

CADRE CONCEPTUEL SUR LE LOISIR CULTUREL

Concepts-clés, utilité sociale et lexique



Ce document est le résultat de travaux réalisés par :

Maryse Paquin, Ph. D.

Maryse.Paquin@uqtr.ca

Département d'Études en loisir, culture et tourisme

Université du Québec à Trois-Rivières

3351, boul. des Forges, C.P. 500

Trois-Rivières (Québec),

G9A 5H7

Téléphone : (819) 376-5011 poste 3290

Jean-Marie Lafortune, Ph. D.

Lafortune.Jean-Marie@uqam.ca

Département de communication sociale et publique

Université du Québec à Montréal

1495, rue St-Denis, C.P. 8888, succ. Centre-ville

Montréal (Québec),

H3C 3P8

Téléphone : (514) 987-3000 poste 2895

Soumis au :

Conseil québécois du loisir

7665 boul. Lacordaire

Montréal (Québec)

H1S 2A7

Téléphone : (514) 252-3132

Courriel : infocql@loisirquebec.com

Site Internet : <https://www.loisirquebec.com/fr/>

ISBN 978-2-9821547-4-2

Dépôt légal : 2^e trimestre 2023

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2023

Bibliothèque et Archives Canada

© Tous droits réservés

TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	1
1. Bref historique et mandat.....	3
2. Concepts-clés et définitions.....	5
2.1 Loisir.....	5
2.1.1 Quatre acceptions du loisir.....	7
2.2 Culture.....	10
2.2.1 Démocratisation culturelle.....	12
2.2.2 Démocratie culturelle.....	12
2.3 Loisir culturel.....	13
2.3.1 Nature impulsive et expressive du loisir culturel.....	21
2.3.2 Pratiques culturelles en amateur.....	21
2.3.3 Proposition d’une définition du loisir culturel.....	23
3. Utilité sociale du loisir culturel.....	24
3.1 Dimensions de l’utilité sociale.....	24
3.1.1 Développement social	25
3.1.2 Épanouissement des personnes et essor de la créativité collective.....	26
3.1.3 Mise en valeur du patrimoine naturel et culturel.....	27
3.1.4 Développement économique	28
Conclusion.....	30
Bibliographie.....	32
Webographie.....	41
Appendices.....	45
1. Lexique.....	46
2. <i>Déclaration du loisir culturel. Un mouvement citoyen présent partout!</i>	71

INTRODUCTION

Les concepts-clés du réseau conceptuel sur le loisir culturel font l'objet de nombreuses recherches depuis les travaux précurseurs de Joffre Dumazedier au tournant des années 1960. La définition du loisir qu'il propose alors est formulée à la suite d'une vaste enquête menée en France. Selon l'auteur, le loisir recouvre trois grandes fonctions, soit le délassement, le divertissement et le développement (Dumazedier, 1962, p. 29).

Par la suite, d'autres travaux mènent à l'adoption de nouvelles définitions, dont celle de Kelly (1982) : « Le loisir est un phénomène complexe et multidimensionnel. Sa principale caractéristique réside dans la relative liberté de choix et la manière dont elle est perçue chez les individus, incluant le plaisir et la satisfaction des besoins qu'elle procure » (p. 3). Plus près de nous, des études font toutefois valoir que cette liberté ne saurait aller sans responsabilité sociale et environnementale, à défaut de quoi le loisir peut contribuer à la dégradation des écosystèmes (Bernard et al, 2021).

Selon Pronovost (1997), « les thèmes actuels des sciences du loisir sont parfois fort éloignés des premiers thèmes que l'on peut lire dans les ouvrages fondateurs. [...] Au point que l'on peut se demander si ce que l'on désigne aujourd'hui par loisir renvoie toujours au même objet » (p. 352). Ce constat apparaît aujourd'hui aussi pertinent qu'à l'époque, si bien qu'il commande de revisiter les concepts de loisir, de culture et de loisir culturel, notamment sur le plan des définitions et de son utilité sociale.

Le mandat confié par le Conseil québécois du loisir (CQL) pour mener à bien ce travail découle de la demande en ce sens exprimée par ses membres et ses partenaires, notamment dans le cadre de la quatrième édition de la Journée nationale du loisir culturel¹.

¹ Les auteurs tiennent à remercier Sonia Vaillancourt, directrice générale, Gabrielle Fortin, directrice au développement et partenariats et Béatrice Lavigne, coordonnatrice aux programmes, du Conseil québécois du loisir (CQL), pour leur rétroaction au présent document.

Le présent cadre conceptuel se compose de trois parties. La première dresse un bref historique de l'essor du loisir culturel et précise le mandat confié aux auteurs par le CQL. La deuxième partie enchaîne avec la présentation des concepts-clés et des définitions du vaste réseau conceptuel du loisir culturel. La troisième et dernière partie porte sur l'utilité sociale du loisir culturel, en identifiant ses quatre dimensions fondamentales. Enfin, le document se termine par deux appendices, un lexique et la *Déclaration du loisir culturel*, adoptée par le CQL, en 2017.

1. BREF HISTORIQUE ET MANDAT

Au moment de l'adoption de la première politique du loisir par le gouvernement du Québec (1979), « le loisir peut enfin aspirer à être reconnu comme un droit, au même titre que la santé et de l'éducation » (CQL, 2013, p. 7). S'ensuit « quatre grandes périodes qui marquent l'évolution des rapports avec l'État québécois ainsi que des dynamiques d'interaction particulière lors de moments clés » (*Ibid.*, p. 9). Ceux-ci alternent entre politiques de reconnaissance et de financement (*Ibid.*, p. 14), coupes budgétaires (*Ibid.*, p. 17, 26), refontes de programmes d'assistance financière (*Ibid.*, p. 22) et rattachements à différents ministères responsables (*Ibid.*, p. 36), reléguant le développement du loisir associatif à une situation de précarité (*Ibid.*, p. 50). Dans le cas du loisir culturel, cette situation perdure jusqu'au renouvellement de la politique culturelle du Québec, *Partout, la culture* (MCCQ, 2018), qui officialise son intégration au système culturel québécois.

La reconnaissance formelle du loisir culturel par le gouvernement du Québec est précédée d'échanges soutenus entre le CQL, représentant du milieu du loisir culturel, et l'État, notamment au travers de la tenue d'une première Journée nationale du loisir culturel, menant à l'adoption de la *Déclaration du loisir culturel* (CQL, 2017). Cette Journée est suivie de quatre autres éditions visant à permettre aux acteurs du milieu de se définir plus clairement comme réseau, de mieux se concerter et de collaborer au développement de partenariats, en vue de partager des ressources, des expertises et des bonnes pratiques.

Toutes ces initiatives culminent avec la création de la Table nationale de concertation en loisir culturel et la formation de comités de travail, en décembre 2022, qui mobilisent largement le milieu. La 5^e Journée nationale du loisir culturel, qui se tient en mai 2023², sous le thème d'« [I]nnover collectivement » vise à susciter :

² La 5^e Journée nationale du loisir culturel se déroule en 2023, plutôt qu'en 2022, puisque la 3^e édition prévue en 2020 est reportée en 2021 en raison de la crise sanitaire découlant de la pandémie de COVID-19.

[d]es échanges et des occasions de réseautage [qui contribuent] à nourrir et multiplier les collaborations entre les organisations visant à permettre une plus grande accessibilité au loisir culturel et aux pratiques amateurs, et ce, partout au Québec. Cet intérêt manifeste des réseaux de chacun des partenaires témoigne d'une volonté des organisations à poursuivre et intensifier les collaborations pour mieux orchestrer les actions et les pratiques existantes.³

Dans la foulée, le CQL confie aux auteurs du présent rapport le mandat d'élaborer un cadre conceptuel articulé autour d'un lexique renouvelé, permettant de convenir d'une vision commune du loisir culturel, le tout menant à une proposition de définition. Il vise également à promouvoir son apport en termes d'utilité sociale, selon ses quatre dimensions fondamentales.

³ CQL. Événements. <https://www.loisirquebec.com/fr/evenements/detail/journee-nationale-du-loisir-culturel-2023-innover-collectivement/38634>

2. CONCEPTS-CLÉS ET DÉFINITIONS

2.1 Loisir

Le loisir fait l'objet de nombreuses études depuis les années 1960 (Pronovost, 2012; 1997; 1978). Celles-ci donnent lieu à la formulation de plusieurs définitions au fil du temps. Selon Bellefleur (2002), « [L]e loisir est de plus en plus perçu comme une libre médiation sans finalité obligée ou imposée en dehors de ce que l'individu choisit d'être et de faire, soit de sa propre initiative, soit en puisant dans les propositions que lui adressent de multiples acteurs de la société » (p. 99).

Par ailleurs, faut-il le rappeler, le droit au repos et au loisir est reconnu par les Article 24 de la *Déclaration universelle des droits de l'homme* (ONU, 1948). C'est à ce titre que, pour le CQL, « le droit au loisir est une valeur fondamentale et il est primordial de s'assurer que tous y aient accès »⁴. Mais, que signifie avoir accès au loisir? Toujours selon l'organisme, « il ne s'agit pas seulement d'accessibilité physique, mais aussi socio-économique, temporelle et culturelle, en tenant compte de différents aspects, tels que la situation géographique, les services offerts, l'information diffusée, les activités programmées ou les équipements et aménagements offerts »⁵, puisque :

L'accessibilité au loisir suppose, entre autres, la possibilité d'accéder à une activité, à un lieu de pratique, à un équipement; la capacité de comprendre et de pratiquer; la qualité de la mise en relation et de l'échange. L'accessibilité renvoie aussi à l'égalité des chances, à la notion du droit défini comme la faculté d'accomplir ou non quelque chose ou de l'exiger d'autrui, en vertu de règles reconnues.⁶

Dans le sillon de la valeur d'accessibilité, de nombreux organismes du milieu militent en faveur de son universalité. Selon le Groupe Défi Accessibilité (2011), l'accessibilité universelle « se définit comme le caractère d'un produit, procédé, service,

⁴ CQL. L'exercice du droit au loisir. *Ibid.*

⁵ CQL. Cadre de référence pour l'accessibilité en loisir. <https://www.loisirquebec.com/fr/guide-cadre-de-re-f-rence-pour-l-accessibilit-en-loisir>

⁶ CQL. Qu'est-ce que l'accessibilité au loisir? *Ibid.*

information ou environnement qui, dans un but d'équité et dans une approche inclusive, permet à toute personne de réaliser des activités de façon autonome et d'obtenir des résultats équivalents »⁷. En d'autres termes, il s'agit de faire bénéficier à toute personne, peu importe ses caractéristiques et ses potentialités, d'une offre d'activités de loisir sans entraves, qu'elles soient physiques, psychologiques ou symboliques. « Pour le CQL, le droit au loisir est une valeur fondamentale et il est primordial de s'assurer que tous y aient accès »⁸.

Par ailleurs, l'accessibilité ne garantit pas la participation, car de nombreuses conditions doivent être réunies pour l'assurer (Montero, 2012). De plus, la participation demeure un concept flou, car participer à une activité de loisir ne signifie pas nécessairement y tenir un rôle actif, ce que traduit l'expression anglaise *prosumer*, dans laquelle les fonctions de producteur et de consommateur s'entremêlent. En vue de réduire les contraintes liées à la participation, l'Association québécoise du loisir municipal (AQLM, 2021) prône « l'exercice libre du loisir, une tendance grandissante qui requiert [...] des temps et des horaires d'accès souples et étendus, dans un grand nombre d'installations et d'équipements, particulièrement dans les milieux de proximité » (p. 9-10).

Que ce soit en raison du travail autonome ou des changements survenus dans les modalités de travail (télétravail), à la suite de la pandémie, voire d'une demande accrue pour la conciliation travail-famille, l'exercice libre du loisir apparaît justifié, puisqu'il facilite l'accessibilité et la participation au loisir « en réduisant les contraintes et les procédures d'utilisation des lieux et des infrastructures » (*Ibid.*). Bref, tant l'accessibilité que la participation sont essentielles en vue d'assurer le développement des communautés. À preuve, à l'Article 4 de la *Déclaration de Québec*, l'Organisation mondiale du loisir (OML, 2008) déclare que :

⁷ Groupe Défi Accessibilité. Qu'est-ce que l'accessibilité universelle? <https://altergo.ca/fr/accessibilite-universelle/quest-ce-que-laccessibilite-universelle/>

⁸ CQL. Qu'est-ce que le loisir. <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>

Le loisir exerce un rôle essentiel en développement des communautés : il agit sur la qualité de vie et la santé des personnes, contribue au développement des liens sociaux et du capital social et constitue un lieu d'expression et d'apprentissage de la vie démocratique.⁹

Plus récemment, dans le texte révisé de la Charte mondiale du loisir (OML, 2021), l'organisme international précise que : « Toute personne, adulte ou enfant, a le droit de disposer d'un temps suffisant [...] pour pratiquer des loisirs » (p. 2). Mais, que signifie avoir un temps suffisant pour pratiquer des loisirs? Depuis la décennie 1980, on entend quatre acceptions pour définir le loisir, dont la première implique de disposer de temps libres, alors que les autres se rapportent à des pratiques et aux usages qui en découlent.

2.1.1 Quatre acceptions du loisir¹⁰

Selon Kelly (1982), le loisir sous-entend : 1) des temps libres; 2) une activité ou une pratique; et 3) une expérience. À ces trois acceptions s'en ajoute une quatrième depuis la décennie 1990, soit : 4) un produit de consommation (Herpin et Verger, 1999). Bien qu'elles tentent de rendre compte du concept de loisir, ces acceptions demeurent insuffisamment définies pour en circonscrire l'étendue.

La première acception, les temps libres, demeure la plus utilisée à ce jour. Dans la foulée de la définition héritée de la révolution industrielle du XIX^e siècle, ce sont les temps « dont on dispose après l'accomplissement des obligations professionnelles et familiales de la vie courante »¹¹. Pour Maresca, Tardieu et Géraud (2004), il s'agit de : « Ce qui reste après le sommeil, le travail, les études et des activités d'entretien du foyer » (p. 8). Le loisir se définit ainsi négativement par ce qui le délimite de l'extérieur et non positivement à partir de ses caractéristiques intrinsèques. De plus, le loisir qui est défini en fonction des

⁹ OML. *Déclaration de Québec. Le loisir essentiel au développement des communautés.*

http://www.loisirquebec2008.com/mondial2008_fichiers/loisir6_fichiers/298.pdf

¹⁰ Extrait revu et augmenté tiré de Paquin, M. et Lemay-Perreault, R. (2021). Leisure's place in the intangible cultural heritage. *Society and Leisure*, 44(3), 284.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07053436.2021.1999080>

¹¹ Office québécois de la langue française (OQLF). Définition de loisir.

http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=2069015

temps libres soulève plus globalement l'enjeu de leurs usages sociaux qui font l'objet d'un découpage, par budget-temps (horaires de la vie quotidienne, congés, vacances, etc.).

Bien que les recherches approfondies de Pronovost (2015; 2014) aient contribué à mieux faire connaître et comprendre le concept de temps libres, en circonscrivant l'évolution de leur durée moyenne et des activités qui les composent, il s'agit de l'acceptation la moins complète des quatre. Notamment, elle exclut les personnes non actives sur le marché du travail (retraités, chômeurs, assistés sociaux, etc.) ou qui ne peuvent mettre à profit de tels temps libérés, faute de moyens financiers ou de dispositions physiques, psychologiques, sociales ou culturelles leur permettant d'en profiter. Une telle situation existe en dépit que les temps libres s'étendent aux formes gratuites du loisir ou des temps de travail non rémunérés, sans y être contraint (bénévolat) et en dehors des obligations (soins aux enfants, tâches domestiques, etc.).

La deuxième acception du loisir, en tant qu'activité ou pratique, se définit comme étant « individuelle ou collective de nature variée (culturelle, sportive, touristique, de plein air, etc.) à laquelle on se consacre volontairement pendant [ses] temps libre[s] »¹².

Pour le CQL, il s'agit :

[D]activités librement choisies par plaisir dans un but d'accomplissement et d'enrichissement personnel ou collectif. Les activités de loisir se déroulent dans les temps libres, soit lors des moments dont dispose une personne après s'être acquittée de ses obligations personnelles, familiales, sociales et civiques. Les activités réfèrent à l'accès et à la participation d'une personne à l'une ou l'autre des formes de loisir. Quant à la liberté de choix, c'est la possibilité qu'a la personne de pratiquer des activités de loisir de son choix durant ses temps libres, qui répondent à ses besoins de détente, de repos, de divertissement, de développement personnel, d'expression de soi et de créativité, selon ses goûts, ses habiletés, ses aspirations, ses ambitions et ses ressources.¹³

Ainsi envisagé, l'activité ou la pratique de loisir reposent sur une réponse à des besoins ou des aspirations, ce qui contribue à le segmenter en catégories d'activités dites

¹² OQLF. Définition de loisir. http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?ld_Fiche=2069015

¹³ CQL. Qu'est-ce que le loisir? <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>

élitistes ou populaires (Stebbins, 2015). Découlant de ces catégories, des chercheurs s'interrogent depuis près de trois décennies, à savoir si l'écoute de la télévision (Piriot et Charbonnel, 1994) et l'utilisation des écrans (Catoir et Lancien, 2012) constituent une activité de loisir à part entière. Ce questionnement est d'autant plus important, de nos jours, puisque de telles activités permettent d'accéder à des formes de loisir qui sont demeurées longtemps inaccessibles (Jost, 2011). Ce qui amène Crozat et Fournier (2005) à conclure que : « [l]e loisir est défini par l'usage du temps, pas le temps lui-même. Il se distingue par le sens donné à l'activité, non par sa forme » (p. 314). De plus, c'est par le sens qu'on donne à une activité ou à une pratique de loisir que s'opère le libre choix, car « [n]ous ne choisissons vraiment librement que lorsque nous savons parfaitement ce que nous voulons. Nos choix véritables sont des choix éclairés, sont le fait d'une *liberté éclairée* » (Zielinski, 2009, p. 11). En insistant sur le sens donné par les acteurs à leurs activités ou pratiques, cette acception ouvre au débat portant le potentiel de réalisation de soi dans des activités de travail non rémunérées ou bénévoles à l'ère post-industrielle de plein emploi, tel que nous le vivons actuellement.

