

LES LOISIRS CULTURELS DES ETUDIANTS ALGERIENS :
VERS UNE INDIVIDUALISATION ET
DESINSTITUTIONALISATION DES FORMES DE
DIVERTISSEMENT ?

The Cultural Leisure of Algerian Students: Towards Individualized
and Deinstitutionalized Forms of Entertainment?



Souhila IDRIS

Université de Bejaia (Algérie)

souhila.idris@univ-bejaia.com

Date de soumission: 03/02/2024 date d'acceptation: 21/05/2024 Date de publication: 22/06/2024



Résumé :

Cette étude s'attache à explorer les univers culturels, tant virtuels que réels, des jeunes étudiants. L'objectif est de dresser un portrait précis de leurs loisirs et pratiques culturelles, et d'analyser l'impact du numérique sur les formes traditionnelles de divertissement. Une enquête par questionnaire fut menée auprès d'un échantillon de 260 étudiants de l'université de Bejaïa (77 % des enquêtés ont moins de 25 ans). La lecture des données collectées discerne une prédominance des loisirs culturels numériques, ainsi qu'un net penchant vers les pratiques individuelles domestiques et une claire distanciation vis-à-vis des institutions culturelles. Une forte inclination vers les produits culturels de masse ayant un pouvoir de manifestation des apparences (réseaux sociaux, musique, séries...) fut constatée.

Mots clés : Loisir culturel, pratique culturelle, loisir virtuel, consommation culturelle, jeunesse.

Abstract:

We aim, through this study, to describe the cultural leisure of young Algerians students by describing their virtual and real cultural universes and to show the effects of digital technology on traditional cultural leisure activities. The results of the survey (260 respondents, 77% are under 25) discern a predominance of digital cultural practices and leisure, a clear leaning towards individual domestic practices and a distancing from cultural institutions. A predilection for consumption practices (and not creation/production), and an inclination towards mass

cultural products with a power to manifest appearances (social networks, music, series, etc.).

Key words: Cultural leisure, cultural practice, virtual leisure, cultural consumption, youth

Introduction :

Les jeunes vivent un âge de la vie très spécifique, marqué par l'émancipation, la socialisation entre pairs, l'attrait de la modernité et un penchant vers les loisirs. Ils sont souvent considérés comme novateurs en termes de distraction et très ouverts aux nouvelles créations, qu'elles soient techniques ou culturelles. Par ailleurs, la généralisation de l'usage d'internet a profondément bouleversé le rapport des jeunes aux loisirs et pratiques culturelles ; « aussi bien dans sa nature et son « organisation » que dans sa durée et sa répartition dans l'année (HANIOTOU, 1999) ; de nouvelles formes de divertissements et de consommation des contenus culturels, plus accessibles et moins coûteuses, sont apparues grâce à la technologie (les jeux vidéo en ligne, les réseaux sociaux...). On assiste également à la reconfiguration de certains loisirs traditionnels (regarder des vidéos en streaming, lire des e-books, visiter un musée en ligne...)

Concrètement, l'expression « pratique culturelle » est issue de la triple tradition loisir/art/culture, puisqu'elle rassemble les consommations culturelles domestiques (liées aux industries culturelles de loisirs), les pratiques en amateurs et la fréquentation des équipements culturels (OCTOBRE (B), 2019, p. 64). Selon les termes de COULANGEON, les pratiques culturelles correspondent à toutes les activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique qui intègrent des jugements esthétiques et participent à la détermination des modes de vie (COULANGEON, 2010, p. 128).

La notion de loisir culturel renvoie, dans cet article, à la fréquentation de lieux et des équipements culturels (cinéma, théâtre, etc.), mais aussi aux sorties extérieures qui n'impliquent pas forcément une fréquentation de lieux culturels (par exemple, les promenades) ainsi que les loisirs à domicile (la lecture, regarder la télévision, etc.). Les loisirs culturels décrivent la manière dont les individus pratiquent concrètement la culture afin de se divertir et de détendre (en dehors du temps repos/travail/étude). C'est une pratique choisie intentionnellement parce qu'elle procure du plaisir, divertissement et de la satisfaction.

Nous visons, à travers cet article :

- Dresser un portrait des pratiques de loisirs des jeunes étudiants en décrivant leurs univers culturels virtuels et réels.

- Interroger le rapport des étudiants aux nouvelles expressions culturelles développées sur le net à travers les différentes plateformes, spécifiquement les Réseaux sociaux. Et montrer les effets du numérique sur les loisirs culturels traditionnels.

