

## L'ANIMATION À L'ÈRE DE LA PRATIQUE LIBRE

Par André Thibault, Ph. D.

Directeur de l'Observatoire québécois du loisir

VOLUME 10, NUMÉRO 11- 2013

L'animation est-elle utile en pratique libre? Au moment où on observe la montée de cette pratique, on pourrait prétendre que dorénavant l'animation, le plus souvent associée au loisir organisé, est moins nécessaire. Est-ce le cas? A priori, en effet, on peut croire que la pratique libre entraîne une certaine mise à l'écart de l'animation, puisque qu'elle est fondée davantage sur l'initiative des personnes et la prise en charge de leur loisir que sur l'intervention d'animation.

Ce bulletin reprend un article publié dans le Numéro de Agora Forum et cherche à comprendre la relation entre pratique libre et animation dans la perspective d'une expérience de loisir réussie. En effet, que la pratique soit libre ou organisée, il y a toujours poursuite d'une expérience de loisir de qualité.

Il propose aussi une nomenclature des méthodes et des moyens d'animation adaptés à la pratique libre.

### LA PRATIQUE LIBRE EXIGE UNE ANIMATION

En pratique libre, les individus décident quand ils veulent faire une randonnée sur une piste cyclable et ne requièrent pour cela qu'une piste en bon état. Bref, l'initiative passe de l'animateur au pratiquant. Pourtant, une analyse plus fine démontre que la pratique libre ne requiert pas moins d'animation, mais qu'il faut faire les choses autrement.

La qualité de l'expérience de loisir vécue en pratique libre exige une dynamisation, en d'autres mots, une animation de l'environnement et du milieu dans lequel elle se déroule. Cette animation place moins l'animateur au centre de l'expérience de loisir, en fait moins un encadreur, mais plutôt un facilitateur qui sait faire la différence entre une activité banale ou technique et une expérience réussie. Il y a ainsi un déplacement de l'animation et une diversification des façons de faire de l'animateur.

Voyons d'abord comment animation et expérience de loisir forment un couple indissociable.

### ANIMATION ET EXPÉRIENCE DE LOISIR : UN COUPLE INDISSOCIABLE

Faut-il rappeler que l'animation, au sens étymologique, consiste à mettre de la vie, à faire bouger, à dynamiser un ensemble d'éléments? Généralement, l'animateur agit comme bougie d'allumage, propose, et parfois dirige, des actions ou des activités pour mettre les gens en mouvement sous plusieurs aspects. L'animateur favorise les échanges et facilite l'expression, la créativité et la socialisation des individus<sup>1</sup>.

Pour comprendre le rôle de l'animation en pratique libre, il faut revenir à la notion même du loisir vécu. Il faut comprendre les conditions optimales qui permettent l'expérience d'un loisir de qualité. Bref, il faut se poser ces questions : qu'est-ce que l'expérience de loisir? Quelles sont ses conditions de réussite? Il sera alors possible de dégager le sens et le besoin d'animation en pratique libre.

Il y a quelques années, l'Organisation mondiale du loisir a réuni 27 chercheurs du monde entier parmi les plus éminents et leur a posé ces

<sup>1</sup> <http://www.icomjeune.com/article-metier/animateur-socioculturel>, consulté le 29 octobre 2012.

questions. Après avoir établi que le temps libre, les activités dites de loisir et l'état de liberté perçue sont les ingrédients de base du loisir vécu, ces chercheurs ont retenu que la notion d'expérience de loisir constituait l'enveloppe, le liant de ces ingrédients qui donne un sens au loisir vécu. Leur réponse est très bien synthétisée dans la citation suivante :

*«Selon Sessoms et Henderson, les approches loisir-temps et loisir-activités tendent à sous-estimer les aspects qualitatifs de l'expérience de loisir. Ces approches sont considérées trop simples pour rendre compte de la complexité du comportement humain. L'approche du loisir comme **expérience** peut combler cette lacune<sup>2</sup>.»*

Or, qu'est-ce qui compose une expérience de loisir ?

