

# Les pratiques culturelles des adolescents à l'ère du numérique : évolution ou révolution ?

## Mots-clés

- Adolescence
- Pratiques culturelles
- Numérique

**Christine Détrez** Sociologue, chercheuse au centre Max Weber, École normale supérieure (ENS) de Lyon.

Sur les réseaux sociaux, certaines photos suscitent beaucoup de commentaires et prennent une dimension virale, cet adjectif signifiant désormais l'intensité de leur partage. C'est le cas d'un cliché de Gijbert van der Wal, pris dans un musée en 2014 : les adolescent-e-s, assis-e-s sur les canapés, sont chacun et chacune sur leur portable, concentré-e sur ce petit écran, tandis qu'au-dessus d'eux/d'elles se trouvent le très célèbre tableau *La ronde de nuit*, de Rembrandt, auquel personne n'accorde un regard. Les commentaires récoltés par cette photo sont éloquentes : « métaphore de notre temps », « la société du spectacle », « quelle triste image de la société d'aujourd'hui », pouvait-on ainsi lire sur Twitter. En réalité, ces adolescent-e-s, en visite scolaire dans le musée, travaillaient sur l'application du musée dédiée à l'explication du tableau : ce qui était lu comme du dilettantisme, de l'addiction numérique témoignait en fait de la concentration sur une tâche pédagogique.

Après la télévision et les bandes dessinées, c'est au tour des pratiques numériques de focaliser les discours alarmistes qui ricochent de génération en génération. David Buckingham montre bien la dualité des discours alimentant les paniques morales, autour d'une enfance devenue sujet de préoccupation ou d'angoisse : l'enfant y est vu tantôt comme une victime, tantôt comme une menace (Buckingham, 2000). Dans le champ de la culture, le balancement est le même : l'enfant ou l'adolescent serait à la fois victime passive des médias, victime aliénée du numérique, mais également menace contre le sens critique, contre la culture, contre l'humanisme... De la même façon que Claude Grignon et Jean-Claude Passeron mettaient en garde les analystes des cultures populaires contre les écueils du misérabilisme, qui amènerait à évaluer les pratiques uniquement à l'aune de la légitimité culturelle, et celui du populisme qui, au contraire, louerait et encenserait toute pratique (Grignon et Passeron, 1989), les analyses des cultures juvéniles doivent se garder à la fois des jugements légitimistes et alarmistes, et d'une forme d'« enfantisme », qui serait l'équivalent du « vocable d'ouvriérisme [qui] a servi à désigner une vision enchantée,

complaisante et réductrice du monde ouvrier » (Neveu, 1999, p. 183). C'est bien le sens de l'expression « *digital natives* » : les adolescent-e-s, seraient, par génération spontanée, en raison même du moment de leur naissance, dans un environnement dominé par le numérique, des utilisateurs et utilisatrices inné-e-s des outils numériques. Mais l'expression est elle-même ambiguë dans les jugements et les conclusions qu'elle véhicule (Cordier, 2015) : les adolescent-e-s seraient « naturellement » compétent-e-s pour tout ce qui relève du numérique, ils et elles adoreraient ça, n'aimeraient que ça, cette passion du numérique se faisant au détriment des autres activités culturelles. Le plus souvent, ces propos se déploient « hors sol », sans aucune vérification empirique. C'est tout l'intérêt alors des enquêtes sociologiques d'aller sur le terrain, d'interroger les adolescent-e-s, par questionnaires, par entretiens, d'observer leurs pratiques, de recueillir leurs paroles, afin de déconstruire ce qui relève souvent de l'incompréhension, ou de la caricature. Cet article propose ainsi une mise au point, à partir d'enquêtes quantitatives et qualitatives, des apports de la sociologie des pratiques culturelles des adolescent-e-s, afin de mieux situer les évolutions liées à la généralisation du numérique. Si les enquêtes rétrospectives permettent de rompre avec l'impression d'inédit, et de réencastrer les pratiques dans le temps long par l'approche générationnelle, le numérique est néanmoins porteur de bouleversements, en terme d'approvisionnement comme d'ouverture de l'éventail des pratiques. Dans un deuxième temps, l'analyse portera sur l'approche longitudinale et les enquêtes qualitatives qui permettent d'éclairer les différences intragénérationnelles et d'appréhender de façon fine les logiques de distinction à l'œuvre dans les pratiques culturelles juvéniles contemporaines.

## Un éclairage par l'approche générationnelle *Tout change et rien ne change ?*

Les diverses enquêtes l'ont déjà amplement montré, si la jeunesse n'est qu'un mot, et si ce mot recouvre des réalités construites historiquement, géographiquement et socialement, en revanche, la variable générationnelle reste opérante en matière d'analyse des pratiques culturelles.

C'est ainsi une des variables mises en avant par Olivier Donnat : dans une décennie marquée par la (r)évolution numérique, la dernière enquête des *Pratiques culturelles des Français* s'ouvrait sur cette phrase « *tout change et rien ne change* » (Donnat, 2009) : en effet, la logique de cumul, ici encore, s'applique, et les pesanteurs des stratifications sociales sont toujours à l'œuvre notamment dans la distinction de deux types d'écran, la télévision, d'une part, le numérique, de l'autre. Mais Olivier Donnat signalait l'importance de la variable générationnelle. La comparaison sur les quatre vagues d'enquête (1973, 1981, 1988, 1997) vient préciser l'apport de cette approche générationnelle : « *qu'il s'agisse de la progression de la culture de l'écran, de la généralisation de l'écoute de musique enregistrée ou de la baisse de la lecture de quotidiens ou de livres, les changements ont été initiés par une génération nouvelle, avant d'être amplifiés et poursuivis par les suivantes. Tout laisse à penser, par conséquent, que les profondes mutations aujourd'hui à l'œuvre risquent de s'amplifier dans les quinze années à venir en liaison avec le renouvellement des générations* » (Donnat et Lévy, 2007, p. 1). Trois principes définissent cette approche générationnelle : le contexte commun d'une génération (contexte sociodémographique, économique, scolaire, technologique, etc.), les marqueurs générationnels (par exemple, les événements historiques) définis par ce qui est vécu autour de la vingtième année, le « mimétisme générationnel », qui désigne l'influence des pairs, se combinant avec les valeurs héritées de la génération précédente. L'approche générationnelle vient ainsi compléter les approches classiques en termes d'effet d'âge (le fait, par exemple, que, dans une vie, la jeunesse, par sa proximité avec l'école, est un moment privilégié pour la lecture de livres, qui décline ensuite à l'âge adulte), les deux effets (d'âge et de génération) s'articulant de façon différente selon les pratiques.

