

Rapports aux loisirs et pratiques des adolescents

Benoît Céroux
Christiane Crépin

CNAF – Direction des Statistiques, des Études et de la Recherche. Département de l'Animation de la Recherche et du Réseau des chargés d'études. Pôle Recherche et Prospective.

Mots-clés : Loisirs – Adolescents – Pratiques culturelles.

Depuis une quarantaine d'années qu'elles existent, les enquêtes du ministère de la Culture et de la Communication sur les pratiques culturelles des Français ont été la source d'importantes connaissances sur les loisirs des personnes âgées de plus de 15 ans vivant en France, et l'inspiration de nombreuses autres études. Si elles dépassent du cadre de la culture légitime, ces enquêtes laissent dans l'ombre les pratiques culturelles et de loisirs des plus jeunes. D'ailleurs, de manière générale, la sociologie et la statistique ont longtemps hésité à recueillir le point de vue des enfants et des adolescents. L'objectif de cet article est de proposer une synthèse des connaissances nouvellement produites autour des loisirs des adolescents âgés de 11 ans à 17 ans. Il s'appuie principalement sur deux ouvrages présentant les résultats d'études réalisées par le ministère de la Culture et de la Communication : d'une part, une enquête par questionnaire auprès de quatre mille adolescents interrogés tous les deux ans, de 2002 à 2008 (octobre *et al.*, 2010), et, d'autre part, des recherches menées dans le cadre d'un appel à projets de recherche (Octobre, 2010). Après avoir présenté les différences dans les goûts et les pratiques selon l'âge, le sexe et le milieu social, le rapport aux loisirs des adolescents sera plus précisément abordé.

Principales variables explicatives des différences de goût et de pratiques

L'âge

Les âges marquant des inflexions dans les pratiques de loisirs, et dans l'autonomisation des adolescents, coïncident grandement avec des étapes de la scolarité (le plus souvent un changement de type d'établissement, mais pas uniquement). Si cette

concordance avec le calendrier scolaire peut être en partie le fait de l'enquête quantitative (encadré p. 60), elle traduit aussi certainement l'emprise du temps scolaire dans la vie des adolescents (Zaffran, 2010). Ainsi, à l'âge de 11 ans (entrée au collège), l'univers culturel des adolescents est tourné vers les médias traditionnels, la lecture et le sport, tandis que les sorties au cirque ou dans les parcs d'attractions se font en famille. À 13 ans (seconde partie du collège), la multiplication des loisirs, au détriment de la lecture et au bénéfice des pratiques en amateur, ouvre le champ des possibles et permet aux adolescents de développer une autonomie en matière de goût en s'éloignant des injonctions culturelles de l'école et des parents. À 15 ans (entrée au lycée), les adolescents s'inscrivent pleinement dans l'univers multimédiatique et interactif (1), leurs sorties se font de plus en plus entre eux (notamment au cinéma). À 17 ans (fin du lycée), les loisirs sont centrés sur les médias expressifs (ordinateur et écoute de musique), les sorties nocturnes (cinéma, discothèque, concerts), et sont organisés entre jeunes.

Le sexe

Les modèles d'identification, les représentations respectives de la féminité et de la masculinité, la mise en scène et l'exposition de soi sont des caractéristiques de l'adolescence. Les manifestations d'une culture sexuée se traduisent, par exemple, dans la pratique de loisirs davantage portés sur la performance des adolescents (physiquement à travers le sport, ou plus virtuellement dans les jeux vidéo – souvent d'action) contrastant avec la pratique de loisirs plus expressifs des adolescentes (activités artistiques, écoute de la radio, lecture de livres et tenue d'un journal intime). La décoration de la chambre témoigne également de la présentation de

(1) Si les enfants et adolescents concernés par l'étude quantitative sont nés dans un monde déjà largement informatisé, la place qu'occupe l'univers numérique n'est pas la même pour tous. L'écart est particulièrement marqué entre les adolescents âgés de 11 ans et ceux âgés de 17 ans, tant dans l'attachement qu'ils affichent pour l'ordinateur (respectivement 31 % et 76 %) que dans son usage. Ainsi, 14 % des enfants âgés de 11 ans utilisent quotidiennement un ordinateur quand c'est le cas de 69 % des adolescents âgés de 17 ans. Plus précisément, au collège, 11 % des adolescents recourent à l'ordinateur pour au moins quatre pratiques différentes ; ils sont au moins la moitié à le faire au lycée (51 % à 15 ans, 58 % à 17 ans).

