

**Journée d'étude
sur les adolescents**

**Grande Bibliothèque
Jeudi 16 juin 2016**

**Synthèse des présentations et des discussions
Document pour discussion seulement**

Le 13 juillet 2016

Avant-propos

Ce document propose une synthèse des présentations qui ont été réalisées lors de la *Journée d'étude sur les adolescents* qui s'est tenue à la Grande Bibliothèque le jeudi 16 juin 2016, ainsi que de certains échanges entre les conférenciers et les membres du Comité d'idéation qui ont suivi ces présentations. L'ordre du jour est joint en annexe.

Cette synthèse cherche à faire ressortir trois grandes thématiques « transversales » qui sont ressorties de l'ensemble des présentations et des discussions et qui sont les suivantes :

Première thématique : Les nouvelles réalités des adolescents et des jeunes adultes
Deuxième thématique : Les nouvelles attitudes face à la culture et à la lecture
Troisième thématique : Les services et la gouvernance d'une bibliothèque de nouvelle génération

Compte tenu de la richesse des présentations et des discussions, il était impossible de reproduire les contenus exhaustifs de cette journée de réflexion. Ce document a donc privilégié les thématiques qui revenaient dans plus d'une présentation ou qui ont été soulevées dans les discussions. Il a de plus intégré certains éléments de discussion entre les membres du Comité d'idéation qui pouvaient apporter un éclairage additionnel aux propos tenus lors de la Journée d'étude, sans toutefois jamais occulter ou trahir ces derniers.

Le Comité d'idéation tient à remercier l'ensemble des conférenciers et des personnes ressources qui ont généreusement accepté de contribuer aux réflexions entourant le projet *Saint-Sulpice* et tient à souligner la qualité exceptionnelle de leurs contributions respectives.

Première thématique :
Les nouvelles réalités
des adolescents et des jeunes adultes

- L'adolescence, telle qu'on la représente aujourd'hui, est un concept récent. Avant la génération des *baby-boomers*, l'enfance s'enchaînait directement dans l'âge adulte.
- Cette notion d'adolescence continue d'évoluer. En particulier, on avait établi qu'elle se terminait vers 18-20 ans. Or, la science a établi que l'évolution du cerveau adolescent se prolonge bien au-delà de cet âge et qu'en fait, elle se poursuit jusque dans la mi-vingtaine.
 - Il faut donc faire attention de ne pas fixer des catégories d'âges qui soient trop rigides et qui ne reflètent pas forcément la réalité du développement des adolescents et des jeunes adultes.
 - Il faut voir l'adolescence d'abord et avant tout comme une succession d'étapes de développement plutôt que comme des catégories d'âge.
 - En Occident, on a maintenant de plus en plus tendance à englober le concept d'adolescence (et les phénomènes qui s'y rapportent) dans une notion plus large de « jeunesse ».
 - Par exemple, les adolescents ont tendance à afficher des comportements autrefois caractéristiques des adultes dans des domaines comme la sexualité, la consommation de drogues, etc.
 - Le concept d'adolescence n'est pas perçu de la même façon par les plus jeunes (13-15 ans) et par les plus vieux (15 ans et plus) de ce groupe. Ce qui attire les premiers — et ce à quoi ils s'identifient — se démarque souvent très nettement de la perception des plus vieux.
 - Par exemple, une activité présentée comme un « camp de jour » va attirer les plus jeunes, mais la même expression va faire office de repoussoir pour les plus âgés.
- La période de l'adolescence se caractérise par une série d'étapes qui vont graduellement transformer les personnes et les faire passer à la vie adulte.
 - Au plan corporel, ces transformations vont affecter l'anatomie et la physiologie, mais aussi la formation de l'image de son corps et de l'estime de soi.
 - Le cerveau entreprend une importante poussée de développement qui va affecter l'ensemble des processus cognitifs et moduler plusieurs comportements — ceux qui sont liés à la perception du risque, par exemple. Cette « plasticité » du cerveau adolescent n'a été comprise que récemment et la science est encore en recherche et développement dans ce domaine.
 - Cette période se caractérise également par le positionnement de l'adolescent au sein de ses groupes de pairs et au sein de réseaux sociaux (au sens large, et pas seulement technologique). Ce faisant, l'adolescent cherche à élargir ses appartenances au-delà du cercle familial qui avait jusque-là largement déterminé le