L'approche générationnelle permet ainsi d'éclairer autrement les évolutions, et notamment de rompre avec certaines mésinterprétations : là où pouvaient être déplorés des « effets de mode » ou des « phénomènes de jeunes », les singularités apparaissent liées, au contraire, à une mutation bien plus profonde. Par exemple, l'écoute de la musique n'a pas disparu au fur et à mesure que les « jeunes » qui l'avaient pratiquée prenaient de l'âge. Comme l'écrivent Olivier Donnat et Florence Lévy, « *l'analyse générationnelle peut s'avérer utile en identifiant, dans les pratiques des générations, celles qui sont uniquement liées à leur âge et celles qui ont vocation à perdurer à l'âge adulte* » (p. 6).

Mais les auteurs le précisent d'emblée, effet d'âge comme effet de génération ne doivent pas amener à faire l'impasse sur les autres caractéristiques sociales classiques, comme le niveau de diplôme, le sexe, le lieu d'habitation, etc.

La rétrospective à partir des quatre éditions d'enquêtes permet de déceler des dynamiques différentes selon les pratiques : l'archétype de la pratique générationnelle est représentée par la lecture de presse, à la baisse d'édition en édition. De même, pour la lecture, pratique marquée par l'influence du niveau de diplôme et par l'effet d'âge (les jeunes lisent plus que les adultes), les courbes générationnelles sont également décroissantes : si chaque génération présente, au cours de son cycle de vie, un comportement similaire à la précédente, chaque génération dénombre, à l'origine, une part plus restreinte de gros lecteurs, la lecture souffrant ainsi d'une érosion structurelle. L'article d'O. Donnat et de Florence Lévy détaille ainsi les courbes pour chaque pratique. À la lecture, on est frappé par l'amorce d'un changement annoncé pour la dernière génération (à noter que la dernière enquête prise en compte dans la comparaison est celle de 1997) : si le cinéma ou la télévision sont en croissance de génération en génération, la dernière génération (soit celles et ceux qui avaient entre 15 ans et 28 ans en 1997) semble amorcer un affaiblissement de ces pratiques, signe de la substitution par les jeunes des loisirs audiovisuels par les possibilités offertes par le numérique.

De même, les constats, posés par cette analyse rétrospective, donnent un cadre bienvenu pour contextualiser les pratiques des jeunes « d'aujourd'hui ». Tout d'abord, la montée en puissance de l'audiovisuel, au détriment de l'écrit, n'est pas récente. La transition peut être lue sur une trentaine d'années, et sur trois générations différentes : la première génération (nommée génération Algérie)<sup>(1)</sup> amorce le recul générationnel de la lecture de presse quotidienne. La suivante (génération crise) augmente le taux de jeunes qui regardent la télévision plus de vingt heures par semaine. La troisième (génération Sida) initie la désaffection pour le livre. Autre élément à garder en mémoire, alors que la variable du diplôme était très discriminante pour un certain nombre de pratiques dans les générations précédentes, le niveau d'études semble l'être de moins en moins pour les nouvelles générations : le fait que les jeunes passent aujourd'hui plus de temps devant les écrans que leurs aînés et que les milieux favorisés leur consacrent presque autant de temps que les milieux

(1) Chaque génération, selon les principes de définition d'une génération, est nommée par un événement ou un contexte marquant : la guerre d'Algérie, la crise économique, le sida, internet, le 11 septembre 2001.

populaires constituent ainsi une situation inédite, venant remettre en question l'opposition traditionnelle entre une population jeune, diplômée, caractérisée par une culture de sortie, et une population plus âgée, moins diplômée, privilégiant les activités domestiques, à commencer par la télévision. Enfin, la féminisation des pratiques culturelles « légitimes » est flagrante : comme le remarque O. Donnat, « *l'intérêt pour l'art et la culture est aujourd'hui plus fort chez les jeunes filles que chez les jeunes garçons* » (Donnat, 2005, p. 8) : le nombre moyen d'entrées par an dans les équipements culturels est ainsi de vingt pour les hommes et de vingt-quatre pour les femmes, en moyenne. Il est respectivement de vingt-neuf et de trente-neuf pour les jeunes hommes et les femmes âgé-e-s de 15 ans à 24 ans (mais de seize et treize pour les hommes et les femmes âgé-e-s de 60 ans et plus). Le nombre moyen de livres lus par an est de onze et de seize pour les hommes et les femmes de 15 ans à 24 ans (et pour les plus de 60 ans, de quinze et seize), et cette 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.

### *Cultures juvéniles et (r)évolution numérique*

La dernière enquête consacrée aux *Pratiques culturelles des Français* vient compléter ces analyses générationnelles (Donnat, 2009) : les pratiques de la nouvelle génération confirment certaines évolutions, mais viennent rompre avec d'autres. Pour en saisir la particularité, il faut s'arrêter sur les spécificités de la « révolution » numérique. Bien plus qu'en termes d'intensité de pratiques (nombres d'heures passées sur un ordinateur) ou de pénétration de l'équipement, l'influence du numérique induit des changements fondamentaux : l'invention, puis la diffusion rapide des appareils nomades, brouillent les associations traditionnelles entre un support, un lieu, une activité, un temps, un contexte (pratiquer seul-e-ou avec quelqu'un). Si la multiplication des supports avait déjà été amorcée avec l'individualisation dans certains foyers des postes de télévision ou de radio, qui permettait de s'affranchir du groupe familial, les possibilités de *replay* ou de téléchargement permettent cette fois l'affranchissement des contraintes de temps et de lieu. Par ailleurs, l'activité s'autonomise du support qui lui était consacré sur un même appareil, regarder un film, une série, lire un livre, consulter des sites

d'informations, prendre des photos et les retoucher, écouter de la musique, visiter un musée, envoyer des mails ou discuter avec son ou sa meilleure amie, par écrit ou par oral... Les conditions de consommation se métamorphosent également, notamment la frontière entre public et privé, pratiques solitaires et pratiques collectives : jouer en réseau, avec des ami-e-s ou des inconnu-e-s, sans bouger de chez soi et en étant seul-e dans la pièce.

