

Cogit'OPC ^{NO1} & OEJAJ

Les loisirs et pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique en Fédération Wallonie-Bruxelles

Une analyse descriptive selon le sexe et le niveau scolaire

Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Dépôt légal: D/2021/14336/2

2e édition (1re édition : août 2019)

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 – mél.: 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 -

mél.: observatoire.enfance-jeunesse@cfwb.be

Graphisme et mise en page: Kaos Films

Photos de couverture:

- ligne 1, photo 1: © Yanon 2013 - Dreamstime, photo 2: © Matimix - Dreamstime
- ligne 2, photo 1: © Rhondaravenkamp - Dreamstime, photo 2: © Joe Lapp - Dreamstime, photo 3: © Jacek Chabraszowski - Dreamstime
- ligne 3, photo 1: © madhouse - stock.adobe.com , photo 2: © jjfarq - stock.adobe.com, photo 3: © goodluz - stock.adobe.com

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.

LES LOISIRS ET PRATIQUES CULTURELLES
DES JEUNES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE
EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Une analyse descriptive selon le sexe et le niveau scolaire

Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt

PLAN

I. Introduction	5
II. Aspects méthodologiques et objet de l'article	6
II.1. Description de l'échantillon	6
II.2. Objet du présent article	6
III. Résultats	7
III.1. Panorama des pratiques	7
III.2. Focus sur trois domaines de pratiques (la musique, la lecture et le jeu)	16
III.3. Hobbies préférés	23
IV. Conclusion	24
V. Bibliographie	28

I. 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 de la Fédération Wallonie-Bruxelles, a été confiée à une équipe de chercheurs et chercheuses du CASPER (Centre d'Anthropologie, Sociologie, Psychologie – Études et Recherches) et du PReCoM (Pôle de recherches sur la Communication et les Médias) : O. Moll, C. Prémat (chercheuses); J.-P. Delchambre, N. Marquis, G. Patriarce (promoteurs).

Un questionnaire à destination des enfants (5^e-6^e primaire) et des jeunes (3^e-4^e secondaire) a été élaboré de façon conjointe, par les équipes de chercheurs et chercheuses des Observatoires (Julie De Wilde, Anne-Marie Dieu, Michel Guérin, Maud Van Campenhoudt) et du CASPER/PReCoM¹. Etant donné la multitude de possibilités qui s'offraient à nous sur ce sujet, nous avons décidé d'investiguer de façon prioritaire certaines pratiques culturelles, en nous appuyant sur une revue de la littérature explorant cet objet d'étude écrite par des membres de l'équipe de l'OPC (Gillard et Van Campenhoudt, 2017).

Plus précisément, il nous a semblé essentiel, dans un premier temps, de poser une série de questions relatives à différents types de pratiques culturelles, afin d'avoir accès à un "panorama" des activités pratiquées par les jeunes. Nous avons, dans un second temps, fait le choix de privilégier l'étude plus approfondie de leurs pratiques dans trois domaines : la musique, la lecture et les jeux. Il s'agissait de questionner ces activités à la fois sur leurs versants numérique et non numérique, à savoir pour la musique, la fréquentation de concerts mais aussi l'écoute de la musique, la lecture "papier" ou la lecture sur support numérique ou en ligne ainsi que la fréquentation de la bibliothèque et enfin, la pratique des jeux de société mais également des jeux vidéo.

¹ Pour information, un questionnaire a également été conçu à l'attention des parents, notamment pour nous permettre de mieux évaluer le niveau socio-économique ou socio-culturel des ménages des enfants ayant participé à l'enquête. Nous présenterons des analyses relatives à ces données dans des articles futurs.

II. Aspects méthodologiques et objet de l'article

II.1. Description de l'échantillon

Notre enquête s'est déroulée au sein de 31 établissements scolaires (17 en primaire, 14 en secondaire). 1263 questionnaires (valides) ont été complétés par les enfants et jeunes (596 en 5^e-6^e primaire, et 667 en 3^e -4^e secondaire). 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 de secondaire et 17 pour les écoles de primaire². Une école de chaque configuration a participé à l'enquête³.

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

II.2. Objet du présent article

Dans le cadre de ce premier article, les Observatoires ont choisi d'investiguer la question du lien entre les pratiques des enfants et jeunes et deux variables "explicatives": le sexe et le niveau d'études (5^e-6^e primaire/3^e-4^e secondaire). Il s'agit donc de se demander si les pratiques culturelles numériques/non numériques des jeunes sont différentes selon que l'on soit une fille ou un garçon, et selon la tranche d'âge (ou niveau scolaire) dans laquelle on se situe. Précisons que ce que nous nommons dans l'article "niveau d'études" ou "niveau scolaire" ne doit être entendu au sens d'un marqueur de capital culturel (Bourdieu, 1979). Il s'agit plutôt d'un marqueur d'âge (est-ce que le jeune se situe en 5^e-6^e primaire ou en 3^e-4^e secondaire?).

Informations sur les tests statistiques effectués

Nous avons réalisé des tests du χ^2 (d'indépendance) afin d'analyser les relations (ou le manque de relations) entre des variables nominales/qualitatives.

Si le test du χ^2 permet de déceler une relation entre deux variables nominales, avec un degré de certitude plus ou moins grand, il ne permet pas de mesurer

² 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.

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

l'intensité de cette relation. C'est pourquoi nous avons également calculé le V de Cramer entre deux variables, mesure qui nous indique si la liaison est forte ou faible entre deux variables. La valeur du V de Cramer se situe toujours entre 0 et 1. Plus elle est proche de 0, plus il y a indépendance entre les deux variables étudiées. Plus elle se rapproche de 1 (cas de complète dépendance), plus la relation entre les deux variables est forte.

III. Résultats

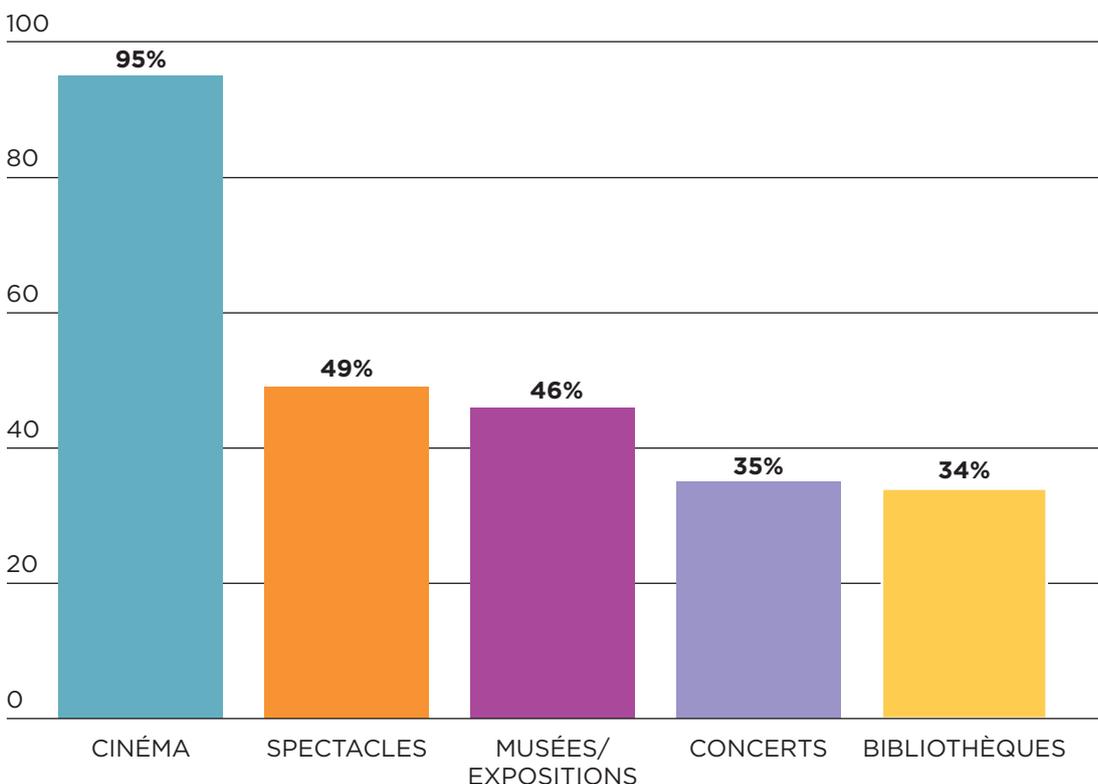
Comme l'enquête visait, tout d'abord, à investiguer un "panorama" des pratiques des jeunes et, ensuite, à approfondir trois types de thématiques: la musique, la lecture et les jeux, nous présenterons les résultats de notre enquête en suivant ce canevas. Ainsi, dans un premier temps, nous présenterons nos résultats sur la fréquentation des institutions culturelles, les pratiques créatives, le sport, les mouvements de jeunesse, etc. Dans un second temps, nous nous concentrerons sur les trois domaines précités (sur leurs versants numérique et non numérique). Enfin, avant de passer à la conclusion, nous présenterons quelques résultats portant sur les activités préférées des jeunes.

III.1. Panorama des pratiques

Fréquentation des institutions culturelles

Nous avons questionné les jeunes au sujet de cinq types de sorties culturelles: le cinéma, les spectacles (danse, théâtre, etc.), les musées/expositions, les concerts, et enfin, les bibliothèques.

Graphique 1 - Fréquentation des institutions culturelles: part d'enfants/de jeunes qui s'y rendent en dehors de l'école (au moins de temps en temps)



Parmi ces institutions culturelles, le **cinéma** est l'activité qui attire le plus les jeunes : la quasi-totalité des jeunes interrogés (95 %) affirme en effet aller au moins de temps en temps au cinéma, et une grande majorité d'entre eux (61 %) y va plus de deux fois par an. Guérin⁴ (2009, p. 33) relève la même tendance chez les adultes. En outre, il n'y a pas de différence de fréquentation du cinéma entre les filles et les garçons. Par contre, la fréquentation du cinéma est liée au niveau d'études : les jeunes de 3^e-4^e secondaire affirment y aller plus souvent que les enfants de 5^e-6^e primaire.