- développement de son enfance. Cet élargissement des appartenances accompagne un processus de développement du sens des responsabilités et de l'autonomie.
- Il s'agit également d'une période critique pour la construction de l'identité, laquelle est directement associée aux trois processus précédents, à l'adoption de valeurs de base qui vont souvent constituer des références fondamentales pour le reste de la vie. Parmi ces valeurs, les attitudes face à l'environnement se démarquent nettement de celles des générations précédentes.
 - Des processus importants vont également marquer cette période :
 - La fin des études (ou le passage aux cycles supérieurs)
 - Les étapes de l'insertion professionnelle
 - Le départ du domicile des parents, qui peut lui aussi se produire graduellement (par exemple, on vit d'abord AVEC ses parents, puis on vit CHEZ ses parents, avant de partir pour de bon) et qui est lié à l'indépendance économique.
 - Le déroulement et la séquence de ces processus se sont grandement accélérés au cours des deux ou trois dernières décennies. Les technologies de communication et l'expansion des réseaux sociaux qui y est associée ont fait en sorte que des échanges qui se déployaient lentement dans le temps (par exemple, une correspondance échangée par la poste) se déroulent maintenant instantanément (courriels ou SMS).
 - Plusieurs des références de base des parents en matière de communications interpersonnelles ou de l'organisation de la vie courante sont souvent proprement incompréhensibles pour les plus jeunes. Un exemple parmi plusieurs : les plus jeunes n'ont souvent jamais eu recours à un chèque pour effectuer un paiement.¹
 - Tout au long des processus mentionnés précédemment, apparaissent des « déclencheurs » (des événements, des décisions, des rencontres, des apprentissages, etc.) qui vont provoquer ou contribuer au passage de certaines étapes dans le développement de la personne. Certaines de ces étapes vont être déterminantes pour le reste de la vie et peuvent mener à des passions, à des choix de carrière ou de mode de vie, à des cheminements académiques, etc.
 - Des institutions peuvent susciter l'apparition de tels déclencheurs en créant un environnement ou un climat favorable chez les jeunes.

¹ Un auteur américain (Mark Prensky) a décrit cette évolution en distinguant les « *digital natives* » (ceux qui sont nés dans l'environnement numérique et qui se le sont approprié dès le plus jeune âge) des « *digital immigrants* » (les plus âgés, souvent les parents des *natives*, qui ont vu se développer ce nouvel environnement et qui ont dû en apprendre les règles et s'y adapter sur le tard). Dès le premier paragraphe de son article séminal publié dès 2001, Prensky résumait ainsi l'enjeu de ce clivage: « *It is amazing to me how in all the hoopla and debate these days about the decline of education in the US we ignore the most fundamental of its causes. **Our students have changed radically. Today's students are no longer the people our educational system was designed to teach.*** »

Deuxième thématique :