Concernant la troisième acception, soit une expérience, elle prend en compte le contexte et les conditions dans laquelle elle s'inscrit. C'est ce que Csíkszentmihályi (1990) nomme l'expérience optimale ou *flow*, soit un moment qui compte comme étant parmi les plus marquants de sa vie. Ce type d'expérience survient par l'immersion totale dans une activité ou une pratique, en éprouvant une altération du temps ou de sa durée, par un niveau de concentration très élevé. Combes (2021) dément toutefois que cette altération associée aux temps libres consacrés aux écrans, notamment mobiles, pave la voie à une véritable expérience optimale. Quoi qu'il en soit, cette acception du loisir relève d'une approche dorénavant centrale en loisir, notamment chez les personnes retraitées, car les résultats de Chang (2017) établissent que : « Les chances de vivre une expérience optimale sont considérablement impactées par l'engagement dans des activités de loisir sérieux, [en raison du] niveau de difficulté perçu et [du manque d'accompagnement] » (p. 416). Ce qui amène à considérer la place de la médiation culturelle en loisir (Paquin, 2016).

Enfin, la quatrième acception du loisir, un produit de consommation, amène « [l]a société de masse à consommer les produits offerts par l'industrie des loisirs comme tous les autres produits de consommation » (Arendt, 1972, p. 263). Selon une telle perspective « consumériste », soit lorsqu'il prend la forme du tourisme de masse, le loisir s'inscrit dans le registre des activités qui dynamisent l'économie et les territoires. Toutefois, de telles activités sont trop souvent pratiquées au détriment des patrimoines culturels et naturel. Ce qui conduit l'UNESCO (1999) à conclure que la culture n'est pas une marchandise comme les autres. Dans cet esprit, comment caractériser les activités pratiquées durant les temps libres si le loisir se confond avec un produit de consommation offert par l'industrie du divertissement? En l'absence de réponse à cette question, il s'avère nécessaire de poursuivre la réflexion sur cette acception du loisir comme produit de consommation, notamment culturel, tel que le propose Lemay-Perreault (2021).

La prochaine section présente le concept de culture et quelques-unes de ses définitions.

2.2 Culture

La culture est un concept polysémique qui varie selon les contextes sociaux. Dès 1952, deux anthropologues allemands (Kroeber et Kluckhohn) recensent plus de 150 définitions qui se rapportent à des facteurs religieux, philosophiques, familiaux, sociaux, politiques, légaux, économiques, éducatifs, technologiques, etc. C'est dans ce cadre que l'UNESCO (1982) adopte une définition large :

Ensemble des traits distinctifs spirituels et matériels, intellectuels et affectifs qui caractérisent une société ou un groupe social et qu'elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les façons de vivre ensemble, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances.¹⁴

¹⁴ UNESCO (1982). *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*. 2^e Conférence mondiale sur les politiques culturelles. http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Puisque cette définition englobe de larges pans de l'être humain, il faut se tourner vers d'autres sources en vue de mieux appréhender le concept de culture. Notamment, selon le Dictionnaire Larousse¹⁵, la culture possède trois sens, soit : 1) l'enrichissement de l'esprit par des exercices intellectuels (érudition, savoir); 2) les connaissances dans un domaine particulier (bagage, formation); et 3) l'ensemble des phénomènes matériels et idéologiques qui caractérisent un groupe ethnique, une nation ou une civilisation par opposition à d'autres. Ces sens relèvent des domaines anthropologique et sociologique.

Au sens anthropologique, il s'agit d'« une manière d'être dans le quotidien, de se comporter et d'agir ou d'intervenir » (Lefebvre, 1958, p. 58). Selon Stanley (2007), la culture se veut ainsi un « [s]ystème de significations, de conceptions, d'interprétation et de ressources symboliques utilisées par les personnes pour donner un sens au monde qui les entoure, faire des choix et déterminer des actions » (p. 15). Quant à Dumont (1995), il s'agit « des modes de vie, basés sur les comportements, habitudes, *habitus*, etc. » (p. 270).

Au sens sociologique, on entend par culture ce « [t]out complexe qui comprend les connaissances, les croyances, l'art, la morale, le droit, les rites et coutumes et les autres capacités de l'être humain en tant que membre de la société » (Tylor, 1871, p. 1; cité dans Cuhe, 1996, p. 16). Il inclut les œuvres de l'esprit (littérature, musique, danse, etc.). Il s'agit également d'un univers qui se compose de références communes (Dumont, 1995, p. 270), tels que le sens de l'appartenance, la raison d'être, la langue, l'identité, la conscience historique, le milieu, le patrimoine, les symboles et les repères. Ces références agissent au présent en continuité avec celles du passé puisqu'elles constituent la mémoire collective d'une famille, d'un groupe, d'une communauté, d'une société, voire d'une nation.

¹⁵ Dictionnaire Larousse. Définition de culture.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/culture/21072>

La culture recouvre également deux aspects, matériel et immatériel (Marcuse, 1964). L'aspect matériel regroupe l'« [e]nsemble des objets fabriqués par l'homme, considérés sous l'angle social et culturel » (Julien et Rosselin, 2005, p. 3). Quant à l'aspect immatériel, il comprend les valeurs, les comportements, us et coutumes de la vie quotidienne liés à l'esprit, à la création, la science et la religion.

Qu'elle soit matérielle ou immatérielle, la culture est transmise de génération en génération, par l'éducation, les rituels, les médias, les interactions sociales, les arts, pour ne nommer que ceux-là. Mais, plus important encore, elle s'appuie sur deux approches de développement culturel qui commandent leur propre logique d'intervention publique, soit la démocratisation et la démocratie culturelles.

2.2.1 Démocratisation culturelle

Selon Culture pour tous, la démocratisation culturelle :

[P]oursuit des objectifs de production, de diffusion et de réception. Il s'agit de favoriser, pour le plus grand nombre, l'accès aux œuvres d'art et aux trésors du patrimoine et de stimuler et soutenir la création artistique contemporaine. Les stratégies mises en place par les gouvernements [...] se concrétisent par l'éducation artistique, la création de nouveaux équipements et d'espaces culturels, la professionnalisation de la médiation culturelle, l'investissement dans les œuvres d'art public, la création de résidences d'artistes, etc. (Fourcade, 2014, p. 3)

L'idée derrière cette approche consiste à « rendre accessibles au plus grand nombre les formes d'expression les plus nobles » (Santerre, 1999, p. 9). Toutefois, le constat d'un certain échec de la démocratisation culturelle, révélé par les résultats d'enquêtes sur les pratiques culturelles qui démontrent que l'objectif de l'accès et de la participation pour tous n'est pas encore atteint, « appelle une définition plus large de la culture qui défend la diversité des formes d'expression culturelles et prône son intégration au quotidien » (Santerre, 1999, p. 9, 11).

2.2.2 Démocratie culturelle

Selon Culture pour tous, la démocratie culturelle :

[P]rône une « vision inclusive de la culture [...] en prenant appui sur la participation active des citoyens dans la diversité de leurs expériences. En légitimant les multiples pratiques artistiques et culturelles des individus, notamment celles que l'on nomme « amateurs », elle privilégie l'expression de tous en donnant à la culture une portée sociale (Fourcade, 2014, p. 4).

Ces deux approches de développement culturel ne visent pas l'atteinte des mêmes objectifs et apparaissent davantage complémentaires qu'en opposition, telles qu'exprimées dans les politiques culturelles gouvernementales. Selon l'approche de la démocratisation culturelle, « [les trois] grands axes des politiques culturelles sont connus : soutenir l'identité, favoriser le développement de la création et promouvoir la démocratisation par un accroissement de l'accessibilité et de la participation » (Grandmont, 2016, p. 35). La démocratie culturelle y ajoute un quatrième axe, soit de promouvoir l'engagement et les initiatives citoyennes, en vue de favoriser la cohésion sociale et l'inclusion à la vie culturelle (Paquin et al., 2019). C'est notamment sur la base de ce dernier axe que le loisir culturel est officiellement intégré au système culturel québécois, dans la dernière politique culturelle gouvernementale (MCCQ, 2018).

Enfin, la culture est généralement influencée par différents facteurs : sociaux, économiques, historiques, géographiques, environnementaux, technologiques, etc. C'est pourquoi elle demeure un élément central de l'identité, de la langue et du territoire, en étant un vecteur de cohésion sociale, dans un monde où le respect de la diversité humaine nécessite de promouvoir le dialogue interculturel et la compréhension mutuelle, essentiels au mieux-vivre ensemble.

La prochaine section présente le concept de loisir culturel et quelques-unes de ses définitions.

2.3 Loisir culturel

Selon le MCCQ (2020), le loisir culturel se définit comme un :

[e]nsemble d'activités faites dans les secteurs d'intervention de la culture ou des communications, qui sont pratiquées librement et qui favorisent le développement, la formation, l'expression et la créativité des personnes, de même que leur appréciation des œuvres.¹⁶

Le Ministère considère également le loisir culturel comme « une contribution au développement du capital social des communautés » (*Ibid.*), puisqu'il :

- S'avère un lieu majeur d'engagement social et volontaire des citoyens et d'expression du sentiment d'appartenance et de solidarité;
- Contribue à l'émergence et au maintien de multiples groupes sociaux, d'une vie associative intense et de réseaux de groupes partenaires;
- Constitue un lieu public de rencontre et de construction de liens sociaux au-delà des liens fonctionnels du travail et de la diversité des collectivités.

Les interventions ministérielles s'appuient sur le Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023¹⁷, qui accompagne la nouvelle politique culturelle québécoise. De l'Orientation 1 : Contribuer à l'épanouissement individuel et collectif grâce à la culture, découle l'Objectif 1.2 : Soutenir une participation culturelle élargie et inclusive, ainsi que la Mesure 2 : Encourager la pratique du loisir culturel et les initiatives utilisant la culture comme outils d'intervention sociale. Une enveloppe de 10 M\$ y est consacrée.

Quant au programme Aide aux projets, volet Accueil¹⁸, destiné au financement de projets de loisir culturel, il vise à :

- Encourager la tenue d'activités visant la promotion du loisir culturel et des pratiques amateurs et la sensibilisation à ces types de loisir et de pratiques;

¹⁶ MCCQ. (2020). Définition de loisir culturel. *Lexique des termes relatifs à l'aide financière*. <https://www.mcc.gouv.qc.ca/index-i%3D2032.html#c6098>

¹⁷ MCCQ. Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023. Synthèse. https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/culture-communications/publications-adm/plan-action/TA-PAGC1823_Synthese.pdf

¹⁸ MCCQ. Aide aux projets, volet Accueil. <https://www.quebec.ca/culture/aide-financiere/aide-aux-projets-accueil/aide-aux-projets-volet-accueil>

- Soutenir des activités au profit des bénévoles qui contribuent au développement de la vie culturelle de leur communauté;
- Favoriser la participation au loisir culturel et sa pratique au sein de la population.

Par ailleurs, pour l'AQLM (2016), le loisir culturel est l'« [e]nsemble de pratiques artistiques et culturelles exercées librement ou encadrées, dans un contexte de loisir » (p. 8). L'organisme, qui chapeaute la Filière du loisir culturel¹⁹, met à la disposition des acteurs du milieu, depuis 2016, un portail interactif visant à « favoriser le partage d'expériences et de projets inspirants en matière de loisir culturel au niveau municipal. C'est un lieu virtuel où idées, outils, références et groupes d'échange sont rassemblés pour inspirer les acteurs du loisir culturel dans leur travail » (*Ibid.*).

Quant au CQL, il privilégie les activités et pratiques en amateur, qu'elles soient libres ou organisées et encadrées, réalisées de manière individuelle ou collective. Selon l'organisme, le loisir culturel réfère à un :

[e]nsemble d'activités qui contribuent au développement personnel et collectif et relèvent essentiellement des domaines des arts, des lettres et du patrimoine. Les activités qui se classent dans le champ du loisir culturel s'avèrent celles que des individus pratiquent à titre d'amateurs ou celles auxquelles ils assistent à titre de spectateurs pendant leurs temps libres.²⁰

Au sein des unités régionales de loisir et de sport (URLS), on propose une définition du loisir culturel découlant à la fois de celle du MCCQ (2020), de la *Déclaration du loisir culturel* (CQL, 2017) et de l'AQLM (2016). Pour l'URLS-Bas Saint-Laurent, il s'agit d'un :

[e]nsemble de pratiques artistiques et culturelles, réalisées de manière libre ou encadrée dans une optique de bien-être, de loisir et de plaisir. Il est [également] un vecteur de construction identitaire sur les plans personnel et collectif et permet l'intégration et l'engagement social, la socialisation et la découverte. [Enfin, il] est le reflet d'un sentiment d'appartenance d'une population.²¹

¹⁹ AQLM. La Filière du loisir culturel. Un outil d'inspiration mais aussi de réflexion. <https://loisirculturel.ca/>

²⁰ CQL. Définition de loisir culturel. <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>

²¹ URLS-Bas Saint-Laurent. Définition du loisir culturel. <https://urls-bsl.qc.ca/loisir-culturel.html>

Quant à Loisir et Sport Lanaudière, il apporte une variante à cette définition, dans une vidéo explicative, à l'effet que le loisir culturel soit dit « actif » lorsqu'il convie à « l'expérimentation d'une discipline artistique ou [à] la création d'œuvres, selon un mode participatif, expressif ou actif »²². Ce dernier concept, « actif », se rapporte directement à l'une des cinq saines habitudes de vie, soit celle liée à un mode de vie physiquement actif, tout en se rapportant indirectement à deux autres, soit celles liées à une utilisation équilibrée des écrans et au maintien d'un poids santé, impacté notamment par la sédentarité et l'inactivité physique, selon le MCCQ²³.

Du côté des organismes nationaux de loisir (ONL) œuvrant en loisir et en loisir culturel, qui sont membres du CQL, la Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL) énonce une définition du loisir culturel, soit un :

[e]nsemble des activités qui favorisent le développement de l'expression et de la créativité des individus et de la collectivité. Il peut être réalisé de manière libre ou encadrée, autant en pratique amateur qu'en tant que spectateur. Il relève essentiellement des domaines des arts, des lettres et du patrimoine. (Bergeron, 2020, p. 9)

Cette définition privilégie les activités et les pratiques en amateur, qu'elles soient libres ou organisées, réalisées de manière individuelle ou collective, de nature impulsive ou expressive. Toutefois, on y précise qu'elles doivent relever des trois domaines suivants : artistique, littéraire et patrimonial. De plus, la FQCCL statue que pour être considérées comme des activités de loisir culturel, elles doivent être exemptes d'une dimension de nécessité (Bergeron, 2019). Par exemple, les « ateliers d'apprentissage d'une langue doivent être réalisés dans un but premier de loisir, [c'est pourquoi] la francisation n'en fait pas partie » (p. 14). En outre, « une activité de rapprochement interculturel n'est pas automatiquement considérée comme un loisir culturel puisque ce

²² Loisir et Sport Lanaudière. Le loisir culturel, c'est quoi au juste? <https://vimeo.com/516506288>

²³ MCCQ. Saines habitudes de vie. <https://www.quebec.ca/sante/conseils-et-prevention/saines-habitudes-de-vie>

dernier est déterminé par l'activité réalisée et non par le contexte autour de celle-ci »²⁴. Ce constat rejoint celui de Crozat et Fournier (2005), à l'effet qu'il faut distinguer « le sens donné à l'activité, [...] non sa forme » (p. 314).

Des ONL font référence à des activités ou à des pratiques, qu'elles soient de nature artistique, culturelle, littéraire ou patrimoniale, dans leur historique ou plan stratégique (mission, vision ou valeurs), publiés en ligne. Notamment, l'Association des camps du Québec (ACQ) propulse un site Internet, nommé : « Repère culturel »²⁵. Il s'agit d'une :

[p]lateforme numérique inédite destinée aux intervenants.es des camps et du monde du loisir [d']optimiser leur programmation culturelle. Elle contient 200 fiches d'activités, 200 chansons de camps, dont 42 sous forme vidéo, 12 témoignages d'artistes issus du monde des camps, 9 articles en soutien à l'organisation et l'animation d'activités culturelles.

Le CQL décerne à l'ACQ le prix Reconnaissance en loisir, en 2022, en raison des « aspects d'accessibilité et d'inclusion de ce projet unique et créatif [repereculturel.ca], ainsi que le fait qu'il apporte une valeur ajoutée à la pratique de l'activité et contribue à la conservation d'un patrimoine culturel »²⁶.

