



Secrétariat général
Délégation
au développement
et aux affaires
internationales
Département
des études,
de la prospective
et des statistiques

182, rue Saint-Honoré, 75033 Paris cedex 01
☎ 01 40 15 79 13 – 📠 01 40 15 79 99

culture prospective

TRANSMISSION ET LÉGITIMATION

Téléchargeable sur le site <http://www.culture.gouv.fr/deps> 2009-1

Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?

Cultural practices amongst the young and transmitting institutions: a clash of cultures?

Sylvie Octobre*

Avant-propos

D'abord technologique, la révolution numérique a bouleversé les usages et modes de consommation culturels, particulièrement auprès des jeunes générations, nées dans un univers où l'accès à l'information, au savoir et à la culture est numérique. Baptisées, dans le monde anglo-saxon, les digital natives, ces jeunes générations présentent un visage assez différent de leurs aînées dans leur rapport au champ culturel. D'une part, elles ont bénéficié de la généralisation de l'accès à la culture, notamment par l'intermédiaire de l'institution scolaire, ainsi que de la généralisation des équipements multimédias et technologiques. D'autre part, les technologies tendent à modifier la place attribuée pratiquement et symboliquement aux pratiques culturelles traditionnelles (lecture, fréquentation des équipements culturels) et font ainsi évoluer le périmètre du champ culturel, dans le sens d'une plus grande porosité. Les mutations des modes de consommation – consommation à la demande, convergence des usages sur un même support qui facilite un temps multitâche, développement de l'éclectisme, de la curiosité et de la consommation culturelles – engendrent dans les jeunes générations une redéfinition de la labellisation au détriment de l'institution et au profit de l'individu et des réseaux. Les instances de transmission culturelle que sont l'école et les équipements culturels sont donc confrontées à des bouleversements affectant les fondements de leur action : conception du temps, des objets culturels, du lien entre savoir et culture et de ses médiateurs. Elles sont appelées à revisiter leur modèle de médiation pour l'adapter aux jeunes générations, afin de favoriser l'émergence d'une culture de demain et pour permettre la transmission d'un patrimoine culturel, lui-même en voie de redéfinition.

Philippe Chantepie

La révolution numérique provoque une évolution des pratiques et consommations, mais également des représentations et positions symboliques des objets culturels dans les jeunes générations. La deuxième massification scolaire, de même que la généralisation de l'accès aux consommations culturelles, ont par ailleurs progressivement engendré une mutation des échelles de légitimité, une porosité croissante du lien entre culture et savoir et une mutation des liens entre capitaux culturel et scolaire. Comprendre ces évolutions permet non seulement d'appréhender les modes de consommation liés au numérique, mais également les modifications intervenues dans les rapports aux pratiques préexistantes (audiovisuelles ou savantes, comme la lecture par exemple) ainsi que celles qui affectent le lien aux institutions (école, équipements culturels), et dès lors, doit permettre d'interroger le rôle et les missions des institutions dans la transmission des pratiques culturelles.

LES DIGITAL NATIVES¹ ET LA CULTURE

Les jeunes générations (les 10-24 ans) sont nées dans un monde dominé par les médias : ils ont grandi avec les technologies de l'information et de la communication apparues dans les années 1980. L'expression « nouvelles technologies » n'a pas de sens pour eux puisqu'ils se sont approprié en même temps tous les objets médiatiques – de l'ancien téléviseur au nouvel ordinateur –, tous les usages – de l'ancienne bureautique aux nouvelles messageries et outils de création (PAO, mixage, montage). Ils sont, selon le terme de Marc Prensky, des *digital natives*, dont l'aisance face aux technologies de

* Chargée d'études au DEPS.

1. Marc PRENSKY, *Digital natives, digital immigrants*, 2001, www.marcprensky.com

Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?

Cultural practices amongst the young and transmitting institutions: a clash of cultures ?

Sylvie Octobre

Éditeur : Département des études, de la prospective et des statistiques
Lieu d'édition : Paris
Année d'édition : 2009
Date de mise en ligne : 21 septembre 2015
Collection : Culture prospective
ISBN électronique : 9782111398108



<http://books.openedition.org>

Édition imprimée

Date de publication : 30 janvier 2009

Référence électronique

OCTOBRE, Sylvie. *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?* Nouvelle édition [en ligne]. Paris : Département des études, de la prospective et des statistiques, 2009 (généré le 25 avril 2019). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/deps/392>>. ISBN : 9782111398108.

© Département des études, de la prospective et des statistiques, 2009
Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 3.0 non transposé - CC BY-NC 3.0

Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?

Sylvie Octobre*

Cultural practices amongst the young and transmitting institutions: a clash of cultures?

Avant-propos

D'abord technologique, la révolution numérique a bouleversé les usages et modes de consommation culturels, particulièrement auprès des jeunes générations, nées dans un univers où l'accès à l'information, au savoir et à la culture est numérique. Baptisées, dans le monde anglo-saxon, les digital natives, ces jeunes générations présentent un visage assez différent de leurs aînées dans leur rapport au champ culturel. D'une part, elles ont bénéficié de la généralisation de l'accès à la culture, notamment par l'intermédiaire de l'institution scolaire, ainsi que de la généralisation des équipements multimédias et technologiques. D'autre part, les technologies tendent à modifier la place attribuée pratiquement et symboliquement aux pratiques culturelles traditionnelles (lecture, fréquentation des équipements culturels) et font ainsi évoluer le périmètre du champ culturel, dans le sens d'une plus grande porosité. Les mutations des modes de consommation – consommation à la demande, convergence des usages sur un même support qui facilite un temps multitâche, développement de l'éclectisme, de la curiosité et de la consommation culturelles – engendrent dans les jeunes générations une redéfinition de la labellisation au détriment de l'institution et au profit de l'individu et des réseaux. Les instances de transmission culturelle que sont l'école et les équipements culturels sont donc confrontées à des bouleversements affectant les fondements de leur action : conception du temps, des objets culturels, du lien entre savoir et culture et de ses médiateurs. Elles sont appelées à revisiter leur modèle de médiation pour l'adapter aux jeunes générations, afin de favoriser l'émergence d'une culture de demain et pour permettre la transmission d'un patrimoine culturel, lui-même en voie de redéfinition.

