

# Cogit'OPC & OEJAJ

N°2

## Pratiques culturelles et loisirs chez les jeunes : vers une typologie des profils

Maud Van Campenhoudt  
et Julie De Wilde



Dépôt légal: D/2021/14.336/1

Éditeurs responsables:

Isabelle Paindavoine, 44, boulevard Léopold II à 1080 Bruxelles.

Observatoire des politiques culturelles de la Fédération Wallonie-Bruxelles (Belgique)

Téléphone: 00 32 2 413 22 22 – adresse du site: [www.opc.cfwb.be](http://www.opc.cfwb.be) – mél.: [opc@cfwb.be](mailto:opc@cfwb.be)

Anne-Marie Dieu, 44, boulevard Léopold II à 1080 Bruxelles.

Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse

Téléphone: 00 32 2 413 37 65 – adresse du site: [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be) -

mél.: [observatoire.enfance-jeunesse@cfwb.be](mailto:observatoire.enfance-jeunesse@cfwb.be)

Graphisme et mise en page: Kaos Films

Photos de couverture [stock.adobe.com](http://stock.adobe.com) :

- ligne 1, photo 1: ©serhiibobyk , photo 2: ©tunedin
- ligne 2, photo 1: ©Kzenon, photo 2: ©Kara, photo 3: ©Catherine Clavery
- ligne 3, photo 1: ©Monkey Business , photo 2: ©Sensay , photo 3: ©Sondem

Tous droits de reproduction réservés pour tous pays et par tous les moyens que la technologie permet – Les interprétations et les analyses que cette publication contient n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs respectifs; elles ne représentent pas nécessairement l'opinion de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

PRATIQUES CULTURELLES ET LOISIRS CHEZ  
LES JEUNES: VERS UNE TYPOLOGIE DES PROFILS

Maud Van Campenhoudt et Julie De Wilde

## PLAN

<b>Introduction</b>	5
<b>I. Méthodologie</b>	6
I.1. Questionnaire jeunes et questionnaire parents	6
I.2. Méthode d'échantillonnage	7
I.3. Analyses statistiques effectuées	7
<b>II. Résultats</b>	9
II.1. Les 3 axes dégagés	9
II.2. Une typologie en six groupes	10
<b>III. Synthèse : un enchevêtrement de facteurs</b>	25
<b>IV. Perspectives et actions publiques</b>	28
<b>V. Tableaux récapitulatifs des 6 profils</b>	31
V.1. Au niveau des pratiques culturelles	31
V.2. En matière de niveau scolaire et de sexe	32
V.3. Au niveau du capital culturel/économique	32
<b>VI. Bibliographie</b>	33

## INTRODUCTION

En 2016, l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse (OEJAJ) et l'Observatoire des politiques culturelles (OPC) ont lancé une étude sur les pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique. L'enquête par questionnaire, réalisée fin 2017 auprès de 1263 jeunes inscrits dans des établissements scolaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles, a été confiée à une équipe de chercheurs du CASPER (Centre d'Anthropologie, Sociologie, Psychologie - Études et Recherches) et du PReCoM (Pôle de recherches sur la Communication et les Médias).

Un questionnaire à destination de jeunes de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire et de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire<sup>1</sup> a été élaboré de façon conjointe, par les équipes de chercheurs et chercheuses des Observatoires (OEJAJ et OPC) et des centres de recherches CASPER/PReCoM de l'Université Saint-Louis. Un questionnaire a également été conçu à l'attention des parents, notamment pour nous permettre de mieux évaluer le niveau socioéconomique ou socioculturel des ménages des jeunes ayant participé à l'enquête.

Après un article présentant des analyses descriptives des loisirs et pratiques culturelles des jeunes selon le sexe et le niveau d'étude (5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire ou 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire) (De Wilde et Van Campenhoudt, 2019), les deux Observatoires souhaitent présenter dans cette nouvelle publication une typologie des profils des jeunes basée sur leurs pratiques et goûts culturels. Si des mesures d'association calculées à partir de tableaux croisés permettent de mettre en avant des liens entre l'une ou l'autre variable, une analyse des correspondances multiples a l'avantage de donner un tableau "multivarié", permettant d'avoir une compréhension plus complète d'un phénomène social. Cette méthode va nous permettre de mieux cerner comment des jeunes d'âges différents, filles ou garçons, inscrits dans des contextes socioculturels et socioéconomiques différents, etc. présentent ou non des "régularités" du point de vue de leurs loisirs et activités culturelles, et surtout de savoir à quelles autres caractéristiques ces "régularités" sont associées ou opposées.

Dans cet article, après quelques explications d'ordre méthodologique, nous présentons les six groupes de jeunes qui se dégagent de notre analyse en termes d'activités culturelles, de loisirs, de goûts ainsi que les liens entre ces groupes et des variables telles que le sexe, le fait d'être inscrit en 5<sup>e</sup> -6<sup>e</sup> primaire ou 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire ou encore des variables relatives au capital culturel et économique des familles. Nous évoquerons également les éléments caractérisant ces groupes en termes de "co-activité" (le fait de jouer à des jeux de société, de lire et/ou discuter de livres, de jouer à des jeux vidéo, etc. avec des proches), ou encore du contrôle parental exercé par rapport à certaines pratiques culturelles, certains loisirs. Nous reprendrons ensuite les apports de ces analyses au travers d'une discussion et clôturerons l'article par quelques ouvertures en vue de poursuivre les analyses ou de mener d'autres recherches sur le sujet.

<sup>1</sup> Nous emploierons tout au long de l'article le terme "jeunes" pour désigner l'ensemble des répondants qu'ils soient inscrits en 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire ou en 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire. Nous spécifierons donc lorsque nous parlerons uniquement des jeunes de fin de primaire ou des jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire.

## I. Méthodologie

### I.1. Questionnaire jeunes et questionnaire parents

L'enquête s'est déroulée dans 31 établissements scolaires (17 en primaire, 14 en secondaire) avec deux types de questionnaires : un questionnaire pour les jeunes et un questionnaire pour les parents<sup>2</sup> des jeunes.

1263 questionnaires (valides) ont été complétés par les jeunes (596 en 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, et 667 en 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire).

Ce questionnaire interrogeait les jeunes sur un panorama diversifié de loisirs et pratiques culturelles numériques et non numériques (ex : activités créatives, exercice physique, fréquentation de différentes institutions culturelles (cinémas, musées, etc.), partage de photos/vidéos sur Internet, visionnage de films/séries, etc.), avec un focus particulier sur trois thématiques : la lecture, les jeux (de société et vidéo) et la musique. Sur ces trois thématiques, les jeunes ont également été interrogés au sujet des activités partagées, que ce soit au travers des pratiques (collectives) ou de la discussion, avec leurs parents, frères/sœurs, amis (ce que nous appellerons, dans la suite de cet article, la "co-activité").

Enfin, le questionnaire comportait des questions sur le contrôle des parents en matière d'écrans, de jeux vidéo, etc. ainsi que sur le milieu socioculturel et économique de la famille. À ce sujet, le dernier diplôme obtenu par les parents est une variable classique souvent collectée dans les enquêtes et permettant de mesurer le capital culturel institutionnalisé des familles. Toutefois, nous avons estimé que pour certains (surtout en primaire), il était parfois ardu de répondre à cette question. Nous avons donc décidé d'utiliser des variables "proxy" au niveau des variables relatives au milieu culturel ou économique des familles telles que le fait d'être parti au moins une semaine en vacances, le fait que les parents travaillent ou non, le fait que le jeune ait sa propre chambre ou non, etc. qui sont également souvent utilisées dans des enquêtes menées auprès des jeunes et qui permettent d'avoir une évaluation du milieu socioculturel et économique des familles.

Au niveau des parents, 917 questionnaires ont été complétés (et couplés au questionnaire de leur enfant), ce qui fait que 73 % des parents ont accepté de participer à l'étude. Le questionnaire des parents se composait de deux parties : d'une part, les parents étaient questionnés sur les activités culturelles qu'ils développent avec leurs enfants (par exemple, ont-ils l'habitude de jouer à des jeux de société avec leurs enfants ? Ou de lire avec eux/de leur proposer des lectures ? Ou de jouer à des jeux vidéo ? Etc.), sur le contrôle qu'ils exercent en matière d'activités culturelles (par exemple, par rapport aux écrans) et sur les pratiques de l'entourage familial et valeurs en matière de loisirs et activités culturelles (par exemple, est-ce que les jeux vidéo ou la lecture, ou encore la musique, sont quelque chose d'important dans l'entourage familial immédiat du jeune ?); d'autre part, les parents étaient questionnés sur le milieu socioculturel et économique de la famille de manière plus précise que les jeunes (statut professionnel des parents, niveau de diplôme, statut financier, etc.).

<sup>2</sup> Les beaux-parents pouvaient également répondre au questionnaire. Et ils étaient aussi concernés par les activités partagées. Pour plus de lisibilité, nous n'indiquerons que "parents" plutôt que "(beaux-)parents".

Les deux types de questionnaires ont été utilisés dans cette analyse. Nous revenons là-dessus de manière plus précise au point I.3.

## I.2. Méthode d'échantillonnage

La méthode d'échantillonnage utilisée est celle des échantillons stratifiés non proportionnels avec constitution de grappes. Deux strates ont été prises en considération avant d'en arriver aux grappes d'individus.

La première strate est celle des écoles. Pour cette strate, deux critères de classification ont été retenus, afin d'assurer une diversité des profils des répondants: la province/région de l'école (Brabant wallon, Hainaut, Liège, Luxembourg, Namur et Bruxelles) et l'indice socioéconomique (ISE) de l'établissement. Pour ce critère, trois niveaux ont été créés: "bas", "moyen" et "élevé". Ainsi, en tenant compte des deux critères de classification, nous avons été amenés à avoir 16 configurations possibles pour les écoles secondaires et 17 pour les écoles primaires<sup>3</sup>. Une école de chaque configuration a participé à l'enquête<sup>4</sup>.

La seconde strate est celle des classes d'élèves: dans chaque école, deux classes ont participé, soit une classe de 5<sup>e</sup> année et une classe de 6<sup>e</sup> année du cycle primaire, soit une classe de 3<sup>e</sup> année et une classe de 4<sup>e</sup> année du cycle secondaire.

Enfin, afin de s'assurer d'une plus grande représentativité de notre échantillon selon les provinces, les données ont été pondérées a posteriori sur base de ce critère.

## I.3. Analyses statistiques effectuées

Pour construire la typologie des profils, nous avons réalisé une Analyse des Correspondances Multiples (ACM) suivie d'une analyse de classification.

L'ACM est une méthode qui permet d'étudier l'association entre plusieurs variables qualitatives. Plus précisément, l'avantage de l'ACM est de mettre en évidence, de façon descriptive, un ensemble d'associations entre un grand nombre de variables simultanément en les représentant dans un espace à plusieurs axes.

Dans un deuxième temps, l'analyse de classification nous a permis de dégager des groupes de jeunes relativement homogènes (les individus d'un même groupe partagent un profil relativement similaire sur l'ensemble des variables considérées dans l'analyse) et hétérogènes entre eux (les individus d'un groupe différent des individus des autres groupes), amenant à la construction d'une typologie des profils. Cette typologie est bien évidemment "idéal-typique". Autrement dit, un jeune peut s'identifier à un groupe, mais ne se reconnaîtra sans doute pas dans tous les éléments (activités, loisirs, goûts, sexe, âge, etc.) qui constituent ce groupe. Toutefois, ces résultats pourraient être vus comme un "bon résumé" de la façon dont les jeunes pratiquent la culture/les loisirs.