Pour atteindre ces objectifs de recherche, nous avons procédé à une enquête sur le terrain en administrant un questionnaire de recherche à un échantillon d'étudiants de l'université de Bejaia.

I- JEUNESSE ET LOISIRS CULTURELS A L'ERE DU NUMERIQUE

Historiquement, le champ du loisir s'oppose à celui du travail. Toutes les occupations auxquelles l'individu s'adonne de son plein gré pour se reposer, se divertir, développer son information, ou s'impliquer volontairement dans les activités sociales sont considérés comme étant des loisirs à condition que celle-ci soient détachées des obligations professionnelles, familiales, et sociales » (DUMAZEDIER, 1962). Étant un processus social et individuel, le loisir est le reflet de notre culture (STEBBINS, 1998). Les loisirs culturels sont diverses, mais également marquées socialement : ce sont des constructions sociales construites au contact des autres individus.

Différents espaces sont dédiés aux loisirs. Suivant (HANIOTOU, 1999), on y distingue : des espaces réels, géographiques, dans lesquels sont « consommés » des loisirs « réels », et des espaces virtuels, à ancrage géographique mais « atypiques » dans lesquels sont « consommés » des loisirs virtuels. Dans l'espace virtuel on « vit » par dédoublement : *le corps tangible est présent dans un espace réel ; le corps dédoublé, virtuel, peut être ici et là, ou partout à la fois*, (Haniotou, 1999, p. 10)

Quant à la nature des activités de loisirs culturels, on différencie le loisir culturel réceptif, défini comme une consommation « passive » de la culture (assister à des événements culturels dans le rôle d'un public ou d'un spectateur), et le loisir créatif, défini comme une création artistique ou une expression créative « active ». (TUISKU, Katinka; VIRTANEN, Marianna; DE BLOOM, Jessica; KINNUNEN, Ulla, 2016, p. 256).

L'usage des technologies de la communication, a profondément transformé les loisirs des individus. Les chercheuses (NIMORD & ADONI, 2012) suggèrent quatre nouvelles dimensions requises afin de mieux comprendre les « loisirs électroniques » :

- La synchronicité, le temps de loisir n'est plus un temps condensé, il est maintenant dispersé dans la réalité quotidienne incluant les activités de non-loisir et celles à caractère obligatoire, comme le

travail. Les interactions synchrones dans les loisirs traditionnels, peuvent désormais être aussi bien synchrones qu'asynchrones.

- L'interactivité : est une dimension exclusive au loisir électronique.
- L'anonymat : une autre dimension unique du loisir électronique qui n'existe pas dans les loisirs traditionnels. Il dépend du choix de l'utilisateur, et peut permettre une expression de soi plus détaillée et favoriser un développement personnel accru.
- La participation à la réalité virtuelle : Le loisir électronique est dominé par les plus récentes formes de technologies qui sont en mesure d'offrir des expériences immersives et interactives et une réalité virtuelle variée.

Dans la même lignée d'idées, OCTOBRE (OCTOBRE, 2009) affirme que les technologies ont modifié profondément le rapport à l'ensemble de la sphère culturelle, et ce de trois manières :

- Un nouveau rapport au temps : la consommation de la culture devient à la demande, ce qui permet plus de flexibilité et de contrôle sur leur temps. Cela peut conduire à une consommation plus fragmentée et individualisée de la culture.
- Une mutation des rapports aux objets culturels : un large éventail de produits culturels est rendu accessible, ce qui a conduit à une consommation plus éclectique et hybride de la culture.
- Une mutation de l'ensemble des pratiques culturelles : Les technologies numériques ont rendu la culture plus participative, ce qui a conduit à une remise en question des catégories traditionnelles de la culture et l'émergence de nouvelles formes de culture.

Olivier DONNAT (Entretien avec olivier DONNAT, 2010, p. 3) relativise l'impact de la révolution numérique sur le rapport à la culture, il pense que si elle a radicalement modifié les conditions d'accès à une grande partie des contenus, et a déstabilisé les équilibres économiques de la plupart des industries culturelles et des médias, elle n'a pas bouleversé la structure générale des pratiques culturelles, ni infléchi les tendances déjà à l'œuvre à la fin du siècle dernier. La plupart des évolutions de la dernière décennie prolongent, parfois en les amplifiant, des orientations dont l'origine est bien antérieure à l'arrivée de l'internet.

