



2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18

Défis et limites des animateurs face aux innovations technologiques

Éric Carton, animateur, docteur en sciences de l'information et de la communication, chercheur associé laboratoire TransitionS, Université Côte d'Azur.

Vincent Meyer, Sociologue, Professeur des Universités en sciences de l'information et de la communication, laboratoire TransitionS, Université Côte d'Azur.

Notre proposition s'ancre directement sur le couplage déclaré de ce colloque à savoir les changements globaux du point de vue socioculturel et ceux de/dans l'intervention sociale, ceci autour de l'axe 4. En effet, s'il y a une transformation sensible des pratiques comme des représentations qui oriente le développement de nos sociétés (communautés et individus), c'est bien la transition digitale (Meyer 2017, 2022). Une transition qui se déploie en permanence sous le sceau de l'innovation (Gaglio, 2011) et que nous vivons toutes et tous par la nature persuasive des technologies numériques (elles s'installent, s'instillent –partout et de proche en proche – dans nos vies personnelle et professionnelle).

Depuis au moins un siècle, les animateurs, ou les personnes ayant mis en place des activités classées aujourd'hui dans le secteur de l'animation, ont accompagné diverses transitions et se sont emparés des nouveaux supports technologiques afin d'enrichir leur pratique, de les rendre accessible à leurs publics et permettre au plus grand nombre de se les approprier. Cela a aussi servi, disons-le sans ambages, à attirer les publics cibles vers différentes structures d'animation.

Cela a concerné de nombreuses technologies comme : celles du monde de l'édition et de l'impression ; la photographie et dans sa suite logique les projections d'images fixes et animées ; la radio, les radio-amateurs, les CB et les talkies walkies ; le cinéma que ce soit pour projeter des films et/ou en réaliser dans la suite des jeux scéniques ; la musique (et les disques) ; la télévision ; la micro-informatique ; le minitel puis l'Internet...

Pour chaque technologie ou presque, ces animations ont quasiment disparues. D'ailleurs, nul n'associe les animateurs à l'histoire de ces supports comme à leurs usages. Il semble cependant que l'abandon de la pratique de ces technologies soit dû à des causes

