

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

LES PERCEPTIONS DE LA DÉVIANCE DANS LES LOISIRS : COMPARAISON
ENTRE LES BABY-BOOMERS ET LES MILLÉNAUX

MÉMOIRE PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA MAÎTRISE EN
LOISIR, CULTURE ET TOURISME

PAR

ALISSON DUBOIS

FÉVRIER 2024

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

Table des matières

Remerciements	vii
Introduction	8
Chapitre 1 : Problématique.....	11
1.1 Déviance au quotidien.....	12
1.1.1 Consommation d'alcool et de drogue.....	15
1.1.2 Loisirs sexuels	19
1.2 Le loisir déviant dans le domaine de la recherche	23
1.3 Objectifs et plan de recherche	26
Chapitre 2 : État des connaissances.....	28
2.1 La complexité du loisir.....	29
2.2 Vers une perception déviante du loisir	35
2.3 Facteurs sociaux	49
2.3.1 Générations.....	50
2.3.2 Baby-boomers et milléniaux : contexte sociohistorique et avis divergents.	57
2.3.3 Espace social	60
2.3.4 Tolérance.....	66
Chapitre 3 : Méthodologie.....	69
3.1 Méthode de recherche	70
3.2 Population.....	73
3.3 Instrument et collecte de données	77
3.4 Éthique et déontologie.....	84
3.5 Stratégie d'analyse de données	86
Chapitre 4 : Analyse et résultats.....	89

4.1 Portrait des répondants	90
4.1.1 Échantillon du questionnaire en ligne	90
4.1.2 Échantillon des entretiens semi-dirigés.....	93
4.2 Résultats	96
4.2.1 Les perceptions des générations sur les différents types de loisirs	99
4.2.2 Les divergences et les convergences de perception des activités de loisirs	113
4.2.3 L'influence des facteurs sociaux sur la perception de la déviance	125
4.2.4 Perception des loisirs selon les catégories établies	130
Chapitre 5 : Discussion et conclusion	135
5.1 Questions et objectifs de recherche	137
5.2 Interprétation des résultats et modèle construit.....	147
5.2.1 Le rôle de l'Individu.....	149
5.2.2 Le rôle du Monde social.....	152
5.2.3 Modèle construit.....	156
5.3 Pertinence de la recherche.....	159
5.4 Limites et recommandations	160
5.5 Conclusion.....	164
Références	166
Annexe 1	184
Annexe 2	222
Annexe 3	224
Annexe 4	230
Annexe 5	239
Annexe 6	241

Annexe 7	243
Annexe 8	245
Annexe 9	247
Annexe 10	249
Annexe 11	251

Liste des figures

Figure 1. La sévérité de la violation des normes selon Stebbins (1996).....	36
Figure 2. Typologie de loisirs déviants selon Williams et Walker (2006).	41
Figure 3. Taux de natalité selon Statistique Canada (2011).	52
Figure 4 - Pyramide des générations au Canada (Statistique Canada, 2022a).....	56
Figure 5. Modèle du loisir pourpre selon Curtis (1988).	67
Figure 6. Genre des répondants pour le questionnaire.....	93
Figure 7. Scolarité des participants aux entretiens.....	96
Figure 8. Graphique des moyennes de l'acceptabilité par rapport à la génération.....	109
Figure 9. Graphique des moyennes de la normalité par rapport à la génération.	110
Figure 10. Graphique des moyennes de la tolérabilité par rapport à la génération.	111
Figure 11. Graphique des moyennes de la perception totale par rapport à la génération.	112
Figure 12 - Modèle construit du développement d'une perception subjective de la déviance dans les loisirs	158

Liste des tableaux

Tableau 1 Typologie de loisir déviant selon Stebbins	39
Tableau 2 Classement des activités sélectionnés pour le questionnaire	82
Tableau 3 Portrait socioéconomique des répondants du questionnaire	91
Tableau 4 Revenu des participants aux entretiens	95
Tableau 5 Baby-boomers – Résumé des raisons et des loisirs mentionnés par les participants des entretiens à la question « Lorsque vous avez répondu au questionnaire portant sur la déviance dans les loisirs, est-ce que certains loisirs déviants vous ont marqué? ».....	105
Tableau 6 Milléniaux - Résumé des raisons et des loisirs mentionnés par les participants des entretiens à la question « Lorsque vous avez répondu au questionnaire portant sur la déviance dans les loisirs, est-ce que certains loisirs déviants vous ont marqué? ».....	106
Tableau 7 Activités dont le résultat démontre une différence significative entre les groupes (Test-t de student pour groupes indépendants)	114
Tableau 8 Activités dont le résultat démontre une différence significative entre les groupes (Test de student pour groupes indépendants).....	115
Tableau 9 Moyenne de déviance perçue selon les catégories de loisirs déviants	131
Tableau 10 Moyenne de déviance perçue par groupe selon les catégories de loisirs déviants	132

Remerciements

Après autant de temps à travailler sur mon mémoire, j'aurais besoin d'une dizaine de pages pour remercier tous les gens qui m'ont encouragé et qui m'ont soutenu depuis le début. Bien entendu, je commencerais par remercier Jean-Marc Adjizian, mon directeur de maîtrise, qui m'a soutenu pendant ces quatre dernières années. Il a été patient, a eu confiance en moi et m'a encouragé à pousser encore plus loin. Je tiens aussi à remercier Denis Auger, mon codirecteur de maîtrise, pour ses commentaires constructifs et son honnêteté. Sans eux, ce mémoire n'aurait pas eu la même qualité.

Un mémoire part souvent d'une idée, d'une simple question qu'on se pose. Pour moi, cette idée est venue à la suite d'une discussion avec ma famille. Je tiens donc à remercier Yves Boland, avec qui j'ai eu plusieurs débats enflammés qui m'ont toujours poussé à requestionner mes manières de voir les choses. C'est en m'interrogeant sur nos différences de perceptions que j'ai eu envie de développer ces concepts. De ce fait, j'en profite pour dire merci à l'ensemble de ma famille qui m'a entendu parler de ce mémoire, encore et encore. Ils ont tous apporté leurs grains de sel par le partage de leur opinion et de leur perception par rapport à mon sujet.

Finalement, je veux remercier les gens qui ont vécu avec moi durant les quatre dernières années. Ils ont été témoins et parties prenantes de mon travail, de mes réflexions constantes, de mes moments plus difficiles et de mes victoires. Je tiens à dire que je suis très reconnaissante de votre présence dans ma vie.

Introduction

La norme sociale est un principe sociologique selon lequel une société met en place des règles de conduite qui dictent les comportements des individus qui y cohabitent. Selon Pronovost, ces normes sont « [...] des règles pratiques d'action, assorties de sanctions positives et négatives, et reliées à des situations concrètes. Les normes sont les fondements de l'orientation de l'action sociale; elles sont la traduction, à l'échelle des conduites et des comportements, des valeurs collectives. » (2017, p. 65). Lorsqu'il y a un écart de conduite par rapport à ces règles, ces lois ou ces normes, l'individu est soumis à une conséquence. Ces sanctions, en plus d'être positives ou négatives, peuvent être formelles ou informelles. En effet, il ne s'agit pas uniquement de sanctions juridiques ou de sanctions financières puisque lorsqu'il y a désobéissance face à la norme, il est généralement question de sanctions sociales, faisant davantage allusion à un jugement et un désaccord des individus qui respectent les normes.

Mis dans le contexte de loisir et de communauté, le non-respect des lois, des règles et de la norme sociale laisse place à un concept que l'on appelle la déviance. Cette déviance dans le domaine du loisir permet de comprendre certains comportements qui peuvent sembler insensés pour plusieurs, mais qui, pour d'autres, sont la source d'un plaisir et d'une expérience optimale.[TK1] Cette divergence de perception pousse à se questionner sur les fondements de la déviance ainsi que sur les cadres qui permettent de reconnaître un loisir déviant. Dans plusieurs domaines, les experts tentent de définir la déviance comme étant un concept concret respectant des règles précises. Néanmoins, les définitions sont nombreuses et il est difficile d'avoir un portrait intégral et unique de ce qui caractérise un acte déviant.

Pour ce mémoire, un angle davantage sociologique sera utilisé pour traiter de la déviance. Alors, l'individu et sa perception des loisirs déviants seront au centre de cette analyse. Autrement dit, le but serait de répondre à la question : comment expliquer les différences de perception en ce qui concerne la déviance dans les loisirs entre la génération des milléniaux et celle des baby-boomers au Québec? Il s'agit alors d'une question complexe puisque la déviance est construite dans une société qui regorge de groupes aux opinions et aux perceptions différentes. Pour ce faire, trois sous-questions aideront à répondre à l'interrogation initiale. Premièrement, les données recueillies pourront aider à rechercher quelles sont les perceptions des générations à l'étude sur les différents types de loisirs. Ensuite, il sera possible de s'interroger sur les divergences et les convergences de perception de la déviance dans les activités de loisir entre les groupes étudiés. Finalement, la dernière sous-question vise à savoir comment les facteurs sociaux influencent la perception de la déviance dans les activités de loisirs chez les générations à l'étude. Il faut noter l'importance d'une multitude de construits et de processus sociaux, comme le capital social, culturel et économique, qui influenceront certainement l'évolution de la perception d'une norme.

Chapitre 1 : Problématique

1.1 Déviance au quotidien

L'opposition aux normes et aux règles d'une société est un phénomène observé depuis longtemps. Les comportements déviants, bien qu'inévitables dans une société, sont perçus comme des aspects de l'être humain que l'on souhaite éliminer. Comme c'est le cas pour la norme, la déviance évolue à travers le temps. Ainsi, l'acte déviant du 21^e siècle n'est peut-être pas le même que celui du siècle précédent, et ne sera probablement pas le même dans les siècles futurs. En analysant l'évolution du contexte social et des normes, les fondements de ces divergences deviennent plus limpides. Tout d'abord, pour certains auteurs tels que Anson (1976), la déviance est simplement l'opposition à une norme. Pour Hechter et Opp, la norme sociale se définit par un « cultural phenomena that prescribe and proscribe behavior in specific circumstances » (2001, p. xi). Autrement dit, avoir un comportement déviant signifie qu'un acte est commis et que ce dernier s'oppose à un phénomène prescrit ou proscrit par un groupe, le tout en réponse à une situation donnée. Même si cette définition reste très évasive, elle permet d'avoir un bon aperçu de la conception d'une norme en soulignant le rôle important que les circonstances et le contexte de l'acte jouent dans sa composition. Subséquemment, dans une société donnée, la danse pourrait être tolérée dans une fête, mais pas à des funérailles. L'opposé pourrait être observé dans une autre société. Encore une fois, tout peut dépendre de la norme. Dans plusieurs pays de l'Asie, il est commun de manger du riz pour déjeuner alors que ce n'est pas le cas en Amérique du Sud. Avec cet exemple, on peut comprendre qu'il n'est pas seulement question de circonstance. Plusieurs autres facteurs sociaux peuvent avoir un impact. C'est aussi le cas de la perception des normes puisque, même si une norme existe, l'individu a toujours le pouvoir de l'accepter ou de la refuser.

Quoi qu'il en soit, une panoplie de facteurs vont influencer la manière de comprendre la déviance, qu'elle soit faite dans les loisirs ou non. Dans son ensemble, le contexte social, qui fait référence à l'ensemble des règles, officielles ou officieuses, des environnements ainsi que des valeurs qui sont véhiculées dans une société à une époque et un moment précis, fait partie des facteurs sociaux exerçant une influence importante sur une norme. D'autant plus que ce dernier évolue à travers les années et, au fur et à mesure que celui-ci varie, la norme en fera de même. Enfin, puisque le contexte social s'adapte aux groupes et aux circonstances compte tenu de sa définition, on peut donc émettre l'hypothèse selon laquelle la déviance pourrait aussi s'adapter aux groupes et aux circonstances.

Afin d'illustrer ce qui est exposé plus haut, on peut penser à la place importante que l'Église avait dans le Québec avant 1960. En effet, aller à la messe tous les dimanches était considéré comme une norme étant donné l'omniprésence du clergé dans le quotidien des Québécois. Bien entendu, un changement majeur s'est produit vers la fin du 20^e siècle, moment auquel les perceptions face à l'importance de l'Église dans la société ont fortement changé (Laperrière, 1996). Ainsi, déjà en 1991, 257 270 citoyens québécois affirmaient ne pas avoir de religion, comparativement à 3 066 en 1951 (Lemondé, n.d.). Dans cette situation, le contexte social ayant changé considérablement, la norme en fit de même. Un changement inévitable est survenu et les gens n'ont plus accordé la même importance aux rites religieux. La religion n'est toutefois pas la seule activité où la norme diverge d'autrefois.

Depuis des dizaines d'années, l'arrivée à l'université est accompagnée de rites de passage souvent appelés « initiation ». Ces activités visent principalement à initier les nouveaux étudiants

à la vie universitaire. Bien entendu, certaines de ces activités sont accompagnées d'une consommation excessive d'alcool et de drogue en plus d'être agrémentées de jeux dégradants et à caractères sexuels. Les perceptions face à ces loisirs déviants ont connu une évolution marquante dans les dernières années. En général, ces événements étaient tolérés par la majorité, principalement parce qu'ils sont occasionnels et qu'ils marquent un événement important de la vie des jeunes adultes. Or, en 2016, après une rentrée scolaire particulièrement dérangeante, la ministre de l'Enseignement supérieur du Québec, Hélène David, annonce que plusieurs restrictions seront mises en place afin de réduire les écarts de conduite pendant ces événements (*Journal de débat de l'Assemblée nationale*, 2016). Ainsi, depuis quelques années, des sanctions sévères sont accordées aux étudiants qui ne respectent pas la limite. Dans l'ensemble, les comportements déviants se déroulant durant ces activités ont dépassé le seuil de tolérance d'une partie de la population, ce qui a amené un changement dans la pratique.

À l'opposé, certaines activités qui semblent très positives et même prônées dans la société peuvent devenir déviantes lorsqu'elles sont pratiquées de manière obsessive. Les sports extrêmes et le surentrainement en sont de bons exemples. Certaines recherches vont même se concentrer sur les effets de ces différentes activités sur le bien-être de l'individu (Stenseng, Rise, & Kraft, 2011).

Ensuite, avec le temps, certaines valeurs ont évolué et ont modifié la perception que l'on a de certaines activités. Entre autres, après avoir constaté plusieurs problématiques en lien avec la santé, la consommation de tabac, ayant connu une popularité importante à la fin du 20^e siècle, a été soumise à plusieurs règles (Gouvernement du Canada, 2018). L'accès aux produits du tabac étant une d'entre elles. De ce fait, il existe maintenant des règlements concernant la concentration

de nicotine dans les produits de vapotage, l'étiquetage et la promotion des produits de tabac ainsi que les endroits publics où la consommation est permise (Gouvernement du Canada, 2021). Ces modifications ont apporté une forte diminution de la consommation de tabac. Entre 2003 et 2019, Statistique Canada constate une diminution de 11,2% du nombre d'individus de 18 à 34 ans consommant des produits du tabac tous les jours ou occasionnellement (Info-tabac, 2021). De plus, dans plusieurs publicités sociétales visant à informer les jeunes des dangers du tabac, l'accent est mis sur le jugement des pairs. Ce type de sanction informelle que vivent les adolescents et les jeunes adultes les pousse à percevoir ce comportement comme déviant. Force est de constater que cette pratique perd fortement en popularité, ce qui rend sa consommation d'autant plus déviante aux yeux de plusieurs.

Contrairement aux loisirs dont la déviance perçue semble avoir augmenté avec les années, certains deviennent de plus en plus pratiqués et la déviance perçue est ainsi réduite. Au Québec et au Canada, on peut penser au phénomène des *drag queens* et des *drag kings*, du *pôle fitness/dance* et de la consommation de films ou de livres érotiques.

Somme toute, il faut bien admettre que la connotation déviante que l'individu assigne à un loisir est modulée par une multitude de facteurs. Ainsi, de leur évolution marquante dans l'histoire du Québec et du Canada, trois loisirs se démarquent : le loisir sexuel chez la femme, la consommation d'alcool et la consommation de cannabis. Ayant des caractéristiques similaires, la consommation d'alcool et la consommation de drogue seront présentées simultanément.

1.1.1 Consommation d'alcool et de drogue

Bien qu'en 2023, la consommation d'alcool et de cannabis soit légale au Canada, il s'agit d'un changement plutôt récent. Avec la légalisation de la marijuana en 2018, il est maintenant permis d'acheter cette drogue partout dans le pays. Toutefois, toutes provinces et municipalités se gardent le droit d'imposer ses propres règles concernant la consommation du cannabis. Or, même si cette pratique est désormais autorisée, la vision des Canadiens quant à la consommation de cannabis n'a pas changé drastiquement. Dans une étude menée par le Centre canadien sur les dépendances et l'usage de substance, les auteurs notent que « les filles et les jeunes femmes s'inquiètent de la désapprobation sociale liée à la consommation de cannabis et pourraient tenter de dissimuler [davantage] leur consommation » (Centre canadien sur les dépendance et l'usage de substances, 2021, p. 1). De plus, dans cette même étude, les jeunes hommes considèrent que le jugement des autres et les réputations régulièrement brimées par la consommation de cannabis sont des raisons valables de ne plus s'adonner à cette activité. Donc, il va sans dire que le tabou et les jugements reliés à cette consommation agissent fortement comme sanctions informelles ressenties par ceux-ci.

Selon le système de classement de la déviance de Stebbins (1996) qui sera détaillé plus tard dans ce texte, un loisir peut être tolérable ou intolérable, criminel, non criminel ou légitime ainsi que sérieux ou occasionnel. Lors de la légalisation du cannabis, ce loisir initialement criminel est devenu légitime, devenant ainsi un droit pour les citoyens canadiens. Il ne faut toutefois pas s'y méprendre. Ce changement législatif a tout de même influencé le taux de consommation du cannabis au Québec et au Canada. Effectivement, celui-ci a fortement augmenté dans les dernières années. Ce sont 35,3% des Québécois de 18-24 ans en 2008, 41,7% des Québécois de 18-24 ans en 2014-2015 (Institut national de santé publique du Québec, 2019) et 52% des Canadiens de 20-

24 ans en 2020 (Gouvernement du Canada, 2020) qui affirmaient avoir consommé du cannabis dans les 12 mois précédents l'enquête. Malgré tout, la perception de cette pratique n'est pas propice à changer du tout au tout en si peu de temps. Une norme ancrée dans la pensée des gens depuis si longtemps est particulièrement difficile à déconstruire, même si sa raison d'être n'est plus. Malgré cette norme imprégnée, l'activité devient de plus en plus courante et la déviance perçue de la consommation de cannabis est vraisemblablement encline à évoluer dans les prochaines années.

Cette situation n'est pas sans rappeler les anciennes lois sur la consommation d'alcool au Canada. Effectivement, à la fin du 19^e siècle, la pauvreté, la violence domestique et les batailles ne faisaient qu'augmenter dans les communautés canadiennes. La consommation excessive d'alcool ne faisait qu'aggraver la situation. C'est donc pour cette raison qu'un mouvement de tempérance s'est élevé. En 1907, l'Île-du-Prince-Édouard est la première province à adopter la loi sur la prohibition d'alcool (Hudson, 2014). Suivis peu à peu par les autres provinces du Canada, c'est en 1918 que la dernière province, le Québec, se joint au mouvement. Durant cette période, la production, la vente et le transport d'alcool étaient interdits au Canada. Toutefois, à peine un peu plus tard, en 1919, la prohibition est révoquée au Québec (Hudson, 2014). Dans un contexte social comme ce dernier, la consommation d'alcool représente un excellent exemple de loisir déviant. Considérée comme un loisir déviant criminel durant cette période, cette pratique s'opposait totalement à la norme sociale, qui découlait bien entendu des lois mises en place. Cependant, la perception et l'acceptation d'une norme est différente d'un groupe à l'autre et les différentes provinces canadiennes ne font pas exception à la règle. Plus précisément, on pense au Québec qui fût la dernière province à accepter une réglementation sur l'alcool, et la première à s'en défaire. Pourquoi en était-il ainsi ? Les Québécois avaient-ils une meilleure relation avec cette pratique ou

aimaient-ils seulement plus l'alcool que les autres provinces ? Difficile de comprendre la raison de cette réticence.

Aujourd'hui, prendre un verre ou deux durant le souper est chose courante dans certaine famille. Cet exemple vise principalement à démontrer que le contexte sociohistorique peut fortement influencer la perception que l'on peut avoir d'une activité récréative. Dans le contexte de la pandémie de Covid-19, l'Institut national de santé publique du Québec affirme qu'« environ le quart des personnes qui consomment de l'alcool rapportent avoir augmenté leur consommation. » (Dubé et al., 2020, p. 1) Un questionnement s'élève au niveau des répercussions de cette hausse. Selon le Canadian Medical Association Journal :

Au Canada, les appels aux services d'aide aux femmes battues de la ville de Vancouver ont triplé, tandis qu'en Alberta, les services d'écoute téléphonique ont enregistré une augmentation de 30% à 50% du nombre d'appels. En Ontario, les services de police régionaux de York et de Durham ont quant à eux signalé une augmentation de 22 % des rapports d'incidents familiaux et d'agression sexuelle. (Bradley, Dipasquale, Dillabough, & Schneider, 2020, p. 1434)

Même si le taux de violence conjugale apparaît augmenté au Canada, ce qui était l'une des causes du mouvement de tempérance avant la prohibition, la vente d'alcool fait tout de même partie des services considérés comme essentiels, prouvant ainsi que la consommation d'alcool n'est pas aussi mal perçue qu'auparavant. Bien entendu, le rôle prenant de l'État au niveau de la vente d'alcool tente à biaiser cette décision. Malgré tout, cette activité est d'autant plus acceptée aujourd'hui et dans certains contextes, elle est même encouragée. Cette divergence dans la manière de voir cette activité permet de mieux comprendre que certains comportements peuvent différer, surtout chez des individus ayant évolué à différentes époques et dans différents environnements.

1.1.2 Loisirs sexuels

La sexualité est un sujet qui est initialement très tabou. Qu'il soit question de préférences sexuelles ou de fétichismes, les gens aiment bien garder quelques informations pour eux. Des concepts comme l'identité de genre, l'orientation sexuelle et les préférences sexuelles sont devenus de plus en plus connus, compris et acceptés dans les dernières années. Cette ouverture et cette volonté à mieux comprendre ces phénomènes sexuels sont néanmoins très nouvelles au Canada et dans plusieurs autres pays. Dans certains cas, ces notions restent propices aux confrontations et aux discussions. Par exemple, il y a moins de 30 ans, Stebbins (1996) rédigeaient un livre sur le loisir déviant. Parmi les activités discutées, on retrouve les pratiques homosexuelles. Il ne faut pas oublier que, ne pouvant mener à l'enfantement et étant contraire aux principes fondamentaux du christianisme, l'homosexualité était considérée comme une déviance sexuelle et un trouble mental par le DSM-II (American Psychiatric Association. Committee on Nomenclature and Statistics, 1968). Or, à la 7^e impression du manuel, en 1973, cette orientation sexuelle est finalement retirée de la liste des troubles mentaux (Minard, 2009). La norme sociale ayant grandement évolué, un raisonnement de la sorte n'était plus toléré. Ainsi, il est difficile de concevoir que cette manière d'aborder les pratiques homosexuelles en lien avec la déviance dans les loisirs ne soit pas dénoncée par plusieurs. Depuis, la société moderne a permis à cette « déviance » d'autrefois d'être décriminalisée puisque, grâce à plusieurs postulats scientifiques, celle-ci n'est plus considérée comme une activité ou un loisir déviant, mais plus comme une attirance sexuelle propre à un individu (Lee, 2015; Rojek, 1999). Heureusement, ce changement en encouragea d'autres. Depuis 2001, les hommes et les femmes peuvent affirmer être en couple avec quelqu'un du même sexe dans les formulaires de recension du Canada (Statistiques Canada,

2015). Enfin, depuis 2005, le mariage entre les personnes du même sexe est permis au Canada. Malgré tout, plusieurs individus sont victimes ou témoins de discriminations de nature homophobes et transphobes (Gouvernement du Québec, 2020, p. n.d.). Même si le Canada semble accepté cette orientation comme n'importe quelle autre, il ne faut pas oublier que l'homosexualité est passible d'emprisonnement dans plusieurs autres pays (Human Dignity Trust, 2021).

Mise à part l'orientation et les préférences sexuelles, le plaisir sexuel chez la femme reste une idée qui est somme toute récente. Avant la révolution sexuelle marquée par l'arrivée sur le marché de la pilule contraceptive dans les années 1960, les femmes avaient des relations sexuelles lorsqu'elles étaient mariées et qu'elles pouvaient procréer. Basé sur les valeurs religieuses de l'époque, le sexe avait une fonction beaucoup plus utilitaire. « Pour toutes ces femmes, « se marier c'était avoir des enfants ». Pour les hommes, les enfants venaient avec le mariage, comme une conséquence de la sexualité » (Gauvreau & Gervais, 2003, p. 96). Avant, l'objectif était de donner naissance. Les valeurs et normes de l'époque prônaient les familles nombreuses et s'opposaient aux divers moyens de contraception. Pour le clergé, le rôle de la femme était de procréer et de répondre aux besoins de l'homme. « L'Église faisait peser sur les femmes une lourde responsabilité. En tant que gardiennes de l'harmonie conjugale, elles devaient se soumettre à la relation sexuelle et, en même temps, c'était elles, la plupart du temps, qui étaient tenues responsables de la moralité de l'acte » (Gauvreau & Gervais, 2003, p. 99). Marie-Paul Ross, sexologue, met le doigt sur une évolution de la perception notable ayant eu lieu dans les années 1960. Elle affirme dans un reportage: « Avant, le plaisir était très réservé, très limité et [...] si on parlait de sexualité, le plaisir était réservé à l'homme » (Le Floch & Jasmin, 2015). À la suite de cette réflexion, elle affirme aussi qu'aujourd'hui la sexualité est davantage perçue comme un jeu

et même une aventure. Ce changement dans le contexte social et historique pousse la société québécoise vers un changement dans les pratiques de loisirs en lien avec la sexualité. En 2022, les loisirs à caractères sexuels, comme l'échangisme, le sadomasochisme et la masturbation, sont nombreux et pratiqués à travers le monde. En 2017, une étude menée auprès de 1027 Belges a démontré que 46,8% des participants s'étaient déjà engagés, au moins une fois, dans une relation sexuelle de type BDSM (bondage, discipline/domination, soumission/sado, masochisme) et 22% d'entre eux ont eu des fantasmes concernant ce type de pratique, sans le mettre en action (Holvoet et al., 2017). Dans une autre étude menée au Québec en 2017, c'était 30.9% des répondants qui auraient affirmés avoir des désirs sexuels masochistes ou sadistes (Joyal & Carpentier). Ces désirs pour les loisirs sexuels anormaux sont bien plus courants que l'on peut le croire. Dans la culture populaire occidentale, des films comme *50 nuances de Grey* font l'éloge des pratiques sexuelles BDSM. Teinter de romantisme, ce film illustre l'histoire d'une jeune femme initiée à ces pratiques par un homme influent. Au *Box-Office*, le premier film de cette trilogie a amassé plus de 570 millions de dollars américains (The numbers, 2021). En somme, les trois films dépassent le milliard de dollars. Ainsi, force est de constater qu'une certaine normalisation du plaisir sexuel s'installe.

Aujourd'hui, plusieurs individus normalisent cette sexualité et un plus grand nombre de gens en fait un passe-temps ou une source de revenus. Des phénomènes de plus en plus populaires, comme les pages OnlyFans, valorisent la promiscuité et augmentent l'accessibilité à la sexualité. Cette plateforme permet à n'importe quel individu d'offrir du contenu vidéo et photo contre de l'argent. Les possibilités sont donc très larges. Des gens qui ont choisi d'utiliser leur sexualité comme objet de travail sont souvent assujettis à des remarques et des opinions péjoratives par

rapport à leurs actions. Dans certaines situations, les individus qui choisissent le sexe comme source de revenus vivent un réel plaisir et une satisfaction à exercer leur métier, mais le fait que certains perçoivent négativement leurs actes rend leurs plaisirs éphémères. Une ligne mince est présente entre ce qui est acceptable ou non dans nos sociétés.

Pour illustrer la complexité de la chose, prenons l'exemple de Emma Becker et Cybèle Lespérance. Ces deux femmes ont pris la décision d'utiliser le plaisir sexuel comme source de revenu, et ce, de manière très différente l'une de l'autre.

Dans un premier temps, il y a Emma Becker, une romancière française qui a choisi de vivre la vie de prostitué pendant plus de deux ans dans un bordel à Berlin afin de mieux comprendre la vie des gens qui font ce métier. En moyenne, elle voyait 4 à 5 hommes par jour. Dans une entrevue du journal La Presse, celle-ci raconte qu'elle se sentait très bien dans cette maison et que c'est pour cela qu'elle a pris la décision d'y rester (Laurence, 2019). Elle en retirait un certain plaisir. Depuis, elle a écrit un livre et est même félicitée pour son travail. Dans cet exemple, le statut social de romancière de Mme Becker permet d'accepter plus facilement le fait qu'elle ait choisi de vendre son corps à des étrangers. Il s'agit d'un acte raisonnable puisqu'il est temporaire et qu'il est fait dans un but « professionnel ».

D'un autre côté, il y a Cybèle Lespérance, assistante sexuelle à domicile pour personnes handicapées en France. Son métier vise à apporter un accompagnement au niveau sexuel à des gens vivant un handicap (France 3, 2020). Encore une fois, l'acte semble perçu de manière moins péjorative puisque l'objectif derrière cette action est de répondre à des besoins de personnes vivant des incapacités. Or, dans les deux cas, il s'agit de femmes qui, par plaisir, ont choisi d'offrir leur

corps comme source de revenus. Le contexte qui entoure chacune de ces femmes influence la manière dont leurs actions sont perçues. Au Québec, entre autres, la prostitution est souvent associée à un besoin d'argent et à l'absence de meilleures opportunités. On conçoit rarement qu'un individu puisse faire ce métier pour le plaisir.

Somme toute, avant la révolution sexuelle, le sexe était accepté et toléré à des fins de reproduction et, maintenant, la société semble l'accepter et le tolérer davantage comme un passe-temps, un loisir ou un travail. Au sens large, les loisirs à caractère sexuel comprennent plusieurs activités qui sont de plus en plus commune, comme le fétichisme, la pornographie et le voyeurisme.

1.2 Le loisir déviant dans le domaine de la recherche

Bien que la déviance soit un phénomène très étudié, le loisir déviant ne l'est pas autant. Toutefois, la pertinence de ce type de recherche est notable. Certains auteurs, tels que Rojek, dénonce ce manque sur le plan de la recherche en loisir. Il affirme, notamment, que

Such is the strong association between leisure and positive experience, many leisure professionals will hold that the study of transgressive and infractious behaviour is better left to medical practitioners, psychoanalysts and criminologists. My objection to this is that it distorts the study of leisure. (1999, p. 33)

Autrement dit, il affirme que les loisirs ne peuvent pas être étudiés uniquement d'un point de vue positif. Si tel est le cas, l'étude du loisir en soi est incomplète. L'étude de la déviance dans le loisir est donc essentielle au développement d'une vision holistique du loisir dans la société.

Ensuite, il faut noter que la perception et la déviance sont des notions qui ont rarement été jumelées. Les quelques articles qui traitent de ces concepts ne sont pas pertinents dans le cadre de cette recherche. À notre connaissance, aucun écrit mettant de l'avant un lien entre la perception et la déviance dans les loisirs n'a été repéré. Ainsi, les concepts seront abordés séparément afin de mieux les traiter par la suite comme un tout dans cette recherche.

Cela étant dit, la perception a été étudié en lien avec d'autres concept, comme la norme sociale. L'article de Tankard et Paluck, par exemple, démontre comment la perception d'une norme peut exercer une influence et favoriser les changements sociaux. Dans *Norm Perception as a Vehicle for Social Change*, les auteurs affirment que les groupes et les communautés développent une perception subjective d'une norme sous l'influence de plusieurs facteurs (Tankard & Paluck, 2016). En ce sens, les comportements d'un groupe peuvent avoir un effet sur la perception que les autres groupes ont de ce dernier. Pourtant, l'inverse est aussi possible. Si une communauté a une perception préconçue d'un groupe, ce dernier pourrait changer son comportement en réponse à leurs attentes. En ayant l'impression d'être directement étiqueté à une manière d'être et d'agir, les individus peuvent donc choisir de s'identifier à un préjugé, comme des adolescents qui, à la suite de plusieurs interventions injustifiées des policiers, décident d'adopter un comportement défiant et nuisible. Ayant l'impression d'être considérés comme des individus indésirés, leurs actions sont susceptibles d'être plus déviantes, cela dans le but d'affirmer leur désaccord. Pour cette recherche, cet article permet de mettre de l'avant l'influence qu'une perception peut avoir sur la norme sociale et, par le fait même, sur la déviance d'un acte. Dans cette situation, une étude sur la perception de la déviance pourrait permettre de mieux concevoir la pratique, ou l'absence de pratique, de certains loisirs dans un groupe ou une communauté. De plus, ce type de recherche favorise une meilleure

compréhension des activités moins acceptées et tolérées dans le domaine du loisir. Pour ce projet, il sera question d'étudier l'influence des facteurs sociaux sur l'acceptation d'un loisir déviant. De cette manière, en tenant pour acquis que les différences seront notables, il sera possible de caractériser davantage la déviance dans le loisir selon les groupes ciblés.

Dans un autre ordre d'idées, il faut aussi noter que l'impression qu'une personne se fait d'un loisir, qu'il soit déviant ou non, peut l'influencer à s'engager dans celui-ci. Dans certaines situations, si le loisir est perçu comme inapproprié ou trop difficile, il peut désintéresser le pratiquant. De plus, selon Terry et Hogg (1996), si un individu s'identifie à un groupe ou à une communauté, ses loisirs peuvent être influencés par ceux de ce groupe ou de cette communauté. Autrement dit, si une personne âgée côtoie le même groupe régulièrement et que ce groupe pratique la marche rapide, il est possible qu'elle souhaite s'engager dans cette activité aussi. Pour ce faire, ce dernier doit, dans un premier temps, percevoir cette activité comme étant acceptable. Ensuite, il doit respecter le groupe qui pratique cette activité. Au finale, la perception qu'il a du groupe et du loisir va l'influencer dans sa pratique. C'est pourquoi, si un groupe pratique un loisir déviant, des personnes s'identifiant à ce groupe pourraient être susceptible d'adopter une pratique similaire.

À la fin, toutes ces informations permettent de comprendre globalement l'intérêt d'une recherche portant sur la perception de la déviance dans le loisir dans la société d'aujourd'hui. Ainsi, la question à laquelle ce mémoire tentera de répondre est la suivante : Comment expliquer les différences de perception en ce qui concerne la déviance dans les loisirs entre la génération des milléniaux et celle des baby-boomers au Québec?

1.3 Objectifs et plan de recherche

Cette recherche vise principalement à mieux caractériser la perception de la déviance dans le loisir afin d'évaluer l'impact et l'influence de différents facteurs sociaux sur celle-ci. Le but est alors d'identifier les liens qui existent et d'en faire une analyse partielle. Pour réaliser ces objectifs, il faut comprendre que la conception de la déviance dans le loisir est une notion spécialement difficile à évaluer. En plus d'être très abstrait, le concept de déviance est subjectif, ce qui signifie qu'il est particulièrement important de bien le définir pour assurer une bonne compréhension et une bonne évolution de la recherche.

Pour y arriver, il est important de recueillir le plus d'informations sur les sujets. Plus particulièrement, le loisir déviant, la perception de la norme et les phénomènes sociaux doivent être illustrés afin que l'information recueillie soit significative et représentative de la recherche réalisée. De cette manière, les concepts peuvent être illustrés adéquatement dans le projet. Ensuite, à l'aide de chacun de ces concepts, des dimensions découlent, ce qui facilite la mise en relation des différentes notions. L'identification de concepts, de sous-concepts et de dimensions est essentielle dans une recherche comme celle-ci puisqu'elle permet d'illustrer de manière claire le problème et ce qui le constitue. Dans le cadre de ce projet, les concepts utilisés sont plus larges, comme le loisir déviant, la perception de la norme sociale et les facteurs sociaux. Il est donc plus facile de développer un plan détaillé où il est possible de créer plusieurs liens entre les sous-concepts et dimensions. Par exemple, en ce qui concerne les facteurs sociaux, il est possible de traiter des générations comme variable et, ensuite, d'identifier des dimensions comme la génération des baby-boomers et la génération Y. Il s'en suit une multitude de liens entre les

caractéristiques de chacun de ces groupes en relation avec d'autres concepts, comme la perception de la norme et les loisirs déviants.

Cette recherche permettra à la communauté scientifique d'avoir une meilleure compréhension de l'influence de la perception de la déviance dans le domaine du loisir. Elle permet aussi de se questionner sur la place des loisirs déviants dans la société actuelle ainsi que l'influence de la norme et des facteurs sociaux sur la construction de la déviance. Les tendances et les mouvements de pensée évoluent rapidement dans les dernières années et une recherche comme celle-ci aide à ériger un portrait de certaines tendances actuelles qui ne sont pas comprises par tous.

Finalement, à la fin de la discussion, un schéma d'analyse est proposé afin de modéliser le processus de développement d'une perception déviante d'un acte, d'une activité ou d'un loisir. Ce modèle permet d'assimiler plus facilement l'effet de chacune des notions vues dans ce mémoire sur la perception de la déviance dans les loisirs.

Chapitre 2 : État des connaissances

2.1 La complexité du loisir

La perception de la déviance dans les loisirs est un phénomène particulièrement difficile à conceptualiser et à théoriser en raison de sa complexité. En effet, un nombre très limité d'auteurs choisissent de la définir et, jusqu'à maintenant, peu d'articles traitent des différentes manières de percevoir le loisir déviant. En cela, il est préférable de commencer avec une analyse de la définition du loisir afin de pouvoir, par après, intégrer adéquatement le concept de déviance. En général, le loisir est caractérisé comme une activité que l'on fait durant son temps libre, mais sa définition est devenue de plus en plus élaborée à travers le temps. Chacune des caractéristiques de sa définition façonne les fonctions du loisir dans le quotidien. Qu'il ait une fonction de contrôle sociale ou d'expression de soi, le loisir est marqué par son opposition au travail ou autres tâches domestiques à accomplir (Auger, Roult, & Gravelle, 2019). Or, plusieurs autres définitions du loisir ont été développées à travers le temps, favorisant ainsi une vision plus holistique du concept. L'un des premiers penseurs à conceptualiser le loisir fut Aristote qui affirmait que ce type d'activité était synonyme de liberté, d'absence de devoir (Jenkins & Walmsley, 2003).

Ensuite, dans les années 1960, Joffre Dumazedier publie un livre intitulé *Vers une civilisation du loisir?* qui met en lumière une nouvelle perspective du loisir. À cet effet, il affirme que le seul loisir en opposition au temps de travail est incomplet (2018). Il affirme que le loisir se pratique sous différents types d'activités, soit les activités de délasserment, de divertissement et de développement. Il a aussi apporté, de manière indirecte, une notion nouvelle à la construction du concept. Ainsi, il affirme que

Le loisir n'est plus un problème mineur [...]. Il apparaît comme un élément central de la culture vécu par des millions de travailleurs, il a des relations subtiles et profondes avec tous les grands problèmes du travail [et] de la famille [...] » (2018, p. 34)

Le loisir fait donc partie intégrante de la vie des individus. Dumazedier accorde donc un caractère vécu au loisir. Autrement dit, le loisir, en plus d'être une activité faite dans les temps libres, est un phénomène, une expérience vécue. D'autres auteurs comme Sessoms et Henderson (1994) vont attester que le loisir comme temps libre et comme activité le prive de cette définition plus holistique. De ce fait, ils apportent une nouvelle vision selon laquelle le loisir est vécu, comme une expérience. En voyant le loisir comme cela, on atteste que celui-ci possède aussi un caractère subjectif, propre à la personne qui le pratique. Il ne serait donc pas seulement une activité exercée durant un temps libre.

Au fur et à mesure que la définition du loisir se bonifie et se complexifie, il a été possible de l'étudier dans différents domaines. Bien que le loisir soit parfois mésestimé dans le monde professionnel, il est bien reconnu dans le monde scientifique. Il est étudié, entre autres, dans le domaine de la santé, de la psychologie, de la philosophie, de l'histoire, de la sociologie et de la criminologie.

Certains auteurs réussissent même à faire des liens importants entre le loisir et les autres domaines d'études. C'est le cas de Teresa Freire, qui lie de façon particulièrement intéressante le loisir et la psychologie positive (Freire, 2018; Freire & Ferreira, 2020; Freire, Gomes, & Fonte, 2017; Freire & Teixeira, 2018). Ces travaux, reconnus à travers le monde, permettent de faire des liens entre la pratique récréative et son influence sur le développement de l'identité, sans oublier la mise en perspective du concept d'expérience optimale. Dans son texte *Leisure and positive*

psychology: Contributions to optimal human functioning, elle fait même le lien entre la psychologie et le loisir déviant. En ce sens, Freire soutient que

From an experiential point of view, the involvement in leisure activities can be positive for the individual even if not viewed as such according to societies' parameters, rules, or values (e.g., deviant behaviors of adolescents for recreation). This makes relevant the distinction between negative and positive leisure activities, and between leisure and free time, highlighting the interaction between risks and opportunities associated to the involvement in activities (Freire & Stebbins, 2011). » (2018, p. 6)

Autrement dit, elle mentionne l'importance que les comportements déviants dans les loisirs peuvent avoir sur le développement de l'identité des jeunes adolescents, d'un point de vue positif et négatif. Dans cette définition, un loisir déviant, bien qu'il soit souvent perçu comme négatif, peut avoir des effets positifs sur le développement d'un individu. Cette prise de risque, régulièrement observée à l'adolescence, est une forme de loisir déviant étudié par les psychologues, les travailleurs sociaux et les professionnels en loisir. Celle-ci est souvent indésirée, mais elle permet à l'adolescent de connaître son seuil de tolérance et, ainsi, de développer une autonomie à travers ses propres expériences.

En plus d'être étudié en relation avec la psychologie positive, le loisir est aussi utilisé dans le domaine de la santé. Le loisir peut être utile pour répondre à des besoins des patients que les professionnels ne sont pas toujours capables de combler ou pour aider concernant la réadaptation physique, psychologique et autres (Carruthers & Hood, 2007; Iwasaki, Mactavish, & Mackay, 2005; Iwasaki, Messina, & Hopper, 2018; Mobily & Dieser, 2018). Par ailleurs, l'approche par le plaisir dans les services et les soins est un programme qui est de plus en plus connue dans le domaine. Il offre aux patients et aux professionnels une nouvelle manière de travailler en relation avec tout type de clientèle en utilisant le loisir comme outil facilitateur (Carbonneau, 2019). Dès

lors, une multitude d'études ont été réalisées, visant à faire un lien entre le loisir et les problèmes de santé mentale. Le stress et la dépression étant des sujets très courants dans la société actuelle, les données sont multiples. Notamment, dans l'article *Building on strengths and resilience: leisure as a stress survival strategy*, les auteurs démontrent que le loisir peut avoir un effet positif sur les gens souffrant de stress (Iwasaki et al., 2005). À l'aide d'une étude qualitative sous forme d'entretien, ils ont pu illustrer les différents bénéfices que procure la pratique du loisir. Autrement dit, le loisir, peu importe sa forme, peut apporter des bénéfices à la personne qui le pratique. Il en va de même pour le loisir déviant. Par exemple, dans l'article *Deeper leisure involvement as a coping resource in a stigmatized leisure context*, les auteurs ont étudié le « Furry fandom », afin de démontrer de quelle manière certains groupes font face à la stigmatisation en s'immergeant dans un loisir considéré comme déviant (Mock, Plante, Reysen, & Gerbasi, 2013). Le « Furry fandom » est une activité durant laquelle des individus adoptent une apparence physique d'animal avec des caractéristiques et des comportements humains. On peut penser entre autres à des mascottes de lion qui dansent et qui parlent. Dans l'article, les auteurs ont pu démontrer que plus l'individu était impliqué dans son loisir, plus son niveau de bien-être augmentait, ce qui diminuait par le fait même les effets négatifs de la stigmatisation liés à ce même loisir.

Ensuite, en sociologie, le loisir est étudié et enseigné depuis déjà plusieurs années (Dumazedier, 1974, 2018; Lanfant, 1972; Magnane, 1964; Pronovost, 1998; Rojek, 1995, 2010). Des auteurs comme Joffre Dumazedier et Gilles Pronovost ont développé, durant les dernières décennies, les concepts qui émanent d'un loisir sociologique. Comme mentionné plus haut, l'ouvrage de Dumazedier sur le loisir dans les civilisations occidentales a permis plusieurs avancées dans le domaine. Pour ce qui est de Gilles Pronovost, il est davantage connu aujourd'hui pour ses

ouvrages traitant de la famille, de la culture et de l'utilisation du temps en lien avec les loisirs dans la société québécoise actuelle. D'ailleurs, dans son livre *Loisir et société : Traité de sociologie empirique*, il offre aux lecteurs un aperçu des grandes lignes de pensées sociologiques ayant influencées la conception du loisir d'aujourd'hui. Dans ce dernier, il apporte sa perception du concept de loisir.

Ce que l'on désigne communément par « loisir » dans nos sociétés n'est pas un attribut « objectif » qui se laisserait étudier de lui-même. Il s'agit plutôt d'une construction sociale fluctuante et mobile selon les circonstances, les lieux, les événements et les acteurs sociaux, construction en vertu de laquelle est définie une hiérarchie de valeurs sociales, est délimité provisoirement un champ d'activités sociales, sont représentés des rapports d'opposition ou d'analogie avec d'autres champs d'activités, sont construits des systèmes de normes, sont indiquées des manières de faire, d'agir ou de penser. (1998, p. 395)

Dans ce mémoire émane le désir de comprendre comment les individus de la société construisent eux-mêmes leur propre déviance. Dans ce sens, la définition sociologique du loisir qu'apporte Pronovost facilite l'acquisition d'une vision plus personnelle de la construction du loisir. Lorsqu'il est question du loisir déviant, il est tenu pour acquis que la déviance est le concept subjectif de la définition. Cependant, il faut comprendre que le loisir en soi peut également être perçu ainsi, ce qui rend sa conceptualisation encore plus ardue. Alors, les débats ne seront pas seulement nés sur les bases d'une déviance ou d'une *non-déviance*, mais aussi sur les bases d'un loisir et d'un *non-loisir*. Ce débat est notable, particulièrement lorsqu'il est question de meurtre en série et de viol. Dans tous les cas, pour les individus qui considèrent que le loisir est fondamentalement bon, il est particulièrement difficile de considérer que ces actes, cruels et barbares pour la majorité, puissent être catégorisés comme des loisirs pour d'autres (Rojek, 1999).

Ainsi, les circonstances, les lieux, les événements et les acteurs sociaux et la perception des individus vont pouvoir influencer la construction d'un loisir, de même pour un loisir déviant.

Par après, un lien étroit existe entre la psychologie, la sociologie et la criminologie. Tous issues des sciences sociales, elles sont des disciplines qui valorisent la compréhension de l'être humain dans son ensemble. En criminologie, les loisirs sont davantage étudiés en lien avec la délinquance et le crime (Link & Williams, 2017; Parker, Parker, Aldridge, & Measham, 1998; Raymen & Smith, 2019a, 2019b; Smith & Raymen, 2018; Williams & Walker, 2006). Quelques-unes de ces études se concentrent sur l'utilisation du loisir comme outil de réinsertion sociale (Link & Williams, 2017). Certes, ces études sont très intéressantes, mais celles qui sont le plus pertinentes pour cette recherche sont celles qui ont été réalisées en lien avec la déviance dans le loisir. Williams est un auteur qui a écrit plusieurs textes mettant en relation le crime et le loisir (Williams & Walker, 2006; Williams, 2020; Williams & Schaal, 2021; Williams, Thomas, & Arntfield, 2020). On compte parmi ses articles *Leisure, deviant leisure and crime: « Caution : Object may be closer than they appear »*, un texte faisant un lien clair entre le loisir, le loisir déviant et le crime (Williams & Walker, 2006). En fait, les auteurs de cet article prennent aussi le temps de bien expliquer l'importance de l'étude du loisir déviant en criminologie dans le but de faire évoluer la manière de percevoir les actes criminels. Ils vont introduire la recherche de sensations fortes et même le narcissisme dans les facteurs pouvant expliquer la déviance.