II- MATÉRIELS ET MÉTHODES

Une enquête sur le terrain en moyennant un questionnaire de recherche est une approche incontournable pour répondre à notre principal objectif de recherche, en l'occurrence, la description des loisirs culturels des étudiants. notre questionnaire de recherche est composé, en

plus des questions d'identification, d'une dizaine de questions portant sur la possession des outils et équipements culturels dans la maison parentale (smartphone, console de jeux, bibliothèque, instruments musicaux...), la fréquentation des différentes institutions culturelles (théâtre, musée, bibliothèque, salle de cinéma...), les loisirs « réels » et « virtuels » préférés, sur les réseaux sociaux numériques, les agents influents sur le choix de loisirs. A noter que notre échantillonnage est non probabiliste, il s'agit d'une sélection ciblée et séquentielle qui a pris en considération deux critères sociodémographiques : le sexe et la résidence de l'enquêté.

Notre échantillon est constitué de 260 étudiants enquêtés de l'université de Bejaïa (toutes spécialités confondues), 40% du sexe masculin (soit 104 enquêtés), et 60% du sexe féminin (soit 156 enquêtées). 77% ont entre 19 ans et 24 ans et 23% se situent dans la catégorie d'âge de 25 ans et 30 ans. 56,2% des étudiants enquêtés (soit 146) sont en cycle de licence et 43,8 % (soit 114) sont des étudiants en master. 39,2% résident dans un espace rural (102) et 60,8 % (soit 158 enquêtés) vivent dans un espace urbain, 37,7 % de nos enquêtés sont hébergés dans les cités universitaires. Concernant le niveau économique de vie, 15,8% des enquêtés affirment qu'ils sont plutôt à l'aise quant aux dépenses, 31,9 % (soit 83 des enquêtés) disent que leurs revenus sont plutôt faible et 52,3 % (136) qualifient leur revenus de plutôt moyen. 66,2% (172) déclarent qu'ils sont, financièrement, dépendants d'un proche (parents, frère...).

Nous précisons que l'enquête de terrain a été menée durant la période allant du 15 mars au 15 Mai 2022

III- RÉSULTATS ET DISCUSSION

La lecture des données collectées sur le terrain révèle un large éventail de goûts et d'intérêts culturels chez les étudiants enquêtés. On résume les principales caractéristiques dans les points suivants :

1- DESINSTITUTIONALISATION DES LOISIRS CULTURELS :

Le mode de vie des jeunes étudiants apparaît particulièrement propice à une vie culturelle intense, les différents espaces estudiantins (l'université, les résidences universitaires, les bibliothèques universitaires...etc.) proposent gratuitement à la communauté universitaire des activités et des espaces de loisirs, plus au moins intenses (centre culturels, salles de spectacles, salles de jeux, des bibliothèques, les espaces pour sport, des programmes culturels, un réseau internet , projection de films, concerts, conférences, théâtres...). Voici les

principales activités de nos enquêtés dans les jours ordinaires pendant votre temps libre, ainsi que leur fréquence :

Tableau N°1 : Les loisirs culturels des étudiants enquêtés (%)

	Jamais	Rarement	Souvent
Regarder des films et des séries (différents écrans)	4,6	35,4	60
Regarder des documentaires	13,5	51,5	35
Ecouter la radio	64,6	27,7	7,7
Ecouter la musique	6,2	35,8	58,1
Faire des lectures (hors les cours- romans, poésies, essais...etc.)	19,2	57,7	23,1
Jeux électroniques et Jeux vidéo en ligne	38,1	42,7	19,2
Jeux interactifs (cartes, dominos, babyfoot, billard, scrabble, mots croisés, sudoku...)	30,4	49,2	20,4
Discussion avec des ami(e) s (en ligne, face à face)	3,8	38,5	57,7
Sortir se balader avec des ami (e) s (la journée)	9,6	46,9	43,5
Sortir voir les ami (e)s (la nuit)	41,8	36,9	21,2
visites des monuments, musés, tourisme interne	37,3	52,3	10,4
Voyage touristique à l'étranger	79,2	15,4	5,4
Activités créatives et récréatives (dessin, chant, théâtre, écriture, photographie, jouer à un instrument musical...etc.)	47,3	38,1	14,6
Les loisirs de plein-air (pêche, camping, chasse, jardinage, promenade/randonnée...)	35,4	49,2	15,4

60% des étudiants enquêtés regardent fréquemment des films et des séries sur divers écrans pour se divertir. L'écoute de musique est une pratique courante pour 58,1% des jeunes, tout comme les sociabilités avec des amis et les promenades, qui sont souvent pratiquées par 43,5%.

