

d é v e l o p p e m e n t c u l t u r e l



Direction de
l'administration
générale

Département des
études et de la
prospectiv

Bulletin du Département des études et de la prospective,
2, rue Jean Lantier, 75001 Paris – ☎ 01 40 15 79 25 – 📠 01 40 15 79 99

Développement culturel est téléchargeable sur le serveur
du ministère de la Culture et de la Communication :
<http://www.culture.gouv.fr/dep>

N° 144 – Mars 2004

Les loisirs des 6-14 ans

Les actions du ministère de la culture en direction des enfants sont anciennes et nombreuses, qu'il s'agisse de favoriser leur fréquentation des équipements ou de développer leurs pratiques et leurs consommations culturelles. Citons les services éducatifs des musées, le réseau des conservatoires et écoles de musique, de danse, de théâtre et d'arts plastiques ou le soutien à la création de jeux vidéo.

Ces actions ont donné lieu à des enquêtes ponctuelles concernant une tranche d'âge ou une activité, mais jusqu'à ce jour, aucune donnée agrégée n'a permis de décrire les rapports des 6-14 ans à la culture ni de connaître leur poids dans les structures culturelles subventionnées.

Pendant l'hiver 2001-2002, le Département des études et de la prospective a réalisé une enquête auprès des 6-14 ans, qui vient donc combler ce manque en offrant une vision panoramique de leurs loisirs. Cette enquête a permis de recueillir des données sur la place des consommations médiatiques, la lecture, l'investissement dans les pratiques amateur, la fréquentation des équipements culturels... Elle a permis également de les comparer avec les activités sportives et de jeux qui occupent aussi leur temps libre.

Ces données permettent de décrire les univers culturels des 6-14 ans, en fonction de l'âge, du sexe et de l'origine sociale.

L'enquête a recueilli ces informations auprès des parents et des enfants¹, mais la synthèse présentée dans ce numéro de Développement culturel ne prend en compte que les réponses des parents concernant les pratiques et consommations de leur enfant, l'équipement du foyer et leurs propres pratiques de loisir. ■

Une « culture de la chambre »

Le premier endroit où les 6-14 ans s'adonnent aux loisirs culturels, c'est à leur domicile. Là, non seulement ils se livrent avec les autres membres de la famille à certaines consommations (de télévision, de radio, de musique...), mais ils développent également des consommations individuelles, largement basées sur la détention en propre d'équipements ou de produits culturels (livres, CD mais aussi DVD et cassettes vidéo, qui leur donnent accès à l'équipement familial). Ainsi, posséder un équipement à soi permet de consommer en privé et de manière autonome (notamment en matière de musique) et, parallèlement, disposer en propre de produits culturels ouvre l'accès aux équipements familiaux. Ce double mouvement permet à l'enfant d'accéder progressivement au statut de consommateur au sein de la famille et d'entrer dans l'univers de la « culture juvénile ».

1. Voir encadré méthodologique, page 16.

Tableau 1 – Équipement personnel de l'enfant selon l'âge et le sexe (6-14 ans)

	Possèdent en propre...	Évolution CP/3 ^e	Différence fille/garçon
<i>en %</i>			
Équipement			
Équipement audio	91,0	+ 25,0	+ 5,0
Jeux vidéo	71,5	+ 22,5	- 22,5
Télévision	30,0	+ 21,0	- 4,5
Ordinateur	16,0	+ 10,5	+ 3,0
Produits culturels			
Livres	97,5	n.s.	n.s.
Jeux de société	95,0	n.s.	n.s.
Bandes dessinées	88,5	n.s.	- 9,0
Dictionnaires	88,0	+ 45,5	+ 1,0
CD	86,0	+ 10,0	+ 5,0
Cassettes vidéo	84,0	- 5,5	+ 2,0
Cassettes audio	81,0	+ 19,0	+ 3,5
Disques	50,5	+ 24,0	+ 8,0
Encyclopédies	46,0	+ 31,5	- 2,5
DVD	10,0	+ 2,0	n.s.

n.s. = non significatif.
 Pour lire ce tableau : 91 % des 6-14 ans possèdent un matériel audio en propre. Du CP à la 3^e, le niveau d'équipement audio augmente de 25 points. En moyenne, les filles sont plus nombreuses à être équipées (+ 5 points).

Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

Vers un statut de consommateur culturel

La privatisation de l'équipement est une tendance générale chez les 6-14 ans, qui est favorisée par la disposition d'une chambre « à soi ». L'équipement du jeune s'opère par paliers successifs et chaque nouvelle acquisition traduit la construction progressive de son statut de consommateur, qui culmine à l'adolescence.

L'équipement des enfants est précoce : dès le CP, quasiment tous possèdent des livres, plus de huit sur dix des bandes dessinées, près de sept sur dix un matériel audio, la moitié des jeux vidéo, près d'un sur cinq une télévision et 1 sur 10 un ordinateur. L'importance de cet équipement traduit deux tendances fortes. D'une part, le pôle « lecture » a un poids prépondérant dans les produits dont les familles dotent

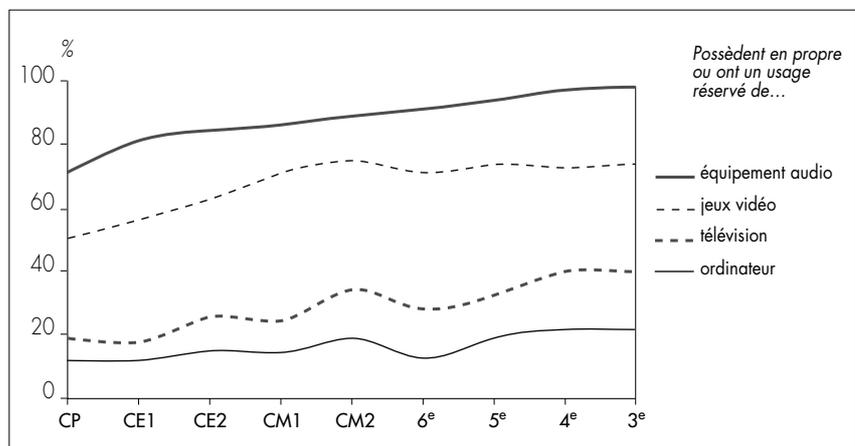
leur enfant : les taux d'équipement en livres et en bandes dessinées atteignent un niveau si élevé dès le CP qu'ils ne connaissent plus par la suite d'évolution notable. D'autre part, le pôle « audio » est prépondérant en matière d'équipement. En ce qui concerne l'électroacoustique, les parents tiennent compte de l'âge de leur enfant et de ses

compétences d'utilisateur pour choisir les matériels et les produits qui leur sont destinés : ainsi, les élèves de CP sont plutôt équipés de magnétophones et de radiocassettes portables et possèdent plutôt des cassettes audio que des CD.

En CM1, une première évolution s'observe, avec un début d'autonomisation et d'individuation des équipements et avec l'appropriation des éléments les plus technologiques. La part des enfants qui possèdent un radioréveil est multipliée par deux, de même que la part de ceux qui sont dotés d'un walkman ou d'un discman car ces équipements, mobiles et individuels, viennent se substituer progressivement aux équipements associés à l'enfance, comme les magnétophones. Les CD sont dès lors aussi répandus que les cassettes audio.