Près de la moitié des jeunes interrogés va voir des **spectacles** en dehors de l'école. Parmi les institutions culturelles investiguées dans notre questionnaire, il s'agit là de la deuxième institution la plus fréquentée. Cette pratique est liée aux deux variables explicatives prises en considération : on observe, en effet, une surreprésentation des filles par rapport aux garçons, et des enfants de fin de primaire par rapport aux jeunes de 3^e-4^e secondaire. Soulignons par ailleurs que le fait d'assister à des spectacles de façon plus régulière (plus de deux fois par an) concerne 18,2 % des enfants de fin de primaire, alors que cela concerne seulement 7 % des jeunes de secondaire.

La fréquentation des spectacles est suivie de très près par la fréquentation des **musées** et **expositions**. En effet, près de la moitié des jeunes fréquente des musées ou visite des expositions en dehors de l'école. Nous constatons un lien entre la fréquentation de ces lieux culturels et le niveau scolaire : comme pour le fait d'assister à des spectacles, on note une surreprésentation des enfants de fin de primaire. Toutefois, nous ne constatons pas de différence de fréquentation des musées ou des expositions chez les filles et les garçons.

Plus d'un tiers des jeunes va voir des **concerts**. Seul le sexe est associé à cette question. On observe en effet une surreprésentation des filles parmi les jeunes qui vont voir des concerts. Dans une enquête menée auprès de 2000 adolescents âgés de 12 à 19 ans en Pays de la Loire (France), le constat est le même : les garçons sont plus nombreux que les filles à ne jamais fréquenter de concert (Hannecart, 2015, p. 10). En outre, dans cette même étude, un lien entre l'âge et la fréquentation des concerts est décelé. Mais cela s'explique par le fait que l'auteur a interrogé des jeunes de 12-19 ans. Elle explique d'ailleurs qu'à 12-15 ans (classe d'âge la plus proche de l'âge de nos répondants), la fréquentation des concerts est encore relativement faible : "seul 1 collégien sur 10 sort régulièrement en concert (3 fois et +/-an) quand c'est le cas d'1 lycéen sur 4. Avec l'avancée en âge, la fréquentation des concerts s'affirme plus distinctement, ce qui s'explique par une conjugaison de facteurs économiques et sociaux liés à une quête d'autonomie et aux possibilités d'indépendance" (Hannecart, 2015, p. 10). On peut ici faire l'hypothèse que l'absence de lien entre le niveau scolaire et la fréquentation de concerts dans notre enquête est liée à la composition de notre échantillon ; celui-ci comprenant des jeunes "moins âgés", inscrits au maximum en 4^e année secondaire.

Un jeune sur trois fréquente la **bibliothèque** pour lire ou emprunter des livres, BD ou mangas en dehors de l'école. Si l'on se penche sur la fréquence, on constate qu'un jeune sur quatre (25 %) dit y aller "parfois". La fréquentation plus régulière ("souvent") concerne moins d'un jeune sur dix (9 %). Parmi ceux qui fréquentent la bibliothèque,

⁴ Sur base d'une enquête quantitative réalisée en 2007 auprès de 744 Bruxellois et 1278 Wallons autour des pratiques et consommation culturelles.

les jeunes de fin de primaire et les filles sont surreprésentés (par rapport aux jeunes de 3^e -4^e secondaire et aux garçons).

Toutes ces activités sont associées entre elles (voir Tableau 1), à l'exception de la fréquentation du cinéma et des bibliothèques. Autrement dit, les jeunes qui fréquentent souvent le cinéma ne sont pas ceux qui fréquentent souvent les bibliothèques et inversement. Hormis pour ces deux lieux culturels, les relations entre les variables vont toujours dans le même sens : on observe un effet "cumulatif" selon lequel la fréquentation d'une institution est liée à la fréquentation d'une autre institution.

Tableau 1. Récapitulatif des liens (V de Cramer) entre les variables de fréquentation des institutions culturelles

V de Cramer	Fréquentation du cinéma	Fréquentation de spectacles	Fréquentation de musées, expositions	Fréquentation de concerts	Fréquentation de la bibliothèque
Fréquentation du cinéma	1	0,136	0,112	0,133	Non significatif
Fréquentation de spectacles	0,136	1	0,236	0,254	0,143
Fréquentation de musées, expositions	0,112	0,236	1	0,126	0,172
Fréquentation de concerts	0,133	0,254	0,126	1	0,065
Fréquentation de la bibliothèque	Non significatif	0,143	0,172	0,065	1

Cependant, c'est la fréquentation des spectacles et des concerts, d'une part, et la fréquentation des spectacles et des musées/expositions, d'autre part, qui sont le plus fortement associées⁵. En effet, si on prend l'exemple de la fréquentation des spectacles et celle des concerts, 35 % des jeunes qui vont plus de 2 fois par an voir des concerts vont également voir plus de 2 fois par an des spectacles, alors que seulement 8 % des jeunes qui ne vont jamais assister à des concerts vont plus de 2 fois par an voir des spectacles. De la même manière, 63 % des jeunes qui ne vont jamais voir de concert ne vont jamais voir non plus de spectacle. Ce pourcentage (jeunes qui ne vont jamais voir de spectacle) s'élève à 30 % chez les jeunes qui vont plus de 2 fois par an voir des concerts.

Nous observons que les spectacles, les musées/expositions et les bibliothèques sont plus fréquentés par les jeunes de fin de primaire que ceux de 3^e -4^e secondaire. À l'inverse, le cinéma est plus fréquenté par les jeunes de 3^e -4^e secondaire.

⁵ Puisque les V de Cramer de ces variables sont les plus élevés de tout le tableau 1 (voir encadré méthodologique donnant des informations sur les tests statistiques effectués, en page 6).

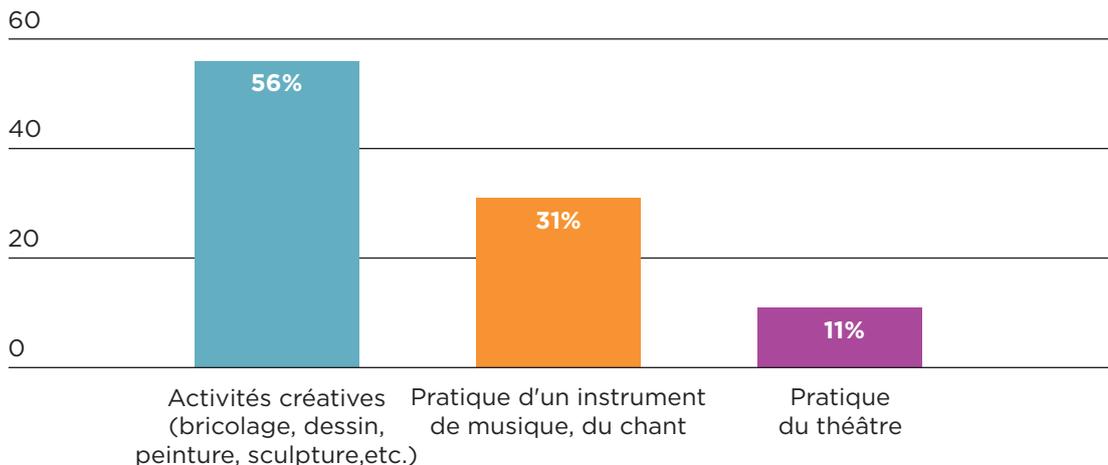
Une enquête longitudinale intitulée “L'enfance des loisirs” (Octobre, Berthomier, 2011) menée auprès d'enfants âgés de 11 à 17 ans entre 2002 et 2008⁶, permettait déjà de constater un effet d'âge sur les fréquentations des lieux culturels, avec une baisse significative de fréquentation des spectacles, musées et bibliothèques et une augmentation de la fréquentation du cinéma, l'âge augmentant. Octobre et Berthomier (2011) mettent en avant des changements de centres d'intérêts plus “enfantins” vers des centres d'intérêts de plus en plus “adolescents”, lorsque l'âge des jeunes augmente, au niveau de la fréquentation de divers lieux de loisirs (ex: cirques, zoos, etc. chez les plus jeunes versus discothèques, matchs sportifs, etc. chez les plus âgés) ainsi qu'un déplacement des sorties diurnes vers davantage de sorties nocturnes. Octobre note par ailleurs, dès 2006⁷, que le répertoire des pratiques des jeunes à partir du collège évolue par rapport aux plus jeunes, en lien avec la constitution d'une identité plus autonome, et s'appuyant notamment sur “un rejet des formes de consommation prescrites tant par l'école que la famille (bibliothèque, lieux de spectacle et de patrimoine, lecture)” [...] (Octobre, 2006, p.10).

Dans notre enquête, lorsqu'il y a un lien entre le sexe et les variables de fréquentation, il va toujours dans le sens des filles: celles-ci sont proportionnellement plus nombreuses à fréquenter les spectacles, les concerts et les bibliothèques que les garçons. Octobre (2006), dans un article portant sur les loisirs des 6-14 ans en France, dressait déjà le même constat au niveau de la fréquentation des bibliothèques. Selon ses données, 42 % des jeunes de 6-14 ans fréquentent la bibliothèque. Mais les filles sont plus nombreuses à le faire (+ 9 points) que les garçons.

Pratiques créatives

Nous avons questionné les enfants et les jeunes sur trois pratiques créatives: les “activités créatives” (ex: bricolage, dessin, peinture, sculpture, etc.), la pratique d'un instrument de musique ou du chant et la pratique du théâtre.

Graphique 2 - Part d'enfants/de jeunes qui ont des pratiques créatives en dehors de l'école (au moins de temps en temps)



6 Cette enquête “porte sur 3900 enfants, entrés en cours préparatoire (CP) en 1997 et suivis jusqu'au milieu des années de lycée [...]. Ces enfants ont donc été interrogés tous les deux ans par questionnaire sur l'ensemble de leurs loisirs, de leurs pratiques culturelles et de leurs goûts, et cela donc quatre fois successivement entre 2002 et 2008 [...]” (Mercklé et Octobre, 2012, p. 27).

