



HAL
open science

Terrain associatif, éducation aux médias et inclusion des seniors: l'exemple du festival 1ère Marche de Troyes

Pascal Laborderie

► To cite this version:

Pascal Laborderie. Terrain associatif, éducation aux médias et inclusion des seniors: l'exemple du festival 1ère Marche de Troyes. Yolande Maury; Jean-Marc Paragot. Apprendre, s'apprendre, faire apprendre. Perspectives, constructivistes en éducation, L'Harmattan, pp.39-49, 2021, 978-2-343-24935-3. hal-03485561

HAL Id: hal-03485561

<https://hal.univ-reims.fr/hal-03485561>

Submitted on 17 Dec 2021

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.

Territoires apprenants

TERRAIN ASSOCIATIF, ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET INCLUSION DES SENIORS : L'EXEMPLE DU FESTIVAL 1^{ère} MARCHE DE TROYES

Pascal Laborderie, MC à l'Université de Reims Champagne-Ardenne, CÉREP, pascal.laborderie@univ-reims.fr.

Introduction

Comment, en région, sur le terrain, les associations forment des publics, jeunes et moins jeunes, aux usages numériques et aux nouvelles technologies de l'audiovisuel ? De 2015 à 2019, une enquête a été réalisée sur l'ensemble des dispositifs d'éducation aux médias et à l'information de la Ligue de l'enseignement de l'Aube, en particulier sur le festival de court métrage intitulé « Première marche », qui se déroule au printemps, durant une semaine, dans une salle du seul cinéma de Troyes. Afin de comprendre ses enjeux et ses modalités, nous l'avons observé durant ses cinq dernières éditions au moyen d'une enquête participative. Outre les habituelles observations de terrain et recueil de documents, nous avons effectué des entretiens semi-directifs avec les pilotes et les animateurs du festival¹.

Selon sa finalité historique de promotion de la démocratie, la Ligue de l'enseignement a toujours favorisé l'apprentissage du dialogue dans la mixité sous toutes ses formes. Au cours de l'édition 2019, une politique menée par la nouvelle direction du festival a engendré des échanges entre experts et amateurs, un brassage socioculturel, mais surtout une mixité intergénérationnelle chez les animateurs bénévoles et le public du festival. Le festival fait découvrir aux jeunes et aux seniors des nouveaux outils sémio-techniques de production et de diffusion audiovisuels ainsi que de nouveaux moyens numériques de

¹ Durant l'automne et l'hiver 2019-2020, nous avons menés des entretiens avec Jean-François Planchet, secrétaire général de la Ligue de l'enseignement de l'Aube, Fabienne Barthélémy, déléguée culturelle et directrice du festival Première marche, Morgane Noël, animatrice bénévole, responsable du dispositif de visionnage de films avec casque VR ainsi qu'avec tous les animateurs bénévoles de ce dispositif : Agnès [Anonyme], Youssef Bouaouina, Odile Collinet, Patrick Dussauge, Bernard Guyot, Gisèle Hery et Jason Mignot.

communication, qui sont généralement plus utilisés par les jeunes : exposition sur l'utilisation des données personnelles sur les réseaux sociaux, médiatisation des films mis en ligne sur le web, création de film avec un smartphone, programmation d'une séance de film interactif.

Après avoir envisagé les différents types de dispositif d'éducation aux nouveaux médiums et/ou médias mis en œuvre par la Ligue de l'enseignement, nous considérerons l'opération la plus marquante en matière de découverte par les adultes des nouvelles technologies de l'audiovisuel, à savoir le visionnement de films au moyen de casques de réalité virtuelle (VR), pour nous demander quel bilan il est possible d'établir en matière de formation d'adultes concernant l'édition 2019.

La Ligue de l'enseignement de l'Aube et le festival Première marche

Depuis trente ans, la Ligue de l'enseignement de l'Aube mène des actions d'éducation aux médias et à l'information. Tout d'abord, elle constitue un partenaire important des établissements scolaires durant la semaine de la presse et des médias dans l'école. En outre, depuis 1990, elle héberge une radio associative, qui fonctionne grâce à l'aide d'une trentaine de bénévoles. Cette radio accueille une animatrice en service civique, ce qui lui permet de développer en direction des écoles des actions de deux types : la découverte des processus de production et de diffusion d'une émission dans le cadre de visites guidées d'une part, et la création d'émissions par les élèves eux-mêmes d'autre part.