L'ACLAM (Secondaire en spectacle) souligne que ses « programmes visent l'accompagnement et le déploiement d'activités parascolaires culturelles qui se veulent des occasions de vivre l'expression... sans la pression! »²⁷. Dans cette perspective, l'ACLAM crée :

[d]es occasions de partage et des espaces créatifs propices à nourrir les passions. En appuyant le déploiement d'activités parascolaires culturelles et en outillant les intervenants socioculturels en milieu scolaire, [nous contribuons] au développement des élèves du secondaire. (*Ibid.*)

²⁴ FQCCL. Critères de l'action communautaire autonome dans les centres communautaires de loisir de la FQCCL. <https://fqccl.org/app/uploads/2022/01/Criteres-ACA.pdf>

²⁵ ACQ. Repère culturel. Encyclopédie numérique de la créativité en camp. <https://www.repereculturel.ca/>

²⁶ CQL. Prix reconnaissance en loisir. <https://www.loisirquebec.com/fr/prix-reconnaissance/association-des-camps-du-quebec>

²⁷ ACLAM. Accueil. <https://www.aclam.ca/>

L'ACLAM identifie également qu'il s'agit de : « Permettre des occasions d'échange et d'expression culturelle à tous les élèves du secondaire du Québec »²⁸.

Pour sa part, l'Alliance chorale du Québec, dans son Plan stratégique 2017-2022, se réjouit du fait que :

Le domaine du loisir culturel au Québec vit un incroyable essor. Les multiples refontes des politiques culturelles gouvernementales intègrent clairement la pratique amateur à leurs politiques, ce qui constitue un progrès majeur pour notre secteur. (p. 3)

Quant à l'Association des cinémas parallèles du Québec (AC PQ), elle publie que :

Plusieurs éléments [...] trouvent écho dans la nouvelle politique culturelle du Québec. Pensons, entre autres, à l'accès et à la participation des citoyens à la vie culturelle, à la place du loisir culturel, à l'importance du bénévolat, à la reconnaissance de l'école comme voie privilégiée pour l'introduction et la sensibilisation aux arts et à la culture, et au rôle essentiel de la culture dans la vitalité des territoires.²⁹

La Mission de Événements Attractions Québec (ÉAQ) vise, pour sa part, à « [m]ailler pour enrichir les secteurs du tourisme, du loisir et de la culture et favoriser les partenariats au profit des parties prenantes de l'industrie du tourisme, du loisir et de la culture »³⁰.

De son côté, la Fédération des harmonies et des orchestres symphoniques du Québec (FHOSQ) affirme qu'elle est vouée « [...] au développement et à l'accessibilité de la pratique musicale amateur »³¹. Elle avance également qu'elle vise « l'accessibilité aux activités musicales, l'amélioration du loisir musical et culturel et le développement de l'activité de loisir éducatif » (*Ibid.*).

Quant à la Fédération québécoise de la philatélie (FQP), elle déclare qu'elle vise à « promouvoir et encourager le loisir philatélique »³².

²⁸ ACLAM. *Plan stratégique 2022-2025*. Vision. <https://www.aclam.ca/a-propos/publications/>

²⁹ ACPQ. Historique. <https://www.cinemasparalleles.qc.ca/pages.asp?id=937>

³⁰ ÉAQ. Mission. <https://www.evenementsattractions.quebec/evenements-attractions-quebec/mission>

³¹ FHOSQ. À propos. <https://www.fhosq.org/>

³² FQP. Historique. <http://www.philatellie.qc.ca/historique>

Pour ce qui est de la Fédération québécoise de théâtre amateur (FQTA), dans sa Mission et objectifs, elle vise à : « Créer des lieux de rencontre et d'échanges qui stimulent l'activité théâtrale, publier des œuvres amateurs qui seront jouées, [...] regrouper la sphère de ses activités et/ou de ses préoccupations culturelles et sociales et rendre le loisir culturel théâtral accessible »³³.

Du côté de la Fédération québécoise du loisir littéraire (FQLL), il s'agit « soutenir et d'encourager les activités littéraires »³⁴. De plus, dans son Historique, elle « confirme sa vocation de loisir littéraire »³⁵, dès 1988. Enfin, dans sa Mission, on peut lire que la FQLL « encourage le loisir littéraire par l'action à toutes formes de l'expression littéraire dans un contexte de loisir, d'éducation et de perfectionnement » (*Ibid.*).

Quant à Kéroul, sa Mission vise à : « Rendre le tourisme et la culture accessibles aux personnes à capacité restreinte et que le Québec devienne une destination touristique et culturelle attrayante et respectant les principes de l'accessibilité universelle et du tourisme durable »³⁶. En outre, l'organisme publie le *Guide de référence pour le milieu culturel. Pour une expérience culturelle accessible et inclusive* (Kéroul, 2021), où il mentionne que : « [l']accessibilité des arts de la scène pour les personnes handicapées doit être intégrée aux axes de l'accessibilité universelle afin que ces dernières puissent s'épanouir et vivre des expériences culturelles positives » (p. 42). Enfin, dans son mémoire déposé au MCCQ, dans le cadre de la consultation sur le renouvellement de la politique culturelle du Québec, Kéroul (2016) exprime que : « Les personnes handicapées, par leur apport au monde et à l'environnement, enrichissent la pratique artistique dans son ensemble et contribuent au renouvellement des expressions créatrices, à la diversité de l'offre culturelle ainsi qu'à la vitalité et au rayonnement de la culture » (p. 2).

Pour ce qui est du Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec (RIASQ), sa Mission vise à :

³³ FQTA. Mission et objectifs. <https://www.fqta.ca/fr/mission-et-objectifs>

³⁴ FQLL. Accueil. <https://fql.ca/>

³⁵ FQLL. Historique. <https://fql.ca/qui-sommes-nous/>

³⁶ Kéroul. Mission et Vision. <https://www.keroul.qc.ca/mission.html>

[s]'investir dans l'organisation d'activités de loisir culturel pour la jeunesse collégiale du Québec. Il contribue significativement à la vie culturelle québécoise, entre autres, en soutenant la pratique d'activités culturelles amateurs, en valorisant la langue française, en favorisant la diversité des expériences de création artistique et en intensifiant la relation entre la culture et l'éducation auprès de la clientèle étudiante de niveau collégial.³⁷

Dans les Objectifs qu'il poursuit, l'organisme vise à « [r]egrouper la grande majorité des services d'animation culturelle des collèges, centres d'études ou campus du Québec publics et privé »³⁸. Il aspire également à soutenir l'investissement de ses membres « dans l'organisation d'activités de loisir culturel de tout ordre » (*Ibid.*). Enfin, le RIASQ entend : « [f]avoriser la concertation et le développement des activités de loisir culturel étudiantes et promouvoir le rôle éducatif des activités de loisir culturel » (*Ibid.*). En ce qui a trait aux Valeurs de l'organisme, elles « défendent en toute conviction les responsables de l'animation socioculturelle, ainsi que sa raison d'être : la jeunesse collégiale du Québec » (*Ibid.*).

Quant au Réseau Québec Folklore (RQF), sa Mission vise à « [p]ermettre une plus grande accessibilité du loisir folklorique dans le but de favoriser une meilleure connaissance et un goût accru pour la musique, le chant, la danse et le conte traditionnel québécois »³⁹. Il entend également « [p]réserver le patrimoine tangible et intangible du Québec et valoriser les façons novatrices de mettre en valeur et de sauvegarder les pratiques traditionnelles » (*Ibid.*).

En somme, au regard de toutes ces définitions et références au loisir culturel, chez les acteurs du milieu, un consensus semble émerger à l'effet qu'il se réalise de manière libre ou organisée, en contexte de loisir et, par conséquent, lors des temps libres, dans une optique de libre choix, à des fins de bien-être, de détente, d'épanouissement, de plaisir et de satisfaction. Une distinction est également apportée relativement à la nature du loisir culturel, soit impulsive et expressive.

³⁷ RIASQ. Mission. <https://riasq.qc.ca/>

³⁸ RIASQ. Organisme. <https://riasq.qc.ca/organisme>

³⁹ RQF. Mission. <https://www.quebecfolklore.qc.ca/notre-mission>

2.3.1 Nature impressive ou expressive du loisir culturel

Tout comme dans le cas des activités de loisir, la nature du loisir culturel peut être impressive ou expressive. La nature impressive dépeint la situation d'une personne qui visite un musée, assiste à un spectacle, fait de la lecture, etc. Elle est caractérisée par une :

[r]éaction aux productions d'autrui et, de façon générale, à l'ensemble des biens et services [culturels] au sein de la société. L'idée de réaction réfère au fait que l'individu n'est pas un acteur actif de leur définition et de leur réalisation, mais il est invité ou sollicité à les utiliser dans la mesure où elles correspondent à ses goûts, besoins et aspirations. (Bellefleur, 2002, p. 97)

Quant au loisir culturel de nature expressive, il consiste en une « [i]mplication active de la personne dans la réalisation concrète de l'objet de son loisir; réalisation lui permettant d'actualiser son potentiel propres de goûts, aptitudes, talents, aspirations et expression créative particulière » (Bellefleur, 2002, p. 97-98). Il s'agit d'une pratique active, libre ou organisée, où la personne s'adonne à une discipline artistique, fait elle-même de la peinture, du théâtre, etc. Lorsque les activités de loisir culturel sont de nature expressive, on les nomme « pratiques culturelles en amateur ». Mais en quoi consistent de telles pratiques? Nombreuses, elles évoluent au fil du temps.

2.3.2 Pratiques culturelles en amateur

Le CQL (2016) en dresse une liste non-exhaustive. Il peut s'agir de :

[f]aire de la photographie, chanter, danser, faire du théâtre, de l'improvisation, du dessin, de la peinture ou de la sculpture, jouer d'un instrument de musique, écrire un blogue, des poèmes, des romans ou tous autres genres littéraires, faire du cinéma, de la création assistée par ordinateur, de l'artisanat, de l'ébénisterie, de la céramique ou du vitrail, etc. Il existe aussi des pratiques bien ancrées dans le patrimoine ou le folklore québécois, tels que la musique, la danse, le conte et toutes autres formes d'expression traditionnelles ou de savoir-faire artisanaux. (p. 7)

À ces pratiques, s'ajoutent toutes celles qui jumèlent le numérique, depuis une vingtaine d'années. Selon le Conseil de l'Europe, les pratiques culturelles numériques

« modifient en profondeur notre expérience culturelle, non seulement du point de vue de l'accès, de la production et de la diffusion de la culture, mais également en termes de participation, de création et d'apprentissage dans une société de la connaissance »⁴⁰.

Par ailleurs, tel que c'est le cas dans de nombreux pays industrialisés (France, États-Unis, Royaume-Uni, Australie, Pays-Bas, etc.), les pratiques culturelles en amateur font l'objet d'enquêtes gouvernementales en vue d'orienter les politiques culturelles nationales. Au Québec, sept cycles d'enquêtes quinquennales sont menées par le MCCQ, de 1979 à 2014. D'un cycle à l'autre, les résultats pointent vers le fait qu'environ le tiers de la population québécoise, détenant un niveau de scolarité et un statut socioéconomique plus élevés que la moyenne, de même qu'un lieu de résidence en milieu urbain, s'y adonne. Ces personnes ont généralement un univers culturel riche et varié, soit des pratiques culturelles relevant tout autant de la culture élitiste que populaire. De plus, ces personnes sont davantage enclines à se procurer des œuvres d'art ou de l'artisanat, de même qu'à s'engager bénévolement et à faire des dons. Selon Peterson (2004), il s'agit d'« omnivorisme » (p. 147). À l'inverse, celles qui sont moins bien nanties se limitent généralement à un seul genre de pratiques culturelles. Elles relèvent de ce que l'on nomme l'« univorisme » (*Ibid.*).

Depuis le début des Enquête sur les pratiques culturelles au Québec, quelques données s'avèrent dignes d'intérêt, notamment qu'environ le tiers de la population qui s'y adonne assiste à au moins un spectacle au cours des douze mois l'ayant précédé. Près des deux tiers d'entre eux vont également au moins une fois par année voir un spectacle de musique, ce qui en fait la discipline la plus populaire.

Chez les jeunes âgés entre 15 et 24 ans, les pratiques culturelles en amateur sont très répandues (*Ibid.*), puisque certaines d'entre elles se réalisent en milieu scolaire. Mais qu'elles soient obligatoires (en lien avec le curriculum) ou facultatives (dans le cadre d'activités parascolaires), les pratiques culturelles en amateur chez les jeunes consistent

⁴⁰ Conseil de l'Europe. Comprendre l'impact du numérique sur la culture.
<https://www.coe.int/fr/web/culture-and-heritage/culture-and-digitisation>

généralement en la pratique musicale (instrument et chant), celles qui font appel aux technologies (création assistée par ordinateur, photographie, etc.), de même que celles liées aux arts plastiques, visuels et de la scène. Quant à la population âgée de 25 ans et plus, elle s'adonne davantage que les plus jeunes aux pratiques d'artisanat (*Ibid.*).

L'ensemble des constats établis au fil des sections précédentes amène à proposer une définition du loisir culturel.

2.3.3 Proposition d'une définition du loisir culturel

En tenant compte des quatre acceptions du loisir, des domaines desquels il relève, de sa nature, de ses visées, de ses fonctions reconnues et des niveaux de compétences visés par les activités et les pratiques en amateur, et ce, en vue d'une appropriation par l'ensemble des acteurs de l'écosystème du loisir culturel, celui-ci désigne :

L'ensemble des activités et des pratiques en amateur conçues comme des expériences visant à garantir l'accès et la participation et relevant du domaine des arts, de la culture, des lettres et du patrimoine, de nature impressive ou expressive, de manière libre ou organisée, dans une perspective de développement individuel et collectif, d'engagement, de relation et d'inclusion sociale, permettant d'accroître le bien-être et de soutenir la créativité, en répondant à une diversité de goûts, de besoins et d'aspirations qui transforment le rapport à soi, aux autres et à l'environnement.

Les différentes fonctions de l'offre de loisir culturel comprennent l'accompagnement et le soutien; la collaboration, la concertation et le partenariat (partage d'expériences et de projets); le développement d'une expertise-conseil, la diffusion, la formation, la production, la promotion et le renouvellement des activités et des pratiques. Les niveaux d'apprentissage vont de l'initiation (découverte), en passant par la sensibilisation jusqu'à l'approfondissement.

La prochaine partie présente l'utilité sociale du loisir culturel et ses quatre dimensions fondamentales.

3. UTILITÉ SOCIALE DU LOISIR CULTUREL

Si la littérature atteste des nombreux bénéfices associés aux activités et aux pratiques en amateur de loisir culturel⁴¹, leur démonstration n'est pas toujours aisée à faire et tend à les rabattre davantage sur les individus que sur les collectivités. Cette situation laisse parfois dans l'ombre les bienfaits qui découlent du fonctionnement même de la vie associative propre aux organismes à but non lucratif (OBNL). Ainsi, selon la firme *Hill Strategies* (2021) :

Il existe un lien étroit entre la participation culturelle et la santé. Il y a des preuves solides qu'il existe un lien entre la participation culturelle et la santé mentale. Il existe un lien modéré entre la participation culturelle et la satisfaction à l'égard de la vie. Il existe un lien limité entre la participation culturelle et le sentiment d'appartenance à la collectivité. (p. 3)

Ce constat conduit à privilégier une autre vision des apports du loisir culturel, soit son utilité sociale. L'utilité sociale est une réalité multidimensionnelle qui déborde les externalités qu'elle produit pour inclure le fonctionnement spécifique propre aux OBNL. Il s'agit de tenir compte du processus interne inhérent à la production de l'utilité sociale, autant que des retombées des actions qui en découlent.

3.1 Dimensions de l'utilité sociale

Quatre dimensions permettent d'estimer l'utilité sociale des organismes du milieu du loisir. Les dimensions retenues dans ce cadre conceptuel sont ici introduites avec les indicateurs qui les concernent.

⁴¹ Plus d'une dizaine de bienfaits sont recensés : 1) la consommation et la fréquentation de la culture et de ses produits professionnels; 2) la persévérance et la réussite scolaires; 3) la santé, y compris les saines habitudes de vie; 4) la revitalisation des régions; 5) l'engagement des citoyens; 6) la qualité de vie; 7) la cohésion sociale; 8) le sentiment d'appartenance; 9) l'inclusion et les contacts sociaux; 10) les échanges intergénérationnels; 11) l'accomplissement personnel; 12) la créativité; etc.

3.1.1 Développement social

Le développement social et la production de lien social se concrétisent non seulement par le renforcement de la sociabilité et de la solidarité, mais également par l'engagement citoyen et le renouvellement des formes et des pratiques démocratiques.

Indicateurs de développement social
<ul style="list-style-type: none">▪ Solidité et renforcement des liens sociaux (autour du loisir ciblé);▪ Sentiment d'appartenance au groupe, milieu, réseau;▪ Motivations rattachées à l'appartenance au groupe, milieu, réseau;▪ Engagement citoyen (bénévolat et autres formes d'engagement);▪ Fréquentation de participants selon les profils et clientèles;▪ Bassin de participants engagés dans une autre activité pour la communauté ou dans un autre organisme;▪ Part des activités qui comportent de la formation, de l'éducation;▪ Partenariats, maillages avec d'autres organismes ou organisations du territoire;▪ Mécanismes mis en œuvre pour favoriser la participation de tous (usagers, travailleurs, citoyens) dans la prise de décision;▪ Renforcement des rapports entre générations;▪ Rétention des jeunes en région et attraction de jeunes familles vers les régions.

