

CULTURE & JEUNESSE

Le rapport des jeunes à la culture

Revue de littérature



MÉTROPOLE

GRAND LYON

Avril 2023

NOVA 7

SOMMAIRE

L'adolescence : l'antichambre de l'indépendance	5
La jeunesse : une catégorie complexe et élastique.....	5
L'héritage familial, l'importance des pairs et de l'expérimentation.....	6
La place du numérique dans le processus d'autonomisation.....	9
Décryptage des pratiques culturelles des jeunes	10
Les champs, disciplines et supports privilégiés.....	10
Les valeurs et les sujets récurrents.....	12
Une matrice pour situer les pratiques et préférences culturelles des jeunes.....	15
Le rapport des jeunes aux institutions culturelles	18
Le volontarisme des institutions vis-à-vis du jeune public.....	18
Un contournement des activités prescrites « pour les jeunes ».....	19
Bibliographie	21

AVRIL 2023

Métropole de Lyon

■ **Commanditaire**

Direction culture et vie associative/Éducation culturelle et lien social
Cédric Vidal

■ **Coordination**

Direction de la prospective et du dialogue public
Eddy Maaroufi / Jean-Loup Molin

■ **Enquête, analyse, rédaction**

DPDP/réseau de veille prospective
Ève Denjean et Sophie Keller (Nova7)

■ **Illustrations**

Romane Bonsoir

■ **Réalisation**

Nathalie Joly (DPDP)

Préambule

La crise sanitaire et les confinements ont largement questionné notre rapport à la culture et aux lieux de culture. Cette période a précipité la transformation digitale des pratiques et des offres culturelles et artistiques, une tendance qui était déjà lourde. Le monde du spectacle vivant en premier lieu s'est trouvé impacté, fortement mis à mal, sommé de se réinventer, d'innover dans ses formats, dispositifs de diffusion, etc. De nombreux acteurs ont alors utilisé le numérique pour faire vivre leur création : concert « livestreamé » à regarder assis sur son canapé, opéra ou spectacle de danse à louer ou acheter sur une plateforme dédiée, etc. Une partie de la population, les « jeunes », adolescents et jeunes adultes, ont été temporairement privés des expériences marquantes que peuvent être les premières sorties autonomes, entre amis, au cinéma ou en festival de musique.

C'est dans ce contexte que la Métropole de Lyon a souhaité engager une démarche de réflexion prospective pour aborder des défis majeurs, anciens mais largement renouvelés par la crise sanitaire, auxquels font face les acteurs culturels, le spectacle vivant en particulier : s'adresser à la jeunesse ou plutôt aux jeunes dans toute leur diversité, et faire avec ou tirer parti de la digitalisation des pratiques culturelles.

Cinq étapes ont séquencé cette démarche qui a donné lieu à cinq livrables. Ils sont présentés ici du plus récent au plus ancien (le plus récent étant l'aboutissement de l'ensemble de la démarche) :

5- «2040, le programme culturel du territoire»

Le livrable final a été réalisé dans le cadre d'ateliers (hiver et printemps 2023) avec des acteurs culturels de l'agglomération lyonnaise, auxquels se sont joints des jeunes qui s'étaient illustrés quelques mois auparavant dans l'organisation du Réel festival et qui participent au comité éditorial du média en ligne de la Ville de Villeurbanne « LaPause ».

4- Pratiques et préférences culturelles des jeunes métropolitains

À l'automne 2022 des adolescents (collégiens et lycéens) et des jeunes majeurs (étudiants, et en emploi) ont été réunis (en ateliers et lors de focus groups) et ont pu s'exprimer sur leurs pratiques et leurs aspirations.

3- Médiations culturelles : des innovations, déjà-là !

Pour aider les adolescents et les jeunes réunis au sein des focus group à qualifier leurs pratiques culturelles et à formuler leurs aspirations, des médiations repérées dans le cadre d'un benchmark leur ont été présentées. Celles-ci montrent que le spectacle vivant est en mouvement. Un peu partout de nouvelles formes et formules intéressantes pour la jeunesse apparaissent.

2- Le rapport des jeunes à la culture

Comprendre les pratiques culturelles de la jeunesse, c'est s'intéresser à leur rapport à la culture, mais c'est aussi se demander « qu'est-ce qu'être adolescent et jeune aujourd'hui ? ». C'est à travers une revue de littérature que nous avons tenté de répondre à ces questions.

1- Culture et numérique : des scénarios prospectifs pour la Métropole de Lyon

Tout avait commencé en janvier 2022 par une petite séance de prospective autour du vice-président à la culture de la Métropole. Il s'agissait d'explorer les pratiques culturelles de demain à l'aune des transformations numériques portées par la jeunesse. Le spectacle vivant, longtemps épargné par les vents puissants de la digitalisation semblait désormais prendre le vent.

Entre irruption du metavers et renouvellement des médiations pour accéder à ce qui est déjà là, s'ouvrirait alors un espace d'invention pour les acteurs culturels de notre territoire.

Introduction

Le numérique joue un rôle clé durant le processus conduisant l'adolescent, encore dépendant des prescriptions familiales, vers l'autonomie. L'expression « culture de la chambre » est apparue pour désigner les pratiques culturelles que les adolescents et les jeunes déploient depuis l'espace intime, le sanctuaire que constitue la chambre dans cette tranche d'âge. Ainsi, l'ouverture sur monde, la confrontation à l'altérité, les interactions avec les pairs peuvent s'effectuer aujourd'hui au sein même du cocon familial.

Si la culture numérique des jeunes se construit sur le fond commun d'une culture pop très prégnante, avec ses codes reconnus par toutes et tous, le numérique joue aussi le rôle d'un espace à défricher, dans lequel se perdre et expérimenter des choses nouvelles. Un espace jouant donc un rôle important désormais dans le processus juvénile de fabrication de son identité singulière.

La revue de littérature que nous vous proposons ici lève également le voile sur le rapport des jeunes aux institutions culturelles, qu'ils ressentent bien souvent comme trop prescriptives ; en décalage avec les pratiques de l'autoproduction, le besoin d'interaction et la culture de la revendication qui caractérise leur tranche d'âge.

Bonne lecture !

L'adolescence : l'antichambre de l'indépendance

Dans ce premier point nous présentons quelques éléments qui caractérisent la jeunesse, les mécanismes de socialisation culturelle et la façon dont se forment les pratiques et préférences à cet âge de la vie. Cette socialisation se produit au croisement, singulier à chacun, d'un héritage culturel familial, et des interactions avec les pairs, dans différents lieux de socialisation dont l'école. En expérimentant, en s'affranchissant, imitant ou encore en se réappropriant les codes, habitudes et préférences de ces différents milieux qu'ils fréquentent, les jeunes construisent leur propre rapport à la culture. Dans ce processus d'autonomisation, et notamment dans la prise de distance avec le référentiel familial, les pratiques numériques jouent nécessairement un rôle important.

La jeunesse : une catégorie complexe et élastique

Définir le public des jeunes n'est pas aisé. Dans un contexte sociétal où l'espérance de vie s'allonge, où les parcours sont de moins en moins linéaires, il est en effet complexe d'affirmer avec certitude ce que cela signifie d'être jeune. Noël Pomme-puy (2022) fait état de « l'extension des limites d'âge de l'adolescent »¹, en expliquant que « depuis plus d'une décennie, on assiste à une évolution progressive des âges de l'adolescence en conduisant à une nouvelle définition qui la fait s'étendre de 10 à 25 ans, alors que de précédentes descriptions la limitait à la période 12-18 ans, à savoir du début de la puberté à la majorité »². Certains comportements caractéristiques de l'adolescence se manifesteraient désormais plus tôt dans l'enfance (précocité) et « les jeunes adultes de 25 ans s'engagent moins dans les activités de type adulte (permis de conduire, relations sexuelles, sorties...) qu'il y a vingt ans (...) »³. Sébastien Dupont (2022) explique lui aussi que « le passage de l'adolescence à la maturité adulte a beaucoup évolué au cours des dernières décennies, sous l'action de facteurs multiples : libération de la sexualité adolescente, émancipation des femmes, allongement des études, retardement de l'âge au premier enfant, chômage de masse, difficultés d'autonomisation financière... »⁴.

Pour autant, la jeunesse reste le plus largement perçue comme le moment charnière où se posent les principaux jalons du passage à l'âge adulte : Emmanuelle Maunaye (2013) définit la jeunesse comme une période de transition, dont l'enjeu serait de « comprendre les manières d'accéder à l'âge adulte, approchées à partir de l'analyse du franchissement d'étapes prédéfinies et considérées comme significatives de ce passage (le départ de la maison parentale, l'entrée dans la vie professionnelle et la formation d'un couple) »⁵. Pomme-puy va aussi dans ce sens en désignant d'autres phases clés du passage à l'âge adulte que sont « l'obtention du baccalauréat, la majorité, l'obtention du permis de conduire, le départ de la maison »⁶, en expliquant qu'elles « conservent une charge symbolique forte »⁷. Pomme-puy parle de l'adolescent comme cet « étranger pourtant connu »⁸, en perpétuel changement, à la fois dans ses aspects physiques et comportementaux.

1. Pomme-puy, Noël. « 6. Adolescence, crise familiale », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp. 131-152.

2. Ibid.

3. Ibid.

4. Dupont Sébastien, « 7. Les jeunes adultes et leurs parents face à l'entrée dans la vie : une nouvelle étape du cycle de vie familial ? », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp.153-169.

5. Maunaye, Emmanuelle. « S'installer dans un logement. Les manières juvéniles de se loger aujourd'hui », *Agora débats/jeunesses*, vol.64, no.2, 2013, pp.77-89.

6. Pomme-puy Noël, « 6. Adolescence, crise familiale », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp. 131-152.

7. Ibid.

8. Pomme-puy Noël, « 6. Adolescence, crise familiale », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp. 131-152.

Ces grandes étapes rituelles sont précédées d'une période d'autonomisation des jeunes personnes, qui commence notamment à l'adolescence. Elsa Ramos (2018) a étudié cette période par le prisme des chambres d'adolescents où s'observe cette prise de distance avec la décoration et les objets enfantins qui les peuplaient naguère et ont réactualisé avec des décorations plus adaptées à la prise en maturité. François de Singly (2006) désigne l'état de transition qui caractérise l'adolescence comme une « tension identitaire », dans la mesure où [l'adolescent] possède le statut d'enfant, entendu au sens de « mineur », placé sous l'autorité des parents tout en ayant également « une autre dimension »⁹. Il propose le concept d'« adonnaissance » pour caractériser cette seconde naissance du jeune en tant qu'individu autonome, lors de ses premiers pas hors de la surveillance des adultes¹⁰.