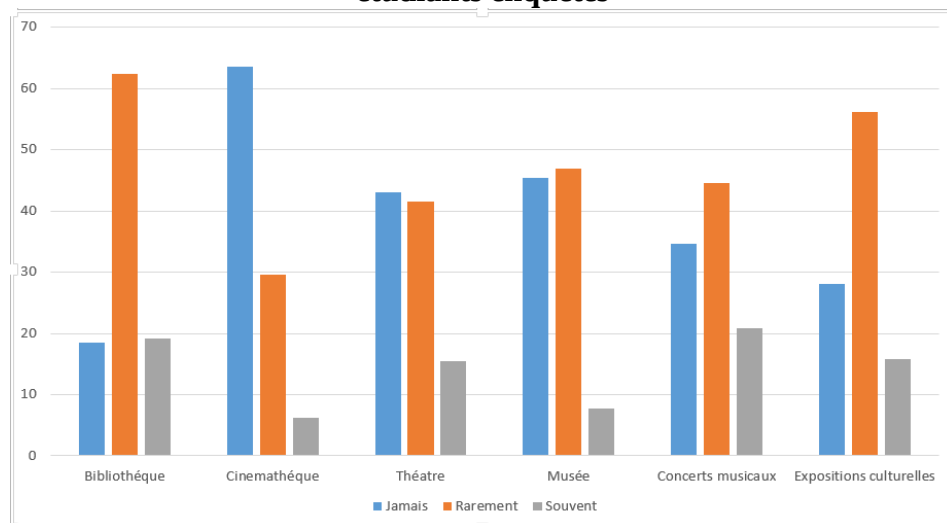
En revanche, d'autres loisirs sont moins présents dans la vie des étudiants : 64,6% des enquêtés n'écoutent jamais la radio, 19,3% des enquêtés ne lisent jamais et 47,3 % ne font jamais des activités créatives telles que le dessin ou le chant. Les visites a des endroits culturels est une pratique aussi rares et même inexistante chez 37,3 % d'enquêtés. Seulement 20 % des enquêtés, soit un étudiant sur 5, ont pu faire un voyage touristique à l'étranger.

On constate que les étudiants enquêtés sont peu impliqués dans les activités de loisir à caractère institutionnel autrement dit ils ne sont que faiblement rattachés aux institutions mais liées à des espaces de divertissement informels qu'ils soient domestiques ou hors domestiques. Les données présentées dans la figure ci-dessous montrent qu'un pourcentage assez élevé de nos enquêtés n'ont jamais mis les pieds dans

des institutions culturelles telles que le théâtre (43,1%), le musée (45,4 %) ou une salle de cinéma (63,5%)

Même la bibliothèque universitaire, l'institution phare de la vie estudiantine, est également peu fréquentée par un nombre important d'étudiants enquêtés ; Seulement 19,2 % déclarent qu'ils y vont souvent, 62,3% disent qu'ils y vont rarement et 18,5 % (soit 1/5 des étudiants enquêtés) avouent qu'ils n'y sont jamais allés.

Figure N° 1 : les institutions culturelles fréquentées par les étudiants enquêtés



Cette distanciation des jeunes étudiants vis-à-vis des institutions culturelles en général reflète une réalité sociologique importante. Elle ne peut pas s'expliquer seulement par l'insuffisance de l'infrastructure culturelle et des activités proposées en Algérie, ni par la concurrence d'autres types de pratiques plus attrayantes aux catégories des jeunes ni par des facteurs purement individuels (économique ou culturel). Ce constat démontre l'échec de la politique culturelle de l'Algérie à captiver l'intérêt des jeunes.

En fait, l'éloignement des institutions culturelles officielles est un effet attendu devant une carence, voire une absence, en termes d'éducation à la culture par l'école. On enregistre, en Algérie, une présence marginale de la culture dans les programmes scolaires des différents niveaux ce qui peut affecter directement les centres d'intérêt culturels des jeunes. Les activités ayant pour objectifs de développer les intérêts culturels des élèves telles que l'organisation des visites à des musées et des monuments historiques, une introduction aux différentes formes d'art comme la musique, le théâtre et le dessin, les activités

pratiques de lecture, les activités artistiques et les sorties...etc. sont presque délaissées par l'école publique algérienne. IL semble que ce type de socialisation (l'éducation à la culture), est essentiellement, la mission de la famille, des médias et des pairs en Algérie.