En dehors de ces partenariats avec les établissements scolaires dans le cadre de dispositifs qui se sont institutionnalisés, la Ligue de l'enseignement pense de plus en plus ses événements culturels en lien avec l'éducation aux médias en menant des actions à l'intention non seulement des jeunes publics mais aussi des seniors. Le festival Première marche, qui fut fondé en 1999 afin de promouvoir les courts métrages de réalisateurs en herbe, est devenu un terrain d'observation intéressant sur la manière dont les publics, dans leur diversité, amateurs et professionnels, jeunes et moins jeunes, appartenant à des milieux sociaux épars, peuvent se rencontrer autour des usages du numérique et nouvelles technologies de l'audiovisuel. Lors de son édition 2019, le festival a en effet opéré un tournant en mettant en place une série de dispositifs qui permettent aux publics, non plus seulement de voir des films, mais de pratiquer et d'échanger sur les usages du web et les nouvelles technologies de l'audiovisuel : une exposition intitulée « data

detox » au sujet de la protection de la vie privée sur internet, une « journée du web » incluant une *masterclass* dédiée aux productions audiovisuelles diffusées sur les réseaux sociaux et deux séances consacrées aux « créateurs du web », un concours « smartmove » de réalisation de courts métrages amateurs au moyen d'un smartphone, une séance de cinéma interactif, le visionnage enfin de films avec un casque de réalité virtuelle (VR).

Tandis que les festivals de 2015 à 2018 ont proposé une programmation classique de courts métrages amateurs, plusieurs facteurs expliquent cette diversification des activités lors de l'édition 2019. Tout d'abord, le comité de pilotage a constaté que le festival s'essouffait en termes de fréquentation. Même si aucune donnée statistique n'est disponible, les divers organisateurs s'accordent à dire que le public est constitué principalement de seniors, ce qui leur semble paradoxal dans la mesure où le festival promeut des premières œuvres. Dans une perspective d'éducation populaire, ils regrettent aussi le manque de mixité générationnelle ou socioculturelle du public. Enfin, l'identité du festival est fragilisée par l'apparition en 2016 d'un concurrent direct, Court en scène, festival de courts métrages organisé à l'automne au Théâtre de la Madeleine de Troyes. Les deux festivals revendiquent ainsi dans leur titre respectif, l'un le statut de « festival international du court métrage de Troyes » (Court en scène), l'autre celui de « festival du film court de Troyes » (Première marche).

Dans ce contexte, les éditions 2015 à 2018 de Première marche ont été marquées par des changements à la direction de l'évènement. Rémi Garnier (31 ans), directeur de 2015 à 2017, puis Bernadette Dinge (26 ans), directrice de l'édition 2018, ont succédé à Antoine Hospitalier, qui coordonnait le festival depuis 2004. Le comité de pilotage qui avait dans parié sur ce rajeunissement pour renouveler la politique culturelle du festival, a fini par recruter Fabienne Barthélémy (58 ans) qui, possédant une solide expérience dans l'organisation d'un festival musical (le Festival en Othe), ainsi qu'une volonté d'apporter des idées nouvelles dès sa prise de fonction, a réussi à redynamiser l'évènement. La nouvelle directrice est arrivée avec des idées de rénovation du festival selon trois axes : remobiliser le public en redonnant une dimension festive aux cérémonies d'ouverture et de clôture de même qu'aux temps interstitiels, notamment ceux des repas ; favoriser la mixité par la diversification de l'offre culturelle, aussi bien en délocalisant qu'en proposant de nouveaux programmes dans les domaines du numérique et des nouvelles technologies de l'audiovisuel ;

impliquer mieux les bénévoles en leur donnant plus de responsabilité et en développant le volet formation des jeunes animateurs.