L'autonomisation se fait progressivement du fait du manque d'indépendance financière, des règles qui régissent le domicile parental tant qu'on ne l'a pas quitté, ou comme le souligne Dominique Pasquier pour le cas des lycéens, de la permanence de l'institution scolaire, de ses rythmes et de ses règles : « beaucoup d'heures de cours, à horaires fixes pour tous, et avec une assiduité obligatoire, une charge de travail tout au long de l'année scolaire, une régulation des relations avec les enseignants sous la tutelle d'une administration très présente »¹¹. De Singly explique ainsi que « les adonnaissants ne sont que partiellement propriétaires d'eux-mêmes »¹², jusqu'à ce qu'avec la majorité, la décohabitation, le premier emploi s'opère pour le jeune adulte un rebrassage de ses interactions sociales, du lien familial et des pratiques culturelles.

L'héritage familial, l'importance des pairs et de l'expérimentation

En matière de pratiques et de préférences culturelles, la théorie de la reproduction sociale de Pierre Bourdieu est longtemps restée dominante, la culture étant une forme de capital, une ressource symbolique transmise au sein de la famille. Le capital culturel comprendrait trois dimensions : « une forme objectivée (les biens matériels culturels), une forme institutionnalisée (les diplômes scolaires) et une forme incorporée (l'ensemble des compétences cognitives et esthétiques qui constituent le "goût" et les "dons", produits de l'habitus »¹³. Différentes modalités de transmission sont ici présentées : il y a des éléments qui sont transmis matériellement, d'autres qui sont progressivement légitimés par des diplômes et enfin des dispositions qui relèvent du système de préférences et des manières d'être des individus en lien avec leurs positions sociales.

Ce capital culturel apparaît potentiellement, comme le facteur le plus puissant de reproduction sociale, plus stable et décisif peut-être qu'un capital économique dans le parcours de vie des individus, assurant leur distinction toute leur vie, à la façon d'un titre de noblesse¹⁴. La vision de l'espace social de Bourdieu implique aussi des mécanismes de distinction : certaines pratiques et préférences culturelles, celles de la classe dominante (aller à l'opéra, écouter de la musique classique, lire de la littérature, etc.), sont rendues plus légitimes que d'autres. Il y aurait donc des phénomènes d'imitation et de distinction qui se mettraient en place naturellement et suivant une hiérarchie bien établie, entre classes populaires et classes dominantes.

Cette approche permet de mettre l'accent sur le poids de l'héritage familial dans la socialisation des individus et notamment dans la construction de leurs préférences et pratiques culturelles, mais aussi d'éclairer les jeux de domination à l'œuvre dans l'espace social, où toutes les pratiques ne se valent pas, et qui dessinent le « bon

9. de Singly, François. « 3. L'adonnaissant veut être reconnu comme « jeune » », *Les Adonnaissants*. Sous la direction de de Singly François. Armand Colin, 2006, pp.69-81.

10. Ibid.

11. Ibid.

12. Ibid.

13. Détrez Christine, « Le capital culturel » (voir bibliographie, p.19)

14. Détrez Christine, « Le capital culturel » (voir bibliographie, p.19)

goût» et la «culture populaire». De nombreuses critiques ont été faites ces dernières décennies à la théorie bourdieusienne et d'autres approches esquissent un rapport plus complexe à la culture que cet héritage familial.

La première critique porte sur le fait que la transmission du capital culturel est un processus bien plus complexe que pour le capital économique, elle n'a rien d'automatique. Elle suppose d'une part un investissement éducatif important de la part des parents, et d'autre part une appropriation volontaire par les enfants/jeunes. Il existerait de multiples facteurs de «brouillage de la transmission», notamment par des phénomènes de rejet mais aussi du fait d'une diversité des espaces de socialisation et de légitimation. À l'adolescence en particulier, le poids des «pairs» est ainsi potentiellement bien plus important que celui des «pères» : «l'adolescence se caractérise par le déplacement relatif des influences culturelles du couple famille-école vers celui des groupes de pairs, les collégiens et les lycéens se trouvant pris entre ces différentes injonctions.»¹⁵

Ainsi, des approches générationnelles qui se concentrent sur les spécificités d'une classe d'âge, portées notamment Bernard Lahire ou Hervé Glevarec viennent enrichir et parfois nuancer le poids de l'héritage familial dans la formation des préférences et pratiques culturelles. Le groupe d'amis est un référentiel de première importance au moment de l'adolescence, il joue «un rôle déterminant dans le bien-être social, émotionnel et cognitif des adolescents. Il permet la construction de nouvelles facettes de l'identité à travers la validation interpersonnelle et l'intimité hors de la famille. Les amis influencent les choix des adolescents et leur offrent un espace de recours émotionnel extrafamilial.»¹⁶ Le numérique constitue aussi un espace où se forment les pratiques et préférences culturelles de façon indépendante des parents, mais très en lien avec les pairs. Il participe largement de l'individualisation et de la privatisation des pratiques des adolescents vis-à-vis de la famille.

Autre critique : cette lecture néglige l'existence propre et indépendante d'une «culture populaire» en la faisant exister uniquement par rapport à une culture dominante qu'il s'agirait d'adopter. Les façons dont une culture est rendue légitime et désirable sont en réalité plus complexes, puisque les cultures dites «populaires» et plus élitistes, ne cessent de s'influencer les unes les autres. L'éclectisme, le fait d'emprunter à une diversité de courants et de privilégier le pluralisme des pratiques culturelles, serait désormais la nouvelle façon de se distinguer socialement. Richard A. Peterson explique que les nouveaux «snobs» ne sont plus ceux qui se réfèrent uniquement à la culture dominante ou savante mais ceux qui témoignent d'une variété de goûts et de pratiques, les «omnivores»¹⁷. Les nouvelles générations seraient particulièrement marquées par le recul de la culture consacrée, légitime, par une forme d'anti-intellectualisme, et enclines à cet éclectisme (les jeunes diplômés en particulier)¹⁸.

S'agissant de l'école, c'est un lieu spécifique qui croise en réalité les différentes instances de socialisation primaire : les parents, les groupes de pairs, les professionnels de l'enfance et de l'éducation. La culture telle que proposée par l'institution scolaire (au-delà des interactions riches entre pairs, précédemment évoquées) prend une diversité de formes : la lecture en premier lieu, la pratique artistique ou encore les sorties scolaires, les activités de loisirs ou pratiques amateurs via les clubs culturels (musique, littérature, jeux, etc.).

Dans la socialisation culturelle, l'école joue indéniablement un rôle dans l'ouverture culturelle des jeunes (en diversifiant les lectures, en proposant des activités et sorties culturelles) tout en continuant de favoriser la «culture légitime» au sens de Bourdieu avec des sorties scolaires qui vont privilégier les musées et les arts vivants (danse, théâtre, opéra). On a vu toutefois que cette notion de culture légitime est

15. Eloy Florence, « 2. La musique comme support de sociabilité juvénile », *Enseigner la musique au collège. Cultures juvéniles et culture scolaire*, sous la direction de Eloy Florence. Presses Universitaires de France, 2015, pp.43-61.

16. Ibid.

17. Détrez Christine, « Le capital culturel », p.10 (voir bibliographie, p.19)

18. Hersent Jean-François, « Les pratiques culturelles adolescentes » (voir bibliographie, p.19)

de plus en plus brouillée puisque l'éclectisme est aujourd'hui davantage valorisé que telles pratiques ou telles disciplines. Par ailleurs, l'école n'investit que très peu les pratiques culturelles et de loisirs informelles (clubs, écoute de musique, pratiques des réseaux sociaux, etc.) pourtant très importantes chez les jeunes, restant plutôt repliée sur l'enjeu de la réussite scolaire¹⁹ : « l'école a du mal à s'accommoder avec des pratiques culturelles qui semblent d'emblée plus informelles (pratiques en amateur hors clubs). »

Au final, on peut dire que l'adolescence correspond à cet âge où l'on est pris dans des injonctions contradictoires : celle de l'affirmation personnelle et identitaire, mais aussi celle de composer avec d'une part, un héritage familial dont on ne sait pas encore quoi faire, et d'autre part, la pression sociale des pairs poussant à un certain conformisme qui croise milieu social et génération. Hervé Glevarec regroupe ainsi la socialisation culturelle des jeunes (enfants et adolescents) autour de trois pôles : « l'héritage culturel (« équilibre entre des positions parentales/familiales de départ et la position espérée ou acquise pour et par les enfants ») ; la culture jeune, ou culture de groupe et de génération (que nous appellerons aussi la culture des pairs), qui aide les enfants à « être intégrés et réussir socialement » ; et enfin le développement de l'autonomie et des goûts personnels, pour les préadolescents et les adolescents, une sorte d'émancipation par rapport aux deux autres pôles d'influences culturelles des enfants. »²⁰

La socialisation culturelle des jeunes est ainsi marquée par le tâtonnement et l'expérimentation. Olivier Galland met en avant le passage d'un « modèle de l'identification » où les jeunes reproduisent la trajectoire de leurs parents à un « modèle de l'expérimentation » qui suppose un « long processus d'ajustement progressif » entre des dispositions transmises par les parents, par l'école, et transformées par le processus de socialisation, avec les pairs notamment²¹. Cette idée d'expérimentation renvoie bien à « l'apprentissage culturel » propre à la jeunesse, soit le « processus de formation des dispositions et des identités culturelles des jeunes »²², qui fait de l'adolescence « une période de forte plasticité des dispositions à l'égard de la culture. »²³ On peut estimer que cette capacité à expérimenter est aujourd'hui particulièrement outillée grâce au numérique, porte d'entrée potentielle vers une infinité d'univers culturels (bien qu'en réalité des bulles cognitives²⁴ limitent cette ouverture).