<sup>3</sup> Dans le Brabant wallon, il n'existe pas d'école classée dans la catégorie "ISE bas", pour le niveau primaire et le niveau secondaire, et aucune école n'est classée dans cette même catégorie en province du Luxembourg en secondaire.

<sup>4</sup> Hormis dans la province de Namur pour le volet 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire, où aucune école du niveau "ISE bas" n'a souhaité participer à l'enquête.

Dans une ACM et, par la suite, dans l'analyse de classification, certaines variables peuvent être intégrées en tant que variables "actives" et ainsi participer à la construction des axes et des profils et d'autres en tant que variables "illustratives" c'est-à-dire qu'elles ne participent pas à la construction des axes et des profils, mais sont tout de même projetées dans le même plan. Il est courant de ne pas inclure les variables relatives au profil sociodémographique (âge, sexe, informations sur le niveau socio-économique/culturel des répondants, etc.) des individus comme variables actives. Nous avons appliqué ce principe dans notre analyse : le niveau scolaire des jeunes (à savoir s'ils sont en 5<sup>e</sup> primaire, 6<sup>e</sup> primaire, 3<sup>e</sup> secondaire ou 4<sup>e</sup> secondaire), le sexe, les variables relatives au capital culturel, économique des familles, les variables relatives à la "co-activité", au contrôle parental par rapport aux écrans, etc., ont été projetés dans le plan en tant que variables illustratives. Cela signifie que les profils ont été créés à partir des loisirs et pratiques culturelles des jeunes et donc uniquement sur base du traitement des questionnaires remplis par ces derniers ; ce n'est qu'après avoir créé les groupes que nous avons cherché si certains profils étaient plutôt masculins ou féminins, plutôt de type "fin de primaire" ou "3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire" ou encore s'ils correspondaient plus à des jeunes issus de familles fortement dotées en capital économique et/ou culturel à partir des questionnaires remplis par les jeunes ou par leurs parents.

De cette manière, le fait que 27 % des parents n'aient pas complété de questionnaire n'a pas posé problème dans la construction des axes et, par la suite, des groupes, puisque nous avons uniquement pris en compte les données récoltées au travers des questionnaires complétés par les jeunes dans cette construction. Cependant, dans un second temps, cela a sans doute eu des conséquences sur la description des groupes selon les variables illustratives.

En outre, nous pouvons émettre l'hypothèse que les parents n'ayant pas rempli le questionnaire sont des parents moins proches de l'institution scolaire et peut-être donc issus de familles moins dotées en capital culturel. Si c'est le cas, nous perdons d'autant plus de la finesse, du point de vue de ces variables relatives au milieu socio-culturel et économique des familles, dans le descriptif des six groupes. Ceci constitue certainement une des limites de notre approche. Toutefois, rappelons que nous disposons de données pour l'ensemble des jeunes au sujet de leur milieu d'appartenance grâce aux questions "proxy".

Après avoir construit nos six groupes, nous avons réalisé des tableaux croisés et des tests du khi-carré<sup>5</sup> entre la variable "groupe d'appartenance" et différentes variables (activités culturelles, variables relatives au capital culturel et économique des familles, variables de co-activité, etc.). Ainsi, les liens que nous mettons en avant relèvent uniquement de tests qui se sont révélés statistiquement significatifs.

<sup>5</sup> Les tests du Khi<sup>2</sup> (d'indépendance) permettent d'analyser les relations (ou le manque de relations) entre des variables nominales/qualitatives, ici la variable "groupe d'appartenance" et une série d'autres variables.



## II. Résultats

### II.1. Les 3 axes dégagés

L'analyse réalisée permet de dégager trois axes (ou, plus précisément, au-delà de ces trois axes, nous n'arrivons plus à donner du sens aux axes) autour desquels les pratiques et goûts culturels des jeunes inscrits en 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire ou 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire dans une école située en FW-B s'articulent :

- Sur la première dimension s'opposent, d'une part, la possession/l'utilisation de multiples écrans (GSM, jeux vidéo, etc.), une consommation élevée de musique (surtout de rap, hip hop, rnb), la non-fréquentation des institutions culturelles, l'absence de pratiques (et goût) de lecture (excepté les commentaires sur Internet, les blogs, etc.), le fait de ne jamais jouer à des jeux de société (et une absence de goût pour ces types de jeux), le fait de ne jamais développer d'activités créatives, le fait de passer beaucoup de temps en dehors de chez soi (pour jouer, flâner, discuter, etc.) et, d'autre part, le fait de posséder peu d'écrans et de ne pas/peu les utiliser, l'exercice d'activités créatives, la pratique de la lecture, la fréquentation des institutions culturelles, l'inscription dans un mouvement de jeunesse, le fait de ne pas passer beaucoup de temps en dehors de chez soi (pour jouer, flâner, discuter, etc.).
- La seconde dimension oppose la possession de beaucoup d'écrans et le fait de jouer (et d'aimer jouer) fréquemment sur des consoles de jeux vidéo à peu de possession d'écrans et à une orientation de l'utilisation des écrans vers les GSM, tablettes et ordinateurs (avec beaucoup d'activités de type écoute de musiques ou partage de photos, vidéos, etc.). Au niveau des autres pratiques, les premières activités (possession de beaucoup d'écrans et utilisation fréquente des jeux vidéo) vont de pair avec le fait de ne pas fréquenter les institutions culturelles (même le cinéma) et de ne pas lire de journaux, de magazines, de commentaires sur Facebook, de blogs, sur Internet alors que les secondes activités (activités sur écrans plus tournées vers les GSM/tablettes et ordinateurs) sont associées à une fréquentation (même si modeste) de la bibliothèque, des concerts, des spectacles, etc. et à des pratiques de lecture (des journaux, magazines, livres, des commentaires, blogs, etc. sur Internet).
- Enfin, la dernière dimension oppose la participation à des activités culturelles (fréquentation des institutions culturelles, activités créatives, activités de lecture, pratique des jeux de société, pratique sportive, écoute fréquente de la musique, etc.) et les pratiques numériques (utilisation d'ordinateur, de console de jeux, etc.) à la non-participation à des activités culturelles et au fait de ne presque pas avoir de pratiques sur ordinateur/tablette, console de jeux, etc.

Comme nous l'avons expliqué dans la partie méthodologique, les axes sont construits uniquement sur base des variables relatives aux pratiques culturelles et aux loisirs (les variables "actives" dans l'analyse). Toutefois, nous pouvons dans un second temps, projeter, dans le plan formé par les axes, les variables illustratives relatives à l'âge, au sexe, à l'origine socioculturelle des jeunes, etc. Cela nous permet de compléter la description des axes :

- Le premier axe semble, au niveau des variables illustratives, refléter des différences d'âge. En effet, les jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire correspondent davantage aux gros consommateurs d'écrans, de musiques, etc. mais développant peu d'autres activités de loisir, alors que les jeunes de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire correspondent plus à ceux qui ne consomment pas beaucoup d'écrans et ne passent pas beaucoup de temps dehors pour jouer, flâner, discuter, etc. mais fréquentent les institutions culturelles, jouent à des jeux de société, ont des activités créatives, lisent des livres, etc. Comme nous l'avons mentionné dans un article précédent (De Wilde et Van Campenhoudt, 2019, p. 19), certaines activités sont davantage liées à l'enfance (activités créatives, fréquentation de spectacles, etc.) et déclinent pour évoluer vers d'autres contenus et loisirs au fil du temps (notamment des pratiques numériques).

- La seconde dimension semble liée à des divisions relativement "classiques" dans la littérature entre les pratiques culturelles et de loisirs des filles et des garçons. Effectivement, il est courant, dans les études sur le sujet (De Wilde et Van Campenhoudt, 2019, p. 19; Détrez, 2017, etc.), de relever que les filles ont tendance à plus fréquenter que les garçons les institutions culturelles, à plus lire, à avoir des pratiques numériques plus tournées vers la tablette, le GSM ou l'ordinateur alors que les garçons ont des pratiques numériques plus tournées vers les jeux vidéo.

- Enfin, le dernier axe qui oppose la participation culturelle à la non-participation reflète, en partie, des différences de milieu socioculturel chez les jeunes. Ce résultat est également un classique de la littérature en sociologie. En effet, depuis Bourdieu (1979b), nous savons que les pratiques culturelles, les loisirs des individus sont définis par leurs conditions sociales.

Ainsi, même si nous avons fait le choix de ne pas mêler les variables sociodémographiques à la construction des axes et de les construire uniquement à partir des variables relatives aux loisirs et aux pratiques et goûts culturels, nous observons d'ores et déjà que ces pratiques, loisirs et goûts se différencient selon certaines variables sociodémographiques. La typologie des profils que nous allons présenter va permettre d'affiner ce résultat. Plus précisément, les trois dimensions et leurs liens avec les variables sociodémographiques vont se retrouver, s'entremêler de différentes manières dans les six profils qui vont être présentés.

## II.2. Une typologie en six groupes

Avant de présenter les six groupes dégagés par notre analyse, rappelons que l'ACM fonctionne par sous/sur-représentation. Donc si un groupe a tendance à ne pas avoir telle ou telle pratique, cela ne signifie pas qu'aucun membre du groupe ne pratique cette activité ou que dans les autres groupes tout le monde pratique cette activité, mais bien que les personnes appartenant à ce groupe sont proportionnellement moins nombreuses par rapport aux personnes d'autres groupes à la pratiquer.

Nous commencerons par présenter le groupe qui rassemble le plus d'individus (291) pour finir par celui qui en inclut le moins (73). Par ailleurs, chaque groupe sera présenté en deux temps. Dans un premier temps, nous nous pencherons sur les variables "actives" (les pratiques culturelles, les loisirs et les goûts en matière cultu-

relle). Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons aux liens entre les groupes et les variables illustratives.

Cette présentation sera elle-même divisée en deux: tout d'abord, nous donnerons des informations sur le sexe et l'âge (le niveau scolaire) des jeunes du groupe pour nous pencher ensuite sur les variables liées au capital culturel et économique. Nous aborderons ensuite toutes les variables relatives à la co-activité (avec les parents, les frères/sœurs ou la famille), le contrôle des écrans de la part des parents, les pratiques culturelles et loisirs de l'entourage, ou encore, les valeurs de l'entourage en matière de loisirs/pratiques culturelles (par exemple, la lecture est-elle considérée comme importante pour le bon développement de l'enfant par son entourage?).

En fin de publication, nous joignons trois tableaux qui permettent de comparer, de manière plus visuelle et synthétique, les différents groupes sur base de plusieurs activités culturelles, du sexe et du niveau scolaire (se trouvent-ils en primaire ou en secondaire?) et des variables relatives au capital culturel/économique des familles. Nous conseillons donc de lire le descriptif des 6 profils qui suit en ayant ces tableaux récapitulatifs sous les yeux.

La description des six profils est ensuite suivie d'une synthèse.