La nouvelle direction du festival a débordé d'énergie, ce qui a eu pour effet de fédérer une équipe de bénévoles, qui ne comptait pas moins de 80 personnes². Cependant, les changements d'orientation du festival ont été effectués dans l'urgence si bien que les finalités, objectifs et moyens des nouveaux programmes n'étaient pas toujours clairement fixés. En conséquence, deux activités annoncées dans le programme n'ont pas pu voir le jour. Par exemple, l'exposition « data detox », prévue à la médiathèque de Troyes, se donnait pour objectif d'informer les publics de tous âges sur la manière dont les données personnelles étaient collectées et exploitées par divers services en ligne. Elle fut annulée faute de coordination et de ressource humaine dévouée au projet. De la même manière, le concours de réalisation d'un court métrage sur téléphone mobile n'a pas été à la hauteur des espérances des organisateurs dans la mesure où seulement trois équipes de tournage ont participé, l'une d'entre-elles ayant du reste abandonné. Ce désintérêt s'explique partiellement par l'absence de promotion de l'activité dont il s'agissait de la première édition.

Entre cloisonnement et mixité

En matière de mixité générationnelle, la programmation du festival est diversifiée pour s'adresser à des publics de tous âges. Cependant, la plupart des programmes touchent un public homogène et s'inscrivent bon gré mal gré dans une logique cloisonnante. Par exemple, la programmation de « créations du web » a attiré presque exclusivement un public âgés de moins de 30 ans, déjà accoutumé, voir consommateur régulier des films postés sur internet, les seniors y demeurant relativement hermétiques³. Dans le même ordre d'idées, la *masterclass* menée par un des réalisateurs dans le cadre d'une « journée du web » a certes rencontré un public, en l'occurrence des étudiants du DUT Métiers du multimédias et de l'internet (MMI) de l'IUT de Troyes, mais il s'agissait d'un public homogène et *a priori* intéressé par le sujet.

En outre, les *masterclass*, quoique moins formelles que les habituels cours magistraux, demeurent contraintes, puisqu'elles sont organisées durant le temps scolaire. Aussi le festival s'adresse-t-il à deux types de

² À titre de comparaison, en 2011, le nombre moyen de bénévoles dans une association du secteur culturel était estimé à 17. Deroin, Valérie (2014) : 5.

³ Donnat, Olivier (2009) : 2.

spectateurs selon qu'ils soient ou non contraints d'assister aux séances : les seniors d'une part, qui constituent le principal public volontaire, et les publics scolaires d'autre part, qui participent au festival dans le cadre de sorties pédagogiques obligatoires.

Le public festivalier régulier non contraint est constitué principalement de seniors. En raison du choix des horaires de programmation, situés en semaine (hors week-end donc), en soirée certes, mais aussi le matin et l'après-midi, les « aficionados » du festival sont pour la plupart âgés de plus de 55 ans. De la même manière, les bénévoles sont majoritairement à la retraite.

En ce qui concerne les publics scolaires, les programmes du matin sont presque exclusivement dévoués aux écoliers, collégiens, lycéens et étudiants. Par exemple, chaque année, dans les écoles primaires et les collèges aubois, le service audiovisuel de Ligue de l'enseignement encadre des ateliers de réalisations de courts-métrages. Ces productions sont présentées par les écoliers lors du festival à l'occasion d'une séance intitulée « la classe au cinéma ». Cet évènement permet de prolonger la pratique artistique par un dialogue entre les enfants.

Par ailleurs, les élèves des lycées professionnels sont associés à l'organisation du festival. En 2019, ils ont participé à la décoration du hall d'entrée du cinéma au moyen de costumes confectionnés par dix élèves du Bac pro Métiers de la mode – vêtements.

Le festival mène aussi une action en direction des étudiants, en l'occurrence ceux de l'IUT de Troyes, qui assistent à des *masterclass* sur l'histoire du cinéma ou sur les nouvelles technologies de l'audiovisuel, le multimédia et l'internet. Cependant, la philosophie éducative de la Ligue de l'enseignement favorisant l'apprentissage par la pratique plutôt que par des cours théoriques, l'idée a germé d'impliquer un groupe d'étudiants du DUT MMI dans la réalisation d'un film interactif et sa diffusion durant la soirée de clôture du festival. Signalons enfin que l'équipe de bénévoles est constituée en partie par de lycéens et étudiants qui en profitent pour découvrir, par la pratique, les métiers de la médiation culturelle.