C'est même la définition de l'activité qui doit être repensée : a-t-on la même expérience d'une visite de musée quand elle se déroule dans un bâtiment, ou sur un site ? Sous le même vocable « lire », est-ce la même opération quand on lit sur papier un texte d'un tenant, ou quand on « navigue » sur Internet, que la lecture sur le web combine texte, images, vidéos, lien vers d'autres textes ou vidéos, le format court favorisant les « prises indicelles » combinées avec l'expansion de la lecture d'exploration, et quand la lecture devient elle-même, par les commentaires dans des blogs, mais également sur les réseaux sociaux, écriture et conversation (Boullier, 2011) ? Doit-on y voir zapping, émiettement, papillonnage ou, au contraire, interaction, dynamisme et participation ? (Belisle, 2004 et 2011).

Enfin, autre élément de mutation, les frontières entre des pôles et des rôles distincts deviennent poreuses. Si la production, la médiation et la consommation étaient jusque-là clairement délimitées, le numérique est porteur de nouvelles possibilités, sans qu'il faille avoir un rapport enchanté à celles-ci et verser dans la croyance en une démocratisation des places qui serait illusoire. Le numérique offre cependant un espace de déploiement aux pratiques amateurs. Il permet ainsi le déplacement des pratiques traditionnelles comme l'écriture ou la photographie, il facilite l'accès à des pratiques comme le montage vidéo ou la composition musicale, ou de l'invention de nouvelles pratiques. Il permet également leur diffusion sur des blogs, des réseaux sociaux où se partagent et se « likent » textes, musiques, photographies et vidéos. Le numérique facilite aussi la médiation : un des exemples les plus significatifs en est sans doute le phénomène des chaînes de booktubers<sup>(2)</sup> (surtout booktubuses d'ailleurs), dont les plus influentes sont désormais alimentées par les services de presse des éditeurs.

Sur le même modèle de comparaison des diverses enquêtes des *Pratiques culturelles des Français* (1988, 1997, 2008)

(2) Les termes « booktubeur ou booktubuse » sont composés de l'association du mot « book » et de « YouTube » : il s'agit ainsi de jeunes gens créant des chaînes personnelles sur YouTube, consacrées à leur passion : la lecture. Ils et elles y présentent et commentent des livres.

et en se focalisant sur les jeunes âgé-e-s de 15 ans à 29 ans<sup>(3)</sup>, Sylvie Octobre a étudié plus précisément les cultures juvéniles, de l'ère médiatique à l'ère numérique (Octobre, 2014). Cette approche comparative, ici encore, permet de dégager des invariants et des ruptures : d'abord, quelle que soit la génération, l'appétence pour la technologie, la recherche d'expressivité et le goût de la sociabilité caractérisent les pratiques culturelles juvéniles. 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 magnétoscope dans les années 1980, de l'ordinateur dans les années 1990 et du portable dans les années 2000. La distance augmente avec la culture scolaire, lecture de livres incluse, tandis que s'affirme la prédilection pour le divertissement. Enfin, la sociologue note l'expansion du cosmopolitisme esthétique et culturel, la part des œuvres en langues étrangères consommées par les jeunes, séries télévisées et musique en tête (la lecture n'étant pas en reste avec les mangas, par exemple), ne cessant de croître, influant ainsi les imaginaires partagés, même si là aussi, les variables sociales n'ont pas perdu de leur pouvoir discriminant (Cicchelli et Octobre, 2017).

Contre l'illusion d'un affaiblissement des distinctions sociales, la comparaison des pratiques juvéniles de génération en génération témoigne d'une segmentation des univers (Octobre, 2014) : entre filles et garçons d'abord, où le clivage est de plus en plus net, en matière de lecture, d'écoute de musique et d'usage de l'internet, en termes d'intensité de la pratique comme de goût. Dans un univers de diffusion massive, les exclusions culturelles n'en sont que plus violentes : en 2008, encore 18 % des 15-29 ans n'allaient jamais au cinéma, 6 % n'utilisaient jamais l'ordinateur, 4 % ne sortaient jamais le soir, ces exclusions touchant notamment les garçons, non diplômés et d'origine populaire. Ainsi, « *les ères médiatique puis numérique ont reconfiguré les univers culturels et fait émerger une forme de médiaculture décomplexée [...]. Le mainstream n'est pas tant populaire, au sens de la stratification sociale, que populaire, au sens de son niveau de diffusion : son existence autorise les niches culturelles, les effets de longue traîne, les constellations d'univers clivés. [...] il n'y a pas d'unimédia (qui serait l'internet) mais plutôt une superposition d'objets, d'outils, d'équipements [...].*

*La convergence produite par la massification des industries culturelles des médias et, plus encore, la diffusion numérique, suppose et produit de la divergence tant des goûts et des usages que des objets et des publics ou communautés d'usagers »* (Octobre, 2014, p. 233).

Si les perspectives comparatives sur plusieurs générations sont, comme on vient de le voir, particulièrement précieuses pour contextualiser les évolutions, et notamment en discerner les continuités et les ruptures, l'approche longitudinale peut venir éclairer cette fragmentation et cette divergence des univers. C'est le cas de l'enquête *L'enfance des Loisirs*, où quasiment quatre mille enfants ont été suivis, âgés de 11 ans à 17 ans, de 2002 à 2008<sup>(4)</sup> (Octobre *et al.*, 2010).

