

# Nos jeunes et Internet

## Rapport final de l'enquête

Rapport final du portrait mené en janvier 2008  
2325 jeunes sondés sur 2854 jeunes  
Territoires: Abitibi-Ouest et Villebois/Valcanton



Une initiative de la



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC



DEC appuie financièrement la SADC.

**ISBN : 978-2-9809179-2-9**

**Dépôt légal - Bibliothèque nationale du Québec, 2009**

**Dépôt légal - Bibliothèque nationale du Canada, 2009**

**Édité et publié par :  
SADC d'Abitibi-Ouest  
80, 12<sup>e</sup> Avenue Est  
La Sarre, Québec (Qc) J9Z 3K6**

**Téléphone : 819 333-3113  
Télécopieur : 819 333-3132  
Courriel : [sadcao@sadcao.com](mailto:sadcao@sadcao.com)  
Site web : [www.sadcao.com](http://www.sadcao.com)**

**©Une réalisation de la SADC d'Abitibi-Ouest 2009-2010**

# Nos jeunes et Internet

*Un portrait permettant de mieux connaître les modes de communication des jeunes et les nouveaux modes d'interventions requis pour un meilleur soutien.*



## Rapport final

*Un merci spécial...*

Aux jeunes consultés de la 1<sup>ère</sup> année à secondaire 5. Leur générosité, leur collaboration et leur ouverture à communiquer avec franchise, permettent aux intervenants de mieux comprendre leur réalité.



**SADC**  
Société d'aide  
au développement  
des collectivités  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC

Une initiative de la SADC d'Abitibi-Ouest

Décembre 2009



## Table des matières

<b>1. La génération .Net.....</b>	<b>1</b>
1.1 Mise en contexte .....	1
1.2 Portrait Nos jeunes et Internet.....	1
1.3 Statistiques encore actuelles.....	2
1.4 Vers de nouveaux modèles d'intervention?.....	3
1.6 Comité de suivi Nos Jeunes et Internet .....	5
1.7 Remerciements.....	6
1.8 Territoire concerné – Abitibi-Ouest – Villebois / Valcanton.....	7
<b>2. Le portrait .....</b>	<b>12</b>
2.1 Sa nature.....	12
2.2 Consommer Internet .....	13
2.2.1 Taux de branchement Internet .....	13
2.2.2 Taux de branchement haute-vitesse.....	13
2.2.3 Taux de branchement des écoles.....	13
2.2.4 Interprétation des graphiques .....	14
2.2.5 La place de l'Internet à la maison.....	16
2.2.6 Emplacement de l'ordinateur dans la maison .....	16
2.2.7 Une nouvelle pièce dans nos maisons: la salle d'ordinateur .....	18
2.2.8 La webcaméra .....	19
2.2.9 Nombre d'heures d'utilisation de l'ordinateur.....	20
2.2.10 Utilités de l'ordinateur .....	22
2.2.11 Qu'est-ce que le jeune fait sur l'ordinateur?.....	24
2.3 Vivre sur Internet.....	27
2.3.1 Nouvel espace de communication ; ses + et ses - .....	27
2.3.2 Un désir de vie privée.....	28
2.3.3 Zoom sur les réseaux sociaux .....	28
2.3.4 Analyse des principaux sociowebs utilisés.....	30
Notes sur le tableau des principaux réseaux sociaux utilisés par les adolescents ....	31
2.3.5 Pourquoi s'intéresser autant aux réseaux sociaux?.....	32
2.3.6 Se construire une présence sur le web.....	32
2.3.7 Les éléments distinctifs des blogues des adolescents.....	32
2.3.8 Le temps et l'implication consacrés aux blogues.....	33
2.3.9 Âges différents, outils différents.....	34
2.3.10 Sexes différents, outils différents.....	34
2.3.11 À propos de Facebook.....	36

2.3.12	<i>Et MSN, dans tout ça?</i> .....	36
2.3.13	<i>La publication de photos sur Internet</i> .....	37
2.3.14	<i>Les jeux vidéo</i> .....	38
2.3.15	<i>L'achat en ligne</i> .....	40
2.3.16	<i>La cyberintimidation</i> .....	40
2.3.17	<i>Internet et la vie privée</i> .....	42
2.3.18	<i>Internet, conversations et rencontres</i> .....	42
2.3.19	<i>Internet et la pornographie</i> .....	43
<b>3. Constats et analyse des résultats par les intervenants .....</b>		<b>47</b>
3.1	SADC d'Abitibi-Ouest .....	47
3.2	Commission scolaire du Lac Abitibi .....	49
3.3	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue .....	50
3.4	CSSS des Aurores-Boréales .....	53
3.5	CAVAC (centre d'aide aux victimes d'actes criminels) et le CAPACS (comité d'aide à la prévention d'activité à caractère sexuel) .....	55
3.6	Sûreté du Québec .....	57
<b>4. Actions en cours et à venir .....</b>		<b>61</b>
4.1	Implication de la travailleuse de rue .....	61
4.2	Semaine de prévention/information.....	63
4.3	Groupe Géocaching Abitibi-Ouest .....	64
4.4	L'Internaute sociable .....	65
<b>Conclusion.....</b>		<b>69</b>
<b>Annexes.....</b>		<b>71</b>
Annexe 1: Questionnaires .....		73
Annexe 2: Résultats bruts.....		81
<i>Données brutes pour 1-2-3e année du primaire</i> .....		81
<i>Données brutes pour 4-5-6<sup>e</sup> année du primaire</i> .....		82
<i>Données brutes pour le secondaire</i> .....		84
Annexe 3: Analyse visuelle des sociowebbs .....		87
<b>Méthodologie / Webographie .....</b>		<b>91</b>

# Nos jeunes et Internet

## La génération.net



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest  
DEC appuie financièrement la SADC





# 1. La génération .Net



**Thérèse Grenier**  
Directrice générale

## 1.1 Mise en contexte

Il y a quelques années, nous avons probablement sous-estimé l'impact qu'aurait Internet dans nos vies. Nouvelle télévision pour certains, boîte à jeux vidéos pour d'autres, nous ne pouvions imaginer à quel point l'ordinateur et Internet allaient occuper une place prépondérante dans nos vies. Aujourd'hui, plusieurs d'entre vous magasinent, font leurs transactions bancaires, écrivent des courriels et font différentes recherches sur Internet. Les adultes ont appris à vivre AVEC Internet.



**Maxime Houle**  
Conseiller aux nouvelles technologies

Mais il existe désormais une génération tout à fait fascinante: la génération.Net ou celle que la littérature anglophone a baptisée les Digital Natives. Cette génération n'a pas *appris* à vivre AVEC Internet. Au contraire: ils vivent SUR Internet. Pour cette génération, Internet est bien souvent l'un des pôles tournant de leur vie. Ils socialisent, apprennent. Assis devant leur écran d'ordinateur, ils clavardent et vivent des émotions dont les adultes n'ont pas idées. Les séances de bitcheries à 30 sur MSN, l'attente inexorable que "le beau Benoît" se branche sur MSN, le niveau 75 qu'ils ont ENFIN atteint sur World of Warcraft: des mots difficiles à saisir pour l'adulte mais qui ont une résonance dans l'univers de plusieurs jeunes. Et au final, tout n'est pas si différent de la vie réelle. Mais ce qui est fascinant, c'est que tout passe désormais par la petite boîte nommée ordinateur et ce réseau envoûtant nommé Internet. Et ce, 2 à 3 heures par soir pour la majorité des jeunes, lorsque cela n'atteint pas 7 heures et plus par jour!



**Marie-Pier Bellavance**  
Travailleuse sociale

Mieux cerner la réalité du net, comprendre le rôle des intervenants, développer des outils d'accompagnement adaptés, voilà la raison d'être de ce portrait de *Nos Jeunes et Internet*.

## 1.2 Portrait Nos jeunes et Internet



**Stéphanie Bédard**  
Graphiste,  
Conseillère en multimédia

L'un des points de départ de cette enquête a été le comité Nos jeunes et Internet, formé en octobre 2007. Ce comité est constitué d'intervenants jeunesse, de conseillers pédagogiques, de directeurs de la CSDLA<sup>1</sup>, de psychoéducateurs, de travailleurs de corridors et de rue

<sup>1</sup> Commission scolaire du Lac-Abitibi

d'Abitibi-Ouest. Il avait pour objectifs la connaissance de l'utilisation d'Internet et la prévention des risques d'utilisation d'Internet chez les jeunes. Lors des premières réunions du comité de travail sur les jeunes et Internet, la demande est rapidement venue des intervenants en place: «Nous savons que les jeunes passent beaucoup de temps sur l'ordinateur, qu'ils vivent plusieurs situations problématiques... mais encore? Peut-être ne vaudrait-il pas mieux faire un portrait auprès de ces jeunes avant d'aller plus loin?». C'est dans cet horizon que l'enquête fut menée.

Si Facebook  
était un pays,  
il serait le 4<sup>e</sup>  
plus grand pays  
du monde!

\*Socialnomics  
<http://socialnomics.net>  
site anglophone

Une grande place a aussi été accordée aux réseaux sociaux populaires à l'époque comme Skyblog et Piczo. Dans sa vidéo publiée le 30 juillet 2009, *Socialnomics* observe que si Facebook était un pays, il serait le 4<sup>e</sup> plus grand pays au monde. De plus, il est calculé qu'environ 96% de la génération Y est membre d'un réseau social.

### 1.3 Statistiques encore actuelles

La principale étape de cette étude est bien entendu le vaste questionnaire distribué aux 2800 jeunes de la CSDLA. Pour les élèves de 1<sup>e</sup> à 3<sup>e</sup> année, le questionnaire a été conçu afin d'être passé à main levée. Pour les élèves de 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année, les élèves ont rempli le sondage par eux-mêmes. Et finalement, les élèves du secondaire ont rempli une version beaucoup plus complète qui a été élaborée pour tenter de mieux comprendre leur utilisation d'Internet. Ces trois questionnaires se retrouvent en annexe 1 avec les résultats complets. Le questionnaire a été distribué le 31 janvier 2008 à tous les élèves fréquentant les 17 écoles de la CSDLA et ceux du secteur Villebois-Valcanton.

La passation du questionnaire a été suivie par quelques ateliers en classe dispensés par Alison Palmer, intervenante de l'organisme Enfantsavertis.ca ainsi que différents groupe de discussion (*focus group*) à la Cité Étudiante Polyno. Ces ateliers nous ont permis de valider certaines données du portrait et, finalement, ouvrir vers de nouvelles pistes de recherche. De plus, des rencontres d'échanges avec le comité de suivi et divers organismes concernés par les soins et l'avenir des jeunes a permis une compréhension plus judicieuse et appropriée des données recueillies.

Combinées ensemble, ces trois étapes (questionnaire, recherche et post-validation) nous ont permis d'écrire ce rapport.

81%, soit 2325  
jeunes sur 2854  
ont répondu aux  
questionnaires.

De nombreux intervenants jeunesse, directeurs de commission scolaire, conseillers pédagogiques, organismes sociaux et professeurs d'université ont validé ce rapport, ce qui en fait un

La rédaction de ce rapport a été laborieuse : il a été maintes et maintes fois vérifié et revérifié afin d'en créer un contenu d'actualité, en phase avec les études actuellement en ligne sur Internet et surtout, nous sommes portés à croire que le contenu restera d'actualité, même 2 ans après la passation du sondage. Il a été relu par de nombreux intervenants jeunesse, directeurs de commission scolaire, conseillers pédagogiques, organismes sociaux et professeurs d'université afin que tous adhèrent à son contenu. Il nous fallait non seulement prendre un «instantané» de la population des jeunes au moment de la passation du sondage, mais surtout s'assurer que l'analyse qui en suivrait permettrait de dresser de grands constats qui resteraient intemporels, ou du moins pour quelques années!

Même si les données recueillies par l'enquête «*Nos jeunes et Internet*» datent de janvier 2008, elles restent encore d'actualité. Certes, les Skyblog et les Piczo ne sont plus autant à la mode chez les jeunes qu'ils l'étaient à l'époque. Les utilisations ont changé et de nombreux jeunes se tournent désormais vers Facebook comme réseau social de prédilection. Par contre, les découvertes que nous avons effectuées en observant, entre autres, les différences au niveau du sexe et de l'âge dans la fréquentation des réseaux sociaux sont tout autant d'actualité.

#### 1.4 Vers de nouveaux modèles d'intervention?

Près de 40% des jeunes au secondaire passent plus de 2 heures par jour sur l'ordinateur...

Lors du début de cette enquête, nous avons rapidement mis au jour un constat étonnant : il y a des intervenants jeunesse locaux présents dans les écoles, dans les CLSC, dans la rue et les maisons de jeunes. Mais à l'échelle de l'Abitibi-Ouest, Villebois et Valcanton aucun intervenant jeunesse, à l'exception de la travailleuse de rue (avec quelques interventions), n'utilisait au début de l'enquête Internet pour rejoindre les jeunes. Et pourtant, près de 40% des jeunes au secondaire passent plus de 2 heures par jour sur l'ordinateur... entre 60% et 70% des filles en secondaire 1-2-3 ont dit utiliser un blogue comme Piczo et Skyblog... et 147 jeunes publient des vidéos sur YouTube. Serions-nous en train de passer à côté de nouveaux modes d'intervention... ?

La rédaction de ce rapport s'est enrichie de plusieurs activités auprès des jeunes, dont le blogue de la travailleuse de rue, [www.travailderueabitibiouest.com](http://www.travailderueabitibiouest.com). Le bilan de ces actions peut être lu dans la section [Intervention jeunesse sur Internet? – Bilan d'une action concrète](#).



Nous ne nous en sommes jamais cachés : l'objectif de cette enquête est de contribuer à une meilleure compréhension de l'usage du net afin de mettre en place des interventions en lien avec son utilisation. Des organismes comme Tel Jeunes, Jeunesse j'écoute et Réseau Séro Zéro ont été des leaders innovants dans le domaine. Néanmoins, nous croyons qu'il est maintenant temps :

1. D'embaucher des professionnels locaux intervenant sur Internet, en particulier pour les jeunes de l'Abitibi-Ouest, Villebois et Valcanton.
2. De revendiquer des actions adaptées dans les lieux dits «à problème» d'Internet comme par exemple World of Warcraft, XTube, YouTube, etc. Le Réseau Séro Zéro a tenté et avec succès ce type d'intervention auprès des jeunes gais et lesbiennes sur des réseaux comme Priape et IRC pour la prévention des ITSS. Nous croyons qu'il en vaut de même pour la prévention de la dépendance aux jeux vidéo, le self-porn et la cyberintimidation.

Nous souhaitons que cette étude puisse être le déclencheur d'interventions mieux adaptées et que cette compréhension permette de faire face à ces modes de communication bien ancrés dans la culture de nos jeunes. Une communication branchée sur le net.

## 1.5 Équipe de travail de la SADC d'Abitibi-Ouest

### Comité de recherche et de rédaction à la SADC d'Abitibi-Ouest

- Maxime Houle – ZimXaM.net, conseiller aux nouvelles technologies,
- Marie-Pier Bellavance, travailleuse sociale,
- Thérèse Grenier, directrice générale,
- Christian Milot, agent de développement,

### Graphisme

- Stéphanie Bédard, graphiste et conseillère en multimédia
- Maxime Houle, conseiller aux nouvelles technologies

### Comité de révision

- Comité de suivi *Nos jeunes et Internet*



## 1.6 Comité de suivi Nos Jeunes et Internet

- ⇒ Marc Vallières, superviseur des Comités jeunesse en milieu rural
- ⇒ Méлина Labranche, animatrice pour les Comités jeunesse en milieu rural
- ⇒ Cindy Dicaire-Anctil, intervenante Idéo et Jeunes en action, Carrefour jeunesse emploi
- ⇒ Nancy Bouchard, intervenante au Centre d'aide aux victimes d'actes criminels d'Abitibi-Témiscamingue (CAVAC-AT)
- ⇒ Luc Vachon, directeur des Services éducatifs complémentaires, Commission scolaire du Lac-Abitibi
- ⇒ Julie Godbout, Conseillère pédagogique aux services éducatifs complémentaires de la CSDLA, Commission scolaire du Lac-Abitibi
- ⇒ Éric Godbout, conseiller pédagogique en nouvelles technologies (RECIT), Commission scolaire du Lac-Abitibi
- ⇒ Bianca Matte, travailleuse de corridor, Commission scolaire du Lac-Abitibi
- ⇒ Gilles Côté, Directeur adjoint au 1er cycle du secondaire, Commission scolaire du Lac-Abitibi
- ⇒ Dolorès Beauchamps, CAPACS d'Abitibi-Ouest
- ⇒ Darquise Breton, CAPACS d'Abitibi-Ouest
- ⇒ Stéphane Garneau, agent P.I.M.S. (policier intervenant en milieu scolaire), Sûreté du Québec
- ⇒ Maxime Houle, conseiller aux nouvelles technologies, SADC d'Abitibi-Ouest
- ⇒ Thérèse Grenier, directrice générale, SADC d'Abitibi-Ouest



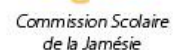
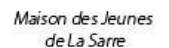
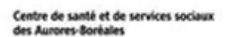
## 1.7 Remerciements

Nous remercions d’abord la Commission scolaire du Lac Abitibi (CSDLA) et son directeur, monsieur Marcel Chouinard, qui nous ont permis de réaliser cette recherche dans l’ensemble des écoles de la Commission scolaire du Lac-Abitibi.

Notre gratitude également aux représentants d’organismes qui nous ont donné leur appui tout au cours de ce projet : Luc Vachon, directeur des services complémentaires à la CSDLA, Bianca Matte, travailleuse de corridors à la Cité étudiante Polyno, Catherine Daigle, travailleuse de rue, Éric Godbout, conseiller pédagogique à la CSDLA, Julie Chabot, conseillère pédagogique à la CSDLA, Madame Mélanie Ouellet, directrice de la Maison des jeunes de La Sarre, Sylvie Fontaine, travailleuse sociale au CLSC des Aurores-Boréales, Maggy Vallières, adjointe administrative du CSSSAB, Nancy Bouchard, intervenante au CAVAC d’Abitibi-Témiscamingue, secteur La Sarre, Sylvie Waffer et Anik Boutin, enseignantes à la Cité Étudiante Polyno, Gilles Côté, directeur du premier cycle à la Cité Étudiante Polyno, Dan Fournier, enseignant à la Cité Étudiante Polyno, Sylvie Darveau, Émilie Lévesque et Nathalie Lesage, psychoéducatrices à l’École de l’Envol, Stéphane Garneau, policier de la Sûreté du Québec de La Sarre, Cindy Dicaire-Antil, intervenante au Carrefour Jeunesse Emploi, Margot Burrows, Lise Carrier, Suzanne Gosselin et Nathalie Chabot, enseignantes à l’école de l’Envol, Isabelle Godbout, directrice de l’École de Dagenais, Julie Lachaine, psychoéducatrice à l’École Royal-Roussillon, Claudine Lachapelle, directrice de l’École du Maillon, Marco Fournier, directeur de l’École de l’Envol, Mario Matte, directeur de l’école Abana et des Quatre-Cantons, Johanne Dubeau, directrice de l’École Bellefeuille, Darquise Breton et Dolorès Côté du CAPACS-AO, Geneviève Boily, Mélina Labranche et Marc Vallières des Comités jeunesse en milieu rural, Patricia Lamarre, technicienne en loisirs, Raymond Saint-Pierre animateur de vie spirituelle et engagement communautaire ainsi que l’ensemble des organismes ayant participé de près ou de loin à la recherche préliminaire de cette étude, dont EnfantsAvertis.ca, Internet101.ca, WebAverti.ca et la Gendarmerie Royale du Canada.

Nous remercions Sabrina Hébert-Bédard pour les photos du rapport ainsi que les blogueurs suivants qui, par leur passion pour l’utilisation d’Internet, ont contribué par leurs articles et «tweets» quotidiens à ce rapport : Martin Lessard, Marie-Ève Drolet et Danah Boyd.

Finalement, nos remerciements vont à Madame Alison Palmer de l’organisme [EnfantsAvertis.ca](http://EnfantsAvertis.ca) pour avoir sensibilisé les jeunes en lien avec cette recherche et apporté des outils d’intervention aux enseignants, aux différents professionnels et aux parents.



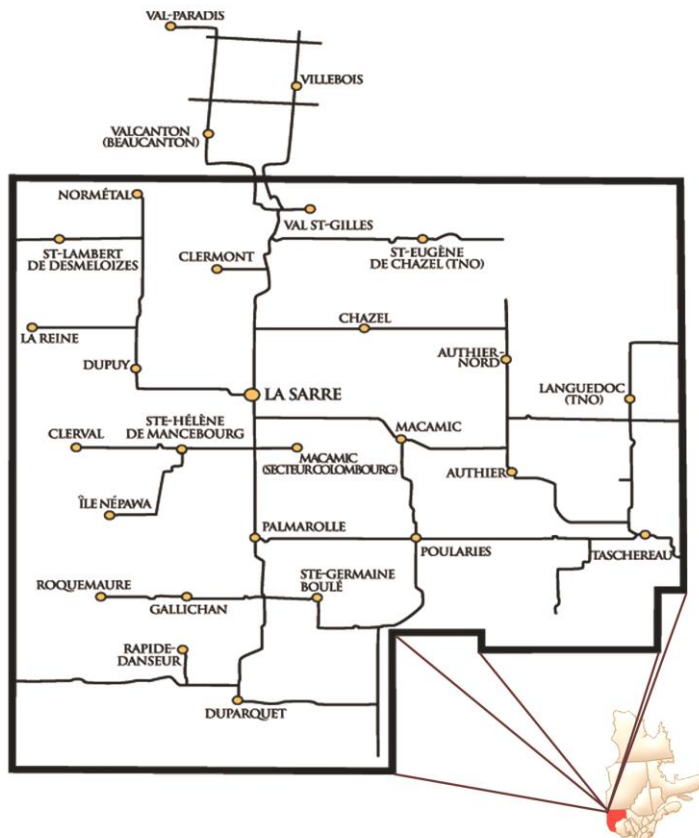
## 1.8 Territoire concerné – Abitibi-Ouest – Villebois / Valcanton

### À propos de l'Abitibi-Ouest – Villebois / Valcanton

L'Abitibi-Ouest est une MRC de la province du Québec, au Canada. En 2006, sa population totale était de 20 892 (selon l'Observatoire de l'Abitibi-Témiscamingue : <http://www.observat.qc.ca>). Lors de la passation du sondage en janvier 2008, la population étudiante s'élevait à environ 2 812 jeunes. À noter aussi que le sondage a inclus les 42 jeunes de l'école Beauvalois située en Jamésie.

Le revenu personnel moyen par habitant dans la MRC était de 24 086 \$ en 2005. Les principaux secteurs économiques sont les industries minières et forestières ainsi que l'agriculture: près de 19% de la population dépend de ces industries. En 2006, près de la moitié de la population ne possédait pas de diplômes d'études secondaires (CC Consultants, 2006).

Le portrait nous a aussi permis de sonder les jeunes de Villebois et de Valcanton, deux municipalités situées en Jamésie, à quelques kilomètres de l'Abitibi-Ouest. Chaque fois que nous parlerons donc d'Abitibi-Ouest, nous désignerons les territoires de l'Abitibi-Ouest, de Villebois et de Valcanton.