Philippe Chantepie

La révolution numérique provoque une évolution des pratiques et consommations, mais également des représentations et positions symboliques des objets culturels dans les jeunes générations. La deuxième massification scolaire, de même que la généralisation de l'accès aux consommations culturelles, ont par ailleurs progressivement engendré une mutation des échelles de légitimité, une porosité croissante du lien entre culture et savoir et une mutation des liens entre capitaux culturel et scolaire. Comprendre ces évolutions permet non seulement d'appréhender les modes de consommation liés au numérique, mais également les modifications intervenues dans les rapports aux pratiques préexistantes (audiovisuelles ou savantes, comme la lecture par exemple) ainsi que celles qui affectent le lien aux institutions (école, équipements culturels), et dès lors, doit permettre d'interroger le rôle et les missions des institutions dans la transmission des pratiques culturelles.

LES DIGITAL NATIVES¹ ET LA CULTURE

Les jeunes générations (les 10-24 ans) sont nées dans un monde dominé par les médias : ils ont grandi avec les technologies de l'information et de la communication apparues dans les années 1980. L'expression « nouvelles technologies » n'a pas de sens pour eux puisqu'ils se sont approprié en même temps tous les objets médiatiques – de l'ancien téléviseur au nouvel ordinateur –, tous les usages – de l'ancienne bureautique aux nouvelles messageries et outils de création (PAO, mixage, montage). Ils sont, selon le terme de Marc Prensky, des *digital natives*, dont l'aisance face aux technologies de

* Chargée d'études au DEPS.

1. Marc PRENSKY, *Digital natives, digital immigrants*, 2001, www.marcprensky.com

l'information et de la communication les distingue des *digital immigrants*, contraints à un perpétuel effort d'adaptation.

Une prééminence des technologies de l'information et de la communication (Tic)...

Les *digital natives* forment donc une part importante des publics des technologies². L'observation de leurs usages fait apparaître plusieurs caractéristiques³ :

- un fort niveau de connexion : plus de 80 % des 13-24 ans déclarent s'être connectés au web au cours du mois précédent l'enquête, tous lieux confondus (soit 34 points de plus que la moyenne des internautes) ; les 15-25 ans passent en moyenne près de 13 heures par semaine sur l'internet ;
- une forte assiduité : dans toutes les tranches d'âge jeunes, les assidus sont en effet les plus nombreux et la grande majorité des jeunes est connectée quotidiennement. Leur part est même légèrement supérieure à celle de l'ensemble de la population d'internaute chez les 18-24 ans (65 %), les adolescents étant un peu moins assidus que leurs aînés (58 %) ;
- des usages tournés vers la communication : les jeunes recourent plus souvent que la moyenne à la messagerie instantanée (63 % des 13-17 ans déclarent l'avoir utilisée au cours du dernier mois contre 41 % des internautes) et sont particulièrement amateurs de blogs : la consultation des blogs qui est de 42 points plus élevée chez les 13-17 ans que chez l'ensemble des internautes (70 % contre 28 %). L'enquête Tic 2005 de l'Insee révèle que l'usage communicationnel est celui qui manquerait le plus aux 15-24 ans s'ils étaient privés de connexion à l'internet ;
- et vers certains loisirs : les jeunes se distinguent notamment par leur consommation de jeux en réseaux, par une forte activité de téléchargement de musique, et par l'usage des outils de création et de manipulation de texte, de son et d'image (création de blogs, de musique, etc.).

... non exclusive des autres pratiques et consommations culturelles

La prééminence des technologies de l'information dans les jeunes générations ne signifie pas que celles-ci sont coupées du reste des pratiques et consommations

culturelles : pour l'ensemble des loisirs culturels, les jeunes générations figurent parmi les plus consommateurs, preuve d'une indéniable massification culturelle, et l'on observe que le niveau d'investissement dans les pratiques traditionnelles est directement corrélé à l'investissement dans les pratiques numériques (voir tableau 1).

Les jeunes sont ainsi de forts consommateurs de médias. La télévision continue de prendre une place importante dans leur quotidien⁴ : elle demeure le principal média d'information de cette génération sur les sujets qui la préoccupent : l'emploi, l'environnement, le terrorisme... C'est particulièrement vrai pour les adolescents. 53 % d'entre eux indiquent que la télévision est le média qu'ils privilégient pour s'informer, contre 41 % des 18-24 ans. Ils sont également amateurs de radio, d'autant que l'offre radiophonique a su proposer des formats qui correspondent au « moment radiophonique adolescent⁵ », tout en étant de forts consommateurs de musique enregistrée, qui apparaît comme une consommation intergénérationnelle⁶. Cette consommation médiatique s'accompagne de l'obtention d'une autonomie large – tant en termes de choix de contenus que de moments et de situations de consommation – rendue possible par la détention précoce et massive d'équipements en propre qui viennent renforcer la culture de la chambre. Les consommations médiatiques sont ainsi fortement individualisées, sans pour autant devenir autarciques, puisqu'elles se font également en famille ou entre amis. Si la concurrence existe entre nouvelles technologies et anciennes pratiques en termes d'occupation du temps de loisirs, les perdants sont probablement les médias traditionnels (notamment la télévision), encore faut-il préciser qu'on ne parle ici que des supports (télévision, radio) et non des contenus, puisque bien des contenus télévisuels ou radiophoniques sont disponibles sur le net et consommés par ce biais.