### Les logiques de distinction dans les pratiques culturelles

#### *Être de son âge*

François de Singly le remarquait déjà, pour les « adonnés », « *l'important est d'avoir la bonne* » taille (Singly (de), 2006). Par cette métaphore, il entendait l'importance de ne pas paraître trop « petit », trop jeune, et de se distinguer des plus petits que soi. Les pratiques culturelles, tout comme les objets tels que le cartable, les habits, les jeux, sont fondamentaux dans ce portrait de soi en adolescent-e. L'avancée en âge voit ainsi se réorganiser les agendas de loisirs et de pratiques culturelles. L'enjeu est de se distinguer des parents mais aussi des plus jeunes, notamment de soi-même, en se démarquant de l'enfant qu'on a été. Certaines activités expriment la position de l'enfant sur l'échelle des âges. Ainsi, à 17 ans, lors de la dernière vague de l'enquête, les jeunes sont moins nombreux à regarder la télévision tous les jours (66 %) qu'au début de l'enquête (81 % à 11 ans), ils écoutent davantage de musique (68 % tous les jours contre 37 % à l'âge de 11 ans) et lisent moins de livres (9 %) et de bandes dessinées (5,5 %) quotidiennement (respectivement 33,5 % et 20,5 % à 11 ans). Ils ont abandonné les « jeux », trop marqués par l'enfance (1,5 % à 17 ans contre 20,5 % à 11 ans). L'ordinateur est devenu leur première activité quotidienne, aussi bien pour des consommations culturelles (musique, films, séries...) que des usages communicationnels (blog, chat...) ou des pratiques créatives, ainsi que pour des activités liées au travail. En 2010, une enquête a

(3) Les 15-29 ans de l'enquête 1988 sont donc né-e-s entre 1959 et 1973, pour l'enquête 1997 entre 1969 et 1983 et pour l'enquête 2008 entre 1979 et 1993.

(4) Travailler sur les pratiques culturelles juvéniles induit toujours des frustrations : le temps de réalisation des enquêtes, entre élaboration du questionnaire, recueil des données, analyse, écriture, donne toujours l'impression qu'elles sont dépassées, tant les innovations technologiques accélèrent le temps... À peine a-t-on fini l'enquête que les adolescents sont devenus adultes et que déjà, les pratiques semblent datées, et les résultats obsolètes. Plutôt que lire les pourcentages comme des photographies de comportement, il est donc plus utile d'en déduire des tendances, des évolutions, des trajectoires.

dénombré les usages d'Internet, et leur diversification : les enfants scolarisés à l'école primaire déclarent principalement quatre activités (jeux, écoute de musique, visionnage de vidéos et recherches personnelles), les collégiens, neuf (les précédentes auxquelles s'ajoutent les discussions en ligne, recherches scolaires, mails, consultation de blogs de tiers et téléchargement), et les lycéens, onze (celles des collégiens, plus consultations d'actualités et achats), trois cent trente-huit sites différents étant cités comme sites préférés (Kredens et Fontar, 2010).

Être de « son âge » est ainsi tout un travail où il s'agit de se démarquer à la fois des adultes et des plus petit-e-s. C'est bien ce qui apparaît également dans une enquête qualitative, menée auprès d'adolescent-e-s, lecteurs et lectrices de mangas (Détrez et Vanhée, 2012) : lire des mangas permet de se distinguer des parents, qui sont jugés « trop vieux » pour s'adapter à la lecture japonaise, mais également à l'enfant qu'on a été. Les lycéens qui persistent dans ce genre de lecture décrivent ainsi avec condescendance les collégiens, lecteurs de *Naruto*. S'ils continuent, par nostalgie, à en suivre les dernières parutions, ils se démarquent de cette pratique trop enfantine par le mode d'approvisionnement, en lisant les scans sur Internet, plutôt qu'en achetant les volumes.

Dans ce jeu à géométrie variable, 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). Les activités sont de moins en moins pratiquées avec les parents ou la fratrie, mais de plus en plus, au fil des ans, avec les amis, comme en témoigne le tableau 1 :

**Tableau 1 – Pratiques avec les copains/copines (en %)**

Activité	11 ans	13 ans	15 ans	17 ans
Faire du sport	57,5	64,5	71,5	77
Pratiquer une activité artistique	36,5	38,5	40	44
Jouer à des jeux vidéo	22	31,5	38	45,5
Écouter de la musique enregistrée	20	25	33,5	40
Regarder la télévision	8	12	17	22

Source : DEPS, ministère de la Culture, 2010. Champ : tous les enfants. Ce tableau, ainsi que le suivant, est tiré de l'enquête *L'enfance des loisirs* (Octobre, Détrez, Mercklé, Berthomier, 2010).

### Avoir « bon genre »

Les loisirs forment la jeunesse, et surtout indiquent quel âge on a, de façon encore plus manifeste qu'un nombre

de centimètres sur une toise. De même, la sociologie du genre a amplement décrit comment la biologie ne suffit pas à dire qui est garçon, qui est fille, et comment la socialisation construit le masculin et le féminin, de façon terriblement efficace (Bereni et al., 2012). 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.

Le genre intervient ainsi à deux niveaux : d'une part, dans la distribution des pratiques, avec la lecture de livres, la radio, les pratiques amateurs pour les filles et, du côté des garçons, les jeux vidéo, le sport et, à l'âge de 11 ans, les bandes dessinées, mais également dans le moment de leur pratique. Il est ainsi flagrant que les filles déclarent avant les garçons les activités liées à l'adolescence : c'est le cas pour la musique, déjà importante dans les pratiques des filles de 11 ans, avant qu'elles ne soient rattrapées par les garçons, mais aussi des sorties, les filles déclarant toujours « plus tôt » que les garçons les sorties au cinéma, en concert ou en discothèque. Le tableau 2 le montre, la variable du genre se combine de façon complexe avec celle de l'origine sociale<sup>(5)</sup> mais aussi avec l'âge, pour dessiner des configurations différentes selon les pratiques : si la télévision est une activité davantage pratiquée par les enfants, filles et garçons, d'ouvriers, en revanche, les jeux vidéo et le sport sont davantage pratiqués par les garçons, quel que soit leur milieu social. En ce qui concerne la lecture, être une fille ne compense pas le fait d'être de milieu ouvrier, les filles de ce milieu social lisant moins que les fils de cadres. L'ordinateur rassemble les filles et les garçons<sup>(6)</sup>. Pour l'ordinateur, les usages les différencient : si à 17 ans, 42 % des fils de cadres et 45 % des fils d'ouvriers utilisent un ordinateur pour leurs loisirs, c'est le cas respectivement de 23,5 % des filles de cadres et de 26,5 % des filles d'ouvriers. Les garçons sont plus nombreux à y jouer (60 % des garçons et 24,5 % des filles âgé-e-s de 17 ans). Quant aux filles, elles se démarquent des garçons pour la pratique du dessin et de la photographie (37,5 % des filles et 18,5 % des garçons de 17 ans). Enfin, si elles sont plus nombreuses que les garçons en ce qui concerne l'usage des messageries (86 % et 80 % pour Messenger et 67,5 % et 63 % pour la

(5) Les résultats sont ici présentés pour les enfants d'ouvriers et de cadres. Cette dichotomie ne suggère pas une vision binaire de la société mais permet une lecture simplifiée des données.