3.1.2 Épanouissement des personnes et essor de la créativité collective

L'épanouissement des personnes et l'essor de la créativité collective sont des éléments associés au renforcement du processus d'enculturation qu'il suscite. Par enculturation, il faut entendre l'ensemble des processus par lesquels une personne, une organisation ou une communauté peut s'auto-développer sur la base de ses caractéristiques différentielles, de ses compétences et de ses aspirations, avec les ressources dont elle dispose, ainsi qu'avec celles que son milieu social peut lui procurer ou mettre à son service⁴².

⁴² Cette définition est adaptée de Bellefleur, M. (2002). *Le loisir contemporain : essai de philosophie sociale*. Presses de l'Université du Québec, p. 106.

Cette dimension recouvre l'affirmation des identités, en ce qu'elle s'appuie sur des activités volontaires qui manifestent une combinaison inédite de valeurs partagées par les individus sur un territoire donné, et les innovations qui émanent des nouvelles pratiques, tant sur le plan de la forme que du contenu, induites par cette volonté originale qui repose sur des connaissances, des savoir-être et des savoir-faire particuliers.

3.1.2 Épanouissement des personnes et essor de la créativité collective

L'épanouissement des personnes et l'essor de la créativité collective sont des éléments associés au renforcement du processus d'enculturation qu'il suscite. Par enculturation, il faut entendre l'ensemble des processus par lesquels une personne, une organisation ou une communauté peut s'auto-développer sur la base de ses caractéristiques différentielles, de ses compétences et de ses aspirations, avec les ressources dont elle dispose ainsi qu'avec celles que son milieu social peut lui procurer ou mettre à son service⁴³.

Cette dimension recouvre l'affirmation des identités, en ce qu'elle s'appuie sur des activités volontaires qui manifestent une combinaison inédite de valeurs partagées par les individus sur un territoire donné, et les innovations qui émanent des nouvelles pratiques, tant sur le plan de la forme que du contenu, induites par cette volonté originale qui repose sur des connaissances, des savoir-être et des savoir-faire particuliers.

L'essor de la créativité collective se mesure lorsque le milieu du loisir stimule l'innovation de manière à satisfaire à la fois les aspirations à l'actualisation des personnes et des collectivités.

⁴³ Cette définition est adaptée de Bellefleur, M. (2002). *Le loisir contemporain : essai de philosophie sociale*. Presses de l'Université du Québec, p. 106.

**Indicateurs de l'épanouissement des personnes et
essor de la créativité collective**

- Retombées sur la santé physique des participants / usagers;
- Retombées sur la vie sociale des participants / usagers;
- Retombées sur la santé psychologique des participants / usagers;
- Développement ou consolidation du potentiel créatif des participants/usagers;
- Développement ou consolidation des habilités des participants/usagers;
- Stimulation issue de l'appartenance à un groupe, un milieu, un réseau;
- Importance (du point de vue du participant / de l'utilisateur) ou Place de ce groupe, de ce milieu, de ce réseau;
- Force du groupe, du milieu, du réseau;
- Réponse aux besoins de la communauté : originalité, célérité et adéquation;
- Nouveaux projets / nouvelles initiatives mis sur pied;
- Pratiques / projets de l'organisme qui ont été repris ailleurs (diffusion);
- Innovation organisationnelle (au sein de l'organisation);
- Innovation institutionnelle (dans la mise en place de partenariats avec des acteurs étatiques).

3.1.3 Mise en valeur du patrimoine naturel et culturel

La mise en valeur du patrimoine naturel et culturel se fait dans le cadre d'initiatives inscrites dans la perspective d'un développement durable et de pratiques puisant à des savoir-faire ancrés dans l'histoire des communautés ainsi que par la création et la pérennisation d'infrastructures et d'équipements collectifs par rapport auxquels elles élargissent l'accessibilité.

Indicateurs de mise en valeur du patrimoine naturel et culturel

- Accessibilité des infrastructures;
- Accessibilité des équipements collectifs;
- Protection de l'environnement;
- Motivations rattachées à l'appartenance au groupe, milieu, réseau;
- Retombées dans la communauté;
- Mise en valeur du patrimoine naturel (territoire physique);
- Mise en valeur du patrimoine culturel (traditions);
- Mise en commun de ressources complémentaires pour projets d'envergure;
- Sauvegarde du patrimoine architectural et culturel;
- Maintien et renforcement d'une identité et sentiment d'appartenance au milieu.

3.1.4 Développement économique

Le développement économique se manifeste soit par l'épargne que permettent de réaliser les associations de loisir, considérant le moindre coût collectif direct de certains de leurs services, soit par le dynamisme économique auquel elles concourent au sein des territoires où elles sont implantées.

Indicateurs de développement économique

- ◆ **Contribution non-monétaire**
 - Ententes entre organismes pour offre de services (coûts collectifs);
 - Équivalent temps plein du travail bénévole;
 - Gratuités municipales, gouvernementales et corporatives;
 - Heures de formation gratuites;
 - Heures de loisir gratuites;
- ◆ **Accessibilité**
 - Accessibilité en termes de coûts (pour divers publics);
 - Disponibilité d'une offre de loisir au sein de collectivités éloignées ou dévitalisées;

◆ **Activité économique intrinsèque de l'organisme (s'il y a lieu)**

◆ **Retombées économiques directes**

- Emplois créés et maintenus;
- Ventes de produits et services;
- Achats de produits et services;

◆ **Retombées économiques indirectes**

- Dépenses sur le territoire;
- Création ou développement de nouvelles entreprises;
- Emplois indirectes créés.

Précisons que les organismes ne participent pas tous de la même manière et dans les mêmes proportions à la production de cette utilité sociale. La mission, le secteur d'activité et l'échelle territoriale ont une incidence directe sur la contribution plus importante d'une organisation à l'une ou à l'autre des dimensions de l'utilité sociale. Par exemple, un ciné-club en région, dont l'action se limite à un territoire restreint, participera sans doute davantage à l'épanouissement des personnes et à l'essor de la créativité collective, de même qu'à la mise en valeur du patrimoine naturel et culturel, qu'au développement économique. Il faut garder en tête que les répercussions en termes d'utilité sociale sont réelles au niveau des organisations, mais que c'est à l'échelle du mouvement du loisir qu'elles se feront véritablement sentir. Là où une masse critique d'organisations constitue un apport solide dans les quatre dimensions.

CONCLUSION

Selon Thibault (2012), « [L]e loisir culturel, [c'est] bien plus de des arts en amateur » (p. 1). Ses caractéristiques recouvrent des dynamiques essentielles à la vie culturelle et sociale, tel que le mentionne Derbas Thibodeau (2014), soit :

- L'engagement citoyen structuré par les organismes : il renforce l'intégration, l'implication sociale, la socialisation et la découverte;
- Le développement d'une culture active et accessible : il contribue aux processus de créativité individuelle et collective en multipliant les pratiques en amateur dans le champ des arts et de l'esprit;
- Les interfaces entre cultures instituées et émergentes : il favorise l'essor de compétences inédites par l'expérimentation sur le plan de l'expression et des modes d'action.

On note ainsi les nombreux apports du loisir culturel au renouvellement de la culture, qui varie selon :

- Le niveau d'accessibilité et de participation à la culture;
- Les modalités de l'aide offerte aux créateurs;
- La qualité de l'offre des entrepreneurs en culture et loisir;
- La vitalité des communautés créatives engagées dans des pratiques de loisir culturel.

Notons enfin les défis auxquels se confronte le loisir culturel pour contribuer au renouvellement de la culture :

- Renforcer l'éducation artistique à l'école afin d'enrichir l'expérience esthétique : appréciation des œuvres et construction d'un monde commun;
- Créer un contexte favorable à l'éclosion et la consolidation d'une dynamique de créativité adaptée aux milieux, aux modes et aux niveaux de vie;
- Soutenir les communautés créatives en procurant équipements, personnel qualifié et aide financière accrue aux organismes de loisir culturel.

C'est dans cet esprit que le présent cadre conceptuel sur le loisir culturel vise à permettre aux acteurs du milieu de s'approprier le plus largement possible les concepts-clés, leurs définitions, de même que les dimensions fondamentales de son utilité sociale.

BIBLIOGRAPHIE

- Arendt, H. (1972). *La crise de la culture*. Gallimard.
- Arnaud, L., Guillon, V. et Martin, C. (2014). Élargir la participation à la vie culturelle : expériences françaises et étrangères. *L'Observatoire*, 45(2), 98-102.
<https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2014-2-page-98.htm>
- Association québécoise du loisir municipal. (2021). *Soutenir le loisir à participation et accès libres. Cadre de référence*. https://loisirmunicipal.qc.ca/wp-content/uploads/2021/06/AQLM_CadreReference_LoisirAccesLibre.pdf
- Association québécoise du loisir municipal. (2019). *Vocabulaire en loisir*.
<https://loisirmunicipal.qc.ca/wp-content/uploads/2019/09/Vocabulaire-en-loisir.pdf>
- Association québécoise du loisir municipal. (2016). *Le loisir culturel, pierre d'assise de la participation citoyenne à la culture*. Mémoire présenté dans le cadre de la consultation du MCCQ sur le renouvellement de la Politique culturelle du Québec.
<https://www.loisirmunicipal.qc.ca/wp-content/uploads/2019/09/Renouvellement-de-la-Politique-culturelle-du-Qu%C3%A9bec-M%C3%A9moire.pdf>
- Bellefleur, M. (2002). *Le loisir contemporain. Essai de philosophie sociale*. Presses de l'Université du Québec.
- Bergeron, C. (2020). *Votre boîte à outils. Loisir culturel. Outils de développement du loisir culturel dans votre offre de loisir*. Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL).
<https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/4072889>
- Bergeron, C. (2019). *Portrait du loisir culturel en CCL*. Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL).
<https://fqcl.org/app/uploads/2019/12/PORTRAIT-DES-CCL-EN-LOISIR-CULTUREL.pdf>
- Bernard, P., Chevance, G. et Gadais, T. (2021). Le sport et l'activité physique seront bouleversés par le changement climatique. Voici comment atténuer ses effets. *THE CONVERSATION. Academic rigour, journalistic flair*. <https://theconversation.com/le-sport-et-lactivite-physique-seront-bouleverses-par-le-changement-climatique-voici-comment-attenuer-ses-effets-167935>
- Brin, C., Mariage, M., Saint-Pierre, D et Guèvremont, V. (2019). Promouvoir la diversité des expressions culturelles à l'ère numérique : le rôle de l'État et des médias. *Les Cahiers du journalisme – Recherches*, numéro spécial, 49-68.
<https://espace.inrs.ca/id/eprint/7994/>

- Camus, A., Lafortune, J.-M. et Vaillancourt, S. (2013). *35 ans de rapports entre les organismes nationaux de loisir et l'état québécois (1976-2011). Déterminants historiques et pistes de réflexion pour l'avenir*. Conseil québécois du loisir.
<https://www.loisirquebec.com/fr/etudes-rapports/-2013-35-ans-de-rapports-entre-les-organismes-nationaux-de-loisir-et-letat>
- Carbonneau, H. (2015). Pour une expérience de loisir inclusive. *Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir*, 12(11), 1-6.
<https://bel.uqtr.ca/id/eprint/2934/1/Vol.%2012%20No.11%20-%20Pour%20une%20exp%C3%A9rience%20de%20loisir%20inclusive.pdf>
- Catoir, M.-J. et Lancien, T. (2012). Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du *Smartphone*. *Médiation et Information*, 34, 53-66.
http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_04.pdf
- Caves, R. E. (2000). *Creative Industries. Contracts between art and Commerce*. Harvard University Press.
- Cités et Gouvernements Locaux Unis. (2010, 17 novembre). *La culture : quatrième pilier du développement durable*. 3^e Congrès mondial de CGLU.
https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/fr/zz_culture4pilierdd_fra.pdf
- Combes, C. (2021). *Écrans numériques et développement des fonctions exécutives : que sait-on aujourd'hui?* Laboratoire de psychologie des Pays de la Loire. Université d'Angers. <https://hal.science/hal-04017913/document>
- Conseil québécois du loisir (2017). *Déclaration du loisir culturel. Un mouvement citoyen présent partout !*
<https://cdn.ca.yapla.com/company/CPYUs7b3EgRY5PH9mFjVhDOeu/asset/files/DéclarationLoisirculturel11-2017.pdf>
- Conseil québécois du loisir (2017). *Améliorer l'accessibilité de l'expérience culturelle grâce à l'engagement associatif et bénévole des Montréalais.es*. Mémoire déposé dans le cadre de la consultation sur le développement culturel 2017-2020 de Montréal, métropole culturelle.
https://ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/PAGE/COMMISSIONS_PERM_V2_FR/MEDIA/DOCUMENTS/MEM_CQL_20170413-2.PDF
- Conseil québécois du loisir (2016). *Le loisir culturel et les pratiques culturelles en amateur : un apport essentiel à la culture québécoise*. Mémoire déposé dans le cadre de la consultation publique pour le renouvellement de la politique culturelle du Québec : un nouveau chapitre culturel pour le Québec.
<https://cdn.ca.yapla.com/company/CPYUs7b3EgRY5PH9mFjVhDOeu/asset/files/M%C3%A9moires/MEM-CQL-PolitiqueCulturelle-2016.pdf>

- Conseil québécois du loisir. (2013). *35 ans de rapports entre les organismes nationaux de loisir et l'état québécois (1976-2011). Déterminants historiques et pistes de réflexion pour l'avenir*.
https://cdn.ca.yapla.com/company/CPYUs7b3EgRY5PH9mFjVhDOeu/asset/files/%C3%89tudes%20et%20rapports/35ans_ONL-Etats_8mars2013.pdf
- Conseil québécois du loisir. (2007). *Cadre de référence pour l'accessibilité au loisir*.
<https://bel.uqtr.ca/id/eprint/1544/1/6-19-2802-20110131-1.pdf>
- Culture Montréal. (2019). *Vitalité culturelle des quartiers*.
<https://culturemontreal.ca/grands-dossiers/vitalite-culturelle-des-quartiers/>
- Crozat, D. et Fournier, S. (2005). De la fête aux loisirs : événement, marchandisation et invention des lieux. *Annales de Géographie*, 643, 307-328.
<https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2005-3-page-307.htm>
- Cuche, D. (1996). *La notion de culture dans les sciences sociales*. La Découverte.
- Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Daigle, A. (2007). *Médiation culturelle. Guide pratique*. Les arts et la ville. <https://arts-ville.org/publications/>
- Derbas Thibodeau, F. R. (2014). *Stratégies d'intégration du loisir culturel au système culturel québécois*. Mémoire de maîtrise en loisir, culture et tourisme. Université du Québec à Trois-Rivières. <https://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/7339/>
- De Waresquiel, E. (2001). *Dictionnaire des politiques culturelles*. CNRS.
- Donnat, O. et Octobre, S. (2001). Au-delà du public : « non-publics » et publics potentiels. *Les publics des équipements culturels. Méthodes et résultats d'enquêtes*. CNRS. http://fgimello.free.fr/documents/c_presen.pdf
- Dortier, J.-F. (2008). Culture savante ou élitiste. *Dictionnaire des sciences sociales*.
<https://www.calameo.com/read/001632996502f2f662022>
- Duhamel, J. (1972). L'ère de la culture. *Revue des deux mondes*, 9, 520.
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir*. Éditions du Seuil.
- Dumont, F. (1995). *Le sort de la culture*. Éditions de l'Exagone.
- Fourcade, M.-B. (2014). *Lexique. La médiation culturelle et ses mots-clés*. Culture pour tous. <http://mediationculturelle.culturepourtous.ca/materiel/lexique-la-meditation-culturelle.pdf>
- Girard, A. (1968). Développement culturel et politique culturelle. *Éducation et Culture*, 8, 11-12. <https://books.openedition.org/deps/840?lang=fr>
- Girard, A. et Gentil, G. (1995). *Les affaires culturelles au temps de Jacques Duhamel (1971-1973)*. La Documentation française.

- Gouvernement du Québec. (2012). *Loi sur le patrimoine culturel. Article 1. Objets, définitions et application*. <https://www.legisquebec.gouv.qc.ca/fr/document/lc/p-9.002>
- Gouvernement du Québec. (1979). *On a un monde à recréer. Livre blanc sur le loisir au Québec*. Haut-commissariat à la jeunesse, aux loisirs et aux sports. <https://docplayer.fr/149392703-On-a-un-monde-a-recreer-livre-blanc-sur-le-loisir-1979.html>
- Grandmont, G. (2016). *La culture, un capital à faire fructifier. Regards sur l'action publique*. Chaire de gestion des arts Carmelle et Rémi-Marcoux. HEC Montréal.
- Groupe DÉFI Accessibilité. (2011). *Accessibilité universelle et designs contributifs*. Rapport de recherche pour les milieux associatifs de Montréal. <https://altergo.ca/fr/accessibilite-universelle/quest-ce-que-laccessibilite-universelle/>
- Groupe de recherche Environics. (2017). *Les arts et le patrimoine : sondage sur la l'accès et la disponibilité 2016-2017*. Rapport de recherche. Ministère du Patrimoine canadien et Conseil national des arts du Canada. https://epe.lac-bac.gc.ca/100/200/301/pwgsc-tpsgc/por-ef/canadian_heritage/2017/051-16-f/rapport.pdf
- Herpin, N. et Verger, D. (1999). Consommation : un lent bouleversement de 1979 à 1997. *Économie et Statistique*, 324-325, 19-56. https://www.persee.fr/doc/estat_0336-1454_1999_num_324_1_6209
- Hill Stratégies. (2021, février). *La participation culturelle, la santé et le bien-être des Canadiens.es*. Rapport RSA n° 53. https://hillstrategies.com/wp-content/uploads/2021/02/r53_arts_bienetre.pdf
- ICOMOS. (2008). *Charte ICOMOS pour l'interprétation et la présentation des sites culturels patrimoniaux*. https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/interpretation_e.pdf
- Jammet, Y. (2003). *Médiation culturelle et politique de la ville : un lexique*. Ministère de la Culture et de la Communication et Caisse des dépôts. <http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/101418/973947/version/1/file/complet.pdf>
- Jeanson, F. (1973). *L'action culturelle dans la cité*. Éditions du Seuil.
- Joli-Cœur, S. (2007). *Définition des termes et des concepts. Lexique et bibliographie*. Groupe de recherche sur la médiation culturelle / Culture pour tous. http://www.culturepourtous.ca/mediation/lexique_biblio_2007.pdf
- Jost, F. (2011). Peut-on parler de télévision culturelle? *Télévision*, 1(2), 11-24. <https://www.cairn.info/revue-televison-2011-1-page-11.htm>
- Julien, M.-P. et Rosselin, C. (2005). *La culture matérielle*. La Découverte.