C'est autour de la classe de 5^e que s'accroît la place faite aux médias dans la « culture de la chambre » : presque tous les jeunes adolescents possèdent alors un matériel audio, trois quarts des jeux vidéo, un tiers une télévision, et près d'un sur cinq un ordinateur. Cet équipement de l'adolescent permet qu'au sein de la famille se développe un nouveau

Graphique 1 – Équipement de l'enfant selon l'âge (6-14 ans)



Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

mode relationnel, où les consommations solitaires se juxtaposent aux consommations en commun. Équipement personnel, possession de produits culturels donnant accès aux équipements familiaux et développement des consommations solitaires sont l'indicateur d'un nouvel équilibre familial au sein duquel le jeune adolescent se voit reconnaître une triple compétence : une compétence d'usage des équipements, une compétence de choix des programmes et une compétence pour choisir la façon de consommer. C'est aussi en 5^e que l'on constate, pour ce qui concerne le pôle « lecture », que la lecture-plaisir semble, au moins partiellement, céder le pas devant la lecture-travail, comme en atteste la forte progression du taux d'équipement en encyclopédies et en dictionnaires.

En 3^e, la « culture de la chambre » est développée, associant équipements et produits culturels, et se caractérise par la prééminence de l'équipement audiovisuel. En effet, le pluri-équipement audio devient la règle : de nombreux adolescents possèdent à cet âge à la fois un radioréveil, un discman, une chaîne ou un radiocassette. Cet équipement important leur confère une autonomie de consommation croissante.

Équipement de filles, équipement de garçons

Filles et garçons ne s'investissent pas de la même manière dans la constitution de cette « culture de la chambre », notamment parce qu'ils ne portent pas leur dévolu sur les mêmes équipements privés.

La plus grande différence entre les deux sexes concerne les jeux vidéo, équipement caractéristique des garçons. Quant aux appareils de télévision, si les filles en sont sensiblement moins équipées, ceci est davantage corrélé avec le fait que précisément elles s'investissent moins dans les jeux vidéo sur console² qu'à une quelconque désaffection pour la télévision puisqu'au contraire, elles sont plus nombreuses à se constituer des vidéothèques personnelles. En ce qui concerne le multimédia, elles n'en semblent pas moins utilisatrices que les garçons, mais s'en servent en revanche très différemment, préférant aux jeux les usages périscolaires – en bureautique notamment – ou l'utilisation comme support de communication (les *chats*). Mais surtout, elles affichent une prédilection marquée pour le pôle de la musique qui se traduit par la possession d'équipements audio et de discothèques personnelles.

Filles et garçons possèdent à égalité les supports écrits de tout type : on peut donc voir là l'indication que l'acculturation au livre, prise en charge d'abord par les familles puis par l'école, est bien asexuée, sauf en matière de bandes dessinées, qui se trouvent en plus grand nombre dans les chambres des garçons, et ce, de manière croissante avec l'avancée en âge.

Les hiérarchies des activités de loisirs

On peut comprendre la façon dont les 6-14 ans investissent le champ du loisir en articulant deux types

d'informations : le champ des activités auxquelles les enfants et les adolescents s'adonnent, la place que chacune d'elles occupe dans leur quotidien. On dispose ainsi de deux hiérarchies des loisirs : celle du niveau de diffusion des activités (faire ou ne pas faire) et celle de leur inscription dans le temps quotidien (faire au quotidien ou pas). L'articulation des deux informations permet de décrire les rapports des 6-14 ans aux loisirs, en distinguant notamment les activités peu répandues et peu fréquentes des activités les plus diffusées et les plus présentes dans leur quotidien.

Les activités de loisirs les plus répandues chez les 6-14 ans

On a demandé aux 6-14 ans de dire à quelles activités ils s'étaient adonnés durant le trimestre précédant l'enquête (c'est-à-dire entre la rentrée scolaire et les vacances de Noël) : il ressort de ces réponses que quasiment tous écoutent de la musique et la radio, regardent la télévision ou lisent et que trois quarts d'entre eux s'adonnent aux jeux vidéo et au sport. Les sorties sont également largement répandues : plus de la moitié des 6-14 ans sont allés au cinéma ou ont visité un musée, un monument, sont allés au théâtre, au concert... et un peu moins de la moitié ont fréquenté une bibliothèque. Quant aux pratiques artistiques amateur, plus rares, elles ne concernent qu'un peu plus du quart des 6-14 ans.

Certaines consommations – comme écouter de la musique et regarder la télévision – sont particulièrement répandues et constituent chez

2. Moins d'un quart des foyers où vivent des filles en possèdent contre un tiers de ceux où vivent des garçons.

les 6-14 ans un « plus petit commun dénominateur ». Pour autant, on ne peut pas dire qu'il y a homogénéisation des loisirs, non seulement parce que des effets d'âge jouent, mais également parce que l'appropriation de chaque activité de loisir dépend du milieu social dans lequel grandit l'enfant.

Ainsi, la télévision, les jeux vidéo et l'ordinateur sont moins présents dans les loisirs des enfants d'agriculteurs (ils sont respectivement 5 points et 11 points de plus que la moyenne à ne jamais s'y adonner pendant leurs loisirs), tandis que les enfants d'ouvriers non qualifiés intègrent moins le sport et l'ordinateur dans leurs loisirs (respectivement 16 points et 20,5 points de moins que la moyenne). Ces traits traduisent tout à la fois des effets de revenu ou de diplôme et également le rapport que chaque classe sociale entretient avec le loisir et la place qu'elle lui attribue dans le projet éducatif.

L'avancée en âge modifie également nettement la hiérarchie des

niveaux de diffusion des loisirs. Si du CP à la 3^e, la domination du couple télévision/musique n'est jamais remise en cause, on peut dire d'autres activités qu'« elles ont un âge ». Certaines deviennent moins présentes à mesure que l'enfant grandit : c'est le cas des jeux vidéo qui sont particulièrement pratiqués en début de primaire, de la bibliothèque qui voit sa fréquentation diminuer à partir du début du collège, de même que la fréquentation des lieux de patrimoine et de spectacle dès lors que s'y rendre n'est plus inséré dans le cadre scolaire. C'est également le cas pour les activités sportives dont on voit le poids baisser en fin de collège, en raison notamment de la désaffection des filles. D'autres au contraire se développent, particulièrement en seconde moitié du collège : c'est le cas de la pratique informatique et de la sortie au cinéma, qui devient « la » sortie, emblème de la culture adolescente.

Ces évolutions sont liées aux changements profonds qui interviennent chez le préadolescent : à cet âge,

son développement psychomoteur et intellectuel permet la maîtrise des outils multimédia, ses centres d'intérêt se déplacent (on le voit en particulier abandonner progressivement des activités sportives), et les modalités de ses consommations et de ses pratiques se modifient. Il s'émancipe dans le choix des contenus et s'autonomise dans les situations de consommation, d'autant plus facilement qu'il rencontre une offre qui lui est spécialement destinée, notamment en matière d'écoute musicale.