Pour finir, il est important de souligner qu'existent aussi des différences de genre dans le processus d'autonomisation et dans les pratiques de loisirs et culturelles des jeunes. Ces différences sont particulièrement marquées sur la période de la préadolescence, de 11 à 13 ans, où la socialisation des garçons passe largement par des « sorties » et l'apprentissage d'une mobilité autonome et ludique, une présence sur l'espace public, entre amis, tandis que pour les filles, la « culture de la chambre » prédomine largement (discussions entre copines, pratiques numériques, ou encore « pratiques d'esthétisation du corps »). Ce n'est que progressivement, vers 14 ans puis lors de l'entrée au lycée, que les filles s'approprient davantage l'espace public comme lieu de socialisation, avec davantage d'homogénéité dans les pratiques entre filles et garçons²⁵. Si ces effets de genre tendent à s'estomper légèrement en grandissant, Catherine Reverdy note que les loisirs et activités culturelles, parce qu'ils ont de manière croissante une fonction expressive dans une société de l'invention de soi, « sont des objets privilégiés de cette construction de genre, notamment durant l'enfance. »²⁶

19. Reverdy Catherine, « Les cultures adolescentes, pour grandir et s'affirmer » (voir bibliographie, p.19), pp.15 à 17

20. *Idib.*, p.11

21. Galland Olivier, *Un nouvel âge de la vie*. In : Revue française de sociologie, 1990, 31-4. pp.544-549.

22. Bernard Lahire, *La Culture des individus*, Paris, La Découverte, 2004, p.502.

23. Eloy Florence, « 2. La musique comme support de sociabilité juvénile », *Enseigner la musique au collège. Cultures juvéniles et culture scolaire*, sous la direction d'Eloy Florence. Presses Universitaires de France, 2015, pp.43-61.

24. Article Le Monde (voir bibliographie, p.19)

25. Devaux Julian, « Les trois âges de socialisation des adolescents ruraux. Une analyse à partir des mobilités quotidiennes », *Agora débats/jeunesses*, vol.68, no.3, 2014, pp.25-39.

26. Reverdy Catherine, « Les cultures adolescentes, pour grandir et s'affirmer », p.23

La place du numérique dans le processus d'autonomisation

Le processus d'autonomisation se fait à l'aide de différents outils et canaux qui servent cette prise d'importance des pairs dans l'entourage du jeune. Les outils ont évolué au fil des générations, mais tous ont en commun de mettre en contact les jeunes avec le monde extérieur à leur univers familial : être pendu au téléphone fixe pendant des heures avec les copains et les copines avec qui on a pourtant passé la journée, faire le mur pour s'extraire discrètement du domicile parental, etc. Ils ont, peu à peu, été remplacés par de nouveaux modes de sociabilité, offerts par les outils numériques. D'abord les blogs et les messageries instantanées (MSN, Skype) et les premiers téléphones portables, qui se sont effacés au profit des smartphones et des réseaux sociaux, normes sociales presque absolues auxquelles les jeunes accèdent de plus en plus tôt génération après génération.

Les outils numériques sont désormais au centre de la sociabilité chez les jeunes. Joël Boissière et Eric Bruillard (2021) montrent que l'utilisation des réseaux sociaux est quasi totale chez ce public : « en 2019, les internautes ayant de 15 à 18 ans sont actifs sur Snapchat pour 94 % d'entre eux et sur Instagram pour 91 % et rapportent avoir de multiples comptes sur les réseaux sociaux (Harris Interactive Social Life, 2017 ; 2019) »²⁷. De nouvelles appellations sont récemment apparues pour désigner le phénomène de ces générations « immergées dans le numérique »²⁸ : « les enfants d'aujourd'hui appartiennent à une génération « post-digital natives », souvent qualifiée de « smartphone natives », (...) ; on parle même de génération GAFA pour caractériser les 8-14 ans, en référence à Google Apple Facebook Amazon. »²⁹

Ces générations, aussi numérisées soient-elles, partagent avec les précédentes le besoin de se construire en lien étroit avec les pairs, et de manière plus privée, à l'abri du regard des parents que l'on tente de mettre à distance. La chambre d'adolescent est le théâtre de ce processus d'individualisation et de mise à distance rituelle de la culture familiale, et c'est bien le numérique qui favorise ce que le sociologue Hervé Glevarec appelle « la culture de la chambre » puisqu'il y installe une infinité de connexions au monde extérieur. Elsa Ramos, dans son travail sur les chambres d'adolescents, a exploré la place des écrans dans la vie des adolescents et notamment dans le cadre de leurs chambres. Elle explique que les écrans offrent « des espaces infinis »³¹ au sein de « l'espace de la chambre limité »³².

Le fait de pouvoir naviguer ainsi à travers des contenus qui se renouvellent de manière exponentielle, et ce depuis son lit, élargit considérablement les potentialités de lien social et d'accès à la culture. Cette possibilité-là n'est pas nouvelle : la radio, la télévision, le téléphone ont permis à de nombreuses générations d'adolescents de se connecter au monde extérieur depuis leur chambre, mais aujourd'hui, cette capacité d'accès au monde entier tout en restant immobile a pris une extension considérable. Elsa Ramos explique que les écrans connectés permettent aux adolescents de se frayer leur propre chemin vers « l'extérieur » sans avoir à négocier cette « sortie » auprès de leurs parents : les écrans offriraient ainsi « des espaces ressources dans lesquels les jeunes gens peuvent rechercher ce qui leur correspond sans avoir à demander la permission de déplacement dans des lieux que les parents interdiraient parfois. »³³

27. Boissière Joël et Eric Bruillard, « Chapitre 1. La digitalisation du quotidien au cœur de la socialisation des jeunes », *L'école digitale. Une éducation à apprendre et à vivre*, sous la direction de Boissière Joël, Bruillard Eric. Armand Colin, 2021, pp.19-31.

28. Ben Dahmane Mouelhi, Norchène, Joël Brée et Isabelle Muratore. « Chapitre 12. Une génération immergée dans le numérique », Joël Brée éd., Kids marketing. EMS Éditions, 2021, pp.379-418.

29. Ibid.

30. Glevarec, Hervé. « Chapitre III. La culture de la chambre », *La culture de la chambre*. Sous la direction de Glevarec Hervé. Ministère de la Culture - DEPS, 2010, pp.47-67.

31. Ramos Elsa, *La chambre à l'adolescence à l'ère des écrans connectés*. Leroy Merlin Source, 2018, pp.48-49.

32. Ibid.

33. Ibid.

Sylvie Octobre a travaillé sur cette prégnance du numérique dans l'accès à la culture des jeunes. Elle montre que les jeunes ont très souvent un rôle précurseur dans l'appropriation et la diffusion de pratiques culturelles, notamment en utilisant des innovations technologiques : « les jeunes ont toujours figuré parmi les moteurs de diffusion des nouvelles formes de culture, notamment technologiques, puisqu'ils sont toujours les mieux équipés et les plus utilisateurs des nouveautés successives : depuis les années 1980, la révolution de la hi-fi puis de l'enregistrement (avec les supports vidéo et audio imprimables), l'explosion de l'offre radiophonique puis télévisuelle, le développement de matériel ambulateur et individualisé (baladeur, MP3 puis MP4, smartphone, tablette, etc.) se sont opérés grâce aux jeunes (...). »³⁴

Le numérique tient donc un rôle clé dans le processus d'autonomisation, à travers la diffusion très large d'une pop culture adolescente, qui était auparavant davantage diffusée par la télévision, le cinéma, la radio... Le numérique, avec internet, apporte en plus de ce socle commun de la pop culture, un accès simple à une infinité de sous-cultures, dans lesquelles chacun peut faire son tri et trouver des acolytes qui partagent exactement ses goûts, même sans jamais les rencontrer « en vrai ». Le cercle des pairs s'élasticise et l'accès à sa propre identité culturelle se spécialise : en un rien de temps, chaque adolescent peut pousser la porte de l'univers d'une sous-culture, et interagir avec ses membres de manière instantanée. En effet, Sylvie Octobre précise bien que « cette individualisation des pratiques numériques ne s'oppose pas au collectif [puisque] l'essentiel est toujours d'être « en lien » avec les autres, et la création de multiples communautés numériques qui se regroupent autour d'un champ particulier le prouve bien. »³⁵

Décryptage des pratiques culturelles des jeunes

Dans ce deuxième point nous privilégions deux entrées pour appréhender les cultures jeunes : les médias et les supports culturels d'une part, et les thématiques et les sujets de prédilection au cœur de ces cultures d'autre part. Cette partie vise à faire le point sur ce vers quoi les jeunes se tournent le plus facilement en termes de contenus culturels, ce qui les attire, et au contraire ce qui les freine dans l'accès à certaines pratiques culturelles. Nous proposons enfin une matrice permettant de situer les pratiques et préférences culturelles en fonction de la place qui occupe le numérique d'une part, et de leur inscription (ou non) dans la culture de masse ou pop-culture d'autre part.

Les champs, disciplines et supports privilégiés

Nous distinguerons ici deux formes de pratiques culturelles : les pratiques privées, qui se passent dans l'enceinte du chez-soi, ou qui s'embarquent avec soi, lors de déplacements, au cours de la journée ; et les pratiques collectives, vécues dans le cadre d'événements publics ou au sein de lieux culturels ou éducatifs, ou encore générées entre pairs.

Les pratiques privées : chez-soi et sur soi

Philippe Lombardo et Loup Wolff ont retracé en 2020 les principales évolutions des pratiques culturelles des Français depuis les années 1960 (sur la base de la dernière enquête sur les pratiques culturelles des français publiée en 2018 par le ministère

34. Octobre Sylvie, « Les contours des cultures jeunes de l'ère médiatique à l'ère numérique », *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, sous la direction d'Octobre Sylvie. Ministère de la Culture - DEPS, 2014, pp.63-107.

