEP, 2009. *Open WorldCat*, http://www.injep.fr/IMG/pdf/Rapport_Lebon-Lima_Animation.pdf.
- Ord, Jon, et al., éditeurs. *The Impact of Youth Work : a study in five european countries*. HUMAK, à paraître.
- Redjimi, Goucem. « Comment la formation aux métiers de l'animation construit l'« identité professionnelle » ». *Recherche & formation*, n° 61, juin 2009, p. 145-60. *CrossRef*, doi:10.4000/rechercheformation.577.
- Vachée, Cécile, et al. « Intervention sociale et démarches participatives ». *L'intervention sociale en milieu rural : le point de vue des personnels*, édité par Alexandre Pagès et al., CNAF, 2014, p. 74-89.
- Vercauteren, Richard. « La « récré-activité » : construction d'un nouveau concept d'animation en établissements pour personnes âgées ». *Gérontologie et société*, vol. 24 / n° 96, n° 1, 2001, p. 111. *CrossRef*, doi:10.3917/gs.096.0111.

Virgos, Julien. *Pratiques et représentations professionnelles des intervenants jeunesse à Toulouse*. Mémoire de master 2 Politiques Enfance Jeunesse (non publié), Université Toulouse2 Jean Jaurès, 2015.