Notons enfin que filles et garçons ne s'orientent pas vers les mêmes activités, et la différenciation sexuée des modèles de rôles joue à plein dès le plus jeune âge : les garçons sont plus nombreux à s'adonner à des activités physiques ou multimédia (les jeux vidéo, l'ordinateur), les filles sont plus nombreuses à s'adonner à des pratiques artistiques amateur, à l'écoute de la musique et de la radio ainsi qu'à tout ce qui se rattache au pôle du livre (la lecture et la fréquentation des bibliothèques).

Tableau 2 – Activités de loisirs selon l'âge et le sexe au cours du trimestre (6-14 ans)

Ont consommé ou pratiqué au cours du trimestre précédent l'enquête...	Moyenne CP-3 ^e	Évolution CP/3 ^e	Différence fille/garçon
Télévision	95,0	+ 4,0	n.s.
Écoute musicale + radio	95,0	+ 7,0	+ 5,0
Lecture	94,0	+ 3,0	+ 5,0
Jeux vidéo	75,5	+ 8,5	- 24,0
Sport	72,0	- 4,0	- 11,0
Ordinateur	69,0	+ 32,5	- 4,5
Cinéma	66,0	+ 22,0	- 2,0
Lieux de patrimoine et de spectacle	50,0	- 13,0	+ 2,0
Bibliothèque	42,0	- 3,5	+ 9,0
Activité artistique amateur	28,0	+ 3,0	+ 20,0

n.s. = non significatif.
 Pour lire ce tableau : 95 % des 6-14 ans ont regardé la télévision au cours du trimestre précédant l'enquête. Ils sont plus nombreux en 3^e qu'en CP à l'avoir fait (+ 4 points). Filles et garçons sont aussi nombreux à l'avoir regardée en moyenne du CP à la 3^e.

Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

Les activités de loisirs au quotidien

Si l'on considère la place des différentes activités dans le quotidien des 6-14 ans, on constate que trois d'entre elles – l'écoute de musique et de la radio, la télévision et la lecture – viennent en tête devant très nettement les autres : les jeux vidéo (consommation quotidienne typique des préadolescents garçons) ; l'ordinateur, dont l'usage quotidien est limité par un taux d'équipement domestique encore relativement faible ; le sport et les pratiques artistiques amateur, dont la pratique pour l'un comme pour

Tableau 3 – Activités de loisirs au quotidien selon l'âge et le sexe (6-14 ans)

Consomment ou pratiquent tous les jours ou presque...	Moyenne CP-3 ^e	Évolution CP/3 ^e	Différence fille/garçon
Écoute musicale + radio	56,0	+ 40,0	+ 17,0
Télévision	42,0	+ 6,0	+ 5,0
Lecture	41,0	- 16,0	+ 5,0
Jeux vidéo	17,0	+ 7,0	- 19,5
Ordinateur	11,0	+ 16,0	-
Sport	7,0	+ 10,0	- 5,0
Activité artistique amateur	6,0	+ 4,5	+ 3,5

en %

Pour lire ce tableau : 56 % des 6-14 ans écoutent de la musique à la radio tous les jours. Ils sont plus nombreux en 3^e qu'en CP à le faire (+ 40 points) et les filles sont plus nombreuses que les garçons en moyenne du CP à la 3^e (+ 17 points).

Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

l'autre est plutôt hebdomadaire (au rythme du cours, de la répétition ou de l'entraînement dans des infrastructures spécialisées).

La place prise par les activités de loisirs dans le temps quotidien varie selon l'origine sociale, l'âge et le sexe.

Ainsi, les enfants de techniciens sont particulièrement nombreux à regarder la télévision tous les jours (4,5 points de plus que la moyenne). Les plus férus d'ordinateur sont issus de milieux qui en sont eux-mêmes utilisateurs, à titre professionnel ou extraprofessionnel, ou bien de milieux qui voient dans les outils technologiques des valeurs de modernité et greffent sur la maîtrise de ces outils des projets d'ascension sociale : parmi les utilisateurs quotidiens, on trouve les enfants de chefs d'entreprise (+ 17 points) et de contremaîtres (+ 6 points), de cadres et professions intellectuelles supérieures (+ 4 points) et de techniciens (+ 3 points). Et les lecteurs les plus assidus se recrutent parmi les enfants de cadres et professions intellectuelles supérieures (+ 10 points) et les enfants de techniciens (+ 15 points). Ces différences attestent des variations du statut du loisir selon les milieux sociaux.

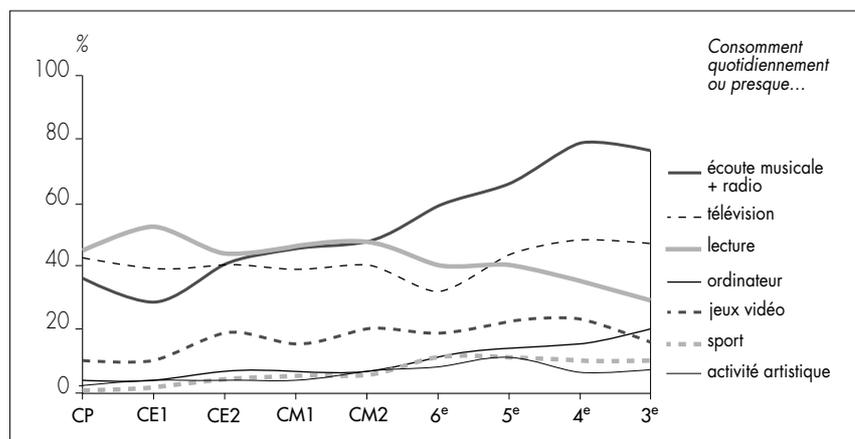
Par ailleurs, avec l'avancée en âge, les 6-14 ans s'engagent de façon croissante dans les pratiques de loisirs, mais ils les organisent différemment dans leur quotidien. Ainsi, c'est l'écoute de la musique qui devient le pôle principal de leur culture à l'adolescence. De même, à cet âge, leur besoin de se dépenser physiquement se traduit, notamment chez les garçons, par l'augmentation de la fréquence de la pratique sportive, laquelle peut également servir de support de sociabilité juvénile. Parallèlement, le multimédia prend une place croissante dans les pratiques quotidiennes et les adolescents, devenus

plus compétents, diversifient leurs usages des outils informatiques, en associant les utilisations périscolaires aux usages ludiques et communicationnels.

En revanche, l'avancée en âge est globalement défavorable à la lecture prise dans le sens de « lecture-loisir » – celle-ci devenant de plus en plus épisodique –, alors que, du primaire au collège, elle est de plus en plus utilisée comme instrument pédagogique d'accès au savoir.