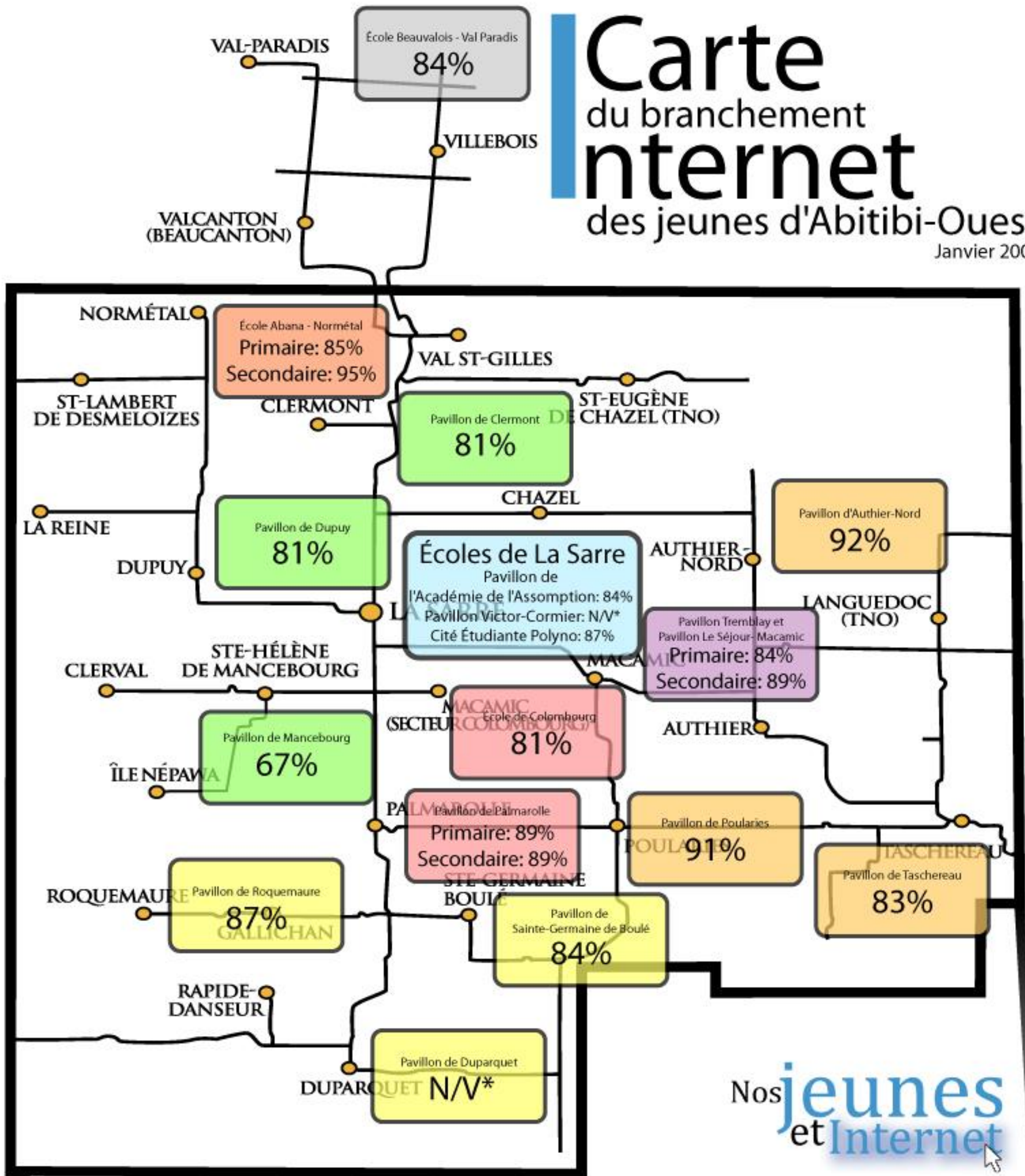







# Carte du branchement Internet des jeunes d'Abitibi-Ouest

Janvier 2008



Nos **jeunes** et Internet

Une initiative de la  
 **SADC**  
 d'Abitibi-Ouest  
 Développement économique Canada  
 supporte financièrement la SADC d'Abitibi-Ouest

 **creative commons** Distribué sous licence d'utilisation Creative Commons



- École Abana
- École du Maillon
- École Royal-Roussillon
- École des Quatre-Cantons
- École Dagenais
- École Bellefeuille
- École de l'Envol et Cité Étudiante Polyno
- École Beauvalois

\* Dans le cas du pavillon de Victor Cormier et du pavillon de Duparquet, le taux de participation peu élevé (55% et 35% respectivement) nous contraint à considérer les chiffres comme non valides.

# Nos jeunes et Internet

## Le portrait

Que font nos jeunes sur Internet???

Recherche Google

J'ai de

chercher dans :  Web  Pages franco

Le domaine Google.ca est disp



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC



## 2. Le portrait

### 2.1 Sa nature

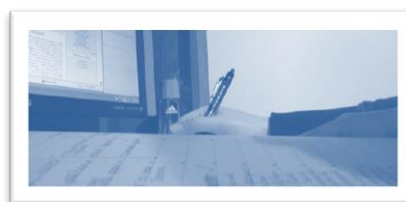
Divisée en 2 sections, cette étude se veut un regard unique sur l'univers des jeunes sur Internet. Lors de cette analyse, nous ne nous contenterons pas d'observer les chiffres. Nous analyserons ces données à partir d'observations sur le terrain, en les comparant avec d'autres études et en y intégrant le regard des jeunes.

La première section, **Consommer Internet**, est un regard général et objectif sur les statistiques qui ont été complétées lors du sondage de janvier 2008. Nous y observerons le taux de pénétration d'Internet et de ses différents outils, les différences qui existent entre les différents groupes, etc.

La deuxième partie intitulée **Vivre Internet** est construite à partir d'un postulat de plus en plus évident: pour les jeunes, Internet n'est pas qu'un simple média de divertissement au même titre que la télévision ou les journaux. Les jeunes VIVENT sur Internet. Ils vivent devant l'écran une panoplie d'émotions (grandes peines, grandes joies) souvent difficiles à comprendre pour l'adulte. Que ce soit de la frustration parce que le mage d'Alexandre dans World of Warcraft ne parvient pas à se faire des amis ou de la joie parce que le «beau Bruno» a ENFIN posté un «commz» sur la photo sexy d'Annabelle sur son Skyblog (et ce n'est que deux exemples!), nos jeunes vivent devant l'ordinateur une foule d'émotions qu'il faut, en tant qu'intervenant et adulte, non pas juger mais au contraire, tenter de comprendre et de mieux diriger.

Il est important de souligner que cette étude vise à connaître la réalité quotidienne de nos jeunes. Elle est écrite en partie selon le regard subjectif de certains de ses auteurs. Fréquentant pour certains Internet depuis l'âge de 13 ans, les auteurs ont «vécu» leur adolescence sur Internet, comme plusieurs jeunes d'aujourd'hui. Pour eux, que des jeunes passent 2 à 3 heures sur l'ordinateur, qu'ils publient des photos d'eux sur leur blogue, qu'ils publient des vidéos sur YouTube n'a rien d'étonnant. C'est tout simplement normal et dans la vague actuelle. À cet égard, les auteurs analyseront de façon libre les statistiques et laisseront aux véritables experts en pédagogie, en sociologie et en psychologie le soin de remettre en doute les observations et tirer leurs propres conclusions des chiffres qui seront présentés.

Finalement, l'étude laisse une grande place à la voix des jeunes. Plusieurs jeunes ont lu, commenté et enrichi cette étude de leurs observations. Ce point de vue nous aidera à comprendre de l'intérieur comment s'articule Internet chez les jeunes.



## 2.2 Consommer Internet

Entendu lors de focus group

*«Ben moi, en fait... je n'ai pas Internet chez moi», dit timidement une participante.*

*«Heille ça cé poche...!», rétorque aussitôt un autre participant.*

### 2.2.1 Taux de branchement Internet

Dans les pages précédentes, nous avons pu constater que 86% des jeunes d'Abitibi-Ouest sont branchés à Internet à la maison. Un chiffre légèrement inférieur à la moyenne nationale de 93% (Piette et al., 2006). Plus concrètement, nous constatons que sur les 2325 répondants, 320 élèves n'ont pas accès à Internet. Pondéré en fonction du nombre total d'élèves, nous estimons donc à 393 le nombre de jeunes d'Abitibi-Ouest qu'il faudra brancher dans les prochaines années afin d'atteindre chez nos jeunes un taux de branchement aussi systématique que celui du téléphone (100%). Nous reviendrons dans l'analyse sur l'importance d'un branchement systématique, entre autres pour les indispensables applications dans le monde de l'éducation.

À l'exception des élèves de Mancebourg, nous constatons aussi que les jeunes sont branchés à plus de 80% dans l'ensemble des villages. Le pourcentage le plus haut de branchement est à l'école secondaire Abana de Normétal, où 95% des jeunes sont branchés à Internet.

### 2.2.2 Taux de branchement haute-vitesse

*«Tous les foyers sont branchés au téléphone et à l'électricité. Internet est tellement essentiel aujourd'hui qu'il faut viser la même chose pour l'Internet haute-vitesse».*

**Un intervenant d'Abitibi-Ouest**

Toutefois, du côté du branchement haute-vitesse, le constat est beaucoup moins optimiste: nous constatons que le branchement haute-vitesse est d'un peu moins de 70%, ce qui est aussi inférieur à la moyenne de 75% (Piette et al.). Dans 5 villages (Sainte-Germaine-de-Boulé, Colombourg, Clermont, Taschereau et Poularies, le taux de branchement haute vitesse est inférieur à 60% pour atteindre 27% dans le cas de Clermont.

### 2.2.3 Taux de branchement des écoles

Les chiffres sont beaucoup plus optimistes du côté des écoles: grâce au projet d'implantation de la large bande initié par le GIRAT (Gestion de l'inforoute régionale de l'Abitibi-Témiscamingue), la totalité des écoles d'Abitibi-Ouest, Villebois et Valcanton ont accès à une connexion Internet haute-vitesse par fibre optique. Un taux de branchement si systématique et aussi rapide ouvre la porte à de nombreuses nouvelles voies d'enseignement que nous verrons dans la partie finale consacrée aux pistes d'action. Toutefois, certains intervenants scolaires ont exprimé lors de la recherche leur déception concernant l'utilisation du réseau large-bande.

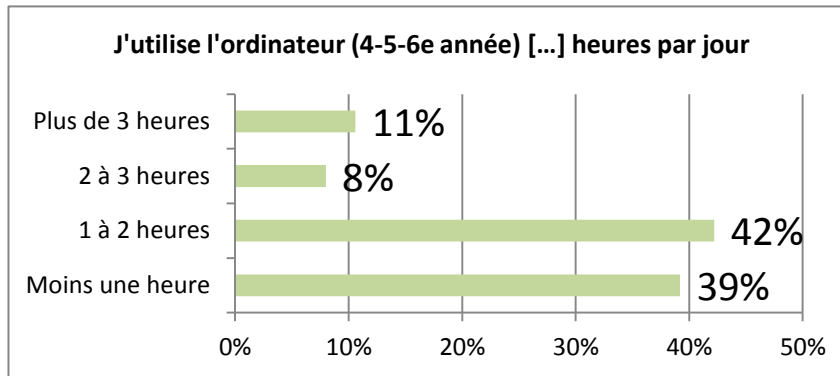
Entendu en entrevue

*«C'est beaucoup mieux que ce que nous avons avant. Toutefois, ce n'est pas ce que l'on nous avait promis. Il nous est impossible d'envisager des applications systématiques, par exemple pour la vidéoconférence. C'est dommage.»*

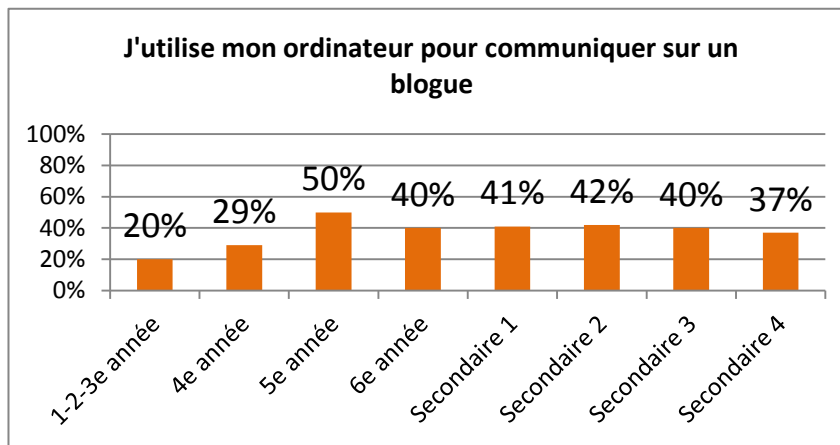
**Un employé de la CSDLA**

## 2.2.4 Interprétation des graphiques

Afin de standardiser et faciliter la lecture, nous avons opté pour une organisation très simple des données. Lorsque nous présenterons les résultats d'un groupe spécifique où le total des données cumule 100%, les données seront présentées en vert dans un diagramme à bandes horizontales:



Lorsque les résultats seront présentés de façon à comparer les données de différents groupes (par exemple les niveaux scolaires) et que les données ne cumulent pas 100%, les données seront présentées en orange dans un diagramme à barres verticales:



Finalement, lorsque nous comparerons les garçons et les filles, nous utiliserons le rose et le bleu pour différencier les deux groupes.

Pour la présente analyse, nous avons décidé de présenter les statistiques en fonction du degré scolaire (1<sup>ère</sup> année, secondaire 2, etc) au lieu de les présenter comme à l'habitude en fonction de l'âge. La raison est fort simple: dans bien des cas, nous avons remarqué une grande différence entre les élèves de certains niveaux scolaires, par exemple pour l'utilisation de MSN (que nous situons autour de la 2<sup>e</sup> année du primaire) et du blogue (qui grimpe de 30 points entre la 4<sup>e</sup> année et la 6<sup>e</sup> année du primaire). Pouvant désormais cibler des moments très cruciaux où les jeunes adoptent certaines technologies du Net en fonction du niveau scolaire, il sera plus facile de proposer des activités préventives au bon moment dans la vie des jeunes.

\*\*\*

*Information technology is woven throughout Eric's life, but he probably doesn't think of it as technology. One generation's technology is taken for granted by the next. Computers, the Internet, online resources, and instantaneous access are simply the way things are done. Eric is a member of the Net Generation: he's never known life without the Internet .*

**Diana Oblinger  
James Oblinger**

**Is It Age of IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation**



### 2.2.5 La place de l'Internet à la maison

C'est surtout à la maison que les jeunes utilisent Internet (Piette et al., 2006). Dans le même rapport, Piette, Pons et Giroux observent d'ailleurs que la place d'Internet dans les écoles stagne et voire même qu'elle est en régression.

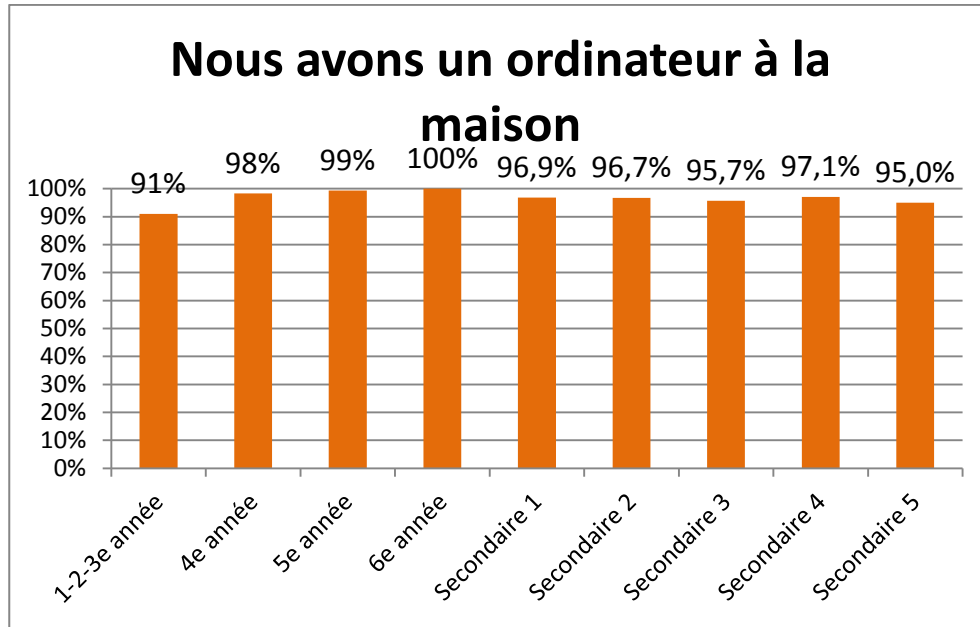


Figure 1: Cette figure fait état du nombre de jeunes ayant un ordinateur à la maison.

Le constat le plus impressionnant est de voir le taux de pénétration de l'ordinateur dans les maisons de notre territoire. Sauf pour les 1-2-3<sup>e</sup> années, le taux franchit toujours la barre des 95%, preuve que l'ordinateur est invariablement devenu un incontournable dans les foyers d'Abitibi-Ouest.

Au-delà des pourcentages, nous avons observé les chiffres absolus. En 1-2-3<sup>e</sup> année, 50 élèves sur 573 ont affirmé ne pas avoir un ordinateur. **Pour les 4-5-6<sup>e</sup> année, 12 élèves sur 632 ont affirmé ne pas avoir d'ordinateur!** Et finalement, sur la totalité des 1171 jeunes ayant répondu à cette question au secondaire, 45 ont affirmé ne pas avoir d'ordinateur.

Au total, cela nous permet d'affirmer que 95,5% des jeunes de notre territoire possèdent un ordinateur à la maison et qu'en tout, 107 jeunes sur les 2376 répondants à cette question ont affirmé ne pas avoir d'ordinateur à la maison.

### 2.2.6 Emplacement de l'ordinateur dans la maison

Comme nous observons dans la Figure 2, dans une proportion oscillant entre 11% et 34% au fur et à mesure des années, le jeune possède un ordinateur à l'intérieur même de sa chambre. Dans une proportion beaucoup plus grande, l'ordinateur se retrouve donc dans une pièce familiale ou dans une salle appelée «salle d'ordinateur».



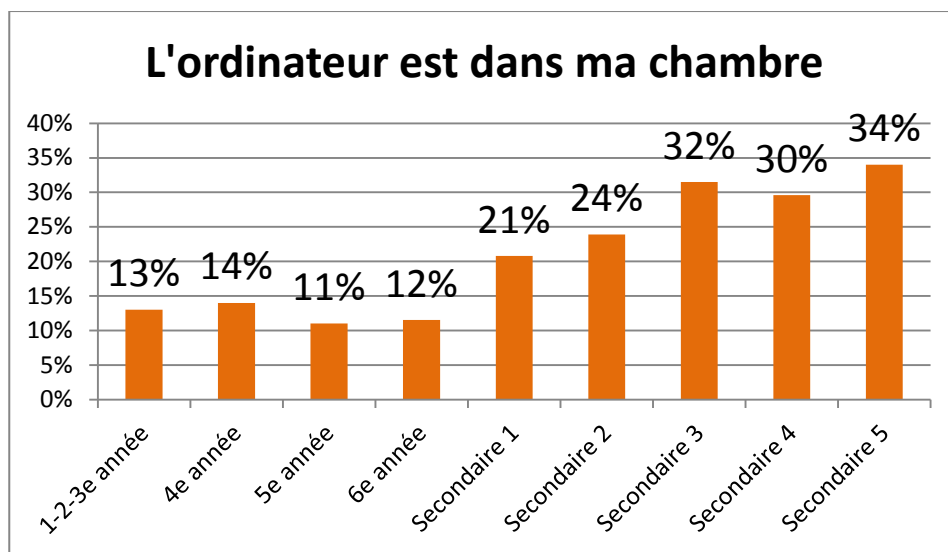


Figure 2: Nous comparons dans ce graphique la progression de l'emplacement de l'ordinateur dans les chambres en fonction du niveau académique.

Entendu lors de conversations

«Pour l'instant, l'ordinateur est dans la cuisine. Quand il sera rendu au Cégep, mon jeune aura fait la preuve qu'il peut utiliser de façon responsable l'ordinateur.»

**Une mère de famille**

Les parents viennent nous voir en disant: « Vous lui en donnez dont ben, des devoirs, à mon enfant! Il est toujours dans sa chambre sur l'ordinateur...! »

**Luc Vachon,**

**Directeur des services éducatifs complémentaires**

Une intéressante différence peut aussi être observée lorsque l'on compare les garçons et les filles. Ainsi, 23% des filles possèdent un ordinateur dans leur chambre contre 32% des garçons.

Dans une proportion de 47%, les jeunes disent que les parents ne surveillent jamais ce qu'ils font sur l'ordinateur. Dans la Figure 3, nous observons l'évolution de la surveillance parentale qui, sans grande surprise, devient de moins en moins élevée au fur et à mesure des années scolaires et qui diffère chez les garçons et chez les filles, preuve que les parents font de plus en plus confiance à leurs enfants au fil des ans.



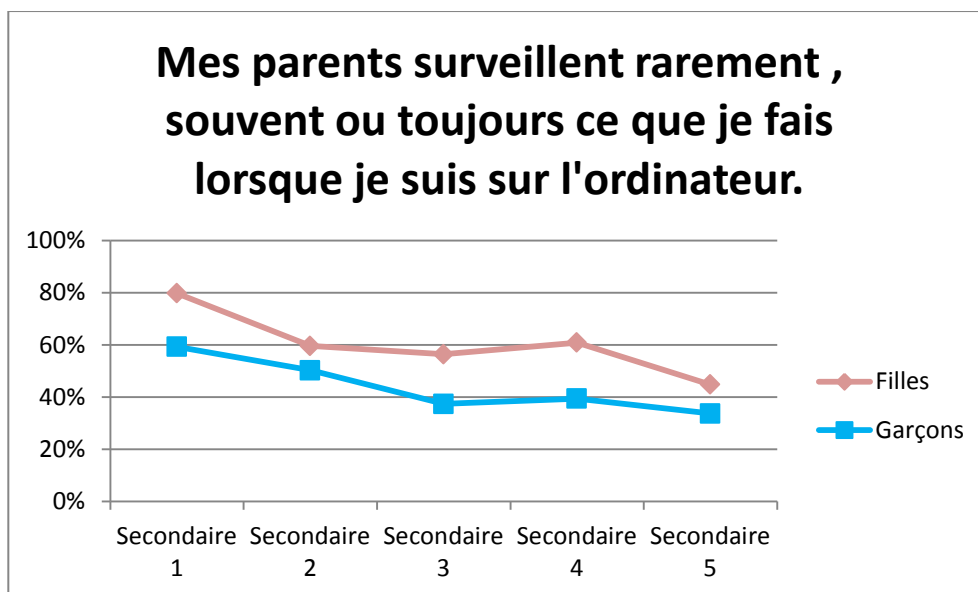


Figure 3: Dans ce graphique, nous pouvons observer l'évolution de la perception par les jeunes de la surveillance parentale au fur et à mesure des années scolaires tout en comparant les garçons et les filles. Il semble qu'au fur et à mesure des années, les parents font de plus en plus confiance à leurs enfants par rapport à leur utilisation de l'ordinateur. Il semble aussi que les filles se sentent davantage surveillées que les garçons.

#### 2.2.7 Une nouvelle pièce dans nos maisons: la salle d'ordinateur

Il est étonnant et fort intéressant de constater, à la lecture des questionnaires, que 124 jeunes au secondaire (sur 1176) ont jugé bon d'ajouter « Salle d'ordinateur » dans les choix de l'emplacement de l'ordinateur. Bien qu'une salle d'ordinateur puisse être considérée comme une pièce familiale, nous croyons qu'il est peut-être mieux désormais de considérer la salle d'ordinateur comme une entité à part entière.

De prime abord, il semble que la «salle d'ordinateur» soit doucement en train de devenir une nouvelle pièce dans les maisons standards, au même titre que le salon ou la cuisine. On y retrouve des meubles spécifiques (bureaux et chaises adaptés), des objets spécifiques (CD, tablettes graphiques, clés USB, etc) et même un ensemble de règles particulières (heures et horaires de fréquentations, quoi faire et ne pas faire sur l'ordinateur, etc). De plus, il ne faut pas oublier qu'au point de vue de l'emplacement, la salle d'ordinateur diffère de la pièce traditionnelle (cuisine ou salon) puisque même lorsqu'il s'agit d'une aire ouverte, l'enfant s'y retrouve souvent seul (alors que les parents font à manger ou écoutent la télévision), donc à l'abri du regard vigilant des parents.

Toutefois, il ne faut pas s'emballer: la salle d'ordinateur est peut-être simplement une pièce temporaire, de transition. En effet, si l'ordinateur était par le passé un objet exceptionnel dans une maison (comme la télévision) qui méritait une place spéciale, nous observons une recrudescence du nombre d'ordinateurs dans une maison. De plus en plus d'enfants possèdent leur propre ordinateur qu'ils utilisent dans leur chambre. De plus, la portabilité grandissante de ces appareils (le dernier modèle de iPod, le iPod Touch, se rapproche de plus en plus de

l'ordinateur) amène l'ordinateur à ne plus être confiné dans un espace clos mais, au contraire, à devenir un appareil indispensable que l'on amène partout avec soi.

### 2.2.8 La webcaméra

La caméra semble devenir un outil de plus en plus populaire dans les foyers d'Abitibi-Ouest. Au primaire, ce sont respectivement 35% et 36% des jeunes qui possèdent une webcaméra pour atteindre 47% en moyenne chez les élèves du secondaire.