Les jeunes sont plus connaisseurs des équipements culturels que leurs aînés ne l'étaient au même âge : les efforts conjugués, d'une part des familles qui restent le premier lieu de sensibilisation, et d'autre part des institutions, notamment par les collaborations entre école et culture, ont favorisé une amélioration du niveau de diffusion de la fréquentation des équipements culturels, en particulier les musées et les théâtres. La fréquentation des cinémas est précocement répandue et reste le support d'une revendication d'autonomie de choix de conte-

2. Au total, comme le signale Olivier Donnat, on distingue trois générations dans leur rapport aux nouvelles technologies. « Celle des moins de 25 ans qui se sont massivement emparés de ce nouveau moyen de distraction, de communication et d'accès à l'information apparu alors qu'ils n'avaient pas encore atteint l'âge adulte ; celle des 25-55 ans qui l'ont aussi assez largement intégré dans leur univers de loisir, d'autant plus facilement que beaucoup d'entre eux avaient eu l'occasion de le découvrir dans le cadre professionnel ou par l'intermédiaire de leurs enfants ; celle enfin des retraités qui sont restés assez largement à l'écart du processus d'équipement » (Olivier DONNAT, *Pratiques culturelles et usages de l'internet*, Paris, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, coll. « Culture études », 2007-3).

3. Les données sont extraites du *Journal du Net* (www.journaldunet.com) et des enquêtes de Médiamétrie (www.mediametrie.fr) fin 2008.

4. Contrairement à une idée répandue, ce ne sont pas les jeunes qui passent le plus de temps devant le petit écran, mais les plus âgés (plus de 65 ans). Le temps dédié à la télévision aurait même tendance à stagner voire à diminuer légèrement chez les jeunes au profit d'autres médias, les médias interactifs en premier lieu.

5. Hervé GLEVAREC, *Libre Antenne. La réception de la radio par les adolescents*, Paris, Armand-Colin/INA, 2005.

6. Yves JAUNEAU et Sylvie OCTOBRE, « Tels parents, tels enfants », *Revue française de sociologie*, 2008-49-4, octobre-décembre 2008.

Tableau 1 – Les digital natives et la culture

en %

Consomme ou pratique	10-14 ans*	15-19 ans**	20-24 ans**
Télévision (tous les jours)	83,0	82,0	83,0
Écoute de radio (tous les jours)	68,5	68,0	73,0
Écoute musicale (cd, cassettes, disques, radio, etc.) (tous les jours)	62,0	69,0	69,0
Lecture de livres (en lire)	88,0	71,0	80,0
Lecture de presse, de magazines (en lire)	87,0	96,0	93,0
Sport (en faire)	78,0	90,0	90,0
Pratique artistique amateur (en avoir une)	58,0	49,5	45,0
Fréquentation des bibliothèques (y être allé depuis la rentrée/au cours des 12 derniers mois)	40,5	38,0	32,0
Fréquentation des cinémas (y être allé depuis la rentrée/au cours des 12 derniers mois)	71,0	91,0	85,0
Fréquentation des lieux de patrimoine et/ou des lieux de spectacles (y être allé depuis la rentrée/au cours des 12 derniers mois)	45,5	70,0	72,0

* Source : enquête *les Loisirs culturels des 6-14 ans*, 2002, DEPS, Ministère de la Culture.
 ** Source : enquête *Participation à la vie culturelle et sportive*, 2003, Insee.

Source : *Culture prospective* (DEPS, Ministère de la Culture, 2009)

nus et de déplacement dès l'adolescence – le niveau de pénétration maximum est atteint dès 15-19 ans.

Dernier indice de cette massification culturelle : le fort niveau de diffusion des pratiques artistiques amateurs. Les jeunes figurent ainsi parmi les populations les plus adeptes des pratiques artistiques amateurs : leur temps libre disponible, de même que les expérimentations identitaires, individuelles ou collectives fréquentes à leur âge, les portent à faire des aller-retour (prises et déprises amateurs) entre pratiques, musique en tête⁷. Là encore, l'irruption des techniques numériques a modifié le paysage en étendant le champ des pratiques culturelles amateurs : la photocomposition, le traitement du son et de l'image ont été largement facilités par les nouveaux logiciels diffusés auprès du grand public.

L'usage de l'internet apparaît donc globalement lié à un intérêt global pour la culture et la communication dans leurs formes technologiques comme traditionnelles.

Le cas de la lecture mérite qu'on s'y attarde. La lecture de livres, largement répandue chez les plus jeunes, baisse tendanciellement avec l'avancée en âge. Cette baisse n'est pas seulement imputable à un effet de distanciation face aux injonctions scolaires et/ou familiales, même si celui-ci est avéré, mais elle participe également d'un phénomène générationnel attesté par des analyses prospectives⁸. Les générations successives sont de moins en moins lectrices de livres, alors que d'autres formes de lecture s'y substituent, modifiant le modèle implicite qui a été celui de la lecture linéaire, littéraire. Les formes de la lecture se modifient : dans les jeunes générations,

la lecture de magazines et de presse se substitue à celle de livres, et l'on a bien du mal à prendre en compte l'ampleur croissante des lectures sur écran. Que l'on songe que les moteurs de recherche, premiers outils utilisés sur l'internet, ont remplacé dans bien des cas la consultation des encyclopédies et ouvrages thématiques, et l'on aura une idée des basculements à l'œuvre. Cette baisse est également imputable à la diminution des forts lecteurs de livre et à l'enrayement des phénomènes de reproduction culturelle en matière de lecture : les franges de la population qui, jusqu'alors, produisaient les forts lecteurs (catégories supérieures diplômées) n'en produisent plus de manière si évidente.

Ce que les technologies font à la culture

Les technologies bouleversent les agendas culturels individuels, mais elles modifient également plus profondément le rapport à l'ensemble de la sphère culturelle, et ce de trois manières.