Les nouvelles attitudes face à la culture et à la lecture

- La « chaîne culturelle » des nouvelles générations se démarque de celle qui prévalait généralement pour les précédentes.
 - Le nouvel environnement numérique modifie plusieurs (mais pas tous) processus de création et de production des contenus.
 - La consommation et la fréquentation entraînent souvent l'apparition et le développement de nouveaux lieux.
 - La diffusion et le partage sont largement tributaires des nouveaux médias et des réseaux sociaux. La fonction traditionnelle de critique, par exemple, prend de plus en plus la forme de recommandations circulant dans l'environnement virtuel.
 - L'évolution des pratiques culturelles est largement tributaire du cheminement biographique des individus.
 - Mais, surtout, les cloisonnements entre ces différents maillons de la chaîne culturelle sont en voie de s'estomper. Cette « chaîne » culturelle est de moins en moins linéaire et de plus en plus circulaire.
- Les pratiques culturelles des jeunes cherchent à atteindre un équilibre mouvant entre :
 - L'activité individuelle ou l'activité de groupe
 - L'activité dans le monde physique ou celle dans le monde virtuel.
- Il semble que la fracture numérique qui avait marqué les premières années de la révolution numérique a tendance à s'estomper chez les plus jeunes générations.
- Dans un tel environnement, le rapport des jeunes aux institutions culturelles et aux contenus qu'elles véhiculent (théâtre, cinéma, musique... et bibliothèques) est en profonde mutation.
 - Les enjeux d'accès et de mobilité ont pris une importance croissante. On a assisté à une démultiplication massive des accès et des dispositifs, alors que les technologies continuent d'évoluer rapidement et de proposer de nouvelles façons d'entrer en contact avec les contenus.
 - Il est maintenant beaucoup plus facile de créer et de diffuser ses propres contenus, souvent en contournant les institutions classiques et leurs circuits de distribution. Les interactions entre les générateurs et les consommateurs de contenus se font en temps quasi réel, ce qui peut favoriser une mise en commun de la production et le partage des expériences culturelles.
- Pour plusieurs membres des générations antérieures, une telle évolution vers un univers culturel dont ils ne maîtrisent pas les codes et vers des contenus qui se démarquent des catégories traditionnelles donne l'impression que les jeunes disposent d'un bagage culturel amoindri ou lisent moins, par exemple.

- Certains déplorent ainsi un certain abandon de la pratique de la lecture par les plus jeunes.²
- Toutefois, d'autres estiment que les nouvelles pratiques de lecture se développent sur de nouveaux supports et par d'autres moyens.
- On semble en fait assister à une fragmentation de la lecture :
 - Surtout dans le cadre des travaux d'étudiants, les livres sont souvent utilisés comme des bases de données (en se fiant aux tables des matières, aux index et aux références des pairs, on ne va consulter que les pages du livre qui ont les contenus ponctuels recherchés, plutôt que de faire une lecture *in extenso* de l'œuvre.).
 - La lecture de sites Web ou de contenus en ligne occupe une part croissante de l'espace de lecture des jeunes. En ce sens, le Web dans son ensemble est un puissant concurrent aux formats et aux institutions classiques.
 - La consommation d'œuvres littéraires d'un format plus classique tend à diminuer, même s'il subsiste des exceptions notoires en littérature jeunesse.
 - En fait, quand ils fréquentent les bibliothèques, les jeunes vont la plupart du temps y chercher autre chose que ce qui y avait attiré la génération de leurs parents.
- Les nouveaux supports de la lecture présentent des avantages ET des inconvénients dont il faut tenir compte :
 - Parmi ces supports, les tablettes et les liseuses électroniques offrent des fonctionnalités intéressantes : une grande capacité interactive et multimédia, une intégration de dictionnaires et de références en ligne au fil du texte, une capacité d'ajouter et de partager les notes et les commentaires des lecteurs, des applications permettant la lecture à voix haute, la possibilité pour les utilisateurs de collaborer entre eux, etc.
 - Le marché des manuels scolaires est particulièrement actif sur ces nouveaux supports électroniques.
 - Toutefois, ces supports peuvent également être des sources de distractions, surtout s'ils permettent l'accès à d'autres contenus. La pratique de la lecture sur de tels supports (et sur d'autres) se fait souvent dans un contexte de *multitâches*, qui fait en sorte que l'appropriation des contenus demeure très superficielle.
- Tant en ce qui concerne la lecture que l'ensemble des activités culturelles, ces nouvelles pratiques et ce nouvel environnement soulèvent des enjeux sociétaux importants et des questions fondamentales pour les institutions culturelles. Ces enjeux et ces questions sont indissociables de la dynamique culturelle des générations montantes.
 - Jusqu'à récemment, la notion de citoyenneté englobait principalement les dimensions civiles, sociales et politiques des nations. À ces dimensions, il faut maintenant ajouter les enjeux propres à la **citoyenneté culturelle**. La participation croissante aux manifestations de cette citoyenneté élargie prend plusieurs formes et utilise plusieurs véhicules.