- Kéroul. (2021). *Guide de référence pour le milieu culturel. Pour une expérience culturelle accessible et inclusive*. <https://www.keroul.qc.ca/DATA/TEXTEDOC/Guide-Keroul---Pour-une-experience-culturelle-accessible-et-inclusive.pdf>
- Kéroul. (2016). *La culture pour tous*. Mémoire présenté dans le cadre de la consultation du MCCQ sur le renouvellement de la Politique culturelle du Québec. <https://www.keroul.qc.ca/DATA/TEXTEDOC/MemoireKeroulPolitiqueCulturelle.pdf>
- Kelly, J. R. (1982). *Leisure*. Prentice-Hall.
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). Culture: a critical review of concepts and definitions. *Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology*. Harvard University. <https://peabody.harvard.edu/publications/culture-critical-review-concepts-and-definitions>
- Lacerte, S. (2007). *La médiation de l'art contemporain*. Le Sabord.
- Lafortune, J.-M. (2015). Les enjeux de l'appropriation et de la transmission de la culture dans les dispositifs de médiation culturelle au Québec. Dans C. Camart, F. Mairesse, C. Prévost-Thomas et P. Vessely (dir), *Les mondes de la médiation culturelle* (Vol. 1, pp. 141-153). L'Harmattan.
- Lafortune, J.-M. (2013). L'essor de la médiation culturelle au Québec à l'ère de la démocratisation. *Bulletin des Bibliothèques de France*, 3, 6-11. <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-03-0006-001>
- Lafortune, J.-M. (dir.). (2012). *La médiation culturelle. Le sens des mots et l'essence des pratiques*. Presses de l'Université du Québec.
- Lafortune, J.-M. (2008). De la médiation à la médi'action : le double jeu du pouvoir culturel en animation. *Lien social et Politique*, 60, 49-60. <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2008-n60-lsp2511/019445ar/>
- Lafortune, J.-M. (2004). *Introduction aux analyses sociologiques du temps hors travail : fondements théoriques et enjeux sociaux du temps libre, du loisir, du jeu et du sport*. Presses de l'Université du Québec.
- Lefebvre, H. (1958). *Critique de la vie quotidienne*. L'Arche, p. 58.
- Lemay-Perreault, R. (2021). Les industries culturelle et le tourisme de masse comme vecteurs de transmission du patrimoine culturel immatériel : que reste-t-il de la culture lorsqu'elle devient spectacle? *Loisir et Société*, 44(3), 288-305. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07053436.2021.1999081>
- Les Arts et la Ville (2018). *La valise culturelle de l' élu municipal* (2^e éd.). <https://arts-ville.org/publications/>
- Les Arts et la Ville (2015). La tournée « vitalité culturelle ». *Le Devoir*. <https://www.ledevoir.com/culture/441142/la-tournee-vitalite-culturelle>

- Maresca, B. Avec la coll. de Tardieu, P. et Géraud, S. (2004). *Occupation du temps libre. Une norme de consommation inégalement partagée*. Cahier de recherche du CREDOC, 210. <https://www.credoc.fr/download/pdf/Rech/C210.pdf>
- Mayol, P. (1995). La dynamique du développement culturel. *Informations sociales*, 44, 15-21. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k97697434/f17.item>
- Marcuse, H. (1964). *L'Homme unidimensionnel*. Éditions de Minuit.
- Meunier, A., Lafortune, J.-M. et Luckerhoff, J. (dir.). (2022). *La transmission culturelle dans les musées de société : contextes, approches et pratiques*. La Documentation française.
- Ministère de la Culture et des Communications du Québec. (2020). Définition de loisir culturel. *Lexique des termes relatifs à l'aide financière*. <https://www.mcc.gouv.qc.ca/index-i%3D2032.html#c6098>
- Ministère de la Culture et des Communications du Québec. (2018b). Plan d'action gouvernemental en culture 2018-2023. https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/culture-communications/publications-adm/plan-action/PA-culture-20182023_web.pdf
- Ministère de la Culture et des Communications du Québec. (2018a). *Partout, la culture*. Politique culturelle québécoise. <https://www.quebec.ca/gouvernement/ministere/culture-communications/publications/politique-culturelle-du-quebec>
- Ministère de la Culture et des Communications du Québec. (2012). Enquête sur les pratiques culturelles au Québec en 2009. La pratique d'activités artistiques et culturelles en amateur. *Survol, Bulletin de la recherche et de la statistique*, 19. <https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/Survol19-mars2012.pdf>
- Ministère de la Culture et des Communications du Québec. (2011, avril). Enquête sur les pratiques culturelles au Québec en 2009. Recueils statistiques. *Survol, Bulletin de la recherche et de la statistique*, 17. <https://www.mcc.gouv.qc.ca/index-i%3d3355-p%3d614-2.html>
- Montero, S. (2012). Logique d'accessibilité et enjeux participatifs : l'exemple des parcours de découvertes culturelles. *L'Observatoire*, 40, 62-66. <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2012-1-page-62.htm>
- Moulinier, P. (1995). *Programme de l'UNESCO en matière de développement culturel : présentation des travaux réalisés depuis 1960*. UNESCO. <https://catalogus.boekman.nl/pub/P12-0086.pdf>
- Octobre, S., Détrez, C., Mercklé, P. et Berthomier, N. (2011). La diversification des formes de la transmission culturelle. *Recherches familiales*, 8, 71-80. <https://www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2011-1-page-71.htm>

- Organisation des Nations Unies. (1948). *Déclaration universelle des droits de l'homme*. <https://www.un.org/fr/universal-declaration-human-rights/>
- Organisation mondiale du loisir. (2019). *Charte du loisir*. https://www.worldleisure.org/wlo2019/wp-content/uploads/2021/07/Charter-for-Leisure_fr.pdf
- Organisation mondiale du loisir. (2008). *Déclaration de Québec. Le loisir essentiel au développement des communautés*. http://www.loisirquebec2008.com/mondial2008_fichiers/loisir6_fichiers/298.pdf
- Paquin, M., Lafortune, J.-M., Lemonchois, M. et Lussier, M. (dir.). (2019) *L'essor de la vie culturelle au XXI^e siècle. Perspectives France-Québec*. Presses de l'Université de Montréal.
- Paquin, M. et Lemay-Perreault, R. (2022). Leisure's place in the intangible cultural heritage. *Society and Leisure*, 44(3), 279-287. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07053436.2021.1999080>
- Paquin, M. et Lemay-Perreault, R. (2021). La médiation culturelle au musée comme concept théorique et comme pratique professionnelle. *ICOM Education*, 29, 35-50. <http://ceca.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/5/2021/01/ICOMEducation29-compress%C3%A9-avec-compression.pdf>
- Paquin, M. (2016). L'interprétation et la médiation culturelle : un modèle d'intervention transférable au loisir, au sport et au plein air. *Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir*, 14(4), 1-6. https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/FWG/GSC/Publication/170/377/1765/1/92912/5/F2068550979_Bulletin_OQL_volume_14_num_ro_4_2016.pdf
- Patriat, C. (1999). Le sacre de la culture. Voyage aux sources du développement culturel. *Loisir et Société*, 22(2), 403-421. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07053436.1999.10715595?journalCode=rles20>
- Peterson, R. A. (2004). Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives. *Sociologie et Sociétés*, 36(1), 145-164. <https://www.erudit.org/fr/revues/socsoc/2004-v36-n1-socsoc815/009586ar/>
- Peyre, M. (dir.) (2005). *Le livre noir de l'animation socioculturelle*. L'Harmattan.
- Poirier, C. (2017, 27-28 mai). Mieux comprendre la citoyenneté culturelle. *Le Devoir*, p. A6. <https://www.ledevoir.com/culture/499524/mieux-comprendre-la-citoyennete-culturelle>
- Poirier, C. (2012). *La participation culturelles des jeunes à Montréal. Des jeunes culturellement actifs*. INRS-UCS. <https://espace.inrs.ca/id/eprint/6809>

- Piriot, M. et Charbonnel, P. (1994). Télé-visions. Signification sociologique de la télévision, activité de loisir. *Revue française de pédagogie*, 109, 79-88.
http://ife.ens-lyon.fr/publications/edition-electronique/revue-francaise-de-pedagogie/INRP_RF109_5
- Poujol, G. (1983). *Action culturelle, action socioculturelle*. INEP.
- Pronovost, G. (2015). *Que faisons-nous de notre temps? Vingt-quatre heures dans la vie des Québécois – comparaisons internationales*. Presses de l'Université du Québec.
- Pronovost, G. (2014). Sociologie du loisir, sociologie du temps. *Temporalités. Revue de sciences sociales et humaines*, 20.
<https://journals.openedition.org/temporalites/2863>
- Pronovost, G. (2012). Transformations des significations du loisir au Québec. *Recherches sociographiques*, 53(3), 621-643. <https://www.erudit.org/fr/revues/rs/2012-v53-n3-rs0391/1013441ar/>
- Pronovost, G. (1997). Les études du loisir : héritage et perspectives. *Loisir et Société*, 20(2), 349-367.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07053436.1997.10715547?journalCode=rles20>
- Pronovost, G. (1978). La recherche en loisir et le développement culturel. *Loisir et Société*, 1(2), 355-374.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07053436.1978.10753575>
- Romainville, C. (2017). Les droits culturels au service des politiques culturelles? *L'Observatoire*, 49, 57-60.
- Santagata, W. (2009). *White Paper on Creativity: Towards an Italian model of development*. Santagata Foundation for the Economics of Culture.
- Santerre, L. (1999). De la démocratisation de la culture à la démocratie culturelle. Rapport d'étude. Ministère de la Culture et des Communications du Québec.
<https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/40949>
- Stanley, D. (2007). *Réflexions sur la fonction de la culture dans la construction de la citoyenneté*. Note politique n° 10. Conseil de l'Europe.
<https://book.coe.int/fr/politiques-culturelles/3814-recondita-armonia-reflexions-sur-la-fonction-de-la-culture-dans-la-construction-de-la-citoyennete-note-politique-n10.html>
- Stebbins, R. A. (2015). *Leisure & Popular Culture*. Blackwell Encyclopedia of Sociology.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781405165518.wbeos1033>
- Tabboni, S. (2006). *Les temps sociaux*. Armand Colin.
- Thibault, A. (2012). Le loisir culturel, bien plus que des arts en amateur. *Bulletin de l'Observatoire québécois du loisir*, 10(5), 1-4. <https://bel.uqtr.ca/id/eprint/1782/>
- Thuriot, F. (2004). *Offre artistique et patrimoniale en région*. L'Harmattan.

- UNESCO. (2014). *Indicateurs de la culture pour le développement. Patrimoine*.
<https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Dimension%20Patrimoine.pdf>
- UNESCO. (2013). *Mesurer la participation culturelle*. Manuel N° 2 du cadre pour les statistiques culturelles. Institut de la statistique de l'UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247530?posInSet=2&queryId=N-EXPLORE-8a7ac2a9-0dc3-46b0-a4be-d46a7a0f25d1>
- UNESCO. (2005). *Convention sur la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260710_fre.page=12
- UNESCO. (2003). *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*.
<https://ich.unesco.org/fr/convention>
- UNESCO. (1999). *La culture : une marchandise pas comme les autres? Colloque d'experts sur la culture, le marché et la mondialisation*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000122892_fre
- UNESCO. (1982). *Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles*. 2^e Conférence mondiale sur les politiques culturelles. http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (1972). *Convention concernant la protection du patrimoine mondial culturel et naturel*. 17^e session de la Conférence générale.
<https://whc.unesco.org/archive/convention-fr.pdf>
- UNESCO. (1948). *Déclaration universelle des droits de l'homme*. Art. 27.
<https://www.un.org/fr/universal-declaration-human-rights/>
- Ville de Montréal. (2019). *La pratique artistique amateur. Vers une citoyenneté culturelle dans les quartier*. Programme de soutien financier.
<https://ville.montreal.qc.ca/cultureloisir/fichiers/2019/02/des-prog-pratique-artistique-amateur-2019-2020.pdf>
- Zielinski, A. (2009). Le libre choix. De l'autonomie rêvée à l'attention aux capacités. *Gérontologie et Société*, 32(131), 11-24. <https://www.cairn.info/revue-gerontologie-et-societe-2009-4-page-11.htm>

WEBOGRAPHIE

ACLAM (Secondaire en spectacle)

Accueil. <https://www.aclam.ca/>

Plan stratégique 2022-2025. Vision. <https://www.aclam.ca/a-propos/publications/>

Alliance chorale du Québec (ACQ)

Plan stratégique 2017-2022.

<https://cdn.ca.yapla.com/company/CPYPkn1e2bsMINNXXqJHMDO/asset/files/Plan%20strat%C3%A9gique%202017-2022%20v2.pdf>

Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ)

Historique. <https://www.cinemasparalleles.qc.ca/pages.asp?id=937>

Association québécoise du loisir municipal (AQLM)

Accessibilité. <https://loisirmunicipal.qc.ca/wp-content/uploads/2019/09/Vocabulaire-en-loisir.pdf>

La Filière du loisir culturel. Un outil d'inspiration mais aussi de réflexion.

<https://loisirculturel.ca/>

Médiation culturelle. <https://loisirculturel.ca/batir-sa-programmation/>

Cités et Gouvernements Locaux Unis (CGLU)

Agenda 21 de la culture. <https://www.agenda21culture.net/fr/documents/agenda-21-de-la-culture>

Conseil des arts de Montréal (CAM)

Glossaire. Appropriation culturelle. <https://www.artsmontreal.org/glossaire/>

Centre national de ressources textuelles et lexicales (CNRTL)

Définition de Culture. <https://www.cnrtl.fr/definition/CULTURE>

Conseil de l'Europe (CE)

Comprendre l'impact du numérique sur la culture. <https://www.coe.int/fr/web/culture-and-heritage/culture-and-digitisation>

Conseil québécois du loisir (CQL)

Qu'est-ce que le loisir? <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>

Qu'est-ce que l'accessibilité au loisir? <https://www.loisirquebec.com/fr/qu-est-ce-que-le-loisir>

Le loisir culturel. <https://www.loisirquebec.com/fr/loisir-culturel>

Conseil québécois du patrimoine vivant (CQPV)

Qu'est-ce que le patrimoine vivant? <https://www.patrimoinevivant.qc.ca/a-propos>

Culture Montréal (CM)

Citoyenneté culturelle. <https://culturemontreal.ca/grands-dossiers/citoyennete-culturelle/>

Dictionnaire Le Robert (Dico en ligne).

Artisan. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/artisan>

Événements Attraction Québec (ÉAQ)

Mission. <https://www.evenementsattractions.quebec/evenements-attractions-quebec/mission>

Fédération des harmonies et des orchestres symphoniques du Québec (FHOSQ)

À propos. <https://www.fhosq.org/>

Fédération québécoise de la philatélie (FQP)

Historique. <http://www.philatelie.qc.ca/historique>

Fédération québécoise de théâtre amateur (FQTA)

Mission. <https://www.evenementsattractions.quebec/evenements-attractions-quebec/mission>

Fédération québécoise des centres communautaires de loisir (FQCCL)

Critères de l'action communautaire autonome dans les centres communautaires de loisir.
<https://fqcl.org/app/uploads/2022/01/Criteres-ACA.pdf>

Loisir culturel. <https://fqcl.org/loisir-culturel/>

Fédération québécoise du loisir littéraire (FQLL)

Accueil. <https://fqll.ca/>

Historique. <https://fqll.ca/qui-sommes-nous/>

Gouvernement du Québec. Thésaurus de l'activité gouvernementale (TAG)

Artisanat. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=1008>

Art public. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=991>

Culture populaire. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=3591>

Développement culturel. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=4068>

Loisir. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=7507>

Loisir culturel. <https://www.thesaurus.gouv.qc.ca/tag/terme.do?id=7508>

Institut d'Études Supérieures des arts (IESA)

Qu'est-ce que l'art? <https://www.iesa.fr/definition-art>

Kéroul.

Mission et vision. <https://www.evenementsattractions.quebec/evenements-attractions-quebec/mission>

Les Arts et la Ville (AV)

Agenda 21 de la culture. <https://arts-ville.org/qui-sommes-nous/agenda-21-de-culture/>

L'Encyclopédie canadienne

Politique culturelle.

<https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/politique-culturelle>

Les définitions.fr

Définition de art. <https://lesdefinitions.fr/art>

Ministère de la Culture et de la Communication de la France (MCC)

État des lieux de l'accessibilité des équipements culturels.