Elles mettent en place un nouveau rapport au temps : cette évolution se fait d'abord avec les techniques numériques, notamment *via* la consommation à la demande (VàD, *podcasting*, téléchargement, *streaming*), la convergence des usages – sur le même écran d'ordinateur, on peut discuter, regarder un film, surfer sur le net, et passer quasi immédiatement de l'une à l'autre de ces activités – ou encore la multi-activité – il n'est pas rare qu'un adolescent écoute de la musique, en « chatant »

7. Sylvie OCTOBRE, *les Loisirs culturels des 6-14 ans*, Paris, DEPS/La Documentation française, 2004.

8. Olivier DONNAT et Florence LÉVY, *Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques*, Paris, DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, coll. « Culture prospective », 2007-3.

sur son ordinateur tout en téléphonant (la plupart des jeunes utilisent plusieurs médias en même temps, notamment chez les adolescents). Ces nouveaux modes de consommation multitâches abolissent une partie des contraintes temporelles liées notamment aux diffuseurs (grilles des chaînes télévisées ou des bandes radiophoniques), favorisent une individuation, une démultiplication et une déprogrammation des temps consacrés à la culture chez les jeunes, qui s'oppose à la vision d'un temps homogène, linéaire et organisé par l'offre. Ainsi le temps à usage individualisé peut-il également être morcelé.

Cette mutation du rapport au temps est indissociable d'une mutation des rapports aux objets culturels : en accroissant considérablement le nombre de produits culturels accessibles et en démultipliant les modes de consommation, la révolution numérique accélère le développement de l'éclectisme⁹ ou de l'omnivore¹⁰, tendance à l'œuvre depuis la fin du xx^e siècle. D'autant qu'à l'accroissement numérique de l'offre s'ajoute une hybridation marquée, qui se traduit par des effets de transfert d'un support à l'autre, un chaînage culturel. Les exemples sont nombreux : adaptations multimédias de films (*Arthur et les Minimoys*), dérivés littéraires ultérieurs (fan fictions par exemple¹¹).

Le fonctionnement ouvert du numérique a par ailleurs profondément modifié les modes de production des contenus culturels mais également le système de labellisation : logiciels libres (qui reposent sur la collaboration entre concepteurs initiaux et utilisateurs), encyclopédie collaborative (de type Wikipédia), modifications par les joueurs des jeux auxquels ils s'adonnent (les *mods*), diffusion des contenus culturels autoproduits (du texte sur les blogs, de l'image et/ou du son sur MySpace ou YouTube, etc.), toute la chaîne de labellisation est redéfinie : de l'auteur (qui ressemble à l'ancien amateur) à l'œuvre en passant par les médiateurs des œuvres (les *webmaster*, éditorialistes du net remplacent parfois les professionnels de la médiation culturelle). Cette mutation affecte les objets numériques tout comme l'ensemble des pratiques : en accroissant le périmètre du culturel, elle rend les contours des catégories savantes et populaires plus flous et les moyens de la définition de leurs champs plus incertains.

Ceci n'est pas non plus sans lien avec le fonctionnement en réseau ou en communauté qui prévaut dans les jeunes générations, et avec l'accroissement de la force

sociale et identitaire de ces réseaux. L'outil technologique a ainsi favorisé l'émergence de nouvelles représentations qui concernent le statut même des relations synchrones ou a-synchrones, en parallèle dans le monde réel et dans le monde virtuel ou pas. La relation prise comme valeur en soi, voire comme alibi des consommations, devient un élément important de la construction de repères et de marqueurs identitaires qui fonctionnent à la fois comme élément de rattachement et de différenciation. Ces évolutions accréditent plus largement l'hypothèse de la force des liens faibles¹² (et de l'affaiblissement des assignations statutaires : être fille ou fils de... compte moins qu'être en relation avec¹³). Les critères d'appartenance ne sont donc pas seulement socio-démographiques – avoir tel âge, être de telle région, être dans telle classe – mais aussi relationnels et fondés sur la détention de compétences ou de caractéristiques individuelles.

DES LIGNES DE FRACTURE INTRA-GÉNÉRATIONNELLES

Ces mutations, largement partagées par les jeunes, accréditent l'hypothèse d'une forme d'homogénéisation des rapports des jeunes à la culture, voire d'une « tyrannie de la majorité¹⁴ ». Pourtant, la simple observation des cultures jeunes montre qu'il existe une pluralité de goûts, de système de reconnaissance et de sous-groupes (de sous-cultures ?) : l'expression *digital natives* ne doit pas faire croire qu'elle décrit l'ensemble des jeunes générations, mais plutôt un terreau commun, dont ils sont tous, plus ou moins imprégnés. L'irruption des technologies n'a pas aboli l'existence d'exclus des loisirs culturels : ils représentent environ 10 % de la population jeune¹⁵. Car des lignes de fracture intra-générationnelle perdurent.

Les âges de la jeunesse

Les jeunes n'ont pas un comportement homogène face aux technologies (un jeune sur dix reste exclu de la massification culturelle) et la jeunesse n'est pas une position univoque mais rassemble des âges différents, aux aptitudes, usages et compétences variables. Ainsi les plus jeunes sont-ils toujours les plus technophiles¹⁶ : les adolescents sont particulièrement tournés vers les usages communicationnels et ludiques, ils sont les plus connectés (82 %, suivis de près par les 18-24 ans, un taux qui chute après 25 ans à 59 %), et sont les plus utilisateurs

9. Olivier DONNAT, *les Français face à la culture : de l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, 1994.

10. Richard PETERSON et Robert KERN, "Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore", *American Sociological Review*, n° 61, 55, p. 900-907, 1996.