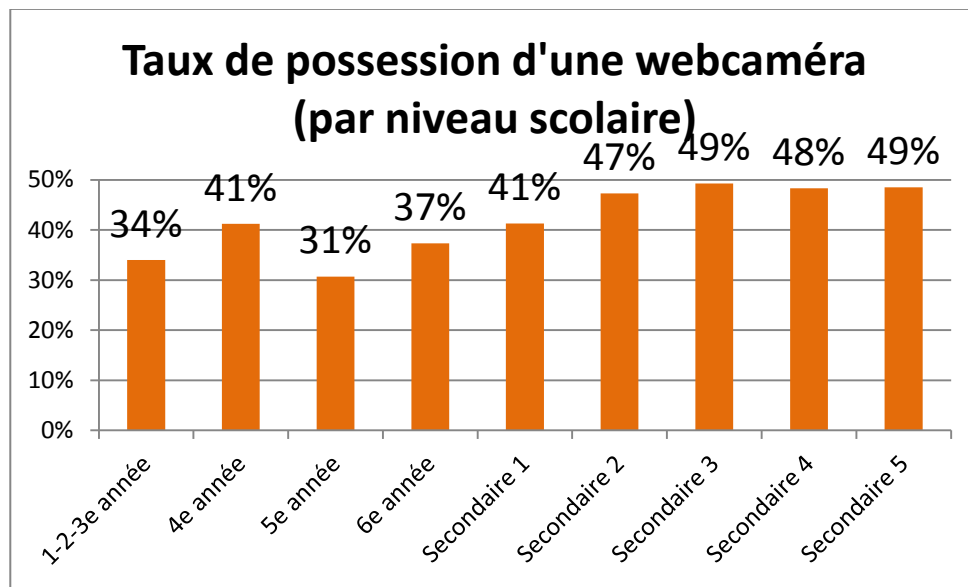


Figure 4: Nous comparons dans ce graphique la possession d'une webcaméra en fonction du niveau scolaire.

Lorsque nous observons le graphique comparatif en fonction du niveau académique (Figure 4), nous constatons une recrudescence entre 5<sup>e</sup> année et secondaire 2 (progression de 16 points). Par ailleurs, dans nos statistiques, nous avons pu observer des différences intéressantes entre les gars et les filles en secondaire 2 (38% pour les gars et 55% pour les filles) et secondaire 3 (54% pour les gars et 45% pour les filles).

Nous avons aussi croisé les données de la webcaméra avec deux autres variables :

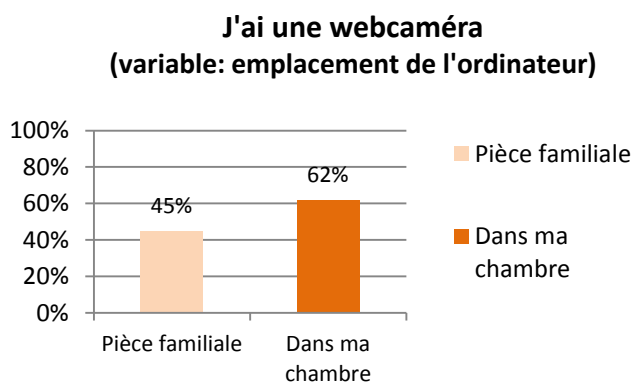


Figure 5: La possession d'une webcaméra croisée avec l'emplacement de l'ordinateur dans la maison.

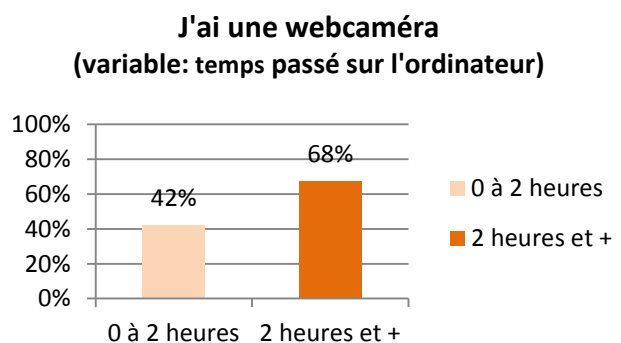


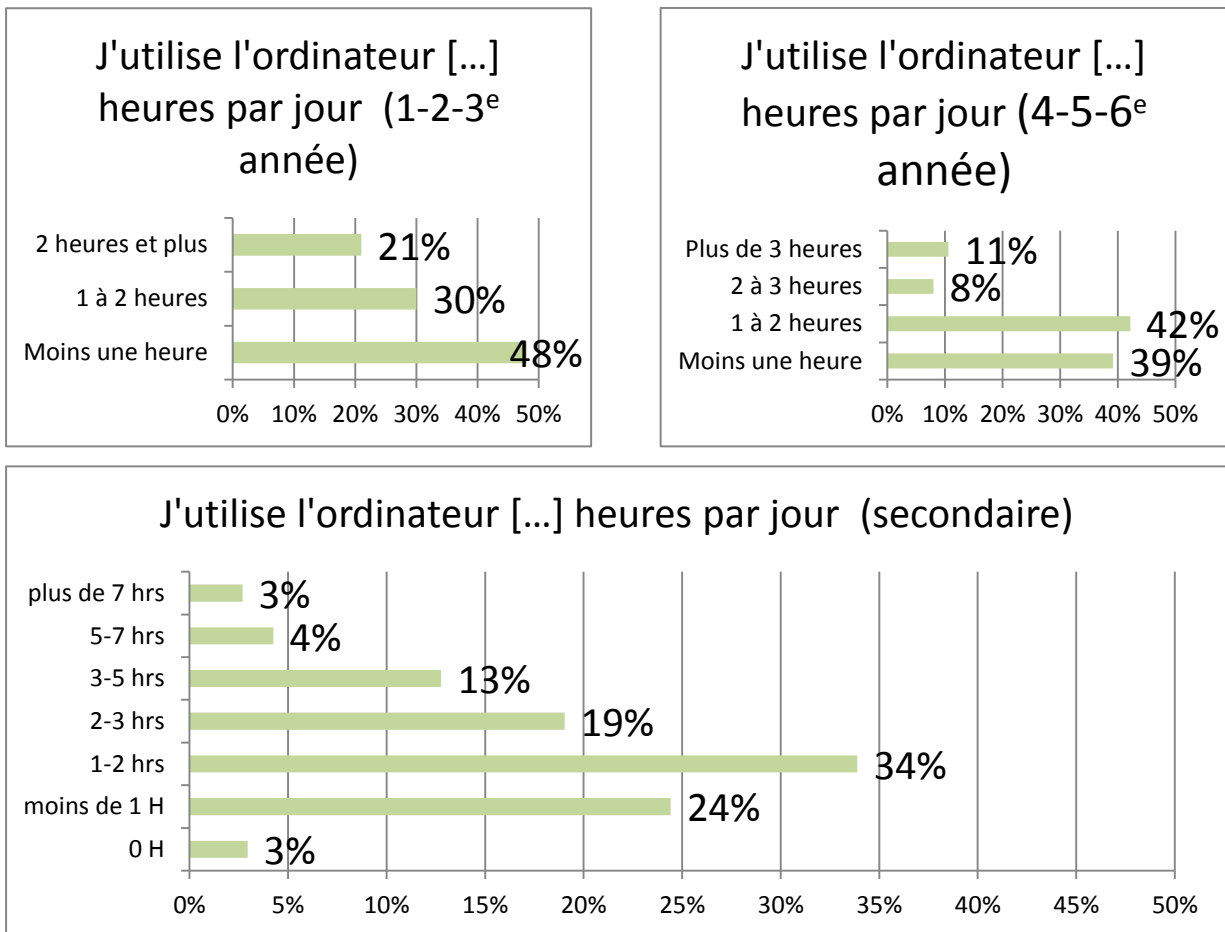
Figure 6: La possession d'une webcaméra croisée avec le temps passé sur l'ordinateur.

l'emplacement de l'ordinateur et le temps passé sur l'ordinateur (Figure 5 et Figure 6).

Les différences deviennent nettement intéressantes: des différences de respectivement 26 points et 17 points. En regard de la Figure 6, nous pouvons émettre l'hypothèse que la webcaméra devient un outil incontournable lorsque le jeune se met à passer de plus en plus de temps sur l'ordinateur. En regard de la Figure 5, nous pouvons émettre l'hypothèse que le fait que l'ordinateur soit dans la chambre du jeune favorise l'intimité que peut demander la webcaméra.

### 2.2.9 Nombre d'heures d'utilisation de l'ordinateur

Observons tout d'abord les données d'utilisation telles que nous les avons recueillies dans nos sondages en divisant les années.



Mais puisque nous nous intéressons à l'utilisation de l'Internet chez les jeunes, divisons les statistiques de façon un peu plus méthodique et comparons plutôt le nombre total de jeunes passant plus de 2 heures sur l'ordinateur en fonction de l'année scolaire (Figure 7).

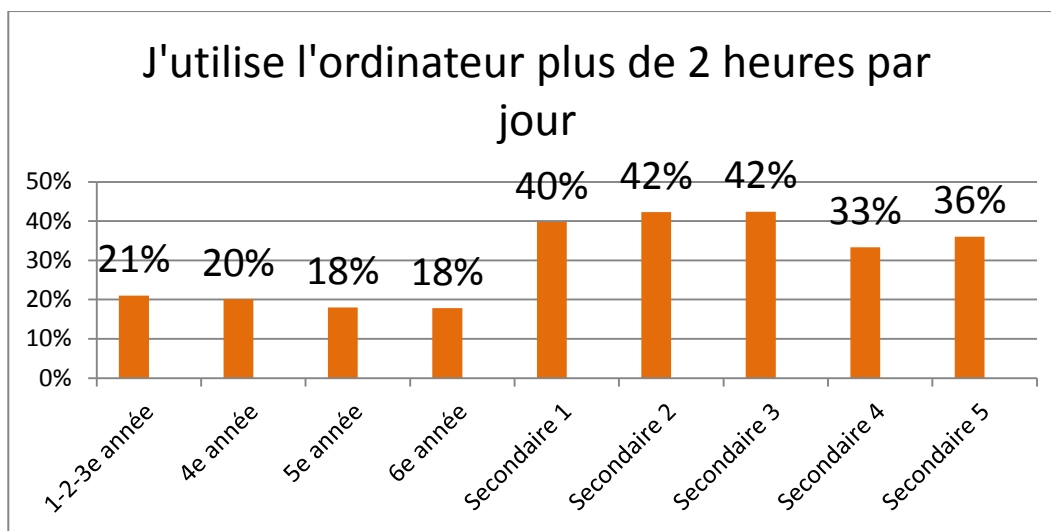
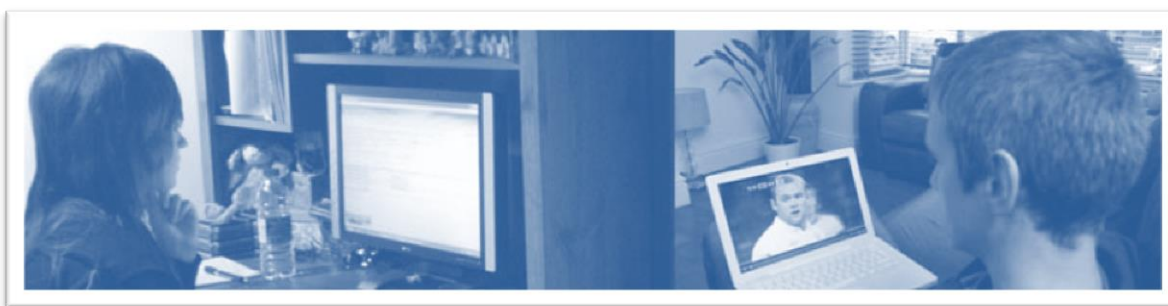


Figure 7: Dans cette figure, nous pouvons observer l'évolution du pourcentage des jeunes qui passent plus de deux heures par jour sur l'ordinateur. Il est intéressant de remarquer le saut de 18% à 40% entre la sixième année du primaire et du secondaire. De plus, Luc Vachon de la Commission scolaire du Lac-Abitibi observe à la fin du secondaire une importante baisse. Selon lui, cette baisse s'expliquerait en partie par le fait que nous n'avons pu interroger les élèves du Centre de formation professionnelle (CFP). Un pourcentage non négligeable de garçons qui seraient normalement en secondaire 4 et 5 poursuivent en fait leurs études aux Centre de Formation Générale ou en formation Professionnelle.

Nous observons une augmentation de 22 points entre la 6<sup>e</sup> année et le secondaire 1. Nous émettons l'hypothèse que cette augmentation s'explique probablement par un relâchement du contrôle parental au début du secondaire.

Lorsque nous comparons les gars et les filles (Figure 8), une différence se dessine au primaire, mais s'estompe au secondaire.



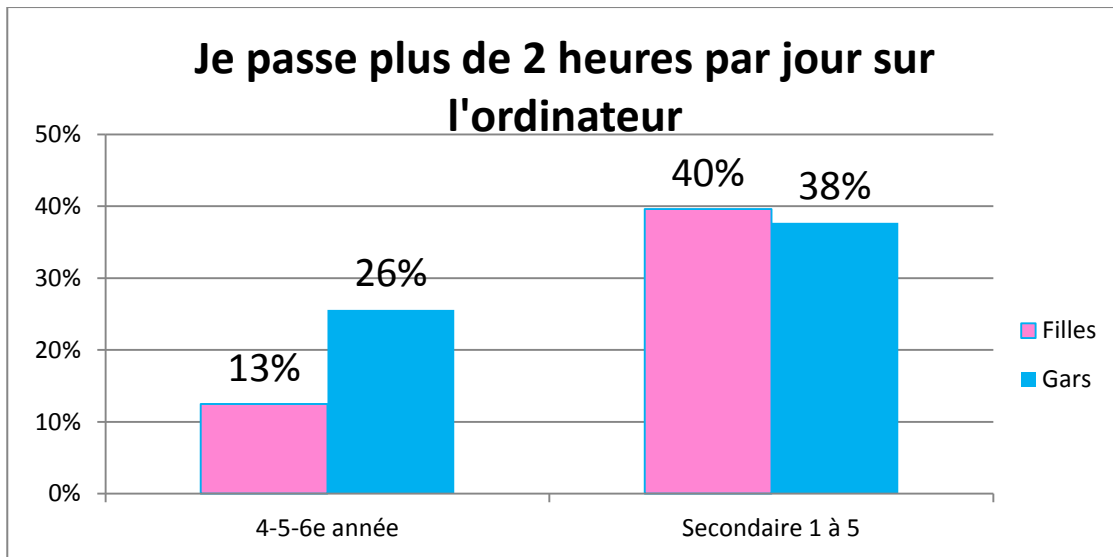


Figure 8: Nous comparons ici les garçons et les filles dans leur utilisation de l'ordinateur.

Globalement, ce sont donc 31% des jeunes qui ont répondu consacrer plus de 2 heures par jour sur un ordinateur.

#### 2.2.10 Utilités de l'ordinateur

Mais que font les jeunes sur l'ordinateur? Pour les fins de l'étude, nous avons décidé de mesurer l'utilisation dans les catégories les plus populaires (clavardage, devoir, blogue, etc), en laissant une place ouverte pour que les jeunes puissent indiquer leurs occupations plus précises. Dans les choix «autres», nous avons eu des réponses telles que : recherche, magasinage, dessins, musique, textes et courriels.

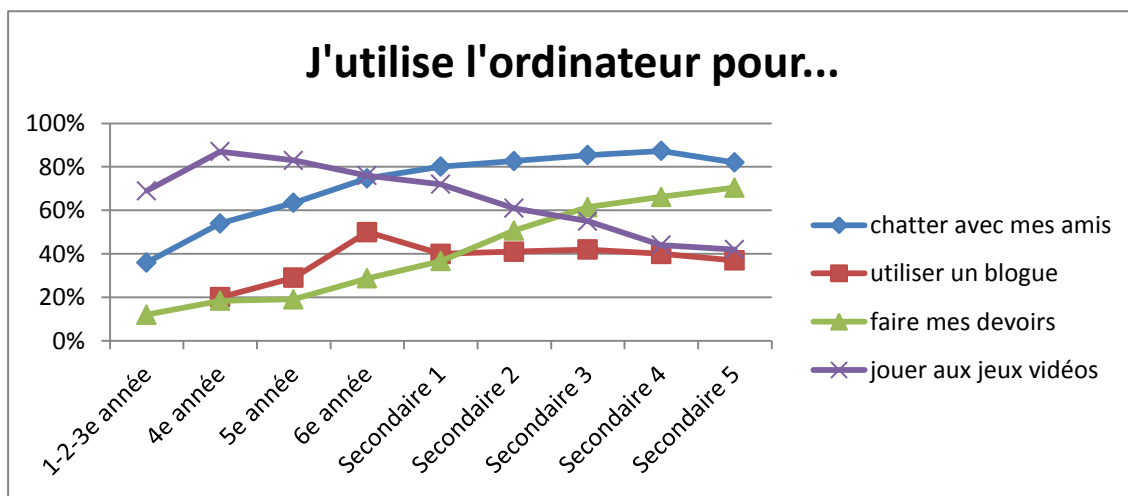
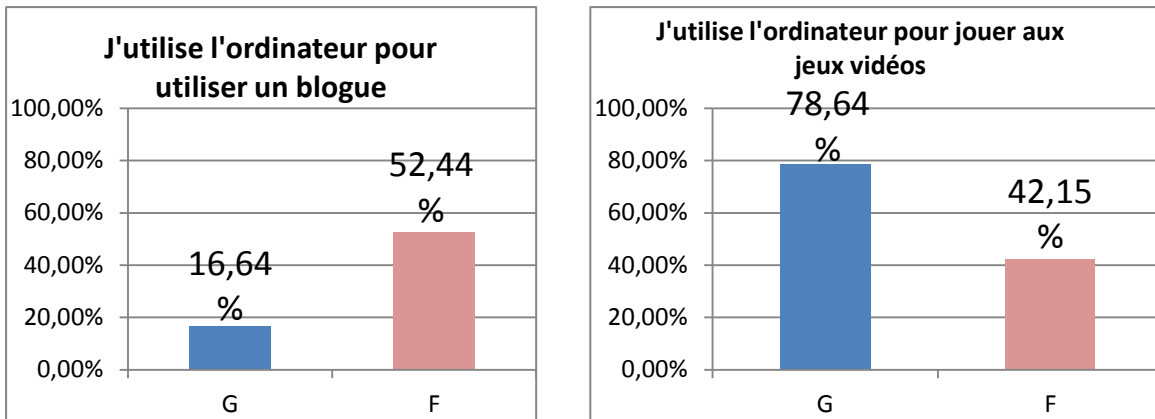


Figure 9: Ce graphique montre l'évolution des utilisations de l'ordinateur au fil des années. Nous remarquerons dans ce graphique une importante baisse d'intérêt pour les jeux vidéos au fur et à mesure des années alors que l'aspect social (clavardage et blogue) et plus tard utilitaire (faire ses devoirs) occupe de plus en plus d'importance.

C'est sans grande surprise que nous avons constaté que les différentes utilisations de l'ordinateur (comme le clavardage, l'utilisation d'un blogue, utilisation pour les devoirs) augmentent pour la plupart au fur et à mesure des années scolaires.



À la différence de l'utilisation pour les devoirs qui augmente continuellement au fil des années (lignes vertes de la figure 9), nous remarquons pour le clavardage et beaucoup plus pour les blogues un léger désintérêt vers la fin du secondaire. Différences générationnelles ou désintérêt progressif au fur et à mesure des années? Difficile de cerner le véritable responsable. Par contre, une partie de la réponse se trouve peut-être dans les commentaires recueillis dans une enquête semblable tenue en Belgique: «[Chez les jeunes de 15-16 ans, les ] blogues sont considérés comme "quelque chose pour les enfants qui veulent se montrer"» (Vandercammen, 2008: 30). Constat que nous pouvons toutefois nuancer puisque chez les secondaires 5, le taux d'utilisation d'un blogue est tout de même de 37%, soit 13 points inférieur aux jeunes de 6<sup>e</sup> année, les blogueurs les plus assidus.

Ce qui serait intéressant, ce sera d'observer dans les prochaines années - par une étude longitudinale - l'évolution des blogues et autres objets d'autopromotion sur Internet. Nous avons évoqué plus tôt une différence générationnelle: le fait que le pourcentage soit plus élevé en 6<sup>e</sup> année, est-il dû au fait que ces jeunes soient à un âge où ils ont davantage besoin de se «montrer» et que ce pourcentage diminuera au fur et à mesure de leur parcours scolaire ou alors ce 50% est vraiment le symptôme d'une génération qui, ayant vécu davantage sur Internet, trouve plus naturel de se montrer et donc que le pourcentage ne baissera pas au fil des années? C'est à suivre. Nous observerons plus en détail les différents outils utilisés tels que Piczo et Skyblog et les différences entre ces outils dans la partie **Vivre Internet**.

Finalement, nous observons une importante baisse de l'intérêt pour les jeux vidéo au fil des ans, passant de 87% en 4<sup>e</sup> année pour atteindre 42% en secondaire 5, soit une baisse significative de 45 points.

À la lumière des précédentes données, nous pouvons mettre en place une ébauche de trois phases d'adoption de l'ordinateur et de l'Internet chez les jeunes:

1. **Phase ludique:** Le jeune explore les possibilités de l'ordinateur grâce au jeu, ne nécessitant que des capacités de compréhension de base de la lecture et de l'écriture. Il est amené à interagir avec les objets à l'écran et à déduire les relations de cause à effet se produisant devant ses yeux.
2. **Phase sociale:** Ayant désormais appris à lire et à écrire et subissant l'influence de ses pairs, le jeune poursuit la vie sociale qu'il a à l'école par le biais d'Internet.

*MSN Messenger représente, pour bon nombre d'adolescents, le pur plaisir de se sentir connecté à un réseau de liens uniques, où se développe et s'entretient l'amitié dans le partage spontané de conversations interminables. Le clavardage sert ainsi aux adolescents à poursuivre en toute liberté à la maison – souvent même en tout intimité dans leur chambre à coucher, loin du regard parental – les conversations plus ou moins privées déjà entamées à l'école durant la journée avec leurs amis les plus proches.*

**Piette et al: 26**

Même les jeux deviennent davantage sociaux en favorisant les collaborations entre les joueurs (salons de chat ludiques comme Habbo Hotel chez les plus jeunes, jeux collaboratifs tel que Halo pour les plus vieux) et deviennent même pour certains un fascinant hybride entre dimension sociale et vie ludique comme World of Warcraft.

3. **Phase utilitaire:** Finalement, en vieillissant, le jeune doit devenir un citoyen responsable et être apte à prendre des décisions éclairées. Il fait davantage de recherches (sur Google et Wikipedia) pour ses devoirs, il fait ses premières expériences de commerce électronique, il se renseigne pour ses achats, sa future carrière, il fait des recherches qui rejoignent ses passe-temps et d'autres intérêts tels que la chasse et la pêche, la musique, etc.

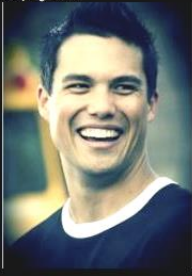


### 2.2.11 Qu'est-ce que le jeune fait sur l'ordinateur?

Il est possible de résumer d'une façon globale l'utilisation qui est faite de l'ordinateur par le jeune: jeu, socialisation, divertissement, information, auto-formation et création. Par contre, cette classification un peu brute, ne permet pas de saisir la complexité de l'utilisation de chaque individu à l'ordinateur. Derrière les mots valise «clavardage» et «jeux vidéos» peut se cacher une utilisation beaucoup plus vaste et beaucoup plus spécifique de l'ordinateur. Relatons pour les fins de cette étude deux exemples de jeunes qui font une utilisation saine et étonnante des nouvelles technologies et en particulier d'Internet.

**Jonathan** (nom fictif), 16 ans, passe effectivement beaucoup de temps en soirée à clavarder avec ses amis de partout dans le monde. Mais ce que le sondage ne permet pas de révéler, c'est que ce temps à chatter est consacré à apprendre la programmation, parfaire ses connaissances via des forums de discussion, partager ses connaissances avec d'autres programmeurs de partout dans le monde. Bref, Jonathan possède déjà une foule de connaissances qu'on acquiert théoriquement au Cégep, ou à l'Université. Finalement, à 16 ans, Jonathan a programmé pour les élèves ayant une déficience intellectuelle de son école un important système de simulation d'un guichet bancaire virtuel.



