

Les loisirs des jeunes à l'ère du numérique

Le rapport qu'a préparé la commission Tourisme, Sports, Loisirs du Conseil économique, social et environnemental régional d'Île-de-France, s'intéresse aux modifications intervenues dans la pratique des loisirs des jeunes de 15 à 25 ans, tranche d'âge la plus réceptive à la « révolution numérique ». L'utilisation massive des nouveaux médias et d'Internet a un fort impact sur les jeunes et bouleverse leurs modes de socialisation, leurs pratiques culturelles et de loisirs.

Face à la déferlante des nouvelles technologies, le CESER IDF a tenté, avec prudence et modestie, de comprendre la complexité des mécanismes de transformation actuellement à l'œuvre au sein de la jeunesse, et de proposer la mise en place d'un certain nombre d'outils et de moyens à la disposition des acteurs publics et des familles pour maîtriser et accompagner leur développement afin qu'elles soient le plus profitable possible aux jeunes.

L'Île-de-France, la région la plus jeune d'Europe

La jeunesse de l'Île-de-France en fait une région très impactée par les nouveaux usages du numérique. L'Île-de-France compte plus de 11,6 millions d'habitants. Les moins de vingt ans y sont au nombre de 3 millions (25% de la population - INSEE). Un habitant sur trois a moins de 25 ans. Au 1^{er} janvier 2006, l'IDF comptait 1,734 million de jeunes de 15 à 25 ans (855 000 garçons et 879 000 filles).

Jeunesse, loisirs et numérique : l'alchimie d'un nouveau monde

Nouvelle jeunesse : La jeunesse est devenue un groupe social à part entière, consacré par les médias, avec ses signes de reconnaissance et d'appartenance, ses systèmes de valeurs, ses pratiques culturelles à base de musique, de langage, de nouveaux médias de communication où le téléphone mobile et Internet occupent une place centrale. La culture des jeunes repose pour une bonne part sur les normes de l'apparence physique et sur la communication entre pairs où les nouvelles technologies (téléphone mobile, blogs...) jouent un rôle fondamental. Les technologies de l'information et de la communication (TIC), et en particulier Internet, constituent le nouveau vecteur de la modernité. L'arrivée du téléphone portable et d'Internet, en multipliant les modes de communication, est venue accroître la possibilité pour les jeunes de construire leur « petit monde » et d'acquérir une nouvelle "autonomie relationnelle" (Céline Metton, *Génération connectée*, 2007), non pas contre mais en parallèle à la famille.

Nouveaux temps libre : Le temps de loisir a progressé en moyenne quotidienne sur toute la population à partir de 15 ans passant de 3h28 avant 1974, à 4h31 en 1999 (Roger Sue, *L'essor des loisirs*, Futuribles).

Nouveaux équipements (CREDOC) :

- 74% des adultes disposent aujourd'hui d'un ordinateur à domicile contre 10% en 1989 ;
- Le taux d'équipement à Paris s'élève à 86% ;
- Les jeunes ont un taux d'équipement en ordinateur portable très supérieur à la moyenne ;
- En 2009, 82% des adultes sont équipés du téléphone mobile contre 5% en 1997 ;
- 33 millions d'internautes en France (60% de la population) ;
- 10 millions d'inscrit sur des comptes Facebook ;
- Entre 1 à 2 millions surfent sur leur mobile.

Le numérique au cœur de la vie des jeunes

Etre équipé pour ne pas être exclu : Les jeunes franciliens de 15/25 ans, sont les premiers natifs du numérique. Les nouveaux outils dont ils disposent sont le vecteur privilégié de leurs loisirs et de leur communication. Clés de lecture de leur univers et de leur vie quotidienne, ces nouveaux médias influent notablement sur leurs activités et leurs relations sociales et familiales.

75% des adolescents considèrent que « disposer d'Internet est important pour se sentir intégré dans notre société » (CREDOC). Idéalisant souvent ces outils, ils ont adopté de nouvelles manières d'échanger, de partager et de communiquer (pp. 18 à 20 du rapport).