11. Stéphane FRANÇOIS, « Les fan fictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Agora*, n° 46, p. 58-69, 2007.

12. Marc GRANOVETTER, "The strength of weak ties", *American Journal of Sociology*, vol. LXXVIII, p. 1360-1380, 1973.

13. François DE SINGLY, *les Adonaissants*, Paris, Armand-Colin, 2006.

14. Dominique PASQUIER, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement, 2004.

15. Ce chiffre est relativement stable dans les enquêtes portant sur les pratiques culturelles (enquêtes *Pratiques culturelles des Français. Participation à la vie culturelle et sportive*, et *Loisirs des 6-14 ans*).

16. On parle bien ici de technophilie d'usage, qui n'a pas forcément à voir avec une compréhension des fonctionnements technologiques eux-mêmes : programmation, structure de réseaux, etc.

de la messagerie instantanée (plutôt que le courriel) et des blogs (dont ils sont les principaux créateurs et lecteurs : fin 2005, un tiers des 13-17 ans disposait d'un blog, contre 14 % chez les 18-24 ans et 5 % chez les 25-34 ans¹⁷). Les jeunes adultes privilégient pour leur part les consommations de loisirs : le téléchargement de musique (+ 16 points par rapport à la moyenne) et la consultation des vidéos en *streaming* (+ 14 points).

Les fractures sociales

Les fractures sociales perdurent : si les enfants d'ouvriers qualifiés sont plus équipés en ordinateur personnel – probablement le seul ordinateur de la famille – que les enfants de cadres, ils en font un usage moins fréquent et surtout moins varié, faute de trouver à leur domicile les interlocuteurs compétents aptes à une transmission des savoirs et savoir-faire¹⁸. De manière générale, l'entrée en culture des enfants de cadres est toujours plus massive (ces enfants sont plus consommateurs de toutes les formes de culture, légitime ou médiatique, à l'exception de la télévision) même si les écarts entre ouvriers et cadres se résorbent tendanciellement de la génération des parents à celle des enfants¹⁹ (tableau 2) sous l'effet d'un triple phénomène : la démocratisation de l'accès à certaines pratiques (pratiques amateurs et fréquentation des équipements culturels), la diffusion généralisée d'une culture médiatique (souvent dite populaire) et la tendance à la désaffection des catégories favorisées à l'égard de certaines pratiques légitimes (lecture notamment).

Culture de fille, culture de garçon

À ces clivages sociaux classiques s'ajoute un clivage nouveau (ou en renouveau) : celui lié au genre²⁰. Culture de filles et culture de garçons s'opposent en termes de choix d'objets culturels (les garçons étant mieux dotés en jeux vidéo et les filles en matériel audio) mais surtout en termes de consommation ou de pratique : les filles sont plus impliquées dans les consommations culturelles, notamment les plus savantes (pratiques amateurs, fréquentation des bibliothèques). Cette observation prolonge et accentue les tendances à la féminisation des pratiques culturelles relevées chez les adultes²¹ et accrédite l'hypothèse d'un maintien des pratiques savantes, tendanciellement en baisse de génération en génération²², grâce aux publics féminins. Ainsi la lecture est-elle une activité en baisse dans les jeunes générations, baisse à laquelle les filles résistent mieux que

les garçons. Cet accroissement de l'écart entre filles et garçons, lui-même variable selon l'origine sociale, fait question dans le champ culturel puisqu'à terme il modifie l'offre elle-même : on le voit déjà nettement dans le secteur de la presse et de l'édition, avec l'apparition de supports et de contenus explicitement destinés aux lectrices. Ce trait ne concerne pas uniquement les pratiques savantes. Il en va de même en matière de jeux vidéo : présentés à leur création comme un univers de mixité, ils sont assez rapidement devenus un univers masculin (tant par le sexe des joueurs que par les choix des jeux). Les frémissements récents – succès de la DS rose, de la Wii – vont-ils battre en brèche ce caractère sexué ?

La notion de *digital natives* recouvre donc des réalités à géométrie fort variable, entre jeunes d'âge, d'origine sociale et de sexe différents, le poids de chacune de ces variables se combinant pour composer des rapports à la culture formant un *continuum* de situations allant des plus impliqués et éclectiques aux exclus, en passant par des mono-passionnés d'une consommation ou d'une activité. Les jeunes générations présentent d'ailleurs probablement un plus large spectre de rapports à la culture que leurs aînées, celle-ci entrant dans un dispositif de représentation de soi tout à fait central chez elles.

MUTATION DE LA TRANSMISSION ET RÔLE DES INSTITUTIONS

Les loisirs technologiques ont contribué à diffuser, dans l'ensemble des univers culturels des jeunes générations, des traits qui interrogent les mécanismes traditionnels de transmission et les institutions qui en sont les instruments. Ces interrogations signifient-elles une remise en question radicale de la transmission, ou bien plutôt une série de déplacements, au sein desquels il faudrait distinguer ce qui relève des mécanismes de transmission, des statuts des transmetteurs et des contenus transmis ?

La polysémie du terme même de transmission fonde des diagnostics contrastés, voire opposés, réactivant parfois le vocabulaire de la crise. La transmission n'est pas la reproduction à l'identique de comportements d'une génération à une autre (sinon, la culture ne pourrait être vivante). Elle suppose un processus de réappropriation, une action des héritiers qui est toujours également une transformation : cette transformation peut se matérialiser par un déplacement des contenus consommés, des

17. Le taux de connexion élevé des jeunes à l'internet est dû en grande partie à la forte progression du taux d'équipement de cette population en micro-ordinateur. Une évolution surtout perceptible parmi les tranches d'âges susceptibles de rentrer dans la vie active. En l'espace de quatre ans, le taux d'équipement en micro-ordinateur des 18-24 ans a gagné 17 points, et celui des 25-34 ans, 18 points, contre 9 points pour les 13-17 ans. Une évolution qui confirme le potentiel de progression de l'équipement en ordinateurs et en connexions internet à domicile.