Source

Les travaux ont été publiés dans deux ouvrages (*), parus en même temps, dans la même collection de La Documentation française et placés sous l'égide du département des Études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication ; ils s'entendent bien comme les deux volets d'un diptyque.

- **L'enfance des loisirs** adopte une approche quantitative des loisirs des adolescents âgés de 11 ans à 17 ans. Il s'appuie sur la passation bisannuelle, entre 2002 et 2008, d'un questionnaire auprès d'un échantillon représentatif au niveau national des élèves scolarisés en cours préparatoire à la rentrée 1997-1998 (le panel 1997 du ministère de l'Éducation nationale). Le caractère longitudinal de l'enquête quantitative permet d'approcher les transitions, que les enquêtes plus ponctuelles cernent mal.

- **Enfance et culture** adopte, quant à lui, une approche qualitative des loisirs, et inclut les enfants plus jeunes. Il présente les résultats d'un appel à projets de recherche lancé par le DEPS en 2007 dont l'objectif était à la fois de structurer un réseau de chercheurs autour de ces deux thèmes et d'enrichir la connaissance des pratiques culturelles des jeunes en complément des études statistiques. L'article se fonde plus particulièrement sur cinq chapitres de cet ouvrage collectif portant plus spécifiquement sur l'adolescence :

- Azam Martine, Chaulet Johann et Rouch Jean-Pierre, « La préadolescence assistée par ordinateur : de la culture connectée aux tensions identitaires », pp. 103-126 ;

- Mennesson Christine et Neyrand Gérard, « La socialisation des filles et des garçons dans les pratiques culturelles et sportives », pp. 147-166 ;

- Zaffran Joël et Pouchadon Marie-Laure, « La recomposition des pratiques culturelles des adolescent(e)s. Terrain français, éclairage québécois », pp. 169-186 ;

- Pronovost Gilles et Legault Caroline, « La fabrique moderne de la jeunesse : trajectoires, parcours de vie et invention de soi », pp. 187-204 ;

- Octobre Sylvie, « La transmission culturelle chez les adolescents : influences et stratégies individuelles », pp. 205-221.

(*) Octobre S., Détrez C., Mercklé P. et Berthomier N., 2010, *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris, La Documentation française, collection Questions de culture ; Octobre S. (dir.), 2010, *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*, Paris, La Documentation Française, collection Questions de culture.

soi à travers des modèles d'identification et de ces différences entre les sexes : les filles l'expriment plutôt en référence au monde musical (Monnot, 2009), tandis que les garçons le font plus par rapport au monde sportif.

Quel qu'en soit le sujet, les discussions sont privilégiées entre pairs de même sexe, et sont plus

importantes chez les filles. Certains sujets de discussion rassemblent toutefois adolescents et adolescentes : les thèmes liés à la scolarité, aux goûts, à l'actualité, aux projets d'avenir. Les filles discutent plus volontiers avec leur mère et avec leurs amies de leur apparence physique et de la sexualité que les garçons, même avec leur père et avec leurs copains. Entre 11 ans et 17 ans, avec l'avancée en âge, les discussions entre pairs de sexes différents s'intensifient et s'élargissent aux questions sentimentales, aux relations avec la famille, aux problèmes familiaux.