Cette stratégie consistant à intégrer écoliers, collégiens, lycéens et publics d'adultes de tous âges dans des activités plus ou moins contraintes et plus ou moins cloisonnées a eu pour effet un regain d'affluence ainsi qu'un brassage socioculturel et générationnel inédit, et ce, principalement durant la soirée de clôture. Outre les élèves de lycée professionnel, qui sont venus accompagnés de leur famille, environ une dizaine d'étudiants de l'IUT de Troyes ont participé à cette

cérémonie en toute liberté. Le vin d'honneur qui suivait était ainsi particulièrement riche en échanges entre amateurs et professionnels, jeunes et moins jeunes, de tous horizons socioculturels.

La formation des seniors au visionnage de films en réalité virtuelle

L'activité la plus porteuse en termes de fréquentation et de mixité intergénérationnelle était le visionnage de films au moyen de casque VR. Durant les entretiens réalisés avant et après le festival avec les membres du comité de pilotage est apparu un élément qui ne faisait pas partie des objectifs initiaux et qui pour autant était très intéressant en matière de formation d'adultes. Alors que les organisateurs avaient pour visée de rajeunir le public au moyen d'une programmation faisant une grande place aux nouvelles technologies audiovisuelles, ce sont contre toute attente les seniors qui ont été le plus touchés par le visionnage de films en réalité virtuelle.

Selon le bilan établi par Morgane Noël, qui supervise le dispositif, 104 personnes de tous âges, principalement des adultes, fréquemment en famille, ont participé à l'opération. Cependant, notre attention s'est portée sur la formation des animateurs bénévoles eux-mêmes : Jason Mignot (17 ans), Morgane Noël (26 ans), Youssef Arbaoui (54 ans), Odile Collinet (62 ans), Agnès [Anonyme] (62 ans), Bernard Guyot (73 ans) et Patrick Dussauge (70 ans).

Réalisée « sur le tas », cette formation est révélatrice, par ses défaillances mêmes, des démarches pédagogiques qu'il serait souhaitable d'emprunter en matière de formation d'adultes aux nouveaux médiums audiovisuels.

Loin d'être experte dans le domaine, la superviseuse du programme a découvert le fonctionnement des casques VR la veille de l'activité. Animant le dispositif tous les jours de 10h à 12h, elle passait ensuite le relais à l'animateur qui lui succédait de 12h à 14h, et ainsi de suite pour les créneaux de 14h à 16h et de 16h à 18h. Ce système de tuilage improvisé se déroulait en seulement quelques minutes, à partir d'une méthode et d'un contenu de formation sommaires.

De surcroît, la superviseuse avait des représentations fausses de la capacité des animateurs à comprendre le fonctionnement du dispositif en fonction de leur âge :

« Je pense que ce n'est pas compliqué à comprendre, sauf pour les personnes qui n'ont pas d'ordinateur et qui n'ont pas l'habitude de la souris, car en fait, la souris, c'est nos yeux. C'est

difficile d'expliquer, surtout à des personnes âgées, que la souris, c'est nos yeux. [...] Je pense que le jeune l'a compris direct. »⁴

En réalité, les cinq seniors qui avaient été mobilisés pour animer l'activité utilisaient tous couramment l'informatique depuis trente ans. La difficulté de certains à utiliser le dispositif était plutôt liée au fait qu'il s'agissait d'une première expérience. En effet, il est apparu que les animateurs, superviseuse comprise, n'avaient jamais utilisé de casque VR, à l'exception d'un des seniors, qui en était à sa seconde expérience, et du plus jeune, qui l'avait déjà expérimenté trois fois sur Playstation et Oculus go.

En outre, les explications données par la formatrice pouvaient induire en erreur : selon elle, « les yeux » de l'utilisateur permettaient de déplacer le pointeur sur le film qu'il souhaitait sélectionner, alors que seuls les mouvements de tête avaient cette fonction.

On l'aura compris, ce temps de formation non formelle a déstabilisé l'ensemble des animateurs, quel que soit leur âge. Même le lycéen âgé de 17 ans, qui avait pourtant une expérience des casques VR, n'a pas immédiatement compris qu'il fallait se retourner pour lancer le menu.