18. Sylvie OCTOBRE, « Les loisirs culturels des 6-14 ans », *Développement culturel*, n° 144, mars 2004.

19. Yves JAUNEAU et Sylvie OCTOBRE, « Tels parents, tels enfants », art. cité.

20. Sylvie OCTOBRE, « La construction intra-familiale des différenciations de "genre" à travers les loisirs culturels », *Agora*, n° 47, 2008 ; « La fabrique sexuée des goûts culturels. Construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles », *Développement culturel*, n° 150, décembre 2005.

21. Olivier DONNAT, « La féminisation des pratiques culturelles », *Développement culturel*, n° 147, 2005.

22. Olivier DONNAT, Florence LÉVY, *Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques*, op. cit.

Tableau 2 – Part des enfants et des parents ayant un niveau de pratique ou de consommation quotidienne

	Parents			Enfants		
	Cadres (en %)	Ouvriers (en %)	Odds ratio* Cadres/ouvriers	Cadres (en %)	Ouvriers (en %)	Odds ratio Cadres/ouvriers
Ordinateur	46	10	7,3	36	23	1,9
Activité artistique	14	3	5,0	22	22	1,0
Musique	91	78	2,8	80	79	1,1
Lecture	80	61	2,6	48	28	2,4
Sport	13	10	1,4	25	20	1,4
Jeux vidéo	3	5	0,7	36	33	1,1
Télévision	69	92	0,2	77	86	0,6

* **Odds ratio** : l'odds ratio mesure des rapports de chance, il compare les probabilités d'une situation dans deux cas, ici pour deux catégories sociales. La valeur de l'odds ratio permet de mesurer les différences entre deux situations, ici, une inégalité de pratique ou de consommation. Si l'odds ratio est de 1, cela signifie que les probabilités d'accès à la pratique des deux catégories sociales comparées sont semblables. Plus l'odds ratio s'éloigne de 1, plus les inégalités d'accès ou de consommation des deux populations sont importantes. Voir : « Sur l'origine, les bonnes raisons de l'usage et la fécondité de l'odds ratio », paru dans *Courrier des statistiques*, n° 121-122, mai-décembre 2007 : http://www.insee.fr/fr/themes/document.asp?reg_id=0&id=2154

Note de lecture : Dans la génération des parents, 46 % des cadres et 10 % des ouvriers ont une pratique quotidienne de l'ordinateur. Le rapport de chance entre cadres et ouvriers est de 7,3 en matière de pratique informatique, ce qui signifie que les cadres ont 7,3 fois plus de chances que les ouvriers d'avoir une pratique quotidienne de l'ordinateur.

Dans la génération des enfants, le rapport de chance entre enfants de cadres et enfants d'ouvriers n'est plus que de 1,9. Les comportements des enfants des deux catégories sociales en matière d'ordinateur sont donc plus semblables que ne le sont les comportements de leurs parents.

Si l'on observe l'ensemble des pratiques et consommations figurant dans le tableau 2, il semble que la tendance à l'homogénéisation des comportements de la génération des parents à celle des enfants soit générale : les rapports de chance diminuent de la génération des parents à celle des enfants et tendent vers 1, à l'exception notable de la lecture (voir *infra* sur ce point).

Champ : enfants de 10 à 14 ans et leurs parents.

Source : Enquête *les Loisirs culturels des 6-14 ans*, 2002, DEPS, ministère de la Culture

modalités de consommation intégrant les innovations technologiques, etc.²³. Ainsi, les parents écouteront les Beatles sur un lecteur CD et les enfants Tokio Hotel sur un MP3, mais les deux générations partageront un fort attachement à la consommation de musique enregistrée.

Désinstitutionnalisation, désencadrement et individualisation

Les loisirs des jeunes générations sont caractérisés par une désinstitutionnalisation, un désencadrement relatif et une individualisation croissante. La privatisation croissante des loisirs culturels, illustrée par la place croissante dédiée à la culture de la chambre, s'accompagne d'une désinstitutionnalisation des loisirs, facilitée par les mutations des offres médiatiques et technologiques elles-mêmes : le *podcasting*, la *VàD*, le téléchargement contribuent à abolir les obligations de respect d'une grille de programmation. Nombre de loisirs culturels ne font pas appel aux équipements et/ou aux institutions à vocation culturelle : bien souvent même, ces institutions sont moins compétentes que les jeunes en matière technologique. Cette absence de compétence met à mal le statut d'autorité des institutions de transmission : l'école, de même que les équipements culturels, ne détiennent plus le monopole de l'accès aux œuvres, ni même le monopole de la définition d'une œuvre puisque les communautés d'intérêt thématique proposent des systèmes de labellisation et de production de légitimité qui concurrencent celles des institutions (comme les systèmes de notation pour les sites par

exemple). Puisque ces générations vivent sur un mode relationnel et non plus statutaire, l'argument de la position (sachant/apprenant) ne suffit plus à légitimer ni à fonder l'hégémonie du discours institutionnel.

Ce premier mouvement de désinstitutionnalisation est indissociable des mutations des conditions de vie des jeunes : urbanisation, mutations des formes de la famille, travail des mères, éloignement géographique des différentes générations d'une lignée ont concouru à provoquer un désencadrement tendanciel du temps libre des jeunes. Désencadrement qui est combattu dans certains milieux sociaux ou certains contextes familiaux par l'inflation du nombre des activités extra-scolaires, mais qui affecte globalement l'ensemble des classes d'âge jeunes. Dès lors que les jeunes disposent de temps libre désinstitutionnalisés et désencadrés, les parts laissées à l'autonomie, à la liberté de choix et d'expression augmentent, d'autant que celles-ci sont fortement soutenues par la disposition d'équipements médiatiques et multimédias permettant de développer la recherche d'un « individualisme expressif²⁴ ».