Pour finir, le loisir est étudié par d'autres disciplines permettant d'avoir une meilleure compréhension de ce phénomène. En histoire, il est possible d'étudier l'évolution du loisir dans les différents pays en se basant sur des faits réels et les différentes coutumes. De façon

complémentaire, la philosophie permet de voir l'état d'esprit qui émane de ce type de pratique. L'effet transdisciplinaire du loisir ouvre des portes vers une compréhension plus adaptée d'un phénomène bien plus grand qu'imaginé. De cette manière, et comme c'est le cas dans ce mémoire, il est possible d'étudier un phénomène, en plus de le faire de différentes façons, permettant ainsi d'avoir une vision holistique d'un problème.

Pour ce mémoire, il sera question d'adopter une représentation du loisir construite en fonction des différentes définitions et caractéristiques mentionnées plus haut. Pour ce faire, le loisir sera défini comme une activité ou un état d'esprit, opposé à toute obligation ressentie, fait de façon volontaire et répondant à des valeurs et des besoins subjectifs à la personne qui le pratique. Bien que toutes les disciplines soient à l'étude, les concepts clés sont principalement issus de la sociologie.

2.2 Vers une perception déviante du loisir

Précédemment, le loisir déviant a été défini comme un loisir s'opposant à la norme sociale d'une communauté, d'une société ou de tout autre groupe dont un individu fait partie. Comme le loisir, la définition de la déviance a beaucoup évolué. De plus, encore au même titre que le loisir, la déviance est subjective et sera perçue d'une certaine manière dans un groupe et d'une autre manière dans un autre. Par exemple, auprès de ses parents, le comportement d'un adolescent divergera de celui qu'il a avec ses amis.

Robert A. Stebbins, sociologue, utilise une définition de la déviance qui est régulièrement employée dans le domaine du loisir. *Tolarable Difference : Living with Deviance* (1996) est un

livre dans lequel il se consacre à l'élaboration et la définition des concepts et notions environnant la déviance dans les loisirs. Il commence son livre en mettant en lumière une définition selon laquelle le loisir déviant ne se réfère pas seulement à la norme sociale, mais bien à la norme morale. Bien que la différence soit infime entre ces deux idées, le concept de moralité vient teinter les propos de Stebbins puisque cette dernière représente un ensemble de valeurs, propre à un individu et une société, qui permet de différencier le bien du mal. Dans cet ordre d'idées, une norme sociale fait référence aux règles, normes et lois qui sont en vigueur dans un groupe, alors que la norme morale vise plutôt à tracer une ligne entre ce qui est bien et ce qui est mal dans la société. Dans certains cas, la norme morale et la norme sociale sont les mêmes, mais dans d'autres, ce n'est pas le cas. En utilisant la norme morale au lieu de la norme sociale pour définir la déviance dans les loisirs, il affirme qu'un loisir déviant est donc ce qui est mal pour la société et les individus qui y cohabitent. La figure 1 illustre bien ses propos. Stebbins propose un schéma visant à faire le point entre ce qu'il considère comme déviance, violation civile et non-conformité.

Threat Scale	Norms	Category of Violations
Great Mild	{ Mores Criminal Law Other Moral Norms }	Deviance
 Marginal	{ Ordinances Regulations }	Not deviance (civil violations)
 None	{ Customs Folkways }	Not deviance (non-conformity)

Figure 1. La sévérité de la violation des normes selon Stebbins (1996).

Dans un premier temps, il illustre le degré de menace occasionnée par l'action posée. Par conséquent, si une personne ne respecte pas la norme d'un petit groupe, comme sa famille immédiate, il ne ferait pas preuve de déviance, mais plutôt de non-conformité. À l'opposé, si une norme n'est pas respectée, qu'elle concerne la société entière et qu'elle pouvait causer du mal, comme le viol ou le meurtre, alors il s'agit d'un comportement déviant. Pour finir, il y a l'entre-deux. Le non-respect des normes de régulation n'est pas nécessairement sanctionné par le Code criminel, mais peut tout de même occasionner des sanctions. Par exemple, le viol occasionnera une sanction pénale alors qu'un très grand excès de vitesse occasionnera la suspension du permis de conduire.

Bien entendu, ce ne sont pas tous les auteurs qui associent la déviance au mal. L'aspect positif de la déviance dans les activités récréatives reste un sujet qui suscite l'intérêt de certains auteurs comme Galloway, Freire et Franklin-Reible (2006; 2017; 2006). Par ailleurs, d'autres chercheurs tels que William et Walker (2006) se questionnent sur le fait de se référer aux normes morales pour définir le loisir déviant. Selon eux, l'utilisation de ce terme rend la conception de la déviance encore plus ardue puisque, en soi, la vérité morale n'existe pas. Cette opinion est partagée par Raymen et Smith qui déclarent : « it makes [a] false suggestion that there is a coherent and shared conception of ethics and morality which simply does not exist » (2019b, p. 18). Selon eux, les valeurs morales et éthiques sont belles et bien présentes, mais elles ne sont pas partagées par tous les individus d'une société. Le bien et le mal ne pourraient donc pas être l'unique fondement de la définition d'une déviance.

Malgré ces quelques remises en question, Stebbins reste un auteur bien connu dans le domaine. Il développe aussi un système de classement des loisirs déviant. Il classe premièrement les types de déviance selon leur niveau de « tolérabilité ». Il se fit alors sur la tolérance que les individus accordent à un loisir pour le classer. La distinction entre la tolérance et l'intolérance peut être mince puisque le degré de tolérance fait référence à l'acte, mais aussi à la perception que les gens en ont. En ce sens, dans certains groupes, la consommation régulière de cocaïne peut être tolérée alors que pour une partie de la société, il s'agit d'un acte déviant peu toléré.

Deuxièmement, il classe les loisirs déviants selon leur niveau de criminalité. Ce dernier est donc criminel, non-criminel ou légitime. Les loisirs criminels sont ceux dont la pratique entraîne le non-respect des lois. Pour le loisir non criminel, on parle d'une activité qui n'est pas acceptée par la majorité, mais sur lesquels les autorités n'ont aucun contrôle. En ce sens, Stebbins donne l'exemple de l'adultère qui est considéré comme un loisir non criminel s'il est fait entre adultes consentants, mais criminel s'il s'est fait avec une personne mineure ou une personne non consentante. Enfin, le loisir déviant légitime fait référence aux loisirs dont le droit est acquis. Les croyances et pratiques religieuses, comme la secte La Mission de l'Esprit-Saint, seraient donc un loisir déviant légitime. La particularité de ce classement est que l'auteur ne note aucun loisir qui serait à la fois légitime et intolérable. Le tableau 1 récapitule la typologie des loisirs déviants selon Stebbins.

Tableau 1

Typologie de loisir déviant selon Stebbins

Tolérable	Criminel	Sérieux
		Occasionnel
	Non criminel	Sérieux
		Occasionnel
	Légitime	Sérieux
		Occasionnel
Intolérable	Criminel	Sérieux
		Occasionnel
	Non criminel	Sérieux
		Occasionnel

Quelques années après la publication de son livre, Stebbins ajoute les catégories loisir sérieux (*serious leisure*) et loisir occasionnel (*casual leisure*). D'abord, le loisir sérieux est « [...] the systematic pursuit of an amateur, a hobbyist, or a volunteer activity sufficiently substantial and interesting for the participant to end a career there in the acquisition and expression of a combination of its special skills, knowledge, and experience. » (1997, p. 17). Selon cette définition, une place significative serait donnée à l'activité dans la vie d'une personne. Certains loisirs déviants, comme le meurtre en série (Williams & Walker, 2006) ou le BDSM (Franklin-Reible, 2006) peuvent être des loisirs sérieux puisque, dans plusieurs cas, ils nécessitent un engagement important de la personne qui les pratique. Ensuite, si le loisir déviant n'est pas sérieux,

on le considèrerait comme occasionnel. Celui-ci vise davantage la détente et il est défini comme une activité satisfaisante qui est motivée intrinsèquement et qui nécessite très peu d'entraînement (Stebbins, 1997). Souvent mis en opposition au loisir sérieux, ce type de pratique est toutefois bien rependu. Il englobe la majorité des activités que l'on fait par «temps perdu », soit les activités que l'on fait pour le plaisir, mais qui n'ont pas une place significative dans notre vie. Jouer à des jeux de société en famille pourrait en être un bon exemple. Sur le plan des loisirs déviants, prendre de l'ecstasy dans un festival pourrait être considéré comme occasionnel.

En complément au loisir sérieux et occasionnel, Stebbins met de l'avant le loisir par projet, qui est

a short-term, moderately complicated, either one-shot or occasional, though infrequent, creative undertaking carried out in free time. It requires considerable planning, effort, and sometimes skill or knowledge, but for all that is neither serious leisure nor intended to develop into such. (2005, p. 2)

Ce type de loisir a même fait l'objet d'un article fort intéressant en 2018. Pour ce dernier, les auteurs ont associé le loisir déviant et le loisir par projet en abordant la fusillade du 1^{er} octobre 2017 ayant eu lieu à Las Vegas (Arntfield & Williams, 2018). D'autres activités, comme le tourisme macabre, pourraient être considéré comme des loisirs déviants par projet puisque le participant utilise de son temps libre pour planifier un voyage thématique qui sera ponctuelle. Ce type de loisir a été développé par Stebbins quelques années après la publication de sa typologie des loisirs déviants, il n'est donc pas inclus dans ses premiers articles.

En 2006, William et Walker ont apporté une nuance à la typologie de Stebbins et vont inclure les loisirs déviants à la fois intolérables et légitimes (voir figure 2). Visant à mettre en

relation les activités criminelles et les loisirs déviants, les auteurs ouvrent une porte vers des activités controversées, comme le satanisme. Avec les années, d'autres activités similaires ont été sujettes à plusieurs critiques. Entre autres, en mars 2013, un homme canadien a été arrêté après avoir commandé une poupée gonflable de petite taille sur Internet, ayant des proportions similaires à celle d'un enfant. Pour cela, il a été accusé de pornographie juvénile. Toutefois, il plaide non coupable.

Deviant Leisure Typology			
Dimensions			
Tolerability	Criminality	Intensity	Examples
Tolerable	Legitimate	Casual	Erotic literature
Tolerable	Legitimate	Serious	Religious cult (e.g., Scientology)
Tolerable	Non-criminal	Casual	Social nudism
Tolerable	Non-criminal	Serious	Being a "Trekkie"
Tolerable	Criminal	Casual	Marijuana use, flashing, public sex
Tolerable	Criminal	Serious	Street-racing
Intolerable	Legitimate	Casual	Flag-burning
Intolerable	Legitimate	Serious	Religious cult (e.g., Satanism)
Intolerable	Non-criminal	Casual	Hiring a lap dancer or prostitute
Intolerable	Non-criminal	Serious	Motorcycle gang
Intolerable	Criminal	Casual	Shoplifting, vandalism, nudity, indecent exposure, child and violent pornography, murder
Intolerable	Criminal	Serious	Computer hacking, serial murder

Figure 2. Typologie de loisirs déviants selon Williams et Walker (2006).

En fait, cette situation pourrait être un exemple de loisir intolérable et légitime puisque, d'un point de vue juridique, aucun tort n'a été causé et l'accusé avait le droit de posséder une poupée gonflable pour son plaisir personnel. Il ne s'agirait donc pas d'un crime puisqu'aucun

enfant réel n'est mis en danger. Ce qui est particulièrement dérangeant dans cette situation, c'est la moralité de la chose. Est-ce que l'acte commis peut être perçu comme de la pornographie juvénile? Les opinions sont mitigées. Durant le procès, les psychologues débattent les deux points de vue (CBC, 2019). En effet, l'action choque beaucoup, cela ne signifie cependant pas que l'individu a nécessairement commis un crime. Il faut toujours garder à l'esprit que la déviance se base beaucoup sur l'opinion et la perception des individus. Tracer la ligne entre acceptable et inacceptable est particulièrement difficile.

Lorsqu'il est question de tolérance, il est possible de voir la situation de deux façons. Dans un premier temps, comme Stebbins, la tolérance peut être un facteur d'évaluation de la déviance. On considère donc qu'un acte est tolérable ou intolérable. Dans un second temps, la tolérance peut être un facteur d'influence important concernant la perception d'un loisir déviant. Ces deux visions ne sont pas exhaustives, mais pour cette recherche, la tolérance sera illustrée comme facteur d'influence de la perception de la déviance dans les loisirs, soit un facteur attribuable à l'individu. Il sera alors question de la tolérabilité de l'acte déviant. Dans ce cas, le concept de tolérance ne servira pas à classer les activités hors norme comme c'est le cas pour Stebbins, mais plutôt à comprendre comment il peut avoir un impact sur la manière dont les individus vont percevoir et accepter un loisir déviant. Pour faciliter la compréhension de ces deux notions, voici un exemple. Engager une prostituée pour des faveurs sexuelles est un acte considéré comme intolérable pour Stebbins. Ainsi, puisqu'il s'agit d'un acte très mal vu et immoral dans la société actuelle, il va sans dire que cette activité ne devrait pas être tolérée. En revanche, lors d'occasion comme les enterrements de vie de garçon où lorsqu'on fait allusion à un individu vivant avec un handicap, le

niveau de tolérance face à l'acte varie. Les facteurs environnants auront alors un impact sur la tolérabilité qui aura elle-même un effet sur la perception de l'acte déviant.

La tolérance est une notion qui est aussi légèrement abordée dans la classification des loisirs déviant selon Chris Rojek (1999). Sociologue de profession, cet auteur inscrit son classement sur l'idée que les gens qui pratiquent la déviance dans les loisirs en retirent, pour la majorité, un plaisir et une excitation importante. Dès lors, il précise que, selon lui, même si plusieurs loisirs déviants sont étroitement liés au sexe et à la violence, ça ne sera pas toujours le cas. Rojek introduit alors les trois termes qu'il utilise pour caractériser les actes déviants. Premièrement, le loisir déviant peut être sauvage. La notion de tolérance vient jouer un rôle important dans cette classification puisque ce type de loisir est souvent le résultat d'une occasion spontanée qui s'oppose habituellement à une loi, mais qui est toléré dans certaines situations. Par exemple, durant la parade LGBTQ+ à Montréal, la police tolère un certain niveau de nudité qu'elle ne tolère pas en temps normal. Il en serait de même dans l'éventualité où une équipe sportive bien appréciée remporterait une compétition ou un prix important. Les comportements de nature déviante seraient davantage tolérés puisqu'il s'agit d'un événement ponctuel. Pour Rojek, le loisir sauvage est en quelque sorte une réponse à une opportunité qui se présente sporadiquement.

Deuxièmement, le loisir déviant peut être envahissant. Ce dernier est pratiqué par des individus qui ne sont pas nécessairement capables d'avoir des relations saines et qui ne démontrent aucune volonté à développer une relation enrichissante ou viable avec d'autres individus d'une communauté. Dans cette situation, le loisir est une manière de s'évader d'une situation sociale qui, selon l'individu, ne changera pas. Il servira alors d'échappatoire comme ça peut être le cas pour

des activités comme l'abus d'alcool et de drogues. En effet, lorsque la consommation devient envahissante, l'individu y trouve une sensation qui lui permet d'oublier tous ses problèmes. Dans un sens, il s'agit d'une récompense ainsi que d'une punition que l'individu s'inflige à lui-même. L'objectif est souvent de masquer une invalidité ou de se retirer partiellement de la pression de la société. Il peut, néanmoins, être une manière d'essayer de se démarquer du reste de la société.

Troisièmement, Rojek parle du loisir méphitique, qui est somme toute assez particulier. Le but de ce type d'activité est difficilement compris et accepté par les gens de la société. Celui-ci englobe notamment le meurtre, la sodomie ou le sadomasochisme. Il est caractérisé par le besoin d'un individu de transmettre son sentiment d'invalidité à quelqu'un d'autre. L'objectif du « déviant » est donc de trouver un moyen de transmettre une douleur ou un sentiment désagréable à une autre personne qui, selon ce dernier, est estimé valide aux yeux de tous. Ce qui est singulier avec ce type de loisir, c'est qu'il est particulièrement aberrant et choquant pour plusieurs. Comme mentionné plus tôt, « it is particularly difficult for teachers and researchers [...] to entertain the possibility [of mephitic leisure] because most of them are emotionally involved with the belief that leisure is unquestionably a social benefit » (p. 29). Comme le loisir est nécessairement bon pour beaucoup de chercheurs et de professionnels du domaine, l'idée que le meurtre soit un loisir reste une notion très arbitraire et ambiguë. Pourtant, pour des auteurs comme Gunn et Caissie (2006), le meurtre peut être un bon exemple de loisir déviant qu'il est tout à fait pertinent d'étudier.

Dès les premières caractérisations du loisir déviant selon Rojek, il est facile d'observer que son type de classement n'est pas fondé sur les mêmes critères que Stebbins. Ce qui est le plus important dans le classement de Rojek, c'est la manière dont le loisir est vécu par le « déviant » et

pas forcément le type de loisir qu'il pratique. Ainsi, si l'abus de quelques drogues, comme certains types d'amphétamines, est réalisé principalement dans le but d'augmenter les résultats scolaires ou la performance au travail, il ne s'agira pas d'un loisir déviant envahissant. Bien qu'il soit particulièrement intéressant que Rojek s'avance sur une perspective de loisir vécu, force est de constater qu'une partie des loisirs, qui peuvent être considérés comme déviants dans la vie de tous les jours, n'entrent pas dans l'une de ces catégories, comme c'est le cas pour l'exemple précédent. Peut-être n'était-ce pas l'objectif de cet auteur. Ainsi, il reste à se questionner sur la complémentarité des typologies de loisirs développées par ces deux chercheurs.

Malgré tout, Stebbins et Rojek offrent des définitions de la déviance plutôt claires. En addition à leurs propos, un autre auteur attire l'attention : Becker, un sociologue qui se spécialise dans la conceptualisation et l'analyse de la déviance. Contrairement à Stebbins et Rojek, il ne traite pas particulièrement de la déviance dans les loisirs, mais plutôt du concept en général. Avec l'expérience qu'il a acquise, il a conçu sa propre définition de la déviance. Pour arriver à ses fins, il a toutefois analysé et critiqué plusieurs définitions déjà existantes provenant de différentes disciplines. Dans un premier temps, il introduit la déviance de la manière la plus simple possible. En cela, d'un point de vue statistique, il s'agit simplement d'un écart à la moyenne (Becker, 2020a). Par conséquent, tout ce qui ne s'inscrit pas dans les caractéristiques de la moyenne est considéré comme déviant. Par exemple, selon cette définition, une personne bisexuelle ou une personne qui connaît le langage des signes serait déviante. Il faut comprendre ici que cette définition est critiquée puisque, même si elle est simple, elle n'est pas représentative de l'ensemble. D'autant plus qu'il n'est nullement question de la norme ou des valeurs. Dans ces conditions, une

personne rousse serait au même niveau de déviance qu'un membre de gang. C'est pour cela qu'il n'est pas possible d'utiliser cette définition pour bien comprendre la déviance dans cette recherche.

Ensuite, la définition de la déviance d'un point de vue médical est aussi particulièrement restrictive. Il s'agit de déviance lorsqu'il est question d'anomalie médicale, d'une maladie. Il serait donc logique de croire que les personnes atteintes d'une maladie mentale, comme la dépression ou l'anorexie, seraient déviantes. Encore une fois, Becker affirme que cette façon de caractériser la déviance n'est pas représentative de l'ensemble. Comme la définition statistique, elle ne prend pas en compte les valeurs ni les jugements qui peuvent être portés sur l'anomalie. Il n'y a donc pas d'influence possible, ce ne sont que les facteurs internes qui comptent.

Par la suite, d'un point de vue sociologique, Becker introduit la définition de la déviance comme étant le défaut d'obéissance aux normes d'une société, d'une communauté ou d'un groupe. Cette description englobe beaucoup plus d'activités et d'actions que les précédentes. Étant par le fait même beaucoup moins précise, elle permet toutefois d'avoir une idée globale de la déviance. Elle se rapproche beaucoup plus de la définition que l'auteur a développé. Or, dans cette situation, la norme est marquée par l'absence de caractère appropriatif. En fait, les éléments de perception, de jugement et de divergence des systèmes de norme manquent pour que la définition de la déviance soit complète. Par conséquent, il en conçoit une qui va comme suit

[...] les groupes sociaux créent la déviance en instituant des normes dont la transgression constitue la déviance. [...] [La] déviance n'est [donc] pas une qualité de l'acte commis par une personne, mais plutôt une conséquence de l'application, par les autres, de normes et de sanctions à un « transgresseur ». (Becker, 2020a, p. 33)

Il est alors l'un des premiers auteurs à déclarer que la déviance n'est pas nécessairement propre à un acte précis. En réalité, ce constat permet d'avoir une nouvelle compréhension de ce concept. Même si la déviance a toujours été définie comme un concept abstrait et variable, aucun auteur, aux connaissances actuelles, n'avait fait la distinction entre l'acte déviant et la perception déviante de l'acte. Ici, il faut comprendre qu'un acte devient déviant seulement si une personne en fait le choix. Cette nouvelle perspective apporte un tout nouvel élément de subjectivité puisque, dorénavant, force est de constater que chaque individu développe son propre construit de la déviance. Bien entendu, il faut comprendre que quelques activités peuvent susciter des opinions convergentes. Néanmoins, bien que plusieurs individus puissent avoir un jugement similaire face à une action, il est aussi possible que certaines activités suscitent des opinions plus mitigées, comme le travestissement, le sadomasochisme ou le nudisme. Avec cette définition, il ne sera donc pas raisonnable d'affirmer, hors de tout doute, que ces activités sont déviantes puisque le jugement et l'opinion de chacun est différent.

Dans un même ordre d'idées, Becker utilise une définition de la norme qui s'apparente grandement à celle utilisée pour cette recherche. Comme mentionnée plus haut, une norme est un principe sociologique à travers lequel une société crée son propre système de règle. Pour Becker, une norme sociale est mise en place par des groupes dans des situations et des circonstances précises (2020a). Ce dernier ajoute cependant qu'une norme peut être appliquée de différente façon. En faisant allusion aux distinctions qui s'appliquent, il affirme:

Les normes peuvent se présenter sous formes très variées. Elles peuvent être édictées formellement par la loi : dans ce cas les forces de police de l'État peuvent être employées pour les faire respecter. Dans d'autres cas, elles représentent des accords informels, établis de fraîche date ou revêtus de l'autorité de l'âge et de la tradition; des

sanctions informelles de diverses sortes sont utilisées pour faire respecter ce type de normes. (2020a, p. 26)

Dans ce sens, puisque le non-respect d'une norme n'entraîne pas nécessairement de sanctions formelles, il faut bien admettre que la déviance n'est pas forcément synonyme de délit. Le spectre de la déviance est beaucoup plus large et la norme fait plutôt référence à tout ce qui est dicté par un groupe. De ce fait, un individu est soumis à toutes sortes de normes différentes selon le groupe dans lequel il est. Par exemple, le cyclisme de haut niveau est une discipline reconnue pour l'usage d'agents dopants. Les athlètes qui souhaitent performer sont donc soumis à la norme dans cette communauté (Bodin, Héas, Robène, & Sayeux, 2005). Or, cette norme ne sera pas la même dans un groupe qui souhaite faire des randonnées occasionnelles à vélo.

Pour résumer, plusieurs définitions du loisir déviant ou de la déviance sont mis en lumière à travers la littérature scientifique. Le loisir déviant pour Stebbins est un acte en opposition à la norme morale d'une société. Il est donc défini par ce qui est bien et ce qui est mal. Ces actes peuvent être tolérés ou intolérés, elles peuvent être criminelles, non criminelles ou légitimes ainsi que sérieuses ou occasionnelles. Pour Rojek, un loisir déviant s'oppose à la norme sociale. Celui-ci est caractérisé de trois façons, soit le loisir déviant méphitique, envahissant ou sauvage. Cette définition fait ressortir plus particulièrement la place de la perception du loisir dans sa classification. Finalement, Becker voit la déviance comme une opposition à la norme sociale perçue par un groupe. Ainsi, la déviance est une perception subjective d'un acte, qui ne répond pas aux normes d'un seul groupe.

Afin d'illustrer la complexité qui existe face au développement d'une définition portant sur la perception de la déviance dans les loisirs, des auteurs comme Rojek et Becker seront utilisés

comme référents. La définition de la déviance de Becker sera donc interprétée de manière à qualifier la déviance dans les loisirs comme conséquence de l'application de normes sociales par divers groupes à certaines activités/actions. La déviance ne sera pas définie comme un qualificatif que l'on donne à une activité (comme Stebbins le fait), mais plutôt comme le résultat de la perception des normes sociales des individus, des groupes ou des communautés. En conséquence, si la norme sociale est acceptée, ou non, par l'individu, le groupe ou la communauté, le niveau de déviance d'un loisir variera. Alors, selon les situations et les circonstances, le niveau d'acceptation d'une norme sociale sera utilisé pour qualifier le niveau de déviance d'une activité.

2.3 Facteurs sociaux

Dans chacune des définitions mise de l'avant par les auteurs, on constate qu'il y a une forte absence d'objectivité, autant en ce qui concerne la norme morale que sociale, ainsi qu'une irrégularité quant à la perception de l'acte. Cette irrégularité est partiellement due à un ensemble de facteurs sociaux qui construisent et influencent l'être humain tout au long de sa vie. En soi, un loisir est déviant si, dans un premier temps, il s'oppose à un ensemble de lois et de règles, formelles ou informelles, mises en place par un groupe, une communauté ou une société. Dans un second temps, il sera déviant si l'individu qui le perçoit en conclut ainsi. Subséquemment, chaque individu aura un impact sur la conception de la déviance dans les loisirs. En ce sens, la mise en perspective de plusieurs phénomènes sociaux est primordiale puisque chacun d'entre eux aura un impact sur la construction de la déviance dans les loisirs par l'influence qu'ils ont sur les individus, qui construisent eux-mêmes la déviance.

Les générations seront le premier facteur à être traitées puisqu'elles constituent un objet de l'étude. Par la suite, afin de mieux comprendre comment la perception d'un individu peut être influencée par son environnement, le phénomène d'espace social sera défini. Finalement, une section portera sur l'impact de la tolérance sur la perception de la déviance dans cette recherche.

2.3.1 Générations

Le principe des générations est un phénomène régulièrement utilisé aujourd'hui dans le domaine des ressources humaines et du marketing. Étant défini comme « a class of social agents of similar ages (age groups who relate similarly to a social phenomenon) that have witnessed similar historical events; that share similar experiences, aspirations, feelings, and ideas; and that face similar constraints and opportunities » (Dumas & Turner, 2009, p. 43), les générations servent à créer des sous-groupes dans une société de manière à étudier leurs similarités. Ainsi, une génération se définit par les années de naissance, mais aussi par les faits sociohistoriques et sociopolitiques vécus par les individus du groupe.

Au Canada, plusieurs générations cohabitent, principalement la génération de l'avant-guerre, les baby-boomers, la génération X, la génération Y et la génération Z. Ensemble, ces cinq groupes apportent une multitude de valeurs et de croyances différentes, rendant une homogénéité de pensée quasi impossible. Dans le cadre de cette recherche, cette diversité impressionnante est un facteur qui permet d'appuyer l'hypothèse selon laquelle les perceptions de la déviance dans les loisirs divergeront selon le groupe d'âges de la personne qui perçoit l'acte.

La première génération observée au Canada est celle de l'avant-guerre, aussi appelé la génération silencieuse. Pour Statistique Canada, cette génération est décrite comme les parents des baby-boomers (2011). Ceux-ci sont généralement nés entre 1919 et 1940. Ils ont nommé cette génération ainsi puisque 60% des mères des baby-boomers sont nées durant ces années. En 2011, c'était approximativement 3,1 millions de Canadiens qui faisaient partie de la cohorte des parents des baby-boomers. Ils étaient, à ce moment, âgé entre 71 et 92 ans. Ils sont reconnus pour faire preuve de résilience, pour être très terre à terre et ne pas vivre au-dessus de leur moyen (Moschis & Mathur, 2007). Somme toute, il existe peu d'information sur cette génération.

Ensuite, les baby-boomers sont certainement l'une des générations les plus importantes au Québec. Dans les différents écrits, les auteurs affirment que cette cohorte générationnelle s'est construite à la suite d'une augmentation du taux de naissance après la Seconde Guerre mondiale (Grewal et al., 2015; Statistique Canada, 2011). Ce qui marque la fin de ce groupe, c'est une variation importante du taux de naissances, soit une diminution massive, durant les années 1960 (voir figure 3). Les individus faisant partie de ce groupe sont nés entre 1946 et 1964 (Grewal et al., 2015).

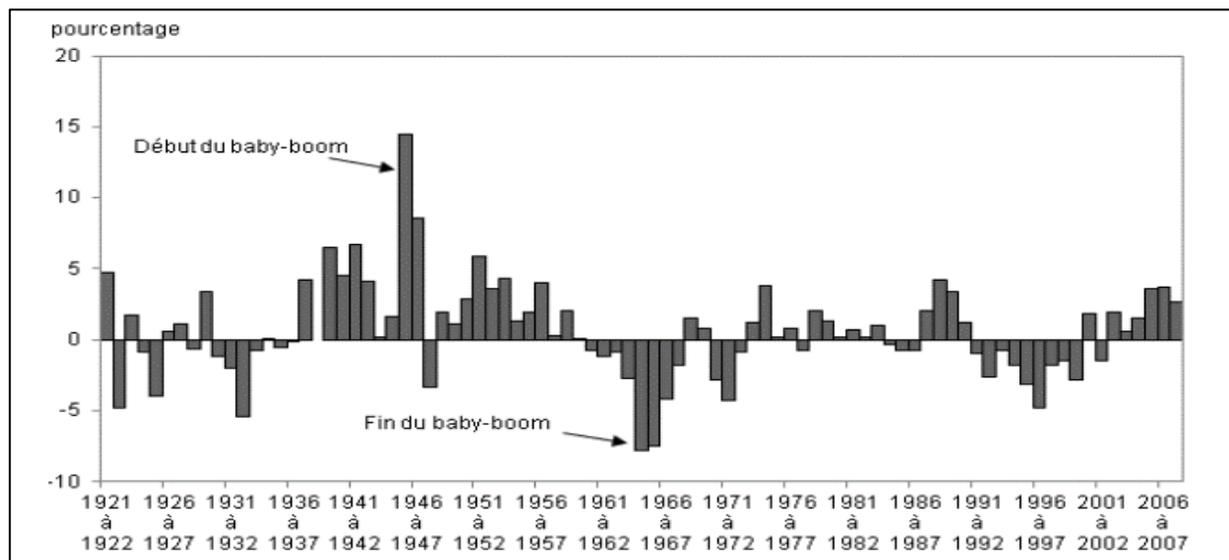


Figure 3. Taux de natalité selon Statistique Canada (2011).

Les naissances durant cette période se seraient élevées à plus de 8,2 millions d'enfants. En 2011, le Canada comptait environ de 9,6 millions de personnes âgées entre 46 et 65 ans (Statistique Canada). Étant majoritaire sur le territoire, ils atteignent un taux de plus de 28% de la population. Le temps de loisir est très important pour eux. Ces individus ont besoin de se divertir régulièrement. Ils sont aussi assez imprudents économiquement (Grewal et al., 2015; Moschis & Mathur, 2007). Ils vivent dans l'instant présent et ne pensent pas avoir besoin de faire attention à leur argent. Au sujet de la technologie, il faut noter que ceux-ci en sont particulièrement moins dépendants que les autres générations plus jeunes (Académie de la transformation numérique, 2019).

Pour ce qui est de la génération X, on y trouve beaucoup de caractéristiques prédominantes. Selon l'Encyclopédie canadienne, les années de 1966 à 1974 marqueraient la période de naissance de cette génération (Foot & Cooper, 2019). Cette génération se démarque parce qu'elle est la première cohorte où les enfants avaient deux parents sur le milieu du travail (Grewal et al., 2015).

Par le fait même, arrivant sur le marché du travail alors que tous les baby-boomers sont en âge de travailler, cette génération fait face à une pénurie d'emploi impressionnante, ce qui rend leur insertion très difficile (Foot & Cooper, 2019). Puisqu'ils ont dû se débrouiller seuls dès un très jeune âge, ces individus ont appris à faire des achats responsables rapidement (Grewal et al., 2015). En outre, cela fait d'eux une génération qui ne se laisse pas charmer par les choses dispendieuses. Ils auront davantage besoin de connaître l'utilité d'une chose avant de l'acquérir. Enfin, ils ne se démarquent pas particulièrement en ce qui a trait à leur consommation de technologie.

La prochaine génération, la génération Y, est aussi appelée la génération des milléniaux. Les gens nés durant cette période sont connus comme étant, en partie, les enfants des baby-boomers. Il est particulièrement ardu de trouver une constance dans les années de naissance de cette génération. Dans les écrits, on inscrit leur année de naissance entre 1972 et 1992 selon Statistiques Canada (2011), entre 1985 et 1994 selon l'académie de transformation numérique (2019), entre 1980 et 1995 selon Desplats et Pinaud (2015) et entre 1980 et 1996 dans l'Encyclopédie canadienne (Jeser-Morton, 2019). Ce groupe est aussi marqué par des valeurs et des caractéristiques très larges et indéfinies.

Il existe plusieurs débats sur ce qui caractérise la génération des milléniaux. Ces derniers sont cependant généralement définis par deux traits caractéristiques : leur approche et leurs attentes quant au milieu de travail et leur relation avec la technologie numérique. (Jeser-Morton, 2019, p. n.d.)

En effet, ce groupe est particulièrement à l'aise avec la technologie et, au Québec, approximativement 93% des individus de ce groupe possèdent un téléphone intelligent (Académie de la transformation numérique, 2019). Les milléniaux sont aussi des individus qui vont prioriser

leur carrière et la réussite financière avant de fonder une famille. Ainsi, l'âge des nouvelles mères est beaucoup plus élevé dans ce groupe que dans les précédents (Jeser-Morton, 2019).

Le dernier groupe générationnel est celui appelé génération Z. Il s'agit des individus nés à la fin des années 1990 jusqu'à aujourd'hui. Ces derniers sont totalement à l'aise avec la technologie puisqu'ils sont la toute première génération où l'entièreté des naissances s'est faite après l'ère du Web 2.0. Alors, ce sont 97% des jeunes Québécois de cette génération qui possède un téléphone intelligent (Académie de la transformation numérique, 2019). Ils grandissent donc dans un monde où l'accessibilité est grandissante et où les opportunités ne font que grandir. Or, on note que

[...] bien que les membres de la génération Z disposent d'une plus grande variété de choix de vie que les générations qui les ont précédés, ils font également face à une instabilité financière croissante, ainsi qu'à des taux accrus d'anxiété, de stress et de dépression. (Dougherty, Clarke, & Spasevski, 2020, p. n.d.).

Malgré tout, la génération Z est aussi reconnue pour faire preuve d'une grande ouverture d'esprit et d'une volonté d'influencer le monde de manière positive.

En résumé, chacune des générations a évolué dans des époques différentes, teintées de courants de pensées et d'événements marquants. Il est particulièrement important de prendre conscience qu'il n'est pas possible d'attribuer des valeurs à des générations précises. Selon Tania Saba, doctorante, professeure à l'Université de Montréal et conseillère en ressources humaines agréées, il est difficile de prouver scientifiquement que certaines générations ont des valeurs différentes des autres, notamment puisque, mis à part pour les baby-boomers, aucun fondement

scientifique n'appuie les années de naissance des génération (Ordre des conseillers en ressources humaines agréé, n.d.).

Cela étant dit, puisque les générations ne sont pas particulièrement faciles à définir, voici comment elles seront abordées dans cette recherche. Afin de pouvoir espérer une différence marquée dans les résultats, les deux générations les plus connues et les mieux défini seront comparées, soit les baby-boomers et les milléniaux. Ce choix se justifie par deux points importants. Tout d'abord, la génération des baby-boomers est la seule dont les délimitations des années sont appuyées par un fondement historique et sociologique (Ordre des conseillers en ressources humaines agréé, n.d.). En effet, comme illustré précédemment, les années de naissance des individus faisant partie de la génération des baby-boomers sont basées sur l'augmentation importante du taux de natalité après la guerre jusqu'à la fin de cette augmentation. Par après, les milléniaux, en plus d'être considérés comme les enfants des baby-boomers (Jeser-Morton, 2019), ont été choisis puisqu'ils sont le seul groupe dont la proportion de la population est similaire à celle des baby-boomers (Institut de la statistique du Québec, 2020a; Statistique Canada, 2022a). La figure 4 illustre bien cette situation.

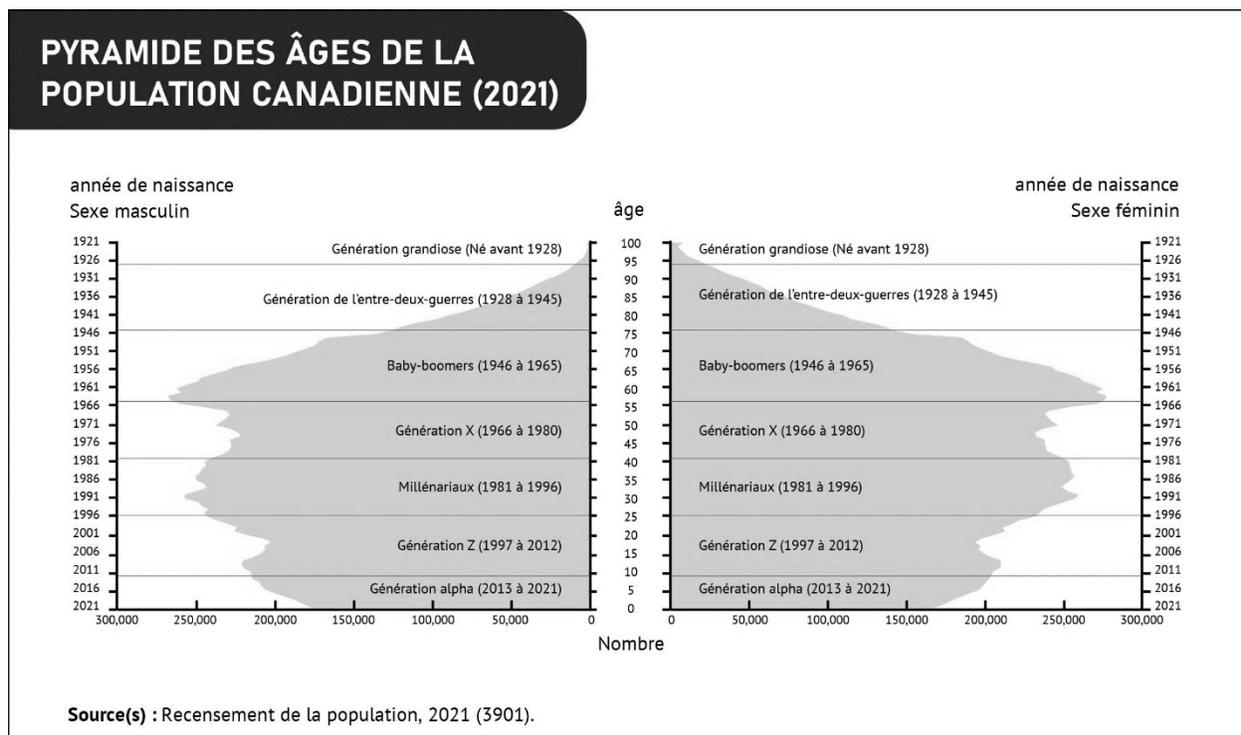


Figure 4 - Pyramide des générations au Canada (Statistique Canada, 2022a)

Sur le plan de la divergence de perception, il aurait aussi été intéressant de sélectionner la génération Z puisqu'il s'agit du groupe le plus jeune. Or, l'âge des répondants est un facteur qui aurait certainement nuit à la collecte de données. Les années de naissances oscillantes entre la fin des années 1990 et le début des années 2000, le nombre de répondants ayant plus 18 ans (âge choisi pour des raisons éthiques) ne serait pas comparable au nombre de baby-boomers. Pour ces raisons, les baby-boomers et les milléniaux ont été priorisés.

Ainsi, pour les baby-boomers, les années de références pour l'année de naissance seront de 1946 à 1965 en référence à Grewal et al. ainsi qu'à Statistique Canada. Ensuite, pour les milléniaux, il s'agira des naissances ayant eu lieu entre 1972 (Statistique Canada, 2011) et 1996 (Jeser-Morton, 2019) afin d'inclure le plus d'individus possible. Il est vrai que plusieurs références

affirment que le début des naissances des milléniaux s'est plutôt produit à la fin des années 1970 ou au début des années 1980. Étant donné que, contrairement à la génération des baby-boomers, les années de référence pour les milléniaux sont très flexibles, ce sont les années permettant d'élargir le plus possible le bassin de répondants qui ont été sélectionné. Il faut tout de même noter que dans chacun de ces groupes, les facteurs sociaux seront pris en considération afin de pouvoir ériger un portrait représentatif.

2.3.2 Baby-boomers et milléniaux : contexte sociohistorique et avis divergents.

Les divergences de perception et les conflits entre les générations sont loin d'être l'essence d'un nouveau discours. Déjà dans les années 1980-1990, les baby-boomers étaient parfois perçus comme la génération bouc émissaire de leur époque. Relations hostiles avec parents, enfants, foi religieuse et milieu du travail, cette génération a aujourd'hui évolué et est caractérisée par certains comme étant égocentrique, optimiste et compétitive (Jézéquel, 2020). Or, il faut comprendre que ce groupe d'individus a grandi à une époque où plusieurs événements et situations sociohistoriques et sociopolitiques ont teinté les décors québécois. On pense à une génération ayant vécu durant la Révolution tranquille, avec de grandes tendances séparatistes et nationalistes. Même si les critiques sont sévères envers eux, certains baby-boomers sont et ont toujours été conscients des opportunités et des contraintes auxquels ils faisaient face.

[Il est important de parler de leur conscience brûlante et critique de leur parcours] que semblent ignorer les critiques qui parlent d'une génération insipide, aliénée dans ses utopies, repliée sur ses blessures et toute centrée sur ses intérêts immédiats. [...] On oublie qu'historiquement il y a eu des grands changements culturels, sociaux, économiques et politiques qui précédaient, traversaient et emportaient cette génération comme des vagues de fond plus ou moins irrésistibles. On ne peut tout de même pas mettre sur son dos toute la crise de la modernité, l'amnésie historique d'un certain

Occident, et la foire d'utopies et d'idéologies des dernières décennies. On ne saurait non plus ignorer toute la part d'efforts soutenus pour consolider les réformes, les institutions nouvelles de la Révolution tranquille. Combien parmi les [baby-boomers] y ont engagé le meilleur de leurs énergies ? (Grand'Maison & Lefebvre, 1993, p. 22)

Cette génération est marquée par le rêve et les promesses d'un avenir meilleur qui du jour au lendemain ont disparu et ont laissé place à un échec douloureux. L'espoir d'une libération, marqué par le rejet de l'Église, la révolution sexuelle, l'arrivée des femmes sur le marché du travail et l'accès à l'éducation, a aussi fait place à un besoin important de performance et de bien paraître (Grand'Maison & Lefebvre, 1993).

Ayant vécu un début de jeunesse en plein emploi, tout portait à croire que l'avenir leur appartenait. Cependant, au début des années 1980, le Canada fait face à une importante récession, laissant le pays avec un taux de chômage s'élevant à 12% en 1983 (Statistique Canada, 2009). À cette époque, les baby-boomers entrent dans la vingtaine et la trentaine, ce qui fait d'eux les jeunes travailleurs de l'époque. Après quelque temps, le taux de chômage diminue et une bonne partie d'entre eux se trouve un emploi stable. Malheureusement, l'histoire se répète dans le début des années 1990 où plusieurs perdent leur emploi et leur repère. Ainsi, cette génération a été marquée par un contexte social trouble, ils sont donc devenus des individus avec un besoin important de profiter de la vie. Ce qui fait aussi d'eux l'une des générations avec le plus de loisirs (Ordre des conseillers en ressources humaines agréé, n.d.; Pronovost, 2017).

À l'opposé, on dit des milléniaux qu'ils sont dépendants de la technologie, individualistes, axés sur des objectifs précis, peu concentrés et impatientes (Desplats & Pinaud, 2015; Jézéquel, 2020). Cette génération a évolué dans un contexte social bien différent des baby-boomers. Il s'agit ici d'une génération marquée par les attentats du 11 septembre 2001 et par l'augmentation

constante de la diversité culturelle au Québec et au Canada. Par ailleurs, les milléniaux ont aussi grandi dans un monde marqué par la présence et les changements engendrés par les générations précédentes. Certains phénomènes sociaux, comme l'augmentation du nombre de divorces et l'arrivée des femmes dans le milieu du travail ont affecté le développement des milléniaux (Jeser-Morton, 2019). Contrairement à leurs parents ou leurs grands-parents, les milléniaux ont vécu dans une société où la femme ne reste pas à la maison avec les enfants et où il est normal de vivre avec des parents divorcés. Par la suite, « [la] plupart des milléniaux entrent sur le marché du travail alors que la mondialisation et la privatisation économique connaissent une croissance rapide, à la fois au Canada et à l'international» (Jeser-Morton, 2019, p. n.d.), ce qui leur permet d'avoir une vision et des opportunités bien différentes de leurs aînés. Leur façon de voir le milieu du travail et leur implication semble diverger fortement. Par ailleurs, selon Tania Saba, certaines valeurs évoluent aussi. Bien que les valeurs de base, comme la famille, restent similaires dans les deux groupes, force est de constater que les valeurs initiées par les baby-boomers, mettant de l'avant la recherche de stimulation, la prise de risque et le besoin de faire les choses autrement, prennent de plus en plus de place chez les milléniaux (Ordre des conseillers en ressources humaines agréé, n.d.).

Finalement, les deux générations ont un passé ayant marqué leur manière d'agir et de percevoir les choses. Individualisme et égocentrisme sont des mots régulièrement utilisés pour définir chacun de ces groupes. Toutefois, bien que similaires, ces deux phénomènes sont quelques fois différents, ce qui aura un impact sur la manière des générations à percevoir les actions d'autrui. Effectivement, l'individualisme, qui caractérise la génération des milléniaux, est un terme que l'on utilise pour définir quelqu'un qui met l'individu au centre de ses réflexions. Selon le Robert,

l'individualisme peut être défini comme une « théorie ou tendance qui privilégie la valeur et les droits de l'individu par rapport à ceux de la société » ou comme une « indépendance d'esprit, absence de conformisme » (2024b, p. n.d.). Dans ce cas précis, l'individu peut faire référence à la personne elle-même, mais aussi à l'être humain en général. Les décisions des personnes dites individualistes seront centrées sur ce qui est le mieux pour l'individu, afin de réduire les conséquences qu'il pourrait avoir et de lui donner un maximum de liberté. La conformité ne sera pas exigée. En parallèle, l'égoïsme, caractérisant la génération des baby-boomers, se définit comme le trait d'une personne qui met aussi l'individu au centre, à la légère différence que l'égoïste ne considère pas l'individu au sens large et priorise son plaisir avant celui des autres. Dans le Robert, on définit l'égoïsme comme une « tendance à tout rapporter à soi, à ne s'intéresser vraiment qu'à soi » (2024a, p. n.d.). Ses choix et ses décisions seront alors influencés par ce qui, de son point de vue, est approprié et bénéfique pour lui ou elle.

2.3.3 Espace social

Afin de mieux évaluer ce qui caractérise et influence la perception de la déviance dans les loisirs, le contexte sociohistorique, le capital social, culturel et économique ainsi que l'habitus seront mis en relation afin de créer ce qu'on appelle l'espace social.

Comme mentionné dans la section portant sur les générations, le contexte sociohistorique dans lequel un individu évolue teinte fortement sa manière de percevoir les normes sociales, les actions d'autrui, etc. En effet, l'histoire d'une population est marquée par une multitude de courants de pensée et d'événements marquants qui forment les normes de l'époque. Dans ce sens,

il faut estimer que la déviance sera forcément perçue différemment selon la période. D'ailleurs,

Becker affirme

Face à un acte donné, la tendance des autres à répondre en termes de déviance peut varier dans une large mesure. Plusieurs types de variation valent d'être notés – et tout d'abord la variation dans le temps. Celui qui est réputé avoir commis un acte « déviant » déterminé peut être traité avec plus d'indulgence à un certain moment donné qu'il ne l'aurait été à un autre. (Becker, 2020a, p. 36)

C'est à cet instant qu'entre en compte le concept de contexte sociohistorique. Ce dernier qualifie l'évolution historique de la société. Celui-ci est particulièrement pertinent dans cette recherche puisqu'il « influence individuals' (social) behavior through expected social roles and cultural values (Finkel, Hui, Carswell, & Larson, 2014; Greenfield, 2018; Inglehart, 2007), as well as through opportunities and resources (e.g., Edmunds & Turner, 2005) that are available to a particular cohort (Hartup & Stevens, 1997). » (B hler & Nikitin, 2020, p. 460). Ainsi, l'âge d'un individu lui apporte des expériences, des valeurs, des opportunités et un vécu qui varient, de sorte que quelqu'un qui a 50 ans aujourd'hui aura une vision bien différente d'un individu de 18 ans. À travers leurs différentes expériences, ils auront vraisemblablement des comportements et des perceptions distinctes. Certes, avec plus de 46% des Québécois ayant plus de 45 ans (Institut de la statistique du Québec, 2020b), il faut bien admettre que cette province fait face à une séparation des âges marquée. En temps normal, la norme s'adapte à la majorité (Tankard & Paluck, 2016). Toutefois, cette situation mène à un dilemme sociologique puisque, au même moment, la norme sociale évolue avec les nouvelles générations. En conséquence, certains conflits émanent inévitablement de ces divergences d'opinions, autant sur le plan de la déviance dans les loisirs que dans plusieurs autres domaines, comme le milieu du travail par exemple.