² Selon un expert, guère plus de 5 % des jeunes lisent « par plaisir ». Même lorsqu'ils sont contraints de lire (pour des travaux d'étudiants, par exemple), la plupart vont chercher à contourner cette obligation en utilisant des ressources en ligne (des résumés de lecture, notamment). Il faut cependant considérer une telle donnée avec circonspection puisque d'autres études ont généré des chiffres différents.

- Tant dans les espaces virtuels du Web que sur le terrain de la cité s’organisent de nouvelles expressions de la culture et de la créativité. Plusieurs exemples de tels projets collectifs ou de telles démarches individuelles ont été analysés dans le cadre de l’étude menée en 2012 par l’équipe de Christian Poirier³.
 - Plusieurs projets collectifs permettent de mobiliser des groupes de jeunes autour d’interventions culturelles comme le « tricot-graffiti » (*yarn bombing*), la danse dans des centres commerciaux, etc.
 - Pour plusieurs jeunes, la participation à de telles activités ou l’implication dans des démarches culturelles plus personnelles sont perçues comme donnant un sens à leur vie, comme un moyen de se valoriser, d’apporter une contribution positive à leur société. Il ne s’agit plus de divertissement, mais d’accomplissement.
- Dans le contexte culturel particulier de Montréal, ces expériences permettent également de jeter des ponts entre les communautés francophone et anglophone, mais aussi entre la communauté d’accueil et les nouveaux arrivants.
- L’émergence de cette *citoyenneté culturelle* jette les bases d’une véritable **démocratie culturelle** qui prend appui sur les initiatives des nouvelles générations. Par opposition au modèle linéaire de la création — production — diffusion – consommation des contenus culturels, davantage inspiré des approches de type *top-down*, l’univers de la *démocratie culturelle* s’organise d’abord et avant tout sur un modèle *bottom-up*.
- Ces deux notions de *citoyenneté* et de *démocratie* culturelles mènent vers celle de **gouvernance culturelle**. Les institutions culturelles — incluant les bibliothèques — qui ne réussiront pas à s’adapter aux contraintes de la démocratie culturelle et à offrir aux jeunes des environnements dans lesquels ils sauront se reconnaître seront souvent condamnées à périlcliter, voir à disparaître ou à se folkloriser.
 - La création d’une bibliothèque destinée aux jeunes va devoir tenir compte de cet enjeu et proposer à ces jeunes des moyens de s’approprier le projet.

³ *La participation culturelle des jeunes à Montréal – des jeunes culturellement actifs*, Version abrégée, Christian Poirier et als, INRS Urbanisation, Culture et Société, Rapport de recherche présenté à Culture Montréal (septembre 2012)

Troisième thématique :