Les jeunes consacrent ainsi de plus en plus leur temps libre aux écrans d'ordinateurs et aux claviers des téléphones portables au détriment d'autres activités. Mais, la vie sociale ne disparaît pas, elle s'organise différemment. Le « flash mob », phénomène essentiellement urbain, permet par le biais d'Internet le regroupement éphémère mais bien réel de personnes qui ne se connaissent pas.

Culture, lecture, sports et numérique : Dire que l'usage massif des TIC remettrait en cause les pratiques culturelles plus traditionnelles est une idée reçue. Les jeunes générations figurent parmi les plus consommateurs des loisirs culturels.

Culture : Les jeunes sont des adeptes de la lecture, de la musique, du cinéma et des concerts. Dans nombre d'activités culturelles, ils sont au-dessus de la pratique moyenne. Le niveau d'investissement dans les pratiques traditionnelles augmente même avec l'usage numérique. Les loisirs comme les sorties avec les amis augmentent avec le nombre d'heures passées sur Internet. Le renforcement de la collaboration entre l'Éducation nationale et les institutions culturelles a permis d'augmenter la fréquentation par les jeunes des musées et des théâtres. Mais cette « démocratisation scolaire » n'assure pas pour autant avec l'avancée dans l'âge la construction durable d'un goût pour ces activités souvent associées à l'école. Si 31% des jeunes pratiquent peu ou pas d'activités culturelles c'est selon eux, principalement par manque de temps (étudiants) et parce que cela revient trop cher (étudiants, jeunes en recherche d'emploi).

Lecture : Alors que d'aucuns auraient tendance à accuser les jeux vidéo de détourner du livre, 47 % des forts utilisateurs de jeux vidéo sont en fait de gros lecteurs de livres, contre seulement 42 % des petits utilisateurs.

Sport : Une enquête menée pour le compte du CESER IDF et des trois rectorats d'Île-de-France par la société MV2 Conseil, en mai 2010, montrait que les 15-19 ans « surfant », « chattant » et « jouant » en ligne étaient les mêmes qui pratiquent le plus le sport (éducation physique obligatoire au lycée). Plus de 50 % des jeunes de 15/29 ans disent pratiquer une activité sportive.

Une éducation à parfaire, un accompagnement à renforcer

Même si les mondes virtuels peuvent être des lieux de transgression nécessaire au bon fonctionnement de la société, il ne faut pas oublier que « Tout montrer en croyant tout révéler, alors que, quand tout est montré, il n'y a plus rien à penser » disait Ph. Meirieu. Assoiffés de curiosité bien naturelle, les plus jeunes se retrouvent abandonnés face à l'exhibition sans limite de l'humanité.

- Le CESER estime indispensable une véritable éducation aux nouveaux médias ;
- La formation des enseignants doit être réorientée pour responsabiliser les jeunes dans leur usage de ces nouveaux outils : acquisition de méthodes de recherche, accompagnement des jeunes à repérer les sources fiables, mise en place des méthodes pédagogiques renouvelées éveillant l'esprit critique et le discernement face à la souveraineté de l'instantané mettant le meilleur au même niveau que le médiocre, prévention des risques pour l'audition, préservation de la vie privée, etc.
- Le B2i qui sanctionne les collégiens à un niveau de maîtrise des outils informatiques, devrait être réorienté dans ce sens, sur une utilisation raisonnée de ces outils.

Face au décalage entre l'extrême rapidité de la révolution numérique et le temps nécessaire aux évolutions des pratiques en classe, les pouvoirs publics ont un rôle à jouer aux côtés des familles.

*« Les Loisirs des jeunes franciliens de 15 à 25 ans à l'ère numérique », rapport présenté par **Frédéric Lefret** au nom de la commission du Tourisme, des Sports et des Loisirs, présidée par **René Bertail**, le 3 février 2011*

Conseil économique, social et environnemental régional d'Île-de-France

Jean Tilloy, Service de presse : 01 53 85 66 18 - 06 63 12 85 10 - jean.tilloy@iledefrance.fr

29, rue Barbet-de-Jouy 75007 Paris - Fax : 01 53 85 71 20 - Site : www.cesr-iledefrance.fr