L'avancée en âge n'affecte pas en revanche le nombre de ceux qui, quotidiennement, regardent la télévision, jouent à des jeux vidéo ou s'adonnent à une activité artistique amateur. On peut avancer trois explications à cela : soit la consommation est déjà très fortement inscrite dans le quotidien et se heurte aux limites de l'équipement (c'est le cas de la télévision par exemple) ; soit la pratique est de plus en plus sexuée et ne se diffuse que chez une partie des adolescents (les jeux vidéo deviennent ainsi une consommation quotidienne quasiment exclusivement pour les garçons) ; soit il s'agit d'activités fortement institutionnalisées, dont le rythme est dicté par le cadre de

Graphique 2 – Les loisirs au quotidien selon l'âge (6-14 ans)



Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

la pratique (c'est le cas des pratiques amateur).

On a vu précédemment que le champ des loisirs des filles et des garçons varie. Il en va de même pour l'intensité de leur investissement dans les loisirs au quotidien, les deux dimensions venant renforcer les stéréotypes sexués. On observe ainsi que les garçons sont globalement plus assidus quand il s'agit d'activités d'extérieur et de jeux vidéo, tandis que les filles sont plus nombreuses à lire, écouter de la musique ou la radio, ou regarder la télévision tous les jours. Ces distinctions se renforcent avec l'avancée en âge. Ainsi, la pratique des jeux vidéo se masculinise puisque la proportion de filles qui y jouent tous les jours baisse, tandis que les garçons sont de plus en plus nombreux à en faire un loisir quotidien. Il en va différemment de la lecture, puisque du CP à la 3^e, cette activité perd de ses adeptes parmi ceux qui lisent quotidiennement, quel que soit le sexe, même si les filles restent plus nombreuses à lire tous les jours : s'il y a féminisation de cette activité avec l'avancée en âge, celle-ci n'est donc que relative.

Les univers culturels des 6-14 ans

Comment les différents loisirs s'articulent-ils entre eux pour occuper le temps libre des 6-14 ans ? Certains s'excluent-ils ou, au contraire, se combinent-ils ? À quels âges, et pour les enfants de quel sexe ? Ces combinaisons sont-elles sensibles à l'origine sociale ? Pour répondre à ces questions, on a réalisé une typologie des loisirs des 6-14 ans en matière de télévision, musique et radio, ordinateur, jeux vidéo, lecture, pratique artistique amateur, fréquentation des équipements culturels et sport³ (voir tableau 4).

Deux éléments scandent en profondeur les rapports des 6-14 ans aux loisirs culturels : le fait d'avoir ou de ne pas avoir une pratique artistique amateur et le fait d'être ou de ne pas être familier des écrans (télévision, jeux vidéo, ordinateur). Investir dans les premières va souvent de pair avec fréquenter les équipements culturels, de même que rejeter les écrans est souvent l'indicateur d'une distance par rapport aux loisirs culturels, qui se traduit par un retrait de l'ensemble des

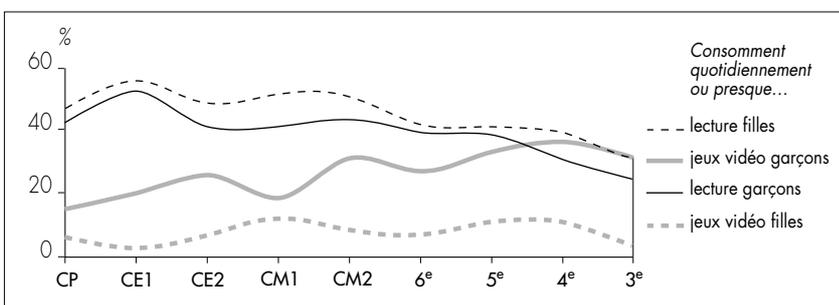
activités. On distingue sur cette base chez les 6-14 ans, huit types de rapports aux loisirs culturels où l'on identifie à nouveau les effets de l'âge – les goûts et comportements s'affirmant en effet à mesure que l'autonomie croît, notamment en matière de sorties – et les effets du sexe.

1 – Les exclus

Ce premier groupe est constitué de ceux que nous appelons « les exclus » parce qu'ils se trouvent éloignés de toutes les formes de loisir culturel. Représentant un peu plus de 10 % des 6-14 ans, et pour la plupart scolarisés dans l'enseignement primaire, ils ne pratiquent pas d'activité artistique amateur et sont moins consommateurs de télévision et surtout de musique, les deux « invariants » de la culture jeune. Qu'il s'agisse des autres consommations domestiques – lecture, ordinateur –, ou de la fréquentation des équipements culturels – aller à la bibliothèque, au cinéma –, ils se situent en retrait.

Par ailleurs, leur « culture de la chambre » est peu développée, soit parce que leur jeune âge ne s'y prête pas, soit parce qu'ils doivent, plus que les autres enfants, partager leur chambre avec un frère ou une sœur (c'est le cas pour un tiers d'entre eux). Leur univers fait donc peu de place à l'audiovisuel privatif, qu'il s'agisse d'équipement ou de produits culturels, de même qu'il est relativement moins fourni en supports de lecture, qu'il

Graphique 3 – Exemples d'effets du sexe sur deux pratiques de loisirs (jeux vidéo et lecture) selon l'âge (6-14 ans)



Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

3. Cette typologie a été effectuée sur la base des réponses aux questions portant sur les consommations et pratiques de l'enfant (du CP à la 3^e). Ont été insérées comme variables explicatives : les caractéristiques sociodémographiques de l'enfant (âge, sexe et situation scolaire) et de son foyer (taille de la fratrie, PCS du chef de famille ; âge, langue maternelle et temps de travail des parents), les niveaux d'équipements familiaux et d'équipements de l'enfant (en propre ou réservé), ainsi que les pratiques de loisirs des parents.

s'agisse de lire pour le plaisir ou par besoin documentaire.

Le sous-équipement personnel de ces enfants « exclus » est à l'image d'un équipement familial peu important, qu'il s'agisse d'ordinateur ou de chaîne télévisée payante, de même que leur faible investissement dans les activités culturelles répond à celui de leurs parents, lesquels s'adonnent peu aux loisirs, qu'ils soient sportifs ou culturels, à l'exception de la télévision. Pour la plupart, ces parents en effet ne fréquentent pas les bibliothèques, ne vont ni au théâtre ni aux concerts, leur seule sortie culturelle étant le cinéma et encore est-ce dans une logique de l'exceptionnel. Ces parents, qui sortent peu, consomment également peu d'audiovisuel domestique et sous des formes peu diversifiées, se concentrant princi-

palement sur les six principales chaînes de télévision et sur l'usage du magnétoscope. Pour une moitié, ils ne lisent pas de livres et ne pratiquent aucun sport.

Les enfants qui appartiennent à ces familles cumulent par ailleurs plusieurs handicaps : géographiques (ils sont plus que les autres issus de zones rurales et donc plus éloignés de l'offre culturelle), économiques (dans plus d'un tiers des cas, un seul des deux parents travaille à temps plein) et culturels (pour près d'un cinquième des parents, le français n'est pas la langue maternelle). La reproduction intergénérationnelle de la distance à l'égard de la culture joue donc à plein, d'autant plus que les enfants appartenant à ce groupe sont plutôt jeunes et disposent de peu d'autonomie⁴.