**Sylvain** (nom fictif), 16 ans, passe lui aussi son temps à chatter sur des forums de discussion. Par contre, lorsque nous observons plus en détail, nous voyons qu'il passe de nombreuses heures dans une communauté virtuelle appelée [Twilight RPG 15 ans après](#). Ce forum est constitué de fans du film *Twilight* qui reconstitue l'univers des livres. L'objectif du jeune est d'endosser la peau d'un personnage et interagir avec les autres membres qui prennent eux aussi d'un personnage. Voici un exemple d'un échange entre deux membres:

<p><b>Seth Clearwater</b> Loups-garous</p>  <p>Inscrit le: 26 Jan 2009 Messages: 54</p>	<p>Posté le: Mar 11 Aoû - 01:06    Sujet du message: Seulement pour se rafraîchir . . .</p> <p><i>Seth, pour sa part avait continué de jouer dans l'eau en y plongeant le plus profondément. Puis après quelques minutes, il sortit de l'eau pour aller boire une gorgée lorsqu'il vit deux filles s'approcher assez rapidement vers lui. Il allait tout de même chercher sa bouteille d'eau avant de revenir sur le sable chaud pour voir ce qu'elle venait faire. Blensûr, la plage était à tout le monde, mais les habitants de Forks restaient très souvent loin de ceux qui vivaient à la Push. Pourtant, ils étaient tous des gens très aimables !</i></p> <p><i>Puis, une des deux jeune filles, ayant l'air d'avoir prit tout son courage et surtout interpellée par l'autre, avança vers lui.</i></p> <p><b>« Bonjour ? »</b></p> <p><i>Il ne savait pas quoi répondre d'autre. C'était quand même elle qui lui avait adressé subitement la parole et peut-être qu'elle avait une idée précise de la raison pour laquelle elle était venue lui parler.</i></p> <p style="text-align: right;"><b>Seth Clearwater</b></p>
<a href="#">Revenir en haut</a>	
<p><b>Lullaby J. Harrison</b> Humains</p>  <p>Inscrit le: 02 Aoû 2009 Messages: 87 Localisation: Avec son radiateur ?</p>	<p>Posté le: Mar 11 Aoû - 13:34    Sujet du message: Seulement pour se rafraîchir . . .</p> <p><i>Pas très bavard lui ! Bon Lullaby ...</i></p> <p><b>Bonjour, heu, je m'apelle Lullaby et mon amie derrière moi s'apelle Eila ! Depuis notre arrivée ici elle pense vous connaître ... Heuu, donc je demander si c'était réciproque de votre côté ?!</b></p> <p><i>Roh Lullaby tu gère pas là ! Bon j'espère que c'est réciproque sinon je tue mon amie ...</i></p> <p style="text-align: center;">Lullaby James Harrison</p>  <p style="text-align: center;">Simple Humaine =)</p>
<a href="#">Revenir en haut</a>	

\*Impression écran d'une page du forum\*

[Twilight RPG 15 ans après](#) compte environ 80 membres. Toutefois, ces derniers ont posté plus de 10 000 messages. Le forum est constitué de sections qui sont en fait des endroits (La plage, La maison de Jacob, La forêt). Dans chacune de ces sections, les membres ouvrent des sujets comme [Seulement pour se rafraîchir . . .](#), [Petit moment de détente sur la plage \[Jacob Black\]](#), [Seule avec ses pensées...](#), etc. De plus, un système de règles régit le forum de discussion:

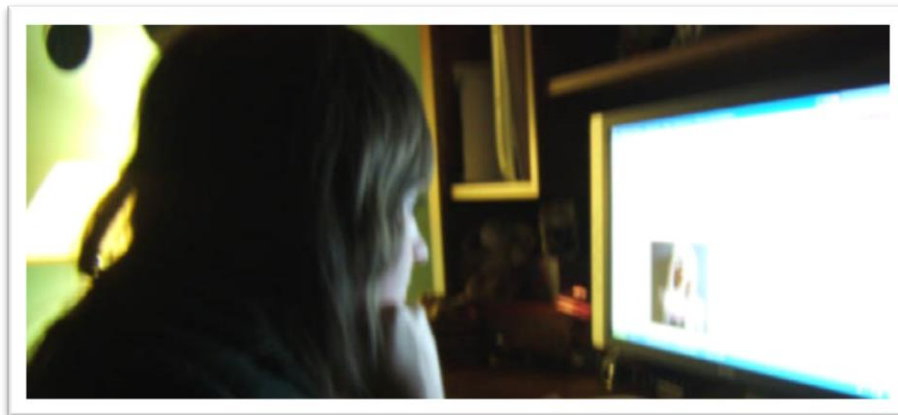
**1-c** Il est interdit, et ce sans exception, d'avoir plus de 4 personnages inventés. Vous ne pouvez pas avoir deux personnages appartenant au même groupe (ex : 2 loups, ou 2 vampires...). Ne sont pas concernés les gens ayant un perso des livres.

*Tout comme, bien entendu et pour un souci de confidentialité des intrigues et d'un jeu plus intéressant pour vous même, vous ne pourrez pas avoir un personnage Loup et un autre Vampire et inversement.*

Via les forums de discussions, Sylvain se promène dans les différentes sections du forum et invente mille et une histoires avec les autres membres. *«Je fais attention à mon français sinon, je me le fais dire»*, observe-t-il.

Nous réalisons ainsi que l'utilisation d'Internet par les jeunes est beaucoup plus complexe qu'elle n'y paraît. «Ils ne font rien sur l'ordinateur», disent plusieurs adultes. «Ils passent leur temps à chatter et écrivent mal». Et pourtant, lorsque nous observons un peu plus en détail, nous voyons que l'utilisation que font les jeunes de l'Internet est parfois beaucoup plus large que nous le croyons lorsque nous les voyons taper à l'ordinateur.

Nous arrivons donc rapidement aux limites des statistiques factuelles. Il nous faut plonger un peu plus en profondeur dans l'univers du jeune sur Internet et tenter de cerner avec plus de précision ce qui le motive dans ses différents comportements en ligne.



## 2.3 Vivre sur Internet

Citation d'un parent:

*Ah! Les jeunes aujourd'hui! De petits êtres sans pudeur qui ne savent pas ce qu'est le respect de la vie privée. De petits imbéciles obscènes qui aiment en mettre plein la vue. Ils publient leurs journaux intimes, leurs numéros de téléphone et leurs stupides petits poèmes dans l'Internet. Nom de Dieu, ils vont même jusqu'à y publier des photos pornos d'eux-mêmes! Ils n'ont plus de « vrais amis », mais des amis « virtuels ». Ils s'envoient des messages « instantanés » et incompréhensibles. Tout ce qu'ils veulent, c'est qu'on leur prête attention; eux qui sont incapables de fixer la leur, eux qui, comme un colibri, butinent d'une scène virtuelle à l'autre.*

Nussbaum, 2007: 2, traduction de Anne Laflèche

### 2.3.1 Nouvel espace de communication ; ses + et ses -

La vie publique des adolescents sur Internet est toujours un point sensible auprès des adultes. «*Le plus grand changement intergénérationnel depuis l'ère du Rock & Roll*» avance Emily Nussbaum dans le New York Magazine en 2007. Les jeunes d'Abitibi-Ouest ont un blogue (27% en 4-5-6<sup>e</sup> année, 40% au secondaire), publient des photos d'eux sur Internet (63% au secondaire), publient des vidéos sur YouTube (14% au secondaire). Certains publient même une carte pour se rendre au prochain party sur leur Skyblog (vu lors de nos recherches!), ce qui n'est pas sans inquiéter certains organismes de prévention auprès des jeunes. Comme nous le rappelle une intervenante de la Polyno, ce type d'invitation à grande échelle était une pratique vue dans les écoles en version «cartonnée». Les jeunes collaient des affiches sur les murs des salles de dégagement, mais elles étaient rapidement enlevées par les surveillants des élèves. Sur Internet, la diffusion de l'information est plus rapide, plus large, sans limite et commentée par les invités. Les photos de ces partys sont publiées sur les blogues et peuvent être vues plusieurs années après et même dans certains cas nuire à la carrière professionnelle.

Toutefois, il ne faudrait pas mettre tous les œufs dans un même panier: après tout, 55% des jeunes au secondaire ne possèdent aucun Skyblog, Piczo, DoYouLookGood ou tout autre outil de réseautage social. Cela nous amène d'ailleurs à nous poser la question: qui représente ce 55%? Est-ce une fragmentation naturelle de la population des jeunes qui désire rester plus discrète, un 55% appelé à devenir plus important devant les gaffes et les excès des générations précédentes ou au contraire, un 55% appelé à devenir de moins en moins important devant la pression sociale sans cesse grandissante de se «montrer» sur Internet?

Nous observons aussi que vivre sur Internet apporte autant son lot de points positifs que son lot de conséquences parfois graves sur le développement du jeune. Si nos regards se sont portés de façon plus spécifique dans les derniers mois du côté de la cyberintimidation et de la pédophilie, il ne faudrait pas oublier des problématiques comme la cyberdépendance, le self-porn ou le risque associé au vedettariat sur Internet. Toutes ces problématiques sont des conséquences qui ont émergé en grande partie à cause d'Internet et que, malgré toute la bonne volonté des

instances gouvernementales, peu de solutions concrètes existent, encore moins directement là où ça se passe: sur Internet.

Dans cette partie, nous expliquerons donc dans la mesure de nos connaissances en quoi consiste la vie des jeunes sur Internet et comment cette dernière s'articule. Nous nous efforcerons de laisser tomber nos préjugés et nos craintes et observerons la vie de nos jeunes sur Internet afin de mieux comprendre la réalité de ces derniers.

### 2.3.2 Un désir de vie privée

Lu dans un questionnaire:

«Je pense qu'on n'a pas besoin d'aide, laissez nous faire ce que ça nous tente, et arrêtez de nous écœurer avec ça. Si j'utilise le net ce n'est pas pour faire du trouble, c'est pour me divertir... U know?» *\*Langage parlé intégral*

Un garçon de secondaire 3

Internet, c'est le terrain de jeu préféré des jeunes. Et sans surprise, de nombreux jeunes font tout en leur possible pour protéger ce terrain de jeu du regard des adultes: mots de passe, langage incompréhensible, protections diverses. Raison de plus pour s'inquiéter: qu'est-ce que les jeunes ont tant à nous cacher derrière cet écran qui soit tant préjudiciable?

Après tout, s'agirait-il d'une question d'intimité propre à l'adolescence? Le jeune passe souvent plus de 2 heures sur le chat à échanger avec ses amis. Il passe souvent de nombreux jours à enrichir son blogue de ses confidences diverses et d'y publier des photos de ses partys. Il est tout à fait normal qu'à partir d'un certain âge, le jeune désire plus que tout bénéficier d'une certaine intimité à l'abri du regard de ses parents.

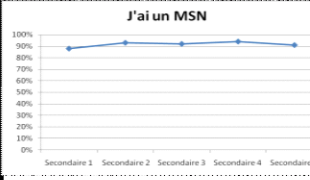


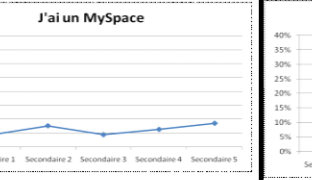
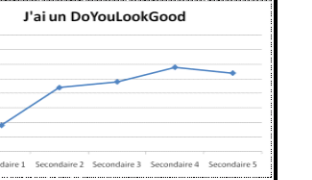
Au cours des focus groups et des observations sur le terrain, nous avons remarqué un fort désir de vie privée à l'abri du regard des adultes sur l'ordinateur, en particulier chez les jeunes du secondaire. Une tendance que les compagnies n'hésitent pas à exploiter. Un des meilleurs exemples est cette nouvelle fonction sur MSN qui permet de cacher le logo de MSN dans la barre des tâches. Ainsi, même le parent futé, décidant d'interdire l'accès de son jeune à MSN, est floué parce que ses activités sur MSN peuvent être facilement camouflées. La discrétion oui, mais à quel prix!

### 2.3.3 Zoom sur les réseaux sociaux

Le terme «réseaux sociaux» désigne les sites Internet dont le but est avant tout de réseauter les individus par différents systèmes techniques dont les réseaux d'amis, les profils, les commentaires, les outils de recherche d'individus en fonction d'intérêts, de zones géographiques, d'orientation sexuelle, d'âge, etc. D'une façon plus large, ils sont à la base de ce que les experts appellent le web 2.0, c'est-à-dire un web facilitant davantage les interactions entre les individus constituant le web par différents moyens techniques favorisant la publication de contenu ou le réseautage social.



## 2.3.4 Principaux sociowebs utilisés par les jeunes au secondaire

Outils	Windows Live Messenger (MSN)	Skyblog	Piczo	MySpace	DoYouLookGood	NetLog	AbitibiWeb	Facebook
Adresse	MSN.com	Skyblog.com	Piczo.com	MySpace.com	DYLG.com	Netlog.com	Abitibiweb.com	Facebook.com
Description	Logiciel de clavardage. Intègre, entre autres, émoticônes, jeux et webcams.	Plate-forme de création de site Internet de type blogue (articles et commentaires). Permet d'afficher publiquement vidéos, photos, poèmes, etc.	Plate-forme de création de site Internet fonctionnant par le glisser-déposer. Offre une beaucoup plus grande liberté créative que Skyblog.	Plate-forme de création de site Internet	Plate-forme de rencontre dont le principal attrait est la possibilité de donner une note aux membres.	Plate-forme de rencontre.	Plate-forme de rencontre regroupant avant tout des internautes d'Abitibi-Témiscamingue.	Réseau social mondial.
Compagnie propriétaire	Microsoft	Telefun	Piczo, inc.	MySpace inc.	DoYouLookGood inc.	NetLog	?	Facebook Inc.
Langue	A-F	F	A-F	A-F	A-F	A-F	F	A-F
% des jeunes	91%	28%	24%	6%	24%	35 jeunes	14 jeunes	14 jeunes
Zone géographique	International	Francophonie	International	International (surtout anglophone)	International (mais surtout Québec)	International	Abitibi-Témiscamingue	International
Privé ou publique?	Privé mais possibilité de créer un profil public, sauvegarder les conversations et avoir des conversations publiques	Public	Public avec possibilité de protéger par un mot de passe	Public avec possibilité de partager uniquement avec ses amis	Profil public avec possibilités de limitation	Profil public	Profil public	Profil public avec possibilité de partager uniquement avec ses amis
Possibilité d'intégrer des widgets		Limité	✓	Limité		Limité		Limité
Distribution des âges (secondaire)						N/D	N/D	N/D

### 2.3.4 Analyse des principaux sociowebs utilisés

[1] AbitibiWeb, NetLog et Facebook n'étaient pas dans nos choix de réponse. Ils ont été ajoutés par les jeunes dans le champ autre. Ainsi, il se pourrait fort bien que les pourcentages soient beaucoup plus élevés en réalité.

## Notes sur le tableau des principaux réseaux sociaux utilisés par les adolescents

Le tableau de la page précédente fait l'inventaire des principaux sites strictement dédiés aux réseaux sociaux utilisés par les jeunes. Nous commenterons un peu plus loin ce tableau. Par contre, de nombreux autres outils conçus pour d'autres utilisations comme YouTube agissent tout autant comme outils pour trouver des amis et garder contact avec eux. Alors que les réseaux sociaux permettent de faire de nouvelles connaissances par la personnalité, la vie personnelle, etc., les autres sites (par exemple les forums de discussions, TagTélé, TonTuyau, DeviantArt, FlickrR, World of Warcraft) permettent de discuter avec des gens en fonction d'un intérêt commun. Même si certains de ces sites sont fréquentés par une proportion beaucoup moins grande de jeunes en comparaison de Skyblog ou DoYouLookGood, il ne faut pas les oublier parce que certains jeunes y passent énormément de leurs temps. Par exemple le cas de Sylvain (nom fictif), 16 ans.

Sylvain, 16 ans Aime le cinéma et la lecture. Grand fan de <i>Twilight</i> .	
<b>Piczo</b>	www.piczo.com
% des jeunes sur Piczo:	24%
Temps passé sur Piczo:	30 minutes par jour
<u><a href="http://crepuscule2020.xooit.fr/index.php">Twilight RPG 15 ans après</a></u>	<u><a href="http://crepuscule2020.xooit.fr/index.php">http://crepuscule2020.xooit.fr/index.php</a></u>
% des jeunes sur Twilight-forum	<i>Twilight -15 ans après</i> rejoint une communauté d'environ 80 membres
Temps passé sur Twilight-forum	<b>4 à 5 heures par jour</b>

Ce que nous constatons dans le tableau précédent est que, statistiquement parlant, Sylvain fréquente comme 24% des jeunes Piczo. Par contre, au chapitre du temps passé sur les sites, son temps passé sur Twilight 15 ans après (4 à 5 heures par jour), ce site rejoint davantage ses intérêts de tous les jours et il y passe beaucoup plus de temps que sur Piczo.

Les conséquences de cette segmentation trouvent surtout écho dans notre façon de comprendre et d'appréhender l'univers virtuel des jeunes sur Internet. C'est une des limitations que nous avons connu dans notre passation du questionnaire: nous connaissons par des statistiques les sites que fréquentent en majorité les jeunes (et encore, ces sites ne rejoignent qu'une portion de ces derniers). Mais lorsque vient le temps de connaître avec précision leurs habitudes individuelles (quel site fréquentes-tu le plus longtemps dans une soirée), les outils statistiques traditionnels (sondages, questionnaires) démontrent rapidement leurs limites.

C'est pour cette raison que nous rappelons la prudence lors de la lecture des paragraphes suivants: ils décrivent l'utilisation d'Internet par sous-groupe très précis et plus important au chapitre du nombre, ce qui le rend plus facile à observer de façon spécifique.

*\*Nous rappelons encore que 55% des jeunes ne possèdent aucune vitrine sur le web tel que Skyblog, Piczo ou DoYouLookGood.*

### 2.3.5 Pourquoi s'intéresser autant aux réseaux sociaux?

Pourquoi s'intéresser à ce phénomène? Parce qu'il rejoint un pourcentage somme toute non négligeable des jeunes (45%). De plus:

- Nous avons vu dans la Figure 9 que chez la génération montante, les outils tels que les blogues rejoignaient jusqu'à 50% des jeunes d'une même cohorte scolaire;
- Parce que même si ce ne sont pas tous les jeunes qui possèdent ces outils, plusieurs passent par les blogues de leurs amis;
- Et finalement, parce que les réseaux sociaux sont des microcosmes qui possèdent leurs propres cultures distinctes. Ces cultures ont bien entendu une influence non-négligeable dans l'univers du jeune. En comprenant et en appréhendant mieux les réseaux sociaux, nous sommes davantage en mesure d'agir positivement et significativement dans l'univers du jeune.

Donc, si notre objectif est de mieux rejoindre les jeunes et de mieux les éduquer par rapport aux problématiques que nous avons évoquées plus haut, les blogues conçus pour les jeunes sont des avenues à découvrir pour les rejoindre, au même titre qu'une campagne publicitaire télévisée ou une campagne d'affichage dans les écoles.

### 2.3.6 Se construire une présence sur le web

Un Piczo, un Skyblog ou un MySpace pourrait facilement être comparé à une maison, ou plutôt à la vitrine d'un magasin. C'est une page Internet que le jeune fait connaître en général par le biais de son MSN ou par l'intermédiaire des réseaux d'amis qui existent sur ces sites. **C'est une façon pour le jeune d'exprimer publiquement sa personnalité: «JE suis comme ça, J'écoute tel type de musique, voici MES amis», etc.** On y publie photos de soi, des « party », des vidéoclips et vidéos que l'on aime, musique, etc.

Plusieurs jeunes aussi y exposent leurs créations personnelles: poèmes, images retouchées, vidéos, etc. La mode semble aussi être de faire une présentation de chacun de ses amis en y ajoutant des commentaires pour chacun.

### 2.3.7 Les éléments distinctifs des blogues des adolescents

En pleine construction identitaire, le jeune cherche à la fin de l'enfance et à l'adolescence à se construire une personnalité et la faire valider par ses pairs.

*«Je trouve que, surtout à l'adolescence, c'est important d'avoir une image de toi-même. Donc c'est une manière de pouvoir se classer. De se mettre dans une boîte et dire: moi je suis comme ça. Je suis tel style, ça décrit la personnalité. Je trouve que le blogue est plus important pour soi-même que pour les autres».*

**Amanda, secondaire 3 dans Piette et al.: 49**



Bien entendu, la dimension de feedback est omniprésente. Le jeune ne veut pas seulement être regardé: il veut être approuvé/désapprouvé ou avoir des commentaires sur ses comportements. «*Laissez vos commz*» est une phrase omniprésente à l'intérieur de ces blogs.

De façon générale, les blogues de jeunes présentent certaines caractéristiques communes:

- Pages ou articles réservés à eux avec photos et descriptions de leurs passe-temps et goûts respectifs;
- Pages ou articles réservés à la présentation des amis et/ou de la famille avec leurs photos respectives;
- Lien guidant vers les blogs de ses autres amis;
- Présence de commentaires à la fin de chaque article pour les Skyblog ou une boîte de commentaires pour les Piczos;
- Différents petits questionnaires de nature parfois humoristiques que les jeunes remplissent afin de mieux se connaître entre eux;
- Présence de vidéos, photos ou textes qu'ils aiment. Ces éléments sont bien souvent trouvés sur les blogues de d'autres amis;
- Parfois quelques éléments créatifs tels que photos retouchées, poèmes, paroles de chansons ou vidéos.

De plus, nous pouvons observer que les blogues visant les jeunes présentent de fortes possibilités de personnalisation. Contrairement à DoYouLookGood ou Facebook où chaque profil est présenté selon un canevas très défini, Skyblog, NetLog et Piczo offrent la possibilité de modifier les couleurs, changer la disposition du texte ou de blocs spécifiques, changer la police de caractère, etc.

D'une façon plus générale, nous pourrions avancer qu'il y a un certain prestige associé aux blogues et ses commentaires. Comme dans la vraie vie, il y a un désir de plaire et d'être populaire. Une jeune fille appréciera recevoir des centaines de commentaires de garçons sur la toute dernière photo qu'elle vient de prendre. Cette obsession du feedback, ainsi que la compétitivité qui y est associée, pourraient aussi expliquer pourquoi certains adolescents n'hésitent pas à publier des photos d'eux adoptant une attitude sensuelle, des photos où ils sont particulièrement dénudés pour certains, l'obsession du feedback et de la popularité l'emporte sur la pudeur personnelle.

### **2.3.8 Le temps et l'implication consacrés aux blogues**

Certains jeunes entretiennent leurs blogues un peu rapidement, en y ajoutant par-ci par-là 2 ou 3 photos de fêtes entre amis. Mais certains consacrent une partie plutôt impressionnante de leur temps comme le témoigne ce jeune:

Entendu lors d'un focus-group

*Animateur: «Est-ce que vous connaissez Piczo?»*

*Jeune garçon de 15 ans: «Ouais. J'en ai un moi».*

*Animateur: «Combien de temps est-ce que tu passes là-dessus?»*

Jeune garçon: «Ben... ça dépend. Au début, je passais genre... 2-3 heures par soir pour le construire, le mettre beau. Asteure, c'est plus pour aller voir mes messages»

\*Langage parlé intégral

Nous ramenons donc la comparaison que nous avons effectuée plus tôt avec la vitrine de magasin: le blogue est la présence du jeune sur Internet. C'est sa façon de dire publiquement «J'existe». Mais encore, pas de n'importe quelle façon: il veut façonner et contrôler l'image qu'il veut projeter aux autres. C'est pour cette raison que le jeune passera de nombreuses heures à peaufiner son blogue en espérant, bien entendu, récolter le fruit de ses efforts par des commentaires ou même de nouvelles rencontres.

### 2.3.9 Âges différents, outils différents

Lorsque nous observons les statistiques, nous constatons aussi une différence dans l'utilisation entre les différents niveaux scolaires (Figure 10). Par exemple pour Piczo, nous observons que les jeunes en secondaire 1 et 2 (32-33%) utilisent beaucoup plus Piczo que ceux en secondaire 5 (9%). Le constat inverse est aussi vrai pour DoYouLookGood : 9% des jeunes en secondaire 1 fréquentent versus 27% en secondaire 5. Skyblog est utilisé peu importe le niveau au secondaire.

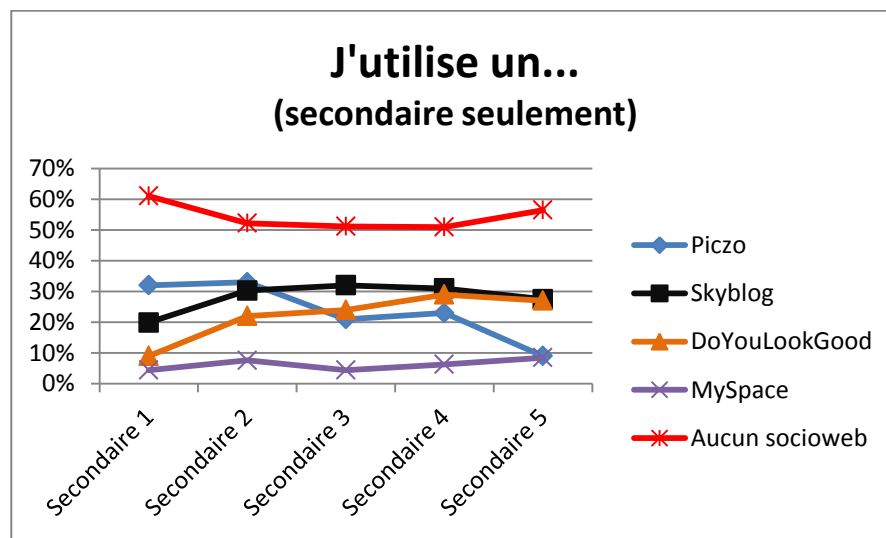


Figure 10: Dans le présent graphique, nous observons les différences qui existent entre les différents outils au fil des années scolaires. Nous constatons la popularité de Piczo surtout chez les plus jeunes VS Skyblog et DoYouLookGood chez les plus vieux. De plus, il est intéressant d'observer la progression de la courbe de ceux qui ne possèdent aucun des outils nommés dans ce graphique (courbe rouge).