Par après, les capitaux social, culturel et économique font aussi partie de l'espace social, favorisant l'acquisition d'un savoir-être et d'un savoir-faire pouvant influencer les perceptions. Pour Pierre Bourdieu, le concept de capital représente une forme d'incorporation des forces, subjectives et objectives, intégrée dans les différentes structures qui lévitent autour de l'individu (Bourdieu, 1986). À l'aide de cette définition, il affirme alors qu'il existe trois formes de capital, soit social, économique et culturel.

En premier lieu, le capital social est un concept qui fait allusion à l'ensemble des relations sociales qu'un individu peut avoir avec les groupes qui font partie de sa vie. Il peut s'agir de relation directe et indirecte qu'une personne entretient et développe à travers son réseau. En somme, ce type de capital répond à deux critères précis :

First, [...] social capital is always found as some aspect of a social structure—for example, families, schools, secondary associations, or bowling leagues—so that it is a feature of social relations. Second, it always serves in some way to facilitate the actions of individuals within those social structures. When social capital is present, it tends to enable individuals to act more effectively within the social structures in which they find themselves. (Hemingway, 1999, p. 154)

En d'autres mots, la diversité du réseau d'un individu lui permet de comprendre et d'assimiler différentes normes et, ainsi, d'en avoir une perspective unique. Le capital social lui permet aussi d'agir de manière adéquate selon la circonstance et les groupes présents. Dans ce sens, un individu provenant d'une famille conservatrice pourrait avoir une vision rigide en ce qui concerne les relations sexuelles avant le mariage. Or, si cet individu côtoie régulièrement des gens ouverts avec des idées différentes, il sera en mesure de définir lui-même les valeurs et les normes qui sont significatives pour lui.

En second lieu, le capital culturel est une notion qui englobe tout ce qui va au-delà des relations entre individus. Pour Bourdieu, il se divise en trois, soit objectivé (objets et biens), institutionnalisé (scolarité) et incorporé (préférences, croyances...). Dans l'ensemble, selon Fortier et Pizzaro, ces trois types de capital culturel représentent l'« ensemble des ressources et des dispositions culturelles acquises » (2013, p. 17) au cours d'une vie. Dans cette recherche, le capital culturel introduit la notion de culture et de croyance au processus de développement de la perception de la déviance. Ainsi, les croyances religieuses sont aussi comptées comme un facteur social d'influence, il ne s'agira pas seulement des relations avec les autres individus, mais aussi du choix d'une personne de croire en quelque chose d'immatériel. Par ailleurs, la scolarité est aussi incluse dans ce type de capital, insinuant ainsi que le niveau d'éducation d'une personne peut aussi modifier ses croyances et sa perception d'un acte. Il est possible de faire un lien avec la délinquance dans les milieux défavorisés qui sont souvent reconnus comme des milieux où l'éducation n'est pas soutenue et où le décrochage scolaire est plus présent (Coutant, 2005).

Le capital culturel a un effet important dans une société comme le Québec. En effet, il ne faut pas oublier que, « en 2023, le bilan des mouvements migratoires avec l'extérieur du Québec (migrations internationales et interprovinciales) fait état d'un gain net de 217 600 personnes à la population québécoise » (Institut de la statistique du Québec, 2024). Parmi ceux-ci, il faut prendre en considération que les manières d'agir et de percevoir les choses ne seront pas nécessairement les mêmes que les citoyens nés au Québec. Chacune des personnes qui viendront s'installer au Québec aura une éducation, une histoire, une culture et un pouvoir économique différent d'un autre. Certains viendront parce qu'ils souhaitent découvrir un nouveau pays; quelques-uns y trouveront de meilleures opportunités de travail ; d'autres imaginent un avenir meilleur pour leur

famille; certains n'avaient simplement pas le choix. Le capital social, le capital culturel et le capital économique de chacun d'entre eux, qu'ils soient Français, Marocains ou Japonais, feront varier leur manière de vivre et d'accepter les actes des gens. Il s'agit là d'un autre facteur venant influencer la vision potentielle de la déviance dans les loisirs chez les individus de la société québécoise.

En troisième lieu, le capital économique, bien que plus difficile à évaluer, permet d'avoir un aperçu du statut d'un individu. Selon Bourdieu, le capital économique est la base de tous les autres types de capitaux, dans le sens où il représente les avoirs d'un individu. Dans sa définition, il qualifie le capital économique de tout ce qui est directement convertible en argent et en biens (Bourdieu, 1986).

En addition aux différentes façons de penser des générations, les capitaux social, culturel et économique d'un individu favorisent l'adoption d'une vision plus large des facteurs pouvant influencer la perception et la compréhension des phénomènes. Les relations entre les individus, les croyances, les acquis et les réactions spontanées favorisent l'acquisition d'une opinion très personnelle d'une situation ou d'un événement.

Un dernier concept important vient jouer un rôle dans cet espace social, l'*habitus*. Il s'agit d'une notion particulièrement intéressante qui vient mettre en relation chacun des points abordés précédemment. Ainsi, « *L'habitus* est au principe d'un ensemble unitaire de choix de personnes, de biens, de pratiques dans tous les secteurs de la vie sociale. » (Lenoir, 2004) Étant un terme qui a été peaufiné par plusieurs sociologues reconnus comme Marcel Mauss et Nibert Éliás, l'*habitus* se définit plus précisément comme « l'intériorisation par les individus d'un certain nombre de

pratiques, voire l'ensemble des « empreintes » laissées sur l'individu lors de son processus de socialisation [...] » (Jean-François Fortier & François Pizzaro Noël, 2013, p. 51). Ce terme est employé en sociologie pour désigner l'ensemble des acquis et des apprentissages auquel un individu est soumis au cours de sa vie et qui, de manière consciente ou inconsciente, dicte sa manière d'être et d'agir (Lecordier, 2012). En d'autres mots, l'habitus représente tout ce qui a influencé, de près ou de loin, les réactions et les réponses d'une personne face à un acte. « L'habitus construit nos représentations sociales à partir de l'éducation, de l'organisation sociale dans laquelle nous grandissons et de l'expérience que nous en faisons. Notre perception des événements est marquée par ces schèmes de pensée, véritables filtres culturels » (Lecordier, 2012, p. 200). De ce fait, la perception qu'un individu a d'un acte déviant pourrait inévitablement être influencée par son propre habitus. Dans le livre *Délit de jeunesse*, l'auteur met en lumière l'impact important de l'« habitus délinquant » sur le développement des jeunes adultes (Coutant, 2005). De fait, elle explique que lorsque les adolescents et les jeunes adultes font constamment face à des actes violents et délinquants, l'habitus qui se construit autour d'eux banalise ces actions. La perception qu'ils ont des actes délinquants ou déviantes sera divergente de celle des gens qui n'ont pas développé cet habitus et qui, au contraire, essaient de supprimer ces comportements indésirables. Ce concept, qui influence autant les actions que les réactions à un acte ouvrent la porte vers une nouvelle mise en perspective de la déviance.

Finalement, l'ensemble de ces cinq concepts permettra d'avoir une vue partiellement complète des faits sociaux pouvant impacter la perception de la déviance et, donc, influencer la conception d'un loisir déviant. Néanmoins, un facteur comme la tolérance peut aussi avoir de l'influence sur la perception de la déviance dans les loisirs, si bien qu'une personne peut choisir

de ne pas pratiquer une activité dû aux multiples influences de son espace social, mais elle peut tolérer, ou non, que quelqu'un d'autre la pratique.

2.3.4 Tolérance

Comme mentionnée plus haut, cette recherche vise initialement à comprendre le lien qui existe entre les différents construits sociaux et la perception de la déviance dans les loisirs. « [La] déviance n'est pas une propriété simple, présente dans certains types de comportements et absente dans d'autres, mais le produit d'un processus qui implique la réponse des autres individus à ces conduites. » (Becker, 2020a, p. 37) Ainsi, puisque la déviance et le loisir sont des concepts abstraits, ils nécessiteront le filtre humain pour être compris et interprété. Les idées, les opinions et les jugements des individus seront des parties prenantes de cette perception de la déviance dans les loisirs, plus particulièrement lorsqu'il est question du seuil de tolérance accordé à la pratique d'une de ces activités dites déviantes. Pour ces raisons, il est aussi intéressant de comprendre quels facteurs influencent particulièrement la tolérance d'une personne.

Dans un premier temps, dans sa définition la plus simple, la tolérance représente les efforts qu'une personne fait afin d'accepter une situation qui lui déplaît dans le but de bien s'entendre avec d'autres individus (Vogt, 1994). Il s'agirait donc d'un acte conscient d'une personne visant à garder une relation dans un état stable. Cependant, le niveau de tolérance peut varier selon les circonstances. Effectivement, la tolérance est associée avec le respect qu'un individu accorde à un autre (Simon et al., 2019). Dans l'article *Disapproved, but Tolerated: The Role of Respect in Outgroup Tolerance*, les auteurs ont pu constater que plus une personne respecte un groupe, plus elle respecte ses actes. Or, il faut noter que l'opposé n'est pas toujours valable. En d'autres mots,

la tolérance n'est pas nécessairement synonyme de respect, mais le respect envers un groupe ou une personne augmente le niveau de tolérance que l'on accorde à ses actions.

En plus d'être influencé par le respect accordé au groupe, le niveau de tolérance peut dépendre de la fréquence de l'acte et des conséquences de celui-ci. Une action réalisée une seule fois n'aura pas les mêmes répercussions qu'une action commise à mainte reprise et un loisir mettant la vie de plusieurs en danger ne sera pas perçue de la même manière qu'un loisir qui ne nuit pas à autrui. Pour mieux comprendre ce principe, on peut utiliser les travaux de Stebbins (1996) et Curtis (1988). Précédemment, le principe de tolérance selon Stebbins a légèrement été abordé. Ce dernier affirme qu'un loisir déviant qui est tolérable représente une menace pour la société, mais assez faibles pour être accepté. Il y aurait donc peu d'opposition à la pratique de ce loisir et il ne mettrait pas en danger le bien-être de la société. Dans le cas contraire, le loisir déviant considéré comme intolérable dans la société peut avoir un impact négatif sur le bien-être collectif. Le loisir déviant intoléré menace l'ordre établi dans la communauté, ce qui fait en sorte qu'elle essaie de l'éliminer.

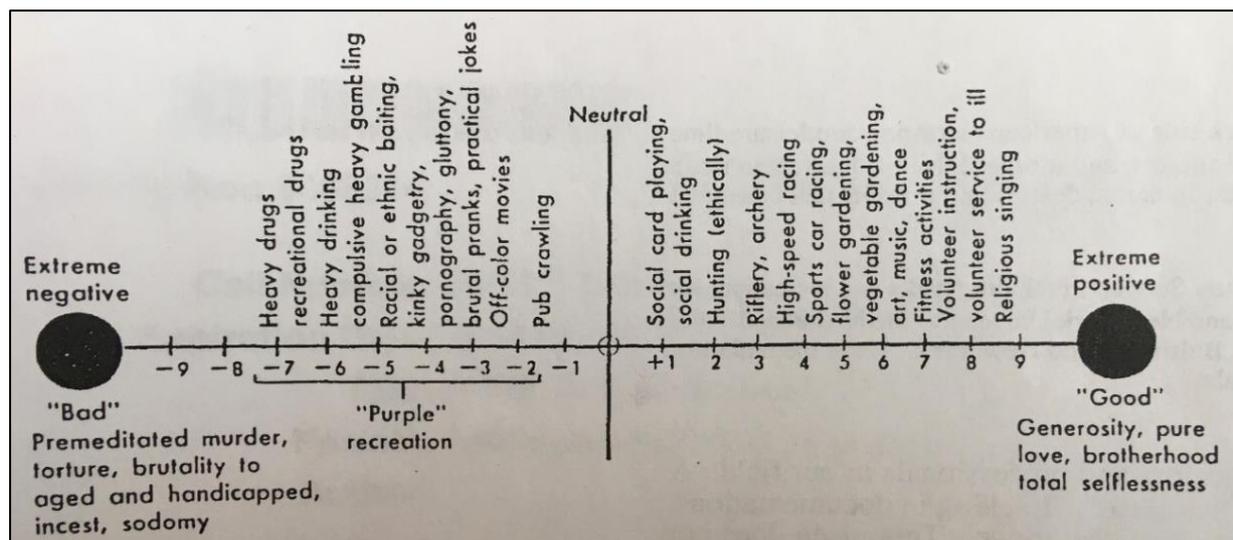


Figure 5. Modèle du loisir pourpre selon Curtis (1988).

En se basant initialement sur cette définition de la tolérance dans les loisirs déviants, il faut comprendre que les actions entraînent des conséquences potentielles qui auront un impact sur le seuil de tolérance d'un individu. Par la suite, avec le modèle de Curtis (voir figure 5), on peut comprendre que la fréquence de l'acte a un impact sur son niveau de déviance. Certains loisirs, comme la consommation d'alcool, reviennent à plusieurs reprises. Ce qui change, c'est la fréquence à laquelle l'activité se produit. De ce fait, la consommation excessive d'alcool est à (-6), et la consommation occasionnelle d'alcool est classée à (+1). La construction très linéaire du modèle de Curtis permet d'avoir un aperçu gradé de la valeur d'une activité. Autrement dit, ce modèle classe les loisirs, du plus négatif au plus positif. Ne s'étant basé que sur ses opinions et expériences personnelles lors de la création de ce modèle, Curtis a donc évalué l'activité selon sa perception de la déviance, si bien que le facteur de la tolérance a forcément eu un impact sur son classement. En conséquence, il serait raisonnable de considérer la fréquence de l'acte comme un facteur d'influence du niveau de tolérance accordé à un acte.

Finalement, il est important de comprendre que la perception de la déviance et la tolérance accordée à l'acte sont deux notions différentes, mais qui sont pourtant complémentaires. Autrement dit, elles s'alimentent l'une et l'autre sans être exhaustives à leur définition. L'influence de l'individu sur le développement de la perception de la déviance dans les loisirs est constituée de plusieurs faits qui, bien que divisés en sous-catégorie, restent un système social relatif. C'est l'ensemble des facteurs qui permettront d'arriver à un résultat concret.

Chapitre 3 : Méthodologie

3.1 Méthode de recherche

Dans cette section, chacun des concepts développés plus haut sera utilisé et évalué afin de construire les outils nécessaires à la réalisation de cette recherche. Afin d'obtenir des données complémentaires, la méthode mixte a été favorisée. Creswell définit la méthode mixte comme suit :

[An] approach to inquiry that combines or associates both qualitative and quantitative forms. [...] It is more than simply collecting and analyzing both kind of data; it also involves the use of both approaches in tandem so that the overall strength of a study is greater than either qualitative or quantitative research (Creswell & Plano Clark, 2007). (2009, p. 4)

La méthode mixte est régulièrement utilisée lorsque le chercheur veut atteindre une certaine complétude. La complémentarité des données permet d'enrichir, d'élaborer ou d'illustrer différentes explications en lien avec un phénomène (Corbière & Larivière, 2020). Ce qui est d'autant plus intéressant avec la méthode mixte, c'est qu'elle favorise « l'initiation à une nouvelle façon de penser, pour découvrir une nouvelle perspective ou mettre en lumière des paradoxes ou des résultats inattendus, etc. » (Corbière & Larivière, 2020, p. 627). Dans ce mémoire, la méthode mixte semble la plus appropriée. En effet, puisque l'objet d'étude découle de la perception d'un groupe par rapport à un autre, une perspective commune (sondage) était d'autant plus intéressante qu'une perspective individuelle (entretien).

Plus précisément, la méthode mixte se divise en plusieurs devis de recherche. Parmi ceux-ci, il y a les devis mixtes simultanés, séquentiels et multiples (Creswell, 2009). Pour ce mémoire, celui qui a été sélectionné est le devis mixte séquentiel. Contrairement aux autres devis, celui-ci se fait en deux phases chronologiques. Bien que cette méthode nécessite une implication

importante concernant le temps, elle permet d'aller recueillir de l'information avec une première séquence (quantitative) et d'aller, ensuite, compléter les résultats avec une deuxième séquence (qualitative). On dit de cette méthode qu'elle est séquentielle explicative puisque la seconde étape sert à compléter et mieux développer les résultats obtenus dans la phase quantitative. En effet, après avoir analysé les résultats obtenus à l'aide d'un questionnaire, il est possible de spécifier certaines pensées.

Le devis mixte séquentiel explicatif vise à enrichir ou à compléter une explication ainsi qu'à clarifier les résultats significatifs, non significatifs ou aberrants de la première phase quantitative (Bryman, 2006 ; Creswell et Plano Clark, 2011 ; Greene et al., 1989). Les avantages d'un devis mixte séquentiel explicatif sont que l'on procède à une seule collecte de données à la fois et que chaque type d'expérimentation est analysé et interprété séparément (Creswell et al., 2003 ; Creswell et Plano Clark, 2011). (2020, p. 631)

Ainsi, dans la première collecte, les premières données illustrent le seuil de tolérance, de normalité, d'acceptabilité et de positivité que les individus accordent à une pratique pouvant être déviante. Puisque la perception de la déviance est davantage un construit qu'un concept empirique, il est important de la diviser en indicateurs. Ces derniers permettront d'obtenir des données qui pourront ensuite être calculées et analyser pour donner un aperçu de la déviance perçue par les participants. Ils pourront donc être utilisés pour analyser le niveau de déviance perçue dans une activité de loisir donnée.

Le premier indicateur de la déviance perçue qui sera calculé est la normalité de l'acte. La normalité de l'acte est intimement liée à la perception qu'un individu a de la norme sociale

(Becker, 2020b). De cette façon, si l'acte est considéré comme normal par la personne qui le perçoit, il répond à sa conception actuelle de la norme sociale. Par exemple, prendre un verre après le travail est chose normale pour une multitude de travailleurs. On peut donc croire qu'ils ne trouveront pas cette activité déviante. À l'opposé, il est peut-être anormal pour plusieurs d'ajouter du GHB (drogue) à son verre pour amplifier l'effet de l'alcool. Il est donc possible que cette dernière action ne s'inscrive pas dans la norme perçue selon eux.

Le second indicateur est la tolérabilité de l'acte. Pour ce dernier, ce sont les travaux de Stebbins qui ont servi de références. Toutefois, contrairement à ce que Stebbins affirmait, il ne sera pas question d'imposer un niveau de tolérance à un acte, mais plutôt d'aller évaluer le niveau de tolérabilité que chacun des répondants donne à un acte considéré comme déviant. Dans ce cas, on peut penser à des activités comme le nudisme qui, pour certaines personnes, peut-être plus réservés, semblent être une activité peu tolérable. Pour d'autres individus, voir une personne nue à la plage est loin d'être quelque chose de dérangeant, même s'il ne s'agit pas d'une activité à laquelle cette personne s'adonnerait.

Le troisième et dernier indicateur à être utilisé pour calculer la perception totale de la déviance perçue est l'acceptabilité de l'acte. Autrement dit, l'objectif est d'aller évaluer l'accord face à une activité. L'utilisation de cet indicateur découle des propos de Becker qui affirme que « [les normes] représentent des accords informels, établis de fraîche date ou revêtus de l'autorité de l'âge et de la tradition; des sanctions informelles de diverses sortes sont utilisées pour faire respecter ce type de normes » (Becker, 2020a, p. 26). De ce fait, l'accord face à une activité semble

être une bonne façon d'évaluer la perception de la norme et, par le fait même, faire un lien avec la perception de la déviance.

Ainsi, les résultats obtenus lors de la première phase ont permis de développer une variable supplémentaire (perception totale) qui pourra, par la suite, être utilisé dans les différentes analyses. Somme toute, il est important de noter que les données obtenues dans la première phase (questionnaire) ont aider à alimenter une discussion sur les différentes perceptions de la déviance en fonction des groupes durant la seconde phase.

3.2 Population

Dans ce mémoire, la population étudiée se constitue d'individus résidant au Québec. Aucune restriction n'a été imposée en ce qui concerne le sexe ou le genre. Comme vue dans la section précédente, deux générations font l'objet de cette recherche. En ce sens, les baby-boomers et les milléniaux sont la population cible. En consultant les recherches des différents auteurs (Desplats & Pinaud, 2015; Foot & Cooper, 2019; James, 2017; Jeser-Morton, 2019; Statistique Canada, 2011), on constate que les années de référence en ce qui concerne la période de naissance de ces générations ne sont pas précises ni rigides. Toutefois, pour les baby-boomers, il est beaucoup plus facile de déterminer la période étant donné qu'elle est en lien avec le taux de natalité. De ce fait, il s'agira d'inclure les individus nés de 1946 à 1965 (Statistique Canada, 2011). Chez les milléniaux, le choix s'est fait en fonction du nombre d'individus. Alors, afin d'inclure le plus grand nombre de participants possible, les années de naissance de référence seront entre 1972 (Statistique Canada, 2011) et 1996 (Jeser-Morton, 2019).

L'année de naissance fait donc inévitablement partie des critères d'inclusion ou d'exclusion. Ainsi, une personne née entre 1946 et 1965 ou entre 1972 et 1996 était admissible. À l'opposé, les personnes nées à l'extérieur de ces barèmes ont été exclues. Par le fait même, aucun individu mineur ne pouvait participer étant donné que l'âge minimum des participants devait être d'environ 25 ans au moment de la collecte (naissance en 1996).

Un autre critère d'exclusion était le lieu de résidence. Bien qu'il ait souvent été question du Canada et du Québec, la recherche se limite à la province. Alors, tous les individus qui résident dans une autre province du Canada ou dans un autre pays ont automatiquement été exclus de la recherche. De plus, chacun d'entre eux devait avoir accès à un ordinateur ou un téléphone avec connexion Internet puisque tous les questionnaires ont été acheminés en ligne.

Enfin, l'échantillon a été sélectionné à l'aide des réseaux sociaux et par bouche-à-oreille. Pour la première partie de la collecte, l'échantillonnage était de type non probabiliste, plus spécifiquement « volontaire » et « par réseaux ». Cette première méthode d'échantillonnage a permis de faire un appel à tous et d'encourager les gens à participer à la recherche. Or, puisque le sujet de la déviance dans les loisirs peut être tabou pour certaines personnes, le choix revenait entièrement aux participants. Puisqu'il peut être difficile d'interroger des gens sur des sujets plus personnels, cette méthode présentait un atout (Gauthier & Bourgeois, 2016). Ensuite, l'échantillonnage par réseaux, aussi appelé « boule de neige », a été utilisé. Selon Fortin et Gagnon (2016), cette méthode d'échantillonnage « [...] consiste à demander à des personnes recrutées initialement selon les critères de sélections précis et suggérer le nom d'autres personnes qui leur paraissent répondre aux mêmes critères. » (p. 272). Dans ce sens, à l'aide des réseaux sociaux et

des divers organismes sollicités, il a été possible de faire un appel à des individus répondant aux différents critères d'inclusion pour ensuite les encourager à inviter d'autres personnes à participer à la recherche.

Pour la deuxième partie de la collecte qui consistait à faire des entretiens semi-dirigés, les personnes interviewées ont été sélectionnées parmi les répondants du premier sondage. Cette technique de recrutement est donc aussi de type « par réseau ». Dans ce sens, les individus qui faisaient déjà partie de notre échantillon ont eu la possibilité de poursuivre la recherche. De plus, ceux-ci étaient déjà avisés du type de recherche qui était menée, ce qui facilitait l'étape du formulaire éthique et de consentement. Or, puisqu'un manque a été observé sur le plan de la représentativité de l'un des deux groupes générationnels pour l'échantillon de la phase qualitative, le Conseil québécois du loisir a apporté son aide pour pallier le manque.

La taille de l'échantillon a aussi été une partie difficile à évaluer. En effet, au Québec, ce sont un peu plus de cinq millions d'individus qui font partie des groupes à l'étude, soit 2 799 965 milléniaux et 2 226 137 baby-boomers (Institut de la statistique du Québec, 2020a). Or, ce qui était plus laborieux par rapport à l'échantillonnage, c'était d'évaluer sa taille. Pour ce faire, il était important de comprendre le principe de l'accessibilité (Creswell, 2009). Or, puisque les critères d'inclusion sont larges, il était particulièrement difficile de calculer combien d'individus faisaient partie de la population accessible. L'objectif n'était pas de se limiter à un seul médium de recrutement ou à certains endroits en particulier. De ce fait, pour évaluer la taille de l'échantillon et arriver à la saturation des données, les travaux de Krejcie et Morgan ont été utiles (1970). Ces derniers proposent un tableau illustrant le nombre de répondants nécessaire selon la taille de la

population accessible. Ainsi, il affirme qu'une saturation des données est atteinte à approximativement 384 répondants lorsque l'échantillon surpasse 1 000 000 d'individus. Pour que l'échantillon soit représentatif et qu'il soit d'une qualité minimum, l'objectif était d'atteindre 768 répondants, soit 384 par groupe. Puisque la partie quantitative de cette recherche est plutôt de type descriptif corrélationnel, il était important d'avoir l'échantillon le plus complet possible (Fortin & Gagnon, 2016). Malgré les efforts fournis pour recenser le nombre de répondants attendus pour atteindre la saturation des données, il n'a été possible de recueillir que 174 répondants, tous groupes confondus. Plus d'information sur l'échantillon sera donnée dans le chapitre d'analyse et résultats.

Ensuite, pour la partie qualitative de la recherche, un minimum de six participants aurait permis d'obtenir assez d'information pour procéder à une analyse respectable. En effet, une étude menée sur la saturation des données en recherche qualitative démontre que 73% des informations pertinentes peuvent être collectés à l'aide des six premiers participants et 92% des informations, à l'aide des 6 suivants (Guest, Bunce, & Johnson, 2006). Ces participants ont été recrutés à l'aide des questionnaires qui ont été envoyés dans la partie quantitative de la recherche. Dans ce dernier, une question a été intégrée afin de connaître l'intérêt des participants à prendre part à une rencontre individuelle. De ce fait, le recrutement est fait sur base volontaire des individus ayant participé à la première phase de la recherche. Pour respecter le temps assigné et pour limiter l'accumulation de données insignifiantes, 10 à 12 participants sont consultés par groupe. Au total, ce sont 11 baby-bombers et 14 milléniaux qui ont été rencontrés. Encore une fois, plus d'information sur l'échantillon sera donnée dans le chapitre d'analyse et résultats.

3.3 Instrument et collecte de données

Comme mentionnée, pour recueillir toutes les données nécessaires à cette recherche, deux phases ont été réalisées. Pour la première étape, de type quantitatif, la collecte s'est faite à l'aide d'un questionnaire administré en ligne. Le questionnaire est la méthode de collecte la plus populaire (Fortin & Gagnon, 2016). Pour ce qui est du questionnaire en ligne, il est utilisé de plus en plus de nos jours. L'objectif du questionnaire est de collecter des données à l'aide de questions écrites. Dans cette recherche, le questionnaire comporte uniquement des questions fermées. Une section sociodémographique a permis d'assurer la conformité des répondants aux critères d'inclusion. D'autres questions ont été posées en lien avec les perceptions des participants sur les différents loisirs qui étaient illustrés.

Cet instrument a été sélectionné parce qu'il est rapide à distribuer, qu'il occasionne peu ou pas de coûts importants et qu'il est souvent accessible à une bonne partie de la population (Fortin & Gagnon, 2016). Toutefois, certains inconvénients viennent aussi avec ce type de collecte. Parmi ceux-là, il est plus souvent difficile d'obtenir un haut taux de participation.

Le plus grand défi rencontré dans le cadre de la construction du questionnaire pour cette recherche a été le concept de biais de désirabilité sociale. Mieux défini dans le livre *Les techniques d'enquête en sciences sociales* (Berthier, 2010), ce thème fait référence aux possibles réactions des répondants face à des questions qui peuvent être plus personnelles. Comme mentionné dans le livre, « il faut [...] se méfier de ce type de réactions en prenant un certain nombre de précautions » (p. 98). L'objectif était donc de formuler les questions de sorte que les répondants ne les perçoivent pas comme des questions indiscretes ou qui briment leur intimité. En effet, même si les questions

abordent des thèmes comme la sexualité, le crime et la violence, les intentions étaient de recueillir des opinions sans mettre les participants mal à l'aise. Il était alors primordial de bien formuler toutes les questions.

Cela étant dit, le questionnaire comportait trois sections (voir annexe 1). La première section portait sur les aspects sociodémographiques. Afin que les participants répondent à tous les critères d'inclusion, la première question concernait le lieu de résidence. Il était important de s'assurer que les répondants résidaient actuellement au Québec. L'objectif n'était pas de savoir d'où ils venaient, mais seulement s'ils résidaient au Québec. La seconde question portait sur le deuxième critère d'inclusion, soit l'année de naissance ou la génération. Puisque les tranches d'âges respectaient les années qui avaient été sélectionnées durant cette recherche, elles n'étaient pas uniformes. Enfin, les individus qui ne sont pas résidents du Québec et qui ne sont pas nés dans les années voulues seront redirigés à la fin du questionnaire. Par la suite, d'autres questions ont été incluses dans la section sociodémographique pour aller valider d'autres facteurs, si bien que pour les concepts de l'espace social vus dans la section précédente, des questions sur les revenus (capital économique) ainsi que sur l'identité socioculturelle et le niveau de scolarité (capital culturel) ont été ajoutées. Bien entendu, il est particulièrement difficile d'évaluer le capital social et l'habitus à l'aide d'un questionnaire. Ils seront donc utilisés davantage comme vecteurs d'analyse à la fin de la recherche. Finalement, les répondants ont aussi été invités à sélectionner leur genre, avec la possibilité de s'identifier eux-mêmes si les choix offerts ne leur convenaient pas.

Ensuite, une seconde section visait à évaluer l'opinion des répondants face à une situation ou une activité précise. À l'aide d'images libres de droits visant à illustrer certains loisirs pouvant

être considérés comme déviant, les répondants ont donné leur avis sur ce qu'ils percevaient. À des fins d'analyse statistique, il est possible d'utiliser ces données pour avoir un aperçu global de l'opinion des groupes. Ici, l'objectif était de garder les réponses concises. L'utilisation d'échelles de mesure a donc été priorisée (1 à 7).

Par après, chacun des loisirs a été sélectionné avec une certaine logique. Premièrement, plusieurs loisirs ou actions ont été choisis parce qu'il suscite l'intérêt et le débat. Une majorité des loisirs retrouvés dans le questionnaire a souvent été citée par les auteurs traitant de ces sujets. (Curtis, 1988; Freire, 2018; Rojek, 1999; Stebbins, 1996; Williams & Walker, 2006). D'autres loisirs ont aussi été sélectionnés parce qu'ils semblaient avoir une plus grande popularité et reconnaissance qu'autrefois, marquant ainsi une évolution de la déviance. Finalement, des catégories de loisirs ont été faites. Chacun des loisirs du questionnaire a été classé. Bien entendu, il s'agit d'un classement personnel. Même si le classement a été fait à la suite de l'analyse de chacune des caractéristiques du loisir en question, il est possible que les opinions diffèrent d'une personne à l'autre. Ce classement laisse donc place aux débats.

Pour ce mémoire, les loisirs qui ont été sélectionnés sont séparés en cinq catégories. La première catégorie est celle des activités à caractère sexuel. Elle comprend des activités dont l'aspect du sexe ou de la sexualité est central à sa pratique. On y retrouve la pornographie, le fétichisme, le *pôle fitness/dance*, l'exhibitionnisme, le BDSM (ou sadomasochisme), la masturbation et le voyeurisme. La seconde catégorie est celle des activités pouvant mener à la dépendance. Cette catégorie est subjective dans le sens que toute activité peut mener à la dépendance. Toutefois, les pratiques qui s'y retrouvent ont été sélectionnées du fait qu'elles ont

un plus haut taux de risque. On y retrouve les jeux de hasard et d'argent, les drogues synthétiques, les drogues naturelles, la cigarette, la consommation modérée d'alcool, la consommation excessive d'alcool, les jeux vidéo et les jeux vidéo sur mobile. Ensuite, les activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort sont celles qui composent la troisième catégorie. On y inclut les *mosh pit*, le tourisme macabre, le sport de combat, la chasse, la taxidermie et les documentaires sur le meurtre. Enfin, les deux dernières catégories ont été plus difficiles à créer. En effet, l'objectif était de développer des catégories qui permettraient de classer les loisirs par rapport à l'implication du participant, et non par rapport à un qualificatif de l'acte. Autrement dit, il était nécessaire de se baser sur l'implication personnelle de la personne par rapport à l'activité qu'elle pratique. Ainsi, la quatrième catégorie est celle des activités demandant une implication personnelle et volontaire (de type mode de vie). On y retrouve le culturisme, le *puppy play*, le travestisme / drag, le nudisme, les pratiques religieuses, les jeux de rôle grandeur nature, le *furry fandom* ainsi que les conventions de jeux vidéo, de films ou de séries. Pour chacune des activités, la majorité des participants s'implique à long terme et il s'agit plus rarement d'activités ponctuelles. Pour terminer, la dernière et cinquième catégorie comprend les activités de stimulation interne (adrénaline, expression de soi et dépassement de soi). Comme mentionné dans le titre de la catégorie, cette dernière regroupe des pratiques stimulantes et qui procurent une certaine excitation au pratiquant. Les activités qui sont comprises sont le graffiti, le saut en *wingsuit*, la vitesse et la course de rue, les sports d'aventure (chute libre), l'escalade sans attache, la pratique du *Parkour*, les loisirs d'horreur et le Ouija¹.

¹ La planche de Ouija est un instrument communément utilisé pour entrer en communication avec les esprits ou le monde des morts. Le jeu consiste à utiliser une plaque servant à diriger la communication sur un plateau sur lequel apparaissent toutes les lettres de l'alphabet latin, « oui », « non », « bonjour », « au revoir », ainsi que les chiffres de 0 à 9.

Notez bien que pour ce mémoire, chaque activité n'a été placée que dans une catégorie. Toutefois, il aurait été possible de les placer dans plus d'une catégorie, comme pour le travestisme (activité à caractère sexuel et activité demandant une implication personnelle et volontaire), pour le voyeurisme (activité à caractère sexuel et activités pouvant mener à la dépendance) et plusieurs autres.

Tableau 2

Classement des activités sélectionnés pour le questionnaire

Activités à caractère sexuel	Activités pouvant mener à la dépendance	Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort.	Activités demandant une implication personnelle et volontaire (de type mode de vie)	Activités de stimulation interne (adrénaline, expression de soi et dépassement de soi)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pornographie ▪ Fétichisme ▪ <i>Pôle fitness/dance</i> ▪ Exhibitionnisme ▪ BDSM ▪ Masturbation ▪ Voyeurisme 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux de hasard et d'argent ▪ Drogues synthétiques ▪ Drogues naturelles ▪ Fumer la cigarette ▪ Consommation modérée d'alcool ▪ Consommation excessive d'alcool ▪ Jeux vidéo ▪ Jeux vidéo sur mobile 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Mosh pit</i> ▪ Tourisme macabre ▪ Sport de combat ▪ Chasse ▪ Taxidermie ▪ Documentaire sur le meurtre 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Culturisme ▪ Puppy play ▪ Travestisme / Drag ▪ Nudisme ▪ Pratiques religieuses ▪ Jeux de rôle ▪ Grandeur nature ▪ Furry Fandom ▪ Convention de jeux vidéo, de films ou de séries 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Graffiti ▪ Wingsuit-(devenue sport d'aventure) ▪ Vitesse et course de rue ▪ Sport d'aventure (chute libre) ▪ Escalade sans attache ▪ Parkour ▪ Loisirs d'horreur ▪ Ouija

***En raison du volume important de questions que comportait initialement le questionnaire et craignant que la durée du sondage soit trop élevée, les activités barrées ne se sont pas retrouvées dans le questionnaire final.*

La 3e section du questionnaire comprenait un texte de remerciement et une invitation à participer à la 2e phase de la recherche. Les participants étaient invités à partager leur numéro de téléphone et leur courriel s'ils souhaitaient s'impliquer.

En général, cet instrument a été sélectionné parce qu'il est rapide à distribuer, qu'il occasionne peu ou pas de coûts importants et qu'il est souvent accessible à une bonne partie de la population (Fortin & Gagnon, 2016). Le questionnaire a été disponible à la population entre le 16 janvier 2022 et le 28 février 2022. Les répondants ont été sollicités à l'aide des réseaux sociaux, par bouche-à-oreille et avec la collaboration de certains groupes et organismes. En effet, en collaboration avec le Conseil québécois du loisir, cette recherche a fait l'objet d'une courte présentation lors du lancement du projet de veille sur les tendances en loisir. Cette présentation a donné beaucoup de visibilité à la recherche et plusieurs personnes présentes ont rempli le questionnaire et/ou partagé le lien. De plus, d'autres organismes tels que le Loisirs récréatifs et communautaires de Rosemont, la Table de concertation des aînés de la Mauricie, le balado Expérience loisir ainsi que l'Association des étudiants en loisir, culture et tourisme ont participé à la diffusion du questionnaire sur leurs réseaux sociaux ou à l'aide de courrier électronique.

Par la suite, les données de la seconde phase ont été collectées à l'aide d'entrevues semi-dirigées. Dans un premier temps, « le but de l'entrevue est de recueillir de l'information en vue de comprendre la signification d'un événement ou d'un phénomène vécu par les participants [...] » (Fortin & Gagnon, 2016, p. 319). Ce type de rencontre comprend autant une attitude non directive tout en offrant quelques directions au répondant afin que ce dernier se sente à l'aise de s'exprimer librement tout en sachant quelles informations intéressent le chercheur (Berthier, 2016).

Cet instrument n'a toutefois pas été créé avant la première phase puisqu'elle est totalement dépendante des résultats obtenus. Ainsi, après la compilation des résultats de la première phase, un guide d'entretien a été développé (annexe 2). Les questions du guide portaient les différents concepts vus durant la première phase, soit le loisir et la déviance. D'autres questions visaient principalement à marquer les différences observées entre les baby-boomers et les milléniaux de sorte à interroger les participants sur les possibles raisons de ces divergences.

Tous les entretiens se sont déroulés entre le 4 mai 2022 et le 28 juin 2022. Après plusieurs rencontres, force est de constater qu'une majorité des répondants était des milléniaux. Afin de pallier le manque de répondant plus âgé, une demande d'aide a été envoyée au Conseil québécois du loisir qui, de son côté, a recruté quatre candidats supplémentaires répondant aux critères. Cependant, il faut noter que ces participants n'avaient pas répondu au questionnaire à priori. Ils y ont néanmoins eu accès avant l'entretien afin de se familiariser avec le sujet.

3.4 Éthique et déontologie

Dans le cadre d'une recherche de cette ampleur, il est important de prendre en considération la notion de l'éthique et de la déontologie. En loisir, il n'y a pas de code déontologique, mais il est tout de même très important de mettre en place un formulaire d'information et de consentement pour informer le participant des faits importants ainsi que des risques qu'il accepte de prendre en participant à une étude de ce genre. Grâce à un formulaire d'information, le participant prend connaissance de ses droits et est en mesure de choisir s'il souhaite, ou non, répondre au questionnaire qui lui est proposé.

Dû à la nature de la recherche, il est possible que les participants aient été surpris, et parfois même choqués par des sujets qui ont été abordés durant la phase 1. Il ne s'agissait pas nécessairement d'un impact négatif, mais il s'agissait malgré tout d'un point à mentionner à priori. De plus, il est aussi possible que cette participation ait éveillé l'intérêt des participants pour certains types de loisirs. À l'opposé, quelques personnes ont pu être mal à l'aise face à certains types d'activités. De ce fait, le formulaire de consentement qui a été choisi est celui offert par le comité éthique de l'UQTR. Ce formulaire, en annexe 3, a été basé entièrement sur le gabarit fourni et seulement les modifications nécessaires ont été apportées.

En résumé, le formulaire servait principalement à mettre le participant en garde face aux risques, à l'informer du temps requis pour répondre au questionnaire et à l'aviser des compensations, s'il y avait lieu. Le questionnaire prenait environ 20 minutes à compléter. Il n'y avait malheureusement pas de compensation, et il n'y avait aucun risque physique ou psychologique associé à leur participation. Il était important de mentionner au répondant qu'il avait l'opportunité de cesser de répondre aux questions à tout moment. Seuls les questionnaires complets ont été utilisés à des fins d'analyse. Tous les participants ont aussi été avisés qu'il était fortement suggéré de remplir le questionnaire seul. Le fait de répondre à ces questions en présence d'un autre individu aurait pu les pousser à nuancer leur opinion ou la changer, tout simplement. Ceci représentait donc une source de biais potentiel. La mention était donc un point important dans le formulaire pour essayer de diminuer les risques d'altération dans l'étude. D'autres biais, comme la nature des activités illustrées (sexualité, violence et autres), nécessitaient d'être considérés et d'être mentionnés dans le formulaire d'information. Ainsi, les répondants pouvaient être informés de la sensibilité potentielle des sujets abordés avant de commencer à répondre aux questions.

Ensuite, pour respecter l'anonymat des participants, plusieurs mesures ont été prises. Premièrement, aucun nom n'a été demandé aux participants. De cette manière, il n'est pas possible de savoir qui a répondu. Par ailleurs, les résultats obtenus ont été codés, il n'était donc plus possible d'associer les réponses à chacun des participants ni de connaître la date et l'heure à laquelle les répondants ont rempli le questionnaire. Il ne faut pas oublier que toutes les réponses étaient des choix de réponses, il était donc plus propice pour le chercheur de rester neutre dans son analyse. En addition à cela, le participant n'a pas eu à écrire lui-même une réponse et était donc moins susceptible d'être reconnu. Finalement, puisque le questionnaire était tout de même accessible à plusieurs individus, aucune liste n'avait préalablement été créée pour recenser les répondants.

3.5 Stratégie d'analyse de données

Étant donné que cette recherche était soumise à un devis mixte, le processus d'analyse était, d'une part, qualitative et, d'autre part, quantitatif. Dans un premier temps, l'analyse statistique descriptive a été priorisée pour les données découlant du questionnaire. Ce type d'analyse a été favorisé afin de répondre aux différentes questions de recherche. Ces dernières visaient à décrire les perceptions des différentes générations, à noter les divergences et les convergences ainsi qu'à mieux expliquer les liens existants avec les facteurs sociaux. De plus, il faut noter qu'aucune hypothèse n'est à confirmer. L'objectif étant donc de mettre en évidence et de décrire les différentes données obtenues grâce à l'outil de collecte. Il a donc été possible de « décrire et de résumer un ensemble de données brutes à l'aide de tests statistiques » (Fortin & Gagnon, 2016, p. 387) réalisés à l'aide du logiciel SPSS (version IBM SPSS Statistics 28.0). Les fonctions du logiciel ont principalement été utilisées pour produire des tableaux de distribution de fréquences

(génération, sexe, scolarité, revenu, identité socioculturelle); créer de nouvelles variables (perceptions globales, perception selon les catégories d'activités...); analyser et illustrer les mesures de tendance centrale (moyenne d'acceptabilité, de normalité et de tolérabilité selon la génération, test d'égalité des variances entre les concepts); concevoir des mesures d'association entre deux variables (analyse bivariée entre la génération et les perceptions; la scolarité et les perceptions; le revenu et les perceptions...).

Dans un second temps, l'étude descriptive qualitative a été utilisée pour la partie de la recherche faisant référence aux entrevues. L'analyse qualitative de l'étude descriptive a été jugée favorable afin de comprendre la perception des générations par rapport à la déviance dans les loisirs. Elle permet de décrire des phénomènes avec ou sans appui théorique, comme c'est le cas pour la perception de la déviance dans les loisirs (Fortin & Gagnon, 2016). À l'aide du logiciel NVivo (version Release 1.7), une analyse de contenu a pu être réalisée grâce à des codes créés en fonction des questions de recherche et des thèmes abordés lors des entretiens. En somme, les arbres de mots, les codes et les différentes thématiques permettent une description et une analyse complète du phénomène. Voici la liste des codes ayant été utilisés lors de l'analyse des entretiens. Ceux-ci ont été développés au tout début de la période de codage. Ils ont été séparés en fonction des questions et sous-questions de recherche de ce mémoire (thématique).

1. SousQuestion1

1.1. Définition et perception de la déviance dans les loisirs

1.2. Activités

2. SousQuestion2
 - 2.1. Convergences – Baby-boomers et milléniaux
 - 2.2. Divergences – Baby-boomers
 - 2.3. Divergences - Milléniaux
3. SousQuestion3
 - 3.1. Facteurs sociaux et d'influences
 - 3.2. Positif ou négatif
4. Autres
 - 4.1. Citations et références intéressantes

Chapitre 4 : Analyse et résultats

Dans cette section, les différents résultats obtenus à la suite de la collecte de données vont être présentés. Ces derniers seront accompagnés d'une courte analyse visant à clarifier certains phénomènes.

4.1 Portrait des répondants

Dans cette partie du mémoire, les deux échantillons de l'étude seront décrits. En ce sens, le premier groupe de répondants correspond à celui ayant réalisé le questionnaire en ligne. Le second groupe est celui ayant participé aux entrevues semi-dirigées.

4.1.1 Échantillon du questionnaire en ligne

La collecte de données fut réalisée en deux temps et le premier échantillon étudié fut celui recueilli grâce au questionnaire. Au total, ce sont 375 questionnaires qui ont été remplis. Les données des questionnaires dont les répondants n'avaient pas accepté les termes ont été retirées. Ainsi, les données des formulaires dont les répondants n'avaient répondu qu'à la section sociodémographique (166), les données des formulaires dont les répondants ne faisaient pas partie des groupes d'âge cible (32) ainsi que les données des formulaires, dont le répondant, ne résidait pas au Québec (1) ont été retirés. Enfin, un total de 174 fiches de données a pu être utilisé.

Avec les 174 réponses obtenues, un portrait socioculturel de l'échantillon a été fait (voir tableau 3). Puisque 93,1% des répondants étaient caucasiens, il n'est pas possible d'utiliser l'identité socioculturelle à des fins d'analyse comparative.

Tableau 3

Portrait socioéconomique des répondants du questionnaire

		Fréquence	Pourcentage
Identité socioculturelle	Caucasien(ne)	162	93.1 %
	Autochtone	1	0.6 %
	Latino-Américain(e)	6	3.4 %
	Sud-Asiatique	1	0.6 %
	Chinois(e)	1	0.6 %
	Autre	1	0.6 %
	Je ne souhaite pas répondre	2	1.1 %
Niveau de scolarité	Secondaire	10	5.7 %
	Certificat professionnel / École de métiers	14	8.0 %
	Collégiale	36	20.7 %
	Universitaire 1 ^{er} cycle	74	42.5 %
	Universitaire 2 ^e cycle	30	17.2 %
	Universitaire 3 ^e cycle	10	5.7 %
Revenu du ménage	0 \$ à 19 999 \$	9	5.2 %
	20 000 \$ à 39 999 \$	19	10.9 %
	40 000 \$ à 59 999 \$	29	16.7 %
	60 000 \$ à 79 999 \$	24	13.8 %
	80 000 \$ à 99 999 \$	32	18.4 %
	100 000 \$ à 119 999 \$	22	12.6 %
	120 000\$ et plus	39	22,4 %

Parmi les répondants au questionnaire, ce sont 65,5 % qui avaient un diplôme universitaire. Comme mentionné dans certains articles traitant des différents fantasmes et comportements atypiques (Joyal, Cossette, & Lapierre, 2015), un échantillon principalement composés d'individus avec un plus haut niveau d'éducation favorise une plus grande ouverture d'esprit et une plus grande

diversité des pratiques. De ce fait, dans le cadre de cette recherche portant sur la déviance dans les loisirs, il n'est pas possible de conclure que l'échantillon est représentatif de la population générale. Toutefois, il est important de mentionner que les résultats obtenus permettent d'avoir une idée intéressante des résultats possibles si cette recherche était menée à plus grande échelle. De plus, la phase qualitative de la recherche permet aussi d'aller bonifier les résultats obtenus durant la première phase.