2 – Les consommateurs exclusifs de musique

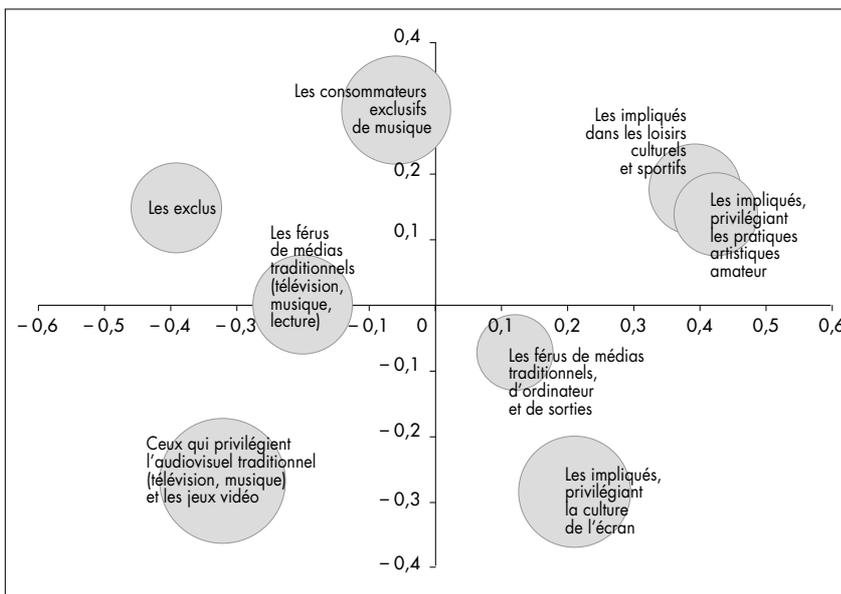
Ce groupe (un jeune sur sept parmi les 6-14 ans) rassemble plutôt des élèves de toute fin de collège, distants vis-à-vis de la plupart des consommations audiovisuelles (à l'exception notable de l'écoute de musique) et qui font preuve d'un niveau modeste de participation aux loisirs, culturels ou sportifs.

Leur « culture de la chambre » est centrée sur les matériels électroacoustiques : si presque tous en possèdent au moins un, les trois quarts ne possèdent pas en propre de télévision et quasiment aucun des DVD.

La distance dont ces adolescents font preuve à l'égard des médias fait écho à l'attitude de leurs parents : c'est dans ce groupe que l'on trouve le plus de parents qui regardent rarement la télévision et ceux qui en ont les usages les plus limités (rares sont ceux qui souscrivent des abonnements payants et plus rares encore ceux qui possèdent un lecteur de DVD). La forte ressemblance entre loisirs des enfants et des parents peut par ailleurs s'expliquer par le degré modéré d'autonomie dont jouissent les enfants, ce qui limite probablement leurs choix, notamment en matière de sortie.

Pourtant, la « bonne volonté culturelle » n'est pas absente chez les adolescents de ce groupe puisqu'on en voit qui visitent des musées ou des monuments en famille, de manière exceptionnelle, probablement durant les périodes de vacances (ceci expliquerait que, malgré une faible implication dans

Graphique 4 – Typologie des rapports aux loisirs culturels (6-14 ans)



Source : *Les loisirs culturels des 6-14 ans* (Dep, Ministère de la culture, 2004).

4. L'indicateur d'autonomie a été constitué sur la base des réponses aux questions portant sur les autorisations données à l'enfant (en matière de fréquentation des boums et de leur organisation, d'invitation chez les copains et chez soi, et de sortie nocturne non accompagnée d'adulte), en affectant à chaque réponse une note, ce qui permet ensuite le calcul d'un score.

Tableau 4 – Les 8 rapports des 6-14 ans aux loisirs culturels*

en %

	Les exclus	Les consommateurs exclusifs de musique	Ceux qui privilégient l'audiovisuel traditionnel et les jeux vidéo	Les férus de médias traditionnels (télévision, musique, lecture)	Les férus de médias traditionnels, d'ordinateur et de sorties	Les impliqués dans les loisirs culturels et sportifs	Les impliqués privilégiant la culture de l'écran	Les impliqués privilégiant les pratiques artistiques amateur
Effectif parmi les 6-14 ans	11,5 %	14 %	16 %	12,5 %	9,5 %	11,5 %	14,5 %	10,5 %
Loisirs de l'enfant								
Activité artistique	82 % non		86 % non	86 % jamais		38 % oui	100 % jamais	100 % oui
Télévision, vidéo, DVD	28 % rarement	100 % rarement	96 % souvent	100 % souvent	100 % souvent		100 % souvent	100 % souvent
Écoute musicale et radio	100 % rarement	100 % souvent	100 % souvent	100 % souvent	100 % souvent	95 % souvent	100 % souvent	100 % souvent
Jeux vidéo		59 % rarement	66 % souvent				68 % souvent	59 % rarement
Ordinateur	80 % rarement		71 % rarement	65 % rarement	55 % souvent	61 % souvent	54 % souvent	52 % souvent
Lecture	31 % rarement		100 % rarement	100 % souvent	97 % souvent	89 % souvent	100 % souvent	92 % souvent
Fréquentation des équipements culturels	92 % rarement à la bibliothèque, 49 % jamais au cinéma	100 % rarement à la bibliothèque, 57 % dans les lieux de patrimoine ou de spectacle	100 % rarement à la bibliothèque, 100 % rarement dans les lieux de patrimoine et de spectacle	100 % souvent à la bibliothèque, 70 % jamais dans les lieux de patrimoine et de spectacle, 100 % jamais au cinéma	100 % rarement à la bibliothèque, 60 % dans les lieux de patrimoine et de spectacle, 97 % au cinéma	100 % souvent à la bibliothèque, 57 % dans les lieux de patrimoine et de spectacle	100 % rarement à la bibliothèque, 100 % au cinéma	100 % rarement à la bibliothèque, 69 % dans les lieux de patrimoine et de spectacle, 82 % au cinéma
Pratique sportive			38 % rarement	41 % rarement	100 % rarement	74 % souvent	100 % souvent	100 % souvent

Caractéristiques de l'enfant		Sexe	77 % garçons	58 % garçons	67 % filles	59 % filles	64 % garçons	76 % filles
Classe		59 % en primaire	20 % en 3 ^e	46 % en 4 ^e et en 3 ^e	23 % en CE2 et CM1	43 % en 4 ^e et 3 ^e	41 % en CE1, CE2 et CM2	
Situation scolaire		36 % en retard scolaire, 51 % ont des difficultés scolaires		36 % en retard scolaire, 51 % ont des difficultés scolaires			53 % bon élève 79 % ont l'âge normal	32 % très bon élève 86 % ont l'âge normal
Équipement personnel de l'enfant								
Équipement électro-acoustique		71 % oui	93 % oui	95 % oui	89 % oui	93 % oui	95 % oui	94 % oui
Jeux vidéo			37 % pas de jeux vidéo	80 % ont des jeux vidéo	35 % pas de jeux vidéo		81 % ont des jeux vidéo	
Télévision		75 % non	74 % non	44 % oui		41 % oui		77 % non
Ordinateur			82 % non			34 % oui		
Possession de produits culturels par l'enfant								
Support livres		62 % pas d'encyclopédies, 14 % pas de dictionnaires	13 % pas de bandes dessinées		59 % pas d'encyclopédies, 16 % pas de dictionnaires, 14 % pas de bandes dessinées	58 % ont des encyclopédies	95 % ont des bandes dessinées	94 % ont des bandes dessinées
Supports musicaux		68 % pas de disques, 40 % pas de CD, 33 % pas de cassettes audio		93 % ont des CD		69 % ont des disques, 94 % des CD	94 % ont des CD	95 % ont des cassettes, 96 % des CD
Supports vidéo		94 % pas de DVD	93 % pas de DVD	15 % ont des DVD			15 % ont des DVD	

* Sont représentés dans ce tableau les éléments caractéristiques des 8 rapports à la culture.