Les activités sportives ou culturelles pratiquées en structure fournissent une autre occasion de différences socialisées entre les sexes. Ainsi, le déroulement de certains loisirs (tels que la danse contemporaine, le football ou la ludothèque) tendent à renforcer les différences de genre : pratique en groupe unisexué (y compris l'adulte encadrant) renvoyant à des goûts et à un rapport au corps marqués en matière de genre. D'autres pratiques présentent une dynamique plus complexe et mettent en exergue le fait que réunir garçons et filles pour une activité ne suffit pas à produire de la mixité. Au-delà d'une répartition entre filles et garçons plus ou moins équilibrée, la manière dont le loisir est pratiqué semble primordiale. L'encadrant, s'il est formé ou sensibilisé à la gestion de la mixité, peut contribuer à une mise à distance des normes de genre, en insistant sur la nécessité de changer de partenaire (par exemple, dans les combats de judo ou pour les répliques au théâtre), facilitant ainsi le passage de la coprésence à la mixité. La transmission des savoirs constitue une autre voie de mixité possible si les interactions sont identiques entre adultes et adolescents, quel que soit leur sexe (comme dans le cas de la pratique d'un instrument de musique) ou si l'apprentissage concerne des savoirs communs (même dans le cadre, par exemple, de pratiques distinctes telles que dans la gymnastique). En somme, par l'animation ou par la transmission de savoirs, l'adulte référent occupe une place de premier rang pour passer de la coprésence à la mixité de genre dans les loisirs. Le questionnement sur les rapports sociaux de sexe pourrait être un sujet de discussion partagé entre jeunes, entre jeunes et encadrants ou entre encadrants et parents, à l'occasion de sortie, d'organisation d'un projet ou d'une activité ainsi que dans l'accès aux équipements.

Le milieu social

Il existe un lien entre les pratiques culturelles des parents – diversifiées et fréquentes parmi les cadres, rares et ciblées dans les milieux populaires – et celles de leurs adolescents – éclectiques pour les premiers, et relativement absentes pour les seconds. En fait, les familles ouvrières et les familles de cadres ne conçoivent ni les loisirs ni la transmission de la même manière. Pour les premières, les loisirs

constituent plutôt un espace de détente (association traditionnelle), tandis que les secondes y voient une source d'épanouissement personnel (qu'il s'agisse de sport, d'activités artistiques ou de la lecture). L'importance des loisirs pour la réussite scolaire varie davantage en fonction du type de loisir considéré que du milieu social ou du sexe des parents, à l'exception de celle de la lecture que les cadres jugent moindre que les ouvriers (à la fois parce qu'ils la considèrent comme une pratique « normale » et comme une source d'épanouissement, voire de détente). De son côté, la transmission tend, en milieu ouvrier, à se caler sur la reproduction des pratiques parentales alors que le fonctionnement négociateur des familles de cadres autorise davantage de décalages (c'est l'appétence vers un type de loisir qui est transmise plutôt que le loisir lui-même). On retrouve dans ces représentations des loisirs chez les familles de cadres les principes éducatifs de la famille postmoderne (individualiste et relationnelle) dans lesquelles l'accompagnement de l'enfant dans la découverte de lui-même remplace l'inculcation de règles des générations précédentes (Singly, 1996).

Concrètement, cela peut se traduire par un éventail d'activités plus ou moins diversifiées en fonction du territoire et des caractéristiques des familles y résidant (l'éventail sera un peu moins large en milieu ouvrier par exemple).

L'imbrication des différentes variables

Comme on peut s'y attendre, les différences dans les loisirs (dans les pratiques comme dans les goûts) selon le sexe, l'âge et le milieu social interagissent, rendant plus difficile la pratique commune de loisirs lorsque les effets se conjuguent ou, à l'inverse, procurant des espaces de mixité lorsqu'ils se contrebalancent. Par exemple, l'entrée dans la culture juvénile ne se fait pas au même âge selon que l'on est un garçon ou une fille, un enfant de cadre ou d'ouvrier. Ainsi, « *filles et fils de cadres sont ceux qui, dans un contexte général de désaffection progressive, vont plus longtemps continuer à visiter des lieux marqueurs de l'enfance, comme le cirque ou le zoo. Ils quittent l'enfance plus tardivement que les enfants d'ouvriers, comme l'indiquent leur moindre consommation musicale dans les plus jeunes années, ainsi que leur moindre équipement en matériels culturels* » (Octobre et al., 2010:132). Ce n'est qu'à partir de l'âge de 13 ans que les enfants de cadres entrent pleinement et massivement dans la culture juvénile. La précocité des enfants d'ouvriers par rapport aux enfants de cadres et celle des filles par rapport aux garçons (pour certaines pratiques) constituent sans doute une difficulté supplémentaire à prendre en compte, mais probablement pas réhibitoire, dans la mise en place de mixité sociale à travers les loisirs, les différences d'âges constituant alors un obstacle à

négocier à un âge où il ne faut ni « faire bébé » ni « jouer au grand ».