Ensuite, les revenus par ménage ont une distribution passablement équilibrée. En effet, 16,1 % des répondants ont affirmé que leur ménage avait un revenu de moins de 39 999\$, 30,5 % un revenu entre 40 000\$ et 79 999\$, 31,0 % un revenu entre 80 000\$ et 119 999\$, et 22,4 % un revenu de 120 000\$ ou plus. Pourtant, en comparaison avec le salaire médian des ménages, avant impôt, au Québec en 2019, force est de constater que l'échantillon semble avoir un revenu plus élevé. Précisément, au Québec en 2019, le salaire médian, avant impôt, était d'environ 67 400\$ (Gouvernement du Québec, 2022) alors que pour cette recherche, le salaire médian se situe entre 80 000 et 99 999\$. Il est cependant important de préciser qu'avec la pandémie de la Covid-19, le coût de la vie a grandement augmenté (Statistique Canada, 2022b), il est donc possible que les données salariales pour les ménages de 2021-2022 soient revues à la hausse.

Une différence significative est remarquée en ce qui concerne le sexe des répondants. En effet, comme il est possible de voir à la figure 6, plus de 80% des répondantes sont des femmes, soit 144 femmes pour 29 hommes. Seulement un individu n'a pas souhaité répondre. Ceci peut représenter une source de biais.

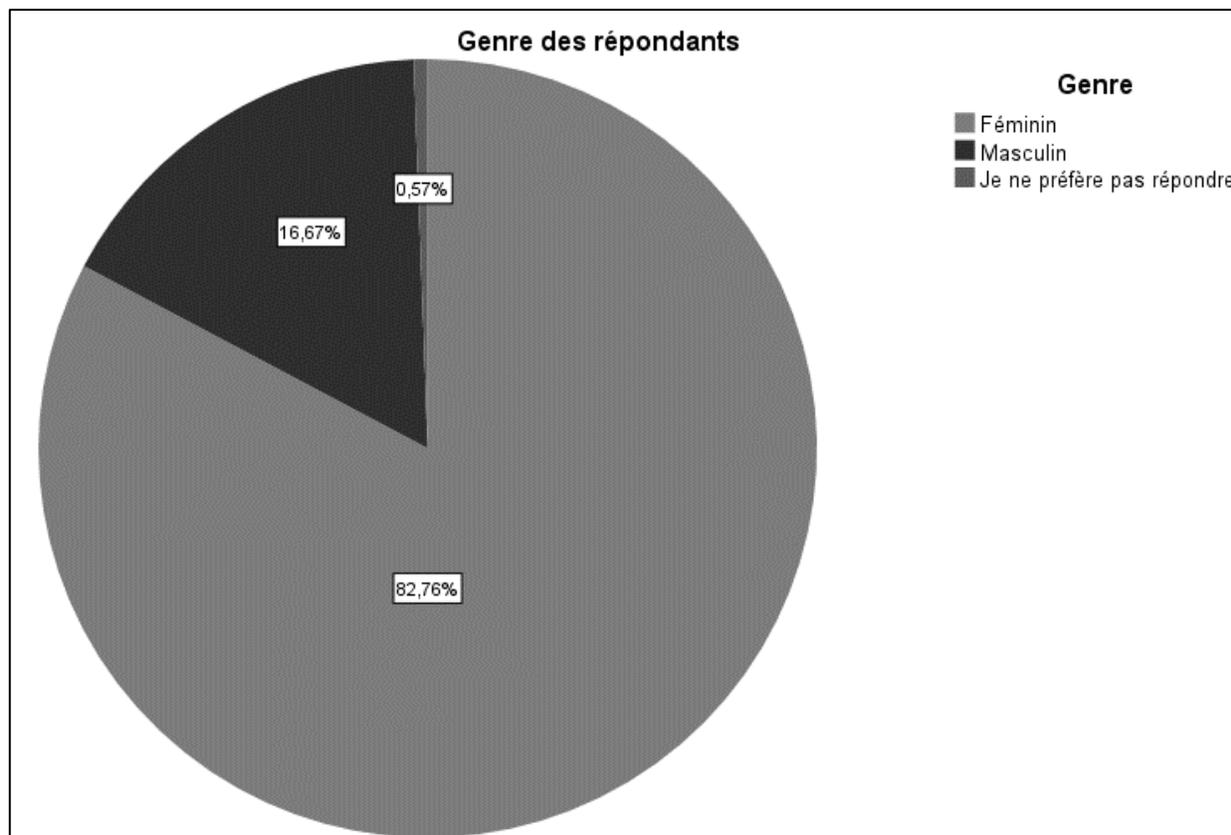


Figure 6. Genre des répondants pour le questionnaire.

4.1.2 Échantillon des entretiens semi-dirigés

Par la suite, le second échantillon rassemblait l'ensemble des individus ayant participé aux entretiens. Parmi les 25 répondants, on compte 4 personnes n'ayant pas rempli le questionnaire préalablement à la rencontre. Tous les autres avaient été sélectionnés par l'entremise de l'échantillon précédent. Néanmoins, par manque d'effectifs, l'échantillon fut complété avec l'aide du Conseil québécois du loisir. Initialement, l'organisme a accepté de diffuser le questionnaire de cette recherche aux participants du webinaire *Tendance en loisir* ayant eu lieu le 20 janvier 2022.

Lorsque fût le temps de recruter des participants pour la seconde phase de la recherche (entretien), un nombre insuffisant de participants de la génération des baby-boomers ont accepté de participer. C'est donc à ce moment que le Conseil québécois du loisir a été sollicité pour une seconde fois. Le réseau ainsi que la diversité des contacts de l'organisme sont les raisons pour lesquels ils ont été contactés. Cela a permis d'obtenir une aide supplémentaire dans le but d'atteindre le minimum de personnes requises pour arriver à la saturation des données. Malgré tout, il faut noter que les personnes qui ont été recrutées par le Conseil québécois du loisir n'avaient pas eu l'opportunité de participer à la phase 1 de la recherche (sondage). De ce fait, quelques données ne seront pas disponibles. Après réflexion, il a été conclu que l'absence de ces données n'aurait pas d'impact majeur sur l'analyse des résultats. Aussi, puisque chaque nouveau participant devait se familiariser avec le questionnaire avant de participer à l'entretien, il n'y aurait pas d'incompréhension ou d'inconfort relié avec les sujets abordés.

Subséquentement, 14 milléniaux et 11 baby-boomers ont participé aux entretiens. De façon similaire à l'échantillon du questionnaire, les femmes étaient davantage représentées que les hommes avec un total de 16 femmes, cinq hommes et quatre personnes dont le sexe ne sera pas présumé. Pour ce qui a trait au revenu familial, plus de la moitié des répondants évaluait le total de leur gain à moins de 80 000\$ par an (voir tableau 4). Sur les 25, cinq réponses étaient manquantes.

Tableau 4

Revenu des participants aux entretiens

Revenu	Nombre de participants
20 000\$ à 39 999\$	4
40 000\$ à 59 999\$	5
60 000\$ à 79 999\$	4
80 000\$ à 99 999\$	1
100 000\$ à 119 999\$	4
120 000\$ et plus	2

En termes de scolarité, 60 % des répondants avaient un diplôme d'études universitaires (15 personnes). À l'opposé, seulement une personne avait un diplôme d'étude secondaire et une seule possédait un certificat professionnel. Finalement, quatre répondants avaient un diplôme d'études collégiales (voir figure 7).

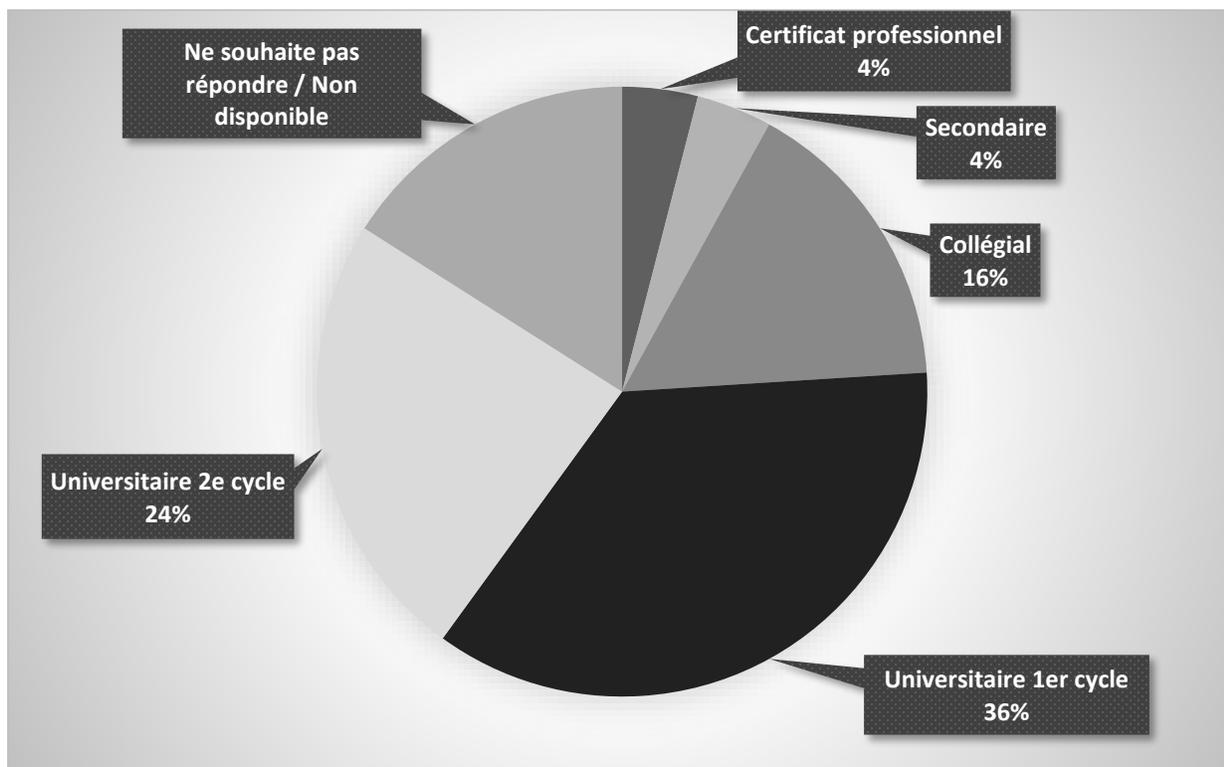


Figure 7. Sclolarité des participants aux entretiens.

4.2 Résultats

Afin de regrouper l'information obtenue lors des entretiens et du questionnaire de façon efficace, les résultats sont présentés de manière que les données des entretiens et du questionnaire se complètent. De fait, les codes et les différents tableaux sont présentés sous différentes thématiques. Celles-ci ont été élaborées à l'aide des questions de recherche de ce mémoire et de la grille d'entretien. Il faut toutefois noter qu'une partie des questions des entretiens a été développée dans le but de compléter les questions du sondage. Par contre, ce n'est pas le cas pour toutes les questions de l'entretien, ce qui signifie qu'il n'y a pas d'ordre prédéfini pour la présentation

des résultats qualitatifs (entretien) et quantitatifs (sondage). La section des résultats a donc été développée dans le but d'offrir une logique dans la lecture du mémoire.

La première thématique vise à savoir quelles sont les perceptions des baby-boomers et des milléniaux à l'égard des différents types de loisirs déviants. Les codes associés à cette thématique sont « définition de la déviance/loisirs déviants » ainsi que « perception des activités ». Lorsque les participants répondaient aux questions des entretiens en mentionnant leur vision ou leur définition de la déviance dans les loisirs, le premier code était utilisé. Cependant, lorsqu'ils donnaient leur opinion sur un loisir déviant en particulier (ex. : cocaïne, BDSM, nudisme...), le second code était priorisé. Pour le questionnaire, des analyses descriptives comme les mesures de tendance centrale seront exposées dans la première thématique.

La seconde thématique porte sur les divergences et les convergences de perception entre les baby-boomers et les milléniaux. Les codes associés à cette section seront « Convergences – Baby-boomers et milléniaux », « Divergences – Baby-boomers » et « Divergences – milléniaux ». Dans l'optique où des données étaient présentées aux participants, plusieurs points de vue sont ressortis des discussions. De ce fait, ces codes regroupent les diverses notions pouvant expliquer les différences et les similarités de perceptions des groupes de répondants par rapport à une activité en particulier. Ces codes incluent aussi les opinions des différents individus par rapport à leur génération ou par rapport à l'autre génération interrogée. Contrairement aux codes de la thématique précédente, ceux-ci ne sont pas exhaustifs. Les propos d'un individu peuvent donc être associés à l'un, l'autre ou l'ensemble des codes. Des analyses statistiques comme des tests d'égalité des variances entre les perceptions des activités déviantes en fonction des générations

complèteront cette section sur les convergences et les divergences de perceptions entre les groupes. Les données recueillies pourront démontrer plus facilement si la différence entre les groupes est significative.

La troisième et dernière thématique utilisée pour la présentation des résultats met en lumière les données pouvant valider ou invalider l'impact des facteurs sociaux sur la perception de la déviance dans les loisirs. Le seul code inclus est donc « Facteurs sociaux et d'influences ». Ce code a été utilisé pour rassembler tous les concepts et notions mentionnés par les participants qui semblaient exercer une influence sur leur manière de concevoir une activité comme déviance. Ce code est de loin celui ayant le contenu le plus abondant. Sur le plan des analyses statistiques, des mesures d'association entre deux variables (analyse bivariée entre la génération et les perceptions; la scolarité et les perceptions; le revenu et les perceptions...) seront présentées pour évaluer l'influence potentielle de différents facteurs sur la perception de la déviance dans les loisirs.

Le plan suivant illustre la structure qui sera utilisée pour la présentation des résultats ainsi que pour la discussion. Ce plan a été inspiré et structuré à l'aide de la question de recherche principale de ce mémoire, soit *Comment expliquer les différences de perception en ce qui concerne la déviance dans les loisirs entre la génération des milléniaux et celle des baby-boomers au Québec?* Chacune des sections représente une sous-question, qui sera abordée en tant que thématique.

Quelles sont les perceptions des générations à l'étude sur les différents types de loisirs?

- Définition de la déviance dans les loisirs selon les participants des entretiens.
- Activités mentionnés lors des entretiens et perceptions
- Présentation du tableau d'acceptabilité / tolérabilité / normalité.
- Présentation du graphique et du tableau sur la perception totale.

Quelles sont les divergences et les convergences de perception au niveau de la déviance dans les activités de loisirs entre la génération des baby-boomers et celle des milléniaux?

- T-test pour l'acceptabilité, la tolérabilité et la normalité de l'acte.
- T-test pour la perception globale
- Présentation des divergences et convergences entre les groupes selon les activités sélectionnées.

Comment les facteurs sociaux influencent-ils la perception de la déviance dans les activités de loisirs chez les baby-boomers et les milléniaux?

- Tableau représentant les moyennes de perception selon le revenu, la scolarité.
- Analyse bivariée entre la génération et les perceptions; la scolarité et les perceptions; le revenu et les perceptions

4.2.1 Les perceptions des générations sur les différents types de loisirs

Lorsque les participants étaient interrogés sur leur opinion concernant les loisirs déviants et sur ce qu'ils considéraient comme déviant dans la société québécoise, plusieurs devaient prendre le temps d'y réfléchir. Les réponses faisaient régulièrement référence au mal, à l'excès, à l'abus et à d'autres notions qui sont régulièrement associées avec le concept de déviance. Malgré tout, une

multitude de points importants ont été mis en lumière par les répondants. Sans surprise, une partie d'entre eux prenait le temps d'inclure la norme sociale parmi les facteurs de définition d'un loisir déviant. Plus précisément, l'opposition à une norme ou le non-respect de celle-ci ont été mentionnés par un peu moins d'une dizaine d'individus en ce qui a trait aux fondements d'une activité déviante. Dans un premier temps, le réflexe chez quelques-uns des répondants était de se questionner.

Est-ce que ça pourrait peut-être être une activité qui n'est pas bien établie dans une norme sociale ? (Participant 22 - N.D. – Baby-boomers)

Étant donné la complexité des concepts et la visée explorative de cette recherche, il est normal que les questions poussent à la réflexion. Pour d'autres, l'élément de questionnement ne se situait pas seulement sur la place de la norme sociale.

Bien, si je me fie surtout à la description, je me dis que c'est surtout quelque chose qui sort de la norme. En même temps, je trouve que c'est largement dit parce que quelque chose qui sort de la norme... [ce n'est pas pareil]. Je trouve que déviant ça a une connotation négative. Donc je trouve que quelque chose qui sort de la norme, comme les sports de sensations fortes, ça ne va pas dans la même connotation négative que quelque chose de déviant. (Participant 14 – Femme – Milléniaux)

Dans ce cas, il est intéressant de mentionner que, même si la participante considère qu'une activité déviante est hors norme, elle est en conflit avec l'aspect significatif de la déviance. Elle n'est toutefois pas la seule à avoir cette pensée. Plusieurs autres ont aussi mentionné leur préoccupation quant à l'utilisation du mot déviant pour parler d'activité comme le travestisme, le nudisme, les grandeurs nature et autres qui, pour eux, n'avaient pas nécessairement d'impacts négatifs sur la société ou sur l'individu qui le pratique.

Je crois que ça devient déviant quand la personne sombre là-dedans, quand elle ne peut plus s'en passer, quand ça devient une obsession. Ça devient une dépendance. [...] C'est peut-être que je préférerais qu'on ne dise pas qu'il existe des loisirs déviants. Il y a des loisirs un peu extraordinaires, mais ce qui est déviant pour moi, c'est quand la personne sombre et devient dépendante. Dans ce cas, je n'utiliserais pas le mot déviant. [...] le loisir peut être hors-norme, mais pas nécessairement déviant. (Participant 2 – Femme – Baby-boomers)

L'élément de dépendance mentionné par cette participante fut récurrent. Les drogues naturelles, les drogues synthétiques, l'alcool et les jeux de hasard et d'argents ont été mentionnés régulièrement comme des activités de dépendance et non des loisirs déviants. Il peut alors être intéressant de se questionner.

Bien, tout ce qui est excessif, ça reste... marginal je dirais. Je n'aime pas vraiment le mot déviant, on dirait que c'est très... [péjoratif ?]. Ça sonne comme si on parlait d'un pédophile. [Déviant], oui, ça sonne comme si c'était négatif, mais marginal, non. (Participant 3- Femme – Milléniaux)

Plusieurs discours similaires sont observés chez d'autres participants de la génération des milléniaux. Bien que certains baby-boomers partagent cette opinion, elle est davantage partagée par la génération plus jeune.

Je pense que, au premier degré, dans la linguistique de la patente, le mot déviant pour moi, même s'il est défini, sa connotation, dans ma tête, ça se rapproche de quelque chose de néfaste. D'où mon étonnement pour la masturbation et les Drag-Queens. Pour moi, c'est zéro néfaste. (Participant 10 – Femme – Milléniaux)

Dans cette dernière citation, la répondante semble associer la déviance à quelque chose de néfaste. Elle affirme malgré tout que pour elle, les loisirs déviants qui ont été présentés dans le questionnaire, soit le travestisme et la masturbation, ne sont pas néfastes. On peut donc croire qu'il existe possiblement une dissociation entre la déviance et certains loisirs déviants. Or, l'aspect subjectif de la déviance étant en grande partie responsable de la complexité de sa définition, il faut

aussi imaginer que ce ne sont pas tous les individus qui seront en accord avec cette manière de percevoir le niveau de déviance de ces activités. C'est le cas pour quelques participants qui, comme le sociologue Robert A. Stebbins, associent étroitement la déviance avec le non-respect de la norme moral,

Moi je me dis que si la personne s'adonne à cette activité-là, c'est qu'il y a un mal-être, un déséquilibre mental, plus ou moins prononcé bien sûr. Dans le sens que, si tu as besoin de sensations fortes, si tu as besoin de mettre ta vie à risque, c'est qu'il y a quelque chose qui n'est pas équilibré en toi. C'est ma réflexion. [...] Ce n'est pas bon pour la société en général. (Participant 8 – Femme – Baby-boomers)

Il est toutefois pertinent de préciser que cette personne ne considérait pas toutes les activités présentées comme des loisirs déviants. Il était surtout question des activités comme les courses de voitures hors circuit, de la consommation d'alcool et de drogue, ainsi que de tous les sports extrêmes. Cependant, pour d'autres, le discours était beaucoup plus généralisé.

[C'est déviant quand] on a besoin de plus, plus pour être heureux, pour être bien. Alors c'est de choisir les mauvais moyens, les mauvaises choses. (Participant 19 – Homme – Baby-boomers)

Dans ce cas, le participant perçoit la déviance comme un mauvais moyen de faire une activité. Ce discours est partagé par le prochain participant. Néanmoins, celui-ci ne semble pas associer la déviance seulement à l'acte, mais aussi aux idées qu'elle diffuse.

[Un loisir déviant c'est] quelque chose qui propage des idées négatives comme le racisme, l'intolérance, l'alcoolisme, la consommation de drogue. Bien en fait, c'est ça, je ne considérerais pas ça comme des loisirs, c'est pour ça que je trouve que c'est un peu spécial. Pour les loisirs, je considère surtout les activités pour se divertir, se détendre, ou même le bénévolat. » (Participant 25 – N.D. – Baby-boomers)

Somme toute, il faut bien admettre que cette idée qui oppose le bien et le mal est principalement partagée par les participants de la génération des baby-boomers. Bien que plusieurs milléniaux accordaient une connotation négative à la déviance, ils étaient clairs sur le fait qu'un loisir déviant n'était pas nécessairement nuisible pour la société ou pour la personne qui le pratique.

Parallèlement à cette opposition entre la norme morale et la norme sociale, on trouve beaucoup de participants qui mentionnent l'effet notable de la société, des communautés ou bien des groupes sur la manière de percevoir une activité déviant. Pour certains, la société influencera grandement la définition de la déviance et, pour d'autres, c'est l'évolution de cette même société qui fera en sorte que les perceptions seront divergentes.

Le loisir déviant en partant... c'est un loisir, mais est-ce que c'est une déviance ? Ça dépend de la société, je pense. Si toute la société pratique le même loisir et qu'il est accepté par toute la société, est-ce que ça peut vraiment être une déviance ? Je ne sais pas. Bref, les loisirs déviant c'est quelque chose qui n'est pas bien perçu par la majorité, ou un groupe de gens faisant partie de la société. Ça devient une déviance quand c'est un comportement qui n'est pas standard. (Participant 9 – Homme – Milléniaux)

C'est sûr qu'un loisir déviant pour moi c'est probablement quelque chose que je ne comprends pas. Tu sais, le monde va vite et c'est sûr que moi j'ai 60 ans. C'est sûr que quand j'allais à l'école, on était tous blancs, on parlait tous français. 60 ans plus tard, il y a plein, plein, plein de choses qui existent et qui viennent bousculer le système de valeurs. Arriver à s'adapter aussi vite, parfois c'est un peu compliqué. C'est pour cette raison que parfois je vois des choses et que pour moi c'est déviant, mais qu'ils ne le sont pas nécessairement. (Participant 16 – Femme – Baby-boomers)

Ainsi peut-on croire que le contexte sociohistorique influence la perception de la déviance. Et, bien entendu, en influençant la perception de la déviance, ce même contexte aura un impact sur la

manière de percevoir certaines activités, comme c'est le cas pour la danse de poteau selon ce participant.

La danse, le *pôle dance*, à mon époque c'était pour les filles qui travaillaient dans les clubs. C'était bien circonscrit, c'était seulement pour eux. Maintenant, c'est une activité qui semble vouloir... pas qui semble, mais qui se développe de façon plus commune. C'est comme une activité de loisir, comme une activité sportive, comme une activité de mise en forme, sans qu'il y ait un intérêt à aller travailler au club de danseuses au coin de la rue. Donc, l'activité déviante peut avoir, à une certaine époque, une certaine définition, mais avec le temps, elle va se modifier. [...] Elle va évoluer avec la société. (Participant 22 – N.D. – Baby-boomers)

Force est de constater que l'évolution du contexte historique semble avoir un effet sur les perceptions de ce participant.

Tout bien considéré, les opinions sur la déviance étaient variées dans chacun des groupes. Toutefois, on note que, pour la majorité, une panoplie de facteurs influencent le concept de déviance et qu'il ne s'agit pas d'un concept tangible. Dans le même ordre d'idées, les participants devaient donner leur opinion sur les différents loisirs qui étaient illustrés dans le questionnaire et un éventail d'opinion est ressorti. Il est alors aisé de constater que certaines activités semblaient revenir de façon récurrente et elles suscitaient des opinions distinctes. Puisque la question visait à comprendre ce qui les avait marqués, les opinions sur les activités mentionnées renvoient autant à une surprise, un désaccord ou une incompréhension.

Les deux prochains tableaux sont des récapitulatifs des loisirs présentés dans le questionnaire qui ont marqué les groupes. Lorsque le loisir était mentionné plus d'une fois pour les mêmes raisons, le chiffre dans la case « nombre de mentions » augmentait.

Tableau 5

Baby-boomers – Résumé des raisons et des loisirs mentionnés par les participants des entretiens à la question « Lorsque vous avez répondu au questionnaire portant sur la déviance dans les loisirs, est-ce que certains loisirs déviants vous ont marqué? »

Nombre de mentions	Activités	Raisons
4	Consommation de drogue synthétique	Il s'agit d'une activité très mauvaise, très nuisible.
3	<i>Mosh pit</i>	Ne comprend pas parce que c'est violent et parce que ce n'est pas vraiment un loisir.
3	Nudisme	Ce n'est pas vraiment déviant, ça ne dérange pas particulièrement.
2	Surentrainement / Culturisme	Comprend que ce soit déviant, mais trouve l'activité étrange, bizarre.
2	<i>Pôle fitness/dance</i>	Ce n'est pas déviant comme loisir.
2	Consommation de drogue naturelle	Comprends qu'il s'agit d'un loisir déviant, mais n'y voit pas quelque chose de dérangeant.
2	Religion	La religion n'est pas un loisir.
2	Tourisme macabre	Trouve que c'est une pratique surprenante et n'est pas totalement sûr qu'il s'agisse d'un loisir.
1	Escalade sans attache	C'est une activité dangereuse, ne comprends pas pourquoi les gens risquent leur vie.
1	Travestisme / Drag	Difficulté à comprendre comment ça peut être un loisir.
1	Travestisme / Drag	Une activité appréciée.
1	Pornographie	Aucune explication.
1	Chasse	Activité qui laisse indifférente.
1	Masturbation	Ce n'est pas une activité déviante.
1	Sport d'aventure	Activité qui est plus connue et pratiquée par les jeunes.
1	Consommation excessive d'alcool	Il s'agit d'une pratique intolérable.
1	Tous les loisirs à caractère sexuel	Ils ne devraient pas être considérés comme des loisirs.

Tableau 6

Milléniaux - Résumé des raisons et des loisirs mentionnés par les participants des entretiens à la question « Lorsque vous avez répondu au questionnaire portant sur la déviance dans les loisirs, est-ce que certains loisirs déviant vous ont marqué? »

Nombre de mentions	Activité	Raison
3	Nudisme	Ne considère pas cette pratique comme un loisir.
2	Pornographie	Ne comprends pas pourquoi les gens ont besoin de ça.
2	Graffiti	Ce n'est pas déviant comme pratique.
1	Tous les loisirs à caractère sexuel	N'était pas surpris par la présence de ces activités dans les loisirs déviant.
1	Tous les loisirs à caractère sexuel	Considère que ces activités ne devraient pas être perçues comme des loisirs.
1	Religion	Ce n'est pas un loisir.
1	Sport d'aventure (saut en chute libre plus précisément)	C'était surprenant de voir cette activité dans la liste des loisirs déviant. Ne s'y attendait pas.
1	Culturisme	Aucune explication.
1	Masturbation	Aucune explication.
1	Travestisme / Drag	Ce n'est pas déviant, même que c'est extraordinaire.
1	Loisir d'horreur (films d'horreur)	C'est vrai que c'est un loisir déviant, mais surpris d'avoir vu cette activité.
1	Convention de films et de séries	Ce n'est pas un loisir déviant.
1	Jeux vidéo	Ce n'est pas un loisir déviant.
1	Vitesse /course de rue	Ne devrait pas être considéré comme un loisir parce que c'est dangereux.

Pour finir, les deux tableaux montrent quelques similarités, mais on constate tout de même que les activités mentionnées et le nombre de mentions sont souvent différents d'un groupe à l'autre. L'activité la plus mentionnée pour l'ensemble des répondants est le nudisme. Autant pour les baby-boomers que pour les milléniaux, l'activité semble ne pas correspondre à la définition que les participants attribuent aux loisirs déviants. Pour le reste des activités invoquées, les raisons ne divergent pas considérablement d'un groupe à l'autre.

Ensuite, il semble pertinent de souligner que le nombre total de mentions est beaucoup plus important chez les baby-boomers que chez les milléniaux. Effectivement, en se référant au tableau 5 et 6, on constate que 29 mentions ont été apportées par les baby-boomers contre 18 pour les milléniaux, et ce, malgré le fait que le groupe des baby-boomers comptait trois participants de moins. Bien entendu, aucune affirmation ne peut découler de cette remarque. Toutefois, il pourrait être intéressant de valider certaines hypothèses. Par exemple, on pourrait croire que les baby-boomers sont moins familiers avec plusieurs de ces loisirs déviants et sont donc plus susceptibles d'être surpris par leur mention dans le questionnaire.

Afin de créer des liens avec la phase quantitative de ce mémoire, quelques figures seront présentées. Trois des quatre figures illustrent les moyennes pour chacun des indicateurs de la perception de la déviance, par rapport à la génération (figure 8, 9, 10). La dernière figure illustre la moyenne de la perception totale de la déviance pour chacune des générations (figure 11). Pour chacune des activités, le répondant devait donner une note de 1 à 7 (1 étant le plus tolérable, acceptable, normal, et 7 étant le moins tolérable, acceptable, normal). Les résultats ont été classés en ordre croissant pour le groupe des baby-boomers. L'ordre des activités est le même pour les

milléniaux, ce qui permet d'observer plus concrètement l'écart de perception entre les deux générations. L'intégrale des moyennes et des écarts types pour chaque activité a été ajoutée à l'annexe 5.

Finalement, ce qui est particulièrement important à observer dans les figures suivantes, ce sont les différences notables de moyennes. Autant concernant la normalité que la tolérabilité et l'acceptabilité, il est aisé de remarquer que les milléniaux semblent avoir une meilleure perception ou, du moins, une perception moins déviante de la majorité des activités. Il est aussi possible de constater que, mis à part pour la masturbation (moins déviant), pour la vitesse et course de rue (plus déviant), les moyennes des activités ne respectent pas l'ordre croissant pour les milléniaux comme c'est le cas pour les baby-boomers. De ce fait, la section suivante servira à établir les différences et les convergences qui existent au niveau de la perception de la déviance dans les différentes activités.

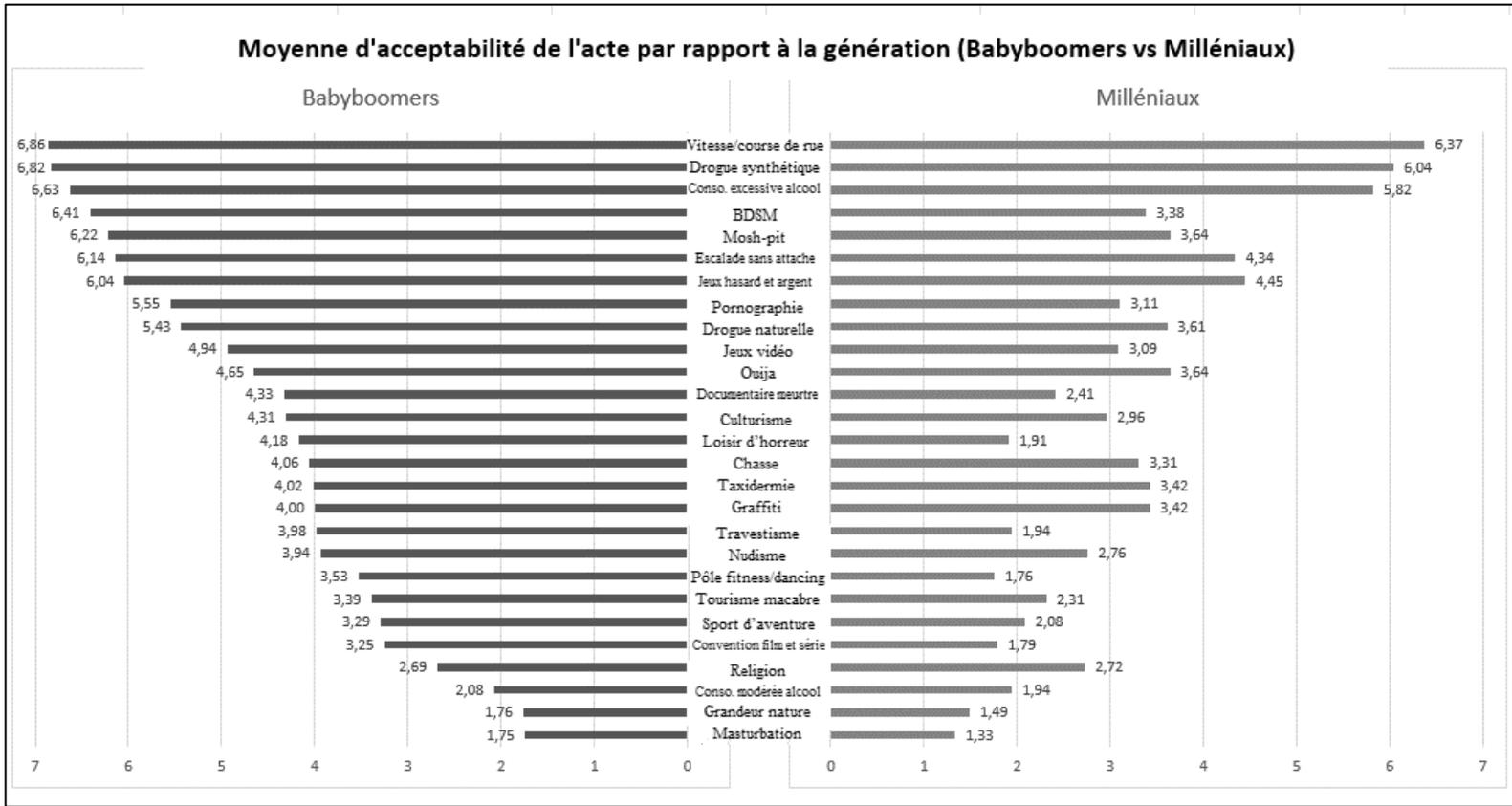


Figure 8. Graphique des moyennes de l'acceptabilité par rapport à la génération.

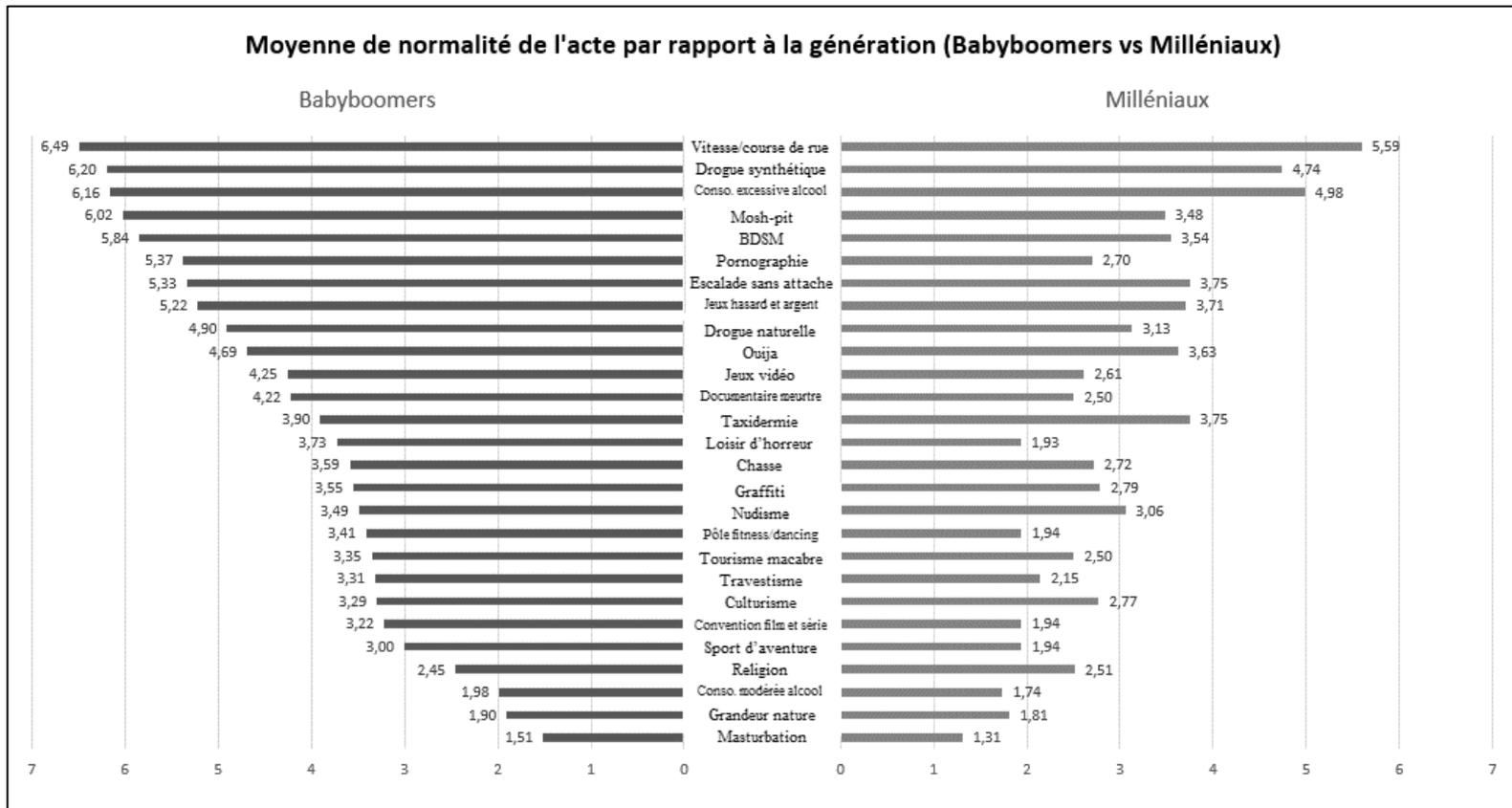


Figure 9. Graphique des moyennes de la normalité par rapport à la génération.

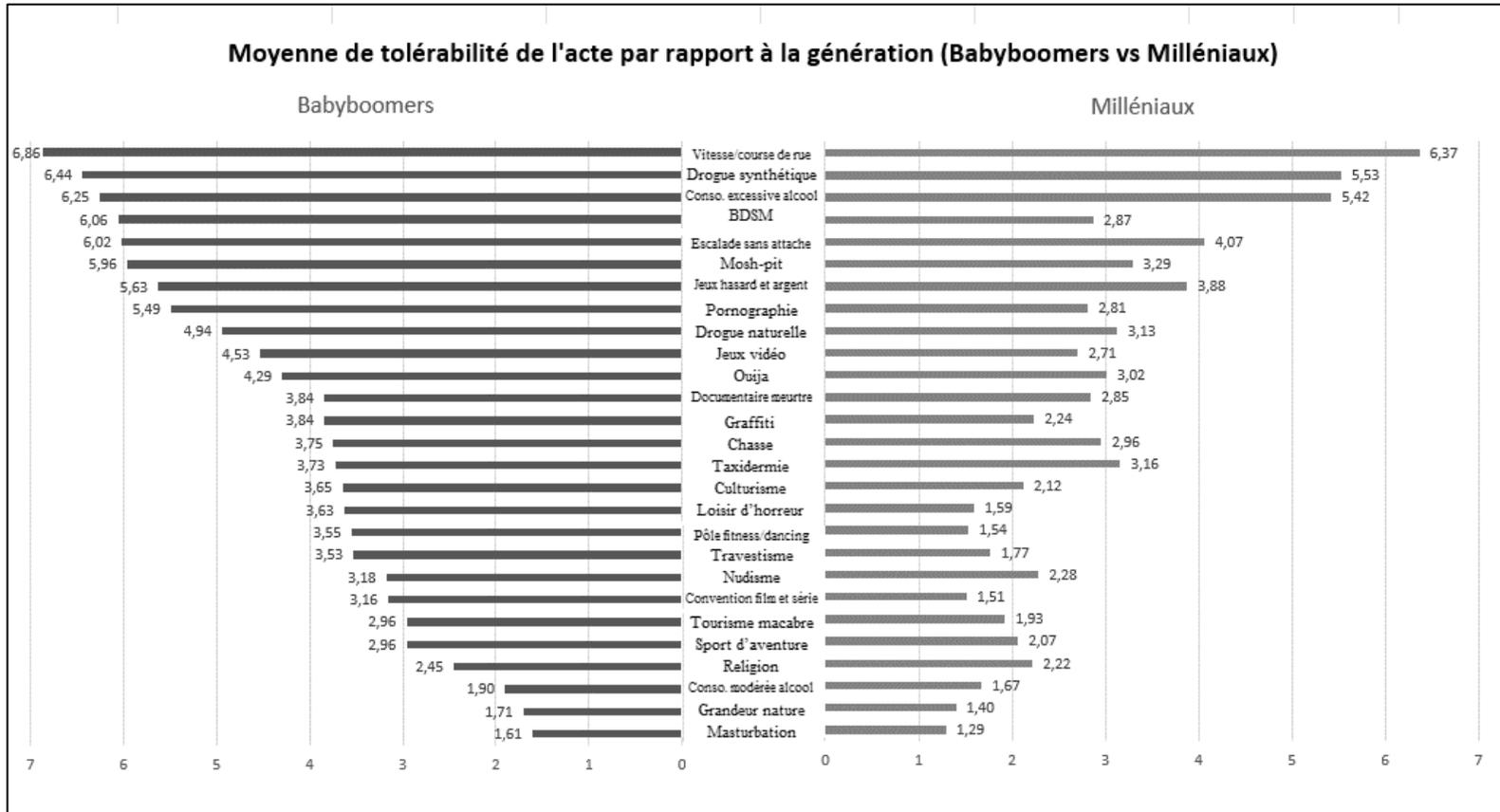


Figure 10. Graphique des moyennes de la tolérabilité par rapport à la génération.

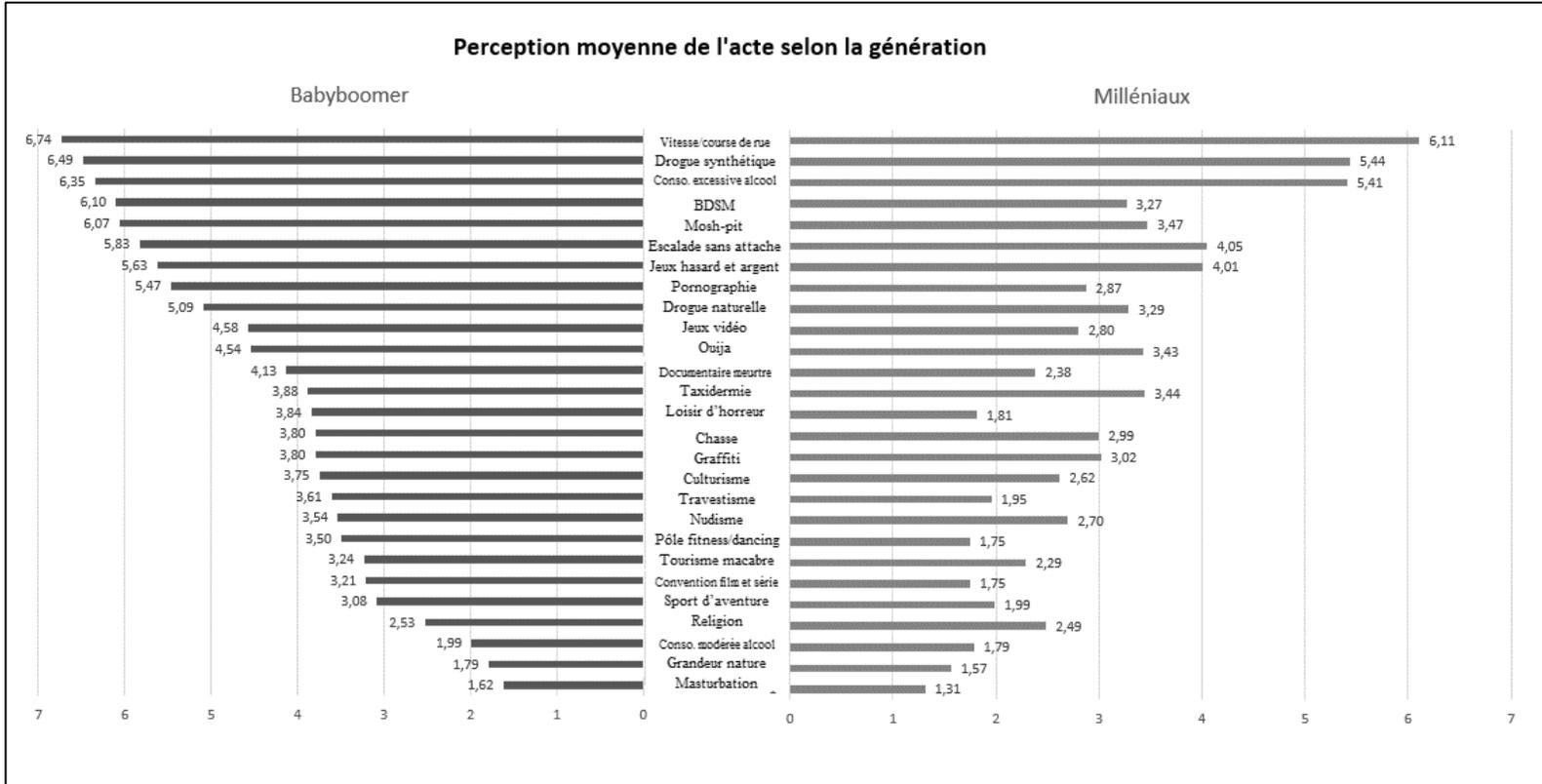


Figure 11. Graphique des moyennes de la perception totale par rapport à la génération.

4.2.2 Les divergences et les convergences de perception des activités de loisirs

Les tableaux précédents mettent en évidence les différences entre les groupes par rapport à l'indicateur de la déviance. Afin de savoir si une différence significative était présente entre les perceptions des générations, un test-t de student a été réalisé sur l'ensemble des variables précédentes. Ce test a été utilisé dans le but de vérifier l'effet de la variable indépendante (génération) sur la variable dépendante (perception de la déviance). Afin que la différence soit considérée comme significative, le résultat du test doit être inférieur à 0.05 (intervalle de confiance de 95%) ou 0.01 (intervalle de confiance de 99%). À l'aide des tableaux suivants, les activités dont le résultat du test démontre une différence significative entre les groupes ont pu être illustrées. Le premier tableau présente les résultats pour l'acceptabilité, la normalité et la tolérabilité (tableau 8). Le second tableau montre les résultats des tests-t de student de la perception totale de la déviance (tableau 9). Les résultats complets des analyses ont été insérés en annexe 4.