*«Réalissant que le bonheur ne s'achète pas, et ne s'accumule pas à travers les biens matériels, ce sont de plus en plus les expériences, dont les expériences de loisir, qui apparaîtront comme sources de satisfaction personnelle et comme moyen de donner sens à la vie. Pour y arriver, ces expériences se devront de devenir mémorables au plan personnel, de l'apprentissage, du divertissement. Par exemple, même si les ménages sont largement dotés en matériel audiovisuel et en équipements sportifs, ce sont les expériences intangibles et hédonistes, telles les soirées en famille, les sorties avec les amis que ce matériel permet qui les motivent à l'achat. En effet, le matériel de loisir n'est pas consommé uniquement pour lui-même, mais pour l'expérience qu'il procure<sup>3</sup>.»*

De même le vélo, le soccer ou le théâtre ne sont pas pratiqués pour eux-mêmes, mais pour l'expérience qu'ils provoquent, permettent ou garantissent.

*«L'expérience implique que ce n'est pas uniquement le moment où l'activité se réalise qui compte. Ce sont également les périodes qui précèdent et qui succèdent à la consommation de l'activité qui importent et ajouteront à la qualité et à l'appréciation. La conception des*

*programmes et des environnements du loisir devra donc tenir compte des éléments qui suscitent l'intérêt, font rêver d'un moment exceptionnel, d'un épanouissement unique. Le loisir sera aussi le souvenir heureux qui permettra de fonder des liens, de créer une mémoire collective et donnera envie de le perpétuer<sup>4</sup>.»*

On est loin de la vision de la mise en œuvre du loisir qui consiste à élaborer un programme d'activités et à mettre à l'horaire une liste prédéfinie d'activités se déroulant selon un scénario fixe. L'industrie du tourisme et du divertissement a compris le sens de cette expérience depuis longtemps : elle nous invite régulièrement à « vivre toute une expérience », mémorable et qui fait rêver.

Généralement cette expérience suppose :

- l'implication et la participation des personnes dans le vécu du loisir (*je suis actif et décide*);
- l'engagement physique, mental, émotif, social ou spirituel (*des défis, des stimulations*);
- un changement ou un développement en matière de connaissances, d'habiletés, de mémoire ou d'émotions consécutivement à l'expérience (*j'ai appris, j'ai goûté, j'ai rencontré, etc.*);
- la conscience d'avoir «vécu quelque chose»;
- la satisfaction de besoins et d'aspirations;

L'expérience est excitante, parfois imprévue, c'est un événement. Elle sort parfois de l'ordinaire, pose des défis, a une dimension sociale et mérite qu'on la raconte.

L'expérience de loisir de qualité est-elle possible en pratique libre?

Dans la mesure où le mandat des services de loisir est de mettre en place des ressources et des conditions qui permettent aux personnes de vivre des expériences de loisir, ces services de loisir doivent tenir compte de plusieurs dimensions, particulièrement l'implication des personnes, leur volonté d'initiative, le caractère unique et mémorable du vécu, et le besoin de socialisation. Il faut donc faire plus que

<sup>2</sup> Fortier, Julie; Auger, Denis (2006), *Définitions du loisir*, texte présenté au Musée de la Civilisation du Québec dans le cadre de la préparation de l'exposition *Temps Libre*.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Thibault, André (2008), *Le loisir public et civil au Québec : dynamique, démocratique, passionnel et fragile*, Presses de l'Université du Québec, p. 84.

simplement construire une piste cyclable, il faut l'animer, la faire vivre, changer et étonner. *Voilà la mission de l'animation!*

Mais comment faire cette animation dans un contexte de pratique libre?

### **NOMENCLATURE DE L'ANIMATION EN PRATIQUE LIBRE**

Deux types d'intervention d'animation se distinguent particulièrement en pratique libre :

- la disposition d'environnements favorables, notamment par des designs ou des aménagements et des services facilitateurs;
- l'introduction d'événements et d'animateurs sur les lieux de pratique libre.