Ce désintérêt pour la culture cultivée (théâtre, musée et même bibliothèque) est remplacé par un penchant vers les pratiques culturelles alternatives (des subcultures) à caractère virtuel.

2- LA PREDOMINANCE DES LOISIRS CULTURELS VIRTUELS :

Internet a considérablement élargi l'accès à la culture en permettant aux individus, y compris aux personnes à faibles revenus, de consommer des contenus culturels assez variés en ligne mais aussi la possibilité de produire et de partager leur propre contenu culturel (des blogs, des podcasts, des vidéos et des images sur les différentes plateformes des réseaux sociaux). Les données collectées montrent que les étudiants enquêtés ont un accès à internet : 92,3 % d'entre eux disposent d'un smartphone (dont 84,6 % sont souvent connectés à internet), 39,6 % des enquêtés disent que la télévision dans leur domicile familial est souvent connectée et 57,7 % d'entre eux déclarent que leurs ordinateurs sont souvent branchés à internet.

Le tableau ci-dessous dévoile ce que font nos enquêtés lorsqu'ils surfent sur internet pendant leurs temps libre

Tableau N°2 : Les loisirs culturels virtuels des étudiants enquêtés (%)

	Jamais	Rarement	Souvent
Regarder des vidéos et des publications sur les réseaux sociaux	3,8	23,5	72,7
Commenter des contenus	28,1	56,2	15,8
Créer et partager des contenus photos (photos, citations...)	21,9	57,7	20,4
Créer et partager des contenus audio-visuels (story, vidéos)	21,9	47,7	30,4
Discussions (conversations, Chat)	4,6	30,8	64,6
Ecouter la musique en ligne	5,8	30,8	63,5
Jeux en ligne	37,7	41,2	21,2
Regarder des séries et des films sur youtube	5,8	32,7	61,5

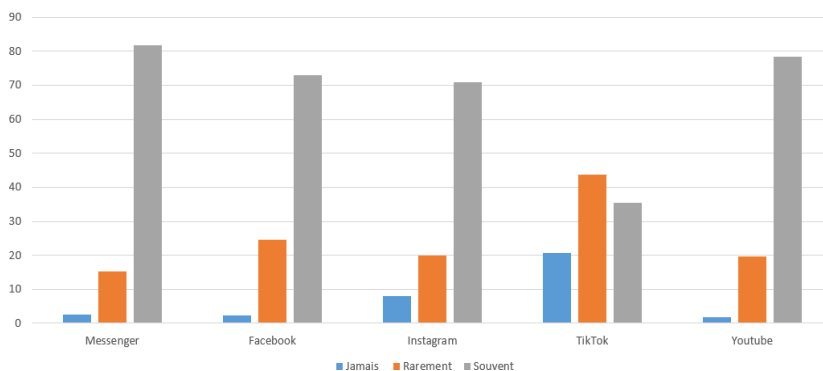
Pour se divertir en se connectant à internet, 72,7% des étudiants enquêtés consultent des publications et des vidéos sur les réseaux sociaux, 64,4% s'adonnent au chat en ligne, 63,5% écoutent de la

musique en ligne, 61,5% regardent des films et/ou des séries en streaming et 21,2% jouent à des jeux en ligne.

On observe une prédominance des pratiques passives de consommation (visionnement, écoute, interaction) par rapport aux pratiques de création et de production de contenus.

Les réseaux sociaux occupent une place capitale dans les loisirs des étudiants enquêtés, ils donnent lieu à des usages culturels distractifs différents. La figure ci-dessous montre la fréquence d'usage des différents réseaux sociaux, les plus populaires, par nos enquêtés.