La formation des goûts musicaux fournit un autre exemple illustrant l'imbrication des différences de sexes et de milieux sociaux, et de leurs évolutions avec l'âge. Cet exemple paraît d'autant plus intéressant que la musique occupe une place importante, tant dans l'appartenance juvénile que dans l'expression de soi. La musique est un élément structurant pour eux, quelle que soit l'activité pratiquée (donc même si celle-ci n'est pas centrée sur la musique elle-même). La forte écoute de musique enregistrée différencie ainsi les jeunes des générations plus âgées, les genres musicaux distinguant progressivement les jeunes entre eux. À 11 ans, les goûts musicaux sont en fait relativement neutres socialement, les enfants de cadres et les enfants d'ouvriers ayant globalement les mêmes chances d'apprécier les différents genres, à l'exception du jazz et du classique et, dans une moindre mesure, du rock et de la musique du monde (davantage appréciés des enfants de cadres, sans doute initiés par leurs parents). Le système d'opposition se dessine davantage selon le sexe des enfants : les garçons affichent des préférences accrues pour la techno, le rap, le hip-hop et le rock et les filles pour la danse, les variétés française et internationale. Avec l'avancée en âge des adolescents, l'univers musical devient également beaucoup plus marqué socialement, à la fois parce que les genres davantage prisés des enfants de cadres à 11 ans le sont plus encore à 17 ans (le rock et le jazz) et parce que des genres relativement neutres socialement se « popularisent » (le rap et le R'n'B en tête, le hip-hop dans une moindre mesure) ou « s'embourgeoisent » (variétés françaises et internationales). À la grande adolescence, la carte des goûts musicaux apparaît donc plus fournie et plus complexe qu'en début de collège, reflétant sans doute l'importance de la musique dans l'expression de soi et dans l'identité juvénile, et témoignant de la recherche d'autonomisation par rapport aux groupes d'appartenance. La variation sociale et sexuelle des goûts musicaux laisse ainsi entrevoir comment ceux-ci peuvent être mobilisés, par l'animateur par exemple, pour attirer certains jeunes ou d'autres, et pour créer de la mixité (notamment avec le R'n'B à 11 ans ; avec la danse, le hip-hop ou la techno à 17 ans).

L'imbrication des influences, parfois contradictoires, produit des opportunités de socialisation dont les adolescents se saisissent différemment selon l'âge, le sexe ou le milieu social : les activités de loisirs contribuent ainsi à construire l'identité. Les politiques de jeunesse pourraient cibler certains adolescents à l'entrée au collège pour compenser des manques de socialisation familiale ou scolaire, surtout pour ceux ayant peu bénéficié d'activités structurantes durant l'enfance ou dont les pratiques

ont été dispersées, ou ayant connu des interruptions de parcours. En effet, une activité structurante acquise lors de l'entrée au collège peut avoir un effet intégrateur.

Un rapport aux loisirs commun ?

Usages du numérique

Les adolescents et les jeunes sont nés et ont grandi dans un monde dans lequel le multimédia occupe une place prépondérante, ce qui se traduit plus particulièrement par un usage intensif et diversifié de l'ordinateur et des technologies qui lui sont liées, au premier rang desquelles Internet. Les moins de 25 ans se démarquent des autres générations par un taux de connexion quotidienne au web un peu plus important, par un usage nettement supérieur de la messagerie instantanée et des blogs (tout particulièrement pour les 13-17 ans) et par certains loisirs, tels que les jeux en réseau ou le téléchargement de musique (Octobre, 2009). Ce fort attrait pour les technologies numériques invite à intégrer assez largement cet aspect dans les projets proposés aux adolescents (ce que font, par exemple, les médiations destinées aux jeunes publics dans les musées et expositions). La convergence des équipements multimédia se « traduit » à la fois par une multiactivité et par la possibilité d'atténuer les contraintes (parentales, amicales, liées à des programmations...), voire de s'en affranchir complètement pour certaines. Ces pratiques des hypermédiats sont singulières en brouillant les frontières entre espaces public et privé, entre garçons et filles, entre registres éducatif et ludique.