7 Ici, sur base d'une enquête réalisée en 2001-2002 auprès de 3 000 familles d'enfants de 6 à 14 ans (avec un questionnaire enfants et un questionnaire parents). De nombreux articles cités dans ce document dérivent de l'analyse secondaire des données récoltées dans le cadre de cette enquête et financée par le Ministère de la culture et de la communication en France.

Plus de la moitié des jeunes interrogés (56 %) affirme au moins de temps en temps avoir des **activités créatives (bricolage, dessin, peinture, sculpture, etc.)**. Et un jeune sur cinq (25 %) en pratique de façon régulière (au moins une fois par semaine). Des différences importantes se marquent selon le niveau scolaire, mais également selon le sexe: ces activités concernent en effet davantage les enfants de fin de primaire par rapport aux jeunes de 3^e -4^e secondaire, ainsi que les filles par rapport aux garçons.

La pratique d'un **instrument de musique** ou du **chant** concerne environ un tiers des jeunes. Si les deux variables explicatives prises en compte dans notre analyse sont associées à cette question, c'est, comme pour les activités créatives, le niveau scolaire qui est le plus lié au fait de pratiquer un instrument de musique ou du chant. Plus précisément, cette activité est plus répandue chez les enfants de fin de primaire par rapport aux jeunes du secondaire et, dans une moindre mesure, chez les filles que chez les garçons.

Enfin, la pratique du **théâtre** est une activité relativement peu investie par les jeunes interrogés: elle concerne 11 % d'entre eux. Elle est un peu plus souvent pratiquée par les filles que par les garçons et par les enfants de 5^e-6^e primaire (par rapport aux 3^e-4^e secondaire).

Ces trois pratiques sont associées entre elles (voir Tableau 2). Cependant, c'est la pratique d'un instrument ou du chant et celle du théâtre qui sont le plus fortement associées⁸. Comme pour la fréquentation des institutions culturelles, les relations entre ces variables vont toujours dans le même sens: on observe un effet "cumulatif" selon lequel l'exercice d'une pratique créative est lié à la réalisation d'une autre pratique créative.

Tableau 2. Récapitulatif des liens (V de Cramer) entre les variables relatives aux pratiques créatives

V de Cramer	Activités créatives	Pratique d'un instrument, du chant	Pratique du théâtre
Activités créatives	1	0,171	0,097
Pratique d'un instrument, du chant	0,171	1	0,180
Pratique du théâtre	0,097	0,180	1

En résumé, les trois pratiques créatives investiguées sont toutes les trois plus répandues chez les jeunes de primaire et chez les filles. En ce qui concerne plus spécifiquement les activités créatives (de type bricolage, peinture, etc.), on peut ici faire l'hypothèse que ces dernières sont davantage associées à la période de l'enfance, et que les jeunes désinvestissent ces activités au fil du temps, s'orientant davantage vers des activités associées à leur tranche d'âges, tout comme le suggèrent plusieurs auteurs en évoquant la pratique d'autres types de loisirs (Octobre et Berthomier, 2011; Détrez, 2017).

⁸ Puisque les V de Cramer de ces variables sont les plus élevés de tout le tableau 2 (voir encadré méthodologique donnant des informations sur les tests statistiques effectués, en page 6).

Octobre (2005), dans un article portant sur les loisirs des 6-14 ans en France⁹, dressait par ailleurs le même constat au niveau du sexe : si 28 % des jeunes de 6-14 ans pratiquent une activité artistique amateur, les filles sont plus nombreuses à le faire (+ 20 points) que les garçons. En outre, “filles et garçons ne se déclarent pas attachés aux mêmes activités. Ainsi, si quelle que soit l'activité amateur considérée, les filles se déclarent plus attachées à la pratique que les garçons, cette différence est particulièrement forte dans les activités amateur les plus exigeantes en temps et qui s'insèrent dans le cadre des enseignements les plus contraignants, comme la danse (+ 39 points), le théâtre (+ 20.5 points) ou la musique (+ 18.5 points)” (Octobre, 2005, p.3).

Pratique d'une activité physique

Près de deux tiers des jeunes pratiquent une activité physique au moins une fois par semaine. Le sexe est la variable la plus liée des deux variables explicatives retenues au sein de cet article : les filles sont proportionnellement plus nombreuses (25 %) que les garçons (17 %) à ne jamais pratiquer d'activité physique, et une part plus importante de garçons que de filles indique en pratiquer quotidiennement (21,5 % de garçons contre 8 % de filles). C'est la première activité prise en compte jusque maintenant qui attire plus les garçons que les filles. Peter dressait déjà le même constat pour les jeunes de 10-14 ans en 2007¹⁰. Dans son article, l'auteur identifie le sport comme un marqueur d'identité sexué : “L'enquête le confirme, puisque les filles font moins de sport que les garçons, qu'elles cessent souvent la pratique à la fin du collège et qu'en outre, quand elles en font, ce sont des sports différents de ceux des garçons [...] On peut donc dire que le sport contribue fortement à la fabrique sexuée des jeunes sur le mode de la différenciation : aux unes, les activités physiques expressives dans lesquelles grâce et émotion jouent un rôle important ; aux autres, les activités physiques d'opposition individuelle (judo) ou collective (football)” (Peter, 2007, p. 5).

Le fait de pratiquer une activité physique est également lié au niveau d'études : les jeunes de secondaire sont proportionnellement plus nombreux à affirmer ne jamais avoir d'activité physique, et moins nombreux à affirmer en avoir de façon quotidienne, par rapport aux enfants de 5^e-6^e primaire.

Dans le cadre de la réalisation d'une enquête sur les pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique, il peut être tentant de poser la question du lien entre activité physique (ou, à l'inverse, “sédentarité”) et utilisation de jeux vidéo. En effet, on pourrait avoir tendance à penser que les jeunes qui jouent aux jeux vidéo sont des jeunes moins “actifs” que les autres. Or, notre enquête révèle, tout comme pour de nombreuses autres pratiques, un effet cumulatif entre la pratique du jeu vidéo et la pratique d'activité physique. Plus de 80 % des jeunes qui jouent au moins de temps en temps à des jeux vidéo affirment pratiquer une activité physique (au moins quelques fois par mois). Ce taux est moins important pour les jeunes qui ne jouent absolument jamais à des jeux vidéo (69 %).

⁹ De nouveau sur base de l'enquête réalisée en 2001-2002 auprès de 3000 familles d'enfants de 6 à 14 ans et financée par le Ministère de la culture et communication en France.

¹⁰ Peter a lui aussi utilisé la base de données issue de l'enquête réalisée en 2001-2002 auprès de 3000 familles d'enfants de 6 à 14 ans (Ministère de la culture et de la communication français). Mais il s'est concentré sur les données des 10-14 ans en matière de jeux vidéo et de sport.

Si l'on se penche sur la situation des jeunes qui mentionnent une pratique quotidienne du jeu vidéo, près de trois quarts d'entre eux (72 %) vont même jusqu'à mentionner une activité physique régulière (au moins une fois par semaine), contre 62 % chez ceux qui ne jouent jamais aux jeux vidéo. Nos résultats vont, ainsi, dans le même sens que ceux de Peter (2007) qui parlait déjà de relation positive entre pratique sportive et pratique vidéo-ludique, "puisque la probabilité qu'un adolescent sportif joue aux jeux vidéo est multipliée par 1,2 par rapport à un non sportif. Et ce lien reste favorable, quels que soient le sexe, l'âge ou le milieu social [...]. On peut également lire cette relation dans l'autre sens : trois quarts des adolescents qui jouent au moins une fois par semaine aux jeux vidéo font du sport, mais ils ne sont plus que deux tiers dès lors que la fréquence est moindre" (Peter, 2007, p.2). Peter note, par ailleurs, que le fait de déjà avoir pratiqué ou de pratiquer un sport pousse davantage les jeunes à jouer à des jeux vidéo liés à ces sports, et ce particulièrement dans le cas de la pratique de sports dits "d'incertitude". Ceci comprenant, d'une part, les sports qui supposent de s'adapter à des conditions environnantes mouvantes en s'appuyant sur la récolte d'une série d'informations visuelles (ex : roller, snowboard...), et d'autre part, les sports avec adversaire(s) (ex : football, judo...) (Peter, 2007, p.9).

Participation à un mouvement de jeunesse

Un jeune sur six est inscrit dans un mouvement de jeunesse. Si l'on n'observe aucune différence significative entre la participation des filles et des garçons à ces organisations de jeunesse (c'était d'ailleurs déjà le cas dans l'enquête sur les mécanismes d'affiliation menée par l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse (SONECOM, enquête portée par OEJAJ, 2013¹¹), les différences se marquent par rapport au niveau scolaire : cela concerne en effet davantage les 5^e-6^e primaire (21 %) que les jeunes de 3^e-4^e secondaire (13 %).

Temps passé à l'extérieur

Un peu plus de la moitié des jeunes affirment passer du temps hors de chez eux au moins une fois par semaine (dans la rue, les parcs, etc.) afin de se promener, flâner, discuter, ou jouer. La variable la plus associée à cette pratique est celle du niveau scolaire : 22 % des enfants de fin de primaire (contre 9 % pour les jeunes de secondaire) disent ne jamais sortir hors de chez eux à ces différentes fins. Nous observons également des différences au niveau du sexe : les garçons sont proportionnellement plus nombreux à "sortir" que les filles, ainsi qu'à le faire de façon quotidienne.

Le fait de passer du temps en dehors de chez soi est lié à l'usage de jeux vidéo, même si l'intensité du lien entre ces deux variables est faible (0,079). Mais ici encore, ce lien va plutôt dans le sens du cumul de pratiques : 86 % des joueurs de jeux vidéo affirment passer du temps hors de chez eux pour flâner, discuter, se promener ou jouer, alors que cela concerne 78 % de ceux qui ne jouent jamais à des jeux vidéo. En outre, la part des jeunes qui sortent au moins une fois par semaine de chez eux est plus importante chez les jeunes qui jouent tous les jours aux jeux vidéo par rapport aux jeunes qui disent ne jamais y jouer (58 % contre 44 %).