(6) Les très faibles chiffres de pratique obtenus pour les plus jeunes âges ne doivent pas être mal interprétés : ce que l'on mesure-là, plutôt qu'une faible pratique qui irait en s'accroissant avec l'âge, est sans doute bien plutôt un faible niveau d'équipement en 2002, année de la première passation du questionnaire, l'important étant ici de constater l'homogénéité des pratiques, notamment entre filles et garçons de milieu cadre, la proportion de ceux et celles n'en utilisant jamais tombant à moins de 3 %, quel que soit le sexe.



**Tableau 2 – Évolution des pratiques culturelles, entre 11 et 17 ans, pour les enfants d'ouvriers et de cadres**

	11 ans				17 ans			
	Enfant d'ouvriers		Enfants de cadres		Enfants d'ouvriers		Enfants de cadres	
	F	G	F	G	F	G	F	G
Télévision	83	85,5	67,5	72	71	74	52	56
Écoute de musique	47	30	44,5	23	69	64	73	71,5
Radio	35	29,5	39,5	34,5	47,5	37,5	62	46
Lecture de livres	33,5	24	48,5	38,5	8,5	2,5	21	11,5
Sport	14,5	25,5	12	31	7,5	25	7,5	26
Jeux vidéo	8,5	33	6,5	35	3,5	30	2	29,5
Autres jeux	18,5	17,5	19	30,5	1	2,5	0,5	2
Lecture de bandes dessinées	13	22	14,5	39,5	3	4	4	11
Lecture de journaux, magazines	16	11	20,5	19,5	8	8,5	7,5	16,5
Ordinateur	12,5	12	14,5	24	64,5	71	74	76
Pratiques artistiques	7,5	4,5	8,5	6,5	10	5,5	14	15,5

Source : DEPS, ministère de la Culture, 2010. Champ : tous les enfants.

messaging), cette différence ne doit pas masquer le fait que la grande majorité des garçons ont également cet usage conversationnel d'Internet, tout comme ils font des recherches, téléchargent et écoutent de la musique. L'ordinateur, de console de jeux, devient ainsi, au cours de l'adolescence, le mode d'accès à un ensemble de ressources et, surtout, une plateforme de communication. Si l'origine sociale influe peu dans la différenciation des usages, elle joue néanmoins dans leur diversification : à 17 ans, fils et filles de cadres sont respectivement 64 % et 63,5 % à avoir au moins quatre usages différents de l'ordinateur, pour 54,5 % et 55 % chez les fils et filles d'ouvriers.

Les attachements déclarés sont une autre façon de dessiner des portraits de soi comme adolescent-e. En effet, la mesure des pratiques était complétée par celle du goût pour celles-ci, mesurée notamment par la réponse « beaucoup » à la question « *Et si tu ne pouvais plus pratiquer telle activité, cela te manquerait beaucoup, un peu, pas du tout* ». Certaines activités sont pratiquées tous les jours ou presque, mais sans être considérées comme fondamentales (la télévision entre souvent dans cette catégorie) et, au contraire, d'autres activités, « rares », seront très importantes. Oppositions de genre et clivages d'origine sociale se combinent alors avec l'âge. Pour les filles de cadres, à l'âge de 11 ans le sport, les livres et l'activité artistique arrivent en tête. Pour les filles d'ouvriers, sport et activités artistiques. Pour les garçons de milieu cadre, livres et sport – comme les filles de cadre – mais auxquels ils joignent jeux vidéo et bandes dessinées, tandis que

pour les garçons de milieu ouvrier, sport et jeux vidéo. À l'âge de 13 ans, la musique s'ajoute aux préférences des filles, quel que soit leur milieu social, l'ordinateur arrivant dans la panoplie de choix des fils de cadres. À 15 ans, les filles se passionnent elles aussi pour l'ordinateur, et les fils de cadre, à leur tour, pour la musique : seule la lecture de livres, d'un côté, les jeux vidéo de l'autre, distinguent filles et garçons de cadres. Ce n'est qu'à 15 ans que les fils d'ouvriers estiment que l'ordinateur leur manquerait beaucoup et à 17 ans qu'ils y adjoignent la musique, les

jeux vidéo disparaissant des attachements principaux par les garçons, quelle que soit leur origine sociale. Seule la lecture de livres distingue, à 17 ans, les filles de cadres des autres adolescents.

Mais le fait que, par exemple, une très grande majorité des adolescent-e-s, quelle que soit leur origine sociale ou leur sexe, écoutent de la musique suffit-il à conclure qu'il n'y a pas en la matière de différenciation sociale ? Tout comme pour les usages de l'ordinateur, c'est bien à un niveau beaucoup plus fin, celui des genres musicaux qu'il faut descendre. À 11 ans, la carte des goûts musicaux s'organise selon des logiques genrées : techno, rap, rock<sup>(7)</sup> du côté des garçons, ce dernier étant plus marqué du côté des fils de cadres ; dance et variétés du côté des filles, la dance étant plus prisée par les filles d'ouvriers. Avec l'âge, les différenciations liées à l'origine sociale se creusent, le rock se déportant davantage du côté des fils de cadres, tandis que les rap et R'n'B sont prisés par les jeunes de milieu populaire. La seconde transformation est très parlante également : les filles de cadres adoptent les goûts de leurs frères, se démarquant des goûts des autres filles de milieu populaire ; les filles de cadres ont douze fois plus de chances d'aimer le rock à 17 ans qu'à 11 ans, contre seulement quatre fois plus pour les fils de cadres et filles d'ouvriers, et deux fois plus pour les fils d'ouvriers.