### 2.3.10 Sexes différents, outils différents

Ce qui est particulièrement intéressant est la comparaison de l'utilisation des réseaux sociaux chez les gars et filles (Figure 11). Ici, nul doute: les réseaux sociaux sur lesquels nous avons sondé les jeunes sont essentiellement des réseaux sociaux utilisés par les filles. 75% des garçons disent n'utiliser aucun de ces réseaux sociaux. En revanche, plus de 45% des filles disent utiliser un Skyblog et 41% des filles disent utiliser un Piczo.

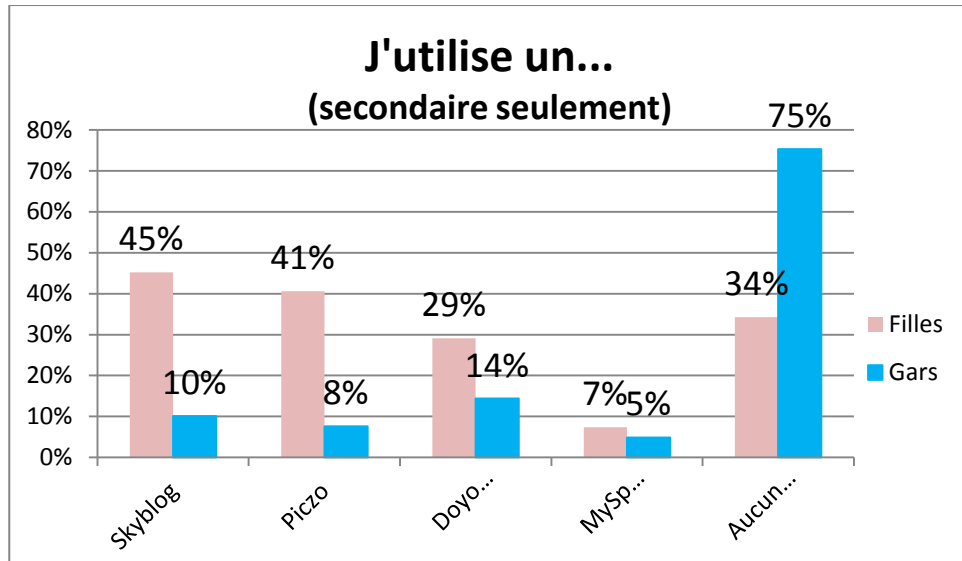


Figure 11: Ce tableau est le plus éloquent de notre portrait des réseaux sociaux: les applications sur lesquelles nous avons sondé les jeunes en janvier 2008 sont utilisées en grande majorité par des filles. 75% des garçons disent n'utiliser aucun de ces réseaux sociaux.

Toutefois, il est encore plus fascinant de comparer les gars et les filles au fil des différentes années scolaires (Figure 12). Du côté des garçons, le taux reste plutôt bas mais somme toute stable. Par contre, le constat est différent du côté des filles. Nous observons une importante croissance à partir de la 4<sup>e</sup> année du primaire qui culmine en secondaire 2 avec un taux de 66% chez les filles.

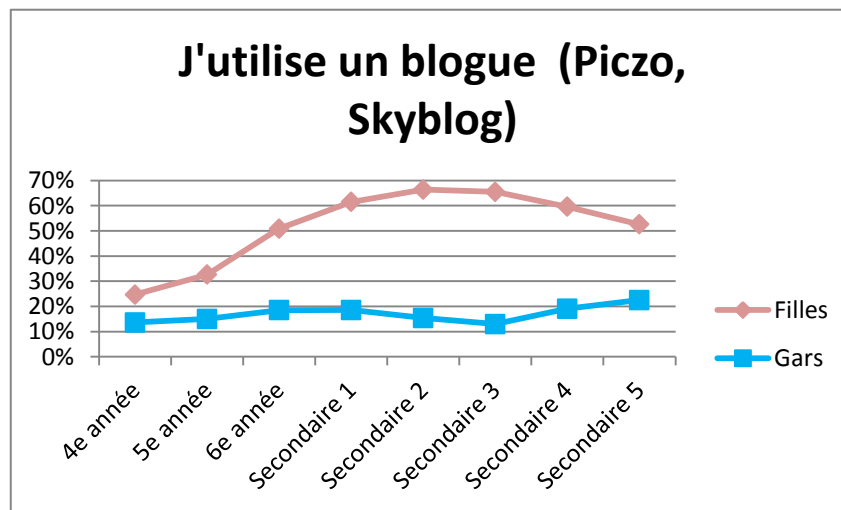


Figure 12: Nous comparons ici l'utilisation d'un blogue entre les garçons et les filles au fur et à mesure des années scolaires.

À la lumière de ces observations, nous pouvons affirmer que le blogue chez les filles est plus qu'une simple vitrine sur Internet. À partir d'un certain âge, le blogue devient en quelque sorte une obligation, une sorte de passage obligé pour la plupart des jeunes filles. Elles regarderont les blogues de leurs amies, observeront, compareront et appliqueront à leurs propres blogues ce qu'elles verront sur ceux de leurs consœurs.

### 2.3.11 À propos de Facebook

Lors de la passation de notre sondage, peu de jeunes semblaient branchés sur le réseau Facebook: une tendance qui changera dans les prochains mois selon nos observations. Depuis que le site Internet a été traduit en français, de plus en plus de jeunes se tournent vers cette plateforme. Néanmoins, les jeunes aussi ont ce besoin de se constituer des espaces très distincts de ceux des adultes. Il y a fort à parier que des outils comme Piczo et Skyblog continueront d'être populaires chez les jeunes puisqu'ils permettent aux jeunes de se regrouper dans un même endroit «à l'abri du regard des adultes».

### 2.3.12 Et MSN, dans tout ça?

Certains auront remarqué que nous avons peu évoqué MSN dans la partie consacrée au socioweb. La raison est fort simple: MSN n'est PAS un réseau social. MSN est un réseau comme le téléphone alors que les réseaux sociaux sont à la fois le téléphone ET les pages jaunes. MSN sert au jeune à communiquer avec ses amis. Pour sa part, le réseau social sert à se faire connaître, rencontrer de nouveaux amis et discuter avec eux: les buts sont différents. Néanmoins, c'est après s'être parlé sur les réseaux sociaux que les jeunes poursuivront la discussion via MSN.

De plus, MSN est un sujet qui a été maintes et maintes fois touché dans les études auprès des jeunes alors que les recherches sur les réseaux sociaux et les jeunes sont beaucoup moins présentes. Si vous désirez pousser plus loin votre connaissance de MSN, nous vous suggérons de lire la partie dédiée à ce sujet dans le rapport *Nos jeunes et Internet* présenté en mars 2007 au ministère de la Culture et des Communications disponible à cette adresse: <http://www.infobourg.com/data/fichiers/156/Les%20Jeunes%20et%20Internet%202006.pdf>.

### *Pour aller plus loin*

Les blogues des jeunes sont un sujet fascinant duquel nous pourrions parler durant de nombreuses pages. Toutefois, plusieurs études existent déjà à ce sujet. Le lecteur désirant pousser sa découverte plus loin lira ces études de Danah Boyd:

«Réseaux sociaux numériques : vie privée, vie publique, what else?»

- <http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree-French.pdf>

Les jeunes et Myspace

- <http://www.danah.org/papers/talks/AAAS2006-French.pdf>

Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life

- <http://www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf>

### 2.3.13 La publication de photos sur Internet

En raison des préoccupations des parents, une partie de notre étude a aussi touché la publication de photos sur Internet. L'étude démontre qu'en moyenne, au primaire 4-5-6, ce sont 31% des jeunes qui ont publié des photos d'eux sur Internet et qu'au secondaire, ce sont 63% des jeunes qui font de même. Si nous détachons d'une façon plus précise les sexes et les années scolaires, nous avons un graphique beaucoup plus révélateur (Figure 13).

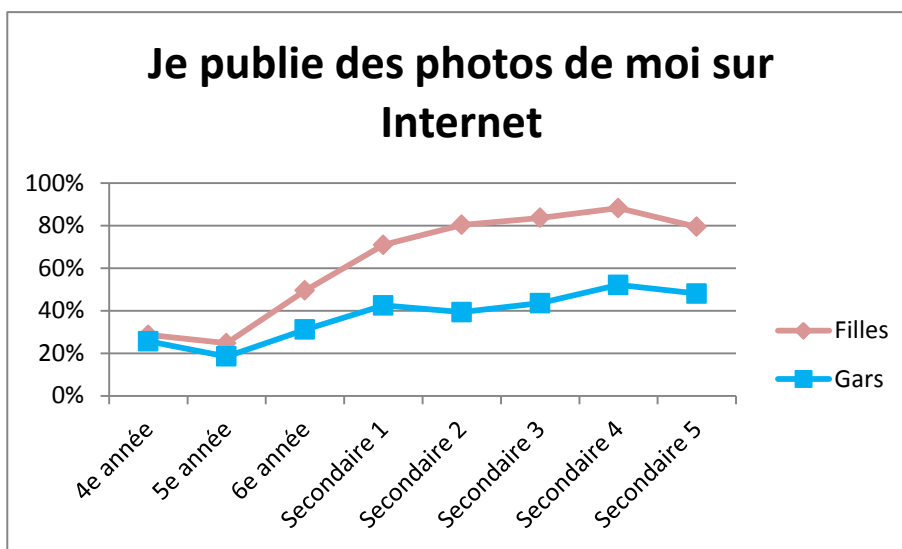


Figure 13

Dans ce graphique, nous observons une courbe semblable à celle des blogues. À partir de la 5<sup>e</sup> année du primaire, la courbe augmente dans les deux groupes, en particulier chez les filles. La mode des socioweb n'est d'ailleurs sans doute pas étrangère à cette ascension. Du côté des garçons, la courbe est légèrement différente puisqu'elle augmente jusqu'à 50% en secondaire 4.

Notre étude a toutefois été beaucoup plus en profondeur au secondaire concernant le type de photos que les jeunes publient sur Internet. Nous avons catégorisé différents types et nous avons demandé aux jeunes quels types de photos ils ont publié sur Internet: animaux, famille, amis, party, voyage, photo de moi, au naturel, regard provocateur, en sous-vêtements et nu. Ensuite, nous avons fait une distinction selon les sexes concernant les types de photos publiées sur Internet. Les résultats démontrent que les filles publient beaucoup plus de photos que les garçons. Par exemple, les photos dites anodines, telles que des photos d'animaux, de famille, d'amis, de party et de voyage sont publiées par 86% des filles alors que seulement 27% des garçons en publient. Quant aux photos d'eux-mêmes, c'est 81% des filles et 44% des garçons qui en publient. De façon plus détaillée, 73% des filles et 36% des gars publient des photos d'eux au naturel, 15% des filles et 7% des garçons publient des photos d'eux au regard provocateur, 2% des filles et 3% des garçons publient des photos où ils sont en sous-vêtements et 1% des filles et 3% des garçons publient des photos sur lesquelles ils sont nus.

Dans les chiffres, cela nous mène à 27 jeunes, au secondaire, ayant avoué avoir publié des photos d'eux en sous-vêtements sur Internet et 25 le nombre de jeunes ayant avoué avoir publié des photos d'eux nus sur Internet.

Néanmoins, dans un questionnaire, après avoir coché Au naturel, Regard provocateur, En sous-vêtements et Nu, un(e) répondant(e) a ajouté: «Grosse, grosse erreur! C'était pour une personne en particulier et cette personne l'a publiée».

### 2.3.14 Les jeux vidéo

Du côté des jeux vidéo, le contraste entre garçons et filles est tout autant intéressant que du côté des socioweb. Ici, la différence est encore plus radicale.

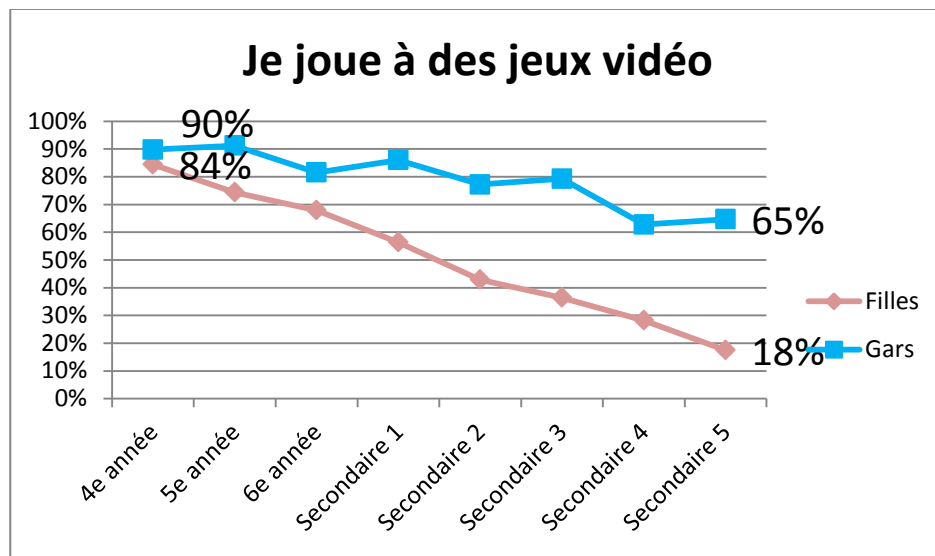


Figure 14: Même si les jeux tendent autant à baisser auprès des filles qu'auprès des garçons au fil des années scolaires, la chute est beaucoup moins drastique du côté des garçons que du côté des filles, où le pourcentage passe de 84% en 4<sup>e</sup> année du primaire pour atteindre 18% en secondaire 5.

Deux questions du sondage visaient à mesurer l'isolement social dans lequel se trouvent parfois certains joueurs de jeux vidéo. Ainsi, 28% des jeunes au secondaire ont avoué refuser souvent ou toujours l'invitation d'amis pour des activités afin de pouvoir continuer à jouer aux jeux vidéo. De même, 6% des joueurs ont dit qu'ils passaient souvent ou toujours la nuit à jouer aux jeux vidéo.

Il ne faut pas oublier que de nombreux jeux vidéo comme World of Warcraft possèdent de nombreux éléments qui les rapprochent des socioweb. Ces jeux permettent une interaction très particulière entre les joueurs. Par exemple, le joueur a la possibilité dans World of Warcraft de se promener dans un immense monde virtuel où il peut dialoguer avec de nombreux joueurs de partout dans le monde. Dans cet univers, il peut être un mage, un chevalier, un forgeron, etc. Il est amené, en équipe, à conquérir des châteaux et tuer des créatures maléfiques. Et de plus, le joueur incarne complètement le personnage. Il parle comme son personnage, se comporte comme son personnage, jusqu'à se substituer psychologiquement à celui-ci. Bref, à peu de choses près, World of Warcraft se comporte comme une véritable société: un microcosme virtuel dans lequel évoluent des millions de joueurs de partout dans le monde qui partagent une passion commune pour ce jeu et ses personnages.

Malheureusement, ce n'est que par les focus group menés à la suite de l'enquête que nous avons pu en apprendre davantage sur World of Warcraft et les autres jeux auxquels s'adonnent les jeunes. Ceci n'a donc pas pu être mesuré dans le sondage.

Il nous faut donc admettre que le sondage n'a pas permis de cerner les activités des garçons sur Internet aussi précisément que celles des filles. Dans les prochaines études, il nous faudra mieux modifier le sondage afin de cerner davantage les habitudes des garçons et parvenir à identifier les principaux éléments constituant de leur identité sur Internet et les moments dans leur développement où se produisent les principaux changements.



### 2.3.15 L'achat en ligne

Chez les jeunes du secondaire, nous avons mesuré le taux d'achat en ligne. À notre grande surprise, ce sont plus de 40% des jeunes au secondaire qui ont affirmé faire *rarement, souvent ou toujours* des achats via eBay, Amazon, iTunes, etc.

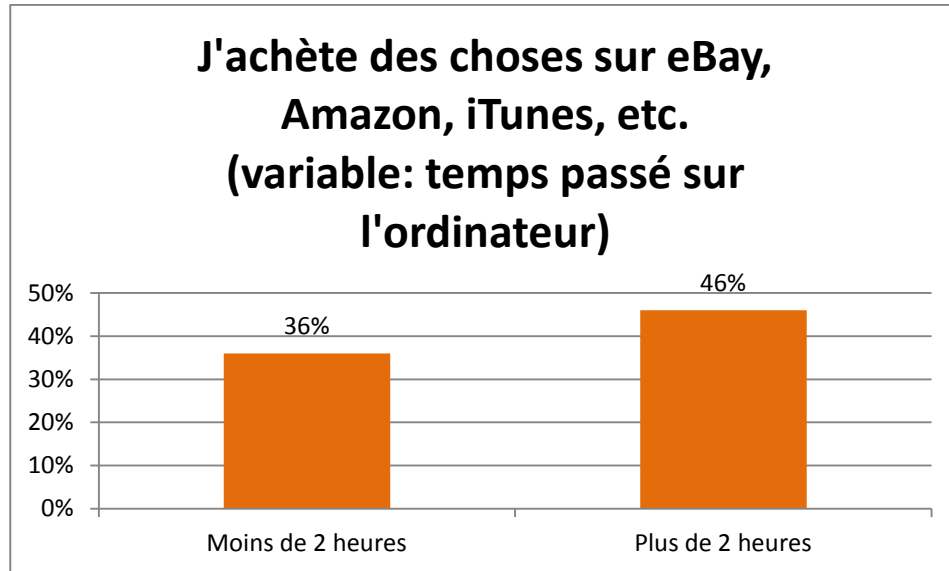
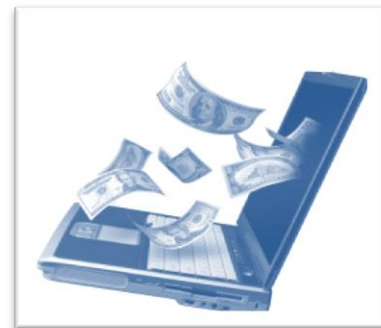


Figure 15: C'est sans grande surprise que les jeunes qui passent plus de 2 heures par jour sur l'ordinateur sont de plus grands acheteurs en ligne que ceux qui passent moins de 2 heures.

«Comment peuvent-ils acheter en ligne: ils n'ont pas de carte de crédit!?» La plupart nous ont confié en focus group avoir emprunté la carte de crédit de leurs parents. D'autres, nous ont dit commander par COD: ils payent au bureau de poste une fois que la marchandise est arrivée. Finalement, certains sites comme eBay acceptent aussi les paiements par PayPal. Et par PayPal, nul besoin d'une carte de crédit, un simple compte bancaire suffit pour faire l'ensemble de ses transactions par Internet.

### 2.3.16 La cyberintimidation

Considérant qu'Internet est un important moyen de communication et que ces conversations ont un impact sur les jeunes et les autres, nous avons voulu savoir quels sont leurs comportements sociaux sur Internet et quelles en sont les répercussions. Nous avons sondé de façon différente les jeunes du primaire et du secondaire. Cette recherche nous apprend que 4% des jeunes du primaire 1-3<sup>e</sup> année et 18% de 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année ont déjà dit des mots qui font de la peine, qu'environ 20% des jeunes du primaire se sont fait dire des mots qui ont fait de la peine et qu'environ 10% des jeunes ont dit avoir déjà eu envie de ne plus aller à l'école à cause de discussions sur Internet.





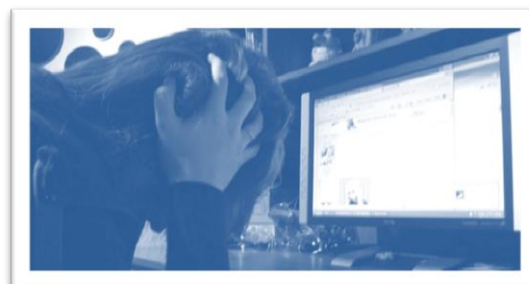
	Oui 1 <sup>e</sup> -3 <sup>e</sup> année	Oui 4 <sup>e</sup> à 6 <sup>e</sup> année
A dit des mots qui font de la peine	4 %	18%
S'est fait dire des mots qui lui ont fait de la peine	19 %	24 %
N'a plus envie d'aller à l'école à cause de ce que des amis ont dit sur Internet	10 %	7%

Au secondaire, le questionnaire a permis de ressortir les pourcentages suivants:

	J'ai déjà ... quelqu'un			On m'a déjà		
	Jamais	Rarement	Souvent ou toujours	Jamais	Rarement	Souvent ou toujours
Encouragé	21%	32%	38%	24%	37%	33%
Conseillé/aidé	16%	29%	50%	21%	35%	41%
Ridiculisé ou insulté	50%	35%	12%	68%	25%	4%
Menacé	92%	6%	0%	91%	7%	1%
Lancé des rumeurs sur	89%	8%	1%	81%	11%	3%

Nous avons également demandé aux jeunes si, en utilisant Internet, ils se sont déjà fait menacer, insulter ou ridiculiser: 27% (288 jeunes sur 1157 au secondaire) ont répondu oui. De cela:

- » 15% ont senti leur colère augmenter;
- » 7% ont eu de la difficulté à dormir;
- » 6% se sont éloignés de leurs amis;
- » 6% ont dit avoir moins d'appétit;
- » 3% ont pensé se suicider.



Certaines différences ressortent entre les comportements féminins et masculins. D'abord, 68% des filles et 32% des garçons disent encourager, conseiller et aider les autres sur Internet alors que 49% des filles et 24% des garçons se disent encouragés, conseillés et aidés. De plus, 9% des filles et 15% des garçons affirment rire ou insulter les gens sur Internet alors qu'ils sont ridiculisés pour 4% et 5% d'entre eux. C'est 5% des filles et 3% des garçons qui avouent avoir souvent eu honte de ce que les autres ont dit ou montré d'eux sur Internet. Pour ce qui est des menaces et des rumeurs, les filles et les garçons se rejoignent autant dans le rôle de persécuteur que celui de victime.

Finalement, d'autres différences peuvent être perçues au niveau des comportements développés suite à ce que les jeunes ont vécu sur Internet. D'abord, c'est 31% des filles et 21% des garçons qui avouent s'être déjà fait menacer, insulter ou ridiculiser sur Internet. À la suite de cela, 5% des filles et 2% des garçons ont eu envie de ne plus aller à l'école et 9% des filles et 3% des garçons se sont isolés de leurs amis. 10% des filles ont développé des troubles du sommeil et 8% des troubles alimentaires (augmentation ou perte d'appétit) alors que ces pourcentages sont de 3% chez les garçons pour ces 2 problèmes. De plus, 17% des filles et 13% des garçons ont senti leur agressivité augmenter à la suite de ce qu'ils ont vécu sur Internet.

Au secondaire, 4% des filles et 1% des garçons ont développé des problèmes de consommation de drogue et d'alcool et 5% des filles et 1% des garçons ont pensé à se suicider après s'être fait menacer, insulter ou ridiculiser sur Internet.

Parfois, les jeunes s'encouragent et se conseillent entre eux. Ce sont surtout les élèves du secondaire 4 et 5 qui le font (49%), comparativement aux jeunes du secondaire 1 (31%). Le fait d'être encouragé et conseillé est surtout vécu chez les élèves de secondaire 4 (48%) et secondaire 5 (42%) et moins chez ceux du secondaire 1 (27%). Pour ce qui est de rire des autres, c'est en secondaire 3 que les jeunes avouent le faire dans une plus grande proportion, soit 17% alors que ce serait en secondaire 4 que les jeunes ridiculiserait le moins les autres (6%). Pour ce qui est d'être ridiculisé, cette problématique touche plus les élèves de secondaire 1 et 2 (7%) et moins ceux du secondaire 4 et 5 (2%). Finalement, les menaces et les rumeurs n'ont pas de liens avec le niveau, autant pour ce qui est d'en être la source ou la victime.

### 2.3.17 Internet et la vie privée

Nous avons aussi évalué dans quelle mesure les jeunes divulguent leur identité et autres informations considérées comme privées sur Internet tel que numéro de téléphone et adresse. Nous avons appris qu'environ 40% des jeunes du primaire divulguent leur nom sur Internet en comparaison à 49% au niveau du secondaire. C'est 16% des jeunes de niveau 1<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> année du primaire, 8% des jeunes de 3<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année du primaire et 9% du secondaire qui dévoilent leur adresse à quelqu'un qu'ils connaissent peu ou pas sur Internet. Quant au numéro de téléphone, 20% de jeunes de 1<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> année, 12% de la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année et 7% des jeunes du secondaire ont dit dévoiler leur numéro de téléphone à quelqu'un qu'ils connaissent peu ou pas sur Internet.