Développement d'une multiactivité

Les équipements numériques (ordinateur, lecteur MP3, téléphone portable notamment) favorisent, selon l'expression d'Olivier Donnat, « *une certaine musicalisation de la vie quotidienne* » (2009:5) et concernent d'autant plus les adolescents et les jeunes qu'ils sont particulièrement bien équipés. La convergence croissante de ces équipements favorise également la pratique d'activités simultanées, de multiactivités. C'est particulièrement le cas de l'ordinateur, qui permet aux adolescents d'écouter en fond sonore radio en ligne ou MP3, pendant qu'ils travaillent sur une suite bureautique ou qu'ils se divertissent (jeux vidéo, création photographique ou vidéo...), tout en ayant accès à la messagerie instantanée et aux réseaux sociaux (en arrière-plan, ou dans une fenêtre supplémentaire lors de discussions). Les téléphones portables, et plus spécifiquement les smartphones, permettent aux adolescents de mener ces activités en parallèle

de l'utilisation de l'ordinateur ou en complément, de manière nomade lorsqu'ils ne sont pas chez eux.

Ces formes de multiactivité, initialement plutôt l'apanage des adolescents appartenant aux classes sociales favorisées, deviennent un trait caractéristique plus général des loisirs de tous les adolescents ; elles estompent les différences sociales et expriment un rapport aux loisirs qui leur est propre. Cette caractéristique a conduit Gilles Pronovost et Caroline Legault (Octobre, 2010) à recourir au concept d'« éclectisme » pour expliciter cette tendance vers une forte complexité et multiplicité des usages culturels, des consommations, des pratiques, des comportements. Cependant, on peut parfois repérer une « activité pivot ». Même si elle peut être interrompue plus ou moins longtemps, elle constitue une passion, structure le choix d'autres activités apparentées et peut faire le lien entre les univers sociaux des adolescents. Cette activité pivot s'enracine souvent dans l'enfance, plutôt dans le domaine sportif pour les garçons et culturel pour les filles. On peut imaginer que des projets proposés aux adolescents prévoient la possibilité d'activités, organisées en un même lieu, qui puissent être mises de côté puis reprises, en alternance avec d'autres.

Des outils rassembleurs

Les différences de genre tendent également à s'atténuer dans l'usage des équipements numériques. En effet, contrairement aux idées du sens commun, garçons et filles utilisent autant l'ordinateur à l'adolescence mais ils se distinguent en partie par l'usage qu'ils en font. Par exemple, à 17 ans, quel que soit le milieu social, les garçons l'utilisent plus souvent que les filles pour leurs loisirs (notamment les jeux vidéo et le visionnage de films et DVD), celles-ci privilégiant davantage un usage à la fois scolaire et ludique (plus particulièrement pour le dessin ou la photo). Au-delà de ces différences de genre, les usages identiques sont nombreux et correspondent le plus souvent aux usages principaux de l'ordinateur à cet âge : messagerie et messagerie instantanée, écoute ou téléchargement de musique, recherche d'informations. Ainsi, « *si certaines activités participent de constructions de soi stéréotypées, d'autres viennent brouiller les frontières classiques : c'est le cas de l'Internet, qui dote les filles d'une compétence technique et les garçons de pratiques conversationnelles (2)* » (Octobre et al., 2010:151-152). L'informatique tend également à gommer les différences de genre dans la relation entre parents et adolescents : « *Même si les parents n'ont pu bénéficier durant leurs jeunes années de cette socialisation à l'outil informatique, celui-ci étant rare voire inexistant, ils l'inscrivent*

(2) À 17 ans, les garçons discutent, par exemple, sur des forums et des chats plus souvent que les filles (ils sont respectivement 25 % et 16 % à utiliser l'ordinateur dans cette intention), ce qui constitue, avec la tenue de blogs, un accès masculin au récit de soi dont la version « traditionnelle » (journal intime) reste, par ailleurs, très féminine.

dans le champ des interactions avec l'enfant, et ce sans distinction de sexe ni chez les enfants, ni chez les parents. » (Octobre et al., 2010:178).

Ainsi, les outils numériques peuvent être considérés non seulement comme un mode de communication ou d'information pour atteindre les adolescents, mais aussi comme un support à part entière des activités et un moyen de réunir des adolescents des deux sexes ou d'horizons sociaux différents. Ces outils numériques peuvent en outre fournir le thème pour des ateliers réunissant parents et adolescents, propices à des transmissions réciproques. Dans des quartiers moins bien dotés (par exemple, en milieu rural), on voit comment les outils numériques donnent accès à certaines ressources (informations, connaissances) et on peut imaginer que le web collaboratif ou les webcams permettent qu'une activité soit en partie réalisée « à distance ».