Cependant, un système d'animation en tandem a heureusement atténué l'angoisse que générait la responsabilité d'une animation sans y avoir été formé. Tandis que les deux hommes septuagénaires ont assuré seuls l'activité, ce qui en définitive s'est avéré contre-productif, deux femmes sexagénaires ont décidé de partager l'animation, si bien qu'elles se sont mutuellement rassurées⁵. De la même manière, le lycéen était accompagné de sa mère, qui a profité du reste de l'occasion pour découvrir le visionnement en réalité virtuelle.

Les deux septuagénaires, quant à eux, ont témoigné lors des entretiens d'un grand scepticisme, voire d'un rejet, concernant une activité qui leur avait été insuffisamment explicitée. Ces deux seniors, qui font partie des cadres du festival depuis une quinzaine d'années, étaient pourtant plutôt disposés à découvrir le visionnement en réalité virtuelle. Tous deux utilisent fréquemment les diverses applications de leur téléphone mobile et de leur ordinateur portable. Par ailleurs, ils se tiennent au courant des nouvelles technologies de l'audiovisuel. Cependant, ils ont exprimé une frustration de ne pas avoir pu

⁴ Laborderie, Pascal (2019, 20 novembre). Entretien avec Morgane Noël.

⁵ Laborderie, Pascal (2020, 7 janvier). Entretiens avec Odile Collinet et Agnès [Anonyme].

comprendre les tenants et aboutissants aussi bien techniques que culturels de l'activité.

Pour l'un, Patrick Dussauge, la difficulté technique a été telle qu'il n'a pas réussi à démarrer le visionnage du film. Il a néanmoins été sauvé par l'absence de public durant le créneau horaire dont il était responsable :

« Je n'avais eu aucune information. Je ne savais même pas que cela s'appelait casque VR. Je l'apprends aujourd'hui. On m'a dit "tu vas là-bas" et on t'expliquera. L'animateur qui me précédait m'a expliqué, mais je n'ai pas très bien compris. J'ai mis le casque sur le crâne, puis il m'a indiqué les manœuvres à faire pour aller rechercher des films. J'ai essayé plusieurs fois. Franchement, j'ai eu du mal. Mais la seule chose qu'on me proposait, c'était la bande annonce du film *Dunkerque*. J'ai beau eu essayé de trouver autre chose, je n'y suis jamais arrivé. [...] C'est un média qui m'avait l'air vachement intéressant, mais j'ai été infoutu de regarder autre chose que ce truc qui revenait tout le temps. »⁶

Inspecteur honoraire de l'enseignement agricole en éducation socio-culturelle, Patrick Dussauge occupe aujourd'hui des fonctions administratives au sein de la Ligue de l'enseignement de l'Aube. Même s'il s'est dit avoir « décroché avec le numérique », il était motivé pour apprendre comment utiliser un casque VR. En revanche, l'absence de formation, mais aussi de sens donné à l'activité, ont fini par le désenchanter.

Pour l'autre animateur septuagénaire, le regard critique a moins porté sur les difficultés techniques et la qualité de la formation que sur la dimension idéologique de l'activité. Bernard Guyot, en effet, avait déjà eu l'occasion d'utiliser un casque VR. Chanteur d'un groupe musical, autodidacte et ouvert aux nouvelles technologies de l'audiovisuel, il était lui aussi enclin à découvrir ce dispositif. Animateur au sein du festival de la programmation « la classe au cinéma », ses attentes en matière culturelle étaient néanmoins importantes. Or l'activité de visionnage avec casque VR lui a semblé s'inscrire avant tout dans une démarche publicitaire de la part du partenaire de l'opération :

« C'était plus une opération de "com" pour Orange, qui plaçait son produit, qu'un truc d'éducation populaire. [...] Ça présentait du sensationnel, des mouvements compliqués, mais c'est du spectacle pour le spectacle, de la performance pour la performance. Je ne le rejette pas,

⁶ Laborderie Pascal (2019, 19 décembre). Entretien avec Patrick Dussauge.

car c'est un moyen d'accroche pour le festival, mais ce n'est pas le cœur du sujet selon moi. »⁷

Les courts métrages proposés lui ont paru peu cohérents avec les ambitions culturelles du festival. Si les spectateurs peuvent dans un premier temps avoir le sentiment de sélectionner le film qu'ils visionneront, leur choix est en réalité limité par le fait que tous les scénarios sont pensés dans le but de valoriser le spectaculaire induit par l'effet 3D.