De même, avec les jeunes du secondaire, nous avons vérifié par des questions de type vrai ou faux leur perception de la sécurité des communications sur Internet. Dans une proportion de 92%, les jeunes ont répondu vrai à la question «Un blogue peut être vu par tout le monde». À la question «Seul ton ami et toi pouvez voir votre conversation sur MSN», les opinions sont beaucoup plus divisées: les jeunes ont répondu à 48% vrai tandis que 52% ont répondu faux.

### 2.3.18 Internet, conversations et rencontres

Par certaines questions, nous avons aussi sondé dans quelle mesure les jeunes se sentent davantage à l'aise de parler de certaines choses sur Internet qu'ils n'oseraient pas dire en personne. Ainsi, 23% des filles comparativement à 13% des garçons affirment avoir régulièrement dit des choses sur Internet qu'ils n'oseraient pas dire en personne. De plus, 14% des filles et 12% des garçons au secondaire nous ont affirmé parler *souvent ou toujours* de sexe avec des amis sur Internet. 21% des jeunes au primaire et 18% des jeunes au secondaire avouent parler avec des inconnus sur Internet. Dans une proportion de 23%, les garçons semblent plus à l'aise à envoyer des photos sexy sur Internet alors que les filles semblent légèrement plus timides dans une proportion de 13%. Finalement, nous avons mesuré comment les jeunes se sentent à l'aise de rencontrer des gens qu'ils ont connu sur Internet. Les résultats nous indiquent que 87% des jeunes ont dit n'avoir jamais rencontré des gens qu'ils ont connus sur Internet, un pourcentage que certains jeunes de notre focus group ont remis en question.

### 2.3.19 Internet et la pornographie

Ce sujet est sans aucun doute un incontournable du sondage. Notamment, 5% des jeunes au secondaire disent regarder souvent ou toujours de la pornographie sur Internet. 14% disent le faire rarement alors que 79% disent ne jamais le faire. Un pourcentage qui a fait sourciller l'un des participants à un focus group.

*Entendu lors d'un focus group, après avoir distribué les résultats du sondage :*

**Animateur:** «Alors, est-ce que vous avez des commentaires sur les sondages?»

**Garçon de 15 ans:** «Ben là, y'a de quoi qui marche pas... y'a 79% des jeunes qui disent ne jamais regarder de pornographie sur Internet... cé pas vrai!» *\*Langage intégral*

Lorsque nous comparons les garçons et les filles sur cette question la différence est beaucoup plus flagrante:

#### Je regarde de la pornographie sur Internet

	Jamais	Rarement	Souvent	Toujours
Filles	92,9%	4,5%	0,3%	1,4%
Garçons	65,8%	23,9%	5,4%	1,4%

### Ressources et aide sur Internet

Nous avons également demandé aux jeunes les ressources consultées en cas de problèmes. Au niveau du primaire, parents et familles sont ceux qu'ils consultent, mais plus ils vieillissent, plus ils se tournent vers leurs amis. Nous leur avons également demandé quel type d'aide ils auraient besoin afin de mieux se protéger. Ils nous ont répondu avoir besoin d'information, de conseils d'amis et...d'antivirus.





# Nos **jeunes** et Internet

## Constats et analyse des résultats

Que font nos jeunes sur Internet???

Recherche Google

J'ai de

chercher dans :  Web  Pages franco

Le domaine Google.ca est disp

Et vous ??

Solutions d'ent



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC



# 3. Constats et analyse des résultats par les intervenants

## 3.1 SADC d'Abitibi-Ouest



Le présent portrait met en lumière que la génération des jeunes a pris le virage des NTIC confirmant ainsi qu'Internet fait partie de leurs habitudes de vie.

Les présents résultats nous interpellent dans nos modes de communication et d'intervention. Avoir des jeunes de la génération branchée a ses avantages et ses préoccupations.

Les statistiques le démontrent, l'utilisation des NTIC est essentielle pour accroître la productivité et l'innovation en entreprise. À cet égard, on pourrait penser que nous aurons des jeunes mieux adaptés aux règles de l'économie.

À court terme, deux niveaux de constats se dégagent de ce portrait. Les jeunes ont intégré dans leur mode de vie l'utilisation quotidienne d'Internet, allant même jusqu'à passer plus de deux heures devant leurs écrans et ce, même à partir de la 4<sup>e</sup> année du primaire. Les réseaux de contacts sont accélérés dans le temps et l'espace, rendant ainsi très difficile d'assurer le suivi de ces réseaux autant par les parents que par les enseignants. Dans un deuxième temps, les intervenants, les structures d'accompagnement et la compréhension des modes de communications chez les jeunes ont un écart important et mal adapté.

À l'analyse des motifs d'utilisation, il se dégage que la majorité des communications sont généralement positives et sans inquiétudes. Cependant le nombre de jeunes s'étant exprimé sur les comportements adoptés ou ayant été victime méritent une attention particulière.

Les dernières statistiques de Loto-Québec en décembre 2009, nous indiquent que de nouveaux comportements reliés au jeu étaient en croissance, allant même jusqu'à dire que près du tiers des jeunes de niveau secondaire jouent à des jeux payants sur Internet. Loto-Québec ajoute que ces comportements relatifs au jeu créent une dépendance plus dramatique que dans des lieux physiques et que les jeunes sont moins en capacité de contrôle lorsque réalisé, à titre d'exemple, dans la chambre à coucher. À ce constat, l'ACEF indique qu'en moyenne un jeune de 18 ans sur six est endetté de plus de 1800 \$.

Devant ces considérations, il nous apparaît essentiel que des mesures soient prises afin d'outiller et d'informer les adultes dans leur capacité d'interventions adaptées à cette nouvelle réalité de la génération de nos jeunes. De plus, il faut rejoindre les jeunes là où ils se trouvent. Les communications sur Facebook, MySpace, Twitter, MSN, etc., sont autant de tribunes de communication sur lesquelles il faut dorénavant intervenir afin de communiquer avec les jeunes dans un langage qui leur ressemble et qui les rejoint dans leur réalité. Le présent portrait en fait la démonstration à tous les niveaux.

En conclusion, nous considérons que ce portrait met en lumière la réalité des jeunes et des modes d'intervention devant être adaptés afin de poser les actions répondant à leurs besoins.

Nous entendons supporter trois types d'initiatives :

- Au près des jeunes, en concertation avec les organismes complices de cette recherche, nous allons collaborer au développement d'initiatives encourageant la créativité et le développement des compétences de façon créative. Puisque de futurs employés bien formés dans l'utilisation des NTIC est en soi une bonne formation au marché du travail à titre d'employé ou encore d'entrepreneur.
- Avec les organismes, nous entendons développer un dossier de financement permettant l'embauche d'un intervenant qualifié dont les expertises permettront d'intervenir, de prévenir et d'établir le soutien adéquat pour les jeunes victimes (ceci se fera par le biais de la communication sur Internet dans un contexte d'information).
- Au près des intervenants et des parents, nous entendons supporter les initiatives mobilisatrices et le développement d'outils innovateurs adaptés permettant une meilleure compréhension des rôles de chacun et de leur capacité d'agir.

Il faut bien constater la réalité : *Internet est là pour rester*, alors nous avons la responsabilité d'agir maintenant pour soutenir et encadrer nos jeunes.

Thérèse Grenier  
Directrice générale





## 3.2 Commission scolaire du Lac-Abitibi



### 3.3 Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue



Le rapport réalisé auprès des enfants et des adolescents d’Abitibi-Ouest et Villebois/Valcanton sur «*Nos jeunes et Internet*» correspond en tout point à la réalité décrite dans plusieurs documents américains ou européens depuis la fin des années 1990, ainsi que différentes enquêtes gouvernementales canadiennes et québécoises récentes.

- La première partie de ce rapport intitulée «*Consommer Internet*» dessine un portrait de l’utilisation générale d’Internet :
- Les jeunes sont branchés à Internet à la maison (86 %) et l’utilisent davantage à la maison comparativement à l’école ou dans tout autre lieu ;
- L’emplacement de l’ordinateur dans la chambre augmente au fur et à mesure que le jeune vieillit, ce qui signifie clairement que la surveillance parentale diminue en fonction de l’âge. Cette perception des jeunes est corroborée dans le rapport «*Jeune canadiens dans un monde branché*» (2005), où il est indiqué que les parents ne connaissent pas vraiment l’utilisation d’Internet faite par leurs enfants ;
- La moyenne d’utilisation de deux heures par jour est aujourd’hui considérée comme standard. Le temps passé sur Internet étant un signal pour identifier une cyberdépendance, le pourcentage obtenu chez les jeunes de la présente enquête reflète la prévalence reconnue soit 6 % des internautes utilisant Internet plus de 8 heures par jour (Greenfield, 1999) ;
- La webcaméra semble de plus en plus populaire (49 %), mais il est difficile d’en décrire l’utilisation réelle, surtout auprès des enfants du primaire (31% à 41%) ;
- Les jeux vidéo sont plus recherchés par les garçons et chez les jeunes (primaire) et le divertissement qu’apporte les jeux vidéo demeure présent même chez les garçons plus âgés ;
- L’utilisation du Chat et/ou des socioweb est plus fréquente chez les filles et chez les jeunes plus âgés (secondaire) ;
- L’utilisation d’Internet dans un but académique apparaît davantage chez les jeunes plus âgés (secondaire) ;
- Une utilisation modérée ou une modification de l’utilisation après «l’effet de nouveauté» d’un site sont remarquées comme dans la population générale.

L’utilisation courante d’Internet dans le quotidien par cette génération a été intégrée, somme toute, sans perturbations majeures pour la plupart de ces utilisateurs tout comme d’autres technologies dans le passé qui font maintenant partie de notre vie (ex. la télévision, les consoles de jeux, le téléphone cellulaire, etc.) et pour lesquelles les mêmes appréhensions ont persisté pendant un certain temps. Il est clair que ce médium de communication est devenu incontournable pour les nouvelles générations qui grandissent maintenant avec cet outil, les jeunes ont une perception généralement positive d’Internet et ils sont capables de tirer parti de toutes les fonctionnalités d’Internet. L’évolution d’Internet a subi une courbe accélérée qui a exigé des

adaptations continues et rapides à toutes les générations, ces différences intergénérationnelles suscitent très souvent la crainte du changement engendrée par un manque de connaissance ou d'intérêt de la part des générations précédentes. D'ailleurs, selon Piette et al. (1999) « la plupart des jeunes se contentent de l'apprentissage des fonctionnalités de base sans rechercher la connaissance ou l'exploration approfondie des potentialités de la technologie » (p.435).

Comme le soulignent les auteurs de ce rapport, il est important d'aborder cette réalité sous l'angle des jeunes, afin de connaître leurs perceptions de cet outil technologique, et ainsi mieux comprendre leur relation avec cet espace virtuel. Pour cette génération et les générations à venir, Internet n'est pas qu'un simple instrument associé à l'efficacité, il s'agit d'un outil permettant l'interaction, l'échange ou le divertissement sous d'autres formes que les technologies habituelles (ex. la télévision). La deuxième partie du rapport « *Vivre Internet* » tente précisément d'apporter certaines réponses sur la signification d'Internet pour les jeunes <sup>2</sup>. La construction identitaire des jeunes demeure un aspect essentiel du développement (Dolto, 1988) passant par différentes phases entre 12 à 15 ans et bien représentées par leurs activités sur Internet. La recherche de soi en essayant de gagner l'approbation des autres, la recherche de soi en se comparant ou en se différenciant des autres, l'importance de l'apparence physique, la recherche de popularité ou d'un style, l'intérêt pour la sexualité, etc. De plus, la possibilité de recevoir une rétroaction de la part des autres internautes ajoute un attrait particulier. Cette interaction quasi immédiate répond aux besoins des jeunes adolescents, cette tendance diminuant avec l'âge (vers 17 ans), comme le reflètent les résultats de l'enquête sur plusieurs aspects. Certains sites permettent également l'expression d'une créativité personnelle, l'expression de soi à autrui sur différents sujets ou intérêts, des possibilités de démontrer ses capacités, etc.

Cependant, l'utilisation d'Internet comporte également des aspects négatifs. Les comportements des enfants ou des adolescents les plus problématiques répertoriés jusqu'à maintenant sont les suivants:

L'isolement social où certains refusent certaines activités avec leur groupe de pairs pour demeurer sur Internet. Selon Piette et al. (1999), internet permet une « sociabilité électronique » qui assure la permanence du lien le plus souvent avec leurs amis (ex. comme le téléphone cellulaire). Donc, peut-on réellement parler d'isolement social ? Il est clair que ce problème est présent pour une certaine proportion des jeunes prédisposés à la « cyberdépendance » ;

L'exposition de photographies personnelles et de renseignements personnels demeurent un problème important qui inquiète davantage les parents et les intervenants. Face à cette réalité, la solution se trouve au niveau de la prévention, de la surveillance parentale exercée et des

---

<sup>2</sup> Il est très pertinent que les auteurs notent les limites de la méthodologie utilisée dans cette enquête (questionnaire). Effectivement, il est difficile de recueillir des informations plus spécifiques afin de comprendre l'univers virtuel des jeunes par le biais de ces méthodes, d'ailleurs l'exemple mentionné est très révélateur (p. 22). L'entretien semi-structuré est plus adéquat mais exige beaucoup plus de temps, tant pour l'expérimentation que pour l'analyse des résultats.

échanges des jeunes avec leurs parents ou avec les intervenants. Très souvent, une conférence dispensée par un agent du cybercrime suscite grandement leur intérêt et ils sont davantage à l'écoute car il s'agit d'un adulte «compétent» en la matière ;

La cyberintimidation reflète un comportement présent chez les jeunes mais transformé par une technologie intégrée à leur quotidien. Par contre, les effets sont plus dévastateurs considérant la facilité à entrer en contact et à propager des propos intimidants ou un contenu personnel.

Une analyse de contenu sur la couverture médiatique d'Internet démontre que cette dernière porte à 60% sur les problèmes que posent Internet (pornographie, littérature haineuse, violence et cyberintimidation, usurpation d'identité ou de renseignements personnels, publicité visant les enfants ou les adolescents, ventes de produits, etc.) comparativement à seulement 10% fournissant des conseils pour les familles (Steeves, 2005). Cette couverture médiatique provoque malheureusement beaucoup d'inquiétude et de généralisations parfois insidieuses face au phénomène Internet. Il est clair qu'Internet possède la caractéristique spécifique permettant de multiplier de façon exponentielle les informations, les photographies, les propos, les renseignements fournis, et ce, par n'importe qui sur la planète. Effectivement, cette situation peut être plus qu'inquiétante d'où la nécessité d'intervenir de façon stratégique auprès des enfants, des adolescents et de leurs parents. Plusieurs moyens suggérés dans le présent rapport, les projets innovateurs et attrayants pourront sans aucun doute répondre à ce besoin. Le phénomène Internet étant encore récent, l'élaboration de différentes interventions ainsi que leur efficacité sont à développer au fur et à mesure que le phénomène sera mieux connu. Les nouvelles interventions devront viser non seulement les jeunes, mais aussi développer l'intérêt des parents et des intervenants face à cette nouvelle technologie ayant beaucoup de possibilités lorsqu'elle est bien utilisée.

DENISE CÔTÉ, M.A.

Professeure à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Département des Sciences du comportement humain et social


445, Boulevard de l'Université

Rouyn-Noranda (Qué.) J9X 5E4

[Denise.Cote@uqat.ca](mailto:Denise.Cote@uqat.ca)

### 3.4 CSSS des Aurores-Boréales

Centre de santé et de services sociaux  
des Aurores-Boréales



De prime à bord, il est impressionnant de voir le pourcentage de jeunes qui ont accès à Internet sur notre territoire (+ de 80% des répondants ont accès à Internet sauf à Mancebourg pour 67%) et la présence d'un ordinateur à la maison par la majorité des jeunes, l'ordinateur est dorénavant considéré comme un incontournable. L'ouverture sur le monde que l'accès à Internet représente semble avoir énormément d'aspects positifs que ce soit en termes d'activités éducatives, d'une multitude d'information et l'accès à des jeux, etc.

D'un autre côté, il y a des constats plus négatifs qui ressortent de l'étude qui ont, selon nous, un impact concernant la sécurité pour les jeunes et qui commence par l'emplacement de l'ordinateur. En effet, l'étude révèle que plus le jeune avance en âge, plus l'ordinateur se retrouve dans sa chambre. D'autant plus que l'étude démontre que les jeunes plus âgés font une utilisation plus sociale (socio web) au détriment du jeu pour les plus jeunes. Ce qui a pour conséquence ou incidence d'accroître le niveau de vulnérabilité et de dangerosité chez les jeunes plus âgés sans une surveillance parentale et/ou sans prévention des dangers d'une mauvaise utilisation (par exemple : le dévoilement de l'identité, la publication de photos ou l'utilisation de la webcam) sur ces sites. Il y a un travail de sensibilisation à faire auprès des parents en ce sens afin de les conscientiser sur l'impact de la localisation de l'ordinateur dans la maison.

La sédentarisation des jeunes (31%) qui passent plus de 2 heures par jour est préoccupante également (principalement chez les jeunes garçons au 2e cycle du primaire). Le temps en famille est donc moins présent, d'autant plus que l'ordinateur se retrouve dans la chambre pour certains d'entre eux, ce qui a pour conséquence d'accentuer le retrait social chez ceux-ci. 28% des jeunes au secondaire refusent d'aller jouer avec les amis(es), ce qui a des impacts en termes d'isolement, d'exclusion et sur la qualité de vie.

Par rapport au socioweb, ce sont les filles qui les utilisent davantage que les garçons. Il importe donc de se soucier de la prévention tant qu'à la dangerosité qui peut découler d'une mauvaise utilisation de ces outils. Il ressort également à travers cette étude que ce sont les filles qui publient majoritairement des photos sur ces sites. Les filles plus âgées vont jusqu'à mettre des photos en sous-vêtements ou nu respectivement pour 27 et 25 d'entre elles.

Quand on pense que certains jeunes vivent leur première expérience visuelle en terme de sexualité en explorant des sites pornographiques, il est préoccupant de voir que leur sexualité sera orientée selon des modèles qui ne reflètent pas nécessairement une relation amoureuse et sexuelle saine. Qui plus est, ceci a une incidence directe ou indirecte sur l'estime de soi et le respect des limites de chacun et chacune.

L'impact de la cyberintimidation sur le fait que 10% des jeunes de 1-3e année du primaire et 7% des jeunes 4<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année du primaire disent avoir eu envie de ne plus aller à l'école à cause de ce

que des amis ont dit sur Internet est très préoccupant. « *Il y a de l'intimidation en milieu scolaire, mais je n'avais pas pris conscience de l'utilisation d'Internet pour faire de l'intimidation et quel impact néfaste que cela peut avoir sur les jeunes* » Nathalie Pouliot.

Un autre aspect non-négligeable est sans contredit tous les problèmes physiques reliés à une surutilisation de l'ordinateur, citons à titre d'exemple les impacts potentiels au niveau:

- Du tunnel carpien;
- De la vision;
- D'ostéoporose;
- D'endurance;
- De dorsologie;
- D'embonpoint;
- Etc.

En terminant, il importe de poursuivre cette démarche et de mettre des énergies sur le sujet afin de pouvoir outiller et supporter les familles, les intervenants et les personnes gravitant auprès des jeunes.

La création d'un blogue via le PTRAO (travail de rue d'Abitibi-Ouest) [[www.travaillderueabitibiouest.com](http://www.travaillderueabitibiouest.com)] est une avenue intéressante permettant aux jeunes d'avoir accès à une référence via Internet en tout temps. Assurer un maillage avec les ressources de la région afin d'éviter les doublons serait une éventuelle action possible dans le milieu. Une concertation en ce sens est primordiale afin d'assurer la réussite et la bonne conduite d'une telle ressource.

Du côté des aspects légaux, nous avons une préoccupation à l'effet que la réglementation et le cadre légal entourant l'Internet semblent pour le moins absents encore à ce jour et nous croyons qu'il serait nécessaire d'encadrer davantage l'utilisation d'Internet et ainsi contribuer à prévenir les effets pervers de cette technologie, particulièrement auprès des jeunes qui, à plusieurs égards, peuvent être vulnérables et influençables.

Nathalie Pouliot  
*Organisatrice communautaire CSSS A-B*

Carolle Touzin  
*Chef de programme enfance, jeunesse, famille.*

### 3.5 CAVAC (Centre d'aide aux victimes d'actes criminels) et le CAPACS (Comité d'aide à la prévention d'activité à caractère sexuel)



Nous sommes étonnées lorsque nous consultons l'étude indiquant que 47% des jeunes sont sans surveillance lorsqu'ils utilisent Internet. Surtout parce que nous avons constaté au fil des années que ce sont des jeunes entre 10 et 18 ans qui font le plus usage de cette technologie.

En tant qu'intervenantes, lorsque nous faisons des animations et de la sensibilisation en milieu scolaire, nous constatons que les jeunes ne considèrent pas et ne connaissent pas les dangers qu'ils pourraient y avoir (ex. exposition de photos).

Le clavardage est aussi dangereux, car les jeunes se confient trop facilement à des inconnus pensant qu'ils s'adressent à une personne de leur âge, mais il arrive fréquemment qu'il s'agisse d'une personne adulte. N'oublions jamais que, derrière un écran, se cache un individu dont nous ne connaissons pas toutes les intentions véritables.

Webcaméra : les jeunes ne se rendent pas compte du danger qu'il peut y avoir en voulant séduire ou faire des gestes sensuels à leur partenaire par la webcaméra. Ils ne s'imaginent pas que l'intention et l'utilisation de ceux qui reprendront les images sera faite sans leur consentement.

Nous pouvons affirmer que la violence sexuelle commence souvent par la pornographie et son utilisation. Souvent, le garçon pour débiter sa sexualité, se réfère aux films pornographiques, mais la pornographie n'est pas l'exemple d'une sexualité saine et satisfaisante. La plupart des garçons veulent reproduire avec leur partenaire ce qu'ils ont vu. Nous retrouvons dans la pornographie, plusieurs violences et surtout du dénigrement de l'homme et de la femme.

L'utilisation plus élevée des socioweb par les filles nous démontre que ces dernières ont besoin d'attirer l'attention pour se sentir valorisées et pour ce faire, elles s'exposeront de toutes sortes de manières. Pour elles, ce sont des façons de s'extérioriser.

Nous devons en tant qu'adulte discuter avec nos adolescents des conséquences que peut avoir l'utilisation de ces socioweb. Ex. une jeune fille qui utilise un socioweb pour se valoriser, peut vivre du rejet, une baisse de l'estime de soi et une non-confiance en elle si elle constate que son socioweb n'est pratiquement pas visité par des jeunes de son âge.

#### *PISTES D'ACTION*

- Commencer l'éducation en bas âge sur les nouvelles technologies, leur apprendre les bons et les mauvais côtés;

- Être ouverts d'esprit en tant que parents pour que nos adolescents nous fassent confiance et qu'ils nous parlent eux-mêmes de l'utilisation qu'ils font de l'ordinateur;
- En tant que parents, même si on ne maîtrise pas très bien la nouvelle technologie, nous pouvons être de bons conseillers pour nos enfants sur les conséquences négatives que peut amener l'utilisation d'Internet;
- L'ordinateur ayant le branchement d'Internet devrait toujours être dans une pièce familiale et non dans la chambre du jeune;
- Connaître les ressources d'information et de prévention sur la cybercriminalité;
- Se faire aider d'un programme (ex. sécurité parentale), mais un programme ne remplacera jamais la surveillance parentale.

### **CONCLUSION**

Nous ne devons jamais négliger la surveillance parentale même si nos adolescents grandissent parce que plus ils prennent de l'âge, plus ils sont exposés à différentes violences, à différents individus et à différents choix.

Nous devons en tant que parents, éducateurs et intervenants, conseiller nos adolescents afin qu'ils soient capables de faire leur choix en ayant bien compris les conséquences qui y sont rattachées.

En tant qu'intervenantes nous ne sommes pas contre l'utilisation d'Internet, car c'est un outil essentiel maintenant et pour le futur. Cependant, il faut l'utiliser à bon escient.

L'utilisation de la webcam n'est pas mal en soi, mais il ne faut pas que ça devienne une transmission pornographique. La nouvelle technologie est toujours en évolution, alors c'est à nous d'éduquer nos enfants afin qu'ils vivent dans un environnement sécurisant peu importe le moyen employé pour aller chercher de l'information ou communiquer avec ses pairs.

Nancy Bouchard  
Intervenante du CAVAC AT, secteur La Sarre

Dolorès Beauchênes  
CAPACS-AO





### 3.6 Sûreté du Québec



Il est évident qu'il y a une négligence tant par les parents que par les jeunes qui en font l'utilisation. Il ne faut pas s'alarmer avec le phénomène, mais il est important de mettre en place les outils afin de pouvoir aider les parents à mieux encadrer leurs enfants dans l'utilisation d'Internet.