Fréquentation des équipements culturels	<p>Cinéma : 36 % jamais Musée, expo, monument : 46 % jamais Concert : 76 % jamais Théâtre : 85 % jamais Concert : 76 % jamais Bibliothèque : 64 % jamais</p>	<p>Bibliothèque : 70 % jamais Cinéma : 40 % jamais Musée/expo/monument : 49 % jamais Théâtre : 86 % jamais Concert : 74 % jamais</p>	<p>Bibliothèque : 69 % jamais Cinéma : 55 % jamais Musée/expo/monument : 48 % jamais Théâtre : 88 % oui Concert : 75 % jamais</p>	<p>Cinéma : 78 % oui</p>	<p>Bibliothèque : 71 % oui Cinéma : 78 % oui Théâtre : 33 % oui Concert : 44 % oui</p>	<p>Bibliothèque : 55 % oui Cinéma : 87 % oui Musée/expo/monument : 71 % oui Théâtre : 37 % oui Concert : 47 % oui</p>
Pratique artistique amateur		88 % rarement	59 % rarement	23 % souvent	25 % souvent	
Pratique sportive	58 % rarement	59 % rarement	59 % souvent	64 % souvent		
Caractéristiques du foyer	<p>Type de commune : 24 % de ruraux, 78 % maison individuelle et d'habitat : 35 % des enfants partagent leur chambre avec un frère ou une sœur</p>				<p>Chambre individuelle : 88 % Banlieue, agglomération : 37 %</p>	
Caractéristiques du ménage	<p>38 % des cas : un seul parent travaille à temps plein, 17 % des cas langue maternelle étrangère</p>	<p>30 % des chefs de famille sont ouvriers qualifiés, 6 % deux parents au chômage</p>	<p>7 % des chefs de famille sont chômeurs, 29 % ouvriers qualifiés, 35 % des cas un seul parent travaille à temps plein, 17 % des parents ont entre 25 et 35 ans</p>	<p>16 % des cas, familles monoparentales</p>	<p>51 % des cas, ménage de 2 enfants ; 41 % des cas, les deux parents travaillent à temps plein ; 24 % chefs de famille sont cadres supérieurs ; 12 % professions intermédiaires</p>	<p>39 % des cas, un parent est à temps plein, l'autre à mi-temps ; 27 % chefs de famille sont cadres supérieurs ; 12 % professions intermédiaires</p>
Rapport parent/enfant	<p>16 % ont un indicateur d'autonomie* faible, 69 % ont un indicateur de discussion** moyen</p>	<p>34 % des enfants ont une autonomie forte, 29 % ont un indicateur de discussion faible ou moyen</p>	<p>48 % ont un indicateur de discussion fort</p>	<p>36 % ont un indicateur d'autonomie fort</p>	<p>47 % ont un indicateur de discussion fort</p>	<p>35 % ont un indicateur d'autonomie fort</p>

* Voir note 4.

** Voir note 5.

(Suite de la page 7)

l'ensemble des loisirs, plus de la moitié de ces adolescents aient déclaré avoir fréquenté un lieu de patrimoine ou de spectacle au cours du trimestre précédant l'enquête).

3 – Ceux qui privilégient l'audiovisuel traditionnel (télévision, musique) et les jeux vidéo

Ce groupe (un jeune sur six parmi les 6-14 ans) est principalement composé de garçons et d'élèves de la seconde moitié du collège. L'audiovisuel traditionnel tient une place importante dans leur univers culturel : télévision et écoute musicale sont les deux consommations qu'ils privilégient, auxquels s'ajoutent les jeux vidéo qui sont un objet d'addiction pour les garçons à l'adolescence. En revanche, l'informatique n'a que peu d'attrait pour eux.

L'équipement personnel dont ils disposent atteste de l'importance de ces consommations audiovisuelles : presque tous possèdent au moins un équipement électroacoustique et des CD, et huit sur dix des jeux vidéo. De surcroît, pour près de la moitié d'entre eux, ils ont une télévision personnelle et un sur sept se constitue sa propre DVD-thèque. La « culture de la chambre », qui existe bel et bien pour eux, est donc centrée sur l'audiovisuel traditionnel et les jeux vidéo.

En revanche, ils lisent rarement, qu'il s'agisse de lire à la maison ou en bibliothèque et délaissent l'ensemble du pôle « sorties culturelles ».

Comme le groupe des « exclus », ces adolescents sont issus de familles qui présentent un certain nombre de handicaps : économiques (un tiers des chefs de famille sont ouvriers qualifiés et c'est dans ce groupe que les deux parents au chômage sont les plus nombreux) et culturels (leurs parents concentrent l'essentiel de leurs loisirs sur la télévision et le magnétoscope, lisent très peu, entretiennent des rapports distants avec l'informatique, ne pratiquent aucune activité artistique et fréquentent peu les équipements culturels). Pour ces adolescents, l'école ne joue pas comme un facteur d'ouverture, bien au contraire, puisqu'ils entretiennent avec elle un rapport difficile, étant souvent en situation de retard scolaire ou de difficultés d'apprentissage. De ce fait, et malgré la forte autonomie que leur laissent progressivement leurs parents, ils ont des comportements culturels proches de ceux de ces derniers : tout comme celles de leurs parents, leurs consommations sont principalement concentrées sur la télévision et sont seulement complétées par des consommations typiques de l'adolescence, comme l'écoute musicale et la pratique des jeux vidéo. Le faible niveau de discussion parent/enfant⁵, dont on aurait pu croire qu'il serait l'indicateur d'une distanciation des enfants par rapport au modèle des parents, ne change rien : l'univers culturel de ces adolescents ressemble fort à celui de leurs parents.