Multiappartenance : être à la croisée de plusieurs groupes de socialisation

Au cours de l'adolescence, la sociabilité avec les pairs et l'influence de ceux-ci occupent une place de plus en plus importante, en lien avec la construction identitaire (3). Elles peuvent en même temps se révéler tyranniques (inclusion ou exclusion des groupes). Si appartenir à plusieurs groupes témoigne de plusieurs centres d'intérêts, cela permet aussi aux adolescents de se ménager des marges de manœuvre lorsque les injonctions d'un groupe se font trop pressantes. Cette multiappartenance se rencontre également dans les manifestations numériques de la sociabilité, que ce soit avec l'alimentation parallèle de blogs ou de comptes Facebook à destination de groupes différents, tant en fonction du contenu par « thème » ou activité que selon le degré d'intimité ou d'extimité qui y est dévoilé (avec parfois, par exemple, la création d'un compte Facebook à destination d'une seule personne). La multiappartenance des adolescents inclut également la socialisation familiale, qu'elle soit verticale (avec les parents) ou horizontale (avec les frères et sœurs). Influence parentale et influence fraternelle se prolongent en partie sans se superposer complètement. Par exemple, le fonctionnement plus statutaire dans les milieux populaires et plus négociateur dans les catégories supérieures se retrouve dans les relations parentales et fraternelles ; la socialisation culturelle par la fratrie importe tout particulièrement lorsque les parents possèdent des diplômes de niveaux très dissemblables.

Germaines et pairs composent deux pôles de socialisation horizontale qui ne sont, eux non plus, pas

superposables. Par exemple, à 11 ans, le rôle des copains intervient surtout dans les pratiques en amateur (en particulier le sport), par l'initiation ou la copratique, tandis que le rôle de la fratrie se ressent davantage dans l'initiation à des consommations culturelles domestiques (notamment pour la radio, l'ordinateur et les jeux vidéo). L'influence de la fratrie est parfois plus ambiguë, comme dans le cas de la musique, dans la mesure où elle peut à la fois rassembler la fratrie (dans l'écoute active ou passive) sans forcément déclencher de goûts communs (tant les préférences musicales sont liées à l'âge et au sexe). Il s'agit, dans ce cas, d'une consommation commune sans qu'il y ait pour autant une initiation à de nouveaux genres musicaux. De manière générale, la fratrie se montre davantage accompagnatrice que prescriptive en matière de loisirs.

L'appartenance des adolescents à de multiples groupes de socialisation aux logiques différentes de fonctionnement (l'équipe sportive, le groupe de musique, les copains d'école, la famille) peut produire des effets cumulatifs, de compensation ou contradictoires. En cela, la multiappartenance n'est évidemment pas spécifique aux adolescents ; ce qui l'est davantage c'est l'importance qu'elle revêt à un âge de la vie auquel s'effectue une « actualisation de soi », sorte de synthèse sélective des réseaux de socialisation et d'influences diversifiées et contradictoires, hétérogènes, changeantes. Certaines influences dominent à un moment donné puis diminuent. Cette forme de « plurisocialisation » suppose des négociations permanentes de contraintes et ne conduit pas toujours à l'intégration par les adolescents de normes attendues. Pour atteindre « l'actualisation de soi », les adolescents réagissent selon quatre formes de processus ainsi identifiées par G. Pronovost et C. Legault (Octobre, 2010) : retrait progressif ou brusque des modèles culturels intégrés antérieurement ; choix d'une nouvelle passion infléchie par les médias, les pairs ou l'école ; recomposition d'activités transmises pendant l'enfance par la famille en associant des intérêts nouveaux mais apparentés ; prise de distance critique à l'égard de la famille, de l'école, des groupes de pairs.

Conflits avec les parents autour des loisirs

L'appartenance à ces différents espaces de socialisation (et les réajustements identitaires qu'ils apportent ou accompagnent) peut être source de tensions, de difficultés relationnelles ou de conflits entre parents et adolescents, en même temps qu'elle participe à l'autonomisation des adolescents.