## II. 2. 1. Le premier groupe

### Pratiques et goûts culturels

Le premier groupe qui représente 23 % de la population (n = 291) rassemble, plus que dans les autres groupes, des jeunes qui ont tendance à utiliser un GSM tous les jours. En effet, c'est le cas pour 97 % d'entre eux, contre 84 à 91 % dans les autres groupes. Il s'agit aussi de jeunes qui ont tendance, toutes les semaines, à partager sur Internet des vidéos, des photos. Plus précisément, 51 % d'entre eux déclarent partager toutes les semaines sur Internet des photos/vidéos qu'ils ont réalisées. Ce pourcentage est similaire dans le groupe 6. Mais il s'élève à 40 % dans le groupe 2, 37 % dans le groupe 3 et retombe à 4 % dans le groupe 4 et 6 % dans le groupe 5. Par contre, il s'agit de jeunes qui n'utilisent jamais (ou rarement) les jeux vidéo<sup>6</sup> et qui, en général, n'ont pas de TV dans la chambre ni de console de jeux.

Les jeunes de ce groupe ont également tendance à aller "quelques fois par an" voir un spectacle, à jouer "quelques fois par mois" à des jeux de société, et à lire des livres ou BD et des journaux sur écran "quelques fois par mois". Cependant, leur préférence de lecture va plutôt vers les informations et commentaires sur Internet (Facebook, forums, blogs, etc.). Lorsqu'on leur demande ce qu'ils feraient un mercredi après-midi s'ils pouvaient faire ce qu'ils souhaitent pour s'occuper, ils ont tendance à répondre "aller sur les réseaux sociaux" ou "regarder la télévision".

Par contre, les jeunes de ce groupe ne développent, en général, pas d'activité créative (ils sont, par exemple, 3 % à déclarer avoir des activités créatives telles que le dessin, le bricolage, la peinture, etc. tous les jours).

<sup>6</sup> Seulement 5 % d'entre eux déclarent jouer à des jeux vidéo tous les jours, contre 10 à 55 % des membres des autres groupes.

### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

Les filles (82 % contre 49 % de l'échantillon) ainsi que le niveau 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire (86 % contre 53 % de l'échantillon) sont surreprésentés dans ce groupe.

Au niveau du capital culturel et économique, on observe que les jeunes de ce groupe se situent dans la moyenne par rapport à l'échantillon total<sup>7</sup>: on ne constate donc pas de spécificités marquantes liées à ces questions pour le groupe, ce qui signifie que l'on retrouve différents types de profils socioéconomiques/culturels au niveau des jeunes composant ce groupe.

### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

Les jeunes qui écoutent de la musique avec leurs proches sont surreprésentés dans ce groupe: 43 % le font souvent avec leurs frères/sœurs (contre 37 % pour l'ensemble des jeunes), et, surtout, 60 % écoutent fréquemment de la musique avec leurs amis (contre 43 % pour l'ensemble des jeunes). Si l'écoute de musique avec les parents se fait de façon moins régulière, 70,5 % des jeunes de ce groupe affirment partager au moins de temps en temps cette activité avec leurs parents (contre 59 % pour l'ensemble des jeunes).

61 % des jeunes de ce groupe affirment également que les personnes avec qui ils discutent le plus souvent de musique sont leurs amis (50 % lorsque l'on considère l'échantillon total).

Comme on pouvait s'y attendre au vu de leur faible utilisation des jeux vidéo, ils se distinguent inversement des autres groupes sur ce point en termes de co-activité: ils sont 72 % à ne jamais jouer avec leur(s) parents ou beaux-parents (contre 64 % pour l'ensemble des jeunes), 38 % à ne jamais jouer avec la fratrie (contre 31 % pour l'ensemble des jeunes), et 53 % à ne jamais jouer à ce type de jeux avec des ami(e)s (contre 32,5 % pour notre échantillon). Par ailleurs, 60 % d'entre eux affirment ne jamais parler de jeux vidéo avec d'autres personnes, qu'elles soient proches ou non (contre 31 % pour l'ensemble des jeunes).

Il s'agit également de l'un des groupes (avec le groupe 2) comportant la proportion la plus importante de jeunes qui ne lisent jamais de livres/BD/mangas avec d'autres personnes, qu'il s'agisse de la famille (parents/fratrie) ou des amis. Les parents sont, par ailleurs, relativement nombreux à mettre en avant qu'ils ne pratiquent jamais ou rarement les activités suivantes avec leurs enfants: jeux de société (54 % contre 43 % pour l'ensemble des parents), jeux vidéo (90 % contre 82 % pour l'ensemble des parents), et lecture ou propositions de lectures (50 % contre 37 % pour l'ensemble des parents).

En outre, nous observons, dans ce groupe, un plus faible niveau de contrôle par les parents au niveau des pratiques analysées par rapport aux autres groupes (mis

<sup>7</sup> Sur base des données récoltées auprès des parents, on note notamment que 52 % des jeunes ont un père qui a un diplôme de l'enseignement supérieur (50 % pour l'échantillon total) et 63 % d'entre eux ont une mère qui a ce niveau de diplôme (60 % pour l'échantillon total). Les données récoltées auprès des jeunes via les variables "proxy" vont dans le même sens; on constate, par exemple, que 82 % des jeunes sont partis au moins une semaine en vacances sur l'année écoulée avec leur famille, ce qui correspond exactement au taux moyen pour l'ensemble des jeunes interrogés. Ils sont aussi 66 % à affirmer avoir beaucoup de livres/BD/mangas à la maison (65 % pour l'échantillon total) et 57 % d'entre eux déclarent avoir beaucoup de jeux de société à la maison (60 % pour l'échantillon total).

à part pour le groupe 2, comme nous le verrons plus loin) : 84 % des jeunes de ce groupe affirment pouvoir écouter tout genre de musique (contre 74 % au total), et 83 % déclarent ne pas du tout être limités dans le temps consacré à cette activité (contre 72 % au total), 55 % peuvent utiliser leur GSM/smartphone aussi longtemps que souhaité (contre 47 % au total) et 46 % (contre 41 % au total) peuvent utiliser tablette/iPad/ordinateur de façon illimitée. Nous constatons, à l'inverse, des taux particulièrement faibles de jeunes au sein de ce groupe affirmant que leurs parents limitent "fortement" le temps passé à ces différentes activités.

Ils sont également proportionnellement plus nombreux que dans les autres groupes (hormis le groupe 2 toujours, où cela concerne 49 % d'entre eux) à affirmer que leurs parents ne les empêchent jamais de faire autre chose avant d'avoir terminé leurs devoirs : 46 % contre 22 à 38 % dans les autres groupes.

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui :

- ont tendance à utiliser un GSM tous les jours et à partager des vidéos ou photos sur Internet toutes les semaines ;
- ont tendance à ne pas (ou à peu) jouer aux jeux vidéo ;
- ont un goût pour la lecture sur Internet (Facebook, blogs, forums, etc.) ;
- aiment aller sur les réseaux sociaux et regarder la télévision ;
- développent particulièrement peu d'activités créatives.

Les filles ainsi que le niveau 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire sont surreprésentés dans ce groupe. La co-activité est relativement importante avec la famille, mais surtout les amis, et elle concerne essentiellement la musique. Les pratiques partagées liées aux jeux vidéo sont, par contre, moins développées chez les jeunes qui composent ce groupe. Le contrôle parental par rapport aux écrans, à la musique écoutée, etc. est moins marqué dans ce groupe.

Pour résumer ces informations, nous avons décidé d'appeler ce groupe **"Les connectés à tendance sociale"**.

## II. 2. 2. Le deuxième groupe

### Pratiques et goûts culturels

Le second groupe qui rassemble 21 % de la population (n = 267) réunit également des jeunes qui passent beaucoup de temps sur les écrans. Mais ici, ce sont surtout les jeux vidéo qui sont concernés : ces jeunes ont tendance à posséder des consoles de jeux vidéo fixes dans leur chambre, à posséder une télévision dans leur chambre, à jouer à des jeux vidéo tous les jours, à aimer les jeux de tir, de guerre, etc. Plus précisément, 55 % des membres de ce groupe déclarent jouer aux jeux vidéo tous les jours, contre 5 à 47 % dans les autres groupes. Lorsqu'on leur demande ce qu'ils feraient un mercredi après-midi s'ils pouvaient faire ce qu'ils souhaitent pour s'occuper, ils ont tendance à répondre "jouer à des jeux vidéo". Il en est de même pour les soirées en famille.

Ils ont également tendance à posséder un ordinateur personnel et un GSM et à utiliser fréquemment un ordinateur, une tablette ou un iPad. Plus précisément, 49 % d'entre eux déclarent utiliser un ordinateur/iPad/tablette tous les jours alors que ce pour-

centage s'élève à 37 % dans l'échantillon total. 87 % d'entre eux déclarent également écouter de la musique tous les jours, ce pourcentage s'élevant à 67 % dans l'échantillon global. Par contre, ils déclarent, plus que les autres groupes, ne pas fréquenter la bibliothèque, ne jamais lire de livres ou BD ou mangas, ne jamais lire non plus de journaux ou magazines, ne pas aimer lire, ne jamais jouer à des jeux de société, ne pas avoir d'activité créative telle que le dessin, le bricolage, la peinture, etc., ne pas fréquenter les salles de spectacles, les expositions, les musées, etc.

#### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

Au niveau des variables illustratives, les garçons sont surreprésentés dans ce groupe (80,5 % contre 51 % de l'échantillon) ainsi que le niveau 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire (71 % contre 53 % de l'échantillon).

Une surreprésentation de jeunes dont les parents ont des niveaux de diplômes peu élevés peut également être constatée: 63 % d'entre eux ont un père qui a, au maximum, un niveau de diplôme de secondaire (contre 50 % au total), 50 % d'entre eux ont une mère qui a atteint, au maximum, ce même niveau de diplôme (contre 40 % au total), et ils sont 42 % (contre 29 % au total) à avoir deux parents qui ont au maximum un diplôme de secondaire.

Il s'agit, par ailleurs, du groupe où les parents sont proportionnellement plus nombreux que dans les cinq autres groupes à affirmer ne pas avoir beaucoup, voire pas du tout, de livres/BD/mangas à la maison (57 % contre 31 % au total), de même que des jeux de société (56 % contre 36 % au total).

#### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

Dans ce groupe, la co-activité semble être importante au niveau de l'utilisation des jeux vidéo, et ce, particulièrement avec les pairs: 52 % d'entre eux jouent souvent à des jeux vidéo avec des amis (contre 29 % dans l'échantillon global), 55 % jouent en réseau avec des personnes jamais rencontrées auparavant (contre 27 % au total); et 24,5 % y jouent souvent avec leurs frères/sœurs (contre 19 % au total). On observe également que les jeunes de ce groupe sont nombreux à écouter souvent de la musique avec leurs amis (60,5 % contre 43 % dans l'échantillon global) et à en discuter le plus souvent avec eux (62 % contre 50 % au total). Par contre, les jeunes qui ne pratiquent jamais d'activité avec leurs parents, que ce soit au niveau des jeux (société/vidéo), de la musique ou encore de la lecture, sont surreprésentés dans ce groupe.