Les instances de transmission en crise ?

Ce cadre nouveau favorise l'émergence d'un discours sur la crise des institutions et les échecs de la transmission. Peut-être faut-il être moins catégorique et distinguer plus avant ce dont il s'agit : des mécanismes de transmission, des statuts des transmetteurs et des contenus transmis.

23. C'est également ce que Jacques Derrida souligne quand il affirme qu'hériter c'est relancer l'héritage.

24. Céline METTON, « Les usages de l'internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile », *Réseaux*, n° 123, vol. 22, 2004, p. 81-102.

Si l'on distingue les différents transmetteurs, les situations paraissent contrastées.

Du côté de la famille, moderne, individualiste, et plurimodale, les transmissions culturelles sont toujours efficaces, mais les objectifs des transmetteurs ont changé : les parents souhaitent laisser une large liberté aux héritiers, les identités culturelles sont co-construites dans des familles qui ressemblent à des agoras²⁵. La culture est donc négociée, partagée, mais rarement objet d'opposition générationnelle, comme cela a pu être le cas dans les générations précédentes (par exemple autour de la musique rock dans les années 1960-1970). Par ailleurs, les contenus transmis portent la marque des évolutions générationnelles : les parents d'aujourd'hui font découvrir les Beatles à leurs enfants plutôt que le répertoire classique, puisqu'eux-mêmes faisaient partie des générations de la diffusion de la culture médiatique. Modalités et contenus de la transmission familiale évoluent donc, sans que la transmission elle-même soit mise à mal. Il n'y a donc pas de rupture générationnelle, mais plutôt un *continuum* de situations de décalage vers les cultures dites populaires ou médiatiques²⁶, qui connaît des accélérations technologiques.

Du côté de l'école : les choses sont différentes. Ce que François Dubet appelle « la crise du programme institutionnel de l'école²⁷ » peut s'interpréter sur les trois registres : crise des mécanismes de la transmission, des statuts des transmetteurs et des contenus. Les mécanismes traditionnels de transmission sont concurrencés par l'irruption de nouveaux modes d'accès au savoir (wiki, moteurs de recherche, etc.) ; les sites, plateformes, forums et commentaires de blogs proposent désormais les contenus précédemment fournis par l'école. Si l'autorité traditionnelle de l'école est battue en brèche, ce n'est pas seulement parce qu'elle n'a plus le monopole du savoir ni même que le savoir ne semble plus être le passage obligé pour réussir sa vie, mais également parce que ses modes d'intervention semblent de moins en moins en phase avec les compétences et attentes des jeunes générations. Ceci incite à une véritable réflexion pédagogique sur les modes de transmission, qui ne se réduise pas à l'insertion de technologies mais englobe une réflexion sur les apprentissages²⁸. Si les aptitudes des jeunes générations sont bien celles décrites par William Winn, directeur du Learning Center de l'université de Washington²⁹ – cerveau hypertexte,

qui rebondit d'une idée à l'autre, aptitude au fonctionnement multitâches, approche intuitive de certains problèmes, désir d'interaction, etc. – celles-ci remettent en question les présupposés qui sont ceux de l'éducation cartésienne, silencieuse, linéaire et dissertative. Certains auteurs, notamment anglo-saxons, prônent ainsi l'utilisation pédagogique des schèmes des jeux vidéo dont les jeunes générations sont amatrices³⁰. Après une période où ont fleuri les analyses sur les risques intrinsèques ou extrinsèques des jeux vidéo, concurrencées à la marge par des propos angéliques et technicistes sur les aptitudes naturelles des jeunes générations à réenchanter le monde par l'intermédiaire des technologies, apparaît un autre discours, plus récent, probablement plus distancié, tentant d'analyser les réelles mutations à l'œuvre, avec toute la difficulté que constituent dans ce cas la distance générationnelle et la projection de tendances d'évolution fondées sur des avancées technologiques dont on a encore des difficultés à esquisser les contours³¹.

Du côté des institutions culturelles, les situations sont variables et dépendent largement de leur relation avec le champ scolaire. On assiste ainsi à un mouvement paradoxal dans le cas des musées : si le nombre de jeunes qui vont dans les musées augmente de génération en génération sous l'effet notamment des sorties scolaires, avec l'avancée en âge, leur désamour va croissant à l'égard de ces équipements qu'ils associent trop à l'école. La pédagogisation des activités culturelles sert certes leur démocratisation obligée puisque les élèves sont des publics captifs, mais rarement la construction durable d'un goût pour l'activité. Et l'on ne peut incriminer uniquement la crise d'adolescence (dont on ne trouve par ailleurs pas trace vis-à-vis d'autres pratiques) : peut-être faut-il alors réfléchir aux modalités concrètes des médiations proposées, repenser les différences entre savoir et culture et leur articulation, afin de fonder une médiation proprement culturelle. L'histoire de l'émergence de la médiation dans les musées indique bien le mouvement de balancier qui s'est opéré entre le temps de l'éducation (les années 1960 et la mise à disposition d'enseignants dans les musées), celui de l'interprétation (les années 1970 et l'importation d'influences canadiennes) et celui de la médiation (les années 1980 et le développement de formations *ad hoc*). La médiation est non seulement jeune, mais immature dans le champ professionnel : depuis les années 1980, elle a peiné à trouver sa place, statutairement autant qu'en termes de défi-

25. Yves JAUNEAU et Sylvie OCTOBRE, « Tels parents, tels enfants », art. cité.

26. En réalité, l'observation des répertoires de loisirs des générations adultes et jeunes montre que les médias ne sont en rien des loisirs populaires – typique des classes populaires – puisqu'ils sont largement partagés et constituent désormais un socle de loisirs commun. Des distinctions s'opèrent néanmoins selon les types de contenus consommés (les chaînes par exemple) et les temps de consommation (les classes populaires ayant tendance à regarder la télévision plus longtemps que les catégories supérieures par exemple) et ensuite, de manière très fine, par produit médiatique. Il est ainsi faux de dire que les séries télévisuelles sont un produit populaire puisque certaines trouvent leurs fans chez les cadres (*Desperate Housewives*, *24 heures chrono*, etc.).