Les services et la gouvernance d'une bibliothèque de nouvelle génération

- Plusieurs bibliothèques publiques nord-américaines ont cherché à développer des approches novatrices pour attirer des jeunes (adolescents et jeunes adultes) et renouveler leur offre de services en conséquence.
 - Parmi ces expériences, on peut noter celles qui se sont réalisées à Chicago (projet *YOUmedia*) et à Cleveland (*Cuyahoga County Public Library*).
 - Plusieurs de ces expériences ont été répertoriées par l'organisme américain *Young Adult Library Services Association (YALSA – une division de l'American Library Association)* dans un rapport publié en 2014.⁴
 - Quelques mois après la publication de ce rapport américain, l'*Association canadienne des bibliothèques* publiait un rapport intitulé *Leading Learning – Standard of Practices for School Library Commons in Canada*.
 - Il existe maintenant un assez large éventail d'expériences, de bonnes pratiques et de modèles pour intéresser les jeunes à la fréquentation des bibliothèques publiques.
 - Au Québec, un certain nombre d'expériences ont été réalisées, notamment dans le réseau des bibliothèques et des Maisons de la culture de Montréal (RDP-PAT, Maison de la culture Frontenac, Montréal-Nord, etc.), à Laval et dans d'autres villes.
- De façon générale, les jeunes ont une opinion nuancée des services et de l'environnement que proposent la plupart des bibliothèques traditionnelles.
 - Souvent, ils cherchent dans une bibliothèque un environnement de type *Tiers Lieu* où ils peuvent socialiser, travailler en équipe, réaliser des projets qui correspondent à leurs attentes (projets scolaires ou non). De tels *Tiers Lieux* bien organisés créent un environnement favorable aux rencontres — pas seulement sociales — et aux expériences qui serviront de déclencheurs ou d'étincelles pour l'éveil de nouvelles passions, pour l'adhésion à des valeurs ou pour d'éventuels choix de carrière qui auront un impact positif et durable pour le reste de la vie des adolescents et des jeunes qui les fréquenteront.
 - En ce sens, la bibliothèque désirée est un milieu de vie où le déploiement des collections classiques n'est pas la principale priorité, mais vient en appui à l'expertise que les adolescents et les jeunes espèrent y trouver et à la réalisation de projets auxquels ils contribuent.
 - Ils vont souvent demander d'avoir accès à des services d'appoint, allant de l'accès à des jeux vidéo à des services de restauration (de type café, en particulier).
 - Parties prenantes de la révolution numérique et du déploiement des réseaux sociaux, la disponibilité des accès mobiles constitue une exigence de base.

⁴ *The Future of Library Services for and with Teens: A Call to Action*, Institute of Museum and Library Services & Young Adult Library Services Association, janvier 2014.

- Les jeunes ont des besoins spécifiques en ce qui concerne les heures d'ouverture des bibliothèques. Ils concentrent leur fréquentation en soirée, y inclus les week-ends, et négligent les matinées.
- L'expertise recherchée par les jeunes ne coïncide souvent pas avec le profil des bibliothécaires traditionnels. Les bibliothèques doivent donc diversifier leurs champs d'expertise en conséquence et ajuster les méthodes de gestion des ressources humaines.
- Il faut éviter de tout miser sur les seuls enjeux technologiques et sur les nouveaux médias. Plusieurs bibliothèques américaines, par exemple, maintiennent des activités destinées aux jeunes orientées sur la littérature, souvent fondées sur l'écriture et sur la création davantage que sur la lecture et la critique. Les questions liées à la citoyenneté et à l'engagement social (bénévole ou non) doivent également trouver dans les bibliothèques un lieu ouvert à l'expression et aux échanges d'idées.
- Les bibliothèques qui désirent s'ouvrir aux jeunes doivent être d'entrée de jeu ouvertes à l'apprentissage, à l'expérimentation et à l'innovation : plusieurs se considèrent en fait comme de véritables laboratoires et sont gérées comme tel. Inspirées notamment du *Makers Movement* américain, certaines se définissent d'entrée de jeu comme des plateformes permettant la réalisation de projets en tous genres, en appui tantôt à des démarches scolaires, tantôt à des initiatives indépendantes de jeunes, qu'elles soient individuelles ou collectives.
- Un créneau qui s'est bien développé aux États-Unis et au Canada anglais est celui de l'engagement bénévole des jeunes. Toutefois, cet aspect demeure négligé au Québec. Ce bénévolat couvre des domaines comme l'accompagnement des tout petits dans l'apprentissage de la lecture, le mentorat des plus jeunes et l'appui à des projets à portée communautaire.
- Un autre créneau largement encouragé dans les bibliothèques visant les jeunes est celui de l'apprentissage « expérientiel », fondé sur la mobilisation de jeunes dans la réalisation de projets concrets, allant de la robotique aux nouveaux médias, de la mode aux arts et à la culture.
 - Aux États-Unis, les bibliothèques s'engagent souvent dans des projets couvrant le large domaine du *STEAM* (*Sciences – Technologies – Engineering – Arts – Mathematics*). Les bibliothèques se proposent alors comme des plateformes et des ressources permettant à des jeunes de concevoir, planifier, réaliser et présenter des projets et, ce faisant, de développer des apprentissages théoriques et concrets qui leur seront utiles pour la poursuite de leurs études ou pour choisir une carrière. Cette approche s'inspire en grande partie du *Makers Movement* américain.
 - Au Québec, l'organisme **Fusion Jeunesse** a mis en place sa propre plateforme d'apprentissage expérientiel, en visant prioritairement les jeunes considérés à risque de décrochage scolaire ainsi que certains programmes orientés spécifiquement autour de la réalité des communautés autochtones. Le modèle de *Fusion Jeunesse* repose sur un partenariat étroit associant les écoles secondaires (et, plus récemment, primaires), les universités et leurs étudiants de 2^e cycle (ces derniers étant embauchés pour servir de coordonnateurs de projets) et les