<https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Developpement-culturel/Culture-et-handicap/Informations-pratiques/Etat-des-lieux-de-l-accessibilite-des-equipements-culturels>

Ministère de la Culture et des Communications du Québec (MCCQ)

Lexique des termes relatifs à l'aide financière. Définition de loisir culturel.

<https://www.mcc.gouv.qc.ca/index-i%3D2032.html>

Nature d'une politique culturelle.

<https://www.mcc.gouv.qc.ca/index-i=1762.html>

Pratiques numériques.

<https://www.quebec.ca/gouvernement/politiques-orientations/vitrine-numeriqc/strategie-numerique/vecteurs-acceleration/culture-competences-numeriques>

Programme Aide aux projets, volet Accueil. Loisir culturel.

<https://www.quebec.ca/culture/aide-financiere/aide-aux-projets-accueil/loisir-culturel>

Saines habitudes de vie. <https://www.quebec.ca/sante/conseils-et-prevention/saines-habitudes-de-vie>

Réseau intercollégial des activités socioculturelles du Québec (RIASQ)

Mission. <https://riasq.qc.ca/>

Réseau Québec Folklore (RQF)

Mission. <https://www.quebecfolklore.qc.ca/notre-mission>

Unité régionale de loisir et de sport (URLS)

Abitibi-Témiscamingue.

Qu'est-ce que le loisir culturel? <https://ulsat.qc.ca/loisir-culturel/>

Capitale-Nationale.

Loisir culturel. [Loisir culturel. https://ulscn.qc.ca/expertises/loisir-culturel/](https://ulscn.qc.ca/expertises/loisir-culturel/)

Chaudière-Appalaches.

Définition du loisir culturel. <https://www.urls-ca.qc.ca/loisir-culturel>

Loisir Sport Centre-du-Québec.

Définition du loisir culturel. <https://loisir-sport.centre-du-quebec.qc.ca/loisir-culturel/>

Loisir et Sport Lanaudière.

Le loisir culturel, c'est quoi au juste? <https://vimeo.com/516506288>

Loisirs Laurentides.

Loisir culturel. <https://loisirslautentides.com/secteur-activites/loisir-culturel/>

Loisir et Sport Baie-James.

Loisir culturel. <https://www.lsbj.ca/loisir-culturel>

Loisir et Sport-Bas Saint-Laurent

Loisir culturel. <https://urls-bsl.qc.ca/loisir-culturel.html>

Loisir Sport Côte-Nord.

Loisir culturel. <https://www.urlscn.com/loisir/loisir-culturel>

Ville de Montréal (VM)

Qu'est-ce que la médiation culturelle?

<https://montreal.mediationculturelle.org/quest-ce-que-la-mediation-culturelle/>

UNESCO

Le droit de participer à la vie culturelle. <https://fr.unesco.org/droits-humains/vie-culturelle>

Qu'est-ce que le patrimoine culturel immatériel? <https://ich.unesco.org/fr/qu-est-ce-que-le-patrimoine-culturel-immatriel-00003>

APPENDICE 1

LEXIQUE⁴⁴

⁴⁴ Le présent Lexique ne consiste pas en un dictionnaire raisonné des principaux concepts-clés à l'étude, mais présente plutôt un ensemble de citations, suivies de leur référence en bibliographie ou en webographie, relatives à la terminologie à laquelle réfère ce rapport.

ACCESSIBILITÉ

« Ensemble des conditions (physiques, économiques, administratives, sociales, organisationnelles, géographiques, etc.) permettant à un citoyen d'accéder et de participer à un service en loisir (public ou privé) » (AQLM).

ACCESSIBILITÉ À LA CULTURE

(1) « L'accessibilité vise à permettre à un plus grand nombre de citoyens de fréquenter les infrastructures culturelles et de bénéficier de leur offre de services » (MCCQ).

(2) « Réduction de la discordance entre, d'une part, les possibilités, les compétences et les capacités d'une personne et, d'autre part, les ressources de son environnement lui permettant de façon autonome de participer à la vie de la cité. L'accessibilité, c'est accéder aux lieux, aux produits de l'industrie culturelle, aux œuvres et à leur connaissance de manière active, au patrimoine et à sa connaissance en tant que public, à l'information, aux outils de la pensée, au discours critique, à l'échange culturel, à la parole citoyenne, aux pratiques artistiques en tant qu'acteur [et] aux pratiques professionnelles » (MCC).

ACCESSIBILITÉ AU LOISIR

« L'accessibilité au loisir suppose, entre autres, la possibilité d'accéder à une activité, à un lieu de pratique, à un équipement; la capacité de comprendre et de pratiquer; la qualité de la mise en relation et de l'échange. L'accessibilité renvoie aussi à l'égalité des chances, à la notion du droit défini comme la faculté d'accomplir ou non quelque chose ou de l'exiger d'autrui, en vertu de règles reconnues » (CQL).

ACCESSIBILITÉ UNIVERSELLE

« Caractère d'un produit, procédé, service, information ou environnement qui, dans un but d'équité et d'approche inclusive, permet à toute personne de réaliser des activités de façon autonome et d'obtenir des résultats équivalents » (Groupe Défi Accessibilité, 2011).

ACTION ARTISTIQUE

« Recouvre la production et la diffusion des œuvres ainsi que le soutien direct ou indirect à leur réalisation; on retrouve aussi bien la formation des artistes que la mise à disposition de lieux de création, les aides aux projets, les commandes, la programmation des saisons ou des festivals. L'action artistique mobilise le gros des moyens engagés par les acteurs publics. Parce qu'elle recèle des enjeux emblématiques, elle concentre l'attention » (Patriat, 1999, p. 410-411).

ACTION CULTURELLE

(1) « À partir des contraintes de contexte et d'environnement, il s'agit de l'ensemble des moyens mis en œuvre pour mettre en relation la création et l'ensemble des richesses patrimoniales avec l'ensemble des populations d'un territoire, afin de permettre à l'individu et à des groupes d'individus de maîtriser la réalité culturelle qui les environne » (de Waresquiel, 2001, p. 10).

(2) « Située dans le prolongement de l'action artistique, [...] l'action culturelle s'appuie sur la communication, la sensibilisation, l'animation, l'éducation, etc., en ayant pour objectif de favoriser l'accès aux œuvres et leur fréquentation par un public de plus en plus large » (Patriat, 1999, p. 411).

(3) « Conception dynamique qui engage un individu au sein d'une culture en train de se faire. L'action culturelle, par la recherche d'une cohérence des activités de création, de diffusion et d'animation, s'affirme comme l'exigence d'une politique culturelle » (Jeanson, 1973, p. 127).

AGENDA 21 DE LA CULTURE

(1) « Document approuvé en 2004 par des villes et des gouvernements locaux du monde entier qui s'engagent dans cinq domaines : les droits de l'homme, la diversité culturelle, le développement durable, la démocratie participative et la création de conditions pour la paix » (CGLU).

(2) « Document approuvé en décembre 2011 par le ministère de la Culture et des Communications du Québec qui établit les principes et les objectifs pour faire de la culture une composante majeure et essentielle de la société, intégrée aux dimensions sociale, économique et environnementale du développement durable » (MCCQ).

(3) « Document de référence à vocation mondiale qui pose les bases d'un engagement des villes et des gouvernements locaux en faveur du développement culturel » (Les Arts et la Ville).

AMATEUR

« Personne qui s'adonne à une activité artistique, sportive, etc., pour son plaisir et sans en faire une profession, par opposition au professionnel » (Dictionnaire Larousse).

ANIMATION CULTURELLE

(1) « Intervention planifiée visant le développement de la dimension expressive de la culture, d'une part, en rehaussant les compétences et la participation culturelle et, d'autre part, en stimulant la créativité dans différents milieux » (Lafortune, 2008, p. 49).

(2) « Méthode et ensemble de pratiques qui favorisent dans un groupe la participation de ses membres à la vie collective par des activités culturelles » (Gouvernement du Québec).

ANIMATION SOCIOCULTURELLE

(1) « Inscrite à l'enseigne de la culture et du social, l'animation est un modèle d'intervention qui a pour but d'accompagner le développement de différents groupes sociaux et d'individus par l'entremise d'activités, d'événements et de projets qui prennent différentes formes selon les milieux et les publics, qu'ils soient à vocation culturelle, de loisirs, d'éducation ou d'intervention sociale. L'animation culturelle a pour effet de favoriser non seulement l'expression et l'épanouissement de chacun, mais également de stimuler la création et le renforcement de liens au sein du groupe engagé dans les activités » (Fourcade, 2014, p. 2).

(2) « L'animation socioculturelle propose des activités dont l'objet est le processus d'expression des participants. Alors que l'animation culturelle part des œuvres pour proposer à des population, des groupes sociaux, une familiarisation, une sensibilisation, une diffusion de l'art » (Poujol, 1983, p. 7).

APPROPRIATION CULTURELLE

Dans un sens positif : « Avec pour objectif l'adoption de référents culturels d'une communauté ou d'un groupe, qui peut être celui d'origine ou celui d'accueil, dans un contexte migrant, l'appropriation culturelle se déroule selon trois séquences : une première qui se définit comme une prise de conscience durant laquelle l'individu tente de relier ses propres repères culturels et identitaires aux référents de la culture à laquelle il est exposé; une deuxième, que l'on qualifie de prise de position, se met en place dès lors que l'individu peut, parmi ces référents externes, en identifier quelques-uns et se reconnaître à travers eux; une troisième, enfin, la prise en charge, achève la démarche par l'intégration et la réinterprétation de ces référents. L'appropriation constitue le levier nécessaire à la transmission culturelle » (Fourcade, 2014, p. 2).

Dans un sens négatif : « Utilisation, emprunt ou transformation hors de leurs contextes, par des membres d'une culture dominante, d'éléments (récits, symboles, concepts, savoirs, rituels, signes, coutumes, expériences de vie, etc.) qui sont propres à une autre culture, celle-ci étant racisée, marginalisée ou opprimée. Cela se fait sans autorisation, d'une manière qui peut être considérée comme offensante, abusive ou inappropriée et nuit à la culture d'origine en la privant de son essence par sa dilution et par la présentation d'ersatz faussement montrés comme lui étant fidèles » (Conseil des arts de Montréal).

ART

(1) « Du latin *ars*, le concept englobe toutes les créations réalisées par l'être humain pour exprimer une vision/approche sensible sur le monde, qu'il soit réel ou imaginaire. Moyennant des ressources plastiques, linguistiques ou sonores, l'art permet d'exprimer des idées, des émotions, des perceptions ainsi que des sensations » (Les définitions.fr).

(2) « L'art regroupe les œuvres humaines destinées à toucher les sens et les émotions de(s) public(s). Il peut s'agir aussi bien de peinture que de sculpture, vidéo, photo, dessin, littérature, musique, danse, etc. » (IESA).

ART COMMUNAUTAIRE

« Démarche de création artistique collective qui implique un ou des artistes professionnels, participants et membres d'une communauté. Le projet créatif entraîne une participation collaborative de type "co-création" dans laquelle les artistes et les participants se partagent équitablement le pouvoir de décision sur l'ensemble du processus et le choix des différentes caractéristiques de l'œuvre (contenu, dispositifs, modalités). La création, dont le déroulement est aussi important que le résultat, est utilisée comme un outil qui favorise la prise de parole des participants, permet de révéler leurs expériences de vie et leurs préoccupations; [le tout] dans une perspective de transformation sociale ou de contribution à un mieux-être » (Fourcade, 2014, p. 3).

ART PUBLIC

« Œuvres, souvent de grande dimension ou du type environnemental, installées dans des espaces, tels que les places publiques et les parcs, ou encore les œuvres intégrées à un édifice. Elle peut avoir diverses fonctions : commémoration, intégration sociale et culturelle, embellissement, revitalisation urbaine, identité, amélioration du cadre de vie, publicité et relations publiques, responsabilité sociale des entreprises, animation culturelle » (Gouvernement du Québec).

ART-THÉRAPIE

« Accompagnement thérapeutique qui s'appuie sur un processus de création artistique. L'œuvre produite et le dialogue qui l'entoure constituent un fil conducteur, un cadre et un stimulateur dans l'expression de soi, de ses émotions, de ses ressentis et de ses difficultés. Ainsi, les mots et les images fusionnent durant l'activité créatrice pour permettre à chaque participant de trouver un mode de communication qui lui convienne.

L'art-thérapeute, dans le processus, agit comme guide dans la production et la traduction de la création en pistes de réflexion. L'art thérapie se pratique de manière privilégiée dans les établissements de santé, mais elle se retrouve également dans le domaine des services sociaux et des organismes communautaires » (Fourcade, 2014, p. 3).

ARTISAN (D'ART)

« Personne qui fait un travail manuel, qui exerce une technique traditionnelle (art), à son propre compte, aidée souvent de sa famille et d'apprentis » (Dictionnaire Le Robert).

ARTISANAT

« Organisation d'une production fondée sur un travail manuel, un outillage réduit, une entreprise de petite taille de biens et de services différenciés ou en très petites séries, le plus souvent à caractère familial » (Gouvernement du Québec).

CITOYENNETÉ CULTURELLE

(1) « Appropriation par les individus des moyens de création, de production, de diffusion et de consommation culturelles. L'individu n'est plus considéré comme un simple spectateur et consommateur. Il devient à la fois créateur et diffuseur de culture » (Poirier, 2017, p. A6).

(2) « Vision basée sur la démocratie culturelle, où les personnes et les collectivités apparaissent comme des acteurs et des bénéficiaires privilégiés de l'action culturelle » (Les Arts et la Ville, 2014).

(3) « Exercer sa citoyenneté culturelle, c'est participer à la vie culturelle de sa ville et plus particulièrement de son quartier. La fréquentation d'un théâtre, d'un musée, d'un cinéma ou d'une salle de spectacle, l'emprunt d'un livre dans une bibliothèque, la contemplation d'une murale, la participation à une activité culturelle immersive ou encore le fait de s'initier aux danses urbaines sont autant d'exemples qui favorisent l'apprentissage de la vie en collectivité, mais aussi la création d'une identité commune et d'une culture partagée » (Culture Montréal).

CULTURE

(1) « Système de significations, de conceptions, d'interprétation et de ressources symboliques utilisées par les personnes pour donner un sens au monde qui les entoure, faire des choix et déterminer des actions » (Stanley, 2007, p. 15).

Au sens sociologique :

(2) « Tout complexe qui comprend les connaissances, les croyances, l'art, la morale, le droit, les rites et coutumes et autres repères de l'être humain en tant que membre de la société » (Tylor, 1878; cité dans Cuhe, 1996, p. 20).

(3) Les œuvres de l'esprit (littérature, musique, danse, etc.) » (Dumont, 1995, p. 270).

Au sens anthropologique :

(4) « Ensemble des traits distinctifs spirituels et matériels, intellectuels et affectifs qui caractérisent une société ou un groupe social et qu'elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les façons de vivre ensemble, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances » (UNESCO, 1982).

(5) « Manière d'être dans le quotidien, de se comporter et d'agir ou d'intervenir » (Lefebvre, 1958, p. 58).

(6) « Modes de vie, basés sur les comportements, habitudes, *habitus*, etc. » (Dumont, 1995, p. 270).

CULTURE DE MASSE

« Culture véhiculée par les technologies de l'information et des communications (TIC) qui valorise la consommation de masse. Elle se distingue de la culture tant élitiste que populaire en se développant à l'extérieur de l'éducation formelle. Son essor s'explique à la fois par celui de la production de biens et de services culturels, par l'augmentation du niveau de vie des ménages et par la demande sur le plan du divertissement au sein de la population » (CNRTL).

CULTURE POPULAIRE

(1) « Productions s'adressant au plus grand nombre et d'œuvres produites d'abord dans les milieux ruraux, en imitation des modes urbaines (ex. : l'astrologie passe de la culture savante à la culture populaire, par les almanachs du peuple et les horoscopes dans la presse écrite). [...] Elle est faussement confondue avec la culture de masse » (CNRTL).

(2) « Ensemble des manifestations artistiques, religieuses et intellectuelles accessible par une majorité de personnes, connue et appréciée du plus grand nombre » (Gouvernement du Québec).

CULTURE SAVANTE OU ÉLITISTE

« Ensemble des connaissances et des croyances partagées par l'élite des sociétés modernes. [...] La culture est alors associée aux progrès de la connaissance, de l'éducation et au raffinement des mœurs. Les personnes cultivées sont opposées à celles dont l'esprit n'a pas été mis en valeur et qui sont restées incultes » (Dictionnaire des sciences sociales, 2008, p. 33).

DÉMOCRATIE CULTURELLE

(1) Approche de développement culturel qui prône une « [V]ision inclusive de la culture [...] en prenant appui sur la participation active des citoyens dans la diversité de leurs expériences. En légitimant les multiples pratiques artistiques et culturelles des individus, notamment celles que l'on nomme « amateurs », elle privilégie l'expression de tous en donnant à la culture une portée sociale » (Fourcade, 2014, p. 4).

(2) Approche de développement culturel qui « [a]ppelle une définition plus large de la culture qui défend la diversité des formes d'expression culturelles et prône son intégration au quotidien. L'approche, qui prend appui sur un mode d'intervention plus décentralisé, favorise une plus large participation des citoyens à la vie culturelle et à la fréquentation des œuvres, mais également au processus de création et à l'exercice des pouvoirs culturels » (Santerre, 1999, p. 9, 11).