L'analyse des données récoltées auprès des parents révèle qu'il s'agit du groupe comportant un nombre plus élevé de parents qui affirment que les pratiques liées à l'écoute de la musique, aux jeux de société ou encore à la lecture de livres sont peu, voire pas du tout, importantes au niveau de l'entourage familial. Ils sont également plus nombreux que dans les autres groupes à affirmer ne jamais ou très peu jouer à des jeux de société avec leurs enfants (58,5 % contre 43 % au total) et lire des livres aux enfants ou leur en proposer (26 % "jamais" et 36 % "rarement", contre respectivement 12 % et 25 % pour l'ensemble des parents). Par ailleurs, un nombre plus important de parents de jeunes de ce groupe affirment ne jamais jouer aux jeux vidéo avec leurs enfants: 58 % contre 52 % dans l'échantillon global.

Enfin, dans ce groupe, les jeunes qui déclarent ne pas avoir de contrôle de la part de leurs parents au niveau de l'ensemble des pratiques investiguées sont surreprésentés : au niveau du temps passé sur les jeux vidéo (54 % contre 31 % pour l'ensemble de l'échantillon), du choix des jeux vidéo (75 % contre 50 %), du temps passé à regarder la télévision (75 % contre 54 %), du temps passé à écouter de la musique (85 % contre 72 %), du choix de musique (81 % contre 74 %), du temps passé à utiliser un GSM/smartphone (74 % contre 47 %), du temps passé à utiliser tablette/ordinateur et/ou iPad (65 % contre 41 %). De la même manière, les jeunes du groupe 2 mentionnent davantage que les autres groupes ne pas avoir de contrôle de la part de leurs parents sur les activités qu'ils font avant que les devoirs soient achevés (49 % contre 37 % pour l'échantillon total).

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui ont tendance à :

- développer (et à aimer) les activités sur jeux vidéo et à utiliser fréquemment un ordinateur/tablette/iPad ;
- écouter tous les jours de la musique ;
- ne pas lire, ne pas fréquenter la bibliothèque, ne pas jouer à des jeux de société, ne pas fréquenter les salles de spectacles, expositions, musées, etc., et à ne pas avoir d'activités créatives.

Les garçons, les jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire ainsi que ceux dont les parents ont des niveaux de diplômes peu élevés sont surreprésentés dans ce groupe.

Dans ce groupe, la co-activité semble être importante avec les pairs. Ceci concerne la musique, mais avant tout, les jeux vidéo. Par contre, il y a peu de co-activités avec les parents, que ce soit au niveau de la lecture, des jeux de société, des jeux vidéo, etc. Le contrôle parental face à l'utilisation des écrans semble par ailleurs très faible dans ce groupe.

Pour résumer ces informations, nous avons décidé d'appeler ce groupe **“Les connectés à tendance ludique”**.

## II. 2. 3. Le troisième groupe

### Pratiques et goûts culturels

Le troisième groupe qui concerne 18 % de la population (n = 222) réunit plutôt des jeunes qui lisent souvent des livres, BD ou mangas sur papier et sur écran et qui lisent parfois des journaux ou magazines. Plus précisément, 21 % d'entre eux déclarent lire une ou plusieurs fois par semaine des journaux ou des magazines sur papier, contre 14 % dans l'échantillon global. Leur préférence en matière de lecture va plutôt vers les mangas.

Il s'agit également de jeunes qui ont tendance à fréquenter plus de 2/3 fois par an le cinéma (78 %, contre 41 à 65 % dans les autres groupes). Leur fréquentation des musées/expositions, des concerts et des spectacles est, en général, un peu plus élevée que dans l'échantillon global.

Comme le groupe 2, il s'agit d'une classe qui a plutôt tendance à jouer à des jeux vidéo : 45 % d'entre eux déclarent jouer à des jeux vidéo tous les jours, contre 30 % dans l'échantillon global. D'ailleurs, lorsqu'on leur demande ce qu'ils feraient un mer-

credi après-midi s'ils pouvaient faire ce qu'ils souhaitent pour s'occuper, ils répondent plutôt "jouer à des jeux vidéo", comme les jeunes du groupe 2. Cependant, leur choix pour une soirée en famille diffère : pour un tel moment, ils choisiraient plutôt de regarder la télévision, un film ou une série. Il s'agit d'ailleurs du groupe qui déclare le plus regarder des films, séries ou dessins animés tous les jours (65 %, contre 43 % dans l'échantillon global). Par ailleurs, 51 % d'entre eux déclarent utiliser une tablette, un ordinateur ou un iPad tous les jours alors que ce pourcentage s'élève à 37 % dans l'échantillon total. Il s'agit également du groupe qui déclare le plus pratiquer une activité physique au moins une fois par semaine (82 %, contre 70 % dans l'échantillon global).

#### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

En termes de variables illustratives, les garçons (60 %, contre 51 % dans l'échantillon global) ainsi que le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire (58 %, contre 47 % dans l'échantillon total) sont surreprésentés dans ce groupe.

On ne constate pas d'importantes différences par rapport à l'ensemble de l'échantillon sur les variables liées aux diplômes des parents. Par exemple, 38 % des jeunes de ce groupe ont deux parents diplômés du supérieur, contre 39 % pour l'ensemble des jeunes. De même, on observe, dans ce groupe, une proportion de pères "en emploi" proche de la moyenne (96,5 % de ces jeunes ont un père qui a un emploi, contre 95 % au total) et une proportion un petit peu plus importante du côté des mères : 85 % des mères de ces jeunes ont un emploi, contre 80 % au total.

Par ailleurs, une part un peu plus importante de jeunes dans ce groupe sont partis au moins une semaine en vacances sur l'année écoulée : cela concerne 87 % contre 82 % pour l'ensemble de l'échantillon.

Enfin, nous retrouvons, au sein de ce groupe (tout comme dans le groupe 5 comme nous le verrons plus loin), une plus grande proportion de jeunes qui affirment avoir beaucoup de livres/bd/mangas à la maison<sup>8</sup> ainsi que de nombreux jeux de société<sup>9</sup>.

#### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

Ce groupe est composé de jeunes qui affirment davantage partager des activités liées à la musique et aux jeux avec leurs proches. Par conséquent, ils sont sous-représentés dans la modalité "jamais" des activités interrogées sous l'angle de la co-activité : 13 % d'entre eux n'écoutent jamais de musique avec la fratrie (contre 20 % au total) et 12 % (contre 17,5 % au total) ne le font jamais avec leurs amis. Ils sont 23 % (contre 34 % au total) à ne jamais jouer à des jeux de société avec leurs parents, 23 % d'entre eux n'y jouent jamais avec la fratrie (contre 28 % au total) et 39 % déclarent ne jamais y jouer avec leurs amis (contre 50 % au total). En ce qui concerne les jeux vidéo, 57 % affirment ne jamais y jouer avec leurs parents (contre 64 % au total), 20 % n'y jouent jamais avec leurs frères/sœurs (contre 31 % au total) et 17 % d'entre eux n'y jouent jamais avec leurs amis (contre 32,5 % au total). À l'inverse, les jeunes qui mentionnent la pratique régulière ("souvent") des jeux vidéo avec leurs amis (43 % contre 29 % pour l'ensemble des jeunes) sont surreprésentés ici.

<sup>8</sup> 78 % contre 66 % dans le 1<sup>er</sup> groupe, 38 % dans le 2<sup>e</sup>, 59 % dans le 4<sup>e</sup>, 86 % dans le 5<sup>e</sup> et 66 % dans le 6<sup>e</sup>.

<sup>9</sup> 70 % contre 57 % dans le 1<sup>er</sup>, 37,5 % dans le 2<sup>e</sup>, 59 % dans le 4<sup>e</sup>, 81 % dans le 5<sup>e</sup> et 59 % dans le 6<sup>e</sup>.



Les amis sont également le plus souvent les interlocuteurs privilégiés des jeunes pour parler de jeux vidéo (56 % affirment qu'ils en discutent le plus souvent avec leurs amis, contre 42,5 % pour l'ensemble de l'échantillon), mais également pour parler de musique (59 % contre 50 % pour l'ensemble) ou encore de livres/BD/mangas (30 % contre 20 % pour l'ensemble).

Au niveau du contrôle exercé par les parents sur les pratiques des jeunes, un contrôle plus important dans l'utilisation des jeux vidéo est à souligner: 44 % des jeunes indiquent que leurs parents leur interdisent de jouer à certains jeux vidéo (contre 33 % pour l'ensemble de l'échantillon) et 11,5 % vont jusqu'à affirmer que cette restriction est fréquente ("souvent"), contre 8,5 % pour l'ensemble des jeunes). En termes de durée, ils sont proportionnellement un peu plus nombreux à déclarer que leurs parents limitent au moins un peu le temps passé à cette activité (67 % contre 52 % au total).

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui ont tendance à :

- lire souvent des livres, BD ou mangas ainsi que parfois des journaux ou magazines, même si leur préférence va plutôt aux mangas ;
- à fréquenter de temps en temps les institutions culturelles ;
- à beaucoup jouer aux jeux vidéo et regarder des films, séries ou dessins animés ;
- à pratiquer régulièrement un sport.

Les garçons et le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire sont surreprésentés dans ce groupe.

Les niveaux de diplômes des parents des jeunes composant ce groupe sont proches de la moyenne mais nous retrouvons une proportion un peu plus importante de jeunes dont les familles sont dotées en capital culturel objectivé<sup>10</sup> (livres, BD, mangas, jeux de société, etc.).

Au niveau du capital socioéconomique, la plupart des résultats correspondent à la moyenne de l'échantillon<sup>11</sup> mais avec tout de même une proportion un peu plus importante de jeunes qui affirment être partis en vacances l'an dernier et de jeunes dont la mère est en emploi.

Enfin, ce groupe se démarque par une certaine co-activité à la fois avec les pairs et la famille dans différents types d'activité, même si ces pratiques ne sont pas forcément régulières. On observe, en outre, une proportion plus importante de jeunes qui jouent de façon fréquente aux jeux vidéo avec leurs amis. Les amis représentent d'ailleurs les interlocuteurs privilégiés pour une plus grande proportion de jeunes dans ce groupe, pour des discussions sur les jeux vidéo, la musique, ou encore la lecture de livres/BD/mangas. Enfin, le contrôle parental est plus important que dans les groupes précédents en matière de jeux vidéo.

Pour résumer ces informations et marquer le fait que ce groupe pratique différentes activités, tout en étant globalement moins investi que les groupes 5 (sauf, comme nous le verrons, en ce qui concerne les pratiques "connectées") et 6 (en termes de fréquence des activités, mais aussi du nombre d'activités différentes), nous appellerons ce groupe "**Les éclectiques**" (alors que pour les groupes 5 et 6 nous soulignerons plutôt l'investissement dans les pratiques tant en nombre qu'en fréquence).

<sup>10</sup> Le capital culturel objectivé correspond au capital culturel qui s'exprime sous la forme de supports matériels (livres, dictionnaires, tableaux, etc.) (Bourdieu, 1979a).

<sup>11</sup> Notamment sur les variables suivantes : chambre partagée ou non, situation d'emploi du père, estimation de la situation financière par les parents, nombre d'adultes contribuant financièrement à l'éducation des enfants.

## II. 2. 4. Le quatrième groupe

### Pratiques et goûts culturels

Le quatrième groupe qui représente 15 % de la population (n = 191) rassemble des jeunes qui ont, en général, moins de pratiques que les autres. Leur fréquentation des institutions culturelles est faible, excepté pour le cinéma. Cependant, même pour le cinéma, leur taux de fréquentation est peu élevé (41 % d'entre eux déclarent y aller plus que 2-3 fois par an), en comparaison au taux de fréquentation de l'ensemble des jeunes interrogés (qui s'élève à 61 %).