Tableau 7

Activités dont le résultat démontre une différence significative entre les groupes (Test-t de student pour groupes indépendants)

Acceptabilité		Tolérabilité		Normalité	
Activité	Test-t	Activité	Test-t	Activité	Test-t
Culturisme	$\rho < 0.001$	Graffiti	$\rho < 0.001$	Graffiti	$\rho = 0.008$
Jeux de hasard et d'argent	$\rho < 0.001$	Culturisme	$\rho < 0.001$	Jeux de hasard et d'argent	$\rho < 0.001$
Travestisme	$\rho < 0.001$	Jeux de hasard et d'argent	$\rho < 0.001$	Travestisme	$\rho < 0.001$
Nudisme	$\rho = 0.002$	Travestisme	$\rho < 0.001$	Pornographie	$\rho < 0.001$
Pornographie	$\rho < 0.001$	Nudisme	$\rho = 0.010$	<i>Mosh pit</i>	$\rho < 0.001$
<i>Mosh pit</i>	$\rho < 0.001$	Pornographie	$\rho < 0.001$	<i>Pôle fitness/dance</i>	$\rho < 0.001$
<i>Pôle fitness/dance</i>	$\rho < 0.001$	<i>Mosh pit</i>	$\rho < 0.001$	Tourisme macabre	$\rho = 0.010$
Tourisme macabre	$\rho < 0.001$	<i>Pôle fitness/dance</i>	$\rho < 0.001$	Sport d'aventure	$\rho < 0.001$
Sport d'aventure	$\rho < 0.001$	Tourisme macabre	$\rho = 0.004$	Loisir d'horreur	$\rho < 0.001$
Loisir d'horreur	$\rho < 0.001$	Sport d'aventure	$\rho = 0.001$	Vitesse et course de rue	$\rho < 0.001$
Vitesse et course de rue	$\rho < 0.001$	Loisir d'horreur	$\rho < 0.001$	Drogue synthétique	$\rho < 0.001$
Drogue synthétique	$\rho < 0.001$	Vitesse et course de rue	$\rho < 0.001$	Drogue naturelle	$\rho < 0.001$
Drogue naturelle	$\rho < 0.001$	Drogue synthétique	$\rho < 0.001$	Jeux vidéo	$\rho < 0.001$
Jeux vidéo	$\rho < 0.001$	Drogue naturelle	$\rho < 0.001$	Escalade sans attache	$\rho < 0.001$
Escalade sans attache	$\rho < 0.001$	Jeux vidéo	$\rho < 0.001$	Chasse	$\rho = 0.005$
Chasse	$\rho = 0.033$	Escalade sans attache	$\rho < 0.001$	Convention de film et série	$\rho < 0.001$
Convention de film et série	$\rho < 0.001$	Chasse	$\rho = 0.023$	Documentaire sur le meurtre	$\rho < 0.001$
Documentaire sur le meurtre	$\rho < 0.001$	Convention de film et série	$\rho < 0.001$	Ouija	$\rho < 0.001$
Ouija	$\rho = 0.003$	Documentaire sur le meurtre	$\rho < 0.001$	BDSM	$\rho < 0.001$
BDSM	$\rho < 0.001$	Ouija	$\rho < 0.001$	Consommation excessive d'alcool	$\rho < 0.001$
Masturbation	$\rho = 0.024$	BDSM	$\rho < 0.001$		
Consommation excessive d'alcool	$\rho < 0.001$	Consommation excessive d'alcool	$\rho = 0.001$		

Tableau 8

Activités dont le résultat démontre une différence significative entre les groupes (Test de student pour groupes indépendants)

Perception totale	
Activité	Test-t
Graffiti	$\rho=0.004$
Culturisme	$\rho<0.001$
Jeux de hasard et d'argent	$\rho<0.001$
Travestisme	$\rho<0.001$
Nudisme	$\rho=0.009$
Pornographie	$\rho<0.001$
<i>Mosh pit</i>	$\rho<0.001$
<i>Pôle fitness/dance</i>	$\rho<0.001$
Tourisme macabre	$\rho=0.002$
Sport d'aventure	$\rho<0.001$
Loisir d'horreur	$\rho<0.001$
Vitesse et course de rue	$\rho<0.001$
Drogue synthétique	$\rho<0.001$
Drogue naturelle	$\rho<0.001$
Jeux vidéo	$\rho<0.001$
Escalade sans attache	$\rho<0.001$
Chasse	$\rho=0.013$
Convention de film et série	$\rho<0.001$
Documentaire sur le meurtre	$\rho<0.001$
Ouija	$\rho<0.001$
BDSM	$\rho<0.001$
Consommation excessive d'alcool	$\rho<0.001$

Pour ce qui est de la perception totale, 22 des 27 activités ont eu un résultat significatif au test. Il reste pertinent de mentionner que les données associées à la masturbation indiquent que la différence n'est pas significative. Cependant, avec un résultat de $p=0.059$ (perception totale), force est de constater que la différence est bien présente, mais pas assez forte pour être considérée comme significative pour cette recherche.

Somme toute, la majorité des activités incluses dans le questionnaire ont été jugées différemment dans les deux groupes. Toutefois, des activités telles que le culturisme, le nudisme et la masturbation n'ont pas obtenu de résultats significatifs ($p > 0,05$) sur le plan de la normalité, indiquant alors que les moyennes des deux groupes étaient similaires (voir résultats complets en annexe). Il en est de même pour les graffitis pour ce qui est de l'acceptabilité et la masturbation pour ce qui est de la tolérabilité.

Pour certaines activités, tous les résultats des tests indiquaient que la différence entre les groupes n'était pas significative (acceptabilité, normalité, tolérabilité et perception totale). Il n'est donc pas possible d'affirmer que l'effet des générations avait un impact sur ces activités. Entre autres, la religion, les grandeurs nature, la taxidermie et la consommation modérée d'alcool faisaient partie de celles-ci.

Les données du test-t de student soutiennent que certaines divergences et convergences d'idées et de perception existent entre les deux groupes. Lors des entrevues, des résultats préliminaires ont été partagés avec les participants. Ainsi, ces derniers ont pu apporter leurs opinions sur les divergences et les convergences qui existent entre les groupes. Cette discussion a

aussi permis de distinguer certains faits expliquant, selon les répondants, les raisons de ces différences.

Les deux activités ayant été arborées avec les participants présentaient des distinctions notables en ce qui a trait à la perception de la déviance de l'acte. La première était la consommation de drogues naturelles, dont la moyenne était de 3,29 pour les milléniaux et de 5,09 pour les baby-boomers (perception totale), sur une échelle dont le 7 représentait le plus haut degré de déviance perçu.

Les participants ont donc été consultés en ce qui concerne l'écart notable présent entre ces deux moyennes. Les résultats démontrent que les modifications en lien avec le statut législatif impactent grandement la perception du niveau de déviance de l'activité. En effet, comme mentionné précédemment, depuis le 17 octobre 2018, le Canada a légalisé le cannabis, étant la drogue naturelle la plus connue. Autant pour les baby-boomers que pour les milléniaux, ce changement dans la loi semble marquer un virage important dans la manière d'accepter cette pratique.

Je pense qu'il y a sûrement l'acceptabilité de la légalisation de la chose. On se dit que ce n'est pas parce que tu fumes un petit joint que ta vie est gâchée. Il y a peut-être plus d'informations sur le sujet. Ça ne rend peut-être pas la chose plus saine pour la santé, mais je pense que probablement que les idées qui étaient véhiculées dans les années 1960 [étaient différentes]. [...] Les conséquences étaient peut-être exacerbées, ou exagérées à cette époque-là. L'information n'était pas bien véhiculée. (Participant 12 – Femme – Milléniaux)

Pour cette participante, la légalisation a aussi permis aux individus de mieux s'informer sur ce type de pratique. Autrement dit, le fait que l'information sur le cannabis soit plus accessible depuis la

légalisation permet aux générations plus jeunes, comme celle des milléniaux, de mieux comprendre et d'avoir moins de crainte envers cette pratique. Pour une répondante faisant partie des baby-boomers, la légalisation a certainement eu un effet, mais surtout concernant sa connotation. En ce sens, selon cette dernière, puisque cette drogue naturelle était illégale, la volonté de consommer émanait d'une profonde envie de s'opposer à la norme et de s'évader de la réalité. Ainsi, elle entend donc que, en devenant légale, cette activité n'est plus perçue comme un outil pour fuir le quotidien.

C'est peut-être parce qu'au départ, pour nous, c'était illégal. Donc si on le faisait... bien, on le faisait, remarquez bien, quand on avait 20 ans, parce qu'on voulait se démarquer, se mettre à l'épreuve ou faire quelque chose qui est interdit. Je pense qu'il y a des raisons comme ça qui font qu'on le faisait. [La consommation de drogue naturelle], [j]e pense que c'est peut-être parce que c'était illégal et ça nous semble un paradis artificiel, comme on dit. C'est comme lorsqu'on n'est pas capable d'affronter [la vie] de tous les jours. (Participant 2 – Femme – Baby-boomers)

Pour une seconde participante du groupe des baby-boomers, la légalisation apporte aussi une nouvelle vision. Toutefois, elle amène un point important qui est celui de la culture. Effectivement, cette participante invoque la norme et la culture qui appartiennent aux différents groupes.

Il me semble que ce n'était pas la norme comme maintenant pour ceux de mon âge, dans la soixantaine. Pour les plus vieux que moi non plus, ce n'était pas la norme. Maintenant, bien déjà on légalise. On a légalisé la marijuana, alors ça fait partie de la culture maintenant. C'est du plaisir, c'est sûr. Dans ce sens-là, ça ne m'étonne pas [que les baby-boomers considèrent que c'est plutôt déviant]. C'est comme une contradiction parce que ça m'étonne si on tient compte des gens qui étaient Love and Peace, mais ce n'était peut-être pas la majorité des gens de cet âge-là. [...] Aujourd'hui, les drogues naturelles c'est tellement commun. (Participant 6 – Femme – Baby-boomers)

Comme cette dernière, d'autres répondants considèrent qu'il est particulièrement ironique que les résultats montrent que les baby-boomers, ayant vécu le mouvement Peace and Love, perçoivent la consommation de drogue naturelle de manière plus déviante que les milléniaux.

Selon Warren et Fortin (2015), le mouvement de la contreculture hippie a commencé à prendre place au Québec vers la fin des années 1960, environ en 1967. Les deux sociologues ne notent pas réellement de date de fin de ce mouvement. Toutefois, plusieurs partisans s'entendent pour dire que cette idéologie à commencer à s'estomper vers l'année 1978. Cela dit, une grande partie des baby-boomers a donc vécu ce mouvement à l'adolescence et au début de l'âge adulte. On peut donc croire qu'ils connaissent bien les idées de contestation des pouvoirs, de liberté de parole et de revendication de l'indépendance ainsi que les pratiques associées à ce mouvement, comme la consommation de marijuana et de drogues hallucinogènes, puisqu'elles étaient habituellement acceptées dans leur jeunesse. Or, il faut tout de même avoir un œil critique sur cette idée généralisée, car comme mentionnée dans le livre *Pratiques et discours de la contreculture au Québec*, le noyau de l'idéologie hippie se trouvait à Montréal et les principaux partisans étaient les étudiants en quête d'un monde meilleur et les artistes visionnaires souhaitant développer leur art à l'extérieur des limites prescrites par la société (Warren & Fortin, 2015). Malgré tout, la vision que les individus ont de cette époque risque fortement de teinter leur opinion sur la perception que les baby-boomers, qui ont vécu cette époque, devraient avoir. Ainsi, force est de constater que ce phénomène pousse les participants des entretiens à se questionner sur le discours disparate des individus de cette génération.

C'est drôle parce que d'un côté il nous raconte qu'eux ils ont été jeunes dans les années 1970. Ils ont essayé le LSD, ils ont fait ci, ils ont fait ça... Puis après ça, quand ils sont rendus adultes et que c'est nous qui sommes rendus [dans cet âge-là], là c'est rendu super mauvais. « Tu ne peux pas toucher à ça. Ce n'est pas bon! » ... Puis là, ils sont devenus *Straight Head* jusqu'à un certain point. Mes parents, on dirait qu'ils sont comme des *Born Again*. Ils retournent à la messe... [...] Je trouve qu'ils ont un peu un double discours. On dirait qu'ils sont fiers de leur jeunesse, d'avoir brûlé leurs brassières, d'avoir fait Woodstock, d'avoir fait plein de chose. Après ça, ils sont super *straights* et disent « non, non, non, non... Ne faites pas ça les jeunes. Vous êtes complètement débiles ». (Participant 4 – Femme – Milléniaux)

Il est bien facile de remarquer une certaine frustration face à cette confrontation des idées chez d'autres répondants. Mais bien entendu, les questions concernaient le niveau d'acceptabilité, de tolérance et de normalité de l'activité. Il n'est donc pas possible de créer un lien entre la consommation à l'adolescence ou au début de l'âge adulte et la déviance actuelle perçue associée à l'acte.

Somme toute, les répondants ont fait ressortir plusieurs idées intéressantes mettant de l'avant les fondements des différences notables de perception qui existent entre les deux groupes. Allant du statut législatif à l'évolution socioculturelle de la consommation de cannabis, en passant par les valeurs associées à l'activité, les raisons possibles de cette divergence d'opinions sont nombreuses. Il faut cependant mentionner que, parmi les facteurs pouvant influencer la perception, l'âge est ressorti à mainte reprise. En effet, certaines personnes précisait que lorsqu'on est plus jeune, le besoin d'expérimenter est plus présent. Il est donc normal pour les milléniaux, qui sont plus jeunes, d'accepter et de tolérer davantage la consommation de cannabis.

De plus, ce même facteur est ressorti lorsque la seconde activité, qui présentait des distinctions notables en ce qui concerne la perception de la déviance, a été abordée. Ainsi, la

deuxième activité présentée aux répondants était le *mosh pit*, étant décrit comme une pratique se déroulant généralement dans les spectacles de musique et qui consiste à pousser et danser de façon violente ou brutale. Pour ce qui est de la perception de la déviance, le *mosh pit* a obtenu une moyenne de 6,07 chez les baby-boomers et une moyenne de 3,47 chez les milléniaux.

Subséquemment, comme c'était le cas pour la consommation de drogues naturelles, le seuil de déviance perçu par les baby-boomers était beaucoup plus important que celui perçu par les milléniaux ce qui a favorisé l'ajout d'une seconde question visant à comprendre pourquoi. Encore une fois, les opinions étaient variées.

Dans un premier temps, de part et d'autre des groupes interrogés, les participants affirment que le récent engouement pour cette activité pourrait expliquer la marginalisation de cette dernière par les baby-boomers. Bien que les *mosh pit* soient des pratiques courantes depuis plusieurs années, les répondants suggèrent que les baby-boomers ne connaissent pas, ou peu, ce genre de pratique.

Écoute, moi non plus je ne comprends pas ça, que les gens dansent et foncent un dans l'autre. Mais de l'autre côté, je suis sûr qu'il y a un paquet de baby-boomers qui vont à la boxe et qui crient « Frappe-le ! Frappe-le ! ». Quand on était jeune, c'était la lutte : « Du sang ! Du sang ! ». Pour moi c'est comme... C'est quoi la différence ? C'est parce qu'il y en a un qui est catégorisé comme un sport. D'après moi c'est ça. C'est une méconnaissance... mais c'est vrai que moi aussi j'ai de la difficulté à comprendre ça.
(Participant 16 – Femme – Baby-boomers)

Comme vue précédemment, cette idée de contradiction a aussi été invoquée pour la consommation de cannabis. Pour cette dernière participante, les sports de combat ne seraient pas particulièrement différents du concept de *mosh pit*, où les pratiquants se poussent et se bousculent brusquement.

Pour une partie des baby-boomers interrogés, le *mosh pit*, que l'on associe principalement à la musique métal et heavy métal est une activité barbare qui n'a pas lieu d'être. Ceux et celles qui sont en désaccord avec cette pratique invoquent principalement la violence présente et les idées non conformistes promues.

Je trouve que c'est très brutal d'aller dans un spectacle puis de se cogner dessus. Pourquoi ? Tu veux te faire mal ? Mets-lui un coup de poing dans la face et ça va faire pareil. C'est quoi de se pousser et finalement, de se tirailler. Je ne comprends pas, définitivement, l'essence de se bousculer pour écouter quelque chose. (Participant 15 – Homme – Baby-boomers)

On constate que, comme pour la personne précédente, ce répondant baby-boomers associe les *mosh pits* à de la violence gratuite, au combat. Or, pour les milléniaux interrogés, cette différence de perception vient d'une méconnaissance, mais aussi d'une incompréhension de l'activité due à l'époque dans laquelle ils ont évolué.

Je pense que les baby-boomers n'ont peut-être pas eu l'occasion, à leur époque, d'aller voir des spectacles où ça avait lieu. Ils n'en ont pas... Ils n'ont pas l'intérêt de regarder ce genre de *show-là* à la télévision. Peut-être qu'ils ne comprennent pas les bienfaits qui peuvent être reliés à ça, ou le contexte dans lequel c'est fait. Versus les milléniaux [pour] qui, même s'ils n'ont jamais pratiqué ce genre de pratique là dans un *show*, c'est plus anodin. C'est relié à des styles musicaux avec lesquels ils sont plus familier. (Participant 7 – Femme – Milléniaux)

Dans ce cas, certains points intéressants sont mis en lumière. En effet, il est difficile de comprendre le but d'une activité lorsque l'observateur ne connaît pas le monde et la communauté qui entoure cette même activité. Le phénomène en question a aussi été étudié par certains auteurs, comme Riches. Dans l'article publié dans le *Journal of cultural research*, Gabrielle Riches affirme que

Moshing, by virtue of bonding members in an act perhaps incomprehensible to outsiders, encourages identification and cohesion among those who participate. Yet, these underlying expressions of solidarity at times can be transgressed and overstepped by those who do not understand the implicit etiquette inherent in the *mosh pit*, which maintains a threshold of safety for participants— especially for women, who are actively challenging gender norms and structures within the pit. (Riches, 2011, p. 318)

Autrement dit, l'incompréhension que suscite cette activité pour les non-membres de cette communauté est totalement normale. Il est parfois difficile pour une personne externe de comprendre le lien qui existe entre les participants. Il ne faut pas oublier qu'il est possible qu'une partie des répondants n'aient jamais assisté à de telles activités puisqu'ils ne sont pas attirés par ce type d'événement, ou de musique.

Le métal et le heavy métal sont des styles devenus populaires au Canada dans les années 1970 et 1980 (Bowman, 2013). Des styles de musique, comme le punk et toutes ces sous-branches, sont aussi reconnus pour susciter l'intérêt des fanatiques de *mosh pit*. Ces styles sont aussi apparus dans les années 1970 et 1980 (Lorentz, n.d.). Connaissant un grand succès dans les années 1970, 1980 et 1990, le métal, le heavy métal, le punk et le punk rock sont des genres de musique qui ont teinté le paysage musical de la génération des milléniaux, mais aussi d'une partie des baby-boomers et de la génération X. Ainsi, il est possible de croire que les milléniaux, qui ont grandi et traversé l'adolescence et l'âge adulte dans un monde où la musique métal et punk était très présente, sont plus enclins à comprendre cette culture. De nos jours, le métal et le punk sont des styles qui ont encore leur place sur la scène culturelle avec des festivals comme le Heavy Montréal, le Pouzza Fest de Montréal et le Festival au Lac de Granby. Il y a, encore aujourd'hui, une multitude d'admirateurs de ce genre de musique et de ce type d'activité.

Je te dirais que moi, étant admirateur de heavy métal, c'est très normal de faire des *mosh pits*. Je trouve ça très normal, et je pourrais même dire réconfortant. Parce que oui, on se fonce dedans, oui on se frappe, mais mon Dieu que ça fait du bien ! La rage que tu as accumulée toute la semaine, tu vas là. Et tout le monde s'aime, si tu tombes par terre, la personne va t'aider. Je pense que les baby-boomers regardent ça sur YouTube et ils doivent dire « oh mon dieu, ça se frappe. Ce n'est pas normal. Ce n'est pas normal, c'est violent ». Mais... oui, visuellement c'est violent, mais mon Dieu qu'il y a de l'amour dans tout ça. (Participant 5 – Femme – Milléniaux)

Pour moi ce n'est pas une déviance, c'est juste une manière de s'exprimer, de participer à un show. Pour moi, je ne pensais pas être déviante en faisant ça. Oui, c'est violent dans un certain sens, mais en même temps c'est contrôlé. Les gens ne font pas ça pour s'entretuer. C'est rare que j'aie vu des *mosh pits* qui dégénéraient. Si ça arrive, c'est souvent un accident. (Participant 13 – Femme – Milléniaux)

Pour les pratiquants de cette activité, presque aucune déviance n'est perçue et, si c'est le cas, elle est habituellement justifiée par ces derniers. Pour d'autres, cette activité permet même d'extérioriser leur colère dans un environnement qu'ils considèrent comme amusant et libérateur. Les propos apportés par les pratiquants de *mosh pits* coïncident avec les perceptions qu'ont les non-pratiquants par rapport aux raisons qui poussent les gens à s'impliquer dans cette activité.

Je ne peux pas m'empêcher de penser à mon frère et à ma mère. Mon frère entre vraiment dans la classe « je fais de la musique, j'écoute du gros métal et je vais dans le *mosh pit* à toutes les fois. Ça me défoule, ça me fait du bien ! ». Ma mère est vraiment à l'opposé. Elle est très rangée : « Ah non, c'est agressif, c'est un signe de violence. Tu ne peux pas aller là ! ». Mon père aussi trouve que ça n'a juste pas de bon sang. Je n'imagine pas mes beaux-parents valider ça aussi parce qu'ils sont vraiment « Non à la violence. Refoule ton agressivité ! ». [...] Versus mes amis, qui ont vécu plus dans cette culture-là quand on était plus jeune. Pour eux, c'était plus un exutoire, ils aimaient ça et ça leur faisait du bien. Donc je pense que ça nous ramène au dialogue de comment on gère justement une marque d'agressivité. [...] Il y a comme une perception, une relation avec le fait d'être brutal physiquement, de bousculer ou de se faire bousculer qui n'est pas la même, qui est perçue plus comme de la violence pour les baby-boomers. Mais, à cause du contexte, pour les plus jeunes, c'est vu comme quelque chose d'agréable et d'exutoire. (Participant 10 – Femme – Milléniaux)

Pour les personnes qui s'adonnent à ce type de pratique, on retrouve une certaine forme de liberté d'expression et de reconnaissance de l'autre. « By participating in chaotic, furious and rebellious forms of dance, moshers affirm not only their own expressive potential but others as well. » (Riches, 2011, p. 318) Un grand respect des autres s'installe. Cependant, il ne faut pas nier que, comme mentionné par la dernière participante, les *mosh pits* sont une marque d'agressivité qui est difficilement acceptée et tolérée par la majorité. Il est donc possible de croire que les différents points apportés par les participants démontrent qu'il existe réellement un écart entre la perception de la déviance concernant les *mosh pits* chez les baby-boomers et les milléniaux.

Finalement, les *mosh pits* et les drogues naturelles sont deux activités parmi plusieurs autres dont l'écart était notable. Des activités comme les loisirs d'horreur, le BDSM et la pornographie affichent une divergence de plus de deux points entre les perceptions totales des deux générations. Vu qu'aucune question concernant ces activités n'avait été ajoutée au questionnaire, elles seront davantage illustrées dans la discussion.

4.2.3 L'influence des facteurs sociaux sur la perception de la déviance

Cette troisième et dernière thématique de la section des résultats vise à mettre en lumière l'impact de certains facteurs sociaux sur la perception de la déviance dans les loisirs. Bien entendu, le premier facteur social ayant été pris en considération dans cette recherche a été d'ordre générationnel. Toutefois, ce facteur est utilisé comme une variable à part entière, il a donc été illustré plus haut et ne sera pas présenté dans cette section. Par la suite, d'autres facteurs, déterminés à l'aide des notions découlant de l'espace social des individus (revenu, éducation...),

ont été pris en compte. Plusieurs analyses ont été réalisées et des questions ont été ajoutées au guide d'entretien afin d'évaluer quels autres facteurs pouvaient avoir un impact sur les importantes différences de perception de la déviance entre les deux groupes.

Les participants des entretiens ont suggéré plusieurs points. Entre autres, ils mentionnent l'âge, les valeurs et la popularité d'une activité comme facteurs pouvant influencer la perception de la déviance de l'acte. Néanmoins, contrairement à ce qui a été illustré initialement, le revenu, les biens matériels et autres indicateurs du capital économique des individus n'ont été mentionnés aucune fois par les participants. Afin de voir si le résultat est le même avec les données des questionnaires administrés a priori, des analyses descriptives et des analyses bivariées ont été réalisées dans le but d'évaluer l'impact du revenu sur la perception de la déviance d'un loisir. À la suite de l'obtention des résultats, il est possible de constater que seules deux activités affichent une moyenne de perception de la déviance significativement différente entre au moins deux des groupes, soit la vitesse/course de rue ainsi que la consommation modérée d'alcool (voir annexe 6 et 7). Pour la vitesse et les courses de rue, pour toutes les catégories sauf une, les moyennes sont similaires. Il semblerait effectivement que les individus avec un revenu de moins de 19 999\$ aient une perception moins déviante que tous les autres.

Dans le second cas, il semblerait alors que les personnes ayant un revenu inférieur à 19 999\$ (3,04) aient une perception plus importante de la déviance pour la consommation modérée d'alcool que les personnes ayant un revenu entre 100 000\$ et 119 999\$ (1,47). Cependant, il faut noter que le groupe ayant un revenu de moins de 19 999\$ est aussi le seul à avoir une moyenne supérieure à 2,5. Il est intéressant de mentionner que les résultats obtenus dans le questionnaire

pointent dans la même direction que les résultats obtenus lors des entretiens. Il s'avère que, dans la mesure où les indicateurs sélectionnés permettaient d'évaluer l'impact du capital économique sur la perception de la déviance dans les loisirs, peu d'effets sont notés.

Par après, parmi la multitude de facteurs énoncés par les participants, on en note plusieurs pouvant être considérés comme des indicateurs de l'influence du capital culturel. Pour débiter, près de la moitié des répondants, milléniaux et baby-boomers confondus, mentionnent l'impact de la religion dans le développement de la perception de la déviance.

C'est sûr que nous, tu sais, tu parles de religion, nous on a été élevé dans la religion. Donc c'est sûr qu'il y a des valeurs plus... d'obéissance, de ce qui est moralement acceptable. Les jeunes n'ont pas connu ça. (Participant 8 – Femme – Baby-boomers)

Après cette affirmation, elle prend toutefois le temps de mentionner que, même parmi le groupe des baby-boomers, le lien avec la religion et l'assimilation à celle-ci varient grandement d'une personne à l'autre. Elle mentionne cependant que, dans tous les cas, si les baby-boomers ne sont pas religieux, ils gardent une place importante pour la spiritualité dans leur vie. La place de la morale est donc inévitablement importante dans leur manière de percevoir un acte. Du point de vue de certains milléniaux, les effets de la religion ne s'observent pas seulement sur l'importance du sens moral, mais également sur le plan du jugement.

Je pense que de la façon dont on a grandi avec la chrétienté, le catholicisme. Je trouve que dans l'Église catholique, les gens que je connais qui ont été élevés avec des sœurs par exemple, ils avaient beaucoup plus de restrictions, beaucoup plus de jugement. C'était mal vu, donc on se permettait moins. Maintenant, il y a moins de jugement, on se permet plus de... démocratiser les loisirs, ou de transformer les choses en loisirs. Comme la danse de poteau, c'est rendu plus un loisir que ce l'était avant. (Participant 14 – Femme – Milléniaux)

Dans le même ordre d'idée, le participant 25, faisant partie du groupe de baby-boomers, affirme que sa génération a une relation bien particulière avec la religion que les milléniaux ne peuvent pas comprendre. Le fait de devoir s'émanciper du contrôle de l'Église a favorisé les baby-boomers à adopter une perception bien différente de la religion et tout ce qui l'entoure. Il mentionne que l'éducation reçue influence grandement les perceptions.

D'autres répondants ont aussi mentionné l'impact du type d'éducation reçu. Chaque participant avait une vision unique de l'éducation lorsqu'ils évoquaient le terme. Plusieurs en parlaient au sens large et incluaient autant l'éducation familiale que l'éducation institutionnelle. Dans cette recherche, le seul moyen d'évaluer le type d'éducation reçu est de se questionner sur le niveau de scolarité des répondants. Bien que cela ne permette pas d'avoir un aperçu global du processus d'éducation auquel l'humain est soumis, la scolarité permet d'aller évaluer une petite partie du capital culturel pouvant avoir un impact sur la perception de la déviance dans les loisirs. Ainsi, comme pour le revenu, des analyses descriptives des moyennes de la perception totale de la déviance et des analyses bivariées ont été réalisées avec les données obtenues (voir tableau en annexe 8).

Alors que l'écart entre les moyennes de perception des groupes par rapport au revenu était faible, plus de disparités sont notées parmi les groupes par rapport à la scolarité. Plusieurs présentent des différences significatives de perception par rapport aux activités, notamment pour les jeux de hasard et d'argent, le travestisme, la pornographie, les *mosh pits*, le *pôle fitness/dance*, les loisirs d'horreur, les drogues naturelles, les jeux vidéo, les conventions de films et de séries, les documentaires sur les meurtres, le BDSM, la masturbation, la consommation modérée d'alcool

ainsi que la consommation excessive d'alcool. Les groupes ayant la plus grande différence de moyenne de perception de la déviance sont indiqués à l'aide d'un astérisque dans le tableau en annexe 8. Les résultats des tests Anova sont présentés à l'annexe 9.

Les résultats obtenus à l'aide des analyses bivariées permettent d'établir un lien entre la scolarité et la perception de la déviance. Comme mentionné précédemment, il ne s'agit pas d'une nouvelle information puisque certains auteurs ont mentionné les différences notables concernant l'esprit critique et l'ouverture d'esprit des individus ayant un plus haut niveau de scolarité (Joyal et al., 2015). Dans l'article *What Exactly is an Unusual Sexual Fantasy?*, les activités pouvant être considérées comme des loisirs déviant font principalement partie de la catégorie des activités à caractères sexuels. De ce fait, il est intéressant de comparer, dans cette recherche, si les propos apportés par les auteurs concernant l'impact du niveau de scolarité sur les perceptions sont justes.

Premièrement, on remarque immédiatement que tous les loisirs de la catégorie des activités à caractère sexuel établie antérieurement dans la recherche sont parmi ceux dont la différence entre les groupes est significative. Effectivement, la pornographie, la masturbation, le BDSM et le *pôle fitness/dance* sont tous présents. Deuxièmement, mis à part pour la masturbation, où le seuil de déviance perçu est plus élevé pour les universitaires de troisième cycle que pour le reste de l'échantillon, la déviance perçue est plus élevée chez les individus n'ayant pas atteint les niveaux d'enseignement supérieur dans tous les autres loisirs. À l'inverse, le plus faible seuil de déviance perçu est principalement observé chez les individus ayant un niveau de scolarité équivalent ou supérieur au premier cycle universitaire. Malgré tout, il n'est pas possible de confirmer ou

d'infirmar ce qui est mis de l'avant dans l'article de Joyal et al. Néanmoins, le seuil de déviance perçu peut être un bon indicateur de l'ouverture d'esprit des répondants.

Finalement, même s'il n'a pas été possible de comparer tous les facteurs mentionnés par les répondants des entretiens avec les données du questionnaire, ces derniers restent toutefois pertinents pour la suite de la recherche. Entre autres, certains participants ont cité l'importance des circonstances d'un acte dans leur processus d'évaluation du niveau de déviance d'une activité. Il n'était pas possible de contrevérifier l'influence de ce facteur avec les résultats du questionnaire. Il s'agit tout de même d'un facteur intéressant dans le cadre de cette recherche et qui a été abordé de multiple façon par les participants des entretiens. Par exemple, des activités comme la consommation de cocaïne, les courses de voitures et les jeux de hasard et d'argent ont été mentionnées. La consommation de cocaïne à des fins de performance professionnelle, les courses dans un environnement désigné et contrôlé ainsi que le jeu entre amis semblent être des circonstances ayant un impact sur le niveau de déviance perçu de ces loisirs déviant.

4.2.4 Perception des loisirs selon les catégories établies

En définitive, on remarque que plusieurs facteurs sociaux peuvent avoir un effet sur la manière de percevoir une activité comme déviant. Par ailleurs, dans le but d'explorer davantage les impacts des différents facteurs sociaux évalués dans le questionnaire, des tableaux ont été produits afin de comparer les moyennes de perceptions par rapport aux catégories de loisirs préétablies dans ce mémoire. Ainsi, le premier tableau illustre les moyennes générales de la perception totale de la déviance par catégorie.

Tableau 9

Moyenne de déviance perçue selon les catégories de loisirs déviant

Statistiques descriptives				
	Minimum	Maximum	Moyenne	Ecart type
Activités à caractères sexuels	1,00	7,00	2,85	1,34
Activités menant à la dépendance	1,22	6,50	4,15	1,08
Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort	1,00	7,00	3,30	1,29
Activités demandant une implication personnelle et volontaire.	1,00	5,78	2,44	,98
Activités de simulation interne	1,00	7,00	3,76	1,05

Au bout du compte, on constate que les moyennes sont passablement centralisées dans le spectre de la déviance perçue. En effet, l'échelle présentée aux participants du questionnaire affichait un continuum de la déviance allant de 1 à 7 et les résultats obtenus dans cette analyse sont positionnés entre 2,44 et 4,15. Il semble donc y avoir peu de différence entre la moyenne de chacune des catégories. En revanche, puisque le nombre d'individus dans chacun des groupes était si différent, il est essentiel de considérer un possible biais des moyennes obtenues. En ce qui concerne la perception totale, les baby-boomers semblaient obtenir des résultats plus élevés, mais ils représentent un peu moins d'un tiers du nombre total de participants. C'est pour cette raison que le tableau 10 présente les moyennes des catégories par rapport à la génération des répondants.

Tableau 10

Moyenne de déviance perçue par groupe selon les catégories de loisirs déviantes

		Statistiques descriptives				
Naissance		N	Minimum	Maximum	Moyenne	Ecart type
Baby-boomers	Activités à caractères sexuels	51	1,83	6,25	4,17	1,05
	Activités menant à la dépendance	51	2,83	6,39	5,02	0,88
	Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort	51	2,47	7,00	4,22	1,21
	Activités demandant une implication personnelle et volontaire.	51	1,22	5,00	3,07	1,06
	Activités de simulation interne	51	2,28	6,83	4,64	0,89
Milléniaux	Activités à caractères sexuels	123	1,00	7,00	2,30	1,02
	Activités menant à la dépendance	123	1,22	6,50	3,79	0,94
	Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort	123	1,00	6,80	2,92	1,13
	Activités demandant une implication personnelle et volontaire.	123	1,00	5,78	2,18	0,82
	Activités de simulation interne	123	1,00	7,00	3,40	0,89

Du moment où les deux groupes sont dissociés, on remarque que les moyennes varient. Dans un premier temps, les moyennes des milléniaux restent centrales. Elles sont cependant encore plus vers le bas de l'échelle (entre 2,18 et 3,79). Dans un second temps, les moyennes pour le groupe des baby-boomers augmentent considérablement. La moyenne la plus basse étant de 3,07 pour les activités nécessitant une implication personnelle et volontaire et la moyenne plus haute allant jusqu'à 5,02 pour les activités pouvant mener à la dépendance. Compte tenu de ce qui précède, il est important de mentionner que, pour les deux groupes, la plus haute et la plus basse moyenne sont associées aux mêmes catégories. Malgré tout, des différences d'environ 1 point dans chacune des catégories sont observées.

Par la suite, le revenu et la scolarité ont été utilisés pour produire deux tableaux qui sont disponibles aux annexes 10 et 11. Cette division des groupes permet d'évaluer si certaines catégories de loisirs déviants peuvent être soumises à des perceptions différentes selon certains groupes. Or, en observant les moyennes obtenues, on découvre qu'il n'y a que peu de variété dans les résultats. Il va sans dire que, comme discuté un peu plus tôt, on remarque que pour les activités à caractère sexuel, la scolarité semble avoir un impact. Effectivement, pour les individus ayant seulement complété leur secondaire, la moyenne se situe à 3,93 alors que pour les individus au premier cycle universitaire, la moyenne se situe à 2,48. Bien que la perception de la déviance semble s'atténuer plus le niveau de scolarité augmente, il faut mentionner que pour chacune des catégories, la moyenne est supérieure chez les étudiants de troisième cycle universitaire que pour ceux du premier et du deuxième cycle.

Malgré l'absence d'autres différences notables entre les groupes pour le revenu et la scolarité, il est intéressant de mentionner que, pour tous les facteurs et groupes, la catégorie ayant le plus haut seuil de déviance perçue reste les activités pouvant mener à la dépendance. Il s'agit d'une piste à analyser puisqu'une bonne partie des participants des entretiens mentionnent la distinction entre le besoin et le loisir comme facteur pouvant influencer la déviance dans les loisirs.

Quoi qu'il en soit, il est possible d'observer une différence notable en lien avec des groupes des baby-boomers et des milléniaux mais ce n'est pas nécessairement le cas pour les groupes aux revenus divers et de scolarité variée. Pour finir, plusieurs différences notables sont observées et elles peuvent être occasionnées par une multitude de facteurs qui ne peuvent malheureusement pas être tous évalués dans cette recherche. Par exemple, les différences notables qui sont observées au

niveau des activités à caractère sexuel ou des activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort peuvent être fortement influencées par le type d'éducation reçu, par l'influence des pairs ou même par le milieu de vie. Mis à part le niveau de scolarité, aucun autre indicateur n'a été évalué en lien avec le processus d'éducation des individus (capital culturel). Le facteur de l'éducation a potentiellement un impact important sur le processus de développement d'une perception subjective de la déviance, il aurait donc été pertinent de pousser davantage le processus d'entrevue individuelle pour avoir un portrait plus détaillé du type d'éducation reçu (familiale, culturel, scolaire). Étant donné l'ampleur de ce projet, il a été nécessaire de se limiter à la scolarité comme indicateur de l'éducation (capital culturel).

Chapitre 5 : Discussion et conclusion

L'étude réalisée dans ce mémoire a permis d'approfondir les connaissances sur la déviance et les différentes manières de la percevoir dans le cadre des activités de loisirs. L'utilisation d'un devis mixte séquentiel explicatif a permis une interprétation des résultats en profondeur et beaucoup plus complète que si l'une ou l'autre des méthodes avait été utilisée seule. La méthode utilisée permet d'avoir une complémentarité dans les résultats favorisant une interprétation complète du phénomène étudié. Dans les faits, la première collecte a permis le recueil de données empiriques qui appuient certaines hypothèses et la seconde collecte a permis de bonifier l'information recueillie en plus d'ajouter une définition ou explication aux objets d'étude.

Dans ce mémoire, aucune hypothèse n'était à confirmer ou infirmer. En effet, comme mentionné dans les premières sections de ce travail, cette recherche vise principalement à mieux caractériser la perception de la déviance dans le loisir afin d'évaluer l'impact et l'influence de différents facteurs sociaux sur celle-ci. Toutefois, en cours de route, quelques hypothèses ont été émises quant à la nature de certains résultats. Entre autres, à plusieurs reprises, il a été émis que les perceptions des actes déviants pouvaient diverger selon l'âge ou la génération des répondants. Avec les résultats du questionnaire, il est possible d'observer une importante différence de perception puisque 22 des 27 énoncés ont une différence significative entre les groupes. Il est donc plausible de croire qu'il existe réellement une différence de perception de la déviance selon l'âge ou la génération des répondants.

Une autre hypothèse quant à la nature de certains résultats a été faite (p.14) selon laquelle la déviance perçue s'adapterait aux groupes et aux circonstances. Avec les résultats obtenus dans les entrevues, il a été possible d'observer que plusieurs répondants accordent une grande

importance à la circonstance dans laquelle une activité est réalisée. C'était entre autres le cas pour l'une des répondantes qui, en parlant de la consommation de cocaïne, accordaient beaucoup de valeur à la circonstance dans laquelle l'activité était faite. En effet, cette dernière mentionnait que la prise de cocaïne dans une fête était plus grave et négative que la même consommation par un travailleur qui doit rester éveillé plus longtemps.

Somme toute, des constats comme ceux-ci seront abordés plus en profondeur dans cette discussion. Dans un premier temps, l'interprétation des résultats sera faite en fonction des questions de recherche de ce projet. Il y aura également une courte présentation des contributions de cette recherche au monde professionnel et scientifique. Ensuite, une seconde interprétation des divers résultats sera présentée en deux volets qui découleront vers l'élaboration d'un modèle visant à expliquer le développement d'une perception subjective du niveau de déviance d'une activité, d'un loisir ou tout simplement d'un acte quelconque. Ultérieurement, une dernière partie mettra en lumière les différentes difficultés, les limites de cette recherche ainsi que les recommandations à considérer lors de future recherche sur ce sujet.

5.1 Questions et objectifs de recherche

Cette section présente une synthèse des résultats permettant une interprétation en fonction de la question de recherche, soit : Comment expliquer les différences de perception en ce qui concerne la déviance dans les loisirs entre la génération des milléniaux et celle des baby-boomers au Québec? Trois sous-questions ont permis d'y répondre.

La première question était : quelles sont les perceptions des générations à l'étude sur les différents types de loisirs? Lors de la rédaction de l'état des connaissances pour ce mémoire, une conjecture a été émise en lien avec la définition des concepts de loisir et de déviance. Comme mentionné lors des définitions initiales de la déviance et du loisir, les notions sont abstraites. Il serait alors difficile d'observer un consensus de la part des participants quant au fait qu'une activité soit considérée comme un loisir, ou qu'elle soit considérée comme déviance. Comme de fait, les perceptions recueillies sont variées quant aux définitions et aux interprétations de chacun des concepts.

Lors des entretiens avec les participants, les mots qui étaient choisis pour définir le loisir étaient « plaisir », « temps libre », « activité choisie » et « quelque chose qu'on aime ». Il ne s'agit pas là d'une définition erronée, au contraire. Les participants comprenaient globalement ce qui était considéré comme un loisir. Cependant, lorsque mis face à certaines activités qui, en théorie, répondaient à chacun de leurs critères, la définition qu'ils en faisaient variait un peu. Ceci est un phénomène observé par les différents auteurs du domaine du loisir. Entre autres, Michel Bellefleur affirme que

[le loisir] est souvent abordé d'une façon restrictive par des individus, groupes ou organisations qui voudraient s'en approprier le sens dans le cadre de leurs intérêts particuliers en tous genres. D'autres l'appréhendent dans le contexte de leurs rêves d'idéalité et d'utopie, sans grand égard à ses possibilités et contraintes réelles d'existence. Plusieurs en parlent avec volubilité alors que d'autres le cultivent dans le retrait de leur intimité ou de leur intériorité. (Bellefleur, 2020, p. 11).

Rojek (1999) avait aussi mentionné la difficulté qu'ont les gens à comprendre et considérer qu'un loisir puisse avoir des effets négatifs sur la communauté ou sur le pratiquant. C'est

incontestablement un point qui a pu être observé lors des entrevues. À maintes reprises, les participants remettaient en question la possibilité de considérer une des activités présentées comme un loisir ou non. Les activités comme la consommation de drogues (synthétiques et naturelles) ou d'alcool ainsi que les jeux de hasard et d'argent sont vraisemblablement les activités ayant eu les opinions les plus mitigées à ce niveau. Régulièrement, il était mentionné qu'il était particulièrement difficile de faire la distinction entre une activité récréative (un loisir) et une dépendance dans ces situations. Il va sans dire que les deux notions ne sont pas mutuellement exclusives. Par exemple, lorsqu'il est question de consommation de drogue, Pickard (2018) mentionne qu'avant même d'être considéré comme une dépendance, il s'agit d'une activité de loisir qui procure beaucoup de plaisir et de bénéfices à la personne qui la pratique. Des effets positifs comme la réduction du stress et l'amélioration des interactions sociales sont énoncés par l'auteur. Malgré les bienfaits que peut avoir la consommation de drogue, il s'avère tout de même que d'un point de vue externe, les effets négatifs et les conséquences possibles ressortent davantage. Ainsi, de même que tous les loisirs qui sont pratiqués à l'excès, la consommation de drogue peut initialement être classifiée comme un loisir puisqu'elle permet à un individu d'éprouver du plaisir, dans son temps libre, de manière autonome et sans contrainte quelconque, mais peut devenir un loisir déviant lorsque les limites sont poussées et que la distinction entre le loisir et la dépendance est floue. Il est donc raisonnable de croire que pour n'importe qui considérant un loisir comme une activité positive, des activités comme celles mentionnées laissent place à l'interprétation et à une remise en question.

Dans ce mémoire, ce sont les facteurs moraux et l'aspect personnel d'une activité qui venaient, dans certains cas, changer la perception d'un loisir. Autrement dit, dans le même ordre d'idée que Bellefleur et Rojek, lorsqu'une activité était mauvaise ou négative, il était beaucoup plus difficile de la considérer comme un loisir. C'est le cas des courses de voiture dans les rues, par exemple. D'autre part, une certaine corrélation est observée quant aux activités plus personnelles, qui touchent à la vie privée des individus, et le niveau de déviance perçue. Les loisirs à caractères sexuels, la religion, le travestissement et le nudisme sont des activités dont le caractère ludique fût aussi remis en cause.

Quant à la définition de la déviance, une majorité s'allie pour dire que l'écart à la norme ou le non-respect de celle-ci en est le point central. Cette manière de conceptualiser la déviance s'inscrit rapidement dans la définition que plusieurs auteurs en font (Anson, 1976; Becker, 2020b; Blackshaw, 2013; Curtis, 1988; Gibbs, 1966; Raymen & Smith, 2019b; Rojek, 1999; Stebbins, 1996). Il faut noter que la masturbation, le nudisme, les graffitis, le *pôle fitness/dance* et les sports d'aventure ont été mentionnés comme des activités n'étant pas déviantes par quelques-uns des participants. En se référant à la figure 1 (voir p.35), il apparaît que chacune des activités mentionnées sont plutôt considérées comme des formes de non-conformité, ce qui s'inscrit dans la manière de penser de Stebbins (1996) et qui sous-entendrait que ces dernières seraient davantage des écarts aux traditions populaires et aux normes de régulation plutôt que des activités déviantes. Ce n'était néanmoins pas l'opinion de tous.

D'un autre point de vue, dans le livre *Déviance et déviants dans notre société intolérante*, l'auteur fait le point sur les conflits d'opinions par rapport à ce qui est déviant et ce qui ne l'est pas. Il affirme :

[...] il n'est pas question de la facilité, je l'ai déjà dit, de déclarer sommairement que le déviant est tel qu'il est par la faute de la société. Mais que tel aspect de la déviance soit jugé tolérable ou non, c'est indiscutablement à nous que cela revient. De même, de décider que telle conduite est finalement déviante ou non. Et enfin de rechercher quel modèle de société rendrait la déviance soit plus rare, soit plus acceptable aux yeux de tous, soit moins désirable aux yeux de ceux qui veulent rompre. » (Ellul, 2013, p. 171).

En d'autres mots, la notion de déviance est ici illustrée comme un concept dépendant de la perception de l'individu et de sa société.

La seconde question à laquelle ce mémoire tente de répondre est la suivante : quelles sont les divergences et les convergences de perception au niveau de la déviance dans les activités de loisirs entre la génération des baby-boomers et celle des milléniaux. Au niveau des données du questionnaire, on peut facilement voir les divergences et les convergences à l'aide des moyennes, des écarts-types et d'autres données statistiques obtenues lors des diverses analyses. Dans ce sens, et sans grande surprise, les groupes semblent avoir une opinion divergente en ce qui a trait aux activités à caractère sexuel. Celles-ci obtiennent des résultats beaucoup plus bas chez les milléniaux (2,3/7) que chez les baby-boomers (4,17/7). La sexualité étant un sujet plus librement abordé dans les dernières décennies, l'ouverture des générations plus jeunes est un sujet d'actualité (Houngbedji & Guillem, 2016; Joyal et al., 2015; Le Floch & Jasmin, 2015; Mathieu-C-Patricia & Maurais, 2017). Pour Chong (1994), il est important de comprendre que les gens s'adaptent aux nouvelles normes et il est donc normal que chaque génération ait des coutumes et de nouvelles

tendances sexuelles qui seront possiblement déviantes pour les autres groupes. D'autre part, dans le rapport de l'Institut national de la santé publique du Québec de 2017 sur le portrait de la santé sexuelle des jeunes adultes au Québec, les auteurs affirment que ces derniers « [...] semblent être ouverts à l'idée de vivre des activités sexuelles dans des contextes autres que celui d'une relation monogame hétérosexuelle à long terme» (Mathieu-C-Patricia & Maurais, 2017, p. 142). Ce même rapport illustre aussi les tendances des nouvelles générations à avoir des relations sexuelles d'un soir ou sous l'influence de drogues. En comparaison aux milléniaux, les premiers baby-boomers ont vécu durant une période où le sexe avait comme principal objectif de procréer, ce qui les rend possiblement moins tolérants et ouverts à ce type de pratiques (Le Floch & Jasmin, 2015). Néanmoins, les données qualitatives obtenues dans ce mémoire ne démontrent pas de divergences importantes sur ce sujet. Quelques participants de chacun des groupes ont mentionné que les loisirs à caractère sexuel ne devraient pas être considérés comme des loisirs, et d'autres ont aussi avoué qu'ils n'étaient pas du tout surpris que ces activités se retrouvent dans le questionnaire. Étant donné qu'il n'y avait pas de question précise sur cette catégorie d'activité dans le guide d'entretien, seulement quelques participants ont abordé le sujet.