35. Dahan Chantal, « Les adolescents et la culture », *Cahiers de l'action*, vol.38, no.1, 2013, pp.9-20.

de la Culture), et ont fait état des préférences des jeunes publics en la matière. On découvre ainsi via ce travail que le numérique se trouve au centre des pratiques privées, notamment via l'écoute de musique en streaming, qui concerne 73 % des 15-24 ans, la pratique des jeux vidéo, qui concerne 74 % des jeunes femmes et 93 % des jeunes hommes âgés de 15 à 28 ans. Lombardo et Wolff observent également une baisse de la consommation télévisuelle quotidienne des 15-24 ans, qu'ils corrélient au développement des pratiques numériques : selon eux, « la baisse de consommation télévisuelle quotidienne chez les plus jeunes ne signifie pas pour autant qu'ils se détournent des écrans »³⁶. Si 35 % des 15-24 ans regardent des contenus télévisuels via internet (Lombardo, Wolff), les contenus privilégiés sont davantage issus de vidéos publiées sur des plateformes telles que YouTube. Selon Lombardo et Wolff, « cette pratique reste largement spécifique à la jeunesse »³⁷. Ben Dahmane Mouelhi, Brée et Muratore confirment la popularité de cette pratique en expliquant que « la consommation de vidéo via le Net est une pratique devenue très importante chez les 4-14 ans, YouTube en tête. 79 % des adolescents ont aujourd'hui un compte YouTube, contre 77 % sur Facebook et 57 % sur Snapchat ».³⁸

L'écoute de la radio a elle aussi enregistré un recul considérable au sein des jeunes publics, puisque seulement 9 % des 15-24 ans continuent à l'écouter quotidiennement alors que 33 % des 15-24 ans le faisaient en 1973. Le rapport de Lombardo et Wolff enregistre également une baisse de la lecture de livres chez les jeunes depuis les années 1990 : « entre 15 et 28 ans, 58 % de la génération née entre 1995 et 2004 lisaient au moins un livre par an alors que 73 % de la génération née entre 1985 et 1994 le faisaient au même âge »³⁹.

Le travail de Wolff et Lombardo nous apprend également que les jeunes de 15 à 24 ans ont beaucoup plus tendance que l'ensemble des Français à pratiquer une activité artistique en amateur (apprentissage d'un instrument de musique, écriture, danse, dessin, peinture...) : « les plus jeunes (15-19 ans) ont en effet 1,8 plus de chances de s'adonner à une pratique artistiques que les seniors (60 ans et plus) »⁴⁰ bien que cet écart se soit fortement réduit depuis les années 1970, dû à la fois à « un rattrapage des plus âgés coïncidant avec un décrochage des jeunes »⁴¹. Cette tendance se poursuit entre 18 et 30 ans : le baromètre DJEPVA sur la jeunesse publié par l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire en 2019 affirme que les jeunes issus de cette classe d'âge « sont particulièrement investis dans une diversité d'activités artistiques créatives en amateur (...), étant sur ce point, bien plus dynamiques que les autres classes d'âge ».⁴²

Les pratiques à l'extérieur, dans les lieux de culture et les espaces publics

La proportion des jeunes de 15 à 28 ans ayant fréquenté une bibliothèque au cours des 12 derniers mois a doublé depuis les années 1960. Les visites de musée sont aussi bien prisées par les jeunes. Le baromètre DJEPVA sur la jeunesse affirme que 46 % des jeunes âgés de 18 à 30 ans sont allés au musée au moins une fois au cours de l'année précédant 2019. Globalement, la fréquentation des salles de cinéma reste une pratique très populaire chez les 15-24 ans, puisqu'ils sont « pour près de 85 % d'entre eux allés au cinéma »⁴³ sans distinction entre les différentes générations observées (depuis les années 1960). La fréquentation des spectacles de théâtre (au moins une fois dans l'année) était montée à 30 % chez les 15-28 ans nés entre 1985 et 1994, mais est redescendue à 24 % pour les jeunes nés entre 1995 et 2004.

36. Lombardo Philippe et Loup Wolff. « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », Culture études, vol.2, no.2, 2020, pp. 1-92.

37. Ibid.

38. Ben Dahmane Mouelhi, Norchène, Joël Brée et Isabelle Muratore, « Chapitre 12. Une génération immergée dans le numérique », Joël Brée éd., Kids marketing. EMS Éditions, 2021, pp.379-418.

39. Lombardo Philippe et Loup Wolff, « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », Culture études, vol.2, no.2, 2020, pp.1-92.

40. Lombardo Philippe et Loup Wolff. « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », Culture études, vol.2, no.2, 2020, pp.1-92.

41. Ibid.

42. Ibid.

43. Ibid.

Le baromètre DJEPVA sur la jeunesse montre également la forte proportion de jeunes de 18 à 30 ans fréquentant au moins une fois par an des activités culturelles liées au spectacle vivant : aller à un concert (43%), aller au théâtre (23%), assister à un ballet, un spectacle de danse ou un opéra (16%). Une étude réalisée par Scènes d'enfance – ASSITEJ France en 2019 partage des données recueillies auprès du secteur culturel, permettant de faire le point sur les types de spectacles proposés aux jeunes publics et de décrypter les différentes classes d'âges composant ces jeunes publics.

On voit d'abord que les jeunes ont accès à une offre riche et pluridisciplinaire, avec principalement : 29% des spectacles proposés relevant du théâtre, 17% du théâtre d'objets et de la marionnette, 11% de la musique, 11% de la danse, 10% de disciplines mélangées, et 7% du cirque. Au niveau des publics, on s'aperçoit que près de la moitié sont âgés de 6 à 10 ans, 23% de 3 à 5 ans, 12% de 11 à 14 ans, 10% de 14 ans et plus, et 9% de 0 à 2 ans⁴⁴.

Les adolescents et les pré-adolescents ne constituent ainsi que 22% des jeunes publics assistant aux spectacles proposés.

L'étude des pratiques culturelles des Français de 2018 sur laquelle s'appuie le travail de Lombardo et Wolff ciblent uniquement les concerts de rock, de jazz et de musique classique. Or, on peut faire l'hypothèse que cette étude passe à côté d'autres styles de musiques, davantage prisées chez les jeunes (hip-hop et rap, électro et techno). D'après le baromètre publié par AGI-SON, les deux genres de musique privilégiés pour les concerts par les 18-25 ans sont le hip-hop et la techno. Les 12-18 ans écoutent quant à eux majoritairement du hip-hop (pour 67,6% d'entre eux), de la chanson/pop (45,5%), et de l'électro (23,9%)⁴⁵. Les amis et les réseaux sociaux constituent les deux premières sources de découverte de nouvelles musiques.

Un dossier de l'Institut Français de l'Éducation datant de 2016 et rédigé par Catherine Reverdy parle de l'émergence d'un « modèle de l'éclectisme ». Avec la diversification des pratiques culturelles, l'on verrait se développer des générations d'« omnivores », associant « des musiques, des livres et des spectacles d'horizons culturels très divers, de l'industrie culturelle à la culture de rue, en passant par les formes les plus traditionnelles de la culture légitime »⁴⁶.

Christine Détrez propose de relier les pratiques culturelles et le besoin de sociabilité entre pairs des adolescents, en rappelant que pour cette classe d'âge, l'un ne semble pas aller sans l'autre : « s'il a déjà été montré que la sociabilité est une pratique culturelle (Héran, 1988 ; Bidart, 1997), les pratiques culturelles sont également le support et le prétexte de cette sociabilité »⁴⁷.

Les valeurs et les sujets récurrents

Nous explorons ici des formes de sous-cultures marquantes qui existent au sein de la jeunesse, chacune associée à une tendance « contrepoint ». Nous avons choisi de présenter à chaque fois un courant et son contre-courant pour illustrer le fait que la jeunesse n'est pas une catégorie homogène. À l'image de la société dans son ensemble, les jeunes aussi disposent de différents capitaux culturels, sociaux et économiques qui déterminent leurs affinités et leurs pratiques culturelles.

Une culture de l'autoproduction et de l'entrepreneuriat

La forte proportion des jeunes pratiquant une activité artistique en amateur (« 59% des 15-19 ans en 2013 »⁴⁸) contribue à faire de la culture jeune une culture de l'autoproduction, fortement propulsée par les réseaux sociaux qui facilitent la possibilité

44. Étude « Conditions de production et de diffusion du spectacle vivant jeune public », Scènes d'enfance – ASSITEJ France, 2018-2019

45. *Baromètre jeunes, musique et risques auditifs* AGI-SON : <https://agi-son.org/expertise-et-concertation/evaluation-des-spectacles-peace-lobe>

46. Reverdy Catherine, « Les cultures adolescentes, pour grandir et s'affirmer ».

47. Détrez Christine, « Les loisirs à l'adolescence : une affaire sérieuse », *Informations sociales*, vol.181, no.1, 2014, pp.8-18.

48. Dahan Chantal, « Des musées tournés vers les jeunes », *Cahiers de l'action*, vol.38, no.1, 2013, pp.67-71.

de se lancer dans la diffusion de ses propres créations. Chantal Dahan explique que « les adolescents ont besoin de créer un monde à eux en expérimentant « leur propre mode d'expression » qui s'avère fondamental dans le processus de l'individualisation »⁴⁹. Cette culture du *do it yourself* est ainsi stimulée par les réseaux sociaux qui donnent à voir la réussite d'icônes self-made comme Lena Situations, décrite par Eric Briones et Nicolas André comme « cette youtubeuse de 21 ans, au succès retentissant depuis 3 ans, [qui] s'assume pleinement, à la fois comme une inspiration quotidienne pour ses "gars" (alias ses fans) et aussi comme une femme d'affaire qui n'est pas née avec une cuillère d'argent dans la bouche. Son mantra préféré est "Travaille dur en silence, laisse ton succès faire parler de toi" »⁵⁰.

Les stars de YouTube comptabilisent des millions d'abonnés : 10 millions pour Squeezie, 12 millions pour Cyprien (Maire, 2019). Ces modèles de réussite économique et de notoriété ont tous pour point commun d'être partis de zéro : selon Virginie Maire, « tous ces youtubeurs ont commencé en se filmant dans leur chambre avec les moyens du bord »⁵¹. Ces personnalités du web (influenceurs, créateurs de contenus) contribuent à impulser auprès des jeunes publics une ambition de « percer », devenir célèbre, qui n'est pas nouvelle et qui est même caractéristique de la jeunesse de manière générale. Ce qui est fondamentalement différent, c'est que pour la première fois la quête de la célébrité peut avoir pour point de départ la chambre d'adolescent, lorsqu'auparavant il fallait en premier lieu « monter à la capitale », se mettre en mouvement, etc.

En contrepoint : un attrait pour des modes de vie plus sobres ou alternatifs

Les jeunes peuvent aussi aspirer à consommer des produits culturels véhiculant des valeurs de sobriété et de décroissance. La critique de la société de consommation et la dénonciation de ses dérives ont toujours existé au sein de la pop culture, à travers des formes d'art engagées qui s'appuient sur l'actualité politique et/ou visent à diffuser des idées « antisystèmes ».

