



Anell Médias est une société sous statuts ESS, qui développe et produit des contenus culturels sous forme transmédiatiques narratives pour les enfants. Elle a pour but de décloisonner toutes les formes de culture, de valoriser l'enfance et de remettre les artistes au cœur des procédés artistiques.

1) CONTEXTE

La crise sanitaire, mais aussi la crise sociale et économique actuelle obligent les créateurs de contenus et les marques à s'adapter à cette situation, mais aussi à prendre en compte la nouvelle génération d'enfants. La crise du Covid a mis en lumière les disparités numériques, le besoin de se rassembler autour de contenus percutants et partageables avec les parents qui ont besoin d'être rassurés sur les contenus proposés à leurs enfants : 75% des Français souhaitent soutenir des marques responsables. Mais la crise a aussi remis en lumière la valorisation de produits français et locaux ainsi que le besoin de transformer notre rapport à la culture et au travail.

2) COMMENT SE POSITIONNER AVEC LES VALEURS DE L'ESS¹ ?

Adhérer et défendre l'ESS au sein d'une entreprise commerciale, c'est proposer de mettre en place des objectifs sociaux et économiques solides. Anell Médias s'est fixé trois grands caps dans le cadre du développement de ses contenus.

Un objectif social qui tient compte des problématiques actuelles :

- ✚ addiction des enfants aux écrans² en travaillant notamment avec les balises du psychiatre et chercheur Serge Tisseron³, mais aussi en gardant à l'esprit que l'écran n'est pas une source d'apprentissage avant 6 ans,
- ✚ réorganisation des habitudes de travail : télétravail, coworking et décentralisation des activités parisiennes (70% des acteurs du milieu sont en Île-de-France), mais aussi développement de l'intelligence collective pour mettre en place de nouvelles façon de développer les projets culturels,

1 Sous la direction de STOKKINK Denis et GRACEFFA Sandrino, *ÉCONOMIE SOCIALE, SECTEUR CULTUREL ET CRÉATIF Vers une nouvelle forme d'entrepreneuriat social en France*, Pour la Solidarité, Cahiers mai 2015, n°135, 121 pages.

2 HITIER Raphaël, *Génération écrans, générations malades ?*, France, Palmyra Films, ARTE France, Effervescence Doc, 2020, 52 minutes.

3 <https://www.3-6-9-12.org/>



- ✚ strict respect du droit d'auteur et plus spécifiquement du droit à la création en remettant les artistes au centre des projets pour enrayer la spirale de leur précarisation.

Un objectif économique ayant pour but de maximiser les savoir-faire français en soutenant artistes, intermittents et sociétés de production et en proposant une transversalité entre différents acteurs (écologie, patrimoine, éducation...). Le but étant de créer des synergies entre acteurs culturels pour mutualiser des process de créations, de travail et de techniques, tout en partageant et valorisant les compétences de chacun.

3) LES ENFANTS : ADULTES DE DEMAIN

La génération dite « Alpha » rassemble des enfants conscients et sensibilisés aux problématiques actuelles de société (écologie, nouvelles philosophies de vie, disparités sociales, diversité) et prêts à aborder ces sujets. Ils veulent aussi participer, être actifs et interagir avec leurs contenus.

Choisir de travailler avec les valeurs de l'ESS, c'est pour nous miser sur le transgénérationnel pour resserrer les liens familiaux et faire que la famille partage des contenus culturels plutôt que chacun soit dans des espaces de consommation séparés. La Convention Internationale des Droits de l'enfant insiste sur l'apport culturel que doivent fournir les états pour participer à leur émancipation. Pour cela, la culture jeunesse doit s'adapter aux goûts des enfants et non l'inverse. Une conception descendante des créations à destination des enfants ne fonctionne pas et nous souhaitons remettre les bénéficiaires de ces contenus au cœur de leurs consommations culturelles ; leur ouvrir des portes pour les laisser choisir.

Citoyens de demain, nous devons les considérer comme des petites personnes éclairées⁴, capables de se nourrir de contenus intelligents : comment les sensibiliser à des enjeux sociétaux et environnementaux complexes et difficiles dans un cadre de divertissements⁵ ? Voilà la question que toutes les ICC à destination de la jeunesse doivent se poser.

⁴ HENRY Sébastien, *Comment les enfants nous aident à grandir*, Editions de la Martinière, 2022, 224 pages.

⁵ Sous la direction de BROUGERE Gilles et FRANÇOIS Sébastien, *L'enfance en conception(s) : comment les industries culturelles s'adressent-elles aux enfants ?*, Peter Lang, 2018, 180 pages.