Il est à noter que ces deux baby-boomers, qui ont connu l'âge d'or des ciné-clubs, appréhendent la culture cinématographique selon un modèle différent de celui des générations nées après 1965, à partir d'un mode de médiation culturelle en trois phases : présentation du film, visionnement et débat. Dans cette perspective, l'absence d'échanges avec les jeunes animateurs, qui se contentent de transmettre des rudiments techniques, de même que l'isolement des spectateurs portant un casque VR, ne peuvent qu'être mal accueillis par ces cinéphiles dont la culture forgée dans les associations d'éducation populaire est fondée sur l'échange et le « faire ensemble »⁸.

Enfin, il n'est pas inintéressant de constater que les évaluations ont été très différentes de la part des autres animateurs. Le lycéen a jugé que le dispositif n'était pas du tout promotionnel, mais avait une dimension éducative. Les documentaires touristiques, proposés en grand nombre dans le menu, lui ont semblé répondre à une visée relativement éducative, dans la mesure où il avait l'habitude d'utiliser le casque sur console de jeu. Il est vrai aussi qu'Orange compte sur cette dimension éducative pour rassurer les parents quant à l'utilisation du casque par leurs enfants.

Une des deux animatrices sexagénaires, qui était institutrice, a en revanche estimé que le visionnement en réalité virtuelle d'un concert était « bluffant », même si le film n'avait pas une véritable dimension pédagogique. La seconde, elle aussi institutrice, a jugé au contraire les contenus d'une bonne tenue pédagogique. Il est ainsi possible d'en conclure que les conditions de la formation et de l'animation (en solo ou en tandem) ont influencé les jugements positifs ou négatifs sur l'intérêt des films.

⁷ Laborderie, Pascal (2019, 19 décembre). Entretien avec Bernard Guyot.

⁸ Laborderie, Pascal (2019, 12 novembre). Entretien avec Jean-François Planchet.

Conclusion

L'édition 2019 du festival Première marche a été marquée par un regain d'affluence et une mixité socioculturelle et générationnelle intéressante lorsqu'il s'agit d'observer l'éducation aux médias des seniors. L'évènement a connu un temps prométhéen de re-création impulsé par sa nouvelle directrice. Si des idées nouvelles ont germé et engendré des résultats visibles, il n'est pas inintéressant de faire un bilan, tant il est vrai que les organisateurs des événements culturels sont généralement absorbés par leurs actions. Dans cette perspective, il apparaît d'abord que le festival s'est recentré sur quatre éléments fondamentaux de l'éducation populaire, telle qu'elle se concevait du moins jusqu'aux années 1960 : la gratuité, la mixité, l'apprentissage par des méthodes actives et l'exercice du débat.

Ensuite, le recrutement d'une directrice expérimentée, dynamique et créative a permis l'imagination d'activités tournées vers les nouvelles technologies de l'audiovisuelles. Cependant, certaines programmations ont été limitées, voir annulées par manque de temps et d'encadrement. Surtout, leurs finalités mériteraient d'être repensées au regard des enjeux en matière de formation d'adultes. Tandis que le concours « smartmove », la « journée du web », la séance de cinéma interactif et le visionnage de film avec casque VR visent, selon les discours des organisateurs à rajeunir le public, la formation des seniors demeure un point aveugle, alors-même que les plus de 55 ans constituent la dorsale du public festivalier.

Enfin, notre enquête auprès des seniors a mis en lumière quatre modalités intéressantes concernant la formation des adultes :

1. Tandis que l'apprentissage « sur le tas » a montré ses limites, la réflexion à partir de l'expérimentation (« experiential learning ») correspond en revanche à la philosophie du monde de l'éducation populaire⁹. S'il est donc important de laisser la personne en formation expérimenter le nouveau médium, il ne faut pas pour autant la laisser seule, mais l'accompagner patiemment.
2. Les interactions sociales, notamment entre pairs (« peer learning ») sont fondamentales dans l'éducation et la formation¹⁰. Dans le cadre de l'activité observée, la formation entre pairs, dont le fonctionnement en tandem est une variante, a mieux fonctionné que le tuilage effectué par la formatrice qui coordonnait l'activité.