**« J'aimerais juste posséder un petit verger
Un ou deux hectares avec de la forêt,
Histoire de me planquer loin de la société,
J'veux plus compter le temps et j'veux crever en paix »**

Pours and Shtrudel, 2020

Cette sous-culture existe aussi pleinement au travers des réseaux sociaux qui ont fait émerger de véritables influenceurs promouvant des modes de vie alternatifs. Ces contenus donnant à voir sur YouTube, TikTok ou Instagram des reconversions professionnelles radicales, des anciens citadins s'installant à la campagne, des modes de vie nomades, etc., sont parfois très populaires. C'est le cas de Vivien Roulin, suivi par 135 000 personnes sur TikTok, qui a décidé de quitter son cursus en information-communication pour se lancer dans la rénovation d'une maison ancienne, achetée à moindre coût et rénovée avec des matériaux de récupération, et de partager son expérience sur les réseaux sociaux. Lui-même explique dans un article de *Kaizen Magazine* avoir été inspiré et nourri par des vidéos YouTube lui ayant donné la possibilité d'apprendre en autodidacte à auto-rénover son bien⁵².

Une culture de la revendication

La culture jeune est particulièrement marquée par une effervescence militante à laquelle la pop culture s'adapte de plus en plus. Bien que les jeunes générations soient depuis la fin des années 1960 souvent porteuses de luttes politiques, Valérie Becquet observe chez les jeunes ados et adultes d'aujourd'hui une « volonté de

49. Ibid.

50. Briones Éric et Nicolas André, « CHOC Z n°7. Le choc influence », Éric Briones éd., *Le choc Z. La génération Z, une révolution pour le luxe, la mode et beauté*. Dunod, 2020, pp.78-87.

51. Maire Virginie, « Le monde fascinant des stars du digital », *Le journal de l'école de Paris du management*, vol.135, no.1, 2019, pp.24-29.

52. Article *Kaizen Magazine*, 2022 (voir bibliographie, p.19)

changer les choses plus rapidement»⁵³, notamment sur le sujet du changement climatique, mais aussi sur une diversité d'autres sujets (racisme, sexisme, diktats physiques liés aux canons de beauté, acceptation de soi, santé mentale...).

Mixte Magazine relaie les chiffres de l'étude de la Direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative, qui enregistre entre 2016 et 2020 chez les 18-30 ans une hausse de 46% de la participation à une manifestation ou à une grève, une hausse de 30% des personnes ayant soutenu une cause en ligne, et une hausse de 11% du bénévolat dans un groupe ou une association. Cette politisation et cet engagement trouvent leur écho dans l'offre culturelle, dans la mesure où «ces cinq dernières années, le cinéma et la télévision ont déployé une offre soudainement pléthorique de récits adolescents couvrant une amplitude de sujets politiques abordés et d'identités représentées, ce qui a émergé à partir de 2017-2018 comme un flux continu de programmes centrés sur des protagonistes racisés (*Euphoria*, *To All the Boys I've Loved Before*), homosexuels (*Love, Simon et sa suite Love, Victor*), gender-fluid (*Genera+ion*), se saisissant de graves problématiques en matières de luttes contre les violences raciales (*The Hate U Give*), de féminisme (*Moxie*) ou de luttes contre les souffrances psychologiques adolescentes»⁵⁴ (*Mixte Magazine*, 2022).

Les jeunes générations, grâce aux réseaux sociaux, sont désormais plus indépendantes dans leur prise de parole, et peuvent toucher de larges audiences sans avoir à forcément passer par un tiers ou un porte-parole adulte. Cela est à la fois source de dialogue entre les générations, avec l'entrée en scène de jeunes icônes militantes comme Greta Thunberg, Camille Etienne, porteuses de mouvements par et pour les jeunes (grèves lycéennes pour la préservation du climat), mais aussi d'une confrontation et de frontières érigées entre générations (phénomène des boomers, mépris des générations plus âgées qui auraient saboté la planète, condescendance envers les jeunes générations qui manqueraient d'expérience pour pouvoir porter un discours politique et comprendre réellement les enjeux).

Ces nouvelles icônes et collectifs de jeunes médiatisés portent la parole d'une génération indignée, caractérisée par une force d'action relative aux contraintes d'urgence qui régissent leurs luttes. Cette force d'action peut être visible dans l'actualité récente, avec le discours d'appel à la désertion des étudiants d'*AgroParisTech* lors de leur remise de diplôme, largement relayée sur internet, ou encore *Z Event*, projet caritatif en ligne organisé sur la plateforme Twitch et porté par des stars des jeux vidéo, détenant depuis 2019 «le record mondial de l'événement caritatif ayant levé le plus d'argent sur Twitch»⁵⁵ (plus de 10 millions d'euros récoltés en 2022).

En contre-point : près d'un tiers de la jeunesse désengagée

Cet engagement et cette sensibilité politiques diffèrent de formes plus traditionnelles d'expression telles que le vote. Olivier Galland parle d'une «désaffiliation politique» pour caractériser la jeunesse : si 55% des jeunes «ne se sentent proches d'aucun parti, (...) ils se disent concernés par l'écologie, les violences faites aux femmes, le terrorisme ou les inégalités». Olivier Galland rappelle que la jeunesse n'est pas une catégorie homogène, et explique qu'il existe des jeunes engagés comme des jeunes désengagés. Dans une étude réalisée en 2022 par Harris Interactive auprès de 8 000 jeunes âgés de 18 à 24 ans qu'il a codirigée avec Marc Lazar, Olivier Galland différencie quatre groupes de jeunes selon leur rapport à l'engagement : alors que 39% d'entre eux seraient des «démocrates protestataires»⁵⁶, 22% des «révoltés»⁵⁷, 13% des «intégrés transgressifs»⁵⁸, 26% d'entre eux seraient «désengagés»⁵⁹, «en retrait sur toutes les questions sociétales et politiques»⁶⁰.

53. Article *Mixte Magazine*, 2022 (voir bibliographie, p.19)

54. Ibid.

55. https://fr.wikipedia.org/wiki/Z_Event

56. https://www.institutmontaigne.org/publications/une-jeunesse-plurielle-enquete-aupres-des-18-24-ans#faq15870_1

57. Ibid.

58. Ibid.

59. Ibid.

60. Ibid.

Une culture de l'interaction et de l'authenticité

Cette culture de l'autoproduction donne la possibilité de se rapprocher des stars et des influenceurs, qui se mettent en scène dans leur vie quotidienne et demandent à leurs fans/abonnés de se prononcer sur leur dernière chanson, interagissent directement avec eux via des *lives*, en leur répondant via une messagerie privée ou en les tagguant dans un commentaire public, en les emmenant avec eux dans un moment de vie quotidienne dans une « story ». Les réseaux sociaux permettent une proximité nouvelle entre les stars et leurs fans, et cet aspect concerne particulièrement les jeunes qui sont les plus actifs sur ces plateformes. Dans ce nouveau modèle, l'objectif est « d'être au plus proche du réel, [de] proposer une vision intimiste de la star qui se transforme en une bonne copine, une *girl next door*, toujours optimiste, entourée de beaucoup d'amis connus et inconnus (...) »⁶¹.

En contre-point : le miroir déformant des réseaux sociaux

Cette recherche d'authenticité se fait malgré tout au sein d'un système où les protagonistes qui se mettent en scène sur les réseaux sociaux peuvent contrôler absolument tout ce qu'ils décident de rendre public. Cette authenticité est donc biaisée, filtrée. Patrick Amey explique l'apparition chez les adolescents d'aujourd'hui d'un « syndrome de Dorante »⁶² favorisé par les réseaux sociaux via un « jeu de dissimulation et de monstration des traits de personnalité qu'ils autorisent ». Les adolescents, par cette prise de contrôle sur leur image, peuvent exhiber leur « moi sublimé » et « se donner à (re)voir sous leur meilleur jour ». La figure de Dorante, « ce personnage français des XVII^e et XVIII^e siècles qui, en quête de réussite et d'amour, se fait passer pour ce qu'il n'est pas aux yeux d'un public témoin dupé »⁶³, est utilisée pour caractériser cette illusion d'authenticité au sein d'un immense miroir déformant.

Par ailleurs, cette culture de l'interaction est aussi marquée par une dérive importante : celle du cyberharcèlement, « une forme de harcèlement qui se déroule dans la sphère numérique (...), une succession d'actes malveillants visant à nuire à une personne désignée, qui s'exercent via les moyens de communication numériques (messageries privées, SMS, réseaux sociaux) à travers du texte, de la photo ou de la vidéo »⁶⁴. D'après Justine Atlan, la particularité du cyberharcèlement repose sur la facilité de propagation massive de rumeurs et fausses informations sur les réseaux sociaux, et l'absence de refuge pour les victimes puisqu'il s'agit d'un harcèlement qui passe les murs et se prolonge depuis l'espace public jusqu'à la maison. D'après un sondage de l'Institut Audirep, près de 60% des jeunes de 18 à 25 ans seraient concernés à un moment de leur vie par le cyberharcèlement⁶⁵.

Une matrice pour situer les pratiques et préférences culturelles des jeunes

Nous proposons ici une matrice permettant de situer les pratiques et préférences culturelles de la jeunesse actuelle. Celles-ci sont tantôt massives et « mainstream », tantôt plus pointues et personnelles. Elles sont également plus ou moins traversées par le numérique.

Cette matrice permet de situer des pratiques culturelles, en mettant la focale sur les pratiques en tant que telles plutôt que sur des profils de « consommateurs » de contenus culturels : une même personne combine différentes pratiques au cours de sa journée. À l'image de la société, la jeunesse est elle aussi caractérisée par des pratiques, affinités et sensibilités qui peuvent apparaître contradictoires : tantôt

61. Briones Éric et Nicolas André, « CHOC Z n°7. Le choc influence », Éric Briones éd., *Le choc Z. La génération Z, une révolution pour le luxe, la mode et beauté*. Dunod, 2020, pp.78-87.

62. Amey Patrick, « Les jeunes et la photographie sur les réseaux sociaux : quand « se montrer » c'est « se dire » », *Effeillage*, vol.6, no.1, 2017, pp.49-52.

63. Amey Patrick, « Les jeunes et la photographie sur les réseaux sociaux : quand « se montrer » c'est « se dire » », *Effeillage*, vol.6, no.1, 2017, pp.49-52.