En plus de pouvoir comparer les résultats entre les générations, cette recherche a permis d'observer certaines caractéristiques qui émergent des manières de penser de celles-ci. Il faut se rappeler Jézéquel (2020) qui utilisait les termes individualistes et égocentriques pour caractériser respectivement les milléniaux et les baby-boomers. En analysant les réponses des deux groupes aux différentes questions de l'entretien, les qualificatifs utilisés se sont avérés réalistes. Les milléniaux ont mentionné à plusieurs reprises que si une activité ne semblait pas avoir d'impact

sur leur vie personnelle, ils ne s'opposeraient pas à ce qu'un individu la pratique. Certains mentionnent quand même ne pas comprendre le raisonnement derrière quelques pratiques, mais sans porter de jugement aux individus qui les choisissent. Un exemple mentionné par un participant végétalien fait beaucoup réfléchir. Ce dernier mentionnait qu'il ne serait pas en colère face à une connaissance qui pratique la chasse. Au contraire, il essaierait d'en apprendre davantage. Malgré tout, en aucun cas cela n'aurait un impact sur son mode de vie et sur sa relation avec cette personne.

Contrairement à ce groupe, les baby-boomers ont un discours plus franc. Leur perception est immédiatement impactée par le fait qu'ils acceptent ou non une pratique, même si cette dernière n'a pas réellement d'effets sur leur vie personnelle. Il reste important de ne pas généraliser. Divers membres du groupe des baby-boomers affirmaient même ne pas comprendre le raisonnement d'autres personnes du même groupe. En référence, on peut penser à l'affirmation du participant 16 (voir p.118) qui comparait banalement les *mosh pits* et la boxe. Il faut alors comprendre que pour ce dernier, les deux activités comportent des actes assez violents, il y a donc une incompréhension soulevée par rapport à la divergence de perception entre les deux activités. Les *mosh pits* sont beaucoup plus déviants pour les baby-boomers (6,07/7) que pour les milléniaux (3,47/7). La boxe n'était malheureusement pas une activité illustrée dans le questionnaire. Il n'est alors pas possible de comparer les deux résultats. Toutefois, en relatant les propos de Courtant (2005), il est possible de créer un lien entre le développement de l'habitus délinquant et la perception des milléniaux face aux *mosh pits*. Sans affirmer que la participation à ce genre d'activité représente une attitude délinquante, force est de constater qu'au même titre que les adolescents qui ont vécu dans un environnement délinquant et qui voient des actes déviants

régulièrement, les milléniaux banalisent plus cette activité. Ayant été plus souvent exposés à ce genre de pratique, la déviance qu'ils y perçoivent est en conséquence moindre.

Malgré tout, on observe des similarités dans la manière de percevoir quelques-unes des activités présentées dans le questionnaire et dans les entretiens. C'est le cas pour les activités religieuses, les grandeurs nature et la consommation modérée d'alcool, pour lesquels les deux groupes observés ont obtenu un résultat inférieur à 3/7. Curtis (1988) avait des perceptions similaires à l'ensemble de l'échantillon pour certaines activités. Dans son modèle (voir figure 5, p.66), les chants religieux et la consommation d'alcool entre amis ne sont pas nuisibles et ne sont donc pas considérés comme des déviances. L'absence d'effets néfastes de ces loisirs pourrait expliquer leurs résultats peu élevés et les convergences d'opinions des groupes à l'étude.

La troisième et dernière question de recherche est : *comment les facteurs sociaux influencent-ils la perception de la déviance dans les activités de loisirs chez les baby-boomers et les milléniaux?* À la suite des analyses, force est de constater que les facteurs sociaux peuvent avoir un impact important sur la perception de la déviance. Durant les entretiens, les participants mentionnent régulièrement l'éducation comme un facteur important de la divergence d'opinion et de perception. Dans ce cas, le concept d'éducation était utilisé par ceux-ci pour parler autant de la scolarité, de la dynamique familiale ou simplement de la culture dans laquelle une personne évolue. À défaut de définir l'éducation dans son sens philosophique, il est tout de même important de comprendre l'ampleur du concept. L'éducation est un procédé qui ne se limite pas à l'enfance. Il s'agit d'un processus formel ou informel qui influence d'individu dans son développement tout au long de sa vie (Arslan, 2018). Il semble donc incontestable que l'éducation soit un facteur qui

puisse influencer la perception de la déviance dans les loisirs. Par ailleurs, des auteurs comme Tankard et Paluck (2016) soutiennent que les institutions scolaires, gouvernementales ou médiatiques affectent grandement la perception de la norme des groupes qu'elles influencent. Les réflexions des participants et les résultats du sondage semblent confirmer les propos de ces chercheurs. Pour commencer, les données obtenues dans le questionnaire confirment que les perceptions de certaines activités fluctuent significativement entre les individus ayant un niveau de scolarité différent. Par malheur, il n'est pas possible dans ce mémoire d'élaborer davantage sur l'impact de cette scolarité sur le niveau de déviance perçu étant donné que les données sont limitées. Ensuite, la thématique des médias est revenue à maintes reprises durant les entretiens. Il est possible de croire que l'évolution rapide de la technologie, par exemple, pousse les milléniaux et les baby-boomers à vivre dans deux réalités différentes. La proximité avec les réseaux sociaux expose les milléniaux à une plus grande diversité d'opinions et d'activités, ce qui pourrait aussi mener à une plus grande ouverture et à une meilleure compréhension de certains phénomènes (Akram & Kumar, 2017). Être exposé à des activités qui sont atypiques ou moins communes peut normaliser la pratique et ainsi réduire le niveau de déviance perçu. Enfin, la religion et la culture sont aussi des facteurs qui, selon les répondants, influencent le type d'éducation reçu et par le fait même, les perceptions. Il n'est pas possible d'évaluer l'impact intégral de l'éducation sur les perceptions de la déviance dans les loisirs. La scolarité, l'impact des réseaux sociaux et la religion ne représentent qu'une petite partie du processus d'éducation et les données recueillies ne sont pas suffisantes pour avoir un portrait global de leur impact.

Par la suite, comme mentionné plus tôt dans ce mémoire, la génération est en soi un facteur notable à prendre en compte durant l'analyse des résultats de cette recherche. Tout au long de cette recherche, les résultats ont été divisés dans le but de bien évaluer l'effet de ce facteur sur la perception de la déviance dans les loisirs. Il est possible, entre autres, d'observer un fort sentiment d'appartenance et d'identité face à sa génération. Effectivement, « [au] Québec, les différentes générations sont davantage conscientes de leur situation et s'identifient à leur cohorte d'âges. Comme aux États-Unis et en France, on constate l'importance du contexte sociohistorique et économique dans la définition même des générations » (Côté, 2016, p. 224). Si la génération est un facteur d'influence, il faut en déduire que le contexte sociohistorique en est probablement un aussi. Il est donc possible d'affirmer que ce dernier a aussi un impact sur la perception de la déviance dans les loisirs.

En somme, il a été possible de répondre à toutes les questions de recherche. La divergence importante entre les résultats des baby-boomers et les résultats des milléniaux lors du questionnaire, les opinions partagées par rapport à la déviance et les distinctions particulières en lien avec la définition d'un loisir permettent de conclure que la subjectivité des concepts à l'étude est un point important dans l'interprétation des résultats obtenus. On observe alors une manière collective de percevoir les loisirs déviants qui varient légèrement selon la génération du répondant. Après, les activités, dont la pratique défie plus franchement les normes morales de la société, sont celles dont les résultats intergénérationnels sont les plus divergents. À l'opposé, les activités qui n'ont pas d'impact majeur sur le pratiquant ou la société et dont la pratique n'est pas remise en question obtiennent des perceptions convergentes. Il faut comprendre que, si les valeurs de la

personne qui perçoit l'activité sont fortement ébranlées, cette dernière est plus encline à développer une perception déviante d'un loisir. Pour finir, les résultats obtenus ne peuvent pas être généralisés et utilisés pour qualifier l'ensemble de la population. Il faut savoir que chaque individu évolue de manière différente et est influencé par une multitude de facteurs. C'est pour cette raison qu'un modèle a été construit en parallèle pour essayer d'illustrer la complexité du processus de développement d'une perception de la déviance d'un loisir.

5.2 Interprétation des résultats et modèle construit

L'étude actuelle s'inscrit de manière limpide dans le domaine des études sociales. Les recherches sur l'être humain sont vastes et les résultats qui en découlent aident de plus en plus de chercheurs à démystifier progressivement la complexité des différents systèmes sociaux. Dans ce mémoire, le sujet est assez pointu, et il est difficile de trouver des modèles qui traitent des mêmes notions. Toutefois, il est avantageux d'utiliser les multiples modèles mis en place par les chercheurs du domaine des sciences sociales et de les adapter à d'autres idées.

C'est donc dans cette optique que les travaux de Bronfenbrenner (1979) ont été utilisés pour inspirer la conception d'un modèle adapté pour cette recherche. Dans son livre *The Ecology of Human Development—Experiments by Nature and Design*, il explique qu'en voyageant et en réalisant plusieurs études à travers le monde, il a pris connaissance de la particularité du développement des individus d'une multitude de sociétés. Ce dernier développa alors une nouvelle perspective théorique visant à pousser encore plus loin les études sur le développement humain. Il écrit: « The perspective is new in its conception of the developing person, of the environment, and

especially of the evolving interaction between the two » (Bronfenbrenner, 1979, p. 3). En d'autres mots, l'auteur met en lumière une relation existante entre l'individu et son environnement. Les deux ayant des notions particulières qui leur appartiennent, ils interagissent pour finir afin de créer un système social d'influence.

À l'aide de structures imbriquées, les diverses sociétés peuvent se diviser en plusieurs systèmes ou environnements. Dans cette recherche, cette conception est particulièrement intéressante puisqu'elle permet de créer un modèle décrivant le processus influençant le développement d'une perception subjective de la déviance dans les actes. Pour ce faire, un premier volet traitera du rôle de l'individu sur le développement d'une perception subjective et un deuxième volet illustrera le rôle du monde social. Une analyse des environnements entourant la structure sociale en place dans la société permet souvent de mieux comprendre un phénomène complexe (Bronfenbrenner, 1979; Cicourel, 2020).

Ainsi, le modèle construit utilisera l'Individu et le Monde social pour représenter respectivement le système micro et macro. Dans un premier temps, l'utilisation du terme micro a été priorisée sur les autres termes, comme méso et exo puisque « within a given society or social group, the structure and substance of micro-, meso-, and exosystems tend to be similar, as if they were constructed from the same master model, and the systems function in similar ways » (Bronfenbrenner, 1979, p. 8). Étant donné que les structures sont très similaires, elles seront englobées et représenteront un ensemble qui sera reconnu comme le microsystème.

Par la suite, le monde social est utilisé pour représenter le macro-système. Cet environnement relie les différentes idéologies et organisations quelconques qui représentent une société, une culture ou une sous-culture (Bronfenbrenner, 1979). Il sera adapté à cette recherche dans les prochains paragraphes.

5.2.1 Le rôle de l'Individu

Bien qu'il ait été question à plusieurs reprises de la place de l'individu dans les définitions, il est important de faire la distinction pour cette partie de la discussion. On parlera du rôle de l'Individu comme d'un système social. Il représente les concepts et notions qui ont une proximité avec l'individu qui perçoit un acte déviant. Il ne s'agira pas d'une relation éloignée, mais bien d'un facteur ayant un impact immédiat sur la perception de l'individu face à un loisir, une activité ou un acte déviant. Ces facteurs feront évoluer les perceptions d'une personne, surtout si ce qui découle d'une de ces activités ne s'aligne pas avec ses croyances, ses opinions ou ses valeurs.

Comme mentionné plus haut, ce volet représente le micro-environnement dans le modèle suggéré. Cette décision n'a pas été prise sans précédent. Plusieurs résultats obtenus lors de la collecte de donnée ont amorcé une réflexion quant aux différences entre les facteurs qui influencent la perception de la déviance dans les loisirs. Des facteurs comme les valeurs, les croyances et la tolérance ont été mentionnés par les répondants. Initialement, avec la recherche de la littérature sur le sujet à l'étude, plusieurs notions sont ressorties et ont été introduites au questionnaire. C'est le cas pour la tolérance, le capital culturel (scolarité) et le capital économique (revenu).

La tolérance a été facilement évaluée, autant au niveau des questionnaires qu'au niveau des entrevues. Elle représente un facteur central pour le micro-environnement puisque le niveau de tolérance influence directement la perception d'un acte déviant et qu'il est dépendant d'une réaction immédiate de l'individu. On constate que trois points importants avaient un impact sur le niveau de tolérance accordé à un acte. Le premier était le respect. Le second était le but et l'objectif de l'acte. Le troisième était la fréquence et les circonstances de l'acte. À maintes reprises, lorsque les participants étaient questionnés sur les différents sujets, le niveau de tolérance semblait plus grand lorsque le pratiquant avait une plus grande proximité relationnelle avec le répondant. Ce résultat s'aligne avec les découvertes de Simon et al. qui soutiennent que « when people have respect for outgroups, they will develop more tolerance toward them, despite their disapproval of what those groups stand for » (2019, p. 411). Les participants donnaient plusieurs exemples divers concernant le lien qu'il pouvait avoir avec un pratiquant et l'effet que cela aurait sur leur tolérance. Fréquemment, si ce dernier avait une relation de proximité avec l'individu qui s'adonnait à une pratique déviante, il mentionnait l'importance de rester ouvert et de chercher à comprendre pourquoi la personne faisait une activité. Il faut quand même comprendre qu'il n'y avait pas de volonté à inclure ce type de pratique à leur quotidien. Ils étaient seulement plus ouverts à essayer de comprendre. Une seule exception s'applique. Lorsqu'il était question de danger ou d'effets négatifs sur le pratiquant et sur le monde extérieur, le niveau de tolérance avait plutôt tendance à diminuer lorsque le pratiquant était une personne connue.

Ceci nous amène au but et à l'objectif de l'acte. Comme mentionner plus tôt, lorsqu'un acte est fait dans le but de nuire, comme le viol, une plus grande intolérance se fera ressentir. À

l'opposé, lors d'une activité similaire comme le BDSM, un niveau de tolérance plus élevé sera possiblement observé puisque l'objectif final n'est pas de nuire, mais de ressentir du plaisir par la soumission et dans le consentement. Il est possible de revenir avec l'exemple du participant 22 (voir p.100) par rapport au *pôle fitness/dance*. À un moment, ce type de danse était pratiqué dans le but d'amasser de l'argent dans un établissement réservé à cet effet. Aujourd'hui, plusieurs femmes pratiquent cette activité dans le but d'être plus en forme. On remarque alors une plus grande tolérance face à cette pratique chez certaines personnes.

Pour la fréquence et les circonstances de l'acte, il faut se remémorer les écrits de Curtis (1988), de Becker (2020a) ainsi que de Williams et Walker (2006). Dans *Purple Recreation*, l'auteur compare la consommation occasionnelle d'alcool et la consommation régulière d'alcool, ainsi que les paris compulsifs et les jeux de cartes entre amis. Comme de fait, la consommation occasionnelle d'alcool et les parties de cartes entre amis se classent parmi les bons loisirs dans son continuum, ceux que l'auteur ne considère pas comme déviant. En comparant avec ce mémoire, où la consommation modérée d'alcool et la consommation excessive d'alcool sont à des endroits très éloignées sur le continuum de tolérabilité (1,74/7 et 5,67/7, voir annexe 5), il faut comprendre que la fréquence d'un acte pourrait vraisemblablement avoir un impact sur le niveau de tolérance et la perception de la déviance de certaines activités, principalement quand cette dernière est potentiellement déviant. Dans certains cas, on peut toutefois observer des comportements déviants qui découlent de la pratique excessive d'une activité qui n'est pas déviant selon la norme sociale actuelle. C'est le cas pour l'entraînement physique et certains sports qui demandent aux participants un niveau important de performance et où la consommation d'agent dopant devient

une norme (Bodin et al., 2005; Delbeke, Desmet, & Debackere, 1995). La situation est similaire pour les jeux de hasard et d'argent. Une partie de cartes entre amis peut rapidement devenir problématique si elle implique de grands montants d'argent et une pratique régulière. Ainsi, comme discuté plus haut par rapport à la consommation de drogue, il est plus difficile pour un individu de comprendre qu'une activité pouvant mener à la dépendance soit considérée comme un loisir. Dans l'exemple donné par Curtis, les parties de cartes entre amis sont considérées comme un loisir banal. Toutefois, qu'arrive-t-il si de l'argent est impliqué? C'est dans des conditions comme celles-ci que la fréquence et la circonstance semblent avoir un impact sur la tolérance (Becker, 2020a). Dans le même ordre d'idée, Williams et Walker donnent l'exemple de la profanation ou de la crémation du drapeau national comme un loisir déviant intolérable et légitime (Williams & Walker, 2006). Ce qui pousse à supposer que les circonstances aient un impact vient du fait que les auteurs sélectionnent les États-Unis, et ce, avec des raisons bien évidentes. Brûler le drapeau national au Canada n'aura pas le même impact que faire de même aux États-Unis. Les individus qui perçoivent l'acte n'auront pas le même niveau de tolérance non plus.

5.2.2 Le rôle du Monde social

Le monde social est un concept qui n'a pas encore été utilisé pour ce mémoire. Initialement, c'est l'espace social qui a été choisi pour définir les facteurs sociaux pouvant avoir un impact sur le développement d'une perception subjective de la déviance dans les loisirs. L'espace social est toujours une notion qui reste pertinente à ce mémoire, c'est pour cette raison qu'elle n'a pas été modifiée dans les sections précédentes. Or, à la suite de l'analyse des résultats obtenus, principalement lors des entretiens, il a été possible de constater que l'espace social ne permettait

pas de définir de manière adéquate et d'englober l'ensemble des facteurs sociaux d'influence. C'est donc pour cela que le concept de monde social est introduit.

Ce dernier a été choisi parce qu'il représente le macro-environnement dans la structure sociale qui permet le développement d'une perception subjective du niveau de déviance d'un acte, d'une activité ou d'un loisir. En comparaison à l'espace social qui réfère principalement à l'habitus, aux capitaux et à leur évolution dans le temps, « the notion of social worlds is used [...] to refer to a form of social organization which cannot be accurately delineated by spatial, territorial, formal, or membership boundarie » (Unruh, 1980, p. 271). Ainsi, on peut croire que l'espace social s'inscrit principalement dans le développement de l'individu alors que le monde social permettra de créer une vision du monde qui sera partagée entre les membres d'une même société, d'un même groupe ou de toutes autres organisations sociales (Unruh, 1980). Cela ne signifie pas que les personnes évoluant à l'intérieur d'un même monde social auront des perceptions identiques. Dans ce mémoire, le monde social représente le macro-environnement et contient un micro-environnement. Même si plusieurs personnes partagent le même monde social, leur micro-environnement sera possiblement différent ce qui favorisera le développement d'une perception unique d'un sujet. Néanmoins, puisque le monde social est en quelque sorte un ensemble d'agents sociaux qui partagent une culture, des normes et des intérêts similaires (Lee, 2020), les gens évoluant dans ce dernier auront tendance à développer des perceptions semblables. En ce sens, on peut croire que le monde social est une représentation de l'ensemble des facteurs qui peuvent avoir un effet sur l'individu à travers la société dans laquelle il évolue, mais que chaque individu aura une manière unique d'assimiler ces facteurs. Dans cette recherche, deux types de facteurs faisant

partie de la sphère du monde social semblent influencer le développement d'une perception subjective de la déviance perçue.

Le premier facteur est le contexte. Dans un territoire donné, il est possible d'observer une multitude de contextes qui influencent les interactions et le développement social d'une population. En effet, il est possible de parler du contexte social, du contexte politique, du contexte économique, du contexte culturel, du contexte technologique, du contexte démographique et du contexte environnemental (Centre de recherche sur les innovations sociales, 2023). Il est important de faire la différence entre les circonstances (facteur Individu) et le contexte (facteur Monde social). Dans ce mémoire, les circonstances auront un effet sur la perception directement, sur la vision qu'une personne face à une situation précise. Le contexte est plus large et ne s'adapte pas à une situation en particulier. Les contextes ayant le plus d'impact dans cette recherche sont potentiellement le contexte social (ex. : mouvement social, accès aux soins de santé et à l'éducation, réseaux associatifs accessibles), culturel (ex. : religion, activités culturelles offertes et accessibles, loisirs) et technologique (ex. : diversité et accessibilité des réseaux de transport, modernisation des appareils de communication)(Centre de recherche sur les innovations sociales, 2023). Il faut se souvenir que les générations se définissent en partie grâce aux divers contextes qui ont marqué leur évolution (voir p.146). Dans les résultats obtenus, il était possible de remarquer que les contextes ayant influencé les générations au courant de leur vie favorisant l'adoption de valeurs et de vision différentes. Durant son entretien, la participante 14 évoque un grand changement dans les loisirs qu'elle considère comme une démocratisation du loisir (p.127). L'accessibilité aux services et les types de loisirs pratiqués sont en effet des facteurs importants

du contexte social et culturel. Dans ce cas, les baby-boomers et les milléniaux ont évolué dans des contextes très différents. Les baby-boomers ont connu les années *Peace and love* où ils tentaient de se détacher de la religion. Les milléniaux ont plutôt évolué dans un monde où les types de loisirs ne font qu'augmenter. Toutefois, les loisirs qui semblent assez communs pour les milléniaux ne le sont pas pour les baby-boomers, comme le *pôle fitness/dance* (p.105), spectacle de drags (tableau 5), mosh pit (p.121).

Le second facteur est la norme, plus particulièrement la norme formelle. Dans certains cas, il aurait été possible d'inclure la norme informelle, qui fait plutôt référence aux mœurs, aux habitudes des individus ou des groupes ou aux coutumes, cependant, afin d'être plus précise dans la distinction à faire, il sera uniquement question des normes formelles. Ce facteur fait partie du macro-environnement parce qu'il est imposé à l'ensemble des individus d'une société, d'une communauté ou d'un petit groupe. Par la suite, il est vrai que la manière de réagir et d'accepter cette loi serait un facteur que l'on retrouverait davantage dans la microsphère puisque l'individu devrait l'assimiler et en développer une opinion propre à lui par rapport à ses expériences et ses valeurs. La différence est mince entre ce qui est considéré comme le macro-environnement et le micro-environnement. Dans le livre *Routledge Handbook of Leisure Studies*, Chris Rojek a rédigé une section complète sur les loisirs anormaux et leur normalisation qui permet de comprendre plus facilement la distinction entre les deux sphères ainsi que la complexité du développement d'une perception subjective d'un acte déviant. Dans ce texte, il traite de la normalisation de la transgression de certaines lois. Il affirme :

For the student of leisure, what is perhaps more noteworthy, because it is more enigmatic, is the complex process through which leisure behaviour that offends criminal law is regarded as inoffensive by practitioners and passes without admonition among their circle and those attached to it. That is, some forms of illegal leisure that have become institutionalized in society do not trigger the social reaction of admonition. On the contrary, they are regarded as acceptable practice. Consider: illegal downloading of intellectual property, fare dodging and the recreational use of illegal drugs are rife. Yet the majority of participants do not regard their behaviour as criminal activity. Far from violating the law, these practices are widely perceived as considerations first and foremost of identity and lifestyle rather than of moral scruple. (2013, p. 376)

Il illustre bien le processus complexe par lequel un individu qui vit dans un monde social unique développe une perception subjective du niveau de déviance d'une activité. Prenons l'exemple de la consommation de drogue illégale et appliquons-le au modèle créé (figure 12). Ainsi, la loi (impact du monde social) stipule que la consommation de ce type de drogue est illégale. Ensuite, pour le consommateur X, il est coutumier de prendre ce type de drogue lors d'une fête avec des amis (impact de l'Individu). Le consommateur X décide alors de prendre la drogue étant donné qu'il considère qu'il s'agit d'une action normale et tolérée (développement d'une perception subjective du niveau de déviance de l'acte). Finalement, ceci s'accorde avec les propos de la participante 2 (p.117) qui considérait l'illégalité de la consommation de cannabis comme un facteur ayant probablement influencé la perception des baby-boomers par rapport au niveau de déviance de cette activité. Ceci démontre que le micro et le macro-environnement représentent un tout qui influence sous plusieurs angles la perception des individus par rapport au niveau de déviance d'un loisir.

5.2.3 Modèle construit

En suivant le raisonnement de Bronfenbrenner (1979), le modèle développé à la suite de cette étude est une suite de structures imbriquées représentant le processus qu'un individu traverse pour développer une perception subjective du niveau de déviance d'un acte, d'une activité ou d'un loisir (voir figure 12). Chaque structure, soit le monde social et l'individu dans cette situation, a un effet sur les notions qu'ils englobent. Autrement dit, le monde social influencera l'Individu et le développement d'une perception subjective de la déviance. Or, pour ce qui est de l'Individu, il n'aura qu'un impact sur le développement d'une perception subjective de la déviance, et non sur le monde social.

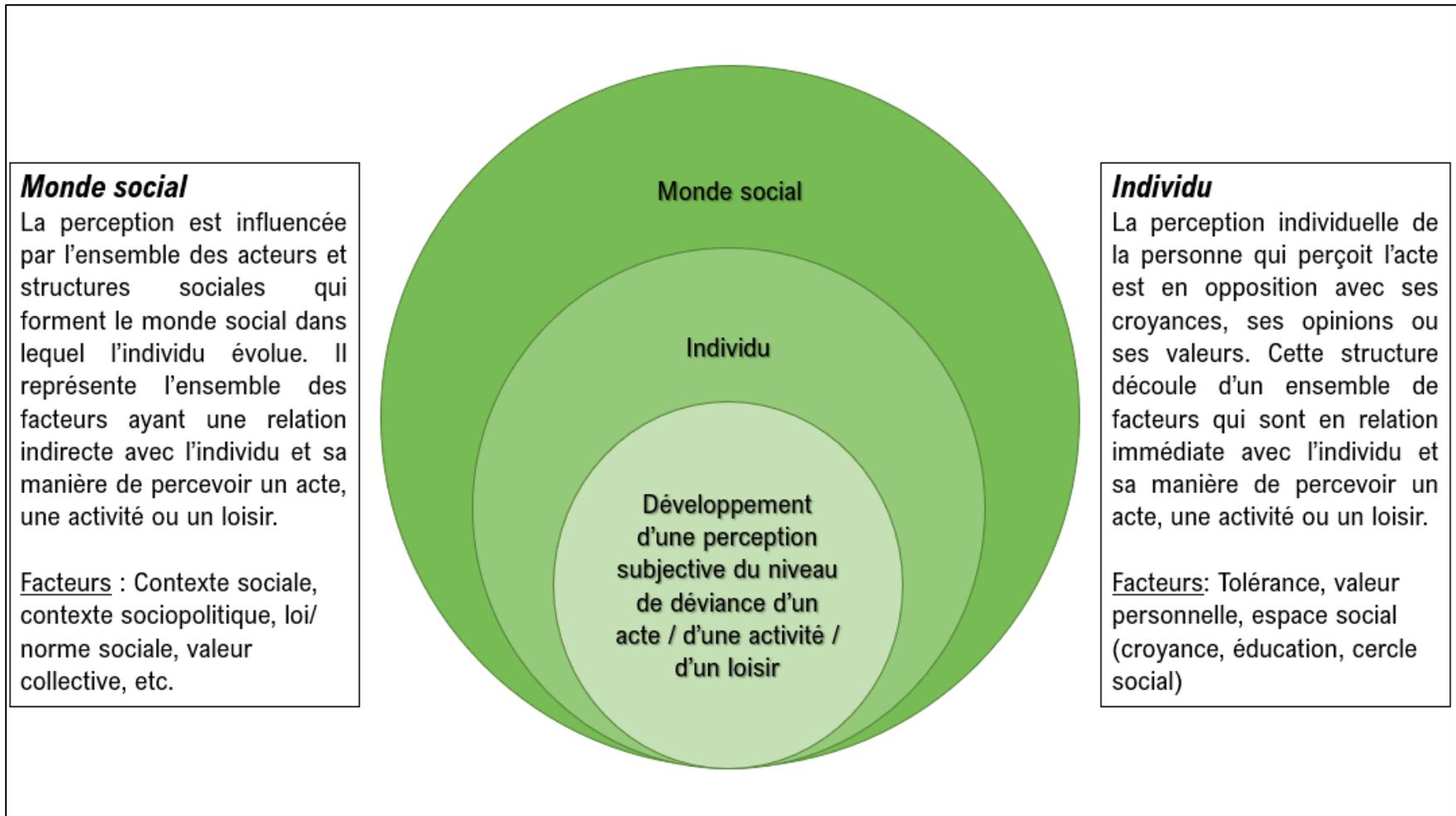


Figure 12 - Modèle construit du développement d'une perception subjective de la déviance dans les loisirs

Enfin, ce modèle permet de comprendre que l'analyse des facteurs ayant un impact sur la définition de la déviance est particulièrement complexe. Il n'est pas possible de restreindre à une définition un concept qui est enclin à s'adapter à un individu, un groupe ou une communauté. Sachant cela, il est très important de préciser que les individus peuvent avoir un impact sur la conception d'un monde social. Ce dernier fait preuve de fluidité « [that] indicates that a social world not only shapes, but is likewise shaped by, its members ». Ainsi, il est vrai que ce macro-environnement exercera une influence sur la manière dont l'individu développera sa perception du niveau de déviance d'un acte, mais l'individu a aussi le pouvoir de faire évoluer le macro-environnement lorsqu'il en est nécessaire (Lee, 2020; Tankard & Paluck, 2016).

5.3 Pertinence de la recherche

Cette recherche a été réalisée avant tout à des fins académiques. Néanmoins, il est tout de même important de mettre en lumière l'apport de cette dernière au monde scientifique et professionnel.

Dans un premier temps, une recherche sur la déviance dans les loisirs peut permettre une évolution des connaissances dans le domaine scientifique. En effet, peu de recherches quantitatives ou mixtes ont été réalisées sur les loisirs déviants, encore moins sur la perception de la déviance dans les loisirs. Ceci ouvre les portes vers une étude plus poussée de ces concepts. De plus, le développement du modèle pourrait favoriser le déploiement de nouvelles recherches sur la perception de la déviance, mais en utilisant d'autres facteurs de comparaison, comme le genre, le niveau de scolarité ou bien la classe économique. Ce même modèle soutient l'importance d'une

perspective centrée sur l'individu dans le développement d'une perception subjective de la déviance d'un loisir. Ceci permet alors de diverger des écrits scientifiques mettant l'activité et la société au centre des analyses.

Dans un second temps, cette recherche, peu importe les résultats qu'elle aurait obtenus, permet aux professionnels du monde du loisir, du monde scolaire, du monde du travail social, et autre, d'avoir un aperçu des tendances actuelles. Chacune des activités ayant été présentées dans ce mémoire est pratiquée par plusieurs personnes ou est considérée comme émergente actuellement. Il est pertinent de comprendre l'intérêt de la population québécoise à pratiquer ou non ce genre d'activité ainsi que de percevoir les divergences d'opinions entre les groupes. Dans tous les cas, les résultats permettent de tracer une ligne entre ce qui est déviant ou non et ce qui peut être utilisé comme outil pour attirer certaines populations, comme c'est le cas pour les spectacles de drag-queen et de drag-king. Autrement dit, cette recherche permet de pousser les limites dans le domaine du loisir en ce qui a trait à la perception réelle de la déviance selon les groupes.

5.4 Limites et recommandations

Malgré les contributions de ce mémoire au monde de la recherche et au monde professionnel, il est important de noter quelques limites. Dès la première collecte de données, il a été possible de constater que la majorité des répondants étaient des milléniaux. Cette forte proportion d'individus de cette génération permet d'avoir une meilleure vision de leur perception globale. Or, pour les baby-boomers qui représentent moins du tiers des répondants du

questionnaire, c'est l'inverse. Il faut donc douter de la représentativité des moyennes de perception et d'autres résultats calculés à l'aide des données du questionnaire des baby-boomers. Dans le même ordre d'idée, la quantité de données recueillies est insuffisante pour atteindre la saturation des données (Krejcie & Morgan, 1970). Ainsi, dans le cadre de cette recherche, il n'est pas possible de conclure que l'échantillon est représentatif de la population générale. Toutefois, il est important de mentionner que les résultats obtenus permettent d'avoir une idée intéressante des résultats possibles si cette recherche était menée à plus grande échelle. En effet, la combinaison avec la phase qualitative de la recherche permet aussi d'aller bonifier les résultats obtenus durant la première phase.

Ensuite, la prédominance de femmes et de personnes ayant un niveau d'étude universitaire, autant dans le questionnaire que dans les entretiens, est aussi une limite rencontrée lors de cette recherche. De fait, une analyse comparative des résultats selon le genre n'a pas été possible et l'analyse des résultats obtenus doit prendre en considération la plus grande ouverture d'esprit des individus ayant un plus haut niveau de scolarité (Joyal et al., 2015).

Enfin, étant donné que le nombre de baby-boomers ayant rempli le questionnaire était faible, un recrutement externe a dû être fait. En effet, le Conseil québécois du loisir a invité quatre baby-boomers à participer aux entretiens afin que la saturation des données soit atteinte (Guest et al., 2006). Il faut cependant noter que ces participants n'avaient pas rempli le questionnaire a priori. Ainsi, afin de limiter les écarts, ces derniers ont dû lire le questionnaire avant de participer à l'entretien. Puisque les questions de l'entretien ne faisaient pas directement référence aux réponses que les participants avaient données dans le questionnaire, l'impact sur les résultats semblait

moindre. Il s'agit tout de même d'un élément à prendre en considération lors de l'analyse des résultats. Il va sans dire que cette aide fût très appréciée. Lors de future recherche, il serait intéressant de prendre entente avec plus d'organismes ou d'organisations afin de faciliter la diffusion du questionnaire parmi les groupes cibles.

Dans le cas où cette recherche était reproduite, il serait recommandé d'avoir un plus grand nombre de répondants de chacune des générations afin d'avoir un échantillon plus représentatif. De plus, l'utilisation de plusieurs outils de collecte diversifiés (ex. : formulaire postal) pourrait faciliter le recrutement de participants des générations plus âgées. Il serait malgré tout important de considérer l'aspect plus « tabou » de cette recherche dans le cas où un chercheur souhaiterait rencontrer les répondants sur le terrain ou par téléphone. Étant donné que certains sujets comme la masturbation, le nudisme, le bdsm et autres activités à caractère sexuel sont abordés dans le questionnaire, on peut croire que les répondants seraient moins à l'aise d'y répondre devant le chercheur. La peur du jugement serait possiblement une source de biais importante pour plusieurs répondants. Il serait donc recommandé d'exclure certaines catégories de loisirs ou d'éviter les rencontres terrain si certaines activités sont abordées.

Pour la suite, une seconde étude pourrait être conduite dans le but de valider ou invalider les résultats obtenus et le modèle développé. En utilisant les mêmes caractéristiques de l'échantillon, il serait possible d'aller tester différents indicateurs et facteurs sociaux qui pourraient avoir un impact sur la perception de la déviance dans les loisirs (genre, milieu de vie, type d'éducation, milieu familial, etc.). Par ailleurs, une étude similaire pourrait être conduite en utilisant des échantillons complètement différents. Par exemple, l'utilisation du niveau de scolarité

comme facteur de comparaison et de division des groupes à l'étude pourrait permettre d'étendre les connaissances sur l'ouverture d'esprit face aux diverses activités potentiellement déviantes, comme mentionné par Joyal et al (2015) par rapport aux activités à caractère sexuel. En étudiant le niveau de déviance perçue dans des groupes de niveau de scolarité différent, il serait hypothétiquement possible d'évaluer l'ouverture d'esprit des individus de ces groupes. Lors de cette recherche, il a été très difficile de trouver des études comparant les visions des individus de différents niveaux de scolarité. Ce type de recherche pourrait facilement être utilisé dans d'autres recherches sociologiques visant à comparer les comportements entre des groupes. Puisque l'éducation a été mentionnée à plusieurs reprises comme un facteur d'influence de la perception, il serait possiblement intéressant d'évaluer son impact sur l'opinion des répondants dans une autre sphère d'étude.

D'autre part, des études dont la visée est conceptuelle comme celle-ci peuvent sembler moins pertinentes pour le monde professionnel. En revanche, il faut mentionner que des études de ce genre peuvent permettre aux professionnels de mieux comprendre la réalité dans laquelle les générations actuelles évoluent, sans oublier les tendances avec lesquelles ils devront apprendre à travailler dans les prochaines années. Finalement, la déviance dans les loisirs est un sujet qui suscite l'intérêt de plus en plus de chercheurs et les écrits traitant de ce dernier se multiplient. La pertinence de recherche similaire à celle-ci pourra donc aider autant le monde de la recherche à développer les connaissances sur ce sujet, que le monde professionnel à travailler avec des outils différents.

5.5 Conclusion

Dans les dernières années, de grands changements sociaux et politiques sont survenus et ont nécessairement eu un impact sur la société québécoise (légalisation du cannabis, pandémie de la Covid-19, avènement des réseaux sociaux, etc.). Les manières d'agir, les valeurs personnelles et collectives ainsi que le niveau de tolérance à la déviance ont changé, de même que les loisirs de la population. Les résultats de la recherche actuelle démontrent que ces changements ont un impact sur la manière de percevoir la déviance dans les activités de loisir. Bien que la déviance soit un comportement que l'humain essaie de punir et de réduire au maximum, il est souvent source de changement pour une société. Des activités, comme la consommation de cannabis qui était autrefois associée à un mode de vie déviant, sont maintenant légales au Canada.

À travers les époques, les générations, les sociétés ou simplement les individus, la déviance se modèle pour s'adapter à toutes les réalités. Ce mémoire n'a pas apporté de définition exhaustive au loisir déviant. Il affirme au contraire que la déviance et les loisirs sont des concepts qui doivent être étudiés comme des idées malléables, qui s'adaptent selon les circonstances, les groupes, les époques et plus encore. Certains chercheurs le disent :

What might be considered deviant in some social spaces appears to be perfectly normal in others, and vice versa. A broader definition can encourage recognizing and emphasizing the essence of leisure within deviant leisure, rather than necessarily piggybacking on dominant discourses of religion, psychiatry, and criminal justice.(Williams, 2009)

Comprendre la complexité du concept de loisir déviant et l'impact des facteurs sociaux sur la perception que les individus en ont est un point important de cette recherche. Les résultats

démontrent qu'il est difficile d'obtenir un consensus quant au niveau de déviance perçue d'une activité potentiellement déviance. Ils illustrent toutefois des similitudes de perception entre les individus d'une même génération.

Le développement d'une perception subjective d'une activité pouvant être perçue comme déviance est un processus unique pour chaque personne. Les facteurs d'influence propre à l'individu, comme l'éducation et les valeurs, auront un impact sur la manière d'accepter et de tolérer la déviance. Il en est de même pour les facteurs d'influence propre au monde social, comme les lois ou le contexte sociohistorique, qui auront un impact sur l'environnement dans lequel une personne évolue. Il ne s'agit pas d'un processus simple dans lequel le développement se produit de manière linéaire. Il s'agit d'un ensemble de relations et d'influences qui démontre à quel point l'individu est complexe dans son développement.

Références

- Académie de la transformation numérique. (2019). Comment distinguer les comportements numérique par génération au Québec en 2019. Repéré à <https://transformation-numerique.ulaval.ca/enquetes-et-mesures/netendances/netendances-2019-fiches-generations/>
- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A study on positive and negative effects of social media on society. *International journal of computer sciences and engineering*, 5(10), 351-354.
- American Psychiatric Association. Committee on Nomenclature and Statistics. (1968). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-II* (2d ed. éd.). Washington, D.C.: American Psychiatric Association.
- Anson, R. H. (1976). Recreation Deviance : Some Mainline Hypotheses. *Journal of Leisure Research*, 8(3), 177-180.
- Arntfield, M., & Williams, D. J. (2018). An Unlikely Retirement: The 2017 Las Vegas Massacre as an Exercise in Project-Based Deviant Leisure. *Homicide Studies*, 22(4), 410-421. <http://dx.doi.org/10.1177/1088767918786765>
- Arslan, H. (2018). *An introduction to education*. Cambridge Scholars Publishing. Repéré à WorldCat.org database Repéré à <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1856793>
- Auger, D., Roult, R., & Gravelle, F. o. (2019). Introduction aux études en loisir (pp. 22-47). [Repentigny, Québec]: Les Éditions Reynald Goulet Inc.
- Becker, H. S. (2020a). Le double sens de « outsider ». Outsiders. Études de sociologie de la déviance. Dans J.-P. Briand (Éd.) (pp. 25-42). Paris: Éditions Métailié. Repéré à <https://www.cairn.info/outsidiers-9791022610452-page-25.htm> (Publication originale).

- Becker, H. S. (2020b). Types de déviance. *Outsiders. Études de sociologie de la déviance* (pp. 43-63). Paris: Éditions Métailié.
- Bellefleur, M. (2020). I. Parler correctement du loisir *Essai sur le langage du loisir* (pp. 11-44). Paris: Hermann.
- Berthier, N. (2010). *Les techniques d'enquête en sciences sociales : méthodes et exercices corrigés* (4e édition. éd.). Paris: Armand Colin.
- Berthier, N. (2016). *Les techniques d'enquête en sciences sociales méthodes et exercices corrigés* (4e édition. éd.). Paris: A. Colin.
- Blackshaw, T. (2013). *Routledge handbook of leisure studies*: Routledge.
- Bodin, D., Héas, S., Robène, L., & Sayeux, A.-S. (2005). Le dopage entre désir d'éternité et contraintes Sociales le cas (particulier?) de jeunes athlètes de haut niveau français. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 28(1), 211-237. <http://dx.doi.org/10.1080/07053436.2005.10707677>
- Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. Dans J. Richardson (Éd.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). New-York. Repéré à <https://www.socialcapitalgateway.org/sites/socialcapitalgateway.org/files/data/paper/2016/10/18/rbasicsbourdieu1986-theformsofcapital.pdf> (Publication originale).
- Bowman, D. (2013). Heavy Metall'Encyclopédie Canadienne: Hisorica Canada. Repéré à <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/heavy-metal> (Publication originale).
- Bradley, N. L., Dipasquale, A. M., Dillabough, K., & Schneider, P. S. (2020). Responsabilité des professionnels de la santé dans le dépistage de la violence conjugale en temps de pandémie de

COVID-19. *Canadian Medical Association Journal*, 192(45), E1434-E1436.
<http://dx.doi.org/10.1503/cmaj.200634-f>

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard university press.

Behler, J. L., & Nikitin, J. (2020). Sociohistorical context and adult social development: New directions for 21st century research. *The American psychologist*, 75(4), 457-469.
<http://dx.doi.org/10.1037/amp0000611>

Carbonneau, H. (2019). *L'Approche par le plaisir dans les soins et services en CHSLD : une meilleure qualité de vie pour tous*. Communication présentée Colloque les CHSLD en question, Québec.

Carruthers, C., & Hood, C. (2007). Building a life of meaning through therapeutic recreation: The leisure and well-being model, part i. *Therapeutic Recreation Journal*, 41, 276-297.

CBC. (2019). La possession d'une poupée gonflable qui représente un enfant est-elle un crime? *Radio-Canada*.
<https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1016516/possession-poupee-gonflable-enfant-accusation-proces-terre-neuve-harrisson-debat-acadie>

Centre canadien sur les dépendance et l'usage de substances. (2021). Différences dans les perceptions des adolescents et des adolescentes entourant le cannabis au Canada.

Centre de recherche sur les innovations sociales. (2023). Type de contexte. Repéré à
<https://bdis.uqam.ca/arborescence/contexte/contexte-territorial/1-type-contexte>

Chong, D. (1994). Tolerance and Social Adjustment to New Norms and Practices. *Political Behavior*, 16(1), 21-53.

- Cicourel, A. V. (2020). Points de vue ethnographiques comparés sur la structure sociale : le défi d'articuler les niveaux d'analyse micro et macro. *Déviance et Société*, 44(2), 305-338. <http://dx.doi.org/10.3917/ds.442.0305>
- Corbière, M., & Larivière, N. (2020). *Méthodes qualitatives, quantitatives et mixtes : dans la recherche en sciences humaines, sociales et de la santé* (2e édition. éd.). Québec (Québec): Presses de l'Université du Québec.
- Côté, C. (2016). Une génération spontanée? Analyse socio-historique du comportement politique des générations X et Y. *Bulletin d'histoire politique*, 24(3), 119-136.
- Coutant, I. (2005). *Délit de jeunesse. La justice face aux quartiers*. Paris: La Découverte.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed. éd.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Curtis, J. E. (1988). Purple Recreation. *SPRE Annual on Education* 3 (pp. 73-77).
- Delbeke, F. T., Desmet, N., & Debackere, M. (1995). The abuse of doping agents in competing body builders in Flanders (1988-1993). *Int J Sports Med*, 16(1), 66-70. <http://dx.doi.org/10.1055/s-2007-972966>
- Desplats, M., & Pinaud, F. (2015). Chapitre 1. Qui sont les jeunes de la génération Y ? *Manager la génération Y* (pp. 15-36). Paris: Dunod.
- Dougherty, I., Clarke, A., & Spasevski, A. (2020). Génération Z au Canada *Encyclopédie canadienne*.

- Dubé, È., Hamel, D., Rochette, L., Dionne, M., Tessier, M., & Morin, R. (2020). Pandémie et consommation d'alcool (pp. 1-6): Institut national de la santé publique du Québec,.
- Dumas, A., & Turner, B. S. (2009). Aging in Post-Industrial Societies: Intergenerational conflict and solidarity *The Welfare State and Postindustrial Society: A Global Analysis* (pp. 41-56). New York: Springer.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir : critique et contre-critique de la civilisation du loisir*. Paris: Éditions du Seuil.
- Dumazedier, J. (2018). *Vers une civilisation du loisir?* (Édition révisée. éd.). Paris: MkF.
- Ellul, J. (2013). 5. Les limites de la déviance *Déviances et déviants dans notre société intolérante* (pp. 153-172). Toulouse: Érès.
- Foot, R., & Cooper, C. (2019). Les baby-boomers au Canada *Encyclopédie canadienne*.
- Fortier, J.-F., & Pizzaro Noël, F. (2013). Classe sociale *La sociologie de A à Z*. Montréal: Pearson.
- Fortier, J.-F., & Pizzaro Noël, F. (2013). Habitus. Dans Pearson (Éd.), *La sociologie de A à Z* (pp. 51). Montréal: ERPI Sciences humaines.
- Fortin, M.-F., & Gagnon, J. (2016). *Fondements et tapes du processus de recherche : méthodes quantitatives et qualitatives* (3e édition. éd.). Montréal (Québec) Canada: Chenelière éducation.
- France 3 (Réalisateur). (2020). Lyon: rencontre avec Cybèle, assistante sexuelle pour handicapés: Youtube.

- Franklin-Reible, H. (2006). Deviant leisure: Uncovering the “goods” in transgressive behaviour. *Leisure/Loisir*, 30(1), 55-71. <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2006.9651341>
- Freire, T. (2018). Leisure and positive psychology: Contributions to optimal human functioning. *The Journal of Positive Psychology*, 13(1), 4-7. <http://dx.doi.org/10.1080/17439760.2017.1374445>
- Freire, T., & Ferreira, G. (2020). Do I Need to Be Positive to Be Happy? Considering the Role of Self-Esteem, Life Satisfaction, and Psychological Distress in Portuguese Adolescents’ Subjective Happiness. *Psychological Reports*, 123(4), 1064-1082. <http://dx.doi.org/10.1177/0033294119846064>
- Freire, T., Gomes, J. o., & Fonte, C. (2017). Adolescents’ Positive and Negative Affect and Relations With Alcohol Use: A Weekly Study. *Child Indicators Research : The official Journal of the International Society for Child Indicators*, 10(2), 525-543. <http://dx.doi.org/10.1007/s12187-016-9394-y>
- Freire, T., & Teixeira, A. (2018). The Influence of Leisure Attitudes and Leisure Satisfaction on Adolescents’ Positive Functioning: The Role of Emotion Regulation. *Frontiers in Psychology*, 9. <http://dx.doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01349>
- Galloway, S. (2006). Adventure recreation reconceived: Positive forms of deviant leisure. *Leisure/Loisir*, 30(1), 219-231. <https://doi.org/10.1080/14927713.2006.9651349>
<http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2006.9651349>
- Gauthier, B. t., & Bourgeois, I. (2016). *Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données* (6e édition. éd.). Québec (Québec): Presses de l'Université du Québec.