¹¹ Cette enquête portant sur les mécanismes d'affiliation des jeunes a été réalisée auprès de plus de 1500 jeunes âgés de 12 à 16 ans en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Équipement et utilisation d'écrans

Possession dans la chambre et utilisation de consoles de jeux

Près d'un tiers des jeunes a une console de jeux fixe dans sa chambre. Parmi les variables explicatives prises en compte dans l'analyse, c'est la variable "sexe" qui est la plus associée à cette question : on observe en effet une surreprésentation des garçons parmi les jeunes qui possèdent une console de jeux fixe dans leur chambre (51 % contre 15 % pour les filles). Ceci concerne également davantage les jeunes de secondaire (38 %) par rapport aux enfants de fin de primaire (28 %).

Lorsque l'on questionne les enfants de façon plus large sur l'utilisation des consoles de jeux (fixes ou portables), on constate que trois jeunes sur quatre y jouent. Plus de la moitié des jeunes en fait un usage relativement fréquent (au moins plusieurs fois par semaine) et près d'un jeune sur cinq y joue tous les jours. Les garçons sont proportionnellement plus nombreux à jouer au moins de temps en temps à la console que les filles (89 % contre 60,5 %). Les garçons mentionnent par ailleurs un usage plus fréquent de ces jeux, plus d'un quart d'entre eux affirmant s'y consacrer quotidiennement (28 % de garçons contre 6 % de filles). On observe également des différences dans l'utilisation des consoles selon le niveau scolaire, plus spécifiquement lorsque l'on considère l'utilisation quotidienne des consoles : cela concerne en effet 22 % des enfants de primaire contre 14 % des jeunes de 3^e -4^e secondaire.

Enfin, ces variables de possession et d'utilisation d'une console de jeux sont, sans surprise, associées fortement entre elles (V de Cramer = 0,430). Autrement dit, les jeunes qui utilisent une console de jeux sont surreprésentés parmi ceux qui possèdent une console de jeux dans leur chambre. En effet, 34 % des jeunes qui ont une console de jeux dans leur chambre jouent tous les jours à la console, contre 10 % des jeunes qui n'ont pas de console de jeux dans leur chambre¹².

Possession dans la chambre d'une télévision

Quatre jeunes sur dix possèdent une télévision dans leur chambre. Comme pour la console de jeux, on observe que cela concerne davantage les garçons que les filles (52 % contre 29 %). Ceci peut notamment s'expliquer par le fait que les consoles requièrent souvent la présence d'un écran de télévision pour pouvoir y jouer. En effet, ces deux variables de possession sont très fortement associées (V de Cramer = 0,726). Autrement dit, il s'agit en grande partie des mêmes jeunes qui cumulent une série d'équipements électroniques¹³. Si la variable "sexe" est plus fortement liée à la possession d'une télévision dans la chambre, on constate également une présence d'écrans plus importante dans les chambres des jeunes de 3^e -4^e secondaire par rapport aux enfants de fin de primaire.

Possession et utilisation d'un GSM

En ce qui concerne la possession d'un téléphone portable, on note un taux important d'équipement chez les jeunes (83 %). Celui-ci est plus élevé pour les 3^e-4^e secondaire (99 %), que pour les enfants de fin de primaire (65 %). Notons toutefois que 82 %

¹² Nous aborderons également la question du jeu vidéo de façon plus élargie, incluant l'utilisation de tout type d'appareil, dans la section dédiée à la pratique du jeu.

¹³ Plus précisément, 92 % des jeunes ayant une console de jeux fixe dans leur chambre ont aussi une télévision ; à l'inverse, 16 % des jeunes qui n'ont pas de console de jeux fixe dans leur chambre ont une télévision dans leur chambre.

des enfants de primaire de 12 ans ou plus ont déjà un GSM. Cette variable n'est, par contre, pas associée au sexe.

Deux tiers des enfants et jeunes interrogés affirment utiliser un GSM (ou smartphone, ou iPhone) tous les jours. L'utilisation des téléphones portables est liée au niveau d'études. Si quasiment tous les jeunes de 3^e-4^e secondaire affirment utiliser un GSM, 17 % des jeunes de fin de primaire mentionnent ne jamais en faire usage. En ce qui concerne la fréquence d'utilisation de ces appareils, on peut noter que l'usage quotidien concerne 90,5 % des jeunes du secondaire contre 44 % des enfants de fin de primaire. Par contre, comme pour la possession de téléphone portable, nous ne constatons pas de différences entre les filles et les garçons au niveau de la fréquence d'utilisation de GSM.

Enfin, ces variables de possession et d'utilisation d'un GSM sont, sans surprise, associées fortement entre elles (V de Cramer = 0,681). Autrement dit, les jeunes qui utilisent un GSM sont surreprésentés parmi ceux qui possèdent un GSM. Relevons tout de même que 30 % des jeunes qui ne possèdent pas de GSM en utilisent quelques fois par semaine à tous les jours.

Possession et utilisation de tablettes, iPad et ordinateurs

Un peu moins de la moitié des jeunes interrogés possède un ordinateur personnel (fixe ou portable). On note une différence importante entre les enfants de primaire et les jeunes du secondaire : cela concerne respectivement 30 % des jeunes de fin de primaire contre 61 % des jeunes de secondaire. Nous ne constatons, par contre, pas de différence selon le sexe.

Si l'utilisation de tablettes/iPad/ordinateurs est moins importante chez les jeunes que celles des téléphones portables, on peut noter qu'elle est plus importante que l'utilisation de consoles de jeux (fixes ou portables). L'usage fréquent de ces appareils (au moins quelques fois par semaine) concerne près de trois quarts des jeunes interrogés. On observe des différences selon le sexe dans l'utilisation des tablettes/iPad/ordinateurs : 11 % de garçons affirment ne jamais en faire usage contre seulement 4 % de filles.

Visionnage de films, séries, dessins animés (sur tous types d'écran)

Alors qu'une très grande majorité (plus de 80 %) des jeunes dit regarder régulièrement des films/séries/dessins animés (sur tous types d'écran), on constate que moins de la moitié (42 %) des jeunes affirme le faire de façon quotidienne. On observe un lien entre cette pratique et le niveau d'études : les enfants de fin de primaire sont surreprésentés lorsque l'on considère la pratique quotidienne de cette activité. Par contre, il n'y a pas de lien entre cette variable et le sexe.

On observe également un lien entre l'usage de jeux vidéo et le fait de regarder des films, séries ou dessins animés : 98 % des jeunes qui affirment (au moins de temps en temps) jouer à des jeux vidéo utilisent également les écrans pour regarder des films, séries, ou dessins animés. Cela concerne 92 % des jeunes qui ne jouent jamais aux jeux vidéo.

Partage de photos et vidéos sur le net

Près de deux tiers des jeunes affirment partager des photos ou vidéos sur Internet. Cela concerne davantage les filles, qui le font également de façon plus fréquente. 41,2 % des filles interrogées vont jusqu'à évoquer une fréquence hebdomadaire (à minima) de cette pratique. Si ceci est également plus répandu et plus fréquent chez les jeunes du secondaire, pointons tout de même les taux relativement importants d'enfants de primaire qui partagent des photos et vidéos au moins une fois par semaine : cela concerne 27 % d'entre eux (contre 36,1 % pour les jeunes de 3^e-4^e secondaire).

Ainsi, si la plupart des activités dont nous avons parlé auparavant attiraient en général davantage les filles que les garçons et les jeunes de fin de primaire que ceux de secondaire, nous avons vu que cette section apporte des informations complémentaires sur les activités des garçons et des jeunes de secondaire. En effet, rappelons rapidement que les garçons disposent plus d'une console de jeux et d'une télévision dans leur chambre et usent davantage que les filles de consoles de jeux¹⁴. Ces résultats vont dans le même sens que des recherches réalisées auparavant, en France. Par exemple, Jouet et Pasquier¹⁵ soulignaient déjà en 1999, à partir d'une enquête sur les 6-17 ans, que les filles sont moins équipées en jeux vidéo, sont plus nombreuses à ne jamais jouer aux jeux vidéo et à y consacrer moins de temps quand elles y jouent. Et ces auteurs expliquent cela par deux éléments : la prédominance sur le marché de jeux vidéo qui n'attirent pas les filles et la volonté des filles de se mettre à distance des écrans. Mais nous reviendrons là-dessus ultérieurement dans la section consacrée au jeu (vidéo et de société).

En outre, ce sont les jeunes de secondaire qui disposent plus d'une console de jeux, d'une télévision dans leur chambre, d'un GSM, d'un ordinateur, et qui usent le plus d'un GSM¹⁶. On peut ici émettre l'hypothèse selon laquelle la possession de ces équipements augmente avec l'âge, corollairement à l'acquisition d'une plus grande autonomie.

III.2. Focus sur trois domaines de pratiques (la musique, la lecture et le jeu)

La musique

Fréquentation de concerts

Comme nous l'avons déjà dit plus haut (dans la section sur la fréquentation des institutions culturelles), plus d'un tiers des jeunes va voir des concerts. Seul le sexe est associé à cette question. On observe en effet une surreprésentation des filles parmi les jeunes qui vont voir des concerts.

Écoute de la musique

La majorité des jeunes (67 %) écoute de la musique tous les jours. À l'inverse, ils sont très peu (3 %) à déclarer ne jamais écouter de musique. Si les deux variables

¹⁴ Par contre, ce sont les filles qui usent davantage de tablettes/iPad/ordinateurs et qui partagent plus des photos ou vidéos sur Internet.

¹⁵ Sur base de l'enquête "Les jeunes et l'écran" réalisée en 1997 auprès d'un échantillon de 1417 jeunes de 6 à 17 ans.