### L'exemple des mangas : une légitimité culturelle en question

Le détour par la lecture permet d'illustrer plusieurs éléments déjà mis au jour par cette approche quantitative et

(7) Là aussi, les genres se retrouvent vite datés : plus que d'en déduire un goût masculin pour la techno, qui risquerait d'ailleurs de virer à un retour de l'essentialisation, c'est le rôle des genres musicaux comme marqueurs de distinction – genrée ou sociale – qui intéresse ici pour le propos.

longitudinale, notamment en ce qui concerne les enjeux de distinction. En effet, comme le remarquait S. Octobre dans sa comparaison entre diverses générations, les cultures juvéniles semblent se déprendre de la culture scolaire. Mais cela ne signifie pas la fin des logiques de distinction, qui plutôt que de disparaître dans un éclectisme à tout va, se recomposent et se métamorphosent (Coulangeon, 2011). Ainsi, sur un corpus de mangas, qui pourrait sembler complètement en dehors du radar des légitimités culturelles, les adolescent-e-s parviennent à retisser des logiques de démarcation (Détrez et Vanhée, 2012). D'abord, et dans le même mouvement que ce qui vient d'être montré pour les genres musicaux, il s'agit, pour les filles de milieu favorisé, de se distinguer des goûts des filles de milieu populaire en adoptant les goûts des garçons, en se situant de façon originale dans la segmentation de la production des mangas (*shojo* pour les filles, *shonen* pour les garçons). De même qu'elles vont afficher une passion pour le rock, le hard ou le métal, contre le R'n'B et les chanteuses trop populaires, trop sexy et trop « féminines », elles clament leur mépris des *shojos*, et leur goût pour les *shonens*, la « baston » et la violence. C'est le cas de Célia (17 ans, en classe de première L, père chorégraphe et mère chorégraphe et directrice d'opéra), qui aime les mangas violents du type *Jackals*, la musique gothique, le groupe Rammstein et les films d'horreur, et exprime avec force son goût pour les combats et son aversion pour les mangas d'amour, ces « *trucs avec des filles à grosses poitrines, qui franchement doivent causer des problèmes de dos absolument immondes* », tout comme Estelle (17 ans, en classe de terminale S, père employé de banque, mère infirmière scolaire), qui rejette *Chocola & Vanilla*, parce que « *c'est plus pour les filles* ».

Les propos des adolescent-e-s, parfois, révèlent également les conflits de légitimité culturelle qu'ils doivent affronter autour de cette pratique. Ce sont d'ailleurs souvent des signes infralangagiers qui alertent : une agressivité de la part de Félix, dont les parents sont tous deux sculpteurs (« *je sais pas si t'as lu, je pense que t'as lu plus de romans que de mangas, désolé, c'est un point de vue* ») ou de son grand frère Octave, qui rappelle à l'étudiante réalisant l'entretien, qui se trouve être sa cousine, qu'une dizaine d'années auparavant, durant des vacances communes, la mère de celle-ci avait interdit au petit frère de lire les mangas apportés par les cousins : « *Mais bon, t'as pas besoin de lire en cachette... Non, pas comme chez toi. Pourquoi tu dis ça ? Mais oui, quand on est venu avec vous au ski, on avait des mangas, Dragon Ball. Victor il était là en train de lire son Dumas, et Jérôme il lisait des*

*mangas avec nous, il se faisait engueuler tout le temps...* » Le rappel de cette anecdote, si longtemps après (incident d'ailleurs complètement oublié par la cousine), révèle bien avec quelle violence cette interdiction a pu être alors ressentie par Octave, voyant ainsi sa pratique condamnée sans appel. Il peut s'agir également du dénigrement de ses propres pratiques, anticipant ainsi le jugement supposé. Autre marque du malaise possible, Matthieu, par exemple, affirme ne plus lire de mangas depuis des années : au fil de l'entretien, il s'avère que s'il a arrêté, cela ne daterait que de quelques mois, et encore... Les silences, les gênes, les réflexions acerbes montrent combien les mangas ne sont donc pas, pour ces adolescents de milieu favorisé, des lectures comme les autres, comme les « vrais livres ».

On aurait tort ainsi de négliger l'influence des jugements parentaux, et de se focaliser uniquement sur la socialisation entre pairs. Les adolescents de milieu favorisé rapportent les propos de leurs parents, qui, le plus souvent, sans s'y opposer avec véhémence, développent à l'égard des pratiques lectorales de leurs enfants une attitude de tolérance affligée : les mangas ne sont pas des « vrais » livres, et leur lecture n'a aucune valeur sur le marché de la légitimité culturelle :

- *Ma mère se plaint, elle appelle pas ça des vrais livres, pour elle c'est comme les BD quoi.* (Octave).
- *Qu'est-ce que disent les gens autour de toi sur les mangas ?*
- *Mes parents, ils me disent que c'est nul, que ce serait mieux que je lise un livre normal. De temps à autre, je raconte à ma mère ce que je viens de lire. Ça l'agace un peu* (Paul, en classe de première STL, père facteur, mère institutrice).
- *Alors, qu'est-ce qu'on dit autour de toi sur la lecture des mangas ?*
- « *Japoniaiseries* ». *Ouais, les parents. On a fait un test. Marc a fait un test, on lui a raconté l'histoire de One Piece...*
- *À ta mère ?*
- *Oui. Mais du début jusqu'à la fin où on en était, sans lui dire que c'était un manga, et elle a trouvé ça très intéressant. Elle a trouvé que c'était une très bonne histoire, bien morale, et tout. Et après elle fait : « Roh, c'est toujours la même chose, des japoniaiseries »* (Franck, 17 ans, classe de première S, père cardiologue, mère coordinatrice de réseau de santé).