64. Atlan Justine, « Plus facile, plus viral, impitoyable... », *L'école des parents*, vol. 641, no. 4, 2021, pp. 35-37.

65. Article Libération, 2022 (voir bibliographie, p.19)

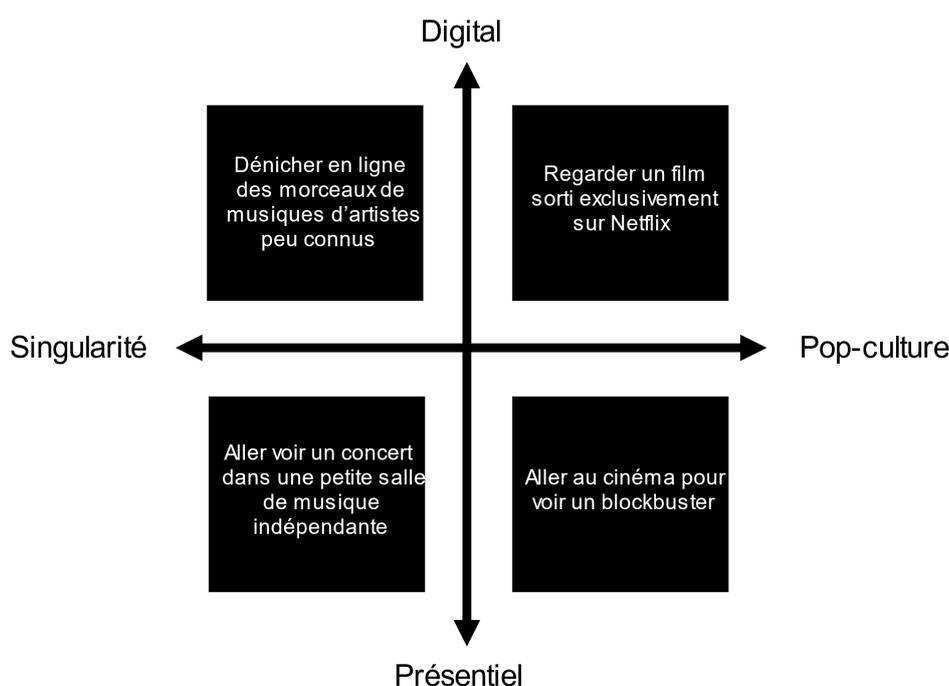
friande de *blockbusters* et de youtubeurs célèbres, tantôt dans l'envie de rejeter ce qui relève de cette culture de masse et dominante. Éric Briones et Nicolas André, dans leur livre *Le Choc Z*, expliquent que le terme « paradoxal » est « récurrent [et] utilisé de tout temps pour décrire la jeunesse »⁶⁶, mais qu'ils choisissent de le proscrire car ce terme ne saisiserait pas « l'essence même de cette génération fluide, liquide, qui se donne la liberté, tout simplement, d'être plusieurs »⁶⁷.

Ces pratiques sont déterminées par un ensemble de normes et de valeurs sous-jacentes : comme on l'a vu, la jeunesse peut être attentive à des produits culturels qui véhiculent certains messages, ou qui respectent certains critères politiques comme la représentation des minorités, l'inclusivité, l'anticapitalisme, etc. À l'inverse, la jeunesse peut tout autant valoriser, sans les requestionner, d'autres offres culturelles qui s'inscrivent pleinement dans les codes et valeurs de la société moderne mondialisée.

Les pratiques que nous avons identifiées s'expriment dans la matrice suivante à travers deux axes : l'axe horizontal représente la recherche de la singularité dans la consommation de produits culturels, et à son opposé, la souscription aux produits et références émanant de la pop culture. L'axe vertical est relatif à l'utilisation du digital dans l'accès aux produits culturels. Le digital est en effet une composante essentielle dans la manière de consommer de la culture : soit en étant incontournable, soit en faisant l'objet d'un détachement (qui reste toujours partiel même dans les plus radicaux des cas). Les jeunes générations d'aujourd'hui (Y et Z) se caractérisent par un environnement digital omniprésent, qui est désormais le support de bon nombre de leurs pratiques culturelles, sans pour autant empêcher l'existence de pratiques culturelles « in real life » ou en « présentiel ».

S'il existe une pop culture très prégnante, avec ses codes, ses vocables, maîtrisés par une grande partie (sinon la totalité) des jeunes, il existe aussi des tendances venant en contre-point des valeurs et des codes issus de cette pop culture. Aussi le digital permet-il à la fois la diffusion massive de cette pop culture via les phénomènes de *buzz* et l'exploration de productions artistiques plus rares et plus personnelles, en fonction de leurs valeurs, leurs goûts, etc.

Nous proposons ci-après un éclairage sur des pratiques emblématiques que l'on peut situer dans chacun des quatre quadrants de cette matrice.



66. Briones Éric et Nicolas André, « Introduction », Éric Briones éd., *Le choc Z. La génération Z, une révolution pour le luxe, la mode et beauté*. Dunod, 2020, pp.6-14.

67. Ibid.

Trouver de la singularité sur la toile : l'exemple du «digging»

Internet permet de trouver de la singularité en partant à la recherche de «pépites» cachées sur la toile. Cette pratique est connue dans le domaine musical sous le nom de «digging». Laura Birot l'explique comme venant «du mot anglais, *dig*, creuser en français, le *digging* est la pratique qui se résume à creuser, à chercher des perles rares»⁶⁸. Cette pratique possède son équivalent en «présentiel», puisque selon Laura Birot elle serait directement reliée à la pratique de «crate digging», signifiant «fouiller dans les bacs d'un disquaire»⁶⁹. Le phénomène de numérisation de la musique, avec l'émergence de nouveaux moyens de diffusion tels que Soundcloud, a engendré ces nouvelles formes de recherche de singularité musicale. Toutefois, si le *digging* numérique connaît un essor considérable, il ne semble pas avoir remplacé le *digging* en présentiel, chez le disquaire : «le support physique, en particulier le vinyle, semble résistant. Il semble l'être encore plus dans les musiques de niches, plus expérimentales, avec des labels qui expérimentent des sorties seulement en vinyle ou en cassette»⁷⁰.

Trouver de la singularité hors-ligne

Si le numérique a chamboulé les pratiques culturelles en venant se substituer à bon nombre d'entre elles, nous observons en contre-point une tendance à s'éloigner du digital pour échapper aux sentiers battus de la culture «mainstream», en allant chercher des objets et produits culturels introuvables en ligne (vêtements de seconde-main, vinyles, concerts indépendants). Échapper aux mailles des algorithmes, en visitant une brocante, en dénichant un vieux film dans une maison de famille, c'est la promesse de se construire comme une personne singulière.

La pop culture, reine des écrans

La pop culture, ou culture de masse, demeure un pôle incontournable pour décrypter les pratiques culturelles des jeunes. La nécessité d'appartenir à un groupe de pairs passe presque toujours par la souscription à un ensemble de références culturelles à partager avec ses proches. Internet favorise évidemment la transmission de ces références culturelles communes, via les réseaux sociaux, la culture des *mêmes*, du *buzz*, avec un puissant effet d'accélérateur. Il existe désormais une pop culture qui est exclusivement dimensionnée pour les écrans avec des contenus et formats conçus pour être consommés exclusivement en ligne : interviews, défis, vlogs, séries, etc.

Une pop culture qui s'incarne IRL

La pop culture ne saurait toutefois pas se transmettre qu'en ligne. Certaines offres de la culture de masse prospèrent toujours dans leur dimension présente, notamment les concerts et les sorties de cinéma, qui créent l'événement. Les supports digitaux sont des moyens utilisés par les représentants de la pop culture (célébrités issues du web, du cinéma, de l'industrie de la musique, de l'humour, influenceuses et influenceurs, etc.) pour promouvoir leur offre culturelle incarnée dans des salles de spectacles, de concerts, lors de tournées. Même les stars du web finissent par s'ancrer dans des offres présentes : bon nombre d'influenceuses et influenceurs organisent des «meet-up» avec leurs abonné·e·s, publient des livres, ouvrent des lieux de rencontre (cafés, concept-stores, etc.).

Un constant aller-retour entre l'en-ligne et l'IRL

Il existe finalement une forte complémentarité entre les pratiques IRL et les pratiques en ligne. Les produits culturels dénichés hors-ligne peuvent entrer dans l'univers digital via les réseaux sociaux (dont les jeunes se servent pour exposer leur singularité, partager leurs trouvailles) et les plateformes (revente d'objets sur Vinted ou Le Bon Coin). De la même manière, Internet se fait le support de diffusion principal des produits culturels *mainstream* auprès des jeunes (via les influenceuses et les influenceurs, les publicités, les exemples de success stories), mais, comme on l'a vu précédemment, c'est aussi par Internet que se transmettent et se diffusent les exemples de modèles alternatifs (chaînes YouTube et comptes TikTok de rénovation écologique, de «do it yourself», astuces pour se réussir à se détourner des écrans, etc.).

68. Birot Laura, «Du chineur au digger - Évolutions des pratiques des passionnés de musiques électroniques sur le web», Mémoire de recherche, Master 1 Cultures et Métiers du Web, 2016.

69. Ibid.

70. Ibid.

Le rapport des jeunes aux institutions culturelles

Ce troisième point propose des éclairages sur le rapport entre les jeunes et les institutions publiques et culturelles et revient sur le défi que représente pour les acteurs institutionnels ce public, alors que celui-ci tend à se détourner des activités prescrites ou marketées pour « les jeunes ».

Le volontarisme des institutions vis-à-vis du public jeune

L'enjeu d'accès des jeunes à la culture revêt de multiples facettes et donne lieu à une diversité d'initiatives, dont une partie sont évoquées rapidement ici. Cet enjeu est saisi par la puissance publique à tous les niveaux : État, collectivités territoriales, institutions et associations culturelles qui bénéficient de financements publics. L'objectif commun est de démocratiser l'accès à la culture, en réduisant les inégalités d'accès et en favorisant une pluralité de pratiques culturelles ; la « culture » sous ses multiples formes participant de l'épanouissement personnel, de l'ouverture d'esprit, de l'esprit critique.