¹⁶ Toutefois, ce sont ceux de fin de primaire qui utilisent davantage quotidiennement une console de jeux et qui regardent le plus des films, séries et dessins animés (sur tous types d'écran).

explicatives prises en compte dans notre analyse sont associées à cette question, c'est cette fois le niveau scolaire qui est le plus lié au fait d'écouter de la musique. Effectivement, les jeunes de 3^e -4^e secondaire sont beaucoup plus nombreux (75 %) à écouter de la musique tous les jours que les jeunes de 5^e et 6^e primaire (56 %). Détrez (2017) fait le même constat à partir de données issues d'une enquête longitudinale : à 17 ans, les jeunes sont plus nombreux à écouter de la musique que lorsqu'ils avaient 11 ans. Octobre notait également déjà en 2006, que la pratique de l'écoute de la musique augmente avec l'âge chez les jeunes ; elle représente par ailleurs un lieu de différenciation identitaire par rapport aux parents, notamment en termes de contenu (Octobre, 2006).

Au niveau du sexe, ce sont les filles qui écoutent plus la musique quotidiennement (71 % chez les filles contre 63 % chez les garçons).

Nous avons, par ailleurs, analysé la relation entre cette variable et le fait d'aller voir des concerts. Si l'intensité du lien entre les variables n'est pas très élevée, le test d'association est tout de même significatif. Plus précisément, 89 % des jeunes qui n'écoutent jamais de la musique ne fréquentent jamais les concerts, contre 82 % des jeunes qui écoutent parfois de la musique, 69,5 % des jeunes qui écoutent souvent de la musique et enfin, 60 % des jeunes qui écoutent tous les jours de la musique.

Plus de la moitié (58 %) des jeunes qui écoutent de la musique le fait principalement pour se distraire, penser à autre chose¹⁷. La deuxième raison la plus évoquée par les jeunes est "vivre des émotions" (15 %). Cette question n'est pas associée au sexe, mais est bien liée à la variable "Niveau scolaire". Effectivement, si le critère "se distraire" est l'élément le plus mentionné à la fois par les jeunes de fin de primaire et les jeunes de secondaire, ce sont les jeunes inscrits en 3^e ou 4^e secondaire qui sont les plus nombreux à le mentionner (62 % contre 54 %) ; à l'inverse, ce sont les jeunes inscrits en 5^e ou 6^e primaire qui sont les plus nombreux à préférer dans l'écoute de la musique le fait qu'on puisse partager ses découvertes et goûts avec ses amis (8 % contre 2 %).

La lecture

Livres, BD, Mangas

Près de 75 % des jeunes lisent des livres, BD ou mangas sur papier. À nouveau, les deux variables explicatives prises en compte dans l'analyse sont associées à la lecture sur papier : les jeunes de primaire (87 % contre 60,5 % en secondaire) ainsi que les filles (77 % contre 69 % chez les garçons) sont surreprésentés parmi les lecteurs. Concernant le lien entre âge et pratique de la lecture, Octobre notait déjà en 2006 que "Si la lecture est globalement moins répandue, elle est également de moins en moins inscrite dans le quotidien des enfants et des adolescents, à mesure que, du primaire au collège, elle est de plus en plus perçue comme un instrument pédagogique d'accès au savoir" (Octobre, 2006).

Ces deux pratiques (lecture de livres, BD ou mangas sur papier et sur écran) sont

¹⁷ Il était ici demandé aux jeunes de se prononcer sur ce qu'ils préfèrent dans l'écoute de la musique. Les modalités de réponses suivantes leur étaient proposées : se distraire, penser à autre chose ; vivre des émotions ; découvrir de nouvelles sonorités/de nouveaux artistes ; partager les découvertes et goûts de tes amis ; autre chose.

liées (V de Cramer = 0,208). En effet, 16 % des lecteurs quotidiens de livres, BD ou mangas sur papier lisent aussi quotidiennement des livres, BD ou mangas sur écran. Le pourcentage de lecteurs sur écran s'élève à 2 % parmi les jeunes qui ne lisent jamais de livres, BD ou mangas sur papier. De la même manière, 87 % des jeunes qui ne lisent jamais de livres, BD ou mangas sur papier ne lisent pas sur écran non plus de livres, BD ou mangas "papier". Ce pourcentage s'élève à 63 % chez les lecteurs de livres, BD ou mangas sur papier.

Journaux et magazines

Près de la moitié des jeunes lit des journaux ou magazines sur papier et près d'un jeune sur 3 lit des journaux ou des magazines sur écran. Les deux variables explicatives prises en compte dans l'analyse sont associées à ces questions. Dans les deux cas, les filles lisent plus de magazines/journaux que les garçons.

Les différences se marquent encore davantage selon le niveau scolaire. Ici, les liens vont dans des sens inverses : les jeunes de secondaire sont sous-représentés parmi les lecteurs de journaux/magazines sur papier et surreprésentés parmi les lecteurs de journaux/magazines sur écran. Ce dernier résultat n'est pas étonnant puisque, comme nous l'avons vu antérieurement, les jeunes de secondaire possèdent davantage que ceux de fin de primaire un GSM, une tablette, un ordinateur, etc. Ils ont dès lors sans doute plus l'occasion d'être connectés et donc potentiellement de lire des journaux ou magazines sur Internet.

Commentaires, informations, etc. sur Facebook, des forums, des blogs, etc.

Comme pour la lecture de livres, Bd, mangas, 75 % des jeunes interrogés lisent des commentaires, informations, etc. sur Facebook, des forums, des blogs, etc. Cependant, ce sont les jeunes de secondaire qui sont surreprésentés parmi ces lecteurs.

Goûts en matière de lecture

Lorsqu'on demande aux jeunes ce qu'ils préfèrent lire, arrivent, par ordre de préférence, les livres (26 %), les BD (25 %), les informations et commentaires sur Internet (21 %) et ensuite les mangas (15 %). Les magazines ne sont cités que par 6 % des jeunes et les journaux par près de 2 % des jeunes. Cette question portant sur les goûts en matière de lecture est associée aux deux variables explicatives prises en compte dans cette étude. Mais c'est le sexe qui est lié le plus fortement à cette question. Les filles et les garçons n'ont pas tout à fait les mêmes goûts en matière de lecture¹⁸. Les différences se marquent surtout au niveau des livres qui recueillent davantage la préférence des filles et des mangas qui, à l'inverse, attirent plus les garçons. Des différences se marquent également selon le niveau scolaire. On relève notamment une préférence plus marquée pour les BD chez les enfants de fin de primaire par rapport aux jeunes de secondaire (35 % contre 14 %). Inversement, les plus âgés mettent plus souvent en avant la lecture de commentaires sur Internet. On ne constate par contre pas de différence entre ces deux groupes au niveau de la lecture de livres, puisque cela concerne environ 26 % d'entre eux, pour chaque groupe d'âges considéré.

Avant de clôturer cette section, il nous a semblé intéressant de tester l'association

¹⁸ Les enfants et les jeunes devaient ici se prononcer sur leur préférence en matière de lecture, en optant pour une seule des options suivantes : livres, BD, mangas, journaux, magazines, informations et commentaires Internet, autre.

entre les différentes variables de lecture entre elles et avec la fréquentation de la bibliothèque. Le tableau suivant présente les résultats de ces tests.

Tableau 3. Récapitulatif des liens entre les variables de lecture entre elles et la fréquentation de la bibliothèque

V de Cramer	Lecture de livres, BD, mangas	Lecture de magazines, journaux papier	Lecture de magazines, journaux électroniques	Lecture de commentaires, informations, etc. sur Facebook, des forums, des blogs, etc.	Fréquentation bibliothèque
Lecture de livres, BD, mangas	1	0,159	Non significatif	0,126	0,273
Lecture de magazines, journaux papier	0,159	1	0,189	Non significatif	0,173
Lecture de magazines, journaux électroniques	Non significatif	0,189	1	0,122	0,091
Lecture de commentaires, informations, etc. sur Facebook, des forums, des blogs, etc.	0,126	Non significatif	0,122	1	0,098
Fréquentation bibliothèque	0,273	0,173	0,091	0,098	1

La lecture de livres, BD, ou mangas et la fréquentation de la bibliothèque sont les variables relatives à la lecture les plus associées¹⁹. En effet, 21 % des jeunes qui lisent tous les jours des livres, BD, ou mangas vont souvent à la bibliothèque (contre 13 % chez les jeunes qui lisent souvent, 4 % chez les jeunes qui lisent parfois et 2 % chez les jeunes qui ne lisent jamais); à l'inverse, 40 % des jeunes qui lisent tous les jours ne vont jamais à la bibliothèque (contre 54,5 % chez les jeunes qui lisent souvent, 71 % chez les jeunes qui lisent parfois et 88 % chez les jeunes qui ne lisent jamais).

L'association entre la lecture de magazines, journaux en version papier et la lecture de magazines, journaux en version électronique, entre la lecture de magazines, journaux en version papier et la fréquentation de la bibliothèque ou encore entre la lecture de livres, BD, mangas et de magazines, journaux en version papier est significative (V de Cramer au-dessus de 0,150). Et les liens vont toujours dans le même sens: ceux qui lisent sur un type de support ont tendance, plus que les autres, à lire sur un autre support; ceux qui lisent ont davantage tendance que les autres à fréquenter la bibliothèque et inversement.

¹⁹ Puisque les V de Cramer de ces variables sont les plus élevés de tout le tableau 3 (voir encadré méthodologique donnant des informations sur les tests statistiques effectués, en page 6).

En résumé, les jeunes de primaire sont surreprésentés parmi les lecteurs de livres/BD/mangas et magazines/journaux papier, mais sous-représentés quand il s'agit de lectures passant par Internet (magazines/journaux sur Internet, commentaires, informations, etc. sur Facebook, forums, blogs, etc.). Comme nous l'avons expliqué plus haut, ces résultats – au niveau du moins des pratiques numériques – ne sont pas étonnants puisque les jeunes de secondaire possèdent davantage que ceux de fin de primaire, un GSM, une tablette, un ordinateur, etc., ce qui leur laisse sans doute plus l'occasion d'être connectés et donc potentiellement de lire du contenu sur le net.