Figure N° 2 : Les Réseaux sociaux préférés chez les étudiants enquêtés



Messenger est souvent utilisé par 81,9 % des enquêtés comme moyen de communication et de distraction, YouTube est fréquemment utilisé par 78,5% des enquêtés. Facebook est le réseau social préféré des étudiants enquêtés (73,1%) vient ensuite Instagram (71,9 %) et TikTok (35,4%)

Les loisirs culturels des jeunes étudiants sont diverses, toutefois un constat se dégage : il y a une préférence des loisirs ayant à fort pouvoir de manifestation comme les réseaux sociaux, les films, la musique ou encore la mode, la beauté et la culture populaire. En fait, les jeunes sont souvent en quête d'identité, et d'appartenance, de reconnaissance et ils forgent leur personnalité par rapport surtout à leurs pairs (c'est l'âge de l'amitié). Ils utilisent par exemple les différentes plateformes des réseaux sociaux pour partager des photos et des vidéos d'eux-mêmes, pour exprimer leurs opinions, et pour développer des relations de sociabilité (le chat). Les réseaux sociaux leur permettent de contrôler leur image et de se présenter au monde de la manière dont ils le souhaitent. Ce constat confirme également que l'influence des pairs dans le choix des loisirs culturels chez les jeunes est très significative (la transmission horizontale

des valeurs culturelles est plus forte et plus active que la transmission verticale).

La préférence des divertissements sur internet a entraîné un autre trait des loisirs culturels chez les étudiants à savoir l'individualisation et la domestication des loisirs culturels. Chacun dispose, de plus en plus, de ses propres moyens techniques (tablette, ordinateur, smartphone...) pour façonner ses propres goûts et intérêts culturels, sans nécessairement subir l'influence des normes sociales ou culturelles. La consommation de contenus culturels se déroule désormais dans l'espace privé, à la maison, favorisant une expérience plus intime et personnalisée.

3- PRATIQUES CULTURELLES DIVERSES ET DIFFERENCIÉES

La tradition sociologique de recherche sur les loisirs montre que les ressources économiques, mais aussi socioculturelles sont des facteurs importants pour comprendre la nature et l'intensité des loisirs chez les individus, notamment en matière de fréquentation des équipements. Le genre, l'appartenance générationnelle, et l'espace géographique sont aussi cités comme des déterminants qui expliquent la diversité des pratiques de consommation culturelle. Suivant les données de notre étude soulignant que :

Les loisirs culturels sont, légèrement, différenciés en fonction du genre chez les étudiants enquêtés. Ainsi pour occuper leur temps libre, les jeunes filles se tournent davantage que les garçons vers la communication entre ami(e)s (face à face ou sur les réseaux sociaux numériques) et la consommation des produits médiatiques et numériques. Elles aiment moins les jeux vidéo, et évitent de se balader la nuit.

Les jeunes femmes sont socialisées par le jugement et le regard des autres, conséquences que cela induit en termes de pression des pairs, de prescription des goûts culturels et des loisirs (par exemple les parents mettent en place des normes visant à réguler les loisirs extérieurs des filles)

Quant à l'influence du niveau économique des parents sur le choix des pratiques et loisirs culturels, On a remarqué une corrélation positive mais non nécessaire entre la possession des objets culturels à la maison et les pratiques culturelles des étudiants (Instruments de musique / faire la musique, Bibliothèque / lecture). Par exemple, 51,3 % des étudiants enquêtés déclarent avoir une bibliothèque de livres chez leurs parents mais seulement 36,5 % de ceux qui ont ce capital culturel disent qu'ils lisent souvent. 28 % des étudiants enquêtés déclarent posséder des instruments de musique dans le foyer familial, seulement 24,32 % d'entre

eux disent qu'ils jouent sur ces instruments musicaux. Ces données affirment que la transmission du capital culturel par les parents aux enfants n'est pas mécanique.

L'importance octroyée aux loisirs culturels dans les dépenses familiales est secondaire voir marginale même dans les familles aisées ou instruites. Se divertir n'est pas conçu comme activité importante et encore pas du tout prioritaire.

Résider en ville ou en village peut aussi influencer sur les loisirs choisis. Nous n'avons constaté aucune différence statistique significative entre les loisirs culturels des étudiants en fonction de l'espace habité, ils tendent à s'homogénéiser entre étudiants urbains et étudiants ruraux. Le niveau d'instruction homogène (tous des étudiants) et la résidence dans les cités universitaires qui proposent un programme de divertissement culturel plus au moins riche, a certainement, contribué à minimiser les écarts d'accès aux loisirs disponibles, malgré leur rareté, dans l'espace urbain. Pour autant, les témoignages des enquêtés (une question ouverte à la fin du questionnaire de recherche) révèlent un sentiment de relégation lié en partie à la difficulté d'accès aux espaces de loisirs et aux équipements culturels a été exprimé par les étudiants résidents dans un espace rural, ils évoquent également l'accès plus facile et moins coûteux au réseau internet (wifi) pour les étudiants résidents dans un espace urbain.