⁹ Dewey John (1938) ; Kolb David A. (1934).

¹⁰ Vygotsky Lev S. (1978).

3. Le formateur devrait prendre le temps d'expliquer non pas seulement les modalités d'utilisation du nouveau médium et/ou média (ce qui constitue une dérive techniciste), mais aussi les visées de l'activité. En effet, la génération des baby-boomers fait preuve de scepticisme à l'égard des nouveaux modes de consommation audiovisuelle qu'elle considère comme trop individualistes.

4. Afin de rompre l'isolement induit par certains moyens de visionnement, il est aussi souhaitable d'aménager des possibilités d'échanges dans les temps interstitiels¹¹, entre les séances et durant les repas. Cet élément correspond à l'une des modalités traditionnelles de l'éducation populaire laïque au moyen de l'audiovisuel, à savoir l'aménagement d'un espace-temps pour le débat, qui demeure un des piliers de l'éducation à la citoyenneté.

En définitive, dans une perspective de formation tout au long de la vie, il est important de souligner que la vie associative, au travers du bénévolat notamment, est un moyen privilégié pour les seniors de demeurer en prise avec les évolutions sociétales, dans la mesure où elle leur permet non seulement de découvrir de manière non formelle, mais aussi de s'approprier, voir même de critiquer, les nouveaux médiums et/ou médias.

BIBLIOGRAPHIE

- Deroin, Valérie. (2014). *Emploi, bénévolat et financement des associations culturelles*. DEPS, ministère de la Culture et de la Communication.
- Dewey, John. (1938). *Experience and Education*. New-York: Kappa Delta Pi.
- Kolb, David. A. (1984). *Experiential Learning. Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Marcel, Jean-François. (2002). Approche ethnographique des pratiques enseignantes durant les temps interstitiels. *Spirale - Revue de Recherches en Éducation*, numéro 3, p. 103-121.
- Vygotsky, Lev. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press.

¹¹ Sur l'importance des temps interstitiels dans la formation : Marcel, Jean-François (2002).

TERRAIN ASSOCIATIF, ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET INCLUSION DES « SENIORS » : L'EXEMPLE DU FESTIVAL 1^{ère} MARCHE DE TROYES par Pascal Laborderie

Résumé

Comment les associations d'éducation populaire favorisent-elles l'inclusion des seniors en matière d'éducation aux médias et à l'information (EMI) ? De 2015 à 2019, le festival de court métrage de Troyes organisé par la Ligue de l'enseignement a mis en place des dispositifs qui permettent de découvrir les nouveaux médias : exposition sur le rapport entre vie privée et internet, *masterclass* sur les réseaux sociaux numériques, concours de réalisation de films au moyen d'un smartphone, diffusion de créations du web et séance de cinéma interactif. Cette politique en matière d'éducation aux médias a engendré une intergénérationnelle dans le public et chez les animateurs. Cette communication envisage la formation des personnes âgées de plus de 60 ans aux nouveaux médias, en particulier celle des animateurs bénévoles dans le cadre du visionnement de films en réalité virtuelle.

Mots clés

Association, éducation aux médias, éducation populaire, festival de cinéma, formation d'adultes.

ASSOCIATION, MEDIA EDUCATION AND SENIORS INCLUSION: THE EXAMPLE OF TROYES FILM FESTIVAL by Pascal Laborderie

Abstract

How do popular education associations promote the inclusion of seniors in media and information education (MIE)? From 2015 to 2019, the Troyes short film festival organized by the Education League has set up activities that allow people to discover new media: exhibition about privacy on the web, masterclass about digital social networks, contest of smartphone filmmaking, web movie and interactive cinema screening. This media education policy created intergenerational diversity among the audience and the hosts. This communication considers the training of people aged over 60 in new media, in particular that of volunteer animators in the context of virtual reality viewing.

Keywords

Adult Education, Association, Film Festival, Media Education, Popular Education.