Il s'agit plutôt de jeunes qui ne lisent pas ou peu et qui n'ont pas/peu d'activités créatives. Il s'agit également du groupe qui déclare le moins avoir une pratique physique toutes les semaines (60 %, contre 70 % dans l'échantillon global). De manière générale, leurs pratiques sont moins fréquentes que dans les autres groupes : ils écoutent parfois de la musique, ils lisent parfois des livres/BD/mangas, ils utilisent parfois le GSM, ils regardent parfois des films, séries ou dessins animés. La seule pratique investiguée pour laquelle leur pourcentage est significativement plus élevé que dans l'échantillon global concerne les jeux vidéo : 35 % d'entre eux déclarent jouer aux jeux vidéo tous les jours, contre 30 % dans l'échantillon global. Cependant, ce pourcentage est moins élevé que dans les groupes 2 et 3.

### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

Au niveau des variables illustratives, les garçons (69 %, contre 51 % de l'échantillon) ainsi que le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire (64 %, contre 47 % de l'échantillon) sont surreprésentés dans ce groupe. En cela, les jeunes de ce groupe ressemblent au groupe 3. Toutefois, les jeunes de ce groupe-ci semblent être issus de familles un peu moins dotées en termes de capitaux culturel et économique et, comme nous le verrons au point suivant, ce sont des jeunes qui développent moins d'activités avec leurs amis ou leur famille.

Ainsi, au niveau du capital culturel et économique, il y a, dans ce groupe, une surreprésentation de jeunes dont le père a un niveau de diplôme peu élevé : 12 % d'entre eux ont un père qui a, au maximum, un niveau de diplôme de primaire (voire aucun diplôme) (contre 7 % dans l'échantillon global) et 52 % (contre 43 % dans l'échantillon total) ont un père qui a obtenu, au maximum, un diplôme du niveau secondaire. Ce constat est également valable pour le niveau de diplôme des mères, mais dans une moins grande mesure : notons que si 36 % de ces jeunes ont un père ayant obtenu un diplôme de l'enseignement supérieur (contre 49 % au total), 56 % d'entre eux ont une mère diplômée du supérieur (contre 60 % pour l'échantillon total).

En outre, on retrouve dans ce groupe un nombre plus important de jeunes qui affirment ne pas être partis en vacances au cours de l'année précédente (26 %, contre 18 % pour l'ensemble de l'échantillon) et qui ont une chambre partagée (cela concerne 30 % d'entre eux, contre 22,5 % pour l'ensemble des jeunes). Une proportion un peu plus importante de parents déclare, dans ce groupe, que la famille est dans une situation difficile et doit "parfois", voire "souvent", se priver (33 %, contre 25 % pour l'échantillon total).

Enfin, il y a, dans ce groupe, un nombre plus important de jeunes dont les parents sont locataires de leur logement : 30 % contre 24 % pour l'ensemble de l'échantillon.

#### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

Les jeunes qui affirment ne jamais écouter de musique avec leurs proches (parents, fratrie, amis) sont surreprésentés. 45 % d'entre eux indiquent d'ailleurs ne jamais parler de musique, avec qui que ce soit (contre 19 % pour l'échantillon total).

Les résultats de ce groupe pour les pratiques de co-activité liées aux jeux de société, aux jeux vidéo et à la lecture sont, par contre, proches de la moyenne, qu'il s'agisse de pratiques avec les pairs, les frères et sœurs ou les parents.

Si l'on note un peu plus de contrôle parental au niveau des jeux vidéo (fréquence et types de jeux) dans ce groupe (que dans l'échantillon total), on constate surtout que les jeunes de ce groupe affirment être moins concernés par les questions de contrôle liées à l'écoute de la musique, des choix de musique, de l'utilisation de tablette/iPad/ordinateur et de GSM. Nous pouvons émettre l'hypothèse que ces résultats cachent en fait un goût moins affirmé pour l'écoute de la musique ainsi qu'un accès plus limité à des outils technologiques (pour le dire rapidement, le contrôle n'est pas nécessaire si les jeunes ne pratiquent pas l'activité).

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui ont :

- moins de pratiques que les autres, que ce soit en termes de sorties vers des lieux culturels, de lecture, de sport, d'activités créatives, etc.
- tendance à plus jouer aux jeux vidéo par rapport à la moyenne de l'échantillon (mais moins que les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> groupes).

Les garçons ainsi que le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire sont surreprésentés dans ce groupe. Nous constatons également une surreprésentation de jeunes issus de ménages que l'on pourrait qualifier comme plus faiblement dotés en capital culturel et économique.

Les résultats de ce groupe sur les variables de co-activité avec les pairs, les frères et sœurs ou les parents concernant les pratiques de lecture, jeux de société et jeux vidéo sont dans la moyenne. Ils sont, par contre, moins nombreux par rapport aux autres groupes à écouter de la musique avec leurs proches. Le contrôle parental est légèrement plus important par rapport à l'ensemble des jeunes pour l'utilisation de jeux vidéo.

Pour résumer ces informations, nous avons décidé d'appeler ce groupe **“Les peu impliqués”**.

## II. 2. 5. Le cinquième groupe

#### Pratiques et goûts culturels

Le cinquième groupe, qui rassemble 17 % de la population (n = 219) rassemble des jeunes qui ont peu de pratiques sur écran en comparaison des autres groupes : 46 % d'entre eux possèdent un GSM (contre 81 % dans l'échantillon global), 19 % d'entre eux utilisent un GSM tous les jours (contre 67 % dans l'échantillon global), leur utilisation de tablette/ordinateur/iPad est plus faible que dans les autres groupes (19 %

d'entre eux déclarent en utiliser un tous les jours, contre 37 % dans l'échantillon total), presque aucun d'entre eux ne lit des commentaires sur Internet, des informations sur des forums, blogs, etc. et ne partage des vidéos, photos, etc. sur Internet, 10 % d'entre eux déclarent jouer à des jeux vidéo tous les jours, contre 30 % dans l'échantillon global, etc.

Par contre, ils développent beaucoup d'autres loisirs et pratiques culturelles : ils sont nombreux à déclarer lire tous les jours (ils ont, généralement, une préférence pour les livres. Mais ils lisent aussi des journaux, magazines, BD, etc.), ils sont plus nombreux que dans les autres groupes – excepté le groupe 6 – à déclarer fréquenter souvent la bibliothèque (23 %, contre 0 à 8 %), à pratiquer le chant/la musique (38 %, contre 10 à 24 %), à jouer une ou plusieurs fois par semaine à des jeux de société (45 %, contre 3 à 26 %). Ils sont plus que les autres inscrits dans un mouvement de jeunesse (28 % d'entre eux, contre 10 à 23 % dans les autres groupes) et ils pratiquent souvent le sport (80 % d'entre eux déclarent avoir une activité sportive au moins une fois par semaine, contre 70 % de l'échantillon global).

Au niveau des institutions culturelles, ils ont plus que dans les autres groupes – excepté, à nouveau le groupe 6 – tendance à fréquenter les musées/expositions et à aller voir des spectacles. Par exemple, 23 % d'entre eux déclarent aller au musée ou voir des expositions plus de 2, 3 fois par an, contre une moyenne de 10 % pour l'échantillon global.

#### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

Au niveau des variables illustratives, les filles (67 %, contre 49 % de l'échantillon) ainsi que le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire (86 %, contre 47 % de l'échantillon) sont surreprésentés dans ce groupe.

Il s'agit également de jeunes qui sont, en général, issus d'un milieu où le capital culturel/économique est assez important. Par exemple, dans ce groupe, une plus grande part de jeunes ont des parents ayant fait des études supérieures : 65 % d'entre eux ont un père ayant fait des études supérieures (contre 50 % pour le total de l'échantillon), 76 % d'entre eux ont une mère qui a ce niveau de diplôme (contre 60 % dans le total de l'échantillon), et 54 % d'entre eux ont deux parents diplômés de l'enseignement supérieur (contre 39 % au total).

Il s'agit aussi du groupe pour lequel il y a une proportion plus importante de parents qui affirment que la famille vit confortablement, voire très confortablement, et ne doit pas regarder à ses dépenses (27 %, contre 19 % pour l'échantillon total), qui affirment posséder beaucoup de livres/BD/mangas (86 %, contre 65 % au total)<sup>12</sup> et de jeux de société à la maison (81 %, contre 60 % au total)<sup>13</sup> et qui sont propriétaires de leur logement (90 %, contre 76 % au total). Enfin, on y retrouve la proportion la plus importante de jeunes qui indiquent être partis en vacances au moins une semaine sur l'année écoulée (92 %, contre 82 % pour l'ensemble des jeunes interrogés).

<sup>12</sup> Cette information a aussi été relevée via le questionnaire complété par les jeunes.

<sup>13</sup> Cette information a aussi été relevée via le questionnaire complété par les jeunes.

### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

On observe, dans ce groupe, une proportion plus importante de jeunes qui affirment faire des activités avec leurs parents, et surtout, qui le font de façon régulière. Il s'agit principalement des activités liées à l'écoute de musique (35 % "souvent" et 40 % "parfois", contre 24 % et 35 % dans l'échantillon global), la lecture de livres/bd/mangas (10 % "souvent" et 28 % "parfois", contre 3 % et 11 % au total) et les jeux de société (21 % "souvent" et 62 % "parfois", contre 12 % et 45 % au total). Les proportions de jeunes qui affirment qu'ils discutent le plus souvent de musique et de jeux de société avec leurs parents (17 %, contre 9 % au total pour la musique, 21 %, contre 13 % au total pour les jeux de société, etc.) sont également plus élevées dans ce groupe.

Ils sont aussi plus nombreux à faire ces types d'activités avec leur(s) frère(s)/sœur(s). Les différences se marquent surtout au niveau des jeux de société et de la lecture. En effet, 30 % d'entre eux affirment jouer souvent à des jeux de société avec leur fratrie contre 16 % pour l'ensemble de l'échantillon (56 % le font parfois, contre 51 % pour l'ensemble des jeunes). Pour la lecture, 11 % d'entre eux déclarent souvent lire avec leurs frères/sœurs (contre 5 % pour l'ensemble des jeunes) et 36 % affirment le faire "parfois" (contre 18 % au total).

Les réponses apportées par les parents vont dans le même sens. Au niveau de la lecture, 20 % des parents (contre 7 % pour l'ensemble des parents) affirment lire ou proposer des livres tous les jours à leur enfant et 41 % affirment le faire de façon régulière (souvent, toutes les semaines) (contre 24 % pour l'ensemble des parents). Les parents font également écouter souvent de la musique qui leur plaît à leurs enfants : 60 % le font souvent, voire tous les jours (contre 50 % au total). Et ils sont proportionnellement plus nombreux que dans les autres groupes (hormis le groupe 6) à jouer à des jeux de société avec leur(s) enfant(s) régulièrement (toutes les semaines) : 18,5 %, contre 10 % dans le groupe 1, 8 % dans le groupe 2, 14 % dans le groupe 3, 16 % dans le groupe 4 (hormis dans le groupe 6 où ils sont 23 %).

Dans ce groupe, plus que dans les autres, les parents affirment que la lecture, l'écoute de la musique et les jeux de société sont des activités importantes dans l'entourage de l'enfant. Ils sont également proportionnellement plus nombreux que dans les autres groupes à estimer que jouer à des jeux de société et lire des livres (papier) sont indispensables au développement d'un enfant.