Les tentatives pour encadrer, réguler et remplir le temps libre des adolescents sont courantes et paraissent normales, comme l'explique Chantal Dahan. Les parents, les acteurs éducatifs et les acteurs culturels participent de ces initiatives : « la réaction des adultes en général est de multiplier les offres pour attirer les adolescents » ; « même si les loisirs ne sont pas l'équivalent de l'école, ils se placent néanmoins dans un rapport complétif de celle-ci⁷¹. » Ainsi, nombre d'enfants et d'adolescents sont incités par leurs parents à pratiquer des activités culturelles ou artistiques de loisirs (cours de musique, danse, arts plastiques, etc.) ; des activités qui sont d'ailleurs rarement vécues comme telles par les intéressés, mais davantage associées à des activités scolaires du fait des exigences posées⁷².

On peut citer également quelques dispositifs majeurs favorisant l'accès à la culture comme le Pass Culture mis en place par le gouvernement ces dernières années, qui propose aux jeunes de 15 à 18 ans un crédit (variable selon l'âge, intégrant notamment une somme de 300 euros à la majorité) visant à couvrir des dépenses culturelles dans un spectre large (équipements audio, vidéo ou informatiques, instruments de musique, places de cinéma ou de spectacles, cours, etc.) ainsi qu'une dotation aux établissements scolaires pour organiser des sorties culturelles (25 euros par élève et par an au collège, 30 euros pour les élèves de seconde et 20 euros pour les premières et terminales). Cette initiative s'adresse aussi aux acteurs culturels des territoires, publics ou privés, en leur proposant de rendre visible leur offre sur une plateforme.

Le Pass Culture a bénéficié à environ 1,8 million de jeunes et a été utilisé principalement pour acheter des livres (56 % des dépenses), aller au cinéma (17 % des dépenses) ou en festival⁷³. Ce dispositif a fait l'objet de critiques, notamment dans sa mise en place et sa première version (500 euros alloués aux jeunes de 18 ans uniquement) : un coût de déploiement élevé, des premiers résultats d'expérimentation très mitigés, un accès impliquant une démarche en ligne faisant l'impasse sur les enjeux de fracture numérique, ou encore un manque d'ambition en matière d'accompagnement à la pratique culturelle, etc.⁷⁴ Jacques Bonniel regrette ainsi « une conception instrumentale » alors que « le consommateur culturel, inondé et aveuglé par la masse proliférante des produits culturels, [a besoin] d'être étayé

71. Dahan Chantal, « Les adolescents et la culture », Cahiers de l'action, vol.38, no.1, 2013, pp.9-20.

72. Reverdy Catherine, « Les cultures adolescentes, pour grandir et s'affirmer », p.16.

73. Article L'Étudiant, 2022 (voir bibliographie, p.19).

74. Des points de critique sont notamment relayés dans un podcast France Culture, 2019 (lien en bibliographie).

dans ses choix. Si l'on y regarde d'un peu plus près, d'ailleurs, l'accès à la culture est envisagé principalement sous l'angle de l'accès à l'information, comme si cette dernière était suffisante en elle-même pour garantir une appropriation enrichie des œuvres et des pratiques.»⁷⁵

La Métropole de Lyon et la Ville de Lyon mettent également en place des pass : le Pass Culture étudiant pour la Métropole, qui permet pour 18 euros d'assister à trois spectacles et une séance de cinéma, et la Carte Culture Junior pour la Ville, qui permet toute l'année un accès gratuit aux expositions permanentes des musées municipaux, ainsi qu'une visite de musées et événements partenaires, à la bibliothèque municipale, ou encore des tarifs réduits pour des spectacles auprès d'institutions et lieux participant au dispositif.

S'agissant des musées, on constate que s'adresser à la jeunesse reste un défi. Les professionnels des musées estiment qu'il est essentiel d'attirer les jeunes publics, mais témoignent aussi d'une grande difficulté en la matière. Les discours volontaristes semblent masquer une forme d'immobilisme : « Il ne semble pas y avoir de réelle réflexion sur les spécificités de ce public et sur les moyens à mettre en œuvre pour les accueillir dans les musées. [...] Il semblerait qu'ils aient du mal à appréhender les adolescents, d'où leur difficulté à cerner leurs attentes et la quasi-impossibilité qu'ils ont de leur offrir des propositions véritablement attractives, malgré une volonté d'explorer de nouvelles pistes.»⁷⁶ Les professionnels des musées se sentent démunis à proposer une programmation adaptée aux adolescents en dehors du cadre scolaire. Pour Anne Dubois, on constate donc de façon persistante une « certaine ignorance réciproque entre adolescents et musées continuant à nourrir la réputation d'une relation complexe entre les deux protagonistes.»⁷⁷

Au-delà des musées, l'ensemble des acteurs culturels, publics comme privés, partagent l'ambition de s'adresser à la jeunesse pour diversifier leurs publics à court terme, mais aussi pour renouveler ceux-ci dans une perspective de long terme.

Un contournement des activités prescrites « pour les jeunes »

Comme on l'a vu précédemment, les jeunes générations ont une vie culturelle dense : les jeunes écoutent de la musique tous les jours à une très large majorité, beaucoup ont une pratique musicale ou artistique amateur, ils fréquentent les cinémas et assistent aussi, parfois davantage que leurs aînés, à des spectacles d'amateurs ou des spectacles de rue⁷⁸. Néanmoins, la jeunesse apparaît encore souvent comme un angle mort pour les acteurs culturels institutionnels.

« L'ensemble des acteurs culturels constatent, impuissants, la défection des adolescents, dès l'âge de 12-13 ans des conservatoires, des centres de loisirs, des colonies de vacances... La réaction des adultes en général est de multiplier les offres pour attirer les adolescents, sans penser à les laisser disposer d'espaces non dédiés, non institutionnels, dont ils pourraient s'emparer. Les acteurs de la jeunesse oublient que l'un des traits de la sociabilité des jeunes générations est d'avoir des pratiques, en général collectives, qui échappent à l'encadrement institutionnel dans leur quête d'autonomie et leur besoin d'expérimenter par eux-mêmes ». « Les adolescents ont de moins en moins de temps libre, nous dit Joël Zaffran, la société s'apparente à une machine à encadrer l'adolescence et à scolariser les temps sociaux.»⁷⁹

Les jeunes peinent à s'approprier ce qui est conçu « pour » eux. Des éclairages peuvent être apportés pour comprendre ce phénomène.

Tout d'abord, certaines activités culturelles (en particulier assister à un spectacle vivant, visiter une exposition au musée ou encore aller au cinéma) se font dans un cadre et selon des modalités prescrites, le contexte scolaire en premier lieu ou le

75. Bonniel Jacques, « Pass culture : faire du neuf avec du vieux, les valeurs en moins ! », Nectart, vol.10, no.1, 2020, pp.112-119.

76. Dahan Chantal, « Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales ». Cahier de l'action n°38. INJEP. Mars 2013, p.22

77. Dubois Anne, « Les adolescents au Studio 13/16 : étude du public de l'espace adolescent du Centre Pompidou. » HAL Open science. 2017, p. 36

78. Dahan Chantal, « Les adolescents et la culture », Cahiers de l'action, vol.38, no.1, 2013, pp.9-20.

79. Ibid.

contexte familial, et ne relèvent pas directement d'une préférence ou d'un choix exprimé par les jeunes en question. De fait, les jeunes associent certains lieux (et sorties) culturels, ou certaines lectures à la scolarité et peuvent avoir et parfois conserver un certain temps un a priori négatif sur ceux-ci du fait de cette «scolarisation de la culture.»

Il apparaît également que les jeunes, à l'adolescence en particulier, ont besoin d'avoir des espaces qui échappent à toute forme d'encadrement. Les espaces trop institutionnels et trop cadrés s'apparentent au milieu scolaire, à un monde d'adulte normé, qui ne les attirent pas. Aussi, pour Chantal Dahan, «dans le cadre des loisirs et de l'accompagnement des pratiques artistiques et culturelles en direction des adolescents, l'adulte doit trouver une position lui permettant d'être "absent" pour laisser aux adolescents des temps informels et la liberté d'explorer de nouveaux espaces.»⁸⁰

En s'appuyant sur ces éléments, nous pouvons proposer quelques pistes sur la manière de s'adresser à la jeunesse. Il s'agirait d'une façon générale d'accepter une forme de «désinstitutionnalisation» de la culture, Avec des médiations les plus légères et ouvertes possibles ; condition pour une appropriation des contenus, des lieux, et de l'offre. On constate que des institutions culturelles telles que des musées ou des lieux de spectacles sont investies par les jeunes, tout au moins leurs abords. Le Macba, Musée d'Art Contemporain de Barcelone, est ainsi devenu un haut lieu du skateboard tout comme le parvis de l'Opéra à Lyon l'est pour la danse hip-hop. Ici, la vocation première de l'institution est détournée au profit des pratiques et de la sociabilité de la jeunesse.

Un besoin essentiel des jeunes sur lequel il est possible de capitaliser est celui de se retrouver entre pairs : leur premier loisir étant le temps passé ensemble : «l'adolescence est le temps des copains.»⁸¹ Il s'agit pour les acteurs culturels de trouver les moyens de tirer parti de cette appétence à être en groupe.

Une autre limite qui peut être identifiée à nombre de projets et initiatives à destination des jeunes publics est le fait qu'ils sont généralement pensés «pour» et non pas «avec» les premiers concernés. «Si plusieurs de ces projets [destinées aux jeunes publics dans les musées] ont pu être repérés en France, ils demeurent relativement anecdotiques, isolés, rares et éphémères. Le principal problème que nous avons pu identifier est que ces jeunes ne sont pas associés aux programmes et aux activités réalisées à leur intention – quand celles-ci existent.»⁸²

80. Ibid.

81. Détrez Christine, « Les loisirs à l'adolescence : une affaire sérieuse », Informations sociales, vol.181, no.1, 2014, pp.8-18.