(3) « De manière générale, l'intensité des discussions avec les copains, quels que soient les sujets, semblent également croître avec l'avancée en âge (tableau 17). Ainsi l'identité se construit et se valide entre pairs non seulement dans le fait de réaliser une activité ensemble (le faire), mais de manière discursive (parler de) » (Octobre et al., 2010:78). Les sujets de discussion principaux passant, au fil de l'adolescence, de l'expression des goûts au partage de sentiments et de problèmes.

Les conflits entre parents et enfants au sujet des activités de loisirs peuvent représenter une façon de provoquer, de s'affirmer, de tester la solidité des relations. La télévision représente la première source de conflit, un peu plus chez les cadres que chez les ouvriers, quel que soit le sexe des parents ; si elle génère autant de conflits pour les adolescents et pour les adolescentes, les jeux vidéo représentent toutefois le principal sujet de conflit entre les garçons et leurs parents. Ces deux objets de tension se cristallisent souvent sur le temps que les adolescent(e)s y consacrent, sans que cela soit proportionnel à leur consommation réelle. La sociabilité est plus souvent l'occasion de conflits en milieu ouvrier qu'en milieu cadre, à propos des pairs, du téléphone ou des sorties. C'est également le cas de la scolarité, de l'apparence vestimentaire et de la lecture de périodiques. Outre les jeux vidéo, les parents s'accrochent plus souvent avec leur fils qu'avec leur fille au sujet de l'ordinateur (en partie corollaire des jeux vidéo) et de la scolarité et moins souvent sur les vêtements, ce dernier motif de discussion l'étant surtout avec les filles.

Les refus des adolescents de poursuivre les loisirs qu'ils avaient jusqu'alors (qui ne sont parfois que des retraits temporaires, plus ou moins progressifs), les recompositions des goûts et des pratiques, la découverte d'autres centres d'intérêt peuvent être mal compris par les parents, ou les adultes en général, sans doute plus particulièrement si ces derniers n'en perçoivent pas l'enjeu dans la construction identitaire des adolescents. Les décalages de perception entre adultes et adolescents se repèrent de manière assez emblématique autour des discussions sur Internet : les premiers ne saisissent pas forcément que la socialisation virtuelle s'inscrit le plus souvent dans la continuité de la socialisation de face-à-face (et contribue à la narration de soi, constitutive de la construction de soi) et que les seconds distinguent clairement différents niveaux d'intimité avec leurs pairs, même s'ils sont réunis sous le vocable générique d'« amis ». Les parents d'adolescents pourraient, par exemple, être informés sur les comportements des adolescents afin de leur apporter un éclairage

pour comprendre le point de vue des adolescents et leur rapport aux loisirs, c'est-à-dire de comprendre les éventuels écarts de perception entre parents et adolescents.

Finalement, les résultats de ces recherches mettent en évidence un changement en cours dans la socialisation des adolescents par la culture (entendue au sens large) et une transformation des approches des jeunes dans ce domaine. Quelques traits révélateurs de ces transformations sont agrégés, la culture contribuant à la structuration identitaire des jeunes et à de possibles constructions de projets impliquant des institutions concernées. Ce détour par les évolutions des pratiques culturelles au cours de l'adolescence invite à une transposition de ces résultats aux politiques publiques à destination de la jeunesse pour proposer des loisirs adaptés aux adolescents en explorant les voies possibles pour promouvoir, par exemple, la mixité sexuelle et sociale, l'ouverture, l'autonomie.

Bibliographie

- Donnat O., 2009, « **Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008** », *Culture études*, n° 2009-5, site Internet www.culture.gouv.fr/deps, rubrique Publications.
- Monnot C., 2009, *Petites filles d'aujourd'hui : l'apprentissage de la féminité*, Paris, Autrement.
- Octobre S. (dir.), 2010, *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*, Paris, La Documentation Française, collection Questions de culture.
- Octobre S., Détrez C., Mercklé P. et Berthomier N., 2010, *L'enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*, Paris, La Documentation française, collection Questions de culture.
- Octobre S., 2009, « **Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?** », *Culture prospective*, n° 2009-1, site Internet www.culture.gouv.fr/deps, rubrique Publications.
- Singly (de) F., 1996, *Sociologie de la famille contemporaine*, Paris, Nathan.
- Zaffran J., 2010, *Le temps de l'adolescence. Entre contrainte et liberté*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.