Les jeunes appartenant à ce groupe ont tendance à plus souvent que les autres déclarer que leurs parents imposent des limitations sur le temps passé à écouter de la musique (42 %, contre 20,5 % pour l'ensemble des jeunes), à regarder la télévision (67 % contre 39 %), à utiliser un ordinateur/un iPad/une tablette (77 % contre 50 %), à jouer à des jeux vidéo (71 %, contre 52 %) ou encore à utiliser un GSM/smartphone (60 %, contre 41 %). Il s'agit, par ailleurs, du groupe où les jeunes sont proportionnellement les plus nombreux à estimer être fortement limités au niveau de ces pratiques. On note également qu'ils sont proportionnellement plus nombreux dans ce groupe à indiquer que leurs parents leur interdisent parfois, voire souvent, certains types de jeux vidéo (63 %, contre 33 % au total) ainsi que l'écoute de certains genres de musiques (33 %, contre 16 % au total). Dans le même sens, on note une surreprésentation de jeunes dans ce groupe qui affirment que leurs parents leur interdisent de

faire d'autres activités avant d'avoir fini leurs devoirs (29 % "souvent", contre 22 % au total et 43 % "parfois" contre 31 % au total).

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui ont :

- peu d'activités sur écran (quelles qu'elles soient) ;
- tendance à s'investir dans différents autres types d'activités : lecture, sport, mouvement de jeunesse, chant-musique, fréquentation des institutions culturelles, etc.

Les filles ainsi que le niveau 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire sont surreprésentés dans ce groupe.

Il s'agit également de jeunes qui sont, en général, issus d'un milieu où le capital culturel/économique est important et où les pratiques de co-activité avec la famille le sont également. Par ailleurs, dans ce groupe, plus que dans les autres, les parents affirment que la lecture, l'écoute de la musique et les jeux de société sont des activités importantes dans l'entourage du jeune et indispensables à son développement. Enfin, les jeunes appartenant à ce groupe ont tendance à plus souvent que les autres déclarer que leurs parents imposent des limites au niveau du temps passé sur écran et du contenu des activités sur écran (type de jeu vidéo, de musique écoutée, etc.).

Pour résumer ces informations, nous avons décidé d'appeler ce groupe **"Les investis non connectés"**.

## II. 2. 6. Le sixième groupe

### Pratiques et goûts culturels

Enfin, le dernier groupe qui réunit 6 % de la population (n = 73) ressemble aux jeunes du groupe 5 au niveau de la fréquentation des institutions culturelles, des pratiques de lecture, des activités liées aux jeux de société, car ils ont eux aussi une forte tendance à développer ces pratiques (en comparaison aux 4 premiers groupes). Effectivement, 49 % d'entre eux déclarent lire tous les jours des livres, BD ou mangas (contre 55 % des jeunes du groupe 5 et 19 % dans l'échantillon total), 32 % déclarent voir des spectacles plus de 2/3 fois par an (contre 25 % du groupe 5 et 12 % dans l'échantillon global), 51 % déclarent jouer à des jeux de société au moins une fois par semaine (contre 45 % des jeunes du groupe 5 et 21 % dans l'échantillon global).

Cependant, ils développent beaucoup plus que les autres groupes – en ce compris les jeunes du groupe 5 – la fréquentation des concerts, de la bibliothèque ou encore les pratiques créatives ou le chant/la musique. De même, ils ont tendance à développer également beaucoup de pratiques sur écran (ce qui n'était pas le cas des jeunes du groupe 5) : ce sont les plus nombreux à utiliser une tablette, un ordinateur ou un iPad tous les jours (59 %, contre 37 % dans l'échantillon global) et, avec le groupe 1, à partager des photos/vidéos qu'ils ont réalisées sur Internet ou via une application (51 %, contre 31 % dans l'échantillon global). Ils utilisent également intensément les consoles de jeux : avec 36 % d'entre eux qui utilisent quotidiennement une console de jeux, ils arrivent en deuxième place après le groupe 2 (dont 38 % des membres en ont une utilisation quotidienne). Enfin, il s'agit du groupe qui déclare le plus écouter de la musique (peu importe le support utilisé).

Si nous comparons ces résultats aux études faites à l'Observatoire des politiques culturelles sur les pratiques culturelles des adultes, ce groupe ressemble fortement à la catégorie des adultes qui a été nommée les "voraces culturels" (Callier et

Hanquinet, 2012; Van Campenhoudt, 2020) et qui correspond au groupe ayant les plus hauts taux de fréquentation des institutions culturelles ou de sorties extérieures, en général, tout en développant de nombreuses pratiques intérieures: activités créatives, pratiques sur Internet, lecture, etc.

### Sexe, niveau scolaire (primaire/secondaire) et capital culturel/économique

Dans ce groupe, on observe une proportion de filles/garçons équivalente à la moyenne de l'échantillon: 51 % de garçons et 49 % de filles. Par contre, la proportion d'enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire est plus importante au sein de ce groupe (57 %, contre 47 % au sein de notre échantillon).

De même que dans le groupe 4, on retrouve, dans ce groupe, une proportion plus élevée de jeunes qui affirment ne pas être partis en vacances au cours des 12 derniers mois (27 %, contre 18 % pour l'ensemble des jeunes). Proportion qui est assez différente de celle retrouvée au niveau du groupe 5, qui s'élève alors seulement à 8 %. Davantage de jeunes ont une chambre partagée au sein de ce groupe (37 %, contre 22,5 % pour l'ensemble des jeunes).

En ce qui concerne le niveau de diplômes des parents, les jeunes qui ont une mère diplômée de l'enseignement supérieur (51 %, contre 60 % pour l'ensemble des jeunes) sont sous-représentés. Notons également un nombre moins important de jeunes qui ont deux parents diplômés de l'enseignement supérieur: 33 %, contre 39 % au total. On constate également une proportion un peu plus importante de jeunes dont les mères sont sans emploi: 26 %, contre 20 % pour l'ensemble de l'échantillon. Par contre, la proportion des diplômés du supérieur parmi les pères et le taux d'emploi des pères sont proches de la moyenne. Les résultats concernant la proportion de jeunes qui affirment avoir beaucoup de livres/BD/mangas et de jeux de société à la maison ne s'éloignent pas non plus de la moyenne observée dans l'échantillon (66 %, contre 65 % au total, et 59 %, contre 60 % au total).

La proportion plus importante de parents qui affirment que seul un adulte contribue financièrement à l'éducation de leurs enfants (29 %, contre 21 % au total) est également intéressante à souligner.

### Co-activité, pratiques culturelles et contrôle de l'entourage familial

Au niveau des variables illustratives, ce qui ressort le plus de nos analyses c'est que les jeunes de ce groupe ont tendance à provenir d'une famille où on pratique beaucoup avec eux: on discute souvent de livres, BD ou mangas avec les frères et sœurs, on joue fréquemment à des jeux de société avec les parents, on lit souvent avec les parents, etc. Plus précisément, au niveau de la lecture, les jeunes sont proportionnellement plus nombreux dans ce groupe à lire (parfois voire souvent) avec la fratrie (48 %, contre 23 % dans l'échantillon global) mais aussi avec leurs amis (45 %, contre 16 % au total). Les jeux de société occupent aussi une place importante: 24 % d'entre eux affirment souvent y jouer avec leurs parents (contre 12 % pour l'ensemble des jeunes), 35,5 % à y jouer souvent avec leur fratrie (contre 16 % pour l'ensemble des jeunes) et 17 % à le faire souvent avec des amis (contre 7 % au total). Dans ce groupe, il y a une plus grande part de jeunes qui jouent également "souvent" aux jeux vidéo avec des membres de leur famille (parents: 15,5 %, contre 5 % dans l'échantillon glo-

bal/frères et sœurs: 31 %, contre 19 % au total), avec leurs amis (34 %, contre 29 % au total) ainsi qu'avec des personnes en réseau (37 %, contre 27 %).

Le contrôle sur les pratiques de loisirs des jeunes semble, par contre, moins important dans ce groupe que dans le groupe 5; la plupart des jeunes de ce groupe estiment d'ailleurs ne pas avoir beaucoup de limitations de temps de la part de leurs parents, que ce soit au niveau des jeux vidéo, de l'utilisation de la TV, de tablettes/iPad/ordinateurs ou du GSM/smartphone.

En résumé, ce groupe est constitué de jeunes qui :

- ont tendance à développer des pratiques diversifiées, tant au niveau de la fréquentation des institutions culturelles (concerts, bibliothèques, etc.) que des pratiques sur écran, du sport, de la lecture, des jeux de société, des jeux vidéo, etc. Au niveau des variables illustratives, le sexe n'est pas une variable distinctive. Par contre, au niveau de l'âge, la catégorie 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire est surreprésentée.

Les jeunes qui ont une mère diplômée de l'enseignement supérieur sont légèrement sous-représentés ainsi que les jeunes dont les deux parents possèdent ce niveau de diplôme. Un plus grand nombre de parents affirment également qu'un seul adulte contribue financièrement à l'éducation de leurs enfants. Certaines variables "proxy" permettent également d'estimer qu'ils ont tendance à vivre dans un milieu socioéconomique un peu moins favorisé par rapport aux autres groupes.

En ce qui concerne les livres/BD/mangas et jeux de société à disposition dans la maison, les taux sont proches de la moyenne. Les jeunes de ce groupe ont, par ailleurs, tendance à provenir d'une famille où on pratique beaucoup avec eux : discussion fréquente sur les livres, BD ou mangas avec les frères et sœurs, pratique fréquente des jeux de société avec les parents, lecture conjointe fréquente avec les parents, etc.

Le contrôle sur les pratiques de loisirs des jeunes – notamment au niveau des écrans – semble, par contre, peu important.

Pour résumer ces informations, nous avons décidé d'appeler ce groupe "**Les investis**".



### III. SYNTHÈSE: UN ENCHEVÊTREMENT DE FACTEURS

Au-delà des analyses sur les liens entre sexe/âge et pratiques des jeunes développées dans notre premier article, la typologie que nous avons pu dégager à partir des résultats de l'enquête permet d'avoir une vision plus fine de la manière dont les jeunes pratiquent les loisirs et activités culturelles numériques et non numériques. Plus précisément, cette typologie permet de rendre compte d'un enchevêtrement de facteurs tels que l'âge, le sexe, mais aussi le niveau socioculturel/socioéconomique ou les variables relatives à la co-activité sur la façon dont les activités culturelles et de loisirs sont pratiquées.

Comme nous l'avions déjà noté dans notre article précédent, certaines pratiques sont davantage associées au monde de l'enfance, et d'autres à l'univers des jeunes (donc plus âgés). Les pratiques sur Internet (ex : partage de photos/vidéos, réseaux sociaux...) ou liées à la musique sont, par exemple, davantage marquées dans des groupes composés majoritairement de jeunes de secondaire (groupes 1 "Les connectés à tendance sociale" et 2 "Les connectés à tendance ludique" notamment). Les activités créatives, la fréquentation de spectacles, la lecture de livres/BD/mangas, etc. sont plus pratiquées dans des groupes davantage composés d'enfants de fin de primaire (groupes 3 "Les éclectiques" et 5 "Les investis non connectés" notamment).