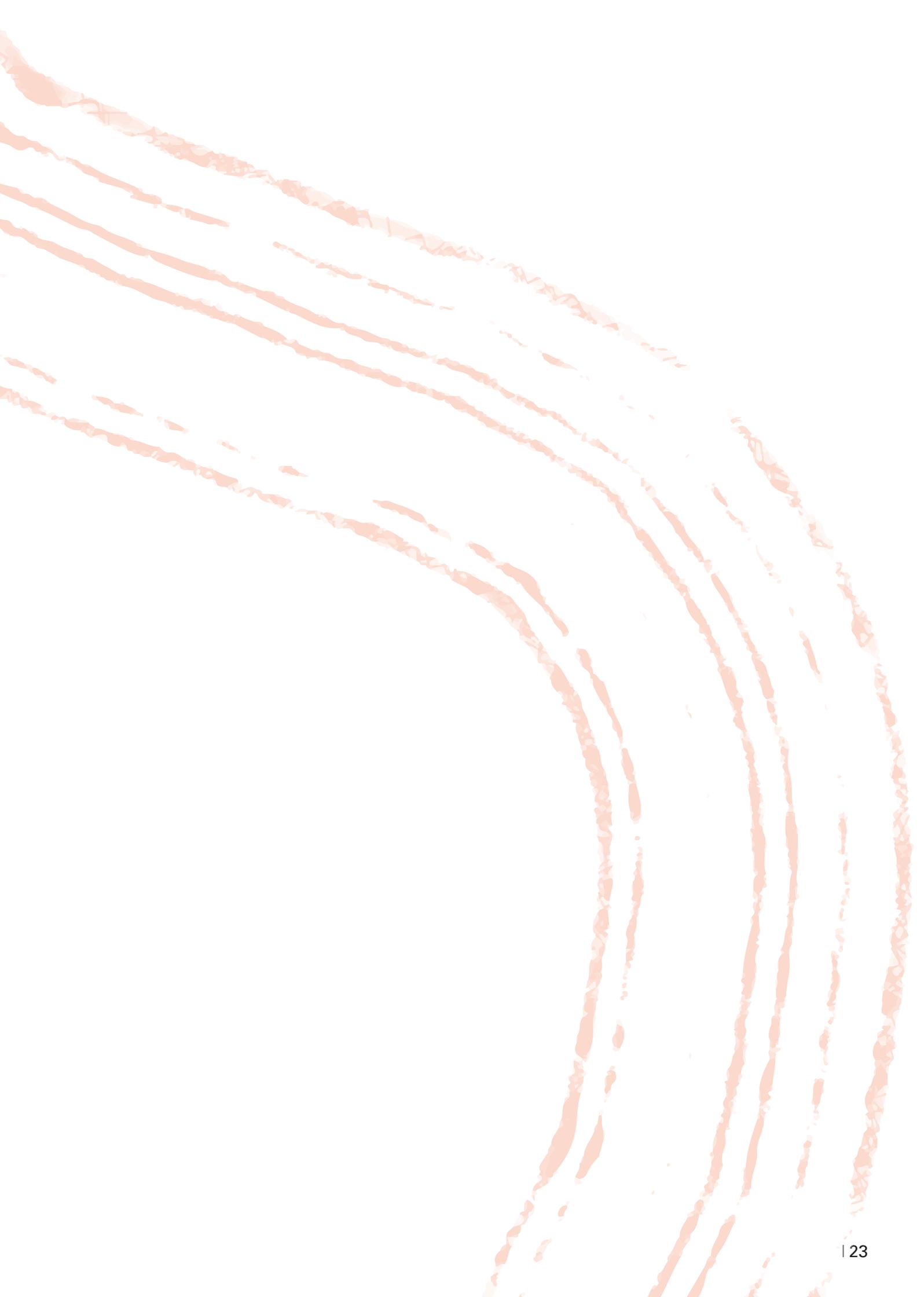
82. Dahan Chantal, « Les adolescents et la culture », Cahiers de l'action, vol. 38, no. 1, 2013, p. 28-29.

Bibliographie

- Atlan, Justine. « Plus facile, plus viral, impitoyable... », *L'école des parents*, vol.641, no.4, 2021, pp.35-37.
- Birot, Laura, « Du chineur au digger - Évolutions des pratiques des passionnés de musiques électroniques sur le web », Mémoire de recherche, Master 1 Cultures et Métiers du Web, 2016
- Boenisch, Gilles. « Monique Dagnaud, Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion ». Paris, Presses de Sciences Po, coll. Nouveaux Débats, 2013, 210 pages, Questions de communication, vol.27, no.1, 2015, pp.370-372.
- Bonniel, Jacques. « Pass culture : faire du neuf avec du vieux, les valeurs en moins ! », *Nectart*, vol.10, no.1, 2020, pp.112-119.
- Briones, Éric, et Nicolas André. « CHOC Z n° 7. Le choc influence », Éric Briones éd., *Le choc Z. La génération Z, une révolution pour le luxe, la mode et beauté*. Dunod, 2020, pp.78-87.
- Cavalier, Sébastien. « Le pass Culture, un nouvel outil au service des politiques culturelles, un bien public partagé », *L'ENA hors les murs*, vol.512, no.2, 2022, pp.55-57
- Dahan, Chantal. « Des musées tournés vers les jeunes », *Cahiers de l'action*, vol.38, no.1, 2013, pp.67-71.
- Dahan, Chantal. « Les adolescents et la culture », *Cahiers de l'action*, vol.38, no.1, 2013, pp.-20.
- de Singly, François. « 3. L'adonnaissant veut être reconnu comme "jeune" », *Les Adonnaissants*. Sous la direction de de Singly François. Armand Colin, 2006, pp.69-81.
- Détrez, Christine. « Le capital culturel ». 2005. Lien : <https://dpearea.files.wordpress.com/2014/01/le-capital-culturel.pdf>
- Devaux, Julian. « Les trois âges de socialisation des adolescents ruraux. Une analyse à partir des mobilités quotidiennes », *Agora débats/jeunesses*, vol.68, no.3, 2014, pp.25-39.
- Dubois, Anne. « Les adolescents au Studio 13/16 : étude du public de l'espace adolescent du Centre Pompidou. » HAL Open science. 2017, p.36.
- Dupin, Nathalie. « Chapitre 3. Quand les relations entre adolescents, en présence et en ligne, dérapent : des "embrouilles" au (cyber)harcèlement », Olivier Martin éd., *Les liens sociaux numériques*. Armand Colin, 2021, pp.73-93.
- Dupont, Sébastien. « 7. Les jeunes adultes et leurs parents face à l'entrée dans la vie : une nouvelle étape du cycle de vie familial ? », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp.153-169.
- Eloy, Florence. « 2. La musique comme support de sociabilité juvénile », *Enseigner la musique au collège. Cultures juvéniles et culture scolaire*, sous la direction de Eloy Florence. Presses Universitaires de France, 2015, pp.43-61.
- Galland Olivier. Un nouvel âge de la vie. In : *Revue française de sociologie*, 1990, 31-4. pp.544-549.
- Gravillon, Isabelle. « Pourquoi la question du genre agite-t-elle les adolescents ? », *L'école des parents*, no.3, 2022, pp.8-13.
- Jean-François Hersent, « Les pratiques culturelles adolescentes : France, début du troisième millénaire », *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2003, n°3, p.12-21.
- Kuhn, Antony, et Yves Moulin. « Le théâtre, un support pédagogique innovant pour développer le capital culturel des étudiants. Trois expérimentations menées au sein de l'IAE Nancy », *Projectics / Projéctica / Projectique*, vol.29, no.2, 2021, pp.109-119.
- Lombardo, Philippe, et Loup Wolff. « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », *Culture études*, vol.2, no.2, 2020, pp.1-92.
- Martin, Corinne. « Dominique Pasquier, Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité ». Paris, Éd. Autrement, coll. Mutations, 235, 2005, 184 p., *Questions de communication*, vol.8, no.2, 2005, pp.516-518
- Maunaye, Emmanuelle. « S'installer dans un logement. Les manières juvéniles de se loger aujourd'hui », *Agora débats/jeunesses*, vol.64, no.2, 2013, pp.77-89.
- Octobre, Sylvie. « Les contours des cultures jeunes de l'ère médiatique à l'ère numérique », *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, sous la direction d'Octobre Sylvie. Ministère de la Culture - DEPS, 2014, pp.63-107.
- Ollivier, Daniel, et Catherine Tanguy. « 2. Les jeunes, la culture et le numérique », *Génération Y & Z. Le grand défi intergénérationnel*, sous la direction de Ollivier Daniel, Tanguy Catherine. De Boeck Supérieur, 2017, pp.33-44.
- Pasquier, Dominique. « Introduction », *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, sous la direction de Pasquier Dominique. Autrement, 2005, pp.4-13.
- Pommepuy, Noël. « 6. Adolescence, crise familiale », Sébastien Dupont éd., *Le cycle de vie des familles contemporaines*. Érès, 2022, pp.131-152.
- Ramos, Elsa. *La chambre à l'adolescence à l'ère des écrans connectés*. Leroy Merlin Source, 2018, pp.48-49
- Reverdy, Catherine. « Les cultures adolescentes, pour grandir et s'affirmer », Dossier de veille de l'IFE. Institut Français de l'Éducation. Avril 2026.

Articles de presse :

- Article Le Monde, 2016 : <https://www.lemonde.fr/blog/fredericjoignot/2016/08/30/comment-les-algorithmes-nous-enferment-dans-une-bulle-intellectuelle/>
- Article Mixte Magazine, 2022 : <https://www.mixtemagazine.com/article/le-syndrome-lisa-simpson-ou-comment-la-pop-culture-sest-prise-de-passion-pour-les-ados-engage-e-s/>
- Article Libération, 2022 : https://www.liberation.fr/societe/familles/cyberharcèlement-60-des-jeunes-ont-deja-ete-victimes-de-ce-fleau-selon-un-sondage-20221108_TTF52PIJKRCWLA54CVL7MBKF2Q/
- Article L'Étudiant, 2022 : <https://www.letudiant.fr/lifestyle/quel-bilan-un-an-apres-la-generalisation-du-pass-culture.html#:~:text=1.800.000%20jeunes%20se%20sont,de%2015%20%C3%A0%2017%20ans.>
- Article Kaizen Magazine, 2022 : <https://kaizen-magazine.com/article/quete-de-sens-et-dautonomie-je-voulais-etre-moi-meme-sans-avoir-de-comptes-a-rendre/>
- Podcast France Culture, 2019 : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-theorie/le-pass-culture-autopsie-d-une-fausse-bonne-idee-6456495>





Retrouvez
toutes les études sur

**www.
millenaire3.
com**

Métropole de Lyon
Direction de la prospective
et du dialogue public
20 rue du Lac
CS 33569 - 69505 Lyon Cedex 03