DÉMOCRATISATION CULTURELLE

(1) Approche de développement culturel qui « [P]oursuit des objectifs de production, de diffusion et de réception. Il s'agit de favoriser, pour le plus grand nombre, l'accès aux œuvres d'art et aux trésors du patrimoine et de stimuler et soutenir la création artistique contemporaine. Les stratégies mises en place par les gouvernements [...] se concrétisent par l'éducation artistique, la création de nouveaux équipements et d'espaces culturels, la professionnalisation de la médiation culturelle, l'investissement dans les œuvres d'art public, la création de résidences d'artistes, etc. » (Fourcade, 2014, p. 3).

(2) Approche de développement culturel « [a]xée sur le soutien à la création, le développement d'une infrastructure de production, le maintien de hauts standards de qualité, la dimension professionnelle de l'activité culturelle et les formes d'expression les plus nobles qu'elle vise à rendre accessibles au plus grand nombre » (Santerre, 1999, p. 9).

DÉVELOPPEMENT CULTUREL

(1) « Politique visant à stimuler et à soutenir le domaine de la culture par des mesures, telles que l'appui à la création et à la production artistique, l'aide aux industries [culturelles et créatives], la conservation et la mise en valeur du patrimoine, ainsi que le soutien à la diffusion des œuvres et des produits culturels » (Gouvernement du Québec).

(2) « Le concept de développement culturel contient l'idée d'une ouverture de l'offre culturelle [pour en favoriser un plus grand accès et participation]. Cet élargissement s'opère de deux façons : du centre vers la périphérie ou de la périphérie vers le centre. Dans le premier cas, il s'agit de mieux faire connaître la culture [...], que ce soit dans le cadre de l'aménagement du territoire par une meilleure répartition des équipements ou de l'accès aux équipements culturels eux-mêmes. Dans le second cas, [...] l'attention se porte sur les franges de la population qui sont maintenues éloignées de l'offre culturelle publique. [...] Le développement culturel a trois objectifs : l'aide à la création, la décentralisation culturelle et, surtout, la conquête de nouveaux publics » (Mayol, 1995, p. 15, 20).

(3) « Progrès de la vie culturelle d'une collectivité, ordonné à la réalisation de ses valeurs culturelles et lié aux conditions générales du développement économique et social » (Moulinier, 1995, p. iii).

(4) « Le développement culturel comprend trois dimensions. La dimension artistique consiste à permettre la communication et la diffusion des œuvres capitales. La dimension sociale [vise] l'épanouissement optimal des individus et des groupes dans une société en quête de mieux-être et d'égalisation des chances. [...] Quant à la dimension politique, elle concerne l'amélioration des conditions de vie, de travail, de transport et de loisirs. Elle n'a pas seulement pour ambition de rendre accessibles les œuvres capitales [...] au plus grand nombre, mais de fournir à la totalité des citoyens le minimum vital en matière culturelle » (Duhamel, 1972; cité dans Girard et Gentil, 1995, p. 79).

DIVERSITÉ CULTURELLE

« Elle se manifeste non seulement dans les formes variées à travers lesquelles le patrimoine culturel de l'humanité est exprimé, enrichi et transmis grâce à la variété des expressions culturelles, mais aussi à travers divers modes de création artistique, de production, de distribution et de jouissance des expressions culturelles, quels que soient les moyens et les technologies utilisées » (UNESCO, 2005, p. 7).

DROIT À LA VIE CULTURELLE

« Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent » (ONU, 1948, Art. 27).

DROIT AU REPOS ET AUX LOISIRS

« Toute personne a droit au repos et aux loisirs [...] » (ONU, 1948, Art. 24).

ÉCOSYSTÈME OU SYSTÈME CULTUREL

(1) « Coexistence et interaction de toutes les composantes des arts et de la culture d'une société donnée, qu'elles concernent la formation, la recherche, la création, la production, la diffusion ou encore la participation culturelle » (Brin et al., 2019, p. 50).

EXPÉRIENCE DE LOISIR INCLUSIVE

« Résulte de l'interaction entre : 1) l'accès aux espaces et équipements appropriés requis pour permettre une pratique de loisir significative répondant aux désirs et aspirations de la personne; 2) une qualité de mise en relation significative et des interactions positives avec les autres participants; 3) l'engagement dans une activité significative, adaptée aux capacités de la personne et qui lui permet de mettre à profit son plein potentiel » (Carbonneau, 2015, p. 1).

INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES

(1) « Les neuf segments de marché des industries culturelles, sont : l'industrie musicale, le marché du livre, le marché de l'art, l'industrie cinématographique, l'industrie de la radiodiffusion, le marché des arts du spectacle, l'industrie du design et de la mode, le marché de l'architecture et le marché de la presse. À ceux-ci s'ajoutent deux autres segments de marché, soit : la publicité et l'industrie des logiciels/jeux vidéo, qui font partie du champ des industries dites créatives. Par conséquent, 11 segments constituent le champ des industries culturelles et créatives » (Santagata, 2009, p. 20).

(2) « Industries dans lesquelles le produit ou le service inclut une contribution essentielle de type artistique ou créatif, et qui sont habituellement porteurs de valeur culturelle, artistique ou de loisirs » (Caves, 2000, p. 1).

INTERPRÉTATION

(1) « Elle vise à révéler le sens d'un objet, d'une œuvre, d'un lieu, d'un événement ou d'un savoir-faire, en vue non seulement de faire vivre une expérience de qualité aux visiteurs, mais également de susciter en eux une réflexion critique et une prise de conscience à l'égard de ce qui est interprété. Elle se fonde historiquement sur une série de principes énoncés par Freeman Tilden, dans le contexte de la valorisation du patrimoine naturel, à la fin des années 1950, aux États-Unis. Pratique interdisciplinaire définie comme une relation entre l'interprète et les publics, l'interprétation s'appuie sur l'expérience personnelle des visiteurs et tente de révéler une signification au-delà de la simple communication d'informations. Elle cherche également, par la provocation, à éveiller la curiosité plutôt qu'à instruire » (Fourcade, 2014, p. 4).

(2) « Ensemble des activités potentielles destinées à augmenter la conscience publique et à renforcer sa compréhension du site culturel patrimonial. Ceci peut inclure des publications, des conférences, des installations sur site, des programmes éducatifs, des activités communautaires, ainsi que de la recherche, la formation et l'évaluation permanente du processus même d'interprétation » (Charte ICOMOS, 2008, p. 3).

(3) « Les faits culturels constituent, par définition, des médiations [...]. Leur interprétation relève de chaque sujet qui y assiste et qui se les approprie. C'est l'interprétation qui achève, par le retour sur l'objet, le processus de médiation » (Lamizet, 1999, p. 376).

LETTRES

« Domaine comprenant la littérature (classique, moderne), la grammaire, la linguistique et les langues » (CNRTL).

LIBRE CHOIX OU LIBERTÉ DE CHOIX

(1) « Possibilité qu'a la personne de pratiquer des activités de loisir de son choix durant ses temps libres, qui répondent à ses besoins de détente, de repos, de divertissement, de développement personnel, d'expression de soi et de créativité, selon ses goûts, ses habiletés, ses aspirations, ses ambitions et ses ressources » (CQL).

(2) « Nous ne choisissons vraiment librement que lorsque nous *savons* parfaitement ce que nous voulons. Nos choix véritables sont des choix éclairés, sont le fait d'une *liberté éclairée* » (Zielinski, 2009, p. 11).

LOISIR

(1) « Activité individuelle ou collective de nature variée (culturelle, sportive, touristique, de plein air, etc.) à laquelle on se consacre volontairement pendant son temps libre » (OQLF).

(2) « Activités librement choisies par plaisir dans le but d'un accomplissement et d'un enrichissement personnel ou collectif. Les activités réfèrent à l'accès et à la participation d'une personne à l'une ou l'autre des formes de loisir » (CQL).

(3) « Le loisir est de plus en plus perçu comme une libre médiation sans finalité obligée ou imposée en dehors de ce que l'individu choisit d'être et de faire, soit de sa propre initiative, soit en puisant dans les propositions que lui adressent de multiples acteurs de la société » (Bellefleur, 2002, p. 99).

(4) « Le loisir est un phénomène complexe et multidimensionnel. Sa principale caractéristique réside dans la relative liberté de choix et la manière dont elle est perçue chez les individus, incluant le plaisir et la satisfaction des besoins qu'elle procure » (Kelly, 1982, p. 3).

(5) « Les trois fonctions du loisir sont le délassement, le divertissement, le développement (les 3 D). La dernière fonction est primordiale, car elle délivre des automatismes de la pensée et de l'action quotidienne » (Dumazedier, 1962, p. 29).

LOISIR CULTUREL

(1) « Activité [ou pratique] qui tend à développer la culture d'un individu comme la lecture, le chant, la danse, la musique, le théâtre, la photographie, etc. » (Gouvernement du Québec).

(2) « Ensemble d'activités faites dans les secteurs d'intervention de la culture ou des communications, qui sont pratiquées librement et qui favorisent le développement, la formation, l'expression et la créativité des personnes, de même que leur appréciation des œuvres. Le loisir culturel est considéré comme une contribution au développement du capital social des communautés puisqu'il s'avère un lieu majeur d'engagement social et volontaire des citoyens et d'expression du sentiment d'appartenance et de solidarité; contribue à l'émergence et au maintien de multiples groupes sociaux, d'une vie associative intense et de réseaux de groupes partenaires; et constitue un lieu public de rencontre et de construction de liens sociaux au-delà des liens fonctionnels du travail et de la diversité des collectivités » (MCCQ).

(3) « Ensemble d'activités qui contribuent au développement personnel et collectif et relèvent essentiellement des domaines des arts, des lettres et du patrimoine. Les activités qui se classent dans le champ du loisir culturel s'avèrent celles que des individus pratiquent à titre d'amateurs ou celles auxquelles ils assistent à titre de spectateurs pendant leurs temps libres. Les loisirs culturels s'inscrivent dans les fonctions culturelles reconnues que sont la conservation, la création, la diffusion, la formation, l'innovation technologique, la production et la promotion. À titre d'exemples : citons le théâtre, le chant choral, la peinture, l'histoire, les jeux récréatifs, le loisir littéraire, la danse, le cinéma, la photographie et autres » (CQL).

(4) « Moyen d'expression qui se définit comme un ensemble de pratiques artistiques et culturelles, réalisées de manière libre ou encadrée dans une optique de bien-être, de loisir et de plaisir. Il est un vecteur de construction identitaire sur les plans personnel et collectif et permet l'intégration et l'engagement social, la socialisation et la découverte. Il est le reflet d'un sentiment d'appartenance d'une population » (URLS-Bas Saint-Laurent).

(5) Loisir culturel actif : expérimentation d'une discipline artistique ou la création d'œuvres (selon un mode participatif, expressif ou actif » (Loisir et Sport Lanaudière).

(6) « Ensemble d'activités favorisant le développement de l'expression et de la créativité des individus et de la collectivité. Il peut être réalisé de manière libre ou encadrée, autant en pratique amateur qu'en tant que spectateur. Il relève essentiellement des domaines des arts, des lettres et du patrimoine » (Bergeron, 2020, p. 9).

(7) « Ensemble d'activités artistiques et culturelles pratiquées librement à des fins de détente, d'expression, d'éducation personnelle, de développement de soi ou par plaisir, qui tendent à développer la culture d'un individu » (Ville de Montréal, 2019).

(8) « Ensemble de pratiques artistiques et culturelles exercées librement ou encadrées, dans un contexte de loisir » (AQLM, 2016, p. 8).

(9) « Ensemble des pratiques différenciées de mise en valeur des richesses accumulées qui s'incarnent dans des modèles culturels de dépenses » (Lafortune, 2004, p. 90).

LOISIR CULTUREL IMPRESSIF

(1) « Appréciation par l'individu des talents des autres à titre de spectateur, en assistant à des spectacles, conférences sur l'art, visites de musées, etc. » (Ville de Montréal, 2019).

(2) Pratique caractérisée par la « réaction aux productions d'autrui et, de façon générale, à l'ensemble des biens et des services [culturels] au sein de la société. L'idée de réaction réfère au fait que l'individu n'est pas un acteur actif de leur définition et de leur réalisation, mais il est invité ou sollicité à les utiliser dans la mesure où elles correspondent à ses goûts, besoins et aspirations, réels ou présentés comme tels. Sa réaction première est de l'ordre du choix et de la discrimination. La seconde inclut l'ensemble de ses comportements participatifs à l'offre sociale qui lui parvient de multiples horizons, ainsi que ses façons de participer à la production et à l'expression d'autrui : le "spectatoriat", la contemplation de ce qui est donné à voir, entendre, goûter ou toucher, sans avoir été objet de production personnelle autonome. Cependant, il conserve l'autonomie du choix de ce qu'il veut retenir et utiliser de la créativité sociale, passée, acquise et conservée, ainsi que de celle en voie de réalisation » (Bellefleur, 2002, p. 97-98).

LOISIR CULTUREL EXPRESSIF

(1) « Pratique active par l'individu, qui agit, crée et expérimente une discipline artistique et participe concrètement à un processus de création. Il permet à l'individu de vivre une expérience et de réaliser une œuvre » (Ville de Montréal, 2019).

(2) « Implication active de la personne dans la réalisation concrète de l'objet de son loisir; réalisation permettant d'actualiser son potentiel propres de goûts, d'aptitudes, de talents, d'aspirations, ainsi que d'expression créative particulière. Il s'agit d'une participation, solitaire ou collective, à la production du contenu de son loisir en fonction des valeurs qu'elle lui confère, qu'elle recherche et souhaite incorporer à son existence ou à son mode de vie, par la pratique choisie » (Bellefleur, 2002, p. 97).

MÉDIATION ARTISTIQUE

(1) « Elle recouvre des pratiques d'intervention et des dispositifs mis en œuvre par une multiplicité d'acteurs, professionnels de musées, artistes, amateurs, accompagnants et thérapeutes, afin de favoriser le rapprochement entre l'art et les publics. La médiation, qui a une double vocation esthétique et sociale, s'appuie sur une proposition, faire vivre et valoriser une expérience artistique en proposant de mettre en dialogue les œuvres, la démarche créatrice (voire le ou les artistes) et les individus » (Fourcade, 2014, p. 5).

(2) « Médiation qui accompagne toutes les étapes d'une œuvre, de sa création (la *poïesis*), à sa conservation en passant par sa diffusion sur le marché de l'art et dans le réseau institutionnel des musées, des centres d'exposition et centres d'artistes, des biennales et à travers d'autres lieux et événements locaux ou internationaux » (Lacerte, 2007, p. 14).

MÉDIATION CULTURELLE

(1) « Située à l'intersection du culturel, de l'éducation, de la formation continue et du loisir, la médiation culturelle s'inscrit dans le champ [de] ce qu'on appelle l'éducation informelle. À la différence de l'éducation, au sens usuel du terme, l'éducation informelle n'est ni obligatoire, ni contrainte par un programme exhaustif à dispenser, ni par une validation des acquis à organiser. Ces visées sont tout à la fois éducatives (sensibilisation, initiation, approfondissement...), récréatives (loisir) et citoyennes (être acteur de la vie de la cité). [...] Elle regroupe l'ensemble des actions qui visent à réduire l'écart entre l'œuvre, l'objet d'art ou de culture, les publics et les populations » (Jammet, 2003, p. 224).

(2) « La médiation culturelle consiste en un travail de mise en relation d'une personne avec une pratique ou un objet culturel. Par exemple, avec une œuvre, un processus de création, ou encore un art et son histoire. En institution, elle se traduit par diverses mesures de vulgarisation et d'éducation des publics, alors qu'au sens plus large, le lieu d'apprentissage qu'elle constitue permet également de tisser des liens entre différentes personnes et différents groupes sociaux » (AQLM).

(3) « Stratégie d'action culturelle centrées sur les situations d'échange et de rencontre entre les citoyens et les milieux culturels et artistiques. Elle se caractérise par la mise en place de moyens d'accompagnement, de création et d'intervention destinés aux populations locales et aux publics du milieu artistique et culturel. L'objectif est de favoriser la diversité des formes d'expression culturelle et des formes de participation à la vie culturelle » (Ville de Montréal).

MÉDIATION SOCIOCULTURELLE

(1) « À la jonction du culturel et du social, la médiation culturelle déploie des stratégies d'intervention – activités et projets – qui favorisent dans le cadre d'institutions artistiques et patrimoniales, de services municipaux ou de groupes communautaires, la rencontre des publics avec une diversité d'expériences. Entre démocratisation et démocratie culturelles, la médiation culturelle combine plusieurs objectifs : donner accès et rendre accessible la culture aux publics les plus larges, valoriser la diversité des expressions et

des formes de création, encourager la participation citoyenne, favoriser la construction de liens au sein des collectivités, contribuer à l'épanouissement personnel des individus et au développement d'un sens communautaire » (Fourcade, 2014, p. 5).

(2) « Initiatives créant une opportunité de rencontres et d'échanges personnalisés favorisant l'apprentissage et l'appropriation de la culture par les clientèles les plus éloignées de l'offre culturelle professionnelle, en mettant l'accent sur un travail de contact pour faire le pont entre le citoyen et l'activité culturelle » (Joli-Coeur, 2007, p. 1).

OFFRE CULTURELLE

« L'offre culturelle peut être abordée en termes de localisation (aménagement culturel du territoire et répartition des infrastructures), de rayonnement (conception première de la politique culturelle) ou de circulation (conception du développement culturel en termes de réseaux). Les acteurs culturels et les publics tiennent un rôle croissant par rapport à l'ordre de ces trois approches » (Thuriot, 2004, quatrième de couverture).