- Gauvreau, D., & Gervais, D. (2003). Les chemins détournés vers une fécondité contrôlée : le cas du Québec, 1930-1970. *Annales de démographie historique*, 106(2), 89-109. <http://dx.doi.org/10.3917/adh.106.0089>
- Gibbs, J. P. (1966). Conceptions of deviant behavior: The old and the new. *Pacific Sociological Review*, 9(1), 9-14.
- Gouvernement du Canada. (2018). *Lois sur le tabac et les produits de vapotage*. Repéré à <https://www.canada.ca/fr/sante-canada/services/preoccupations-liees-sante/tabagisme/legislation/lois-federales/loi-tabac-lois.html>.
- Gouvernement du Canada. (2020). Enquête canadienne sur le cannabis de 2020 : Sommaire. Repéré à <https://www.canada.ca/fr/sante-canada/services/drogues-medicaments/cannabis/recherches-donnees/enquete-canadienne-cannabis-2020-sommaire.html#a2>
- Gouvernement du Canada. (2021). *Loi sur le tabac et les produits de vapotage*. Repéré à <https://laws-lois.justice.gc.ca/fra/lois/T-11.5/>.
- Gouvernement du Québec. (2020). Homophobie et transphobie. Repéré à <https://www.quebec.ca/famille-et-soutien-aux-personnes/aide-et-soutien/homophobie-transphobie>
- Gouvernement du Québec. (2022). *Revenu médian, revenu total, ménages, Québec, 1996-2019*. Repéré à <https://statistique.quebec.ca/fr/document/revenu-median-a-lechelle-du-quebec/tableau/revenu-median-revenu-total-menages-quebec>.
- Grand'Maison, J., & Lefebvre, S. (1993). Une génération bouc émissaire. *Cahiers études pastorales, Fides, Québec, CA*.

- Grewal, D., Levy, M., Persaud, A., Lichti, S., Gauvin, S., Menvielle, W., & Garnier, I. (2015). *Marketing* (2e édition. éd.). Montréal (Québec): Chenelière/McGraw-Hill.
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How Many Interviews Are Enough? *Field Methods*, 18(1), 59-82. <http://dx.doi.org/10.1177/1525822x05279903>
- Gunn, L., & Caissie, L. T. (2006). Serial murder as an act of deviant leisure. *Leisure/Loisir*, 30(1), 27-53. <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2006.9651340>
- Hechter, M., & Opp, K.-D. (2001). *Social Norms* (Book). Russell Sage Foundation. Repéré à eBook Collection (EBSCOhost) database Repéré à <http://biblioproxy.uqtr.ca/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1069640&site=ehost-live>
- Hemingway, J. L. (1999). Leisure, Social Capital, and Democratic Citizenship. *Journal of Leisure Research*, 31(2), 150-165. <http://dx.doi.org/10.1080/00222216.1999.11949855>
- Holvoet, L., Huys, W., Coppens, V., Seeuws, J., Goethals, K., & Morrens, M. (2017). Fifty Shades of Belgian Gray: The Prevalence of BDSM-Related Fantasies and Activities in the General Population. *The Journal of Sexual Medicine*, 14(9), 1152-1159. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsxm.2017.07.003>
- Houngbedji, A., & Guillem, E. (2016). Profils et pratiques sexuelles d'échangistes actuels et passés interrogés sur des sites Internet français. *Sexologies*, 25(1), 11-15. <http://dx.doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sexol.2015.12.005>
- Hudson, C. (2014). *Wines of Eastern North America : From Prohibition to the Present—A History and Desk Reference*. Ithaca: Cornell University Press.

Human Dignity Trust. (2021). Map of Countries that Criminalise LGBT People. Repéré à <https://www.humandignitytrust.org/lgbt-the-law/map-of-criminalisation/>

Info-tabac. (2021). Statistiques. Repéré à <https://info-tabac.ca/statistiques/>

Institut de la statistique du Québec. (2020a). *Estimations de la population selon l'âge et le sexe, Québec, 1^{er} juillet 1971 à 2020*. Repéré à https://statistique.quebec.ca/fr/document/population-et-structure-par-age-et-sexe-le-quebec/tableau/estimations-de-la-population-selon-lage-et-le-sexe-quebec#tri_pop=10.

Institut de la statistique du Québec. (2020b). Un bilan démographique du Québec.

Institut de la statistique du Québec. (2024). Migrations internationales et interprovinciales. <https://statistique.quebec.ca/fr/produit/publication/migrations-internationales-interprovinciales-bilan-demographique>

Institut national de santé publique du Québec. (2019). *Portrait de la consommation de cannabis au Canada et au Québec*. Repéré à <https://www.inspq.qc.ca/cannabis/portrait-de-la-consommation-de-cannabis-au-canada-et-au-quebec>.

Iwasaki, Y., Mactavish, J., & Mackay, K. (2005). Building on strengths and resilience: leisure as a stress survival strategy. *British Journal of Guidance & Counselling*, 33(1), 81-100. <http://dx.doi.org/10.1080/03069880412331335894>

Iwasaki, Y., Messina, E. S., & Hopper, T. (2018). The role of leisure in meaning-making and engagement with life. *The Journal of Positive Psychology*, 13(1), 29-35. <http://dx.doi.org/10.1080/17439760.2017.1374443>

- James, O. R. (2017). *Generation X, Y and the baby boomers Social issues, justice and status*. Nova Science Publishers, Inc. Repéré à WorldCat.org database Repéré à <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1562796>
- Jenkins, J., & Walmsley, J. (2003). *Leisure Encyclopedia of Leisure and Outdoor Recreation*. London: Routledge. Repéré à <http://biblioproxy.uqtr.ca/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=115577&site=ehost-live> (Publication originale).
- Jeser-Morton, K. (2019). Milléniaux au Canada *Encyclopédie canadienne*.
- Jézéquel, M. (2020). On a lu pour vous – Le mélange des générations, de Lindsey Pollak. *Gestion*, 45(3), 99-99. <http://dx.doi.org/10.3917/riges.453.0099>
- Journal de débat de l'Assemblée nationale*, 41e législature, 1ere session Sess. (2016).
- Joyal, C. C., & Carpentier, J. (2017). The Prevalence of Paraphilic Interests and Behaviors in the General Population: A Provincial Survey. *The Journal of Sex Research*, 54(2), 161-171. <http://dx.doi.org/10.1080/00224499.2016.1139034>
- Joyal, C. C., Cossette, A., & Lapierre, V. (2015). What Exactly Is an Unusual Sexual Fantasy? *The Journal of Sexual Medicine*, 12(2), 328-340. <http://dx.doi.org/10.1111/jsm.12734>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610. <http://dx.doi.org/10.1177/001316447003000308>

- Lanfant, M.-F. o. (1972). *Les th ories du loisir : sociologie du loisir et id ologies* (1st ed. éd.). Paris: Presses universitaires de France.
- Laperrière, G. (1996). L'évolution de l'histoire religieuse au Québec depuis 1945 : le retour du pendule? Érudition, humanisme et savoir. Actes du colloque en l'honneur de Jean Hamelin: Les presses de l'université Laval. Repéré à <https://www.erudit.org/fr/livres/culture-francaise-damerique/erudition-humanisme-savoir-actes-colloque-en-lhonneur-jean-hamelin/000491co/> (Publication originale).
- Laurence, J.-C. (2019, 14 septembre). Emma Becker : porte ouverte sur maison close. *La Presse*. Repéré à <https://www.lapresse.ca/arts/litterature/2019-09-14/emma-becker-porte-ouverte-sur-maison-close>
- Le Floch, J.-C., & Jasmin, M. (Réalisateurs). (2015). Une invention qui a changé la vie : La pilule et la sexualité (partie 2 de 2), *Tout le monde en parlait*. Montréal: Société Radio-Canada.
- Le Robert. (Ed.) (2024a) *Égocentrisme*.
- Le Robert. (Ed.) (2024b) *Individualisme*.
- Lecordier, D. (2012). Habitus *Les concepts en sciences infirmières* (pp. 199-201). Toulouse: Association de Recherche en Soins Infirmiers.
- Lee, J. A. (2015). HomosexualitéL'Encyclopédie Canadienne. Repéré à <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/homosexualite> (Publication originale).
- Lee, K. (2020). Serious leisure is social: Things to learn from the social world perspective. *Journal of Leisure Research*, 51(1), 77-87. <http://dx.doi.org/10.1080/00222216.2019.1633233>

- Lemondé, V. (n.d.). Nombre de personnes déclarant "Pas de religion" au Québec *Bilan du siècle : site encyclopédique sur l'histoire du Québec depuis 1900*: Université de Sherbrooke.
- Lenoir, R. (2004). Espace social et classes sociales chez Pierre Bourdieu. *Sociétés & Représentations*, 17(1), 385-396. <http://dx.doi.org/10.3917/sr.017.0385>
- Link, A. J., & Williams, D. J. (2017). Leisure Functioning and Offender Rehabilitation. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 61(2), 150-170. <http://dx.doi.org/10.1177/0306624x15600695>
- Lorentz, C. (n.d.). PunkEncyclopædia Universalis. Repéré à <https://www.universalis.fr/encyclopedie/punk/> (Publication originale).
- Magnane, G. (1964). *Sociologie du sport : situation du loisir sportif dans la culture contemporaine*. Paris: Gallimard.
- Mathieu-C-Patricia, G. L.-S., & Maurais, G.-É. (2017). Étude PIXEL-Portrait de la santé sexuelle des jeunes adultes au Québec.
- Minard, M. (2009). Robert Spitzer et le diagnostic homosexualité du DSM-II. *Sud/Nord*, 24(1), 79-83. <http://dx.doi.org/10.3917/sn.024.0079>
- Mobily, K. E., & Dieser, R. B. (2018). Seeking alternatives in therapeutic recreation/recreation therapy: a social/recreation community model. *Leisure/Loisir*, 42(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2017.1403860>
- Mock, S. E., Plante, C. N., Reysen, S., & Gerbasi, K. C. (2013). Deeper leisure involvement as a coping resource in a stigmatized leisure context. *Leisure/Loisir*, 37(2), 111-126. <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2013.801152>

- Moschis, G. P., & Mathur, A. (2007). *Baby boomers and their parents : surprising findings about their lifestyles, mindsets, and well-being*. Paramount Market Pub. Repéré à WorldCat.org database
Repéré à <http://www.books24x7.com/marc.asp?bookid=28691>
- Ordre des conseillers en ressources humaines agréé (Réalisateur). (n.d.). *Différence de valeurs intergénérationnelles, une nouvelle tentative d'exploration*
- Parker, H. J., Parker, H., Aldridge, J., & Measham, F. (1998). *Illegal leisure: The normalization of adolescent recreational drug use*: Psychology Press.
- Pickard, H. (2018). The Puzzle of Addiction *The Routledge handbook of philosophy and science of addiction* (pp. 9-22): Routledge.
- Pronovost, G. (1998). *Loisir et société : Traité de sociologie empirique, 2e édition* (Vol. 2e éd). Sainte-Foy, Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Pronovost, G. (2017). *Loisir et société : traité de sociologie empirique* (3e édition. éd.). Québec (Québec): Presses de l'Université du Québec.
- Raymen, T., & Smith, O. (2019a). Deviant Leisure: A Critical Criminological Perspective for the Twenty-First Century. *Critical Criminology*, 27(1), 115-130. <http://dx.doi.org/10.1007/s10612-019-09435-x>
- Raymen, T., & Smith, O. (2019b). *Deviant leisure: Criminological perspectives on leisure and harm*: Springer Nature.
- Riches, G. (2011). Embracing the Chaos: Mosh Pits, Extreme Metal Music and Liminality. *Journal for Cultural Research*, 15(3), 315-332. <http://dx.doi.org/10.1080/14797585.2011.594588>

- Rojek, C. (1995). *Decentring leisure rethinking leisure theory*. London ;: Sage Publications.
- Rojek, C. (1999). Abnormal Leisure: Invasive, Mephitic and Wild Forms. *Loisir et soci t . Society and leisure.*, 22(1), 21-37.
- Rojek, C. (2010). *The labour of leisure : the culture of free time*. Los Angeles [etc ...]: Sage.
- Rojek, C. (2013). Abnormal Leisure and Normalization *Routhledge handbook of leisure studies* (pp. 376-389). London: Routledge.
- Sessoms, H. D., & Henderson, K. A. (1994). *Introduction to leisure services* (7th ed. éd.). State College, Pa: Venture Pub.
- Simon, B., Eschert, S., Schaefer, C. D., Reininger, K. M., Zitzmann, S., & Smith, H. J. (2019). Disapproved, but Tolerated: The Role of Respect in Outgroup Tolerance. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 45(3), 406-415. <http://dx.doi.org/10.1177/0146167218787810>
- Smith, O., & Raymen, T. (2018). Deviant leisure: A criminological perspective. *Theoretical Criminology*, 22(1), 63-82. <http://dx.doi.org/10.1177/1362480616660188>
- Statistique Canada. (2009). Taux de chômageEnquête sur la population active. Repéré à <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/71-222-x/2008001/sectiona/a-unemployment-chomage-fra.htm> (Publication originale).
- Statistique Canada. (2011). Generation in Canada. https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2011/as-sa/98-311-x/98-311-x2011003_2-eng.cfm

- Statistique Canada. (2022a). Portrait générationnel de la population vieillissante du Canada selon le Recensement de 2021. <https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2021/as-sa/98-200-X/2021003/98-200-X2021003-fra.cfm>
- Statistique Canada. (2022b). *Variation sur 12 mois de l'Indice des prix à la consommation (IPC) et de l'IPC excluant les aliments et l'énergie*. Repéré à <https://www150.statcan.gc.ca/n1/daily-quotidien/221116/cg-a001-fra.htm>.
- Statistiques Canada. (2015). Les couples de même sexe et l'orientation sexuelle... en chiffres. Repéré à https://www.statcan.gc.ca/fra/quo/smr08/2015/smr08_203_2015
- Stebbins, R. A. (1996). Tolerating Deviance. *Tolerable Difference : Living With Deviance* (2e éd., pp. 1-20). Toronto: McGraw-Hill Ryerson Limited.
- Stebbins, R. A. (1997). Casual leisure: a conceptual statement. *Leisure Studies*, 16(1), 17-25. <http://dx.doi.org/10.1080/026143697375485>
- Stebbins, R. A. (2005). Project-based leisure: theoretical neglect of a common use of free time. *Leisure Studies*, 24(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.1080/0261436042000180832>
- Stenseng, F., Rise, J., & Kraft, P. (2011). The dark side of leisure: obsessive passion and its covariates and outcomes. *Leisure Studies*, 30(1), 49-62. <http://dx.doi.org/10.1080/02614361003716982>
- Tankard, M. E., & Paluck, E. L. (2016). Norm Perception as a Vehicle for Social Change. *Social Issues and Policy Review*, 10(1), 181-211. <http://dx.doi.org/https://doi.org/10.1111/sipr.12022>
- Terry, D. J., & Hogg, M. A. (1996). Group Norms and the Attitude-Behavior Relationship: A Role for Group Identification. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(8), 776-793. <http://dx.doi.org/10.1177/0146167296228002>

- The numbers. (2021). Box Office History for Fifty Shades of Grey Movies. Repéré à <https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Fifty-Shades-of-Grey#tab=summary>
- Unruh, D. R. (1980). The Nature of Social Worlds. *The Pacific Sociological Review*, 23(3), 271-296. <http://dx.doi.org/10.2307/1388823>
- Vogt, W. P. (1994). What Is Tolerance and Why Should We Teach It? *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 16(3-4), 277-296. <http://dx.doi.org/10.1080/1071441940160304>
- Warren, J.-P., & Fortin, A. e. (2015). *Pratiques et discours de la contreculture au Qu bec*. Québec, Québec: Septentrion.
- Williams, D., & Walker, G. J. (2006). Leisure, deviant leisure and crime : "Caution, object may be closer than they appear". *Leisure/Loisir*, 30(1), 193-218. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14927713.2006.9651348>
- Williams, D. J. (2009). Deviant Leisure: Rethinking "The Good, the Bad, and the Ugly". *Leisure Sciences*, 31(2), 207-213. <http://dx.doi.org/10.1080/01490400802686110>
- Williams, D. J. (2020). Is Serial Sexual Homicide a Compulsion, Deviant Leisure, or Both? Revisiting the Case of Ted Bundy. *Leisure Sciences*, 42(2), 205-223. <http://dx.doi.org/10.1080/01490400.2019.1571967>
- Williams, D. J., & Schaal, K. (2021). Mass violence planned as ultimate leisure experience? Four diverse cases. *Journal of forensic sciences*, 66(5), 2041-2047. <http://dx.doi.org/10.1111/1556-4029.14743>

Williams, D. J., Thomas, J. N., & Arntfield, M. (2020). An Empirical Exploration of Leisure-Related Themes and Potential Constraints across Descriptions of Serial Homicide Cases. *Leisure Sciences*, 42(1), 69-84. <http://dx.doi.org/10.1080/01490400.2017.1384941>

Annexe 1

Questionnaire

Cher participant,

Votre participation à cette recherche qui vise à mieux comprendre les perceptions des milléniaux et des baby-boomers face à la déviance dans les loisirs dans la société québécoise actuelle est grandement appréciée. Cependant, avant d'accepter de participer à ce projet, veuillez prendre le temps de lire les informations suivantes. Elles vous aideront à comprendre ce qu'implique votre éventuelle participation à la recherche de sorte que vous puissiez prendre une décision éclairée à ce sujet.

Ce questionnaire a été construit dans un cadre universitaire et permettra la réalisation d'une recherche ainsi que la rédaction d'un mémoire de maîtrise. Le sujet principal de la recherche est la déviance dans les loisirs. L'objectif principal est d'aller observer la signification sociale de ces loisirs chez certaines générations qui évoluent au Québec.

En acceptant de participer à cette recherche, vous acceptez de répondre à des questions concernant votre opinion personnelle sur plusieurs types de pratiques ainsi qu'à des questions de type sociodémographique qui nous permettront d'évaluer l'impact des facteurs sociaux sur les perceptions. Les activités illustrées peuvent être de nature sexuelle ou violente et peuvent choquer certains participants. Bien que les illustrations aient été choisies afin d'être le plus neutres possible, il est toujours possible que les sujets abordés suscitent un inconfort.

Si vous en ressentez le besoin, nous vous conseillons de consulter le site <http://www.telaide.org/> afin de téléphoner ou d'écrire à un professionnel. Ces derniers pourront vous aider si vous avez besoin d'assistance au niveau de problèmes d'abus, d'intimidation, de couple en crise, de la dépendance, de la détresse émotionnelle, de la violence conjugale, du stress au travail et autres situations difficiles.

Prenez note qu'il n'y a aucune bonne réponse, ce qui importe c'est que vous répondiez selon votre perception. Le questionnaire est complètement anonyme, ce qui ne permettra à personne de connaître vos réponses. En acceptant de participer, vous consentez à ce que vos réponses soient utilisées à des fins d'analyse dans le cadre de cette recherche de maîtrise. Les résultats peuvent être utilisés à des fins académiques et autres (rédaction d'article ou usage lors de recherche ultérieure). Notez bien que toutes les données seront détruites après le dépôt du mémoire. Vous avez le droit de quitter le questionnaire à tout moment. Seuls les questionnaires complétés seront utilisés à des fins d'analyse.

Le questionnaire est construit de manière à qualifier votre perception de activités sur une échelle nominale. Seulement 20 minutes de votre temps seront nécessaires pour remplir ce questionnaire. Le répondant doit répondre aux critères d'inclusions pour pouvoir participer.

Vous avez des questions ou voulez plus d'informations, contactez alisson.dubois@uqtr.ca

Merci de votre participation,

Alisson Dubois

* En cliquant sur le bouton de participation, vous indiquez

- avoir lu l'information
 - être d'accord pour participer
- Oui, j'accepte de participer
- Non, je ne souhaite pas participer

Dans le cas où le chercheur souhaiterait poursuivre ses recherches au doctorat, acceptez-vous que vos données de recherche soient utilisées pour réaliser d'autres projets de recherche portant sur la perception de la déviance dans les loisirs? Ces projets de recherche seront évalués et approuvés par le Comité d'éthique de la recherche de l'UQTR avant leur réalisation. Vos données de recherche seront conservées de façon sécuritaire sur un ordinateur sécurisé dont seul Alisson Dubois y aura accès. Afin de préserver votre identité et la confidentialité de vos données de recherche, vous ne serez identifié que par un numéro de code. Vos données de recherche seront conservées aussi longtemps qu'elles peuvent avoir une utilité pour l'avancement des connaissances scientifiques. Lorsqu'elles n'auront plus d'utilité, vos données de recherche seront détruites. Par ailleurs, notez qu'en tout temps, vous pouvez demander la destruction de vos données de recherche en vous adressant au chercheur responsable de ce projet de recherche, soit Alisson Dubois.

Je consens à ce que mes données de recherche soient utilisées à ces conditions

- Oui
- Non

Section 1 – Sociodémographique.

1. Résidez-vous actuellement au Québec (province du Canada)?
 - a. Oui
 - b. Non * Fin du questionnaire
2. En quelle année êtes-vous née?
 - a. Entre 1900 et 1945 * Fin du questionnaire
 - b. Entre 1946 et 1965
 - c. Entre 1966 et 1971* Fin du questionnaire
 - d. Entre 1972 et 1996
 - e. Entre 1997 et 2010 * Fin du questionnaire
 - f. Après 2011 * Fin du questionnaire
3. Quelle(s) option(s) représente(nt) le mieux votre identité socioculturel?
 - a. Blanc(he)
 - b. Autochtone
 - c. Sud-Asiatique (p. ex. Indien(e) de l'Inde, Pakistanais(e), Sri-Lankais(e))
 - d. Chinois(e)
 - e. Noir(e)
 - f. Philippin(e)
 - g. Arabe
 - h. Latino-Américain(e)
 - i. Asiatique du Sud-Est (p. ex. Vietnamien(ne), Cambodgien(ne), Laotien(ne), Thaïlandais(e))
 - j. Asiatique occidental (p. ex. Iranien(ne), Afghan(ne))
 - k. Coréen(ne)
 - l. Japonais(e)
 - m. Autre (préciser autre groupe racial ou culturel) _____
4. À quel genre vous identifiez-vous?
 - a. Féminin

- b. Masculin
 - c. Non binaire
 - d. Autres : _____
5. Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous ayez complété?
- a. Primaire
 - b. Secondaire
 - c. Certification professionnelle / école de métiers
 - d. Collégiale
 - e. Universitaire 1^{er} cycle
 - f. Universitaire 2^e cycle
 - g. Universitaire 3^e cycle
6. Combien de personnes font partie de votre ménage?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
 - f. 6
 - g. 7
 - h. 8
 - i. 9 et +
7. Parmi les options suivantes, sélectionnez où se situe le revenu annuel brut moyen de votre ménage.
- a. 0 \$ à 19 999\$
 - b. 20 000\$ à 39 999\$
 - c. 40 000\$ à 59 999\$
 - d. 60 000\$ à 79 999\$
 - e. 80 000 à 99 999\$
 - f. 100 000\$ à 119 999\$

g. 120 000\$ et plus

Section 2 – Loisir déviant

Dans cette section, une activité pouvant être considérée comme déviante vous sera présentée. Chaque activité sera illustrée et définie afin de faciliter la compréhension. Vous devrez répondre aux questions en vous référant aux activités présentées. (Toutes les images sont libres de droit)

Avant de commencer, quelques nuances importantes :

Le niveau d'accord fait référence à la capacité de reconnaître, d'approuver, de permettre quelque chose. Il s'agit aussi de consentir ou d'autoriser une action.

Le niveau de tolérance fait référence à l'attitude adopter face à une situation. Il est donc possible qu'une situation ne soit pas acceptable, mais qu'un individu la tolère jusqu'à un certain niveau.

1. Graffiti : Réaliser des inscriptions ou des peintures artistiques sur des murs, des monuments ou autres, dans des espaces publics.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

2. Culturisme : « Le culturisme est une activité physique visant à développer sa masse musculaire dans un souci esthétique. Portant également le nom de bodybuilding, cette discipline se base sur la musculation, une alimentation rigoureuse et le repos ». (Journal des femmes, 2013, n.d.)



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

3. Jeux de hasard et d'argent : Pratique où le participant mise de l'argent, ou des biens, dans un jeu. Il peut, ou non, en retirer des bénéfices.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

4. Travestisme / Drag : Incarner une personne du sexe opposé, souvent à l'occasion de spectacle ou de passe-temps (Drag Queen, Drag King).



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

Nudisme : Mode de vie qui consiste à être complètement nue pour pratiquer des activités.



- h. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- i. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- j. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- k. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- l. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

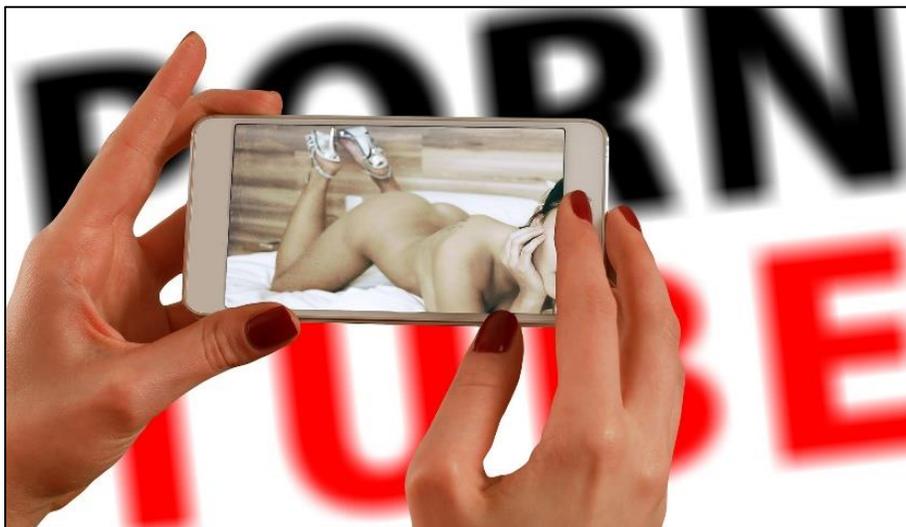
- m. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- n. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

5. Pornographie : Visionner des images ou des vidéos à caractères sexuels.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

6. *Mosh pit* : Pratique se déroulant généralement dans des spectacles de musique qui consiste à pousser et danser de façon violente ou brutale, aussi appelée mosh.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

7. *Pôle fitness/dance*: Pratique sportive ou non, qui implique l'utilisation d'une barre verticale.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

8. Pratiques religieuses : Adhérer aux pratiques religieuses (prières, cérémonies...) d'un culte de manière régulière.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

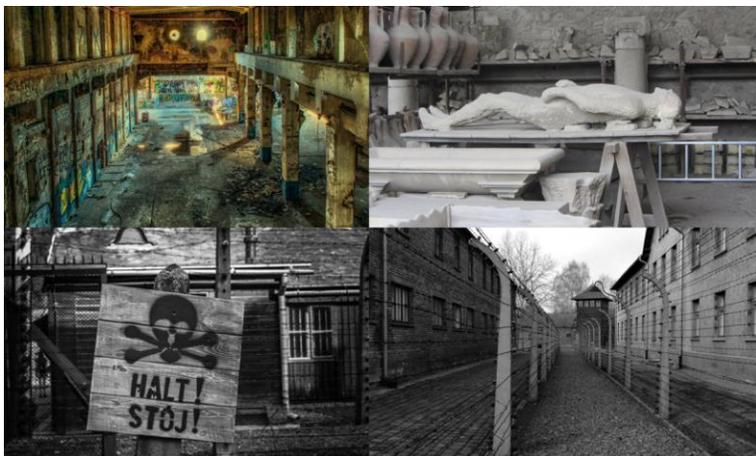
- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

9. Tourisme macabre : « Activité pratiquée par des personnes qui aiment visiter des lieux historiquement associés à la mort ; mais aussi à des tragédies. » (Mat Carlier, 2019) Le terme peut aussi faire référence à un endroit abandonné.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

10. Grandeur nature : Les grandeurs nature sont des jeux de rôles où les participants incarnent des personnages de diverses époques afin de recréer des événements, des batailles ou autres activités. Ils sont habituellement costumés.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

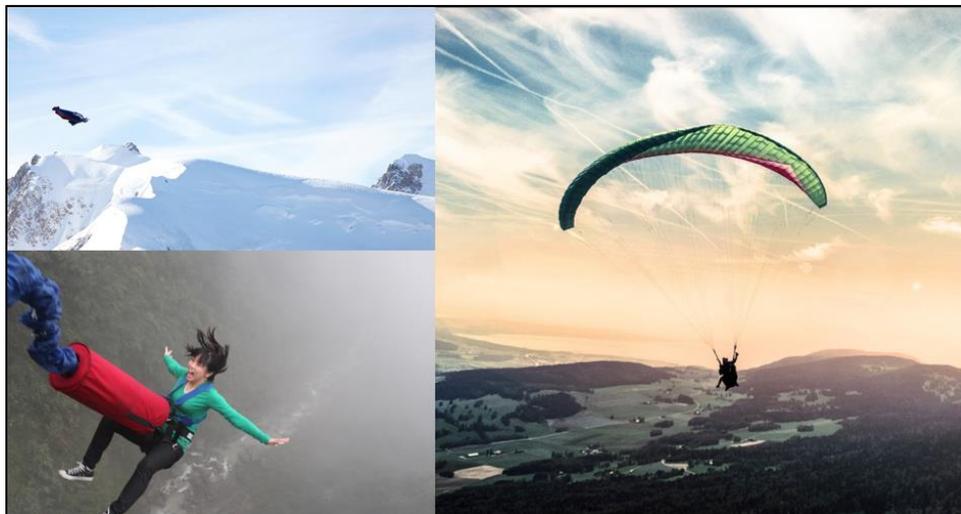
- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

11. Sport d'aventure (chute libre) : Activité plus ou moins dangereuse visant à tomber en chute libre de manière contrôlée (parachute, bungee, wingsuit...).



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

12. Loisirs d'horreur : Activités faites dans le but d'avoir peur (maison hanté, film d'horreur, histoire d'horreur...)



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

13. Vitesse et course de rue : Dépasser les limites permises ou participer à des courses automobiles prenant place sur la voie publique et se déroulant habituellement sans surveillance.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

14. Consommation de drogues synthétiques : drogues modifiées et fabriquées à partir de produit chimique (ex. : Cocaïne, speed, extasie, héroïne, Crystal meth...)



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

15. Consommation de drogues naturelles : Drogues à base de plante (cannabis, hash, psilocybine ou « champignon magique » ...)



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

16. Jeux vidéo : Jouer régulièrement à des jeux vidéo pour une période de plus de 1h consécutive.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

17. Escalade sans attache : Escalader des parois de toute sorte sans aucune attache ni protection quelconque.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

18. Chasse : « Action de chasser, de guetter ou de poursuivre les animaux pour les prendre ou les tuer. » (Larousse, 2021)



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

19. Convention de film et série (ex : Starwars convention, ComicCon, Trekkies...) : Événement thématique où plusieurs fanatiques se rassemblent et participent à des activités récréatives, artistiques et culturelles en lien avec le sujet qui les intéresse.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

20. Taxidermie : Conserver et préparer (empaillé) de manière récréative des animaux, insectes ou poisson.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

21. Documentaire sur le meurtre / meurtres en série : Visionner un film ou une série documentaire visant à relater l'histoire de meurtrier et de meurtrier en série.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique?**

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

22. Jouer au Ouija : Jeux visant à communiquer ou à entrer en lien avec les esprits à l'aide d'une planche de bois.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

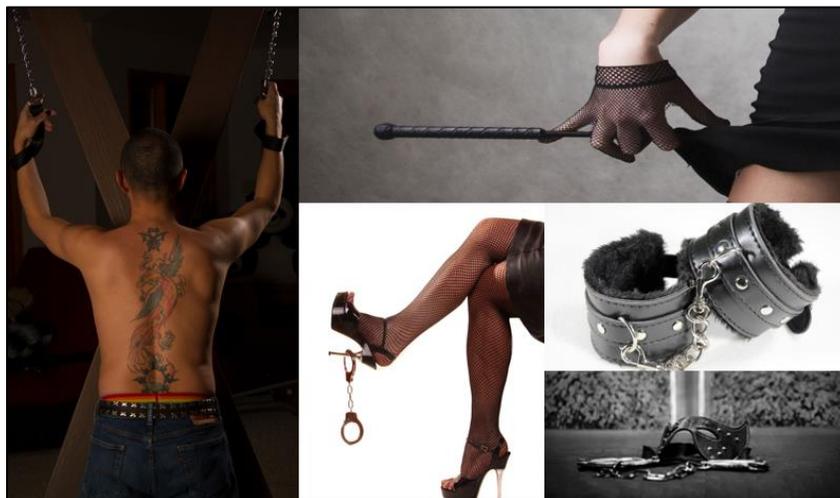
- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

23. Pratiquer le BDSM (bondage, discipline, domination, soumission, sadomasochisme) : Pratique sexuelle qui favorise la soumission ainsi que la domination des participants afin d'atteindre une certaine forme de plaisir.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

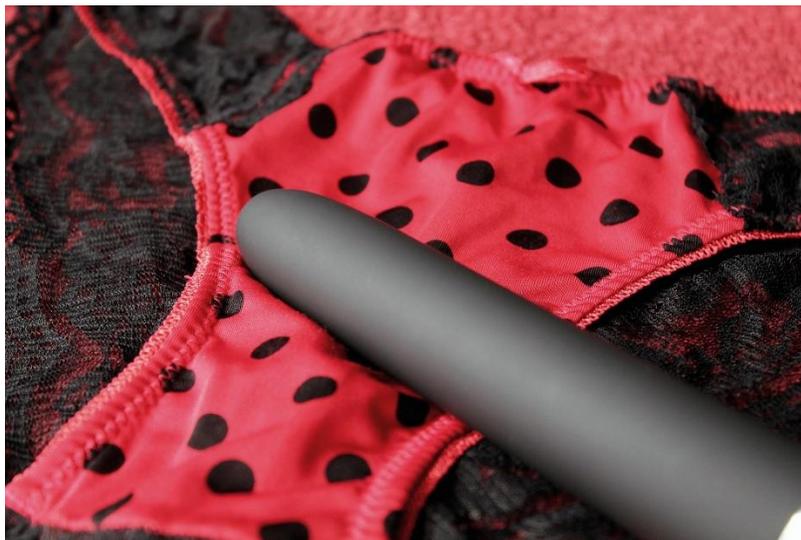
- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

24. Se masturber : Pratique sexuelle qui consiste à provoquer chez soi-même un plaisir sexuel, généralement à l'aide de ces mains ou d'objets sexuels.



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

25. Consommation modérée d'alcool : Consommer de l'alcool à moins de 10 verres par semaine pour les femmes, et moins de 15 verres par semaine pour les hommes. De façon modérée, l'alcool n'est pas consommé tous les jours (éduc alcool, 2021).



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

26. Consommation excessive d'alcool : Consommer plus de 10 verres d'alcool par semaine pour les femmes, et plus de 15 verres par semaine pour les hommes. De façon excessive, la consommation d'alcool peut être quotidienne (éduc alcool, 2021).



- a. À la lecture de la description ci-dessus, à quel niveau êtes-vous en accord avec la pratique de cette activité par vous ou quelqu'un de votre entourage?

En accord 1-2-3-4-5-6-7 En désaccord

- b. Est-ce que votre niveau d'accord serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- c. À la lecture de la description ci-dessus, quel est votre niveau de tolérance face à la pratique de cette activité par quelqu'un de votre entourage?

Tolérable 1-2-3-4-5-6-7 Intolérable

- d. Est-ce que votre niveau de tolérance serait le même si l'activité était pratiquée par une personne que vous ne connaissez pas?

Oui – Non – Je ne sais pas/Ne veut pas répondre

- e. À quel niveau considérez-vous que la pratique d'une activité comme celle-ci soit normale dans la société actuelle?

Normal 1-2-3-4-5-6-7 Anormal

- f. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la société**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

- g. À quel niveau considérez-vous que la pratique de cette activité soit positive **pour la personne qui le pratique**?

Positive 1-2-3-4-5-6-7 Négative

Section 3 – Suite de la recherche

Merci beaucoup d'avoir participé à la première phase de cette recherche.

Une seconde phase sera menée afin d'en apprendre davantage sur les différences d'opinions par rapport à ses loisirs « atypiques ». Si vous êtes intéressés à participer à une entrevue pour discuter plus amplement du sujet, veuillez inscrire votre courriel et numéro de téléphone afin que nous puissions vous contacter.

Sinon, appuyez sur "terminer".

Adresse électronique : _____

Numéro de téléphone : _____

Annexe 2

Grille d'entretien

Grille d'entretien

<p>1) Lorsque vous avez répondu au questionnaire portant sur la déviance dans les loisirs, est-ce que certains loisirs déviants vous ont marqué?</p> <ul style="list-style-type: none">- Quelle est votre opinion sur les loisirs déviants ?
<p>2) Selon vous, qu'est-ce qu'un loisir?</p> <ul style="list-style-type: none">- Qu'est-ce qui différencie le loisir de toute autre activité?
<p>3) Parmi les résultats obtenus, on constate que, concernant la consommation de drogues naturelles, plus de 40% des baby-boomers sont totalement en désaccord et que moins de 15% des milléniaux le sont. D'autres activités, comme les <i>mosh pit</i>, sont beaucoup moins acceptés dans la génération des baby-boomers. Selon vous, pourquoi y a-t-il une différence notable entre ces deux groupes ?</p>
<p>4) Pour vous, qu'est-ce qui fait qu'un loisir serait considéré comme déviant dans une société comme la nôtre?</p> <ul style="list-style-type: none">- Est-ce qu'un loisir déviant devrait nécessairement être néfaste pour la société, selon vous?
<p>5) Pourquoi trouvez-vous certaines pratiques déviantes plus tolérables que d'autres?</p>
<p>6) Dans vos mots, pourquoi les milléniaux et les baby-boomers voient-ils les choses différemment?</p>

Annexe 3

Formulaire d'information et de consentement

Titre du projet de recherche :	Recherche sur la perception des loisirs déviants chez les différentes générations au Québec
Mené par :	Alisson Dubois
Sous la direction de :	Jean-Marc Adjizian, professeur, département de loisir, culture et tourisme, Université du Québec à Trois-Rivières. Denis Auger, professeur, département de loisir, culture et tourisme, Université du Québec à Trois-Rivières
Membres de l'équipe de recherche :	Romain Roult, directeur et professeur de département, département de loisir, culture et tourisme, Université du Québec à Trois-Rivières François Gravelle, professeur titulaire, faculté des sciences de la santé, école des sciences de l'activité physique, Université d'Ottawa

Déclaration de conflit [...]
d'intérêts :

Préambule

Votre participation à la recherche, qui vise à mieux comprendre les perceptions des Québécois face aux différents types de loisirs dans la société actuelle, serait grandement appréciée. Cependant, avant d'accepter de participer à ce projet et de signer ce formulaire d'information et de consentement, veuillez prendre le temps de lire ce formulaire. Il vous aidera à comprendre ce qu'implique votre éventuelle participation à la recherche de sorte que vous puissiez prendre une décision éclairée à ce sujet.

Ce formulaire peut contenir des mots que vous ne comprenez pas. Nous vous invitons à communiquer avec le chercheur responsable du projet ou avec un membre de son équipe de recherche pour poser toutes les questions que vous jugerez utiles. Sentez-vous libre de leur demander de vous expliquer tout mot ou renseignement qui n'est pas clair. Prenez tout le temps dont vous avez besoin pour lire et comprendre ce formulaire avant de prendre votre décision.

Objectifs et résumé du projet de recherche

Les objectifs de ce projet de recherche sont de mieux caractériser la perception de la déviance dans le loisir afin d'évaluer l'impact et l'influence de différents facteurs sociaux sur celle-ci. Le but est alors d'identifier les liens qui existent. En 2021, la société québécoise évolue dans un tout autre contexte qu'il y a de cela quelques années. Il est donc très important de comprendre l'impact que cette évolution pourrait avoir sur la pratique de loisir actuelle.

Nature et durée de votre participation

La participation à ce projet de recherche consiste à répondre à un questionnaire en ligne. Remplir le questionnaire nécessitera environ 15 minutes. Les questions porteront sur différents types de loisirs qui peuvent être peu communs pour certains individus. Afin de mieux comprendre la perception des participants sur les différents types de loisirs, certains sujets seront abordés en lien avec la sexualité, la délinquance, la violence et autres. Tous les loisirs seront définis dans le questionnaire. Le participant devra répondre à des

questions visant à connaître son opinion à propos de certaines activités qui peuvent être pratiquées comme des loisirs.

Risques et inconvénients

Des risques minimes sont associés à votre participation. Premièrement, le temps consacré au projet, soit environ 15 minutes, demeure un inconvénient. Par la suite, les sujets qui seront traités peuvent occasionner certaines émotions chez le répondant. Bien entendu, si c'est le cas, le répondant peut, en tout temps, choisir de ne plus poursuivre le sondage. Il sera aussi en mesure de contacter la personne responsable s'il a des questions ou autres indications. Ensuite, il faut aussi noter que certaines questions peuvent sembler indiscretes. Puisque la recherche vise à mieux comprendre la perception des individus, il sera nécessaire de donner une opinion, la plus honnête possible.

Compensation ou incitatif

Dans le cadre de cette recherche, aucune compensation monétaire ne sera accordée au participant.

Avantages ou bénéfices

En participant à cette recherche, le participant contribue à l'avancement et au développement des connaissances en lien avec le développement d'une perception déviante de certains loisirs. De plus, pour les individus intéressés, cette recherche vous permettra de réfléchir et de discuter sur les différences de perception notable observable dans les groupes générationnels au Québec.

Confidentialité

Les données recueillies par cette étude sont entièrement confidentielles et ne pourront en aucun cas mener à votre identification. Votre confidentialité sera par l'anonymat des questionnaires. Les résultats de la recherche, qui pourront être diffusés sous forme de données numériques, ne permettront pas d'identifier les participants. Les données recueillies seront conservées dans une base de données protégée par un mot de passe. Les

seules personnes qui y auront accès seront Alisson Dubois, responsable de la recherche, ainsi que Jean-Marc Adjizian, superviseur de recherche. Toutes ces personnes ont signé un engagement à la confidentialité. Les données seront détruites à la suite de l'analyse des résultats et ne seront pas utilisées à d'autres fins que celles décrites dans le présent document.

Je consens à ce que mes données de recherche soient utilisées à ces conditions.

Oui Non

Participation volontaire

Votre participation à cette étude se fait sur une base volontaire. Vous êtes entièrement libre de participer ou non, de refuser de répondre à certaines questions ou de vous retirer en tout temps sans préjudice et sans avoir à fournir d'explications. Seuls les questionnaires des participants qui ont entièrement rempli le formulaire seront utilisés pour l'analyse.

Responsable de la recherche

Pour obtenir de plus amples renseignements ou pour toute question concernant ce projet de recherche, vous pouvez communiquer au Alisson.Dubois@uqtr.ca.

Surveillance des aspects éthiques de la recherche

Cette recherche est approuvée par le comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université du Québec à Trois-Rivières et deux certificats (sondage et entretien) portant les numéros CER-21-282-07.13 et CER-22-286-07.16 ont été émis le 21 décembre 2021 ainsi que le 20 avril 2022, respectivement.

Pour toute question ou plainte d'ordre éthique concernant cette recherche, vous devez communiquer avec la secrétaire du comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières, par téléphone (819) 376-5011, poste 2129 ou par courrier électronique CEREH@uqtr.ca.

Consentement

Engagement de la chercheuse ou du chercheur

Moi, Alisson Dubois, m'engage à procéder à cette étude conformément à toutes les normes éthiques qui s'appliquent aux projets comportant des participants humains.

Consentement du participant

Je, _____ confirme avoir lu et compris la lettre d'information au sujet du projet de Recherche sur la perception des loisirs déviants chez les différentes générations au Québec. J'ai bien saisi les conditions, les risques et les bienfaits éventuels de ma participation. On a répondu à toutes mes questions à mon entière satisfaction. J'ai disposé de suffisamment de temps pour réfléchir à ma décision de participer ou non à cette recherche. Je comprends que ma participation est entièrement volontaire et que je peux décider de me retirer en tout temps, sans aucun préjudice.