27. François DUBET, *Le Déclin de l'institution*, Paris, Le Seuil, 2002.

28. Symposium *Évaluer les effets de l'éducation artistique et culturelle*, Paris, La Documentation française/Centre Georges-Pompidou, 2008 ; Marie-Claude BLAIS, Marcel GAUCHET et Dominique OTTAVI, *Conditions de l'éducation*, Paris, Stock, 2008.

29. *Le Monde de l'Éducation*, n° 368, avril 2008, p. 26.

30. <http://henryjenkins.org>

31. Voir par exemple Don TAPSCOTT, *Growing up Digital. The Rise of the net Generation*, New York, McGraw-Hill, 1997 ; «The Kids are alright», *The Economist*, 13 novembre 2008.

nition de formation, ou en termes de position fonctionnelle, entre les tenants du savoir scientifique (les conservateurs) et ceux du savoir éducatif (les enseignants³²).

La lecture et les institutions qui lui sont dédiées, les médiathèques, présentent un autre cas de figure : l'insertion de la littérature jeunesse dans les programmes scolaires n'a pas eu les effets escomptés sur l'appétence à lire. Pourtant, les médiathèques connaissent un succès réel qui s'explique par la conjonction de plusieurs phénomènes : la mutation de l'offre proposée, qui a intégré des produits numériques et des outils technologiques ; l'ouverture, la liberté d'accès et la gratuité (comme en témoigne le nombre croissant d'utilisateurs non inscrits) qui a autorisé des usages variés, du périscolaire (venir y faire ses devoirs) au plus littéraire (y emprunter des romans). Les médiathèques ont ainsi profité du mouvement de désinstitutionnalisation global du rapport des jeunes à la culture, malgré leur proximité avec le champ scolaire, parce qu'elles ont su mettre en place des médiations identifiées par les jeunes comme différentes des médiations scolaires (réflexion sur le travail collectif, voisinage des livres et des autres objets des industries culturelles – CD, DVD, etc. –, utilisation des Tic, etc.).

De même que la baisse de l'affiliation partisane ne signifie pas la fin du sentiment politique, les mutations contemporaines observables dans les rapports des jeunes générations à la culture ne doivent pas automatiquement faire craindre la mort de la transmission culturelle. De manière générale, les valeurs culturelles des parents et des enfants se sont rapprochées, notamment autour d'une médiatisation croissante de la culture, de la diffusion croissante des pratiques amateurs et de la fréquentation des équipements culturels – même si diffusion ne rime pas toujours avec adhésion. Que faut-il en conclure : que la culture se massifie ? qu'elle se banalise (ce qui serait un renversement pour le moins surprenant de la rhétorique de la « démocratisation³³ ») ? Le maintien des différences intergénérationnelles et surtout intragénérationnelles (voire leur creusement) devrait inciter à penser de manière ciblée les stratégies de publics, non seulement pour mieux former les publics de demain mais pour répondre aux publics d'aujourd'hui que sont les moins de 25 ans. Pour ce faire, les institutions culturelles sont incitées à refonder leurs missions (objectifs et moyens) dans un contexte d'accès aux contenus culturels profondément modifié. ■

32. Intervention de Marie-Clarté O'NEILL, « Médiateurs culturels entre l'institution muséale, le grand public et l'école », colloque *la Culture au cœur de l'enseignement : un vrai défi démocratique*, Culture et démocratie, Bruxelles, 17 novembre 2008 (actes à paraître). Un travail sur les configurations professionnelles de la médiation culturelle a récemment été confié par le DEPS à Armines (à paraître en 2010).

33. Olivier DONNAT, « Démocratisation de la culture : fin... et suite ? », dans J.-P. SAEZ (sous la dir. de), *Culture et société, un lien à recomposer*, Toulouse, Éditions de l'Attribut, 2008, p. 55-71.

RÉSUMÉ

Avec la révolution numérique, les usages culturels évoluent, particulièrement dans les générations des *digital natives*, jeunes familiers des technologies de l'information et de la communication. Pour autant, les nouveaux usages culturels des jeunes (10-24 ans) ne sont pas exclusifs : les pratiques artistiques amateurs, la fréquentation des équipements culturels et la consommation médiatique se maintiennent auprès des jeunes générations où l'usage de l'internet apparaît lié à un intérêt plus global pour la culture et l'information. Le genre, l'âge et l'appartenance à une catégorie socioprofessionnelle demeurent des variables significatives. C'est du côté des instances de transmission – la famille, l'école et les institutions culturelles – que les évolutions sont les plus notables : celles-ci interrogent les instances de transmission (famille, école, équipements culturels) à repenser leurs modes d'action, qu'il s'agisse de transmission familiale, du lien entre culture et savoir ou encore de médiation.

ABSTRACT

With the digital revolution, cultural practices are evolving, particularly amongst the generations of young people known as digital natives, i.e. those who are familiar with information and communications technologies. Nevertheless, new cultural practices amongst those aged 10-24 are not exclusive: amateur artistic practices, visits to cultural facilities and media consumption remain steady amongst those young generations whose internet usage appears to be linked to a more general interest in culture and information. Gender, age and social class remain significant variables. It is amongst the transmitting authorities, such as family, school and cultural institutions that changes are most significant: they force the transmitting authorities (e.g. family, school, cultural facilities, etc.) to rethink the way they function, whether in terms of family transmission, the link between culture and knowledge or even mediation.