En outre, nos résultats nous amènent à constater que les filles lisent plus, que ce soit des livres/BD/mangas ou des journaux ou magazines. Mais il aurait été intéressant de distinguer chaque modalité à cette question (à savoir distinguer les livres des BD et des mangas ainsi que les journaux des magazines²⁰). En effet, l'enquête de l'OPC de 2009 sur les pratiques et consommation culturelles des adultes (population de 16 ans et plus) en Communauté française constatait que les femmes lisent davantage de livres et de magazines, mais que les hommes lisent davantage de BD et de journaux (Guérin, 2009). Les résultats de cette enquête ne permettent pas de tirer de telles conclusions, mais permettent au moins de souligner que les goûts en matière de lecture diffèrent selon le sexe (les livres, par exemple, recueillent davantage la préférence des filles et les mangas attirent plus les garçons).

Le jeu

Nous entendons souvent dans les médias que les jeunes jouent beaucoup aux jeux vidéo. Mais les jeux de société sont en général peu étudiés. Cette enquête nous permet de dire que les jeunes jouent tout simplement, et pas seulement donc aux jeux vidéo. En effet, 75 % des jeunes déclarent jouer à des jeux de société. Même s'ils sont plus nombreux à jouer à des jeux vidéo (87 %)²¹, ce pourcentage est loin d'être négligeable. Toutefois, lorsque nous prenons en compte les fréquences, les jeux vidéo gagnent encore du terrain : 1,6 % des jeunes jouent tous les jours à des jeux de société, contre près de 30 % pour les jeux vidéo ; 19 % des jeunes jouent au moins une fois par semaine à des jeux de société, contre près de 34 % pour les jeux vidéo.

La pratique du jeu vidéo (sur tout type d'appareil) est associée au niveau scolaire (V de Cramer = 0,218), et encore davantage au sexe (V de Cramer = 0,487). Parallèlement à ce que nous avons déjà noté sur l'utilisation de consoles de jeux, on constate que les garçons sont plus nombreux que les filles à mentionner la pratique du jeu vidéo, de même que les enfants de fin de primaire par rapport à ceux de secondaire. Peter (2007) dresse le même constat pour la France : la pratique décline en milieu de collège, soit à partir de la 3^e secondaire, et les garçons jouent davantage que les filles. Et, à nouveau, les différences se marquent particulièrement lorsque l'on prend en considération la pratique quotidienne du jeu vidéo : cela concerne 47 % des garçons contre 12 % des filles, et 34 % des enfants de 5^e-6^e primaire contre 26 % de jeunes de 3^e-4^e secondaire. À ce sujet, Peter (2007) note : "On constate que la pratique

²⁰ Comme indiqué plus haut, en termes de déclinaison de ces modalités, nous disposons uniquement, au travers des données récoltées, du type de lecture pour lequel les jeunes marquent leur préférence (choix d'une seule réponse parmi sept modalités proposées (cf. note de bas de page 17)).

²¹ Rappelons que 75 % des jeunes jouent à des consoles de jeux (voir résultats présentés supra). Jouer à des jeux vidéo concerne donc plus de jeunes. Cela n'est pas étonnant puisque cette activité comprend aussi les jeux vidéo sur d'autres supports que les consoles de jeux (tels que le GSM, la tablette, etc.).

vidéo-ludique est devenue pour les garçons un passage obligé pour la socialisation au groupe de pairs, alors que ce n'est pas le cas chez les filles. Les filles s'investissent donc nettement moins que les garçons dans les jeux vidéo et s'intéressent à des jeux différents" (p.6).

Dans notre enquête, lorsque l'on demande aux jeunes qui jouent aux jeux vidéo ce qu'ils préfèrent dans ces pratiques²², le fait de jouer un rôle/vivre une aventure arrive en premier (27 %), suivi de la stratégie/la compétition (21 %). Ensuite, le tir/la guerre arrive en troisième (18,5 %). Des deux variables explicatives prises en compte dans cette analyse, seul le sexe est lié à cette question: le tir/la guerre est largement plus mentionné par les garçons (qui est d'ailleurs le premier élément cité par les garçons) alors que la réflexion, le casse-tête et le fait de jouer un rôle et vivre une aventure sont davantage cités par les filles.

Ceci rejoint les résultats de l'enquête "Ludospace" (citée par Coavoux, 2019) qui avait été menée en France en 2012 auprès de 2542 individus, dont 500 adolescents âgés entre 11 et 17 ans: les types de jeux que Coavoux (2019) définit comme étant davantage "masculins" chez les jeunes comportaient notamment les jeux de tir et de combat et ceux décrits comme étant plus "féminins" comprenaient, entre autres, les jeux de chiffres et de lettres, de simulation de vie, mais aussi de danse et de musique. Il est par ailleurs intéressant de noter que cette même enquête révèle que, tant chez les adultes que chez les jeunes, les jeux vidéo utilisés par le plus grand nombre sont ceux qui sont installés par défaut sur les différents appareils (67 % des adolescents et 38 % des adultes interrogés) (Coavoux, 2019).

En ce qui concerne les jeux de société, seul le niveau scolaire est associé à cette pratique. On observe en effet une surreprésentation des jeunes de primaire parmi les joueurs (88 %, contre 64 % en secondaire).

Lorsqu'on demande aux jeunes qui jouent à des jeux de société les éléments qu'ils préfèrent dans ces pratiques²³, la stratégie/la compétition arrive en premier (48 %). Ensuite, l'horreur/les sensations fortes/les frissons et le fait de jouer un rôle sont deux éléments mentionnés par plus de 10 % des jeunes. Cette question est associée aux deux variables explicatives prises en compte dans cette analyse (avec une association un peu plus forte avec le niveau scolaire). Au niveau du sexe, les garçons préfèrent davantage que les filles la stratégie/la compétition (ceci dit, il s'agit tout de même du premier élément cité chez les filles et chez les garçons); à l'inverse, les filles mentionnent plus que les garçons le critère de coopération, même si cela concerne seulement 11 % d'entre elles (contre 5 % des garçons). Si la stratégie et la compétition restent l'item le plus souvent mentionné par chaque groupe d'âge, il est davantage pointé par les jeunes du secondaire. Ces derniers sont également plus nombreux à indiquer qu'ils préfèrent la réflexion dans les jeux de société: c'est le cas pour 12 % d'entre eux (contre 4 % en primaire). De leur côté, les plus jeunes (5^e-6^e

22 Les modalités de réponses proposées dans le questionnaire étaient les suivantes: la stratégie/la compétition, jouer un rôle/vivre une aventure, le tir/la guerre, la réflexion/les casse-tête, l'expression vocale/corporelle ou sportive, la simulation/la construction, la coopération, l'horreur/les sensations fortes/les frissons.

23 Les modalités de réponses proposées dans le questionnaire étaient les suivantes: la stratégie/la compétition, jouer un rôle, le hasard, la réflexion, pouvoir t'exprimer, faire preuve d'adresse, la coopération, l'horreur/les sensations fortes/les frissons.

primaire) mentionnent plus souvent l'horreur/les sensations fortes/les frissons et le fait de jouer un rôle que les jeunes de secondaire.

Dans les raisons mentionnées par les enfants et les jeunes qui les amènent à jouer à des jeux de société²⁴, le fait de se distraire est le plus cité (38 %), suivi du fait de prouver son habileté, de gagner (19 %). Mentionnons, par ailleurs, que 14 % des jeunes jouent à des jeux de société principalement pour apprendre des choses. Des deux variables explicatives prises en compte dans notre étude, seule la variable "Niveau scolaire" est associée à cette question : en effet, les jeunes de fin de primaire mentionnent plus que les jeunes de secondaire le fait d'apprendre de nouvelles choses et le fait de partager les découvertes et goûts de leurs amis ; à l'inverse, les jeunes qui sont en secondaire citent plus que les autres le fait de se distraire, de penser à autre chose (ceci étant dit, il s'agit tout de même du premier élément cité pour les jeunes de fin de primaire comme ceux de secondaire) ainsi que le fait de prouver son habileté, de gagner.

En résumé, les jeunes de primaire sont surreprésentés parmi les joueurs de jeux vidéo et de jeux de société. Comme le constate Détrez (2017), à partir d'une enquête sur des jeunes de 11 à 17 ans, les plus âgés abandonnent les "jeux" trop marqués par l'enfance afin notamment de se distinguer des petits. Elle cite, par ailleurs, une étude de Kredens et Fontar (2010)²⁵ sur les usages d'Internet et explique que les enfants du primaire disent avoir principalement 4 activités sur Internet (dont le jeu) alors que les adolescents déclarent en avoir 9 à 11 (dont le jeu). Autrement dit, les plus grands jouent moins – dans l'étude citée, sur Internet – parce qu'ils diversifient leurs pratiques et consacrent donc moins de temps aux jeux. De même, les garçons sont surreprésentés parmi les joueurs de jeux vidéo, ce qui n'est pas étonnant au vu des résultats précédents sur les consoles de jeux.

Nous avons vu antérieurement que Jouet et Pasquier (1999) constataient aussi, à partir d'une enquête sur les 6-17 ans, que les filles sont moins équipées en jeux vidéo et plus nombreuses à ne jamais jouer aux jeux vidéo et à y consacrer moins de temps quand elles y jouent. En 2014, Lignon, qui a mené une enquête sur les 13-19 ans²⁶, confirme ces résultats, mais apporte également une nuance : si les garçons jouent plus souvent aux jeux vidéo que les filles, ces dernières jouent avec davantage de jeux. "Les garçons donc, dans leurs choix ludiques, se montrent moins éclectiques et plus extrêmes que les filles et évoluent dans un champ des possibles plus restreint. Les jeux qu'ils citent en bout de liste recueillent d'ailleurs bien moins de suffrages que ceux cités dans les mêmes conditions par les filles, qui ne descendent pas en dessous de 4,6 %. Peut-être faut-il voir là une extension du principe qui autorise les filles à s'emparer de certains objets masculins mais interdit aux garçons de faire de même avec les objets féminins [...] (Lignon, 2014, p. 6).