Dans le premier cas, l'animation immédiate de l'expérience de loisir vient des participants eux-mêmes : ils s'organisent par exemple un pique-nique mémorable dans un parc, une randonnée en famille sur une piste cyclable, un match de tennis ou une visite dans un centre d'interprétation. Ce peut même être une expérience de parents qui s'amuse, chantent, se rencontrent et prennent un café dans les gradins de l'arène. Dans ce cas, l'aménagement des lieux et la gamme de services offerts sont des facilitateurs essentiels de l'expérience de loisir.

On construira ainsi une piste cyclable permettant des haltes pour jaser ou pique-niquer, on aménagera des liens avec les parcs, les lieux culturels. Bref, la piste deviendra prétexte à des découvertes, des rencontres, des communications. Son design, les informations affichées et le mobilier disponible faciliteront l'«auto-animation» des participants.

De même, en plaçant des tables et un bistrot autour de la patinoire, en offrant un service de «bon» café, on facilite l'expérience de loisir des parents. Imaginez un terrain de soccer qui favorise le plaisir en famille autrement que par une estrade, un parc où l'on peut mettre les bancs en cercle, des modules de jeu où parents et enfants s'amuse ensemble, un parc de «flânage» pour ados muni d'un mur pour «tags», de chargeurs de iPod et de WiFi avec kiosque de location de jeux vidéos, un parc avec des tables pour jouer aux cartes ou des allées de pétanque près d'une maison pour retraités. Imaginez des

barbecues dans un parc près d'habitations à logements multiples ou sociaux. Imaginez des panneaux d'interprétation de l'histoire du quartier, un panneau programmable affichant des exercices physiques, des menus de repas équilibrés. Imaginez... imaginez...

Dans le second cas, les lieux de pratiques libres s'animent par l'initiative des services de loisir et de leurs partenaires qui surprennent, mettent au défi, bref qui animent. Généralement, on le fait par des événements, tels la fête des voisins, un kiosque d'entretien et de sécurité en vélo le long d'une piste, le Tour de l'Île, un kiosque de la bibliothèque présentant des livres d'enfants dans un parc de voisinage, un artiste de rue, un tagueur professionnel dans un parc un vendredi soir, un «band» le long du terrain de soccer pour ados, un maître jardinier dans un jardin communautaire, etc.

Imaginez... Toutes ces animations pour transformer la pratique libre en expérience mémorable!

### **LES DÉFIS DES SERVICES DE LOISIR MUNICIPAUX**

Pour garantir l'insertion de l'animation dans le panier de service en pratique libre, il faut parfois, dans plusieurs municipalités, inverser le déclin apparent de la préoccupation d'animation et cerner les stratégies pour en garantir la présence. En effet, s'il fut un temps où la majorité des professionnels portaient le titre qui d'animateur culturel, d'animateur communautaire, d'animateur jeunesse, d'animateur de quartier ou simplement d'animateur en loisir, aujourd'hui on se nomme intervenant, conseiller, agent, régisseur. Délaissant le *faire* au profit du *faire-avec* et du *faire-faire* les associations et les organisations du milieu, il semble que les services de loisir municipaux aient eu tendance à abandonner à ces dernières la fonction d'animation. Or, en pratique libre, l'animation est une condition de succès des expériences de loisir. Il y a donc une nouvelle expertise à développer.

À tout le moins, les services de loisir doivent maintenir une expertise en matière de besoins et d'outils d'animation de l'expérience de loisir. Renoncer à cette expertise ou refuser de la développer, c'est se confiner à l'animation

fonctionnelle ou «fonctionnaire» du système et oublier que ce dernier existe pour procurer du loisir de qualité. Faut-il rappeler que si l'expérience de loisir n'atteint pas un bon niveau de qualité, tous ses bénéfices sur la santé physique et sociale des personnes et des communautés seront fragilisés?

*Ne pas savoir les exigences d'une expérience de loisir de qualité, c'est refuser de considérer les besoins.*

Cette expertise, les professionnels en loisir l'apporteront aux concepteurs et aux constructeurs des sites et des infrastructures de pratique libre, aux partenaires associatifs et corporatifs, et, souvent, aux écoles pour la planification des activités parascolaires.