CONCLUSION

Les résultats de notre étude sur les loisirs culturels des jeunes étudiants de l'université de Bejaïa discernent une prédominance des loisirs culturels numériques (chat et publication et visionnage des vidéos à travers les réseaux sociaux, film et séries en streaming, jeux vidéo...) et un recul des loisirs « classiques » à caractère intellectuel et artistique (lecture, théâtre.....), un net penchant vers les pratiques individuelles dû à une consommation culturelle domestique plus forte combinée d'une distanciation vis-à-vis des institutions culturelles.

Les étudiants, étant jeune et en âge de construction de l'identité, recherchent dans leurs activités à s'exprimer en développant leur sociabilité. Ils affichent une constante prédilection pour les pratiques de consommation (et non de création/ production) et poursuivent des produits culturels à fort pouvoir de manifestation des apparences (réseaux sociaux, musique...)

Le portrait des loisirs et pratiques culturelles des étudiants algériens affiche certaines proximités avec les caractéristiques décrites dans les sociétés modernes, on enregistre une forte orientation vers les pratiques

numériques, et « une tendance accélérée dans l'individualisation, la désinstitutionnalisation et le désencadrement des consommations numériques chez les jeunes (Merah, Bendahan, & Bouchaala, 2019). Toutefois le processus socio-historique dont résultent ces tendances et les modalités de socialisation à la culture ont certainement des spécificités locales. Le manque de données statistiques longitudinales sur les pratiques culturelles en Algérie rend l'objectif de comparaison et de suivi des évolutions très délicats.

Enfin, il importe et souligner quelques limites de l'étude qui peuvent ouvrir de nouvelles perspectives de recherche sur les loisirs culturels chez les jeunes :

- Les étudiants ne constituent qu'une fraction de la jeunesse algérienne, une étude similaire qui portera sur les jeunes non universitaires serait certainement d'une grande valeur comparative.
- Notre étude est essentiellement exploratoire, elle n'a pas examiné suffisamment l'intensité des loisirs et l'impact de facteurs tels que l'espace géographique, le genre, niveau financier et intellectuel, sur la diversité des loisirs culturels chez les jeunes.
- Le contexte temporel de l'étude (après la période du confinement liée à la pandémie du COVID), la taille et la qualité de l'échantillon (non probabiliste) peuvent altérer les résultats.
 - Il serait intéressant d'inclure les loisirs culturels spécifiques à la culture locale, par exemples les cérémonies (fêtes de mariages), célébration des fêtes religieuses et traditionnelles...etc.

Bibliographie :

- TUISKU, K; VIRTANEN, M; DE BLOOM, J; KINNUNEN, U. (2016, mai). Cultural leisure activities, recovery and work engagement among hospital employees. *Ind Health*, 54(3), pp. 254-262.
- COULANGEON, P. (2010). *Sociologie des pratiques culturelles*. Paris : La Découverte.
- DUMAZEDIER, J. (1962). *Vers une civilisation de loisir ?* Paris : éditions du Seuil.
- Entretien avec olivier DONNAT. (2010, février 7). *Le Bulletin de L'ILEC, Consommation et pratiques culturelles à l'ère numérique* (40).
- HANIOTOU, H. (1999). Espaces « réels » et espaces virtuels. L'exemple des loisirs. *Revue Géographique de l'Est* [En ligne], vol. 39. Consulté le 09 8, 2020, sur <http://journals.openedition.org/rge/44>
- Merah, A., Bendahan, M., & Bouchaala, N. A. (2019). Rapport (s) des jeunes à la culture à l'ère du numérique aux Suds. Interroger les expressions, les pratiques et les postures juvéniles. <https://frenchjournalformediaresearch.com:443/lodel-1.0/main/i>. Consulté le 20-04-2023

NIMORD, G., & ADONI, H. (2012). Conceptualizing E-leisure. *Loisir & société*, 35(25).

OCTOBRE (B), S. (2019). Dégagement, participation et engagement culturel des jeunes : des concepts pour une problématique mouvante. *Revue Jeunes et Société*, 4(1), pp. 58–76.

OCTOBRE, S. (2009). Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures. Paris : Département des études, de la prospective et des statistiques.

STEBBINS, R. (1998). *After Work: The Search for an Optimal Leisure Lifestyle*. Calgary: Detselig.