4) LA CULTURE JEUNESSE SOUS TOUTES SES FORMES⁶

Nous nous inscrivons à la fois dans le concept de démocratisation culturelle et à la fois dans celui de mise en avant des droits culturels. La démocratisation culturelle prône l'accès de tous au plus grand nombre d'œuvres et c'est ainsi que nous concevons la consommation des biens culturels par les enfants afin que leurs goûts soient développés et ce, à travers tout médium culturel, sans hiérarchisation de supports. Quant aux droits culturels, ils affirment l'accès de chacune et chacun à ses propres capacités d'expressions artistiques⁷.

Outre ces deux concepts, il est fondamental de mettre en avant la diversité culturelle à travers ses différentes formes artistiques, mais aussi par la mise en avant des cultures variées de notre monde. En confrontant les points de vue et les imaginations grâce à la synergie de travail entre artistes de différents horizons, le travail artistique n'en est que plus fructueux et émancipateur.

1- *Quelles visions de l'audiovisuel pour la jeunesse ?*

La diversité des thèmes, des messages, des univers visuels, est importante pour l'éducation, car elle permet à l'enfant de se **construire des goûts**. Les films et séries **stimulent la sensibilité artistique** des enfants et donnent **envie d'inventer, d'expérimenter**, mais ils permettent aussi à l'enfant, dès le plus jeune âge, de se forger un **avis personnel**. Un enfant, au cours des différents stades de son développement intellectuel, des phases de distinction entre le monde extérieur et son imagination, construit **sa propre vision du monde par son expérience réelle** avec les choses, mais aussi par toutes les représentations scientifiques et artistiques de ces choses.

2- *Quelles visions de la littérature pour la jeunesse ?*

La lecture est une activité particulièrement importante. C'est aussi l'occasion pour les parents d'avoir du plaisir dans le calme et de passer un moment d'intimité ensemble. Lorsqu'elle est faite régulièrement, la lecture **facilite l'acquisition du langage** et elle permet à l'enfant de

⁶ LOICQ Marlène, SEURRAT Aude et FEROC DUMEZ Isabelle, *Les cultures médiatiques de l'enfance et de la petite enfance*, Jeunes et Médias, 2017, 139 pages.

⁷ SALAZAR-MARTIN Florian, « Les droits culturels : un outil d'interrogation et non une réponse », dans *Droits culturels : controverses et horizons d'attente*, L'Observatoire la revue des politiques culturelles, hiver 2017, n°49, p18.



développer sa capacité d'écoute et de concentration. La lecture est une activité agréable qui laisse un **impact positif** sur la **subjectivité de l'enfant**.

3- Quelles visions du spectacle vivant jeune public ?

Le spectacle vivant **attise et stimule** la **curiosité** des enfants, **développe leur libre-arbitre** et **encourage leur esprit critique**. Le **plaisir de la sortie familiale** et d'un spectacle unique. Les enfants et tous les spectateurs prennent plaisir à cette impression du **vécu en direct**. Plus les enfants sont jeunes, plus les artistes vont délaisser la narration pour **travailler sur les sens** : images, sons, rythme, mise en lumière, mise en espace, imaginaire. Seul le spectacle vivant peut ainsi donner à voir et à ressentir une forme de **“poésie sans mots”**. Le spectacle vivant fait goûter ce **plaisir oral aux enfants** : c'est important pour leur entrée dans le champ du langage. De retour à la vie normale, le spectacle a des échos, **suscite imprégnations, imitations, questions, discussions**. Les plus jeunes vont l'intégrer à leurs **jeux quotidiens**, vont **mimer** et **emmener les personnages dans leur propre univers**.

Notre objectif est donc d'appliquer valeurs et méthodes de l'ESS⁸ au cadre habituellement très concurrentiel qu'est le secteur de la culture. Parce que le travail en collectif, la redistribution équitable, la gouvernance partagée, donnent aux salariés la possibilité de s'impliquer au sein de leur entreprise. Et dans le cadre du secteur culturel, artistes et intermittents peuvent ainsi se retrouver au cœur de la mécanique créative en étant considérés comme partie prenante des créations. Le diffuseur d'œuvres (qu'il soit producteur audiovisuel et de jeux vidéo, éditeur de livres et de jeux de société) est le chef d'orchestre, mais sans compositeurs, il n'y a pas de partitions à jouer.

Coopérer, co-développer et co-crée, co-produire et co-construire sont les maîtres-mots de la société d'aujourd'hui et de demain. L'ESS permet de fixer ce cadre au sein d'une société commerciale et de réorganiser les synergies de création au sein des industries culturelles.

⁸ *Rapprocher la culture et l'économie sociale et solidaire*, Rapport du Labo de l'ESS, 2018, 48 pages.