²⁴ Les modalités de réponses proposées dans le questionnaire étaient les suivantes : apprendre de nouvelles choses, te distraire/penser à autre chose, vivre des émotions, partager les découvertes et goûts de tes amis, prouver ton habileté/gagner, autre chose.

²⁵ Les auteurs s'appuient dans leur article sur deux enquêtes menées dans les régions Aquitaine, Basse-Normandie et Bretagne sur les loisirs adolescents et le rapport à l'école : une étude quantitative menée en 2013 (3356 adolescents scolarisés en 4^e secondaire et 1043 parents ont participé à l'enquête) et une étude qualitative menée en 2014 (78 entretiens ont été réalisés auprès d'adolescents de 13 à 15 ans et 28 entretiens auprès de parents d'adolescents).

²⁶ Plus précisément, il s'agit d'une enquête quantitative menée dans la région Rhône-Alpes auprès de 205 jeunes de 13 à 19 ans.

III.3. Hobbies préférés

Enfin, avant de passer à la conclusion, nous souhaitons, comme annoncé, présenter quelques données sur les goûts des jeunes en matière de loisirs. 83 % des répondants déclarent avoir une activité de loisir dont ils ne pourraient se passer. Concernant les types de hobbies mentionnés (897 répondants), la catégorie qui devance largement toutes les autres formes de loisirs est celle du sport (60 % des répondants). Seulement 7 % des jeunes évoquent le jeu vidéo comme hobby préféré, 5 % des activités créatives et artistiques (bricolage, dessin, etc.), 5 % la lecture, 4 % le chant ou la pratique d'un instrument de musique, et 4 % mettent en avant l'écoute de musique.

Le hobby le plus souvent mentionné par les filles est la danse (15 %) et plus d'un garçon sur quatre mentionne le football comme passe-temps favori (27 %). Si ces résultats tendent à confirmer que certains sports restent plus investis par les garçons et d'autres par les filles, on peut toutefois noter que la danse est mentionnée par 4 % des garçons, et surtout, que le football est le deuxième item le plus cité par les filles en tant que hobby dont elles ne pourraient se passer.

Notons également que le deuxième hobby le plus souvent cité par les garçons est le jeu vidéo (10 %, contre 5 % pour les filles).

Tableau 4. Hobbies/Sports les plus souvent mentionnés par les enfants et les jeunes (n=897)

	% Garçons	% Filles	% Total
SPORT	63%	57%	60%
Football	27%	7%	18%
Danse	4%	15%	10%
Équitation	2%	6%	4%
Gymnastique	2%	6%	4%
Basket	5%	3%	4%
Natation	3%	3%	3%
Sports de combat/arts martiaux	4%	1%	2%
<i>Autres sports*</i>	53%	59%	55%
ACTIVITÉS CRÉATIVES-ARTISTIQUES	5%	6%	5%
JEUX VIDEO	10%	5%	7%
INSTRUMENT-CHANT	2%	6%	4%
LECTURE	4%	5%	5%
MUSIQUE (écoute)	3%	4%	4%
<i>Autres hobbies*</i>	13%	17%	15%

* Catégories de hobbies/sports mentionnés par moins de 3% des enfants et des jeunes.

IV. Conclusion

En guise de préambule à notre conclusion, nous souhaitons revenir sur quelques éléments plus globaux caractéristiques de la jeunesse. Tout d'abord, il est important de préciser que les jeunes font partie d'une catégorie généralement dynamique au niveau des pratiques culturelles et des loisirs. En effet, les résultats de l'enquête générale sur les pratiques et consommation culturelles des Wallons et Bruxellois menée par l'OPC en 2017²⁷ (Guérin et Van Campenhoudt, à paraître) souligne que la plupart des pratiques extérieures diminuent avec l'âge. Même si l'échantillon de cette enquête portait sur les 16 ans et plus (et donc ne concernait pas les enfants plus jeunes), il est intéressant de constater que dans cette étude aussi la variable âge est déterminante au niveau des pratiques culturelles et loisirs et que la classe d'âges la plus jeune de cette enquête (les 16-24 ans) est dans la majorité des analyses plus active que les autres.

Ces résultats tendraient à rejoindre les observations de Donnat (2003), qui mentionne l'existence d'une culture spécifique juvénile: "Les adolescents présentent, à l'échelle de la population française, une configuration particulière de compétences, comportements et préférences culturelles qui constituent un ensemble de traits suffisamment stables et cohérents pour les distinguer du reste de la population. Dans ce cas, pourquoi ne pas parler de "culture jeune" au même titre qu'on parle de "culture cultivée" pour désigner les activités et les goûts caractéristiques des milieux diplômés" (p. 16). Le fait que les jeunes, quelle que soit leur génération, partagent particulièrement le goût de la sociabilité et des nouvelles technologies pourrait aussi aller dans le sens de l'existence d'une culture juvénile particulière. Détrez commente ainsi: "Les jeunes sont toujours plus technophiles et s'emparent, avant les autres, des nouveautés technologiques, qu'il s'agisse du lecteur hi-fi ou du magnétophone dans les années 1980, de l'ordinateur dans les années 1990 et du portable dans les années 2000" (Détrez, 2017, p.26).

Cependant, d'autres chercheurs tels que Mercklé (2010)²⁸, Lobet-Maris et Gallez (2008)²⁹, Gire et Granjon (2012)³⁰ ou encore Octobre (2009)³¹ estiment qu'il n'est pas possible de parler de culture juvénile au singulier tant les pratiques des jeunes sont diversifiées et inégales en fonction de leur milieu social d'appartenance, mais aussi en fonction de leur sexe et de leur âge. Même si les jeunes développent des pratiques et des goûts spécifiques par rapport à leurs aînés³², "la simple observation des cultures jeunes montre qu'il existe une pluralité de goûts, de systèmes de reconnaissance et de sous-groupes (de sous-cultures?): l'expression digital natives ne décrit pas l'ensemble des jeunes, mais plutôt un terreau commun, dont ils sont tous plus ou moins imprégnés" (Octobre, 2009, p. 4).

27 3014 personnes de 16 ans et plus ont participé à l'enquête.

28 Il réalise une analyse secondaire de la base de données issue de l'enquête longitudinale sur les pratiques culturelles et les loisirs des enfants et des adolescents réalisée par le Ministère de la culture en France.

29 Ils ont mené des entretiens avec une quarantaine de jeunes.

30 Eux aussi se basent sur l'analyse secondaire d'une base de données existante. Mais il s'agit cette fois de l'*Enquête sur les pratiques culturelles des français* de 2008 qui ne porte pas uniquement sur les jeunes. Gire et Granjon ont donc isolé les 15-34 ans afin de réaliser leur étude.

31 Toujours sur base de l'enquête réalisée en 2001-2002 auprès de 3000 familles d'enfants de 6 à 14 ans et financée par le Ministère de la culture et communication en France.

32 Octobre (2009) caractérise, dans cet article, l'usage que font les jeunes du numérique en quatre points: 1. Un fort niveau de connexion (beaucoup de jeunes par rapport aux autres classes d'âges), 2. Une forte assiduité (connexion quotidienne), 3. Un usage orienté vers la communication (messagerie instantanée et blogs), 4. Mais aussi un usage tourné vers les loisirs (jeux en réseau).

Ces dernières observations nous paraissent concordantes avec nos résultats : si les enfants et adolescents partagent sans doute de par leur jeunesse des pratiques et des goûts culturels, il nous paraît tout de même plus adéquat et pertinent de parler de cultures juvéniles (au pluriel donc), notamment parce que les pratiques et les goûts culturels se différencient bel et bien selon l'âge et le sexe (ou encore l'origine sociale)³³.

Revenons dès lors sur les principaux enseignements de notre recherche en termes de différenciation des pratiques selon l'âge.

Si l'on se penche sur les différences entre les deux niveaux d'études pris en considération, on peut tout d'abord noter que, sans trop de surprise, la possession d'équipements est beaucoup plus importante chez les jeunes de 3^e et 4^e secondaire par rapport aux enfants de fin de primaire, et ce particulièrement concernant les GSM et ordinateurs personnels. Ceci va en effet dans le sens d'une plus grande autonomie des jeunes (y compris au niveau "financier" : argent de poche, petits jobs, etc.), et d'une plus grande affirmation de leurs goûts au fil des années.

De manière générale, on constate que les enfants de fin de primaire ont généralement plus de pratiques que les jeunes de 3^e-4^e secondaire parmi celles qui ont été investiguées (activités créatives, activités physiques, mouvements de jeunesse, jeux vidéo, films/séries/dessins animés, lecture sur papier...). À quelques exceptions près, liées à des pratiques "plus numériques" nécessitant notamment des équipements particuliers : partage de photos/vidéos sur Internet, lecture de magazines sur écran, commentaires et informations sur des blogs/forums/Facebook, etc.

Les 3^e -4^e secondaire affirment, par contre, plus souvent que les plus jeunes passer du temps à l'extérieur de chez eux (pour flâner, discuter, jouer...) et fréquenter le cinéma. La fréquentation des musées/expositions, de spectacles, mais également de bibliothèques, est par contre plus importante chez les plus jeunes enfants.

Ces résultats rejoignent ceux d'études menées auprès de jeunes en France. On constate en effet que certaines pratiques et contenus culturels sont davantage associés à l'enfance (ex : TV et dessins animés, cirque et spectacles, visites de zoos, activités manuelles de type bricolage, etc.), et déclinent pour évoluer vers d'autres contenus et loisirs au fil du temps (pratiques multiples et de plus en plus nombreuses liées à l'utilisation d'appareils numériques, écoute de la musique, sorties à l'extérieur et cinéma...), en fonction de l'âge des jeunes et du cycle d'études dans lequel ils se trouvent (Octobre et Berthomier, 2011, Détrez, 2017). Détrez précise également qu'au fil des années, "La distance augmente avec la culture scolaire, lecture de livre incluse, tandis que s'affirme la prédilection pour le divertissement" (Détrez, 2017, p.26).