entreprises (à la fois pour contribuer au financement et pour apporter un soutien de type mentorat aux jeunes).

- *Fusion Jeunesse* parraine et encadre la réalisation par les étudiants de projets qui ont comme objectif de développer les compétences scolaires et professionnelles chez les jeunes en passant par la découverte de divers métiers et professions. Il s'agit d'un travail autant sur le « savoir-faire » que le « savoir-être ».
- Les projets combinent des activités en classe et parascolaires. Ils se poursuivent pendant toute l'année scolaire et aboutissent à une création qui est présentée en fin d'année dans le cadre d'une activité publique telle un *Festival de la robotique*, un *Gala Relève Mode*, un *Gala Jeunes d'affaires*, etc. Ils peuvent couvrir 11 domaines, à savoir :

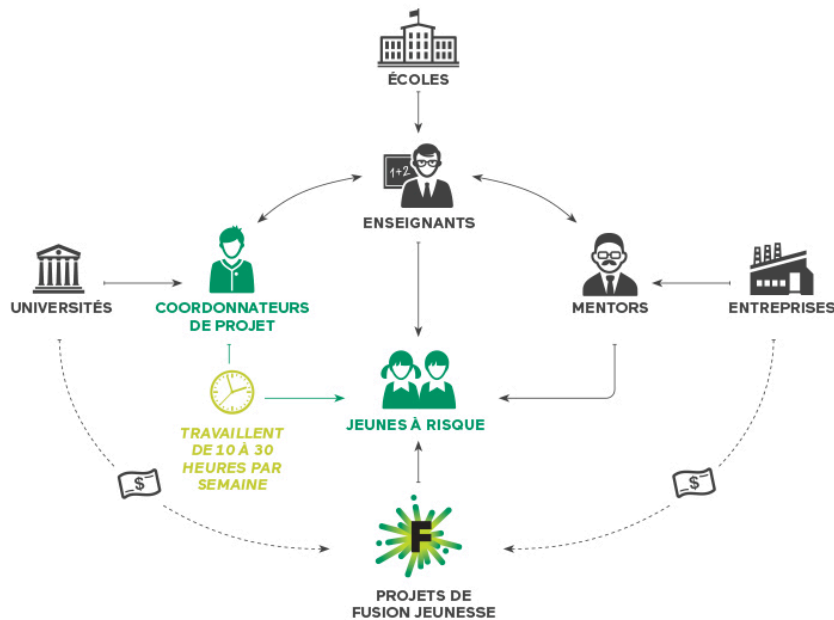
Arts et culture	Création de jeux vidéo	Design de l'environnement
Design de mode	Entrepreneuriat	Média et cinéma
Robotique	Leadership	Saines habitudes de vie
Science et technologie	Soutien académique	