Ces hiérarchies de légitimité sont intériorisées par certains adolescent-e-s, parmi les plus doté-e-s en capitaux culturels et sociaux, et en réussite scolaire. Ainsi, pour eux et elles

également, la lecture de mangas n'est pas du même niveau, ni au même niveau que les autres lectures « sérieuses ». Le manga sert à la détente, aux loisirs, mais ne peut en aucun cas être mis sur le même plan que les livres. Cette moindre valeur symbolique accordée au manga se traduit dans les pratiques de lecture par des indicateurs à la fois matériels et symboliques, comme l'importance accordée ou non à la possession personnelle de manga, par rapport à d'autres catégories d'imprimés ou de biens culturels. Matthieu déclare en avoir quelques-uns chez lui, mais « *qui doivent être cachés sous d'autres bouquins* ». Tom, dont les parents sont professeurs tous les deux, dit ne pas en avoir, et ne les lire qu'en les empruntant à ses copains : « *les mangas, je les stocke rarement chez moi en fait. Quand je les ai, je les lis en une fois, et puis après je les repasse à quelqu'un d'autre. C'est vrai que j'en ai jamais vraiment parlé à mes parents. Je ne suis pas vraiment un grand lecteur passionné qui achète beaucoup* », même si l'entretien révèle qu'il suit... cinq séries.

L'enjeu est par ailleurs de ne pas passer pour un « fan », objet des railleries et moqueries de ces lecteurs en recherche de distinction... Le manga est un loisir, et non une passion, et le portrait de soi en lecteur est celui d'un dilettante, certes éclairé, mais pas d'un fan passionné, d'un « otaku » monopolisé par cette pratique. La différence est claire pour eux entre l'expert, dont ils se réclament, et le fan, qui est l'autre, le mauvais lecteur :

- Est-ce que tu te qualifierais de « fan de manga » ?
- *Oui. Mais pas de vrai fan à fond quoi.*
- Et c'est quoi un vrai fan ?
- *Sais pas, par exemple, quelqu'un qui va jusqu'au cosplay, quelqu'un qui... Parce que moi, toutes les manifestations j'y vais pas, je dépense pas trop d'argent là-dedans. D'ailleurs, j'en ai beaucoup mais, quand même, modérément par rapport à ce que d'autres peuvent avoir. J'aime beaucoup ça, j'en connais beaucoup dessus, mais pas non plus énormément par rapport à d'autres qui sont complètement accros, à fond, qui connaissent tout sur tout (Félix).*

Certes, s'identifier comme fan dépend aussi de son degré d'investissement et d'attachement à la lecture et à l'univers des mangas. Mais nombreux et nombreuses sont les adolescent-e-s dont tout l'entretien démontre une pratique intense et un goût affirmé mais qui refusent d'être vu-e-s comme des « fans ». Ainsi Célia se moque des fans qui « *manquent de critique* », ne connaissent que les séries populaires, et sont fascinés par le Japon : « *Le mot "fan" je sais pas, ça me plaît pas tant que ça. J'aime énormément*

*les mangas, et ceux que je lis me plaisent, bon pour telle ou telle raison. Mais fan de manga non. [...] Le mot "fan" sous-entend que, voilà, on aime absolument tout, et aussi sans émettre de jugement. Un mauvais fan c'est quelqu'un qui n'est pas capable d'être critique à l'égard de ce qu'il aime, et même de ce qu'il n'aime pas, qui n'est pas capable d'émettre un jugement, qui ne fait que absorber, sans qu'il y ait quoi que ce soit qui en ressorte. Parce que bon y a des gens c'est juste des... ben qui font que lire, qui n'absorbent rien.* »

Qu'il s'agisse d'*Hélène et les garçons* (Pasquier, 1999), du *Prisonnier* (Le Guern, 2002), des *Beatles* (Le Bart, 2004) ou des mangas, être fan est ainsi une étiquette, stigmatisée ou revendiquée, où le mauvais fan, c'est toujours l'autre, marqué par une relation excessive, pathologique et commerciale à l'objet de la passion. Le mauvais fan est ainsi le lecteur captivé par une lecture immédiate, sans recul ni critique, de titres commerciaux portés par la mode et qui, en outre, collectionne les produits dérivés. Caroline oppose ainsi le vrai lecteur à ceux qui se contentent des séries les plus populaires :

- Et dans ton collège, y a beaucoup de lecteurs de mangas ?
- *Beh des vrais lecteurs, y en n'a pas beaucoup, mais ceux qui lisent Naruto, Death Note, y en a quand même pas mal. Et c'est pas des vrais lecteurs ? Enfin, ils lisent que Naruto donc c'est pas des vrais lecteurs.*

Si la lecture de mangas peut engendrer des conflits de légitimité culturelle, se détacher de la figure du fan peut être une façon de résoudre partiellement ceux-ci. Même des mangas appréciés peuvent perdre de leur valeur parce qu'ils deviennent trop populaires : Léo continue à lire *Naruto*, mais refuse de l'acheter. Félix le suit en scan, mais ne veut plus le lire en version papier. Ludivine, de même, se détourne de titres qu'elle aimait, parce que tout le monde se met à les lire, et redoute que les titres qu'elle apprécie ne deviennent trop populaires : « *Et puis, avec tout aussi, tous les dérivés qui ont été fait autour de ce manga-là, c'est un peu, ça enlève un peu le côté... ça commercialise, enfin j'ai pas le mot... [...] En fait, Vampire Knight, j'ai peur que ça devienne comme Naruto, et Nana, des séries comme ça... Je commence à voir que ça devient un peu un phénomène, enfin, trop phénoménal, entre guillemets !* »

Si le fan c'est l'autre, ce mauvais fan, le plus souvent, est... une fille, la « groupie », caractérisée par un rapport d'idolâtrie. Ce sont effectivement, parmi les adolescent-e-s rencontré-e-s, des filles de milieu populaire qui occupent le pôle de la « culture fan », telle qu'elle est stigmatisée



par d'autres. Nadia écume les salons et les conventions, et y achète des figurines, des posters, des pins, des sacs. Elle s'inspire des mangas pour ses coiffures et son style vestimentaire. Se détacher de ce rapport à la passion, c'est apprendre les règles de son genre, de son milieu social, ou de son âge. Élodie, qui cumule âge (18 ans), capital culturel et scolaire (classe de terminale S), s'est ainsi fourvoyée une fois dans une *Japan Touch* :

– *Ah non, j'ai horreur de ça. Toutes les filles...j'ai l'impression de me retrouver en troisième, du coup maintenant ça m'énerve.*