Sur base des résultats d'une étude longitudinale réalisée auprès de jeunes en France, Octobre et Berthomier (2011) mettent ainsi en exergue l'existence de calendriers culturels liés aux calendriers d'âges des jeunes. Il s'agit pour les enfants et les jeunes de "faire leur âge", pour ne paraître ni trop jeune, ni trop âgé et se démarquer des

³³ Dans cet article, nous n'avons pas développé d'analyses en lien avec l'origine sociale des enfants et adolescents. Nous développerons ces analyses prochainement. Celles-ci seront disponibles sur les sites de l'OEJAJ et de l'OPC.

autres: adultes, enfants moins âgés mais également de soi-même plus “jeune”. Elles constatent que: “Les loisirs ne sont plus seulement des supports, mais peuvent devenir des ressources symboliques permettant à l'enfant d'affirmer son âge: leur acquisition et leur développement sont caractéristiques des moments de transition biographique [...]. Les calendriers culturels sont donc analysables en termes de calendriers d'âge. Ainsi considérés, les loisirs proposent des scissions temporelles qui disent des âges, de la fin de l'enfance à la grande adolescence” (Octobre et Berthomier, 2011, p.10). Pasquier (2005)³⁴ indique, par ailleurs, que les relations avec les amis sont constitutives et renforcent ce phénomène d'appropriation chez les jeunes: “La socialisation amicale joue un rôle à la fois d'horizon de référence mais également d'instance de rappel à l'ordre culturel” (Pasquier, 2005, reprise par Détrez, 2017, p. 27).

Considérons maintenant les principaux enseignements de notre recherche concernant les différences de pratiques selon le sexe. Tout d'abord, on constate que les filles sont plus nombreuses à développer des pratiques artistiques et créatives par rapport aux garçons. Les pratiques liées à la lecture et à la musique sont également plus investies par les filles. En ce qui concerne les pratiques “numériques”, les filles affichent un partage plus important de photos et vidéos sur Internet par rapport aux garçons et une utilisation plus importante des tablettes/iPad et ordinateurs. Enfin, au niveau de la fréquentation d'institutions culturelles, on constate une fréquentation plus importante des spectacles et concerts, mais également des bibliothèques, par les filles que les garçons.

Les garçons se démarquent par rapport aux filles sur les pratiques liées aux jeux vidéo, mais également au niveau du sport et des sorties en dehors de chez soi pour jouer, flâner, discuter, etc.

La différenciation des pratiques selon le sexe est, selon Détrez (2017), liée au besoin d'identification et de sentiment d'appartenance lié au genre. Elle constate que “La polarisation sexuée des activités illustre la place des activités de loisirs dans la construction de soi comme garçon ou fille: il s'agit, par les pratiques et les goûts, de dire et de signifier que l'on est une fille ou un garçon” (Détrez, 2017, p.27). Détrez met également en avant le fait que les filles ont davantage tendance à développer des pratiques liées à la culture dite “légitime”. Donnat (2005)³⁵ note en outre que “la féminisation des pratiques légitimes est appelée à s'intensifier, notamment en raison des progrès de la scolarisation des filles et de leur orientation genrée dans les formations littéraires et artistiques, ainsi que de leur forte représentation dans les professions intellectuelles; la féminisation du corps enseignant en étant sans doute un des exemples les plus significatifs” (Donnat, 2005, repris par Détrez, 2017, p. 27).

Nous observons également cette tendance dans notre enquête, avec notamment, une plus grande proportion des filles, par rapport aux garçons, qui fréquentent les bibliothèques, les spectacles, ou encore, qui pratiquent la lecture. Ce constat ne concerne par contre pas la fréquentation des musées et expositions.

³⁴ Pasquier a, tout d'abord, mis en place une enquête quantitative (944 questionnaires) auprès d'un échantillon d'élèves de tous les niveaux et filières, qui a été suivie par une soixantaine d'entretiens semi-directifs.

³⁵ Donnat se base dans cet article sur l'enquête sur les pratiques culturelles des Français qui a été réalisée en 1973, 1981, 1989 et 1997 (2000 participants de 15 ans et plus en 1973) par le Ministère de la culture et de la communication en France et sur l'enquête menée en 2003 par l'Insee sur la participation à la vie culturelle et sportive (5626 participants de 15 ans et plus).

Enfin, si certaines pratiques se différencient selon que l'on soit un garçon ou une fille, nous pouvons également supposer qu'il existe un panel important de pratiques différentes tant chez les filles que chez les garçons. Il serait donc particulièrement intéressant de compléter ces données en réalisant des analyses de profils des jeunes pour chaque sexe. Sans doute celles-ci nous amèneraient à souligner qu'au-delà de l'existence de cultures juvéniles (au pluriel), il y a également différentes cultures juvéniles chez les filles et différentes cultures juvéniles chez les garçons.

Nous terminerons cet article en ouvrant des perspectives. Comme rappelé à plusieurs reprises, les analyses présentées ici ne prennent pas en compte l'origine sociale. Or, depuis Bourdieu (1979), on ne compte plus les articles et ouvrages présentant les liens entre pratiques, goûts culturels et origine sociale ou capital culturel. En outre, l'origine sociale influence les pratiques et les goûts culturels, mais se combine également de manière complexe avec le genre (Détrez, 2017). Il s'agira d'inclure cette dimension essentielle dans nos prochaines analyses, en nous appuyant sur la création d'indicateurs les plus pertinents possibles en vue d'évaluer le niveau socioéconomique et socioculturel des ménages dans lesquels vivent les enfants.

V. Bibliographie

Bourdieu, P. (1979). *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris: Les Éditions de Minuit.

Coavoux, S. (2019). "Les jeux vidéo chez les adolescents en France. Une approche quantitative" in V. Berry et L. Andlauer, *Jeu vidéo et adolescence* (pp. 15-30), Laval: Presses Universitaires de Laval.

Détrez, 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.

Donnat, O. (dir.) (2003). *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, Paris: La Documentation française.

Donnat O. (2005). *La féminisation des pratiques culturelles*, Développement culturel, Ministère de la culture et de la communication, DEPS, 147, pp. 1-11.

Gillard, A-R. et Van Campenhoudt, M. (2017). *Pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique*, Cogit'OPC n°1, Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Observatoire des politiques culturelles.

Gire, F. & Granjon, F. (2012). *Les pratiques des écrans des jeunes Français. Déterminants sociaux et formes d'appropriation*. RESET, 1 (1), pp. 1-21. En ligne <http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/4/4>

Guérin, M. et Van Campenhoudt, M. (À paraître). *Enquête sur les pratiques culturelles des Wallons et des Bruxellois*, Observatoire des politiques culturelles, Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Guérin, M. (2009). *Pratiques et consommation culturelles en Communauté française*, n° 2031-2032, CRISP.

Hannecart, C. (2015). *Rapports des jeunes à la musique à l'ère numérique. Synthèse de l'enquête menée en pays de la Loire*. En ligne: <https://www.google.be/url?sa=t&rc=t&j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwjUuaKR9YHjAhXUfMAKHZeNBuYQFjABegQICBAB&url=https%3A%2F%2Flepole.asso.fr%2Farticles%2F399%2Fetude-jeunes-musique-a-lere-numerique%2Fdocuments%2Fzip%2F&usg=AOvVaw2YNwlrFCOj7YVugH43X1ys>

Jouët, J. et Pasquier, D. (1999). *Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans*. Réseaux, vol. 17, 92-93, pp. 25-102.

Kredens E., Fontar B. (2010). *Comprendre le comportement des enfants sur Internet pour les prévenir des dangers*, Rapport de recherche pour Fréquence Écoles, Délégation interministérielle à la Famille et Fondation pour l'Enfance.

Lignon, F. (2014). "Des jeux vidéo et des adolescents : à quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées?" in *Le temps des médias*, pp. 143-160.

Lobet-Maris, C. & Gallez, S. (2008). *Des pipettes du net aux dofuiens... 'Une tribu jeune'aux profils contrastés*, TIRO, CITA, Faculté d'informatique, Université de Namur.

Mercklé, P. (2010). *Le modèle de la distinction est-il (déjà) pertinent ? Premiers résultats de l'enquête longitudinale sur les pratiques culturelles des enfants et des adolescents*, Communication pour le colloque : Trente ans après "La Distinction", Paris, 4-6 novembre 2010. En ligne : http://socio.ens-lyon.fr/merckle/merckle_communications_2010_distinction.pdf

Mercklé, P. & Octobre, S. (2012). La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents. *RESET*, 1, pp. 25-52. En ligne : <http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/3/3>

Octobre, S. (2005). La fabrique sexuée des goûts culturels. Construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles, Développement culturel, Ministère de la culture et de la communication, DEPS, 150, pp. 1-10. En ligne : https://www.google.be/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=2ahUKEwiOs4uT94HjAhVKY8AKHWPGD8cQFjACegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fwww.culture.gouv.fr%2FMedia%2FThematiques%2FEtudes-et-statistiques%2FFiles%2FPublications%2FDeveloppement-culturel-DC%2FLa-fabrique-sexuee-des-gouts-culturels-DC-150&usq=A0vVaw2Tj_97tu5zHDjGVsBsXlml

Octobre, S. (2006). Les loisirs culturels des 6-14 ans. Contribution à une sociologie de l'enfance et de la prime adolescence, *Enfances, Familles, Générations*, 4, pp. 1-28.

Octobre, S. (2009). Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?, *Culture Prospective*, Ministère de la culture et de la communication, DEPS, 1, pp. 1-8. En ligne : <http://www.cairn.info/revue-culture-prospective-2009-1-page-1.htm>

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.

Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris: Autrement.

Peter, C. (2007). Goût pour les jeux vidéo, goût pour le sport, deux activités liées chez les adolescents, *Culture Prospective*, Ministère de la culture et de la communication, DEPS, 2 (2), pp. 1-9.

Sonecom (2013), pour l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse, Recherche visant à mieux comprendre les mécanismes d'affiliation des jeunes de 12 à 16 ans en Fédération Wallonie-Bruxelles. En ligne : <http://www.oejaj.cfwb.be/index.php?id=11489>



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 et www.oejaj.cfwb.be