- *Fusion Jeunesse* a manifesté un intérêt explicite à s'associer au projet de bibliothèque Saint-Sulpice.⁵
- Un enjeu majeur soulevé par la quasi-totalité des conférenciers est celui de la place que les jeunes eux-mêmes doivent occuper à toutes les étapes de la conception du projet et de sa gestion, mais aussi à celles de sa gouvernance et de sa gestion.
 - Cette approche est en lien avec celles de la gouvernance culturelle mentionnée dans la section précédente.
 - Il est important de s'assurer que ce projet ne repose pas d'abord et avant tout sur les perceptions et sur les projections que les plus âgés entretiennent à propos d'une bibliothèque dédiée aux jeunes. L'apport de ces derniers doit être central dans la définition du projet et dans la gestion de l'institution qui en résultera.
 - Il est important de prévoir des activités de consultation des jeunes lors de la conception et de la planification initiale du projet. Toutefois, ces activités de consultation doivent se poursuivre sur une base permanente et s'incorporer dans les valeurs, la gouvernance et la gestion de l'institution. Elles doivent permettre de mesurer en continu l'évolution des clientèles et des publics, d'assurer une veille constante des expériences qui se poursuivent ici et ailleurs, de planifier l'évolution continue des services à offrir.
 - Enfin, l'institution doit contribuer activement à la construction et à l'affirmation de l'identité des jeunes en leur proposant des modèles et des repères et en leur offrant une rétroaction de qualité sur les initiatives qu'ils pourraient y réaliser.
- Plusieurs cohortes d'adolescents et de jeunes vont se succéder au cours des prochaines années. Tout indique que les valeurs, les centres d'intérêt et les codes culturels des prochaines cohortes vont continuer d'évoluer au rythme rapide qui a caractérisé la mise en place de la société numérique. L'évolution des technologies devrait également se poursuivre à un rythme accéléré. Dans ces circonstances, il est important que l'institution puisse

⁵ Voir le schéma du modèle de *Fusion Jeunesse* à la fin de ce document.

évoluer et se transformer à un rythme conséquent, sans avoir constamment à tout reconstruire et à réinvestir des montants considérables sur une base quasi permanente. En d'autres termes, l'institution à construire doit être caractérisée par une grande plasticité et une capacité de renouvellement permanente, tout en respectant les règles d'une gestion financière impeccable.

- De façon assez générale, les adolescents et les jeunes ne semblent pas se reconnaître dans les institutions culturelles actuelles et hésitent à y participer et à se les approprier. Si leurs attentes demeurent trop longtemps insatisfaites, entre autres parce que ces institutions ne réussissent pas à adapter leurs pratiques et leur offre de service, cette génération va se doter de ses propres outils et mobilise ses ressources dans un cadre qu'elle va définir elle-même.



**Le modèle
de
partenariat
de Fusion
Jeunesse**

ANNEXE

Journée d'étude sur les adolescents

Grande Bibliothèque — M.460

Jeudi 16 juin 2016

9 h Accueil

9 h 15 Mot de bienvenue

9 h 30 Synthèse des espaces pour adolescents, avec **Pascale Félizat-Chartier**
Consultante en bibliothéconomie à la Ville de Montréal

10 h Profil sociodémographique, avec **Farah Fouron** et **Benoit Van de Walle**
Spécialistes de Montréal en statistiques — Division de la planification urbaine à la Direction de l'urbanisme

10 h 30 Dominique Meilleur
Professeure agrégée — Université de Montréal – Département de psychologie

11 h 30 **Thierry Karsenti**
Professeur titulaire — Université de Montréal — Titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) en éducation

12 h 30 Diner

13 h 30 **Sarah Houde**
Fusion jeunesse

14 h 30 Jacques Hamel
Professeur titulaire — Université de Montréal — Département de sociologie

15 h 30 **Christian Poirier**
Professeur à l'INRS - Centre Urbanisation Culture Société

16 h 30 Retour sur la journée

17 h Fin de la journée