Si nous avons souligné, dans nos premières analyses, que les enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire ont tendance à avoir plus de pratiques culturelles et de loisirs (hormis celles incluant davantage de nouvelles technologies) en termes de diversité et de fréquence, que les jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire, les analyses réalisées ici nous permettent notamment de constater que ceci n'est pas vrai pour tous les enfants; cela peut aussi dépendre du milieu de vie dans lequel ils évoluent (et des habitudes et pratiques dans l'entourage familial; nous y reviendrons plus loin en évoquant la co-activité). Dans le groupe 4 "Les peu impliqués", composé de façon principale d'enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire et où l'on constate (avec le groupe 2 "Les connectés à tendance ludique") que les familles sont les moins dotées en capitaux socioéconomique et socioculturel, on observe ainsi des pratiques moins développées au niveau de quasiment tous les loisirs et pratiques culturelles (hormis le jeu vidéo). À l'inverse, le groupe 5 "Les investis non connectés", composé essentiellement d'enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, avec le niveau le plus élevé de capital socioéconomique et socioculturel, affiche un nombre important de pratiques diversifiées (non numériques).

Le jeu vidéo est une pratique plus répandue dans des groupes davantage composés de garçons (groupes 2 "Les connectés à tendance ludique", 3 "Les éclectiques" et 4 "Les peu impliqués" notamment) que dans les groupes essentiellement composés de filles. Mais on voit aussi que se mêlent les facteurs sexe et âge sur les goûts et pratiques des jeunes. Le groupe 2 "Les connectés à tendance ludique", composé essentiellement de garçons et de jeunes du secondaire, affiche des pratiques plus importantes au niveau des jeux vidéo, mais développe aussi davantage de pratiques sur ordinateur/PC/tablette et écoute plus de musique. Le groupe 3 "Les éclectiques", quant à lui composé davantage de garçons et d'enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, se caractérise par des pratiques importantes en matière de jeux vidéo mais aussi par davantage d'autres pratiques (non-numériques) telles que la lecture de mangas/BD, une plus grande fréquentation des institutions culturelles, ou encore la pratique du sport.

Au niveau des groupes composés essentiellement de filles, le groupe 1 “Les connectés à tendance sociale”, qui inclut davantage de jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire, développe notamment beaucoup de pratiques liées au GSM, à Internet (partage de photos/vidéos, lectures de commentaires, réseaux sociaux, etc.). Le groupe 5 “Les investis non connectés”, qui est quant à lui composé davantage de filles et enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, développe de nombreuses activités mais pratiquement aucune liée aux nouvelles technologies (ex : lecture sur papier, fréquentation d’institutions culturelles, sport).

L’inclusion des pratiques de co-activité et des éléments liés au contrôle parental viennent, par ailleurs, apporter de nouveaux éléments par rapport aux analyses réalisées dans notre premier article. Nous constatons un niveau de contrôle parental plus élevé dans des groupes majoritairement composés d’enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, que ce soit au niveau de l’ensemble des pratiques investiguées sous cet angle (ex : groupe 5 “Les investis non connectés”) ou, plus spécifiquement, sur les activités fort investies par les jeunes du groupe (ex : jeux vidéo pour les groupes 3 “Les éclectiques” et 4 “Les peu impliqués”). En ce qui concerne la co-activité, celle-ci semble à la fois liée aux goûts et pratiques préférées des jeunes (elles-mêmes liées à l’âge et au sexe), mais également à leur âge. En effet, nous pouvons relever plus de co-activité entre les jeunes et leurs parents sur l’ensemble des activités investiguées sous cet angle, dans les groupes 3 “Les éclectiques”, 5 “Les investis non connectés” et 6 “Les investis” qui sont des groupes comprenant beaucoup de jeunes de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire.

Par contre, le lien entre la co-activité et le capital culturel/économique des familles est moins clair. D’une part, les groupes 3 “Les éclectiques” et 5 “Les investis non connectés” qui témoignent de beaucoup de pratiques de co-activité sont particulièrement dotés en capitaux culturel et économique. D’autre part, le groupe 6 “Les investis” – qui, rappelons-le, est le groupe qui développe le plus de pratiques différentes (numériques et non numériques) et qui développe beaucoup de pratiques de co-activité – n’a pas particulièrement beaucoup de capitaux culturel et économique. Au contraire, on observe, pour ce groupe, une plus grande proportion de répondants dont les familles sont un peu moins dotées en capital socioéconomique, et dont les niveaux de diplômes des parents ne sont pas éloignés de la moyenne de l’échantillon. Les jeunes de ce groupe ne se distinguent pas non plus par une possession plus ou moins importante de livres/BD/mangas et de jeux de société à la maison. Ainsi, même si ce groupe comporte moins d’individus que les cinq autres, son existence fait prendre conscience qu’au-delà du capital culturel institutionnalisé des parents et du niveau économique des familles, il existe une série de valeurs transmises par la famille (on pense, par exemple, ici, à l’importance et à la place de la lecture ou des jeux de société dans certaines familles), toute une série d’attitudes, de comportements et notamment de pratiques de co-activité qui participent au développement de goûts pour certaines activités culturelles, certains loisirs. Il s’agit de tout ce “capital culturel incorporé” ou de l’“habitus” dont parle Bourdieu et qui est très difficilement mesurable dans une enquête quantitative. Ces résultats nous invitent dès lors à plaider pour mener une analyse qualitative sur le sujet qui viendrait compléter et affiner ces résultats quantitatifs.

Enfin, on relève pour cinq groupes sur six (groupes 1 “Les connectés à tendance sociale” -2 “Les connectés à tendance ludique” -3 “Les éclectiques” -5 “Les investis

non connectés” -6 “Les investis”) des pratiques de co-activité importantes avec les amis et les frères/sœurs, mais celles-ci varient généralement en fonction des pratiques des jeunes, elles-mêmes liées à l’âge et au sexe. Les pratiques de co-activité sont plus diversifiées dans les groupes 3 “Les éclectiques”, 5 “Les investis non connectés” (hormis celles liées au jeu vidéo) et 6 “Les investis”, qui sont des groupes composés de davantage d’enfants de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaire. Dans le groupe 1 “Les connectés à tendance sociale”, majoritairement composé de jeunes de 3<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> secondaire et de filles, les jeunes développent surtout des activités avec les amis et la fratrie autour de la musique. Dans le groupe 2 “Les connectés à tendance ludique”, composé également majoritairement de jeunes du secondaire, mais principalement de garçons, les activités les plus partagées concernent l’écoute de la musique mais aussi les jeux vidéo. Les pratiques de co-activité avec les amis et les frères/sœurs sont par contre proches de la moyenne dans le groupe 4 “Les peu impliqués”, où l’on observe par ailleurs moins de loisirs et pratiques culturelles de manière générale.

#### IV. Perspectives et actions publiques

Nous avons, tout au long de cet article, montré que les pratiques et goûts culturels des jeunes sont liés au sexe, à l'âge et à leur milieu socioculturel et économique. D'autres études ont déjà développé ces aspects avant nous (Octobre et Berthomier; 2011, Détrez, 2017, etc.). Mais, d'une part, il était intéressant d'actualiser les données disponibles sur le sujet en Fédération Wallonie-Bruxelles. D'autre part, plusieurs enquêtes réalisées sur le sujet concernent les adultes de 16 ans et plus et non les jeunes de moins de 16 ans. Il était donc d'autant plus important de développer une enquête sur cette tranche d'âge.

L'un des résultats qui retient particulièrement notre attention en termes de développement et mise en œuvre de politiques publiques, concerne le groupe 4 ("Les peu impliqués"), qui correspond à 15 % de notre échantillon et qui est constitué de jeunes qui tendent à développer très peu de pratiques (en comparaison aux autres groupes) et fréquentent très peu les institutions culturelles. Or, ce groupe est majoritairement composé d'enfants de 5<sup>e</sup>-6<sup>e</sup> primaire, chez qui les pratiques de loisirs et culturelles sont généralement plus développées, par rapport aux jeunes de secondaire. Nous avons, par ailleurs, pu également constater que ce groupe 4 était davantage constitué de jeunes issus de familles où le capital culturel et économique est plus faible par rapport aux autres groupes.

Une consultation menée par l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse en 2019 (en collaboration avec Sonecom)<sup>14</sup> sur la réalisation des droits des enfants ("Nos droits, nos voix") a permis de mettre en avant que parmi les enfants de 3<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> primaire, 4 enfants sur 10 souhaiteraient faire davantage d'activités en dehors de l'école; et que ce taux s'élevait à 5 sur 10 pour les jeunes de 1<sup>e</sup>-5<sup>e</sup> secondaire. Si le fait de ne pas avoir d'activités de loisirs/culturelles peut aussi être le résultat de choix posés par les jeunes<sup>15</sup>, il est par ailleurs interpellant de constater que parmi ceux qui mentionnent le fait de ne faire aucune activité en dehors de l'école, plus de la moitié d'entre eux exprime le souhait d'en avoir.

La participation à des activités épanouissantes est une composante essentielle au bien-être des jeunes<sup>16</sup>. Le droit aux loisirs (et au repos) et le droit à la participation à la vie culturelle et artistique sont d'ailleurs des droits reconnus dans la Convention internationale des droits de l'enfant, ratifiée par la Belgique en 1991. Dans ses observations finales adressées à la Belgique en février 2019<sup>17</sup>, le Comité des droits de l'enfant de l'ONU s'est par ailleurs montré préoccupé de l'existence de discriminations liées aux situations de pauvreté (et de handicap) en matière d'accès aux loisirs, et a enjoint la Belgique à redoubler d'efforts pour assurer des activités récréatives, culturelles et artistiques de qualité et accessibles à tous les enfants.

<sup>14</sup> Les résultats de la consultation "Nos droits, nos voix" sont disponibles sur le site de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse: [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be)

<sup>15</sup> Notons que dans les enquêtes réalisées par l'Observatoire des politiques culturelles auprès de personnes de 16 ans et plus, les freins à la participation culturelle les plus mentionnés concernent, en général, le manque d'intérêt (Van Campenhoudt et Guérin, 2020).

<sup>16</sup> Children's Society, Promoting positive well-being for children. A report for decision-makers in parliament, central government and local areas, 2012.

<sup>17</sup> Les observations finales de février 2019 du Comité des droits de l'enfant peuvent être consultées à l'adresse suivante: [https://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fBEL%2fCO%2f5-6&Lang=fr](https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fBEL%2fCO%2f5-6&Lang=fr)

Si les conditions et le milieu de vie de l'enfant ne permettent pas toujours d'accéder aux loisirs et à la culture de façon égale, l'école est un lieu de vie commun à tous qui peut permettre d'ouvrir le champ des possibles: pratiques et découvertes de disciplines sportives, développement de pratiques créatives, fréquentation d'institutions culturelles, mais aussi initiation à la culture et à différentes formes d'arts, etc.

Dans cet ordre d'idées, le PECA (Parcours d'Éducation Culturel et Artistique)<sup>18</sup> entré en vigueur depuis le 1<sup>er</sup> septembre 2020 dans les classes de maternelles va dans ce sens. Basé sur 3 piliers (connaissances, pratiques et rencontres) et instauré de manière structurelle au sein de chaque établissement scolaire, il permettra aux enfants/jeunes, durant le temps scolaire, de découvrir des activités culturelles et artistiques.