PARTICIPATION CULTURELLE

(1) « Moyen d'augmenter la capacité et le capital culturel et informationnel chez les individus, les aidant à définir leur identité et/ou permettant l'expression personnelle » (UNESCO, 2013, p. 54).

(2) « L'action de participer ou « prendre part » recouvre, dans le domaine culturel, plusieurs réalités. La participation peut d'abord être comprise comme les multiples formes de pratiques et de consommation de la vie culturelle. En évoquant la participation à la lumière d'une dimension citoyenne, elle exprime l'engagement d'individus ou de groupes dans la réalisation de projets culturels qui contribuent à un mieux-être ou à un bien-vivre ensemble. Dans une perspective pratique, on peut également comprendre la participation comme les différents degrés d'activité (ou de passivité) qui peuvent être convoqués lors d'une expérience culturelle : allant de la réception, dans le cadre d'une visite au musée à la collaboration ou la co-création dans le contexte d'une œuvre collective » (Fourcade, 2014, p. 5).

(3) « Ensemble des activités artistiques et culturelles réalisées par des individus et des groupes sur les plans de la création, de la production, de la diffusion et de la fréquentation culturelles » (Poirier, 2012, p. 9).

PATRIMOINE

« Dans son sens le plus large, il s'agit à la fois d'un produit et d'un processus qui fournit aux sociétés un ensemble de ressources héritées du passé, créées dans le présent et mises à disposition pour le bénéfice des générations futures. Il comprend non seulement le patrimoine matériel, mais aussi le patrimoine naturel et immatériel » (UNESCO, 2019).

PATRIMOINE CULTUREL

« Reflet de l'identité d'une société, il est constitué de personnages historiques décédés, de lieux et d'événements historiques, de documents, d'immeubles, d'objets et de sites patrimoniaux, de paysages culturels patrimoniaux et de patrimoine immatériel. Le patrimoine archéologique occupe aussi une place importante » (Gouvernement du Québec, 2012).

PATRIMOINE CULTUREL MATÉRIEL

(1) « Désigne : a) les monuments : œuvres architecturales, de sculpture ou de peinture monumentales, éléments ou structures de caractère archéologique, inscriptions, grottes et groupes d'éléments qui ont une valeur et un intérêt exceptionnels du point de vue de l'histoire, de l'art ou de la science; b) des groupes de bâtiments : groupes de constructions isolées ou réunies, qui, en raison de leur architecture, de leur unité ou de leur intégration dans le paysage, ont une valeur et un intérêt exceptionnels du point de vue de l'histoire, de l'art ou de la science; c) les sites : œuvres de l'homme ou œuvres conjuguées de l'homme et de la nature, et les zones comprenant les sites archéologiques, qui sont d'une valeur et d'une importance exceptionnelles du point de vue historique, esthétique, ethnologique ou anthropologique » (UNESCO).

PATRIMOINE CULTUREL IMMATÉRIEL

(1) « Le patrimoine culturel immatériel est transmis de génération en génération, est recréé en permanence par les communautés et groupes en fonction de leur milieu, de leur interaction avec la nature et de leur histoire, et leur procure un sentiment d'identité et de continuité, contribuant ainsi à promouvoir le respect de la diversité culturelle et la créativité humaine. Il se manifeste dans les domaines suivants : (a) les traditions et expressions orales, y compris la langue comme vecteur du PCI; (b) les arts du spectacle; (c) les pratiques sociales, rituels et événements festifs; (d) les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers; (e) les savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel » (UNESCO, 2003).

(2) « Les savoir-faire, les connaissances, les expressions, les pratiques et les représentations transmis de génération en génération et recréés en permanence, en conjonction, le cas échéant, avec les objets et les espaces culturels qui leur sont associés, qu'une communauté ou un groupe reconnaît comme faisant partie de son patrimoine culturel et dont la connaissance, la sauvegarde, la transmission ou la mise en valeur présente un intérêt public » (Gouvernement du Québec, 2012).

PATRIMOINE MONDIAL

« Héritage du passé dont nous profitons aujourd'hui et que nous transmettons aux générations à venir. [...] Ce qui rend exceptionnel le concept de patrimoine mondial est son application universelle. Les sites du patrimoine mondial appartiennent à tous les peuples du monde, sans tenir compte du territoire sur lesquels ils sont situés » (UNESCO, 1972).

PATRIMOINE VIVANT

« Ensemble de pratiques culturelles transmises de génération en génération. Ce sont des traditions qui se manifestent, s'observent, se produisent et se vivent au présent » (CQPV).

POLITIQUE CULTURELLE

(1) « Reconnaissance publique de l'importance de la culture dans le développement d'une collectivité qui exprime une vision commune et partagée de la culture » (MCCQ).

(2) « Les [trois] grands axes des politiques culturelles sont connus : soutenir l'identité, favoriser le développement de la création et promouvoir la démocratisation par un accroissement de l'accessibilité et de la participation » (Grandmont, 2016, p. 35).

(3) Un quatrième axe s'y ajoute, soit de promouvoir l'engagement et les initiatives citoyennes, en vue de favoriser la cohésion sociale et l'inclusion à la vie culturelle (Paquin et al., 2019).

PRATIQUE ARTISTIQUE EN AMATEUR

(1) « Expérimentation d'un processus de création dans une discipline artistique durant ses temps libres, ce qui donne l'occasion au citoyen d'exprimer sa créativité » (Ville de Montréal, 2019, p. 5).

(2) « Expérience de loisir qui se concrétise à travers des projets ou des activités pratiquées pour le plaisir, par passion ou dans le but d'améliorer sa qualité de vie » (Conseil des arts de Montréal).

PRATIQUE CULTURELLE EN AMATEUR

(1) « Elles sont nombreuses et évoluent avec les technologies. L'énumération qui suit ne peut être exhaustive; elle vise simplement à donner une idée de cet univers aux contours très varié : faire de la photographie, chanter, danser, faire du théâtre, de l'improvisation, du dessin, de la peinture ou de la sculpture, jouer d'un instrument de musique, écrire un blogue, des poèmes, des romans ou tous autres genres littéraires, faire du cinéma, de la création assistée par ordinateur, de l'artisanat, de l'ébénisterie, de la céramique ou du vitrail, etc. Il existe aussi des pratiques bien ancrées dans le patrimoine ou le folklore québécois : musique, danse, conte et toutes autres formes d'expression traditionnelles ou de savoir-faire artisanaux, mais également culturelles faisant leur apparition dans un univers montréalais de plus en plus métissé, diversifié » (CQL, 2017).

(2) « Regroupement de multiples formes de consommation et de participation à la culture, qu'elles s'inscrivent dans un temps quotidien ou de loisir, dans la sphère privée ou l'espace public. Ces pratiques recouvrent la fréquentation d'équipements et de manifestations culturelles (institutions muséales, bibliothèques, théâtres, cinémas, salles de concert, maisons de la culture), l'ensemble des pratiques en amateur (musique, arts plastiques, théâtre, danse, photographie), ainsi que les habitudes concernant la lecture, la musique, les médias et les technologies numériques » (Fourcade, 2014, p. 6).

PRATIQUE CULTURELLE NUMÉRIQUE

« La numérisation modifie en profondeur notre expérience culturelle, non seulement du point de vue de l'accès, de la production et de la diffusion de la culture, qui sont conditionnés aux nouvelles technologies, mais également en termes de participation, de création et d'apprentissage dans une société de la connaissance » (Conseil de l'Europe).

PRATIQUE LIBRE

(1) « La pratique libre fait référence à une pratique autonome, qui n'est pas encadrée au moment où elle se déroule » (MCCQ).

(2) « Pratique d'une activité artistique ou culturelle en amateur, dont la pratique organisée est associée au fait de suivre un cours ou un atelier d'art [...] » (MCCQ, 2012).

(3) « La pratique de loisir à participation et accès libres est une forme de loisir dont les individus sont les initiateurs du moment, du lieu et du cadre social et, à plusieurs égards, de la façon de faire. Elle se caractérise par l'accessibilité au plus grand nombre et la souplesse des horaires sans discrimination d'habiletés, d'âge ou d'appartenance à un groupe. Cette forme de loisir s'applique aux activités sportives, sociales, culturelles, artistiques et scientifiques tout autant qu'aux activités de plein air, à l'activité physique au sens large et aux événements » (AQLM).

PRATIQUE ORGANISÉE

« La pratique organisée tient compte de certaines opportunités : cours, ateliers, groupes organisés sur une base ponctuelle (par ex. : atelier d'écriture); ou sur une base plus régulière : chorale, harmonies, troupes de danse ou de théâtre, ensembles musicaux, etc. » (MCCQ).

PUBLICS ET NON-PUBLICS

Publics. « Ensemble de personnes susceptibles de recevoir les messages envoyés par le milieu culturel et d'avoir un intérêt pour une institution, un évènement, un lieu ou une pratique artistique. Une partie de ces individus manifestent cet intérêt par la fréquentation ou la consommation d'une activité culturelle. Ex. : grand public, usagers, visiteurs, spectateurs, consommateurs, audience » (Fourcade, 2014, p. 6).

Non-publics. « Ensemble des personnes que des institutions ou des équipements culturels n'arrivent pas à atteindre par le biais de leurs activités. Plusieurs raisons sont mises de l'avant, parmi celles-ci, le manque d'accessibilité, l'intérêt ou les représentations négatives qui peuvent être associées aux institutions culturelles » (Fourcade, 2014, p. 6).

PUBLICS POTENTIELS

« Somme des publics spécifiques qui peuvent entretenir un intérêt pour un domaine culturel ou pour un thème particulier, sans pour cela placer la culture au centre de leurs loisirs » (Donnat et Octobre, 2001, p. 184).

TEMPS LIBRES

(1) « Temps dont on dispose après l'accomplissement des obligations professionnelles et familiales de la vie courante » (OQLF).

(2) « Moments dont dispose une personne après s'être acquittée de ses obligations personnelles, familiales, sociales et civiques » (CQL).

(3) « Catégorie de temps social résultant du réaménagement progressif des temps hors travail » (Pronovost, 2014, p. 1).

(4) « La particularité des temps libres est qu'ils se situent en dualité constante avec le temps de travail, un moyen pour se procurer le premier » (Tabboni, 2006, p. 110).

(5) « Ce qui reste après le sommeil, le travail, les études et des activités d'entretien du foyer » (Maresca, Tardieu et Géraud, 2004, p. 8).

(6) « Se définit comme le temps libéré du travail social par les gains de productivité à l'intérieur duquel la justice et la cohésion sociales sont recherchées par l'application de politiques et d'autres mesures égalitaires » (Lafortune, 2004, p. 47).

TRANSMISSION CULTURELLE

(1) « Recoupant toutes les instances de socialisation garantes de l'inscription de chaque personne dans la communauté humaine et de la pérennité des collectivités, la transmission culturelle désigne un processus d'appropriation des codes donnant accès à la signification du monde matériel et social » (Meunier, Lafortune et Luckerhoff, 2022, p. 11).

(2) « Processus de construction identitaire qui se déroule dans le cercle familial, le milieu scolaire et les espaces de socialisation et qui permet, dès le plus jeune âge, d'acquérir par un apprentissage implicite – l'imprégnation – une connaissance des normes, des codes et des valeurs culturelles nécessaires à la vie en société. Elle ne suppose pas seulement un acte de communication et de reproduction des comportements de la génération précédente, mais engage un acte d'interprétation, de réappropriation et de transformation d'un héritage de la part de ceux qui le reçoivent » (Fourcade, 2014, p. 6).

(3) « En matière de comportements culturels, le recours à la métaphore de l'héritage et de la transmission indique que les individus reçoivent une partie de leurs dispositions, qu'ils en acquièrent également au cours de leur vie, et qu'ils tendent à en passer une partie à la génération suivante » (Octobre et al., 2011, p. 71).

VIE CULTURELLE

(1) « Notion vaste qui englobe, sans être exclusive, toutes manifestations de l'existence humaine en tant que processus vivant, dynamique et évolutif (Romainville, 2017, p. 57).

(2) « Ensemble des activités et pratiques culturelles constituant une offre riche et diversifiée et faisant appel à la participation proactive de la communauté. Portée par une vision de développement durable, elle favorise l'épanouissement individuel et collectif et s'inscrit dans un processus d'appropriation identitaire » (Les Arts et la Ville, 2015, p. 157).

(3) « Concrétisation de la création, de la diffusion et de la validation des arts, de la culture et des communications, ainsi que de leur soutien, en tant que dimension intrinsèque de la vie quotidienne dans les communautés » (MCCQ).

(4) « Caractérisée par la présence d'artistes, d'artisans, d'organismes, d'actions et d'industries culturelles et créatives contribuant à une offre riche et diversifiée. Elle est ancrée dans les milieux de vie et fait appel à une participation proactive de la communauté et des citoyens » (Culture Montréal).

APPENDICE 2

DÉCLARATION DU LOISIR CULTUREL

UN MOUVEMENT CITOYEN PRÉSENT PARTOUT!

(CQL, 2017)

Déclaration du loisir culturel

Un mouvement citoyen présent partout!



En contexte de renouvellement de la Politique québécoise de la culture, un document phare qui guidera les actions et investissements gouvernementaux pour les années à venir et qui aura un impact majeur sur l'ensemble des intervenants et des composantes du système culturel québécois, les organismes partenaires et les participants à la Journée du loisir culturel rappellent les valeurs et les principes qui sous-tendent la contribution du loisir culturel et des pratiques en amateur à la culture au Québec et précisent leurs attentes.

Considérant le loisir culturel comme un ensemble d'activités contribuant au développement personnel et collectif, relevant essentiellement des domaines des arts, des lettres et du patrimoine et s'inscrivant dans la définition de l'UNESCO de la culture à l'effet qu'il s'agit de l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social;

Considérant les assises politiques et juridiques internationale, canadienne et québécoise de la culture et du loisir ainsi que leur importance pour l'épanouissement de la société québécoise et de ses citoyens;

Considérant l'engagement significatif et historique des organismes, des municipalités et de leurs milieux respectifs en matière de loisir culturel (arts, lettres et patrimoine);

Considérant le rôle déterminant du loisir culturel et des pratiques en amateur dans l'accessibilité, la diversité, la créativité, la promotion, la diffusion et l'appropriation de la culture **pour tous**⁽¹⁾ de même que leur apport à l'épanouissement de la langue française;

Considérant l'apport du loisir culturel dans la médiation culturelle, l'éducation, la formation des publics et la relève en culture;

Considérant la dimension essentielle de l'engagement citoyen et bénévole, le caractère démocratique et la gouvernance participative en loisir culturel au sein des organismes et de leurs réseaux;

Considérant la fragilisation des organismes de loisir culturel et de leurs réseaux par l'absence d'une véritable reconnaissance de leur apport à l'accessibilité à la culture et d'un soutien adéquat à leur mission et à leur développement;

Considérant la diversité des personnes, clientèles et communautés rejointes **partout** au Québec et la contribution du loisir culturel au développement du capital social des communautés;

Considérant les retombées positives, collectives et individuelles du loisir culturel dans des domaines tels que la santé, l'éducation, la langue, l'économie, l'appartenance, l'inclusion et l'ouverture, le patrimoine et la vitalité régionale, rurale et urbaine;

Considérant que les études ont démontré que les personnes qui s'adonnent à des pratiques culturelles en amateur ont un univers culturel plus riche et varié et que cette situation se traduit généralement par de plus fortes consommations, fréquentations et participations culturelles;

Considérant l'article 5 de l'Agenda 21 de la culture du Québec affirmant qu'il convient de «Valoriser la pratique en amateur et la médiation culturelle» et de «Miser sur le loisir culturel comme lieu d'apprentissage et d'appropriation citoyenne»;

Considérant la première orientation du projet de Politique québécoise de la culture. Partout, la culture : S'épanouir individuellement et collectivement grâce à la culture affirmant que «... la reconnaissance et le soutien des dimensions culturelles du loisir, en incluant la pratique d'activités culturelles en amateur, contribuent à élargir les possibilités qui s'offrent à tous».

Nous, organismes partenaires et participants à cette **Journée du loisir culturel**, considérons que la politique québécoise de la culture doit :

- **Affirmer** le caractère essentiel du loisir culturel, dont font partie les pratiques culturelles en amateur;
- **Reconnaître** le loisir culturel pour ses multiples bienfaits et apports concrets à l'accessibilité de la culture ainsi que ses intervenants en tant que composantes à part entière du système culturel québécois;
- **Améliorer** l'accessibilité aux loisirs culturels et aux pratiques en amateur **pour tous** et **partout** au Québec;
- **Valoriser et soutenir** de façon adéquate, stable et à long terme, l'engagement bénévole et associatif, sous toutes ses formes, puisque les réseaux du loisir culturel contribuent à l'accessibilité et créent des lieux d'appartenance, d'identité, d'engagement et d'intégration sociale;
- **Intensifier** la concertation entre les divers acteurs du système culturel, entre les ministères concernés par la culture et le loisir culturel afin de construire des passerelles entre les amateurs et les professionnels en s'appuyant sur la complémentarité des actions;
- **Se concrétiser et prendre forme** dans les orientations, les objectifs, les mesures, les programmes et les investissements découlant de la politique québécoise de la culture et de son plan d'action, afin de mieux soutenir et encourager le loisir culturel, les pratiques en amateur, les organismes et leurs actions.

Journée du loisir culturel | Montréal, le 28 septembre 2017



⁽¹⁾ Guide pour l'analyse de l'accessibilité au loisir, un droit pour tous, Conseil québécois du loisir (www.loisirquebec.com/accessible)