J'accepte donc librement de participer à ce projet de recherche

Participant:	Chercheur :
Signature :	Signature :
Nom :	Nom :
Date :	Date :

Annexe 4

Test de student pour groupes indépendant

Acceptabilité

Test des échantillons indépendants											
		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes							
		F	Sig.	t	df	Signification		Différence moyenne	Erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
						p unilatéral	p bilatéral			Inférieur	Supérieur
Graffiti_A1	Hypothèse de variances égales	,030	,862	1,853	172	,033	,066	,577	,312	-,038	1,192
	Hypothèse de variances inégales			1,802	88,118	,037	,075	,577	,320	-,059	1,214
Culturisme_A1	Hypothèse de variances égales	,080	,778	4,524	172	<,001	<,001	1,354	,299	,763	1,945
	Hypothèse de variances inégales			4,562	95,216	<,001	<,001	1,354	,297	,765	1,944
JHA_A1	Hypothèse de variances égales	13,729	<,001	5,673	172	<,001	<,001	1,592	,281	1,038	2,146
	Hypothèse de variances inégales			6,543	131,527	<,001	<,001	1,592	,243	1,111	2,073
Travestisme_A1	Hypothèse de variances égales	27,314	<,001	7,451	172	<,001	<,001	2,037	,273	1,498	2,577
	Hypothèse de variances inégales			6,180	66,550	<,001	<,001	2,037	,330	1,379	2,695
Nudisme_A1	Hypothèse de variances égales	8,248	,005	3,533	172	<,001	<,001	1,185	,335	,523	1,847
	Hypothèse de variances inégales			3,230	78,064	<,001	,002	1,185	,367	,455	1,916
Porno_A1	Hypothèse de variances égales	,127	,722	8,100	172	<,001	<,001	2,443	,302	1,848	3,039
	Hypothèse de variances inégales			8,396	101,361	<,001	<,001	2,443	,291	1,866	3,021
Mosh_A1	Hypothèse de variances égales	35,507	<,001	7,847	172	<,001	<,001	2,573	,328	1,926	3,221
	Hypothèse de variances inégales			9,635	152,256	<,001	<,001	2,573	,267	2,046	3,101
Poie_A1	Hypothèse de variances égales	53,800	<,001	6,544	172	<,001	<,001	1,773	,271	1,238	2,308
	Hypothèse de variances inégales			5,300	64,329	<,001	<,001	1,773	,335	1,105	2,442
Religion_A1	Hypothèse de variances égales	,681	,411	-,123	172	,451	,902	-,037	,303	-,636	,561
	Hypothèse de variances inégales			-,119	87,116	,453	,906	-,037	,313	-,660	,585
Tourisme_A1	Hypothèse de variances égales	11,976	<,001	4,001	172	<,001	<,001	1,083	,271	,549	1,618
	Hypothèse de variances inégales			3,543	73,804	<,001	<,001	1,083	,306	,474	1,692
GN_A1	Hypothèse de variances égales	4,664	,032	1,550	172	,061	,123	,277	,179	-,076	,630
	Hypothèse de variances inégales			1,391	75,572	,084	,168	,277	,199	-,120	,673
Sport_A1	Hypothèse de variances égales	6,749	,010	4,333	172	<,001	<,001	1,213	,280	,660	1,765
	Hypothèse de variances inégales			3,989	79,080	<,001	<,001	1,213	,304	,608	1,818
Horreur_A1	Hypothèse de variances égales	20,226	<,001	8,712	172	<,001	<,001	2,266	,260	1,753	2,779
	Hypothèse de variances inégales			7,384	68,757	<,001	<,001	2,266	,307	1,654	2,878
Vitesse_A1	Hypothèse de variances égales	24,859	<,001	2,522	172	,006	,013	,489	,194	,106	,871
	Hypothèse de variances inégales			3,697	154,004	<,001	<,001	,489	,132	,228	,750
Synthétique_A1	Hypothèse de variances égales	30,535	<,001	3,764	172	<,001	<,001	,783	,208	,372	1,193
	Hypothèse de variances inégales			5,250	169,584	<,001	<,001	,783	,149	,488	1,077
Drogue_A1	Hypothèse de variances égales	,014	,905	5,927	172	<,001	<,001	1,822	,307	1,215	2,428
	Hypothèse de variances inégales			6,029	97,092	<,001	<,001	1,822	,302	1,222	2,421
JeuxVidéo_A1	Hypothèse de variances égales	1,363	,245	6,929	172	<,001	<,001	1,852	,267	1,324	2,379
	Hypothèse de variances inégales			6,632	85,269	<,001	<,001	1,852	,279	1,297	2,407
Escalade_A1	Hypothèse de variances égales	16,850	<,001	5,914	172	<,001	<,001	1,796	,304	1,196	2,395
	Hypothèse de variances inégales			6,756	128,428	<,001	<,001	1,796	,266	1,270	2,322
Chasse_A1	Hypothèse de variances égales	,209	,648	2,149	172	,017	,033	,750	,349	,061	1,439
	Hypothèse de variances inégales			2,162	94,774	,017	,033	,750	,347	,061	1,438

Trek_A1	Hypothèse de variances égales	7,249	,008	5,969	172	<,001	<,001	1,466	,246	,981	1,951
	Hypothèse de variances inégales			5,355	75,514	<,001	<,001	1,466	,274	,921	2,012
Taxi_A1	Hypothèse de variances égales	,307	,580	1,862	172	,032	,064	,597	,321	-,036	1,229
	Hypothèse de variances inégales			1,785	85,541	,039	,078	,597	,334	-,068	1,262
Doc_A1	Hypothèse de variances égales	5,562	,019	6,888	172	<,001	<,001	1,919	,279	1,369	2,469
	Hypothèse de variances inégales			6,290	77,939	<,001	<,001	1,919	,305	1,311	2,526
Ouija_A1	Hypothèse de variances égales	,472	,493	3,062	172	,001	,003	1,005	,328	,357	1,653
	Hypothèse de variances inégales			3,161	100,436	,001	,002	1,005	,318	,374	1,635
BDSM_A1	Hypothèse de variances égales	31,350	<,001	9,929	172	<,001	<,001	3,030	,305	2,427	3,632
	Hypothèse de variances inégales			12,361	156,594	<,001	<,001	3,030	,245	2,546	3,514
Mastu_A1	Hypothèse de variances égales	12,914	<,001	2,571	172	,005	,011	,412	,160	,096	,728
	Hypothèse de variances inégales			2,303	75,262	,012	,024	,412	,179	,056	,768
AlcoMod_A1	Hypothèse de variances égales	,474	,492	,576	172	,283	,565	,135	,235	-,328	,599
	Hypothèse de variances inégales			,553	85,898	,291	,581	,135	,245	-,351	,622
AlcoEx_A1	Hypothèse de variances égales	15,796	<,001	3,741	172	<,001	<,001	,806	,216	,381	1,232
	Hypothèse de variances inégales			4,323	132,122	<,001	<,001	,806	,187	,437	1,175

Tolérance

Test des échantillons indépendants											
		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes							
		F	Sig.	t	df	Signification		Différence moyenne	Erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
						p unilatéral	p bilatéral			Inférieur	Supérieur
Graffiti_T1	Hypothèse de variances égales	,903	,343	3,237	172	<,001	,001	,998	,308	,389	1,606
	Hypothèse de variances inégales			3,066	83,480	,001	,003	,998	,325	,350	1,645
Culturisme_T1	Hypothèse de variances égales	,750	,388	5,882	172	<,001	<,001	1,525	,259	1,013	2,037
	Hypothèse de variances inégales			5,636	85,433	<,001	<,001	1,525	,271	,987	2,063
JHA_T1	Hypothèse de variances égales	1,750	,188	5,657	172	<,001	<,001	1,749	,309	1,139	2,360
	Hypothèse de variances inégales			5,865	101,403	<,001	<,001	1,749	,298	1,158	2,341
Travestisme_T1	Hypothèse de variances égales	35,525	<,001	6,624	172	<,001	<,001	1,757	,265	1,233	2,281
	Hypothèse de variances inégales			5,461	65,973	<,001	<,001	1,757	,322	1,115	2,399
Nudisme_T1	Hypothèse de variances égales	14,176	<,001	3,010	172	,002	,003	,892	,296	,307	1,477
	Hypothèse de variances inégales			2,654	73,301	,005	,010	,892	,336	,222	1,562
Porno_T1	Hypothèse de variances égales	,522	,471	8,758	172	<,001	<,001	2,677	,306	2,074	3,281
	Hypothèse de variances inégales			8,784	94,083	<,001	<,001	2,677	,305	2,072	3,282
Mosh_T1	Hypothèse de variances égales	21,547	<,001	8,157	172	<,001	<,001	2,668	,327	2,022	3,314
	Hypothèse de variances inégales			9,321	128,530	<,001	<,001	2,668	,286	2,102	3,234
Pole_T1	Hypothèse de variances égales	104,300	<,001	7,931	172	<,001	<,001	2,012	,254	1,512	2,513
	Hypothèse de variances inégales			6,011	59,039	<,001	<,001	2,012	,335	1,343	2,682
Religion_T1	Hypothèse de variances égales	3,491	,063	,919	172	,180	,360	,231	,252	-,266	,729
	Hypothèse de variances inégales			,855	80,714	,198	,395	,231	,271	-,307	,770
Tourisme_T1	Hypothèse de variances égales	18,102	<,001	3,380	172	<,001	<,001	,896	,265	,373	1,419
	Hypothèse de variances inégales			2,972	72,934	,002	,004	,896	,301	,295	1,496
GN_T1	Hypothèse de variances égales	4,653	,032	1,785	172	,038	,076	,308	,172	-,033	,648
	Hypothèse de variances inégales			1,638	78,645	,053	,105	,308	,188	-,066	,681
Sport_T1	Hypothèse de variances égales	12,845	<,001	3,889	172	<,001	<,001	1,034	,266	,509	1,559
	Hypothèse de variances inégales			3,415	72,772	<,001	,001	1,034	,303	,430	1,637
Horreur_T1	Hypothèse de variances égales	38,410	<,001	8,691	172	<,001	<,001	2,034	,234	1,572	2,496
	Hypothèse de variances inégales			7,026	64,161	<,001	<,001	2,034	,289	1,456	2,612
Vitesse_T1	Hypothèse de variances égales	23,669	<,001	2,588	172	,005	,010	,497	,192	,118	,876
	Hypothèse de variances inégales			3,531	171,866	<,001	<,001	,497	,141	,219	,775
Synthétique_T1	Hypothèse de variances égales	14,952	<,001	3,354	171	<,001	<,001	,912	,272	,375	1,448
	Hypothèse de variances inégales			3,876	128,020	<,001	<,001	,912	,235	,446	1,377
Drogue_T1	Hypothèse de variances égales	,834	,362	5,688	172	<,001	<,001	1,811	,318	1,183	2,440
	Hypothèse de variances inégales			5,547	88,593	<,001	<,001	1,811	,327	1,162	2,460
JeuxVideo_T1	Hypothèse de variances égales	,366	,546	6,983	172	<,001	<,001	1,822	,261	1,307	2,337
	Hypothèse de variances inégales			6,701	85,711	<,001	<,001	1,822	,272	1,282	2,363
Escalade_T1	Hypothèse de variances égales	10,926	,001	6,101	172	<,001	<,001	1,955	,320	1,322	2,587
	Hypothèse de variances inégales			6,728	117,656	<,001	<,001	1,955	,291	1,379	2,530
Chasse_T1	Hypothèse de variances égales	,136	,713	2,289	172	,012	,023	,786	,343	,108	1,463
	Hypothèse de variances inégales			2,242	89,407	,014	,027	,786	,350	,090	1,482

Trek_T1	Hypothèse de variances égales	25,471	<,001	7,484	172	<,001	<,001	1,645	,220	1,211	2,078
	Hypothèse de variances inégales			6,202	66,468	<,001	<,001	1,645	,265	1,115	2,174
Taxi_T1	Hypothèse de variances égales	5,288	,023	1,732	172	,043	,085	,563	,325	-,079	1,204
	Hypothèse de variances inégales			1,608	80,395	,056	,112	,563	,350	-,133	1,259
Doc_T1	Hypothèse de variances égales	4,092	,045	5,948	172	<,001	<,001	1,607	,270	1,074	2,141
	Hypothèse de variances inégales			5,447	78,359	<,001	<,001	1,607	,295	1,020	2,195
Oujja_T1	Hypothèse de variances égales	,513	,475	4,072	172	<,001	<,001	1,278	,314	,658	1,897
	Hypothèse de variances inégales			4,000	89,923	<,001	<,001	1,278	,319	,643	1,913
BDSM_T1	Hypothèse de variances égales	6,811	,010	10,759	172	<,001	<,001	3,189	,296	2,604	3,774
	Hypothèse de variances inégales			11,800	116,081	<,001	<,001	3,189	,270	2,654	3,724
Mastu_T1	Hypothèse de variances égales	11,440	<,001	2,131	172	,017	,035	,315	,148	,023	,607
	Hypothèse de variances inégales			1,822	69,697	,036	,073	,315	,173	-,030	,660
AlcoMod_T1	Hypothèse de variances égales	,121	,729	1,242	172	,108	,216	,227	,183	-,134	,588
	Hypothèse de variances inégales			1,206	87,840	,116	,231	,227	,188	-,147	,601
AlocEX_T1	Hypothèse de variances égales	2,894	,091	3,294	172	<,001	,001	,832	,253	,334	1,331
	Hypothèse de variances inégales			3,490	106,667	<,001	<,001	,832	,238	,359	1,305

Normalité

Test des échantillons indépendants											
		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes							
		F	Sig.	t	df	Signification		Différence moyenne	Erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
						p unilatéral	p bilatéral			Inférieur	Supérieur
Graffiti_N	Hypothèse de variances égales	2,366	,126	2,696	172	,004	,008	,760	,282	,204	1,317
	Hypothèse de variances inégales			2,530	81,972	,007	,013	,760	,301	,162	1,358
Culturisme_N	Hypothèse de variances égales	,029	,865	1,867	172	,032	,064	,522	,279	-,030	1,073
	Hypothèse de variances inégales			1,876	94,410	,032	,064	,522	,278	-,031	1,074
JHA_N	Hypothèse de variances égales	,036	,849	5,218	172	<,001	<,001	1,508	,289	,938	2,079
	Hypothèse de variances inégales			5,178	91,911	<,001	<,001	1,508	,291	,930	2,087
Travestisme_N	Hypothèse de variances égales	10,917	,001	4,194	172	<,001	<,001	1,167	,278	,618	1,717
	Hypothèse de variances inégales			3,778	76,036	<,001	<,001	1,167	,309	,552	1,783
Nudisme_N	Hypothèse de variances égales	3,410	,067	1,420	172	,079	,157	,433	,305	-,169	1,036
	Hypothèse de variances inégales			1,332	81,983	,093	,186	,433	,325	-,214	1,080
Porno_N	Hypothèse de variances égales	,016	,899	8,581	172	<,001	<,001	2,673	,312	2,058	3,288
	Hypothèse de variances inégales			8,567	93,139	<,001	<,001	2,673	,312	2,054	3,293
Mosh_N	Hypothèse de variances égales	30,105	<,001	8,168	172	<,001	<,001	2,540	,311	1,926	3,154
	Hypothèse de variances inégales			9,815	145,177	<,001	<,001	2,540	,259	2,028	3,051
Pole_N	Hypothèse de variances égales	30,340	<,001	5,805	172	<,001	<,001	1,469	,253	,969	1,968
	Hypothèse de variances inégales			4,834	66,945	<,001	<,001	1,469	,304	,862	2,075
Religion_N	Hypothèse de variances égales	1,459	,229	-,235	172	,407	,815	-,061	,261	-,576	,453
	Hypothèse de variances inégales			-,224	84,887	,412	,823	-,061	,273	-,604	,482
Tourisme_N	Hypothèse de variances égales	10,908	,001	2,908	172	,002	,004	,849	,292	,273	1,425
	Hypothèse de variances inégales			2,656	77,954	,005	,010	,849	,320	,213	1,485
GN_N	Hypothèse de variances égales	,021	,886	,435	172	,332	,664	,089	,204	-,315	,493
	Hypothèse de variances inégales			,433	92,565	,333	,666	,089	,205	-,319	,497
Sport_N	Hypothèse de variances égales	10,118	,002	4,284	171	<,001	<,001	1,057	,247	,570	1,545
	Hypothèse de variances inégales			3,956	79,663	<,001	<,001	1,057	,267	,525	1,589
Horreur_N	Hypothèse de variances égales	15,767	<,001	7,217	172	<,001	<,001	1,791	,248	1,301	2,280
	Hypothèse de variances inégales			6,175	69,777	<,001	<,001	1,791	,290	1,212	2,369
Vitesse_N	Hypothèse de variances égales	24,077	<,001	3,113	172	,001	,002	,897	,288	,328	1,465
	Hypothèse de variances inégales			3,811	151,298	<,001	<,001	,897	,235	,432	1,362
Synthétique_N	Hypothèse de variances égales	27,727	<,001	5,020	172	<,001	<,001	1,456	,290	,884	2,029
	Hypothèse de variances inégales			6,325	160,086	<,001	<,001	1,456	,230	1,002	1,911
Drogue_N	Hypothèse de variances égales	1,183	,278	6,200	172	<,001	<,001	1,772	,286	1,208	2,336
	Hypothèse de variances inégales			6,042	88,466	<,001	<,001	1,772	,293	1,189	2,355
JeuxVideo_N	Hypothèse de variances égales	1,274	,261	6,655	172	<,001	<,001	1,645	,247	1,157	2,133
	Hypothèse de variances inégales			6,244	81,989	<,001	<,001	1,645	,263	1,121	2,169
Escalade_N	Hypothèse de variances égales	,460	,499	5,254	172	<,001	<,001	1,585	,302	,990	2,181
	Hypothèse de variances inégales			5,482	102,908	<,001	<,001	1,585	,289	1,012	2,159
Chasse_N	Hypothèse de variances égales	,066	,798	2,817	172	,003	,005	,873	,310	,261	1,484
	Hypothèse de variances inégales			2,820	93,726	,003	,006	,873	,309	,258	1,487

Trek_N	Hypothèse de variances égales	10,846	,001	5,173	172	<,001	<,001	1,273	,246	,787	1,758
	Hypothèse de variances inégales			4,597	74,257	<,001	<,001	1,273	,277	,721	1,824
Taxi_N	Hypothèse de variances égales	3,016	,084	,494	172	,311	,622	,154	,312	-,461	,769
	Hypothèse de variances inégales			,463	81,740	,322	,645	,154	,333	-,508	,816
Doc_N	Hypothèse de variances égales	1,875	,173	6,182	172	<,001	<,001	1,712	,277	1,165	2,258
	Hypothèse de variances inégales			5,839	83,069	<,001	<,001	1,712	,293	1,129	2,295
Ouija_N	Hypothèse de variances égales	,818	,367	3,662	172	<,001	<,001	1,060	,290	,489	1,632
	Hypothèse de variances inégales			3,528	86,418	<,001	<,001	1,060	,300	,463	1,658
BDSM_N	Hypothèse de variances égales	1,960	,163	7,573	172	<,001	<,001	2,298	,304	1,699	2,898
	Hypothèse de variances inégales			7,875	102,115	<,001	<,001	2,298	,292	1,720	2,877
Mastu_N	Hypothèse de variances égales	5,820	,017	1,415	172	,079	,159	,201	,142	-,079	,481
	Hypothèse de variances inégales			1,291	77,864	,100	,200	,201	,156	-,109	,511
AlcoMod_N	Hypothèse de variances égales	,876	,350	1,237	172	,109	,218	,241	,195	-,143	,625
	Hypothèse de variances inégales			1,183	85,187	,120	,240	,241	,203	-,164	,645
AlcoEX_N	Hypothèse de variances égales	10,164	,002	4,196	172	<,001	<,001	1,173	,280	,621	1,725
	Hypothèse de variances inégales			4,874	133,873	<,001	<,001	1,173	,241	,697	1,649

Perception totale

Test des échantillons indépendants											
		Test de Levene sur l'égalité des variances				Test t pour égalité des moyennes					
		F	Sig.	t	df	Signification		Différence moyenne	Erreur standard	Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
						p unilatéral	p bilatéral			Inférieur	Supérieur
Perception_Graffiti	Hypothèse de variances égales	1,875	,173	2,904	172	,002	,004	,77842	,26808	,24926	1,30757
	Hypothèse de variances inégales			2,715	81,431	,004	,008	,77842	,28674	,20794	1,34889
Perception_Culturisme	Hypothèse de variances égales	,029	,866	4,609	172	<,001	<,001	1,13375	,24599	,64820	1,61930
	Hypothèse de variances inégales			4,495	88,605	<,001	<,001	1,13375	,25223	,63253	1,63496
Perception_JHA	Hypothèse de variances égales	2,176	,142	6,149	172	<,001	<,001	1,61661	,26290	1,09769	2,13553
	Hypothèse de variances inégales			6,552	108,182	<,001	<,001	1,61661	,24672	1,12758	2,10564
Perception_Travestisme	Hypothèse de variances égales	26,918	<,001	6,824	172	<,001	<,001	1,65391	,24236	1,17553	2,13230
	Hypothèse de variances inégales			5,724	67,672	<,001	<,001	1,65391	,28896	1,07726	2,23056
Perception_Nudisme	Hypothèse de variances égales	10,296	,002	2,989	172	,002	,003	,83676	,27999	,28411	1,38942
	Hypothèse de variances inégales			2,687	75,779	,004	,009	,83676	,31144	,21644	1,45708
Perception_Porno	Hypothèse de variances égales	,018	,895	9,109	172	<,001	<,001	2,59796	,28520	2,03502	3,16090
	Hypothèse de variances inégales			9,056	92,280	<,001	<,001	2,59796	,28689	2,02819	3,16773
Perception_Mosh	Hypothèse de variances égales	26,074	<,001	8,395	172	<,001	<,001	2,59381	,30898	1,98394	3,20369
	Hypothèse de variances inégales			10,031	143,288	<,001	<,001	2,59381	,25859	2,08268	3,10495
Perception_Pole	Hypothèse de variances égales	73,784	<,001	7,228	172	<,001	<,001	1,75147	,24232	1,27318	2,22977
	Hypothèse de variances inégales			5,624	60,987	<,001	<,001	1,75147	,31143	1,12873	2,37422
Perception_Religion	Hypothèse de variances égales	3,188	,076	,183	172	,427	,855	,04432	,24202	-,43339	,52203
	Hypothèse de variances inégales			,169	79,535	,433	,866	,04432	,26211	-,47735	,56599
Perception_Tourisme	Hypothèse de variances égales	13,497	<,001	3,611	172	<,001	<,001	,94261	,26107	,42730	1,45793
	Hypothèse de variances inégales			3,205	74,136	<,001	,002	,94261	,29409	,35664	1,52858
Perception_GN	Hypothèse de variances égales	3,366	,068	1,366	172	,087	,174	,22445	,16437	-,09999	,54890
	Hypothèse de variances inégales			1,231	76,191	,111	,222	,22445	,18228	-,13856	,58747
Perception_Sport	Hypothèse de variances égales	6,733	,010	4,586	172	<,001	<,001	1,09852	,23955	,62568	1,57135
	Hypothèse de variances inégales			4,187	77,905	<,001	<,001	1,09852	,26237	,57616	1,62087
Perception_Horreur	Hypothèse de variances égales	25,996	<,001	9,194	172	<,001	<,001	2,03013	,22081	1,59429	2,46597
	Hypothèse de variances inégales			7,541	65,487	<,001	<,001	2,03013	,26921	1,49256	2,56770
Perception_Vitesse	Hypothèse de variances égales	21,589	<,001	3,165	172	<,001	,002	,62745	,19827	,23609	1,01881
	Hypothèse de variances inégales			4,394	170,271	<,001	<,001	,62745	,14280	,34557	,90933
Perception_Synthétique	Hypothèse de variances égales	20,557	<,001	4,865	172	<,001	<,001	1,05061	,21595	,62435	1,47688
	Hypothèse de variances inégales			6,133	160,284	<,001	<,001	1,05061	,17129	,71233	1,38890
Perception_Drogue	Hypothèse de variances égales	1,297	,256	6,370	172	<,001	<,001	1,80153	,28282	1,24328	2,35978
	Hypothèse de variances inégales			6,187	87,867	<,001	<,001	1,80153	,29117	1,22288	2,38018
Perception_JeuxVideo	Hypothèse de variances égales	,890	,347	7,632	172	<,001	<,001	1,77300	,23231	1,31445	2,23154
	Hypothèse de variances inégales			7,178	82,376	<,001	<,001	1,77300	,24700	1,28168	2,26432
Perception_Escalade	Hypothèse de variances égales	5,764	,017	6,242	172	<,001	<,001	1,77857	,28493	1,21616	2,34099
	Hypothèse de variances inégales			6,838	115,748	<,001	<,001	1,77857	,26009	1,26343	2,29372
Perception_Chasse	Hypothèse de variances égales	,057	,812	2,507	172	,007	,013	,80281	,32026	,17065	1,43496
	Hypothèse de variances inégales			2,479	91,239	,008	,015	,80281	,32387	,15951	1,44610

Perception_Trek	Hypothèse de variances égales	20,388	<,001	6,633	172	<,001	<,001	1,46118	,22030	1,02633	1,89603
	Hypothèse de variances inégales			5,670	69,679	<,001	<,001	1,46118	,25772	,94713	1,97524
Perception_Taxi	Hypothèse de variances égales	4,552	,034	1,468	172	,072	,144	,43791	,29839	-,15107	1,02689
	Hypothèse de variances inégales			1,358	79,809	,089	,178	,43791	,32257	-,20406	1,07987
Perception_Doc	Hypothèse de variances égales	4,730	,031	6,744	172	<,001	<,001	1,74590	,25888	1,23490	2,25689
	Hypothèse de variances inégales			6,175	78,324	<,001	<,001	1,74590	,28271	1,18309	2,30870
Perception_Ouija	Hypothèse de variances égales	1,948	,165	4,107	172	<,001	<,001	1,11430	,27134	,57871	1,64989
	Hypothèse de variances inégales			3,905	84,171	<,001	<,001	1,11430	,28534	,54688	1,68171
Perception_BDSM	Hypothèse de variances égales	6,092	,015	10,496	172	<,001	<,001	2,83899	,27048	2,30510	3,37288
	Hypothèse de variances inégales			11,675	120,204	<,001	<,001	2,83899	,24317	2,35755	3,32044
Perception_Mastu	Hypothèse de variances égales	9,702	,002	2,201	172	,015	,029	,30926	,14049	,03195	,58657
	Hypothèse de variances inégales			1,920	71,958	,029	,059	,30926	,16110	-,01188	,63041
Perception_AlcoMod	Hypothèse de variances égales	,527	,469	1,078	172	,141	,282	,20102	,18645	-,16701	,56905
	Hypothèse de variances inégales			1,026	84,314	,154	,308	,20102	,19591	-,18854	,59058
Perception_AlcoEx	Hypothèse de variances égales	6,350	,013	4,416	172	<,001	<,001	,93719	,21222	,51829	1,35609
	Hypothèse de variances inégales			4,845	116,174	<,001	<,001	,93719	,19343	,55408	1,32030

Annexe 5

Moyenne de l'acceptabilité, de la tolérabilité et de la normalité par rapport à la génération

Moyenne de l'acceptabilité, de la tolérabilité et de la normalité par rapport à la génération

Activités potentiellement déviantes	Acceptabilité			Tolérabilité			Normalité		
	Milléniaux	Babyboomers	Global	Milléniaux	Babyboomers	Global	Milléniaux	Babyboomers	Global
Graffiti	3,42 ± 1,83	4,00 ± 1,96	3,59 ± 1,88	2,85 ± 1,77*	3,84 ± 2,02*	3,14 ± 1,90	2,79 ± 1,61*	3,55 ± 1,88*	3,01 ± 1,72
Culturisme	2,96 ± 1,81*	4,31 ± 1,77*	3,36 ± 1,90	2,12 ± 1,51*	3,65 ± 1,67*	2,57 ± 1,70	2,77 ± 1,68	3,29 ± 1,66	2,93 ± 1,69
Jeux de hasard et d'argent	4,45 ± 1,83*	6,04 ± 1,28*	4,91 ± 1,83	3,88 ± 1,90*	5,63 ± 1,74*	4,39 ± 2,02	3,71 ± 1,73*	5,22 ± 1,76*	4,15 ± 1,86
Travestisme	1,94 ± 1,36*	3,98 ± 2,19*	2,54 ± 1,88	1,77 ± 1,30*	3,53 ± 2,14*	2,29 ± 1,78	2,15 ± 1,53*	3,31 ± 1,97*	2,49 ± 1,75
Nudisme	2,76 ± 1,87*	3,94 ± 2,33*	3,10 ± 2,08	2,28 ± 1,59*	3,18 ± 2,17*	2,55 ± 1,82	3,06 ± 1,74	3,49 ± 2,03	3,18 ± 1,84
Pornographie	3,11 ± 1,86*	5,55 ± 1,70*	3,82 ± 2,12	2,81 ± 1,84*	5,49 ± 1,83*	3,60 ± 2,20	2,70 ± 1,87*	5,37 ± 1,88*	3,48 ± 2,23
Mosh-pit	3,64 ± 2,19*	6,22 ± 1,29*	4,40 ± 2,29	3,29 ± 2,12*	5,96 ± 1,52*	4,07 ± 2,31	3,48 ± 2,06*	6,02 ± 1,29*	4,22 ± 2,19
Pôle fitness/Pôle dancing	1,76 ± 1,30*	3,53 ± 2,24*	2,28 ± 1,81	1,54 ± 1,06*	3,55 ± 2,29*	2,13 ± 1,78	1,94 ± 1,26*	3,41 ± 2,01*	2,37 ± 1,66
Religion	2,72 ± 1,78	2,69 ± 1,92	2,71 ± 1,82	2,22 ± 1,43	2,45 ± 1,70	2,29 ± 1,51	2,51 ± 1,51	2,45 ± 1,69	2,49 ± 1,56
Tourisme macabre	2,31 ± 1,46*	3,39 ± 1,97*	2,63 ± 1,69	2,07 ± 1,42*	2,96 ± 1,95*	2,33 ± 1,64	2,50 ± 1,63*	3,35 ± 2,03*	2,75 ± 1,79
Grandeur nature	1,49 ± 0,98	1,76 ± 1,27	1,57 ± 1,08	1,40 ± 0,96	1,71 ± 1,19	1,49 ± 1,04	1,81 ± 1,22	1,90 ± 1,24	1,84 ± 1,23
Sport d'aventure (chute libre)	2,08 ± 1,57*	3,29 ± 1,92*	2,44 ± 1,77	1,93 ± 1,42*	2,96 ± 1,96*	2,23 ± 1,66	1,94 ± 1,39*	3,00 ± 1,69*	2,25 ± 1,55
Loisir d'horreur	1,91 ± 1,33*	4,18 ± 2,02*	2,57 ± 1,87	1,59 ± 1,12*	3,63 ± 1,94*	2,19 ± 1,68	1,93 ± 1,29*	3,73 ± 1,90*	2,46 ± 1,70
Vitesse et course de rue	6,37 ± 1,36*	6,86 ± 0,35*	6,52 ± 1,18	6,37 ± 1,33*	6,86 ± 0,53*	6,51 ± 1,17	5,59 ± 1,92*	6,49 ± 1,14*	5,86 ± 1,77
Drogue synthétique	6,04 ± 1,45*	6,82 ± 0,52*	6,27 ± 1,30	5,53 ± 1,75*	6,44 ± 1,23*	5,79 ± 1,67	4,74 ± 1,95*	6,20 ± 1,06*	5,17 ± 1,86
Drogue naturelle	3,61 ± 1,87*	5,43 ± 1,79*	4,14 ± 2,02	3,13 ± 1,88*	4,94 ± 1,99*	3,66 ± 2,08	3,13 ± 1,68*	4,90 ± 1,79*	3,65 ± 1,89
Jeux vidéo	3,09 ± 1,55*	4,94 ± 1,73*	3,63 ± 1,81	2,71 ± 1,52*	4,53 ± 1,68*	3,24 ± 1,77	2,61 ± 1,41*	4,25 ± 1,65*	3,09 ± 1,66
Escalade sans attache	4,34 ± 1,97*	6,14 ± 1,41*	4,87 ± 1,99	4,07 ± 2,04*	6,02 ± 1,61*	4,64 ± 2,12	3,75 ± 1,86*	5,33 ± 1,68*	4,21 ± 1,95
Chasse	3,31 ± 2,10*	4,06 ± 2,07*	3,53 ± 2,12	2,96 ± 2,03*	3,75 ± 2,13*	3,19 ± 2,09	2,72 ± 1,86*	3,59 ± 1,86*	2,97 ± 1,90
Convention de film et série (ex. : trekkies)	1,79 ± 1,34*	3,25 ± 1,75*	2,22 ± 1,62	1,51 ± 1,09*	3,16 ± 1,76*	1,99 ± 1,52	1,94 ± 1,33*	3,22 ± 1,78*	2,32 ± 1,58
Taxidermie	3,42 ± 1,86	4,02 ± 2,06	3,60 ± 1,94	3,16 ± 1,84	3,73 ± 2,20	3,33 ± 1,96	3,75 ± 1,78	3,90 ± 2,08	3,79 ± 1,87
Documentaire sur le meurtre	2,41 ± 1,55*	4,33 ± 1,94*	2,98 ± 1,88	2,24 ± 1,51*	3,84 ± 1,87	2,71 ± 1,78	2,50 ± 1,59*	4,22 ± 1,83*	3,01 ± 1,83
Ouija	3,64 ± 2,01*	4,65 ± 1,86*	3,94 ± 2,02	3,02 ± 1,86*	4,29 ± 1,94*	3,39 ± 1,97	3,63 ± 1,69*	4,69 ± 1,85*	3,94 ± 1,80
BDSM	3,38 ± 2,05*	6,41 ± 1,15*	4,27 ± 2,29	2,87 ± 1,88*	6,06 ± 1,50*	3,80 ± 2,30	3,54 ± 1,87*	5,84 ± 1,70*	4,22 ± 2,10
Masturbation	1,33 ± 0,88*	1,75 ± 1,15*	1,45 ± 0,98	1,29 ± 0,77	1,61 ± 1,13	1,39 ± 0,90	1,31 ± 0,79	1,51 ± 0,99	1,37 ± 0,86
Consommation modérée d'alcool	1,94 ± 1,37*	2,08 ± 1,51*	1,98 ± 1,41	1,67 ± 1,08	1,90 ± 1,15	1,74 ± 1,10	1,74 ± 1,13	1,98 ± 1,26	1,81 ± 1,17
Consommation excessive d'alcool	5,82 ± 1,40	6,63 ± 0,98	6,06 ± 1,34	5,42 ± 1,57*	6,25 ± 1,37*	5,67 ± 1,56	4,98 ± 1,82*	6,16 ± 1,25*	5,33 ± 1,76

Annexe 6

Moyenne de la perception totale des participants du questionnaire par rapport au revenu

Moyenne de la perception totale des participants du questionnaire par rapport au revenu

	0 \$ à 19 999\$		20 000\$ à 39 999\$		40 000\$ à 59 999\$		60 000\$ à 79 999\$		80 000\$ à 99 999\$		100 000\$ à 119 999\$		120 000\$ et plus	
	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type
Perception_Graffiti	2,11	1,36	3,12	1,59	3,03	1,70	3,40	1,54	3,15	1,65	3,24	1,59	3,72	1,71
Perception_Culturisme	2,15	1,24	3,65	1,74	3,02	1,74	2,71	1,13	2,91	1,43	2,59	1,40	3,13	1,74
Perception_JHA	5,19	2,18	4,53	1,94	4,61	1,86	4,42	1,49	4,23	1,70	3,92	1,64	4,78	1,66
Perception_Travestisme	3,26	2,14	2,25	1,34	2,41	1,60	2,42	1,49	2,30	1,58	2,26	1,42	2,59	1,94
Perception_Nudisme	3,19	2,20	2,79	1,71	3,02	1,68	2,60	1,54	3,17	1,71	2,73	1,79	3,06	1,79
Perception_Porno	4,41	2,38	3,86	2,10	3,93	2,12	3,49	2,07	3,46	2,11	3,20	1,88	3,61	2,13
Perception_Mosh	4,63	2,44	4,00	2,28	4,82	2,06	4,28	2,53	4,21	2,20	3,65	2,32	4,14	1,95
Perception_Pole	2,30	1,93	2,39	1,50	2,43	1,78	1,78	1,24	2,53	1,74	2,39	1,94	2,06	1,59
Perception_Religion	1,81	0,88	1,95	1,20	2,28	1,22	2,54	1,58	2,76	1,71	2,44	1,38	2,88	1,47
Perception_Tourisme	2,67	2,07	2,63	1,96	2,43	1,41	2,32	1,51	2,80	1,78	2,59	1,55	2,57	1,54
Perception_GN	1,74	1,14	1,65	0,98	1,57	0,71	1,44	0,82	1,52	1,12	2,00	1,54	1,64	0,70
Perception_Sport	2,48	1,42	2,33	1,53	2,13	1,51	1,92	1,10	2,20	1,60	2,53	1,61	2,60	1,67
Perception_Horreur	2,89	1,60	2,58	1,76	2,76	1,75	2,13	1,36	2,26	1,83	2,42	1,68	2,24	1,38
Perception_Vitesse	4,78	2,49	5,98	1,61	6,16	1,32	6,50	0,76	6,42	0,99	6,39	0,87	6,62	0,81
Perception_Synthétique	5,48	2,13	5,44	1,63	5,61	1,25	6,08	1,42	5,61	1,48	5,52	1,34	6,08	1,00
Perception_Drogue	4,11	2,41	3,91	2,26	3,78	1,91	3,43	1,60	3,64	1,88	3,80	1,96	4,13	1,73
Perception_JeuxVideo	4,44	1,80	3,37	1,66	3,47	1,39	3,08	1,41	2,92	1,52	3,20	1,77	3,48	1,75
Perception_Escalade	4,00	2,71	4,47	2,17	4,70	1,90	4,32	1,73	4,54	1,77	4,64	1,91	4,80	1,80
Perception_Chasse	3,56	2,60	2,70	1,68	3,37	2,19	2,49	1,45	3,32	1,96	3,18	2,03	3,72	1,89
Perception_Trek	3,56	2,11	2,33	1,73	2,06	1,60	2,32	1,51	1,71	1,00	2,24	1,44	2,13	1,29
Perception_Taxi	3,89	2,40	3,02	1,67	3,46	1,93	3,53	1,71	3,65	1,85	3,92	1,83	3,62	1,66
Perception_Doc	3,67	2,51	3,11	1,81	3,39	1,99	2,74	1,47	2,96	1,72	2,44	1,53	2,56	1,55
Perception_Ouija	3,22	2,12	3,86	1,71	4,05	1,71	4,11	1,67	3,60	1,98	3,26	1,45	3,79	1,52
Perception_BDSM	4,22	2,60	4,19	1,94	4,11	2,13	4,13	2,05	4,61	2,14	3,52	1,99	3,90	2,02
Perception_Mastu	1,93	1,34	1,49	0,96	1,53	1,20	1,22	0,63	1,35	0,68	1,36	0,67	1,32	0,68
Perception_AlcoMod	3,04	1,76	2,04	1,13	2,08	1,43	1,58	0,91	1,97	1,13	1,47	0,60	1,57	0,77
Perception_AlcoEx	6,30	1,06	5,54	1,61	6,05	0,95	5,38	1,49	5,54	1,43	5,27	1,44	5,88	1,22

Annexe 7

Analyse Anova de la déviance perçue par rapport au revenu

Analyse Anova de la déviance perçue par rapport au revenu

		ANOVA				
		Somme des carrés	df	Carré moyen	F	Sig.
Perception_Graffiti	Entre groupes	22,775	6	3,796	1,425	,208
	Intra-groupes	444,709	167	2,663		
Perception_Culturisme	Entre groupes	20,766	6	3,461	1,442	,201
	Intra-groupes	400,802	167	2,400		
Perception_JHA	Entre groupes	17,359	6	2,893	,956	,457
	Intra-groupes	505,433	167	3,027		
Perception_Travestisme	Entre groupes	9,007	6	1,501	,552	,768
	Intra-groupes	453,840	167	2,718		
Perception_Nudisme	Entre groupes	7,187	6	1,198	,397	,880
	Intra-groupes	504,164	167	3,019		
Perception_Porno	Entre groupes	14,653	6	2,442	,556	,765
	Intra-groupes	733,052	167	4,390		
Perception_Mosh	Entre groupes	20,175	6	3,362	,690	,658
	Intra-groupes	814,365	167	4,876		
Perception_Pole	Entre groupes	10,998	6	1,833	,660	,682
	Intra-groupes	463,697	167	2,777		
Perception_Religion	Entre groupes	19,419	6	3,236	1,572	,158
	Intra-groupes	343,859	167	2,059		
Perception_Tourisme	Entre groupes	4,003	6	,667	,247	,960
	Intra-groupes	450,669	167	2,699		
Perception_GN	Entre groupes	4,429	6	,738	,748	,612
	Intra-groupes	164,919	167	,988		
Perception_Sport	Entre groupes	9,676	6	1,613	,691	,657
	Intra-groupes	389,661	167	2,333		
Perception_Horreur	Entre groupes	9,936	6	1,656	,627	,708
	Intra-groupes	440,981	167	2,641		
Perception_Vitesse	Entre groupes	28,796	6	4,799	3,497	,003
	Intra-groupes	229,171	167	1,372		
Perception_Synthétique	Entre groupes	11,650	6	1,942	1,022	,413
	Intra-groupes	317,331	167	1,900		
Perception_Drogue	Entre groupes	9,408	6	1,568	,434	,856
	Intra-groupes	603,607	167	3,614		
Perception_JeuxVideo	Entre groupes	19,951	6	3,325	1,297	,261
	Intra-groupes	428,026	167	2,563		
Perception_Escalade	Entre groupes	7,352	6	1,225	,335	,917
	Intra-groupes	610,115	167	3,653		
Perception_Chasse	Entre groupes	29,700	6	4,950	1,313	,254
	Intra-groupes	629,549	167	3,770		
Perception_Trek	Entre groupes	25,685	6	4,281	2,030	,064
	Intra-groupes	352,243	167	2,109		
Perception_Taxi	Entre groupes	10,166	6	1,694	,516	,796
	Intra-groupes	548,856	167	3,287		
Perception_Doc	Entre groupes	23,122	6	3,854	1,281	,269
	Intra-groupes	502,349	167	3,008		
Perception_Ouija	Entre groupes	14,495	6	2,416	,829	,549
	Intra-groupes	486,820	167	2,915		
Perception_BDSM	Entre groupes	17,918	6	2,986	,687	,661
	Intra-groupes	726,310	167	4,349		
Perception_Mastu	Entre groupes	4,256	6	,709	,974	,444
	Intra-groupes	121,583	167	,728		
Perception_AlcoMod	Entre groupes	23,208	6	3,868	3,333	,004
	Intra-groupes	193,825	167	1,161		
Perception_AlcoEx	Entre groupes	15,712	6	2,619	1,481	,187
	Intra-groupes	295,237	167	1,768		

Annexe 8

Moyenne de la perception totale des participants du questionnaire par rapport à la scolarité

Moyenne de la perception totale des participants du questionnaire par rapport à la scolarité

	Secondaire		Certificat professionnelle / École de métiers		Collégiale		Universitaire 1er cycle		Universitaire 2eme cycle		Universitaire 3eme cycle	
	Moyenne	Écart type	Moyenne	Écart type	Moyenne	Écart type	Moyenne	Écart type	Moyenne	Écart type	Moyenne	Écart type
Perception Graffiti	3,90	2,60	2,60	1,76	3,45	1,65	3,14	1,49	3,12	1,58	3,97	1,42
Perception Culturisme	3,77	1,49	3,60	1,46	2,80	1,74	2,88	1,52	2,49	1,23	3,67	1,84
Perception JHA	5,07	2,05	5,17	2,05	4,51	1,83	4,06*	1,66	4,60	1,52	5,67*	0,93
Perception Travestisme	3,30*	1,85	3,21	1,82	2,61	1,75	2,31	1,62	1,76*	0,83	2,90	1,98
Perception Nudisme	3,40	1,88	3,86	2,03	2,77	1,75	2,93	1,68	2,66	1,55	2,80	1,69
Perception Porno	5,10	2,17	5,12*	2,32	3,68	2,33	3,22*	1,89	3,37	1,68	3,83	1,97
Perception Mosh	5,97*	1,98	5,36	1,78	4,56	2,39	3,79	2,06	3,74*	2,05	4,47	2,39
Perception Pole	3,53*	2,41	2,90	1,54	2,47	1,93	1,95	1,42	1,91*	1,14	2,63	2,08
Perception Religion	2,63	1,44	1,90	1,64	2,43	1,68	2,57	1,37	2,62	1,35	2,53	1,32
Perception Tourisme	3,33	2,00	3,29	1,88	2,39	1,71	2,46	1,56	2,36	1,37	2,90	1,56
Perception GN	1,97	1,85	1,52	0,70	1,50	0,81	1,70	1,11	1,50	0,64	1,83	0,72
Perception Sport	2,47	1,91	2,45	1,19	2,44	1,79	2,11	1,39	2,26	1,39	3,07	1,84
Perception Horreur	3,57	1,95	3,64*	1,76	2,53	1,78	2,20	1,46	1,83*	1,03	2,37	1,84
Perception Vitesse	6,13	1,91	6,12	1,62	6,37	1,12	6,21	1,14	6,44	1,27	6,60	0,52
Perception Synthétique	6,10	1,87	6,32	0,87	5,82	1,44	5,49	1,34	5,69	1,50	6,37	0,73
Perception Drogue	5,20*	1,96	4,62	2,04	3,91	2,03	3,53	1,75	3,47*	1,72	4,20	1,84
Perception Jeux Video	4,33	2,05	4,38*	1,54	3,57	1,62	3,00	1,57	2,94*	1,34	3,43	1,31
Perception Escalade	5,10	2,39	5,50	1,82	4,96	1,86	4,16	1,88	4,36	1,73	5,03	1,59
Perception Chasse	3,17	2,39	3,79	2,17	2,84	2,01	3,21	1,86	3,29	1,86	3,87	2,04
Perception Trek	3,40*	2,28	3,21	1,96	2,27	1,40	1,89	1,15	1,79*	1,27	2,43	1,76
Perception Taxi	3,03	2,25	3,10	1,96	3,46	2,05	3,61	1,64	4,02	1,68	3,57	1,74
Perception Doc	4,03	2,44	4,50*	1,85	2,93	1,66	2,58	1,46	2,69	1,74	2,37*	1,76
Perception Ouija	4,30	1,82	4,24	2,22	4,17	1,66	3,52	1,64	3,51	1,54	3,53	1,74
Perception BDSM	6,00*	1,99	5,67	1,90	4,22	2,07	3,53*	1,96	3,81	1,79	4,60	2,07
Perception Mastu	1,10*	0,32	1,69	1,03	1,49	1,07	1,23	0,51	1,46	0,63	2,10*	1,85
Perception AlcoMod	2,40	1,54	1,90	1,30	2,19	1,26	1,48*	0,66	1,86	1,01	2,67*	1,91
Perception AlcoEx	6,77*	0,63	6,29	1,19	5,92	1,34	5,42*	1,32	5,46	1,33	5,57	1,58

Annexe 9

Analyse Anova de la déviance perçue par rapport à la scolarité

Analyse Anova de la déviance perçue par rapport à la scolarité

		Somme des carrés	df	Carré moyen	F	Sig.
Perception_Graffiti	Entre groupes	18,322	5	3,664	1,371	,238
	Intra-groupes	449,163	168	2,674		
Perception_Culturisme	Entre groupes	25,197	5	5,039	2,136	,064
	Intra-groupes	396,372	168	2,359		
Perception_JHA	Entre groupes	37,727	5	7,545	2,613	,026
	Intra-groupes	485,065	168	2,887		
Perception_Travestisme	Entre groupes	34,336	5	6,867	2,692	,023
	Intra-groupes	428,510	168	2,551		
Perception_Nudisme	Entre groupes	17,575	5	3,515	1,196	,313
	Intra-groupes	493,777	168	2,939		
Perception_Porno	Entre groupes	67,888	5	13,578	3,355	,006
	Intra-groupes	679,817	168	4,047		
Perception_Mosh	Entre groupes	73,540	5	14,708	3,247	,008
	Intra-groupes	761,000	168	4,530		
Perception_Pole	Entre groupes	35,791	5	7,158	2,740	,021
	Intra-groupes	438,904	168	2,613		
Perception_Religion	Entre groupes	6,179	5	1,236	,581	,714
	Intra-groupes	357,099	168	2,126		
Perception_Tourisme	Entre groupes	17,552	5	3,510	1,349	,246
	Intra-groupes	437,121	168	2,602		
Perception_GN	Entre groupes	3,164	5	,633	,640	,670
	Intra-groupes	166,185	168	,989		
Perception_Sport	Entre groupes	9,877	5	1,975	,852	,515
	Intra-groupes	389,459	168	2,318		
Perception_Horreur	Entre groupes	48,471	5	9,694	4,047	,002
	Intra-groupes	402,446	168	2,396		
Perception_Vitesse	Entre groupes	3,013	5	,603	,397	,850
	Intra-groupes	254,954	168	1,518		
Perception_Synthétique	Entre groupes	15,042	5	3,008	1,610	,160
	Intra-groupes	313,939	168	1,869		
Perception_Drogue	Entre groupes	39,798	5	7,960	2,333	,044
	Intra-groupes	573,217	168	3,412		
Perception_JeuxVideo	Entre groupes	40,288	5	8,058	3,320	,007
	Intra-groupes	407,689	168	2,427		
Perception_Escalade	Entre groupes	36,310	5	7,262	2,099	,068
	Intra-groupes	581,157	168	3,459		
Perception_Chasse	Entre groupes	13,949	5	2,790	,726	,605
	Intra-groupes	645,300	168	3,841		
Perception_Trek	Entre groupes	41,513	5	8,303	4,146	,001
	Intra-groupes	336,415	168	2,002		
Perception_Taxi	Entre groupes	12,690	5	2,538	,780	,565
	Intra-groupes	546,333	168	3,252		
Perception_Doc	Entre groupes	60,415	5	12,083	4,365	<,001
	Intra-groupes	465,057	168	2,768		
Perception_Ouija	Entre groupes	18,770	5	3,754	1,307	,263
	Intra-groupes	482,545	168	2,872		
Perception_BDSM	Entre groupes	99,916	5	19,983	5,211	<,001
	Intra-groupes	644,312	168	3,835		
Perception_Mastu	Entre groupes	9,515	5	1,903	2,748	,021
	Intra-groupes	116,324	168	,692		
Perception_AlcoMod	Entre groupes	24,046	5	4,809	4,187	,001
	Intra-groupes	192,986	168	1,149		
Perception_AlcoEx	Entre groupes	25,642	5	5,128	3,020	,012
	Intra-groupes	285,306	168	1,698		

Annexe 10

Tableau de la perception de la déviance des catégories de loisirs par rapport au revenu

Tableau de la perception de la déviance des catégories de loisirs par rapport au revenu

	0 \$ à 19 999\$		20 000\$ à 39 999\$		40 000\$ à 59 999\$		60 000\$ à 79 999\$		80 000\$ à 99 999\$		100 000\$ à 119 999		120 000\$ et plus	
	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type
Activités à caractère sexuel	3,21	1,59	2,98	1,37	3,00	1,41	2,65	1,30	2,99	1,27	2,62	1,33	2,72	1,34
Activités pouvant mener à la dépendance	4,76	1,62	4,14	1,41	4,27	0,97	4,00	0,92	3,98	1,03	3,86	1,18	4,32	0,87
Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort	3,68	1,99	3,09	1,35	3,49	1,18	3,07	1,08	3,39	1,40	3,16	1,34	3,32	1,21
Activités demandant une implication personnelle et volontaire	2,62	1,11	2,44	1,02	2,39	0,97	2,34	0,94	2,39	0,99	2,38	1,04	2,57	0,98
Activités de stimulation interne	3,25	1,49	3,73	1,26	3,80	1,05	3,73	0,79	3,69	1,07	3,75	1,06	3,96	1,00

Annexe 11

Tableau de la perception de la déviance des catégories de loisirs par rapport au niveau de scolarité

Tableau de la perception de la déviance des catégories de loisirs par rapport au niveau de scolarité

	Secondaire		Certificat professionnelle / École de métiers		Collégiale		Universitaire 1er cycle		Universitaire 2e cycle		Universitaire 3e cycle	
	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type	Moyenne	Ecart type
Activités à caractère sexuel	3,93	1,33	3,85	1,31	2,97	1,52	2,48	1,15	2,64	1,02	3,29	1,68
Activités pouvant mener à la dépendance	4,98	1,29	4,78	1,17	4,32	1,16	3,83	0,94	4,00	0,95	4,65	0,84
Activités qui impliquent ou illustrent la violence ou la mort	3,91	1,60	4,00	1,45	3,24	1,56	3,13	1,13	3,22	1,06	3,43	1,30
Activités demandant une implication personnelle et volontaire	3,08	1,10	2,88	1,07	2,40	1,05	2,38	0,96	2,14	0,64	2,69	1,17
Activités de stimulation interne	4,24	1,39	4,09	1,15	3,99	1,10	3,56	1,00	3,59	0,81	4,09	1,16