4 – Les férus de médias traditionnels (télévision, musique, lecture)

Ce groupe (1 jeune sur 8 parmi les 6-14 ans) est principalement composé d'élèves de primaire, qui tous regardent souvent la télévision, écoutent souvent de la musique et lisent souvent. Une « culture de la chambre » existe bien pour eux, centrée sur les matériels électroacoustiques. Ils sont en revanche plus éloignés du multimédia : assez rarement équipés en jeux vidéo, ils font également preuve d'une distance relative vis-à-vis de l'informatique qu'en majorité ils utilisent peu, probablement du fait de leur faible compétence en ce domaine. Peu possèdent des supports écrits de type documentaire (encyclopédies, dictionnaires), ce qui n'est pas seulement lié à leur jeunesse, puisqu'ils sont également moins détenteurs de bandes dessinées, mais est l'indice d'un rapport à la lecture qui sollicite plus particulièrement les équipements de lecture publics, puisque tous fréquentent assidûment les bibliothèques. Ils sortent par ailleurs peu, probablement en raison de leur âge, qu'il s'agisse du cinéma (ils n'y sont jamais allés depuis la rentrée scolaire) ou des lieux de patrimoine et de spectacle. Leur faible participation aux loisirs autres que les consommations domestiques est également attestée par leur distance vis-à-vis des pratiques artistiques amateur et leur niveau modéré de pratique sportive.

La concentration de leurs loisirs sur les médias traditionnels – télévi-

5. L'indicateur de discussion a, comme l'indicateur d'autonomie, été constitué sur la base des réponses aux questions portant sur les discussions entre parents et enfants (sur l'école, les copains, les loisirs et sorties, les consommations médiatiques), en affectant à chaque réponse une note, ce qui permet ensuite le calcul d'un score.

sion, musique, lecture – doit à l'exemple familial. Ils sont en effet issus de foyers dans lesquels l'équipement domestique est lui-même assez traditionnel, puisqu'à côté de la télévision, qui ne donne que peu fréquemment accès à des chaînes payantes, rares sont les ordinateurs. On peut voir là un effet lié au revenu : ainsi, c'est dans ce groupe que l'on trouve le plus de jeunes parents (moins de 35 ans), de chefs de famille chômeurs ou ouvriers qualifiés, et dans plus d'un tiers des cas, un seul des deux parents travaille à temps plein. Là encore, le modèle parental imprime sa marque : comme leurs enfants, ces parents privilégient les anciens médias, la télévision mais surtout la radio que quasiment tous écoutent souvent. En majorité, ils lisent rarement des livres et pour la plupart, ne s'adonnent que de manière épisodique à une activité sportive ou à une pratique informatique. Pour autant, ces parents ne sont pas totalement coupés des équipements culturels, tant à travers leurs propres sorties qu'à travers celles où ils accompagnent leurs enfants. Ainsi, plus de huit sur dix sont allés au théâtre durant l'année précédant l'enquête – il semble que ce soit le seul équipement où ils aillent pour eux-mêmes –, et ils accompagnent leur enfant à la bibliothèque. Ces parents semblent porteurs d'un projet éducatif dans lequel ils souhaitent que le rapport aux valeurs de la culture classique et scolaire soit préservé.

5 – Les férus de médias traditionnels, d'ordinateur et de sorties

Ce groupe (un peu moins d'un jeune sur dix parmi les 6-14 ans) rassemble principalement des

élèves de seconde moitié de collège et des filles. Ces adolescents partagent avec les enfants du groupe précédent une prédilection pour les médias traditionnels (télévision, musique et lecture, activités de loisirs auxquelles quasiment tous disent s'adonner souvent) mais en diffèrent d'une part par une plus grande pratique informatique (pour plus de la moitié, ils utilisent souvent un ordinateur), d'autre part, par des sorties plus nombreuses et plus diversifiées. Ainsi délaissent-ils la bibliothèque (tous déclarent y aller rarement) au profit du pôle « spectacle » et surtout du cinéma où tous sont allés depuis la rentrée. On observe donc un double changement par rapport au groupe précédent : d'une part, le désencadrement du rapport à la lecture qui n'est plus liée à la fréquentation des bibliothèques ; d'autre part, l'augmentation des sorties, qui favorise l'épanouissement d'une sociabilité jeune et traduit la construction des goûts. Quant aux formes de participation amateur, elles sont rares dans ce groupe, qu'il s'agisse de pratique artistique ou de pratique sportive. Ces adolescents privilégient donc les consommations culturelles par rapport aux formes de participation plus actives aux loisirs.

La « culture de la chambre » des adolescents de ce groupe porte la marque de cette prédominance des consommations culturelles puisque quasiment tous possèdent au moins un appareil électroacoustique, un peu moins de la moitié une télévision personnelle et un tiers un ordinateur. Leurs discothèques personnelles se développent, associant supports vinyles et CD.

Les relations entre parents et enfants en matière d'activités de loisirs sont doubles. On constate d'une part que les loisirs des uns et des autres se ressemblent fort : les parents, comme leurs enfants, privilégient les usages de l'audiovisuel (chez les parents, la vidéo prime), sont peu impliqués dans les pratiques amateur ainsi que dans les sorties, à l'exception du cinéma. On observe d'autre part que les choix en matière d'équipements familiaux portent la trace du projet éducatif des parents à l'égard de leur enfant et semblent parfois motivés plus par l'utilisation qu'en a l'enfant que par des usages adultes. On en retiendra deux indices dans le domaine informatique. Dès que leur ordinateur dispose d'un lecteur de cédérom, ces familles acquièrent quasi systématiquement des cédéroms éducatifs ou culturels. En outre, le niveau d'équipement de ces foyers est particulièrement élevé, bien plus élevé que le niveau de pratique des parents. C'est donc bien que l'utilisateur principal de l'ordinateur familial est l'adolescent ou que celui-ci est la raison première de l'achat.

6 – Les impliqués dans les loisirs culturels et sportifs

Ce groupe (un peu plus de 1 jeune sur 10 parmi les 6-14 ans) est principalement composé d'élèves du primaire. Ce sont ces enfants qui présentent le spectre le plus large en matière de loisirs, alliant pratique amateur (sportive mais aussi artistique), consommations médiatiques (au sein desquelles ils préfèrent écouter de la musique à regarder la télévision) et consommations multimédiatiques (qui ne se cantonnent pas aux jeux vidéo), lecture

et fréquentation des équipements culturels (bibliothèque, lieux de patrimoine et de spectacle). Seule la fréquentation du cinéma est encore un peu freinée en raison de leur jeune âge.

Leur équipement personnel est le reflet de cette ouverture. Presque tous sont équipés de matériel électroacoustique personnel, disposent d'une discothèque principalement composée de CD et quasiment tous possèdent des supports écrits dans leur chambre.

Cette ouverture fait écho à celle de leur famille. En effet, les parents de ces enfants se distinguent par une attitude globale d'engagement dans les loisirs et un niveau de participation à la vie culturelle bien supérieur à la moyenne des parents de l'enquête. Ils figurent ainsi parmi ceux qui sortent le plus : ils sont amateurs de cinéma et fréquentent les lieux de diffusion de la culture cultivée (bibliothèque, lieux de spectacles, concerts et théâtres). Par ailleurs, ils sont les parents les plus nombreux à être impliqués dans les pratiques artistiques amateur, puisque près d'un sur quatre s'y adonne souvent. Là encore, le lien entre comportement culturel des parents et des enfants est double. Les choix des premiers en matière de loisirs semblent être les modèles des comportements des seconds (d'autant que certaines activités, comme les sorties, sont faites ensemble). Mais on note également chez ces parents la présence d'un projet éducatif qui fait une place importante aux loisirs considérés comme « éducatifs » : c'est eux qui font avec leur enfant le plus de jeux de société, activité de loisir qui figure au rang des activités ludo-éducatives.