La problématique réside dans le fait que les jeunes sont plus familiers et en connaissent beaucoup plus que leurs parents, ce qui entraîne un désintéressement de la part des parents et engendre une forme d'insouciance. Également, un autre phénomène d'insouciance se retrouve chez les jeunes. Il s'agit du fait qu'ils donnent beaucoup trop d'informations personnelles ce qui peut donner lieu à des fraudes, des usurpations d'identités et même des menaces via tous les modes de communication employés sur Internet (Blogue, Chat, E-mail, etc.). En aucun temps, une personne ne devrait mentionner des informations nominatives, personnelles (nom, prénom, date de naissance, adresse, téléphone, etc.). Ceux-ci se rendent extrêmement vulnérables et deviennent des cibles faciles pour les différents arnaqueurs ou encore prédateurs sexuels qui sévissent sur Internet. Un autre point fort important et sur lequel il faut sensibiliser nos jeunes, c'est que trop souvent nos jeunes mettent des photos d'eux et que ces photos tombent rapidement en circulation libre sur le net. Ceci engendre des problèmes, car certaines photos sont suggestives et peuvent donner lieu encore là à une utilisation malsaine de ces photos. Il faut aussi penser que si l'on met des photos de nous sur certains sites, les photos peuvent se retrouver partout dans le monde et nous n'avons plus le contrôle de ces dites photos.

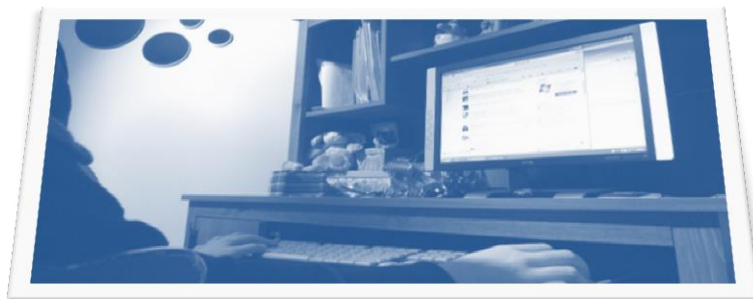
Il faut donc sensibiliser tous les jeunes qui font l'utilisation d'Internet pour que ceux-ci l'utilisent de la bonne façon ou pour les bonnes raisons.

En terminant, je veux vous informer que depuis quelques années, la Sûreté du Québec s'est doté d'une escouade pour traiter les crimes informatiques qui sont en recrudescence.

Stéphane Garneau

*Agent P.I.M.S. (policier intervenant en milieu scolaire)*

*Sûreté du Québec*





# Nos jeunes et Internet

## Actions en cours et à venir



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC



## 4. Actions en cours et à venir



### 4.1 Implication de la travailleuse de rue



**Problématique:** Jusqu'à tout récemment, les jeunes d'Abitibi-Ouest ne possédaient aucune ressource pour eux, présente directement SUR Internet afin de les aider par rapport aux différents problèmes qu'ils vivent quotidiennement, autant les problèmes qu'ils vivent sur Internet que dans la vie véritable.

**Objectif:** Sur une base expérimentale, offrir aux jeunes d'Abitibi-Ouest la présence d'un intervenant sur Internet, en l'occurrence Catherine Daigle, travailleuse de rue en Abitibi-Ouest.

#### Moyens:

- Construire un blogue avec un design qui ressemble aux sites des jeunes;
- Offrir aux jeunes différents articles informatifs;
- Mettre le focus sur le fait qu'on puisse poser des questions à Catherine Daigle;
- Publiciser ce blogue par différents moyens (widgets en ligne, campagnes de promotion en ligne, affiches rejoignant les préoccupations des jeunes, visites en classe, etc);
- Impliquer les autres intervenants d'Abitibi-Ouest.

**Explicatif:** À la suite de la première table ronde «Nos jeunes et Internet», l'un des constats soulevé a été l'importante activité des jeunes sur Internet VS l'absence des intervenants locaux sur Internet. Il a été convenu que pour mieux rejoindre les jeunes, les intervenants locaux devaient faire un effort supplémentaire afin de les rejoindre directement sur Internet.

Toutefois, la plupart des intervenants manquent d'information et de ressources techniques nécessaires à un tel projet. Il a été décidé de travailler en collaboration avec Catherine Daigle, une intervenante d'Abitibi-Ouest qui essayait déjà de rejoindre des jeunes via Internet. Le moyen utilisé fut sous la forme blogue; la forme à la mode sur Internet, mais de plus, la conception d'un blogue est gratuite et, de surcroît, facile d'utilisation.

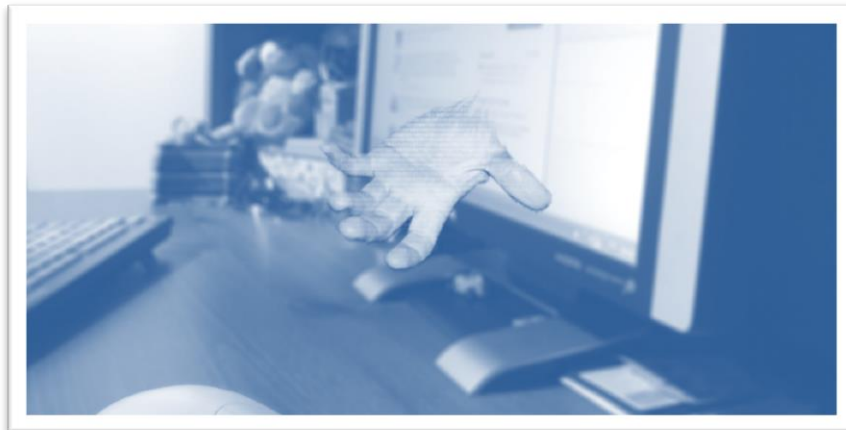
### Résultats:

- Le blogue a été en fonction de janvier 2008 au 8 octobre 2009.
- 20 questions significatives posées à ce jour par des jeunes de 12 à 17 ans.
- Différentes thématiques abordées sur le blogue à la suite des questions posées par les jeunes.
- Un témoignage reçu sur l'utilisation des webcams.
- Importantes retombées médiatiques dans les médias locaux et une retombée au chapitre provincial avec Allo Police.
- Une importante recrudescence du rôle et de la popularité de Catherine Daigle auprès des jeunes d'Abitibi-Ouest.

### Pistes d'actions futures

Le travail accompli sur le blogue de Catherine Daigle est très satisfaisant. Les jeunes apprécient sa présence en ligne et n'hésitent pas à lui poser des questions lorsque cela est nécessaire. Les prochaines actions viseront donc à:

- Consolider le travail jusqu'ici entamé en maintenant le blogue;
- Multiplier les actions pour faire connaître le blogue, en particulier les actions sur Internet;
- Impliquer davantage les autres intervenants jeunesse, mais aussi les jeunes dans la mise en place du blogue.



## 4.2 Semaine de prévention/information

**Problématique:** Durant les pré-ateliers dans les écoles primaires, plusieurs parents ont exprimé leur désarroi par rapport aux risques de l'Internet et leurs enfants. Grâce à la venue inespérée, d'Alison Palmer de l'organisme [Enfantsavertis.ca](http://Enfantsavertis.ca), nous avons donc décidé de concentrer nos actions à l'intérieur d'une semaine spéciale consacrée à la prévention et la sensibilisation des risques de l'Internet à l'attention des parents, des jeunes et des intervenants d'Abitibi-Ouest.



**Objectif:** Pendant une semaine, sensibiliser les parents, les intervenants et les jeunes d'Abitibi-Ouest aux risques de l'Internet.

**Explicatif:** Dans la semaine du 10 au 14 mars, Mme Alison Palmer, de l'organisme [enfantsavertis.ca](http://enfantsavertis.ca) du Manitoba, est venue en Abitibi-Ouest pour donner une série de conférences de prévention et de sensibilisation sur l'utilisation d'Internet et sur la sécurité des jeunes en tant qu'internautes. Nous avons profité de l'occasion pour mettre à l'agenda public pendant cette semaine la prévention des risques de l'Internet. Donc du 10 au 14 mars, une série d'activités ont eu lieu en lien avec Internet:

- Une conférence de presse afin de faire le dévoilement public des résultats du questionnaire *Nos jeunes et Internet*;
- Une série de conférences dans les écoles d'Abitibi-Ouest;
- Une conférence pour les parents des élèves fréquentant la CSDLA et l'école de VVB. Environ vingt (20) parents étaient présents;
- Finalement, une conférence a été organisée pour les intervenants du comité afin de leur faire part du portrait de la situation des jeunes d'Abitibi-Ouest face à l'ordinateur et à Internet.



### 4.3 Groupe Géocaching Abitibi-Ouest

**Contexte:** Les activités de loisir à caractère pédagogique en lien avec les nouvelles technologies sont peu nombreuses dans les écoles de la Commission scolaire du Lac-Abitibi. Ainsi M. Éric Godbout de la Commission scolaire du Lac-Abitibi a décidé de mettre à l'avant plan le geocaching dans ses activités pédagogiques. Le **geocaching** consiste en une énorme chasse au trésor à l'échelle planétaire utilisant la technique de géopositionnement par satellite (GPS). Cette activité peut être adaptée en milieu scolaire. En s'associant avec différents organismes, il met en place des groupes permettant l'échange de GPS et la mise en place de nouvelles caches (trésors).

**Objectifs:**

- Favoriser le développement d'activités éducatives, communautaires et/ou touristiques en lien avec le GPS : géocaches, routes touristiques, itinéraires éducatifs;
- Favoriser le prêt de matériel inter-organisations.

**Moyens:**

<i>Volet pédagogique - en cours (CSDLA)</i>	<i>Volet touristique et communautaire</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Offre sous forme de situations d'apprentissages aux classes du 3e cycle du primaire dans le cadre du programme "Univers Social" (basé sur l'histoire de la région).</li><li>• Activités d'une journée combinant la recherche de 6 caches au sentier multifonctionnel en AM et la visite de la Société d'Histoire en PM.</li><li>• Liens possibles aussi avec l'éducation physique et à la santé.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organisation d'itinéraires de route à suivre sur GPS accompagné d'un guide permettant de découvrir et d'en apprendre sur le territoire (local ou territorial).</li><li>• Organisation d'activités de loisirs (comme la géocache) de durée variable combinant le sens de l'orientation et l'activité physique.</li><li>• Applications concrètes liées à des activités déjà réalisées telles que Place aux jeunes, Canapé.</li></ul>

**Résultats:** Le projet est présentement au stade expérimental. Plusieurs activités ont été organisées par la Commission scolaire du Lac-Abitibi sur l'ensemble du territoire afin de tester le potentiel du geocaching auprès des jeunes d'Abitibi-Ouest. Les résultats sont concluants.

**Perspectives d'avenir:**

Cette formule de loisir culturel est envisageable pour l'application à l'ensemble de la population.





## 4.4 L'Internaute sociable



**Le projet d'Internaute sociable (appelé Pixel pour la première phase de développement) est une action unique et novatrice visant à mettre en place un intervenant présent directement sur Internet pour les jeunes. Ses interventions auprès des jeunes viseront à développer une meilleure utilisation des nouvelles technologies par la mise en place de projets structurants s'adressant en particulier aux P'tits futés de notre communauté. De plus, une information envoyée sur une base périodique visera à faire connaître aux jeunes les derniers développements technologiques et visera à éduquer à une meilleure utilisation de ceux-ci, tels que les logiciels libres.**

**Contexte:** Le projet de l'Internaute sociable découle avant tout d'un constat: nous avons des dizaines d'intervenants dans les écoles, dans les CSSS, dans les organismes jeunesse, dans les maisons de jeunes, mais la région ne possédait jusqu'à tout récemment AUCUN intervenant là où la grande majorité des jeunes sont le soir: sur Internet. Même si une partie du travail a été fait avec le blogue de Catherine Daigle, peu de ressources d'Abitibi-Ouest sont présentes sur Internet. La barrière technique ainsi que le manque de temps des intervenants empêchent une bonne mise en place des ressources d'Abitibi-Ouest sur le réseau. La problématique à résoudre est donc la présence d'un intervenant présent en permanence et en grande majorité sur Internet: bref, une ressource qui est là POUR les jeunes dans l'endroit où ils se retrouvent tous: Internet.

**Objectif:** Parvenir à rejoindre les jeunes PAR Internet.

**Sous-objectifs:**

- Éviter de dédoubler les ressources présentes actuellement dans le milieu. Au contraire: fournir à ces intervenants de nouvelles opportunités d'intervention sur Internet.

- Offrir une ressource différente aux ressources actuelles en mettant l'accent sur des interventions réalisées par le biais des nouvelles technologies.
- Et surtout, stimuler et encadrer les jeunes par une utilisation saine et constructive des nouvelles technologies.

**Moyens:** Mise en place de l'Internaute sociable, un intervenant travaillant de 16h30 à 00h30 sur Internet, à partir du netCentre de la SADC d'Abitibi-Ouest. Le rôle de l'Internaute sociable est de supporter par différentes initiatives telles qu'un blogue la mise en place d'activités structurantes touchant spécifiquement les nouvelles technologies: montage vidéo, programmation, promotion du logiciel libre, etc. Par le biais de newsletters quotidiennes, d'interventions sur MSN, par un blogue, des activités d'animation au netCentre et au CACIM, l'Internaute sociable sera amené à élever le niveau de connaissances des technologies des jeunes d'Abitibi-Ouest. L'Internaute sociable devra donc être un intervenant qui possède non seulement des compétences sociales élevées, mais aussi un degré de compétences techniques assez élevé pour apprendre aux jeunes d'Abitibi-Ouest des utilisations complètement différentes des nouvelles technologies.

De façon plus ponctuelle, l'Internaute sociable possédera les compétences techniques nécessaires pour aider les intervenants jeunesse d'Abitibi-Ouest à bâtir leur présence sur Internet. En collaboration avec les jeunes, il aidera à la construction de blogues, de vidéos et de widgets aidant les intervenants jeunesse d'Abitibi-Ouest à faire entendre leur message auprès des jeunes d'Abitibi-Ouest et parvenir à mieux rejoindre les jeunes par le biais d'Internet.

**Stade de développement:** Pour l'instant, le projet d'Internaute sociable est au stade d'expérimentation. Une première version du projet a été présentée à quelques jeunes et intervenants de la Commission scolaire du Lac-Abitibi et a été très bien reçue par ces derniers. Nous voulions attendre la sortie du rapport final «Nos jeunes et Internet» avant de mettre davantage à l'avant-plan les demandes de financement nécessaires à la mise en place de ce projet. Nous prévoyons présenter dans les prochaines semaines un projet complet aux différents organismes subventionnaires de la région afin d'assurer la pérennité des interventions.



# Nos jeunes et Internet

## Conclusion



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC



# Conclusion

Le portrait des jeunes sur Internet nous apprend l'utilisation que font les étudiants de niveau primaire et secondaire d'un ordinateur ainsi que les impacts dans leur mode de communication. Il nous apprend qu'ils ont pour la plupart, mais pas tous, accès à la maison à cet outil et l'utilisent. Selon l'âge, l'utilisation diffère. Au niveau primaire, on l'utilise pour jouer et communiquer et au secondaire davantage comme outil de travail et de socialisation. L'aspect socialisation nous interpelle davantage à savoir sur les comportements, la majorité en fait bon usage, l'utilisant pour féliciter, conseiller et encourager les autres. D'autres l'utilisent à des fins plus négatives : faire de la peine, lancer des rumeurs, rires des autres. Ces comportements affectent négativement les jeunes en créant de la colère, de la difficulté à dormir, des pertes d'amis et en amenant même des idées de suicide. Face aux problèmes rencontrés sur le net, dépendamment de leur âge, les plus jeunes se tournent vers la famille tandis que les jeunes du secondaire se confient plutôt à leurs amis.

La nouvelle réalité qu'apporte Internet nous amène à s'interroger sur le soutien que nous pouvons apporter aux jeunes pour mieux les outiller face à cette nouvelle réalité. Conscients de l'impact que peut avoir cet outil sur les jeunes, nous devons nous interroger sur le soutien que parents et intervenants peuvent apporter aux jeunes. Lorsqu'on apprend que peu de jeunes se sentent surveillés lorsqu'ils utilisent cet outil, lorsqu'on apprend d'un sondage de la CSQ que 76% croient que les établissements d'enseignement sont démunis face à ce phénomène, il devient important de se demander ce qu'on peut faire pour mieux soutenir nos jeunes.

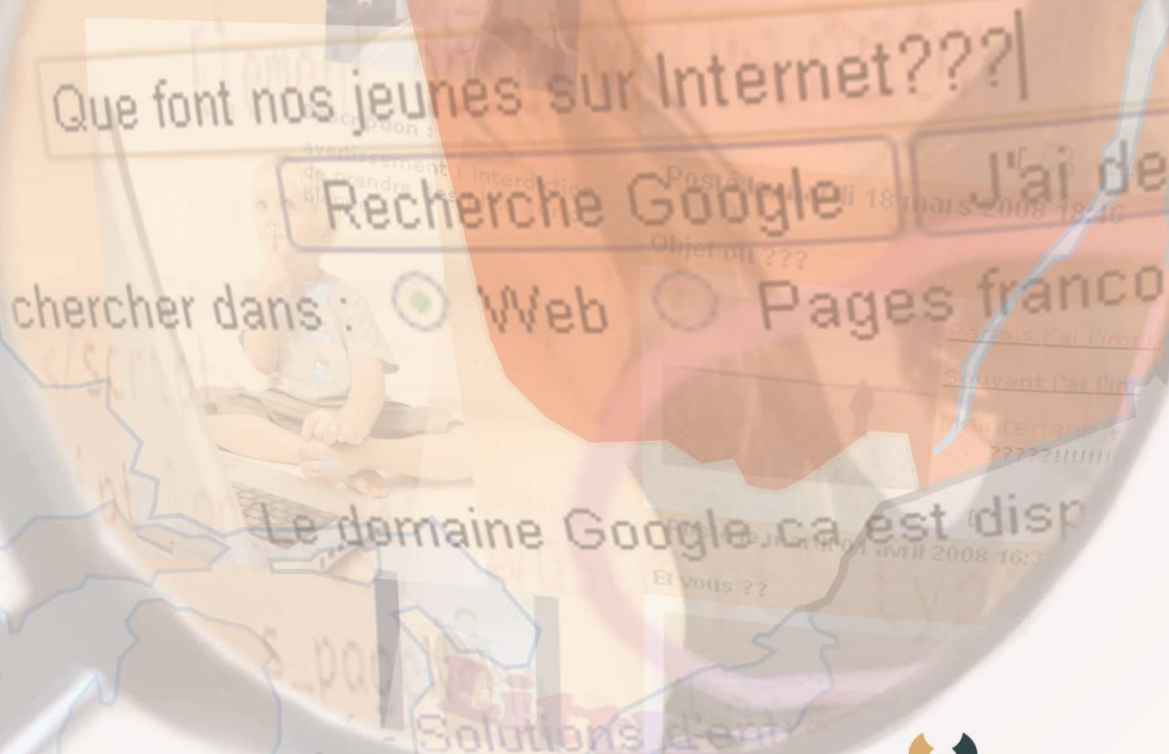
Au niveau des organismes, ce portrait a été une excellente occasion de se sensibiliser ensemble à cette nouvelle culture des TIC, de faire une lecture commune des actions à mener, à développer des collaborations exceptionnelles...





# Nos jeunes et Internet

## Annexes



**SADC**  
d'Abitibi-Ouest  
DEC appuie financièrement la SADC







## Annexe 1: Questionnaires

## Internet et les jeunes : 1-2-3<sup>ème</sup> année primaire

Questionnaire :

Bonjour! Ce matin, nous répondrons à un petit questionnaire sur les ordinateurs et l'Internet. Je vais vous demander de répondre en levant la main.

Responsable: \_\_\_\_\_ École : \_\_\_\_\_

Âge : 5-6\_\_\_ 7-8\_\_\_ 9-10\_\_\_ Sexe : F\_\_\_ M\_\_\_ Niveau scolaire : 1\_\_\_ 2\_\_\_ 3\_\_\_

1. À la maison, as-tu : Un ordinateur? Oui\_\_\_ Non\_\_\_ Internet? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

Une caméra (webcam)? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

2. Pourquoi utilises-tu l'ordinateur?

Faire tes devoirs\_\_\_ Chatter\_\_\_ Jouer à des jeux vidéo\_\_\_ Autre\_\_\_

3. Combien d'heures utilises-tu l'ordinateur **par jour**?

Moins d'une heure\_\_\_ 1-2 heures\_\_\_ Plus de 2 heures\_\_\_

4. Chez toi, où est l'ordinateur? Dans une salle familiale\_\_\_ Dans ta chambre\_\_\_

5. Sur Internet, as-tu déjà dit des mots qui font de la peine aux amis? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

6. Sur Internet, t'es-tu déjà fait dire des mots qui t'ont fait de la peine? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

7. As-tu déjà eu le goût de ne plus aller à l'école à cause de ce que des amis t'ont dit sur Internet? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

8. Sur Internet, dis-tu ton nom à la personne avec qui tu parles? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

9. Dis-tu ton adresse à la personne avec qui tu parles? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

10. Dis-tu ton numéro de téléphone à la personne avec qui tu parles? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

11. Sur Internet, as-tu déjà reçu des messages qui t'inquiètent? Oui\_\_\_ Non\_\_\_

12. Si un inconnu te parle sur Internet ou que tes amis te font de la peine, à qui en parles-tu?

Tes parents\_\_\_ Les membres de ta famille\_\_\_ Tes amis\_\_\_ Tes enseignants\_\_\_

Tu n'en parles pas : \_\_\_ Autre : \_\_\_\_\_

13. Qu'est-ce qu'on pourrait faire pour t'aider à te protéger lorsque tu utilises Internet?

---

---

---

## Internet et les jeunes : 4-5-6<sup>ième</sup> année Primaire

Salut toi, nous avons besoin de connaître ton opinion pour :

- Connaître ce que toi et tes amis faites lorsque vous utilisez l'ordinateur et Internet.
- Savoir ce que tu aurais besoin pour t'aider à mieux te protéger.
- Permettre aux intervenants de connaître la réalité des jeunes face à Internet pour v qu'ils puissent t'aider si tu en as besoin.

Professeur : \_\_\_\_\_ École : \_\_\_\_\_

Âge : 7-8\_\_\_ 9-10\_\_\_ 11-12\_\_\_ 13\_\_\_ Sexe : F\_\_\_ M\_\_\_ Niveau scolaire: 4\_\_\_ 5\_\_\_ 6\_\_\_

1. À la maison, as-tu : Un ordinateur? \_\_\_ Internet? \_\_\_  
Une caméra (webcam)? \_\_\_
2. Pourquoi utilises-tu l'ordinateur?  
Faire mes devoirs \_\_\_ Chatter \_\_\_ Jouer à des jeux vidéo \_\_\_  
Utiliser un blogue (Piczo, Skyblog) \_\_\_ Autre \_\_\_
3. Combien d'heures utilises-tu l'ordinateur **par jour**?  
Moins d'une heure \_\_\_ 1-2 heures \_\_\_ Plus de 2 heures \_\_\_
4. Chez toi, où est l'ordinateur? Dans une pièce familiale \_\_\_ Dans ta chambre \_\_\_
5. Sur Internet, as-tu déjà dit des mots qui font de la peine aux amis? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
6. Sur Internet, t'es-tu déjà fait dire des mots qui t'ont fait de la peine? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
7. As-tu déjà eu le goût de ne plus aller à l'école à cause de ce que des amis t'ont dit sur Internet? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
8. As-tu déjà parlé avec un inconnu sur Internet? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
9. As-tu déjà publié des photos de toi sur Internet? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
10. Sur Internet, dis-tu ton nom à la personne avec qui tu parles? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
11. Dis-tu ton adresse à la personne avec qui tu parles? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
12. Dis-tu ton numéro de téléphone à la personne avec qui tu parles? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
13. Savais-tu que :
  - 13.1. Un blogue peut être vu par tout le monde? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
  - 13.2. Seul ton ami et toi pouvez voir ta conversation sur MSN? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
  - 13.3. Qu'il existe différentes ressources pour t'aider lorsque tu as des problèmes avec quelqu'un sur Internet? Oui \_\_\_ Non \_\_\_
14. Si un inconnu te parle sur Internet ou que tes amis te font de la peine, à qui en parles-tu?  
Mes parents \_\_\_ Les membres de ma famille \_\_\_ Mes amis \_\_\_ Les enseignants \_\_\_  
Je n'en parle pas: \_\_\_ Autre : \_\_\_\_\_
15. Qu'est-ce qu'on pourrait faire pour t'aider à te protéger lorsque tu utilises Internet?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Merci d'avoir répondu à ce questionnaire.

Bonne journée.



# Nos jeunes et l'Internet

Salut,

Nous avons besoin de ton opinion pour:

- Connaître l'utilisation que tu fais de l'ordinateur et d'Internet
- Savoir ce qui pourrait être utile pour t'aider à mieux te protéger
- Permettre aux intervenants de connaître ta réalité face à Internet afin qu'ils puissent t'aider si tu as des besoins.