– *Qu'est-ce qui vous a plu dans la Japan Touch ?*

– *Rien !*

Au contraire, tout l'enjeu pour ces lecteurs et lectrices est de se poser comme expert-e-s, et de montrer combien la lecture de mangas est un travail. Contre une adéquation trop stricte entre un corpus et une façon de lire, qui ferait que seule la littérature savante serait susceptible de proposer des modes d'appropriation cultivée, les mangas sont également l'occasion de déployer des compétences « scolaires ». Certains considèrent le manga avec sérieux, comme un objet de savoir et non seulement comme une forme de divertissement, qui nécessite un véritable travail, et de la concentration :

– *Pour bien le lire, pour profiter pleinement, bien sûr, comme tout, faut de la concentration. On peut le lire comme ça, mais on n'aura pas vraiment [...]. Quand je lis, je ferme la porte de ma chambre, y a plus de bruit, c'est bon (Moussa).*

– *Des fois, il y a des mangas qui sont très longs à lire parce qu'il y a beaucoup de réflexion qu'il faut avoir quand on lit. Ou il faut bien suivre chaque dialogue parce que, sinon, on ne comprend plus rien. Death Note ça en fait partie. C'est très cérébral (Estelle).*

Effectivement, la particularité du manga, qui allie dessins et narrations, permet le déploiement de lectures savantes et expertes, de compétences scolaires comme l'intertextualité, l'histoire littéraire, la reconnaissance de schémas narratifs

récurrents ou d'allusions et références. C'est dire combien, pour ces adolescents « experts », la passion, ici des mangas, a un rôle identitaire fort, où se négocient des enjeux d'âge, de genre et de capital culturel alternatif. Les propos de Mathieu, dont la pratique est terriblement encadrée par un père architecte amateur éclairé de bandes dessinées, dans une série de rappels à l'ordre explicites (par le dénigrement des lectures du fils) et implicites (par l'achat de mangas d'auteur, de livres sur l'histoire du Japon ou des estampes, de romans de Murakami, etc.), montre combien assumer son identité de lecteurs de mangas n'est pas de tout repos, tant s'y jouent des conflits de dispositions, au point que comparant ses lectures de bandes dessinées « savantes » et de mangas, il conclut « *c'est deux voies quoi, c'est deux voies et ça me fait du bien qu'elles se rencontrent pas* », façon sans doute de faire de nécessité vertu.

## Conclusion

Les pratiques culturelles des adolescents et adolescentes ont inspiré de nombreuses enquêtes. Celles-ci, en offrant des perspectives différentes, quantitatives ou qualitatives, intergénérationnelles, longitudinales ou thématiques, permettent de rompre avec les paniques morales, qui voient dans l'adolescence contemporaine la fin de toutes les valeurs culturelles. Le numérique vient renforcer ou rompre avec des évolutions déjà amorcées dans les générations précédentes. Si les logiques de distinction ou de reproduction sociale semblent s'être amenuisées, notamment par l'ampleur de la culture partagée, elles n'ont pas disparu ; elles se sont recomposées. Surtout, ces enquêtes invitent à continuer l'observation empirique, afin de saisir les combinaisons des socialisations, les particularités des trajectoires et la réalité des pratiques, et à combler les angles encore laissés dans l'ombre. En effet, tout comme la sociologie de l'enfance, la sociologie des pratiques culturelles pêche sans doute encore par l'importance qu'elle accorde aux enfants et aux adolescent-e-s de milieu plutôt favorisé, ce qui l'amène à négliger ceux de milieu populaire (Stettinger, 2014). De beaux objets d'enquêtes sont encore à investiguer.

- Bélisle C. (coord), 2011, *Lire dans un monde numérique*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib.
- Bélisle C. (coord.), 2004, *La lecture numérique : réalités, enjeux et perspectives*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib.
- Bereni L., Chauvin S., Jaunait A., Revillard A., 2012, *Introduction aux études de genre*, Bruxelles, de Boeck.
- Boullier D., 2011, Profils, alerte et vidéo : de l'outre-lecture à la fin de la lecture ?, in Evans C. (dir.), *Lectures et lecteurs à l'heure d'internet. Livre, presse, bibliothèques*, Paris, Éditions du cercle de la librairie.
- Buckingham D., 2000, *La mort de l'enfance. Grandir à l'âge des médias*, Paris, Armand Colin.
- Cicchelli V., Octobre S., 2017, *L'amateur cosmopolite*, Paris, La Documentation française.
- Cordier A., 2015, *Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information*, Paris, CF éditions.
- Coulangeon P., 2011, *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Paris, Grasset.
- Cromer S., Dauphin S., Naudier D. (coord.), 2010, *Les objets de l'enfance*, *Cahiers du genre*, n° 49.
- Détrez C., Vanhée O., 2012, *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence*, Paris, BPI.
- Donnat O., 2009, *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris, La Découverte.
- Donnat O., 2005, La féminisation des pratiques culturelles, *Développement culturel*, n° 147.
- Donnat O., Lévy F., 2007, Approches générationnelles des pratiques culturelles et médiatiques, *Culture et prospective*, n° 3, 32 pages, téléchargeable : [http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/Cprospective07\\_3.pdf](http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/Cprospective07_3.pdf).
- Grignon C., Passeron J.-C., 1989, *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et littérature*, Paris, Seuil.
- 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.
- Le Bart C., 2004, Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation, *Revue française de sociologie*, vol. 45, n° 2, p. 283-306.
- Le Guern P., 2002, *Les cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Neveu E., 1999, Pour en finir avec l'enfantisme, *Réseaux*, vol. 17, n° 92-93, p. 175-201.
- Octobre S., Détrez C., Mercklé P., 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,.
- Octobre S., 2014, *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Paris, La Documentation française.
- Pasquier D., 1999, *La culture des sentiments*, Paris, Éditions de la MSH.
- Pasquier D., 2005, *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.
- Singly F.(de), 2006, *Les adonaissants*, Paris, Armand Colin.
- Stettinger V., 2014, Pour une approche sociologique renouvelée des « enfants pauvres », *Sociologie*, vol. 5, n° 4, p. 441-543.