Les deux derniers groupes, composés principalement d'adolescents, sont fortement impliqués dans les loisirs, qu'il s'agisse d'audiovisuel (télévision et musique), d'ordinateur, de lecture, de pratique sportive ou de fréquentation des équipements culturels. En matière de sorties, on observe qu'ils abandonnent la bibliothèque sans que cela affecte l'intensité de la lecture (tous y vont rarement alors que tous lisent souvent) et que leur fréquentation du cinéma augmente. La logique du cumul des activités est favorisée par l'aisance scolaire de ces adolescents : ce sont de bons, voire de très bons élèves, qui s'acquittent sans mal des contraintes temporelles liées à leurs activités.

Pour tous, l'équipement électroacoustique est très présent dans la « culture de la chambre » : presque tous les membres de ces deux groupes disposent d'au moins un équipement « à soi », ainsi que de CD de même que de l'objet « livre » sous ses diverses formes : bandes dessinées, dictionnaires, encyclopédies, livres. Ce fort équipement privatif résulte de l'aisance économique des familles de ces adolescents (chefs de famille cadres ou professions intermédiaires, parents qui souvent travaillent tous les deux) qui leur permet également de disposer systématiquement d'une chambre réservée, propice au développement de leur équipement personnel et à l'expression de leurs goûts.

L'accroissement de leurs consommations de loisirs est également facilité par l'importance et la diversité des équipements domestiques familiaux : à côté de la télévision (qui se trouve partout), ces foyers

disposent d'ordinateurs (plus de huit sur dix) et de périphériques informatiques (plus de sept sur dix ont un lecteur cédérom, la moitié une connexion internet). Ces équipements doivent pour une part à la présence de l'adolescent et au projet éducatif à son égard puisque tous les foyers équipés d'un lecteur de cédérom possèdent des cédéroms éducatifs et culturels.

Pour tous les adolescents de ces deux groupes, le modèle culturel familial est éclectique et investi, puisqu'il associe les diverses formes de consommations médiatiques et multimédiatiques à un fort investissement dans la lecture (lecture-plaisir ou informative), ainsi qu'à une attention soutenue portée à l'entretien physique grâce à la pratique sportive : plus de la moitié de leurs parents font souvent du sport, six sur dix utilisent souvent un ordinateur durant leur temps de loisir et lisent souvent des livres, plus de neuf sur dix lisent souvent le journal. Cette culture familiale fait également la part belle aux sorties : près de neuf sur dix des parents sont allés au cinéma durant l'année écoulée, sept sur dix ont visité un musée, un monument ou une exposition, la moitié ont vu un spectacle.

Néanmoins, ces adolescents impliqués et éclectiques se distinguent par leur investissement dans les loisirs culturels et sportifs, les uns privilégiant la culture de l'écran, les autres les activités artistiques amateur, cette opposition recouvrant une opposition sexuée puisque le premier groupe est plutôt masculin et le second plutôt féminin.

7 – Les impliqués qui privilégient la culture de l'écran

Ce groupe (1 jeune sur 7 parmi les 6-14 ans) qui rassemble principalement des adolescents, plutôt des garçons, se caractérise par l'absence de pratique artistique amateur de ses membres et par leur consommation de jeux vidéo. Ces adolescents développent une culture élargie de l'écran, allant de la télévision (un sur sept se constitue une DVD-thèque personnelle) à l'ordinateur et aux jeux vidéo, qui est favorisée par le fort niveau d'équipement familial (abonnement télévisuel payant, lecteur DVD, ordinateur, lecteur cédérom, connexion internet).

Cet équipement familial porte la trace d'un projet éducatif, notamment en matière informatique puisqu'on y trouve souvent des cédéroms éducatifs ou culturels, mais ce projet n'est pas uniquement centré sur l'enfant : ces parents ont en effet fréquemment des pratiques informatiques domestiques de loisirs. La culture de l'écran de ces adolescents doit beaucoup aux modèles parentaux : ceux-ci sont en effet de forts consommateurs de médias (notamment de radio et d'ordinateur). Quant aux relations entre les générations, elles sont placées sous le signe de la discussion plus que de l'autonomie.

8 – Les impliqués qui privilégient les pratiques artistiques amateur

Ce groupe (1 jeune sur 10 parmi les 6-14 ans) semble être le pendant féminin du groupe précédent puisqu'il rassemble des adolescents, plutôt des filles, tous impliqués dans des pratiques artistiques amateur. Ils entretiennent par ailleurs un rapport distant avec les jeux vidéo (six sur dix n'y jouent que rarement, plus d'un tiers n'en possède pas et la moitié vit dans un foyer dépourvu de console). Les parents de ces adolescents sont eux-mêmes fortement investis dans les pratiques artistiques amateur (un quart d'entre eux s'y adonnent souvent) et fréquentent les lieux de diffusion de la culture cultivée (bibliothèque, concert, théâtre). Les liens entre parents et enfants dans ce groupe sont placés sous le signe de l'autonomie laissée à l'enfant, autonomie largement gagée sur la bonne incorporation par les enfants des modèles parentaux.

« Faire et s'investir »

Si cette enquête met en évidence que les consommations médiatiques occupent une place centrale dans les loisirs des 6-14 ans (notamment l'écoute musicale), elle montre également que ces

consommations n'ont pas, loin s'en faut, évincé les autres activités de loisirs. Cet équilibre, qui apparaît comme le plus petit dénominateur commun des 6-14 ans, ne gomme en rien le poids des dynamiques familiales qui expliquent une grande part des comportements culturels des enfants et des adolescents ainsi que de leurs attitudes à l'égard des consommations et des pratiques qui apparaissent comme les plus distinctives : les pratiques artistiques amateur, les jeux vidéo et l'ordinateur.

La description des hiérarchies de consommations n'épuise pas la compréhension des rapports des 6-14 ans avec les loisirs. Ainsi, la hiérarchie des attachements des enfants et adolescents aux différentes activités⁶ propose une toute autre vision de leur rapport aux loisirs que la hiérarchie des consommations : elle montre en effet que si la télévision est la consommation la plus répandue et la seconde occupation au quotidien, elle ne figure qu'au 8^e rang de leurs attachements. C'est qu'entre « faire » et « s'investir dans », existe un écart où se joue la construction identitaire du jeune⁷.

6. Afin de mesurer l'attachement des enfants, du CM2 à la 3^e, on leur a demandé directement de dire si en cas de privation de consommation ou de pratique, chaque activité leur manquerait « pas du tout », « un peu » ou « beaucoup ».

7. Cet aspect de la question est traité dans l'ouvrage qui sera publié prochainement par le Dep dans la collection « Questions de culture » à la Documentation française (voir son sommaire sur le site du Dep <http://www.culture.gouv.fr/dep>).