Si l'école peut jouer un rôle fondamental dans cette ouverture, il est également important de penser l'accessibilité aux loisirs et activités culturelles en dehors du temps scolaire (associations, clubs, institutions culturelles, installations de plein air, etc.), en prenant en considération différents types de freins à la participation des jeunes. Ces freins peuvent en effet être d'ordre financier (coût), mais également être liés à un manque d'informations ou à une diffusion d'informations mal calibrée concernant les possibilités d'activités (canaux, contenu, etc.), ou à un manque au niveau de l'offre locale (contenu, accès géographique, inclusion, etc.). Ceci peut être également lié au milieu socioculturel dans lequel les familles évoluent (ex: problèmes liés à la langue, difficultés pour les parents de pousser la porte de lieux culturels dans lesquels on ne se sent pas soi-même à l'aise, habitudes dans l'entourage familial, etc.), ou encore au sexe (ex: pour les filles, difficultés de pousser la porte de certaines associations (ou terrains sportifs) davantage investies par des garçons, etc.).<sup>19</sup>

Dans notre enquête, nous n'avons pas questionné les jeunes sur les obstacles à la participation puisque notre objectif était, dans un premier temps, de réaliser un état des lieux de la participation à certains loisirs et activités culturelles, numériques et non numériques. La consultation "Nos droits, nos voix" réalisée par l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse permet de mettre en avant quelques éléments d'information intéressants sur le sujet. Les jeunes de 1<sup>er</sup>-5<sup>e</sup> secondaire ayant indiqué avoir déjà été empêchés de pratiquer l'une ou l'autre activité ont pu choisir au sein d'une liste de propositions les principaux obstacles à leur participation. Les horaires non adaptés représentent la première raison la plus citée par les jeunes (41 %), et le coût suit de près: 34 % de ces jeunes mentionnent qu'ils n'ont pas pu pratiquer une activité de loisirs pour des motifs d'ordre financier. Le manque d'offre d'activités, mais aussi les problèmes d'accessibilité liés aux transports sont par ailleurs rapportés par environ 20 % de jeunes parmi ceux ayant déclaré n'avoir pas pu pratiquer une activité de loisirs.

Il nous semble qu'il serait particulièrement intéressant de réaliser une étude plus approfondie basée sur un dispositif de recherche qualitatif afin de mieux cerner les intérêts des jeunes en matière de loisirs et pratiques culturelles, les obstacles et éléments favorables à la participation, les liens entre ces pratiques et le milieu dans

18 Pour plus d'informations sur le PECA, voir <http://www.culture-enseignement.cfwb.be/index.php?id=21051>

19 Voir notamment les travaux de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse - [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be) - portant sur la réalisation des droits de l'enfant (ex: consultation "Nos droits, nos voix"), l'évaluation des décrets relatifs aux organisations de jeunesse et centres de jeunes, les travaux sur les affiliations, etc.

lequel évolue le jeune (notamment en termes de valeurs et pratiques de l'entourage familial), et ce, pour différentes tranches d'âges.

Afin d'aller plus loin dans l'analyse des liens entre capital culturel/économique, co-activité et pratiques, il serait également intéressant de tenter de répondre à la question suivante: à niveau de diplôme des parents équivalent, la co-activité influence-t-elle encore le développement de pratiques culturelles/loisirs? Nos résultats descriptifs nous poussent à répondre par l'affirmative. Mais il faudrait, pour véritablement nous éclairer sur la question, réaliser des régressions logistiques en introduisant ces différentes variables explicatives (niveau de diplôme des parents, co-activité, etc.).

Par ailleurs, nous avons vu que le sexe et le milieu d'appartenance sont liés aux pratiques culturelles et loisirs des jeunes. Il serait intéressant d'aller plus loin en analysant les liens entre milieu d'appartenance et pratiques culturelles/loisirs chez les filles et chez les garçons (est-ce que ces liens sont plus forts chez les filles ou chez les garçons ou identiques?) et les liens entre sexe et pratiques culturelles/loisirs selon le milieu social d'appartenance (est-ce que, par exemple, les différences entre les activités culturelles/loisirs des garçons et des filles sont plus fortes dans les milieux moins favorisés ou dans les milieux plus favorisés?).

Enfin, dans le futur, il serait utile de creuser davantage les pratiques culturelles et loisirs des jeunes en nous penchant sur d'autres groupes d'âges, en tentant de saisir les éventuelles transitions au moment du passage des jeunes de l'enseignement primaire au secondaire, ou encore, en investiguant de manière plus approfondie la pratique de certains loisirs ou certaines activités culturelles spécifiques.

## V. Tableaux récapitulatifs des 6 profils

Tableau 1. Récapitulatif des 6 profils au niveau des pratiques culturelles

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Total échantillon
<b>Activités créatives</b>							
Pratique de la musique ou du chant : une ou plusieurs fois par semaine	15%	11%	24%	10%	38%	52%	21%
Activités créatives telles que dessin, bricolage, peinture, etc. : tous les jours	3%	2%	6%	4%	9%	29%	6%
<b>Sport</b>							
Pratique d'une activité physique (sport, danse, etc.) : une ou plusieurs fois par semaine/tous les jours	63%	67%	82%	60%	80%	63%	70%
<b>Lecture</b>							
Lecture de livres, BD ou mangas sur papier : tous les jours	6%	3%	19%	8%	55%	49%	19%
Lecture de journaux, magazines sur papier : une ou plusieurs fois par semaine	8%	6%	21%	8%	29%	18%	14%
<b>Pratiques numériques, gsm, radio et télévisuelles</b>							
Possession GSM : oui	98%	97%	87%	65%	46%	84%	81%
Utilisation GSM : tous les jours	97%	91%	76%	34%	19%	71%	67%
Utilisation console de jeux : tous les jours	1%	38%	24%	18%	2%	36%	18%
Utilisation tablette, ordinateur ou iPad : tous les jours	26%	49%	51%	30%	19%	59%	37%
Partage de photos/vidéos que tu as réalisées sur Internet/via des applications : toutes les semaines	51%	40%	37%	4%	6%	51%	31%
Regarder des films, séries ou dessins animés (peu importe le support) : tous les jours	35%	48%	65%	35%	27%	60%	43%
Lecture de commentaires, informations, etc. sur Facebook, des forums, des blogs, etc. : tous les jours	19%	37%	29%	5%	2%	40%	21%
Jouer à des jeux vidéo : tous les jours	5%	55%	45%	35%	10%	47%	30%
Ecoute de la musique (peu importe le support) : tous les jours	80%	87%	77%	25%	41%	95%	67%
<b>Autre activité intérieure</b>							
Jouer à des jeux de société : une ou plusieurs fois par semaine	3%	6%	26%	22%	45%	51%	21%
<b>Fréquentation institutions culturelles</b>							
Voir des spectacles : plus que 2/3 fois par an	6%	4%	17%	7%	25%	32%	12%
Aller au cinéma : plus que 2/3 fois par an	64%	65%	78%	41%	54%	62%	61%
Aller au musée, voir des expositions : plus que 2/3 fois par an	3%	3%	13%	7%	23%	22%	10%
Aller à des concerts : plus que 2/3 fois par an	6%	5%	11%	1%	5%	23%	7%
Aller à la bibliothèque : souvent	4%	0%	8%	2%	23%	40%	9%
<b>Autre activité extérieure</b>							
Passer du temps en dehors de chez soi pour discuter, flâner, jouer, se promener, etc. : tous les jours	8%	22%	14%	9%	8%	34%	14%

**Tableau 2. Récapitulatif des 6 profils en matière de niveau scolaire et de sexe**

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Total échantillon
Niveau scolaire : 5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup> primaire	14%	29%	58%	64%	86%	57,5%	47%
Niveau scolaire : 3 <sup>e</sup> -4 <sup>e</sup> secondaire	86%	71%	42%	36%	14%	42,5%	53%
Pourcentage de filles	82%	20%	40%	31%	67%	49%	49%
Pourcentage de garçons	18%	80%	60%	69%	33%	51%	51%

**Tableau 3. Récapitulatif des 6 profils au niveau du capital culturel/économique**

	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6	Total échantillon
Mères diplômées de l'enseignement supérieur	63%	50%	54%	56%	76%	51%	60%
Pères diplômés de l'enseignement supérieur	52%	37%	53%	36%	65%	46%	50%
Niveau maximum d'études des deux parents : secondaire	25%	42%	33%	36,5%	13%	33%	29%
Niveau d'études des deux parents : enseignement supérieur	41,5%	29%	39%	28%	54%	33%	39%
"La famille est dans une situation un peu difficile/difficile et doit parfois, voire souvent, se priver"	23%	26%	27%	33%	18%	18%	24,5%
Mère en situation d'emploi : non	19%	21%	15%	25%	17%	26%	20,0%
Vacances (au moins une semaine) l'année passée : oui	82%	78%	87%	74%	92%	73%	82%
Nombre de livres, BD, mangas à la maison : beaucoup	66%	38%	78%	59%	86%	66%	65%
Nombre de jeux de société à la maison : beaucoup	57%	37,5%	70%	59%	81%	59%	60%



## VI. BIBLIOGRAPHIE

BOURDIEU, P. (1979a). Les trois états du capital culturel. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 30, pp. 3-6.

BOURDIEU, P. (1979b), La distinction, critique sociale du jugement. Paris: Éditions de Minuit.

CALLIER, L. et HANQUINET, L. (2012). Étude approfondie des pratiques et consommation culturelles de la population en Fédération Wallonie-Bruxelles, *Études*, 1, Observatoire des politiques culturelles.

DETREZ, C. (2017). Les pratiques culturelles des adolescents à l'ère du numérique: évolution ou révolution?, *Revue des politiques sociales et familiales*, 125, pp. 23-34.

DE WILDE, J. et VAN CAMPENHOUDT, M. (2019). Les loisirs et pratiques culturelles des jeunes à l'ère numérique en Fédération Wallonie-Bruxelles. Une analyse descriptive selon le sexe et le niveau scolaire, *disponible sur les sites [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be) et [www.opc.cfwb.be](http://www.opc.cfwb.be)*.

DE WILDE J., ROSSION, D. (2020). Nos droits, nos voix. Les enfants s'expriment sur la réalisation de leurs droits, Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse, *disponible sur le site [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be)*.

OCTOBRE, S et BERTHOMIER, N. (2011), L'enfance des loisirs. Éléments de synthèse, Culture études, Ministère de la culture et de la communication, DEPS, 6, pp. 1-11.

VAN CAMPENHOUDT, M. (2020). Mise en questionnement de la typologie des profils des habitants de la Fédération Wallonie-Bruxelles construite en 2007 à partir de l'enquête de 2017, *Cogit'OPC*, 6, Observatoire des politiques culturelles, *disponible sur le site [www.opc.cfwb.be](http://www.opc.cfwb.be)*.

VAN CAMPENHOUDT, M., GUÉRIN, M. (2020). Pratiques et consommations culturelles de la population en Fédération Wallonie-Bruxelles, *Études*, 8, Observatoire des politiques culturelles, *disponible sur le site [www.opc.cfwb.be](http://www.opc.cfwb.be)*.



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

Le Cogit'OPC & OEJAJ est téléchargeable sur les sites de l'OPC et de l'OEJAJ, aux adresses  
[www.opc.cfwb.be](http://www.opc.cfwb.be) et [www.oejaj.cfwb.be](http://www.oejaj.cfwb.be)