N'oublie pas, tu dois répondre à toutes les questions.

***Merci pour ta collaboration!***

***L'équipe de la SADC d'Abitibi-Ouest***



**SADC**  
Société d'aide  
au développement  
des collectivités  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC

Professeur: \_\_\_\_\_

École: \_\_\_\_\_

## Usage d'Internet et de l'ordinateur

**1. As-tu un** (tu peux cocher plus d'une réponse)

- Ordinateur
- Internet (Haute vitesse    Basse vitesse)
- Une caméra (webcam)

**2. Si tu as un ordinateur à la maison, où est-il ?**

- Dans une pièce familiale
- Dans ma chambre
- Autres, précisez : \_\_\_\_\_

**3. Pourquoi utilises-tu l'ordinateur?** (tu peux cocher plus d'une réponse)

- Faire mes devoirs
- Chatter
- Jouer à des jeux vidéo
- Utiliser un blogue (Piczo, Skyblog)
- Autre, précisez : \_\_\_\_\_

**4. As-tu:** (tu peux cocher plus d'une réponse)

- MSN                                     My Space
- Piczo                                       Skyblog
- Do You Look Good     Autre, précisez : \_\_\_\_\_

**5. Combien d'heures utilises-tu l'ordinateur par jour?** (À la maison)

- 0     Moins de 1     1-2     2-3     3-5     5-7     Plus de 7

**6. Combien d'heures joues-tu à des jeux vidéo par jour?** (Sur l'ordinateur ou les consoles)

- 0     Moins de 1     1-2     2-3     3-5     5-7     Plus de 7

## Comportement sur Internet

Pour les questions suivantes, coches (✓) la réponse qui correspond à ton choix.

**7. Lorsque tu es sur Internet, combien de fois par semaine tu :**

	Jamais	Rarement	Souvent	Toujours	Ne sait pas
A) Encourages quelqu'un					
B) Conseilles, aides quelqu'un					
C) Ries ou insultes quelqu'un					
D) Menaces quelqu'un					
E) Lances des rumeurs					

**8. Lorsque tu es sur Internet, combien de fois par semaine quelqu'un te:**

	Jamais	Rarement	Souvent	Toujours	Ne sait pas
A) Encourage					
B) Conseille, aide					
C) Ridiculise, t'insulte					
D) Menace					
E) Lance des rumeurs sur toi					

	Jamais	Rarement	Souvent	Toujours	Ne sait
9. Mes parents me surveillent lorsque je suis sur l'ordinateur					
10. Je joue toute la nuit à mes jeux vidéo					
11. J'envoie des photos «sexys» à quelqu'un					
12. Je parle de sexe avec un(e) ami(e) sur Internet					
13. Je parle avec un inconnu sur Internet					
14. Je dis mon nom à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet					
15. Je dis mon numéro de téléphone à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet					
16. Je dis mon adresse à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet					
17. J'ai rendez-vous avec quelqu'un que j'ai connu sur Internet					
18. Je publie (ou un ami(e)) des vidéos de moi sur <i>You Tube, Ton Tuyau, Daily Motion, TagTélé...</i>					
19. Je refuse l'invitation d'un ami pour jouer aux jeux vidéo					
20. J'ai honte de ce que d'autres personnes disent ou montrent de moi sur Internet					
21. Je dis des choses sur Internet que je ne dirais pas en personne					
22. J'achète des choses sur E-Bay, Amazon, iTunes...					
23. Je change mon identité sur Internet (je change mon nom, mon âge, ma photo...)					
24. Je regarde de la pornographie sur Internet					

25. Quel type de photos as-tu déjà publiées sur Internet (blogue, Picasa...)? (tu peux cocher plus d'une réponse)

- Animaux
- Famille
- Amis
- Party
- Voyage
- Photo de moi :
  - Au naturel
  - Regard provocateur
  - En sous-vêtements
  - Nu
- Autres, précisez: \_\_\_\_\_

26. Vrai ou faux :

	Vrai	Faux
Un blogue peut être vu par tout le monde		
Seul ton ami et toi pouvez voir votre conversation sur MSN		
Il existe différentes ressources pour t'aider lorsque tu as des problèmes avec quelqu'un sur Internet		

27.A) T'es-tu déjà fait menacer, insulter, ridiculiser sur Internet? Oui Non

27.B) Si oui, après t'être fait menacer, insulter, ridiculiser sur Internet, t'est-il déjà arrivé de :

(Tu peux cocher plus d'une réponse)

- Vouloir arrêter l'école
- Avoir de la difficulté à dormir
- Penser à te suicider
- T'éloigner de tes amis (t'isoler)
- Avoir moins ou plus d'appétit
- Sentir ta colère augmenter (agressivité)
- Commencer à consommer ou augmenter ta consommation de drogue ou d'alcool
- Appeler la police
- Autre, précisez : \_\_\_\_\_

### **Connaissances des ressources**

28. Si un inconnu te parle ou que quelqu'un t'insulte, dit des rumeurs ou rit de toi sur Internet, à qui parles-tu? (tu peux cocher plus d'une réponse)

- Tes parents
- Les membres de ta famille
- Tes amis
- Tes enseignants
- Tu n'en parles pas
- Autre, précisez : \_\_\_\_\_
- Ne s'applique pas car ce n'est jamais arrivé

29. De quel type d'aide aurais-tu besoin pour te protéger quand tu utilises Internet?

---

---

---

---

---

### **Données démographiques**

Âge : 11-12  13-14  15-16  17-18

Sexe : F  M

Niveau : 1  2  3  4  5

Merci de ta collaboration!

Si tu es trop gêné de répondre à certaines questions mais que tu désires confier certaines choses, ou pour répondre à tes questions, visite le blogue de Catherine Daigle au :

**[www.travailderueabitibiouest.com](http://www.travailderueabitibiouest.com)**



## Annexe 2: Résultats bruts

### Données brutes pour 1-2-3e année du primaire

Nombre de répondants	573 répondants
Sexe	Filles: 50% Gars: 50%
Niveau	4 <sup>e</sup> année: 31% 5 <sup>e</sup> année: 34% 6 <sup>e</sup> année: 35%
Ordinateur	<b>91%</b>
Possède Internet	75%
Webcam	<b>34%</b>
Emplacement de l'ordinateur	Dans une pièce familiale: 85% <b>Dans ma chambre: 13%</b> Sous-sol: 3,7%
Utilisation de l'ordinateur (plus d'une réponse possible)	Pour faire mes devoirs: 13% Pour chatter: 36% <b>Pour jouer à des jeux vidéos: 69%</b>
Heures d'utilisation de l'ordinateur par jour à la maison	Moins de 1 heure: 48% 1-2 heures: 30% <b>Plus de 2 heures: 21%</b>
Si un inconnu te parle sur Internet ou que tes amis te font de la peine, à qui en parles-tu?	Mes parents: 52% Les membres de ma famille: 12% Mes amis: 18,5% Les enseignants: 12% <b>Je n'en parle pas: 10%</b>

### Comportements

	Nbr	Oui	Nbr	Non
5. Sur Internet, as-tu déjà dit des mots qui font de la peine aux amis?	20	4%	457	96%
6. Sur Internet, t'es-tu déjà fait dire des mots qui t'ont fait de la peine?	95	19%	398	81%
7. As-tu déjà eu le goût de ne plus aller à l'école à cause de ce que des amis t'ont dit sur Internet?	50	10%	450	90%
8. Sur Internet, dis-tu ton nom à la personne avec qui tu parles?	189	39%	294	61%
9. Dis-tu ton adresse à la personne avec qui tu parles?	72	15%	418	85%
10. Dis-tu ton numéro de téléphone à la personne avec qui tu parles?	93	19%	394	81%
11. Sur Internet, as-tu déjà reçu des messages qui t'inquiètent?	94	20%	379	80%

## Données brutes pour 4-5-6<sup>e</sup> année du primaire

<b>Sexe</b>	Filles: 48% Gars: 48%
<b>Niveau</b>	4 <sup>e</sup> année: 30% 5 <sup>e</sup> année: 30% 6 <sup>e</sup> année: 39%
<b>Ordinateur</b>	<b>99%</b>
<b>Possède Internet</b>	90%
<b>Connexion haute-vitesse</b>	68% haute vitesse, 32% basse vitesse
<b>Utilise un outil de réseautage social</b>	27%
<b>Webcam</b>	<b>37%</b>
<b>Emplacement de l'ordinateur</b>	Dans une pièce familiale: 84% <b>Dans ma chambre: 12,4%</b> Dans la chambre de mes parents: 3,7%
<b>Utilisation de l'ordinateur (plus d'une réponse possible)</b> Les données autres ont été ajoutées par les élèves. Les nombres réels sont donc probablement plus élevés en réalité.	Pour faire mes devoirs: 22% Pour chatter: 65% <b>Pour jouer à des jeux vidéos: 81%</b> <b>Utiliser un blogue (Piczo, Skyblog): 27%</b> <b>Autres</b> Recherche: 50 élèves Musique: 84 élèves Jeux: 21 élèves Dessins: 11: élèves Magasinage: 2 élèves Textes: 12 élèves Courriels: 10 élèves Pornographie: 2 élèves
<b>Heures d'utilisation de l'ordinateur par jour à la maison</b>	Moins de 1 heure: 39% 1-2 heures: 42% <b>Plus de 2 heures: 19%</b>
<b>Si un inconnu te parle sur Internet ou que tes amis te font de la peine, à qui en parles-tu?</b>	Mes parents: 69% Les membres de ma famille: 27% Mes amis: 30% Les enseignants: 9% <b>Je n'en parle pas: 15%</b>

### Comportements

	Nbr	Oui	Nbr	Non
Sur Internet, as-tu déjà dit des mots qui font de la peine aux amis?	105	16%	524	83%
Sur Internet, t'es-tu déjà fait dire des mots qui t'ont fait de la peine?	<b>145</b>	<b>23%</b>	486	77%
As-tu déjà eu le goût de ne plus aller à l'école à cause de ce que tes amis t'ont dit sur Internet?	41	6,5%	587	93,5
As-tu déjà parlé avec un inconnu sur Internet	<b>130</b>	<b>21%</b>	499	79
As-tu déjà publié des photos de toi sur Internet?	<b>200</b>	<b>32%</b>	430	68
Sur Internet, dis-tu ton nom à la personne avec qui tu parles?	228	37%	387	63
Dis-tu ton adresse à la personne avec qui tu parles?	45	7%	579	93%
Dis-tu ton numéro de téléphone à la personne avec qui tu parles?	74	12%	548	88%
Savais-tu que un blogue peut être vu par tout le monde?	467	74%	162	26%
Savais-tu que des gens peuvent voir ta conversation sur MSN?	303	48%	325	52%
Savais-tu qu'il existe différentes ressources pour t'aider lorsque tu as des problèmes avec quelqu'un sur Internet?	302	48%	327	52%

## Données brutes pour le secondaire

<b>Sexe</b>	51% des filles, 49% des garçons
<b>Niveau</b>	Secondaire 1: 20% Secondaire 2: 26,5% Secondaire 3: 18% Secondaire 4: 18% Secondaire 5: 17,5%
<b>Ordinateur</b>	96%
<b>Possède Internet</b>	91%
<b>Connexion haute-vitesse</b>	69% haute vitesse, 31% basse vitesse
<b>Utilise un outil de réseautage social</b>	<b>45%</b>
<b>Webcam</b>	<b>47%</b>
<b>Emplacement de l'ordinateur</b>	Pièce familiale: 60% Salle d'ordinateur: 11% <b>Dans ma chambre: 22%</b> Sous-sol: 5% Chambre des parents: 2%
<b>Utilisation de l'ordinateur (plus d'une réponse possible)</b> Les données autres ont été ajoutées par les élèves. Les nombres réels sont donc probablement plus élevés en réalité.	Faire mes devoirs: 55% Clavarder ("chatter"): 83% Jouer à des jeux vidéo: 55% <b>Utiliser un blogue: 40%</b> Autres: Recherche: 71 jeunes Musique/vidéos: 93 jeunes eBay: 12 jeunes Courriel: 22 jeunes
<b>Outil de réseautage social (plus d'une réponse possible)</b> Les données autres ont été ajoutées par les élèves. Les nombres réels sont donc probablement plus élevés en réalité.	MSN: 91% MySpace: 6% Piczo: 24% Skyblog: 28% DoYouLookGood: 22% <b>Autres:</b> AbitibiWeb: 14 jeunes Facebook: 14 jeunes NetLog: 35 jeunes <b>Aucun des ces outils: 55%</b>
<b>Heures d'utilisation de l'ordinateur par jour à la maison</b>	0h: 3% Moins de 1h: 24% De 1h à 2h: 34% <b>Plus de 2 heures: 39%</b>
<b>Heure de jeux vidéo par jour sur ordinateur ou console</b>	0 heures: 27% Moins de 1h: 34%

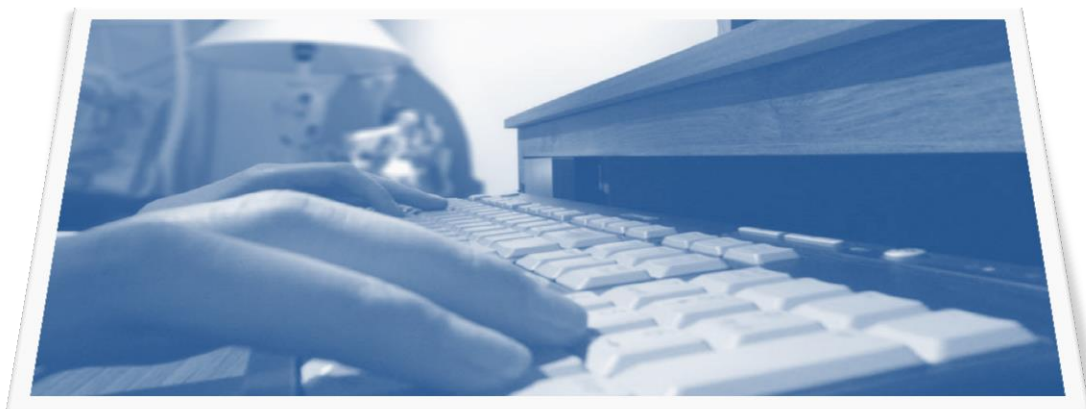
	1 à 2 heures: 34% <b>Plus de 2 heures: 22.5%</b>
<b>T'es-tu déjà fait menacer, insulter, ridiculiser sur Internet?</b>	<b>26 % (288 jeunes)</b> Voir le zoom
<b>Si oui, après t'être fait menacer ou ridiculiser sur Internet, t'est-il déjà arrivé de:</b> <b>(Plus d'une réponse possible)</b> Les données autres ont été ajoutées par les élèves. Les nombres réels sont donc probablement plus élevés en réalité.	Vouloir arrêter l'école: 3.36% (38 jeunes) Avoir de la difficulté à dormir: 6.73% (76 jeunes) Penser à te suicider: 3.1% (35 jeunes) T'éloigner de tes amis (t'isoler) : 6.11% (69 jeunes) Avoir moins ou plus d'appétit: 5.93% (67 jeunes) Sentir ta colère augmenter (agressivité): 15.07% (170 jeunes) Commencer à consommer ou augmenter ta consommation de drogue ou d'alcool: 2.56% (29 jeunes) Appeler la police: 1.06% (12 jeunes) <b>Autre :</b> Fermer l'ordinateur: 3 jeunes Envoyer «chier» la personne: 24 jeunes Ignorer la personne: 17 jeunes Se sentir coupable: 12 jeunes Boulimie/Anorexie/Automutilation : 3 jeunes
<b>Quel type de photo est-ce que tu publies sur Internet?</b> <b>(plus d'une réponse possible)</b> Les données autres ont été ajoutées par les élèves. Les nombres réels sont donc probablement plus élevés en réalité.	Animaux: 38.17% Famille: 39.74% Amis: 54.4% Party: 40.65% Voyage: 28.38% Photo de moi : 62.65% Au naturel: 55.31% <b>Regard provocateur: 10.72% (123)</b> <b>En sous-vêtements 2.35% (27)</b> <b>Nu 2.18% (25)</b> <b>Autres:</b> Paysages: 9 jeunes Jeux: 49 jeunes Sport: 18 jeunes Vedette: 4 jeunes

## Comportements

Combien de fois par semaines tu	Jamais	Rarement	Souvent	Toujours	Ne sais pas
A) Encourages quelqu'un	21.24%	32.33%	33.28%	5.16%	8%
B) Conseilles, aides quelqu'un	16.25%	29.21%	41.31%	8.9%	4.32%
C) Ries ou insultes quelqu'un	50.39%	34.55%	9.61%	2.51%	2.94%
D) Menaces quelqu'un	91.95%	6.15%	0.26%	0.17%	1.47%
E) Lances des rumeurs	88.59%	8.3%	0.95%	0.35%	1.82%
Combien de fois par semaine quelqu'un te:					
A) Encourage	24.1%	37.18%	30.29%	2.58%	5.85%
B) Conseille, aide	20.66%	34.92%	34.57%	6.14%	3.72%
C) Ridiculise, t'insulte	68.06%	25%	3.82%	0.26%	2.86%
D) Menace	90.7%	6.69%	0.61%	0.26%	1.74%
E) Lance des rumeurs sur toi	80.71%	11.07%	2.77%	0.17%	5.28%
9. Mes parents me surveillent lorsque je suis sur l'ordinateur	46.91% (546)	38.57%	10.4%	1.89%	2.23%
10. Je joue toute la nuit à mes jeux vidéo	74.57%	18.92%	4.97% (58)	1.03% (12)	0.51%
11. J'envoie des photos «sexy» à quelqu'un	82.25% (959)	14.15% (165)	1.8% (21)	0.86% (10)	0.94% (11)
12. Je parle de sexe avec un(e) ami(e) sur Internet	54.69%	31.56%	10.75%(125)	2.15% (25)	0.86%
13. Je parle avec un inconnu sur Internet	47.05%	34.13% (399)	14.37% (169)	3.74% (44)	0.6%
14. Je dis mon nom à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet	50.13%	32.24% (375)	11.69% (136)	4.64% (54)	1.29%
15. Je dis mon numéro de téléphone à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet	92.81%	5.99% (70)	0.17% (2)	0.51% (6)	0.51%
16. Je dis mon adresse à quelqu'un que je connais peu ou pas sur Internet	90.58%	6.85% (80)	1.2% (14)	0.77% (9)	0.6%
17. J'ai rendez-vous avec quelqu'un que j'ai connu sur Internet	86.79%	9.86% (115)	2.14% (25)	0.69% (8)	0.51%
18. J'ai publié des vidéos sur <i>You Tube, Ton Tuyau, Daily Motion...</i>	85.69%	9.6% (112)	2.74% (32)	0.6% (7)	1.37%
19. J'ai refusé l'invitation d'un ami pour jouer aux jeux vidéo	29.1%	32.88%	15.71%	12.02%	10.3%
20. J'ai eu honte de ce que d'autres personnes ont dit ou montré de moi sur Internet	65.43%	23.04% (268)	2.75% (32)	1.46% (17)	7.31%
21. J'ai dit des choses sur Internet que je ne dirais pas en personne	45.74%	32.24% (375)	17.45% (203)	2.06% (24)	2.49%
22. J'achète des choses sur E-Bay, Amazone, iTunes...	59.9%	27.19% (316)	10.15% (118)	1.81% (21)	0.95%
23. Je change mon identité sur Internet (je change mon nom, mon âge, ma photo...)	74.53%	16.55% (193)	4.37% (51)	2.83% (33)	1.72%
24. Je regarde de la pornographie sur Internet	79.14%	14.25% (166)	3.35% (39)	1.89% (22)	1.37%



## Annexe 3: Analyse visuelle des socioweb







# Analyse d'un Skyblog

## Les commentaires

Les commentaires occupent une place prédominante sur les blogs de Skyrock. Le jeune demande aux visiteurs et ses amis de «laisser vos p'tits commz». Le nombre de commentaires pour un article est parfois à zéro et peut atteindre les 200, voire plus, pour les articles et les jeunes les plus populaires. En général, ces commentaires sont demandés par les jeunes dans leurs articles et le contenu de l'article peut parfois même être calculé afin de provoquer les commentaires.

## Type de mise en page: Blogue

La mise en page blogue est utilisée chez les blogues de Skyrock, ce qui veut dire que le jeune est invité à écrire des articles qu'il publie dans son blogue et que les jeunes peuvent commenter. Néanmoins, même si un certain nombre de jeunes respectent le principe du blogue tel qu'il est connu auprès des adultes et publient des articles informatifs ou critiques, les blogues des jeunes sont légèrement différents. En effet, ces derniers publient plutôt des photos de leurs amis, de leurs sorties, écrivent des poèmes, publient des photos qu'ils trouvent particulièrement intéressantes, etc. À cet égard, le «Sky» du jeune ressemble davantage à un journal intime.

## La photo du profil

La photo de profil est une composante essentielle du socioweb. Elle est la fenêtre du jeune sur son socioweb ainsi que tous les socioweb de ses amis. Aux yeux du jeune, la photo est donc primordiale puisqu'elle lui permet d'afficher en quelques secondes aux autres sa personnalité, sa beauté, souvent même ses goûts, etc.

## Réseautage social

Nous avons vu que le socioweb repose avant tout sur le réseautage social entre ses membres. Ainsi, sur Skyrock le jeune peut facilement ajouter à ses amis les «Sky» des personnes susceptibles de l'intéresser.

## Design et description

Les deux socioweb principaux (Skyblog et Piczo) ainsi que NetLog et MySpace offre à différents degrés la possibilité de personnaliser le socioweb. Ainsi, le jeune peut ajouter ses propres photos, changer les couleurs, changer l'arrière-plan afin que les éléments correspondent à ses goûts esthétiques et que le tout soit à son image.

## Publicité

La publicité occupe bien entendu une place prépondérante dans les socioweb: c'est de cette façon que les concepteurs parviennent à financer le développement et soutenir les activités. Dans les socioweb qui s'adressent spécifiquement aux ados, nous avons remarqué plusieurs publicités dont le message et le contenu s'adresse directement à eux.

The screenshot shows a Skyrock blog page with several annotations. At the top, there's a navigation bar with 'Blogs | Profils | Clavardage' and a search bar. A yellow box highlights a poll: 'Connaissez-vous votre cote de solvabilité?' with options 'Excellente' (750-850), 'Moyenne' (620-659), and 'Je ne sais pas!' (????). Below the poll is a 'Protection vie privée' button. The main content area features a post titled 'IXC. It's just a matter of time.' with a photo of a girl and a text block. A yellow box highlights the text: 'J'ai les cheveux longs jusqu'au nombril parce que j'ai reçu des rallonges. Je me suis réveillée parce que ma fille chantait. J'attends mes amies pour 16h et on va partyer entre filles et prendre plein de photos. J'ai le sourire aux lèvres depuis que je suis levée. J'ai un goût de jujubes dans la bouche. J'suis allée magasiner de 11h à 15h. J'ai le goût de danser. J'écoute de la vieille musique de secondaire 1 qui me rend de bonne humeur, genre Fall Out Boy et Boys Like Girls. Je laverai pas l'auto, je laverai pas mon linge, et je ferai surtout pas mes devoirs. J'ai le goût de chanter et d'embrasser tout le monde. Ma mère m'a préparé un jeu. J'ai diné au Quiznos. C'est ma fête.' Below the text is a 'Souhaitez moi bonne fête.' button and a comment section with 'Ajouter un commentaire' and '25 commentaires'. A yellow box highlights the date: 'Posté le samedi 17 janvier 2009 15:18' and 'Modifié le lundi 19 janvier 2009 20:18'. The post title is also highlighted: 'LXXXVIII. Nobody seems to like him.' To the left of the main content is a sidebar with a profile picture and a 'Description:' section containing a list of words: 'Bonjour, Coucou, Salut, Boo, Hey, Yo, Allo, Hello, Bonsoir, Enchantée, Moi c'est Marie.' Below this are buttons for 'Ajouter à mes amis', 'Bloquer', 'Ajouter dans mes préférés', and 'Fais tourner ce blog'. A red box highlights a 'Liens commerciaux' section with links for 'Timidité fille', 'Blog Rencontre', and 'vaincre-sur-le-web.com/timidite'. At the bottom of the sidebar is a 'Signaler ce blog' button. To the right of the main content is another sidebar with 'Infos' (Creation: 15/07/2008, 10 327 visites, 3 067 visites ce mois, 89 articles, 1 038 commentaires, 397 amis, 10 favoris), 'Son morceau préféré' (Joe Anderson, Jim Sturless, Evan Wood, Across The Universe - Joe Anderson - Happiness is a warm gun (Across The Universe)), and 'Ses amis (397)' with a grid of profile pictures. At the bottom right is a 'Ses blogs préférés' section with links like 'ElectiOn-Sky-2009', 'stereomike', 'universalparadox', 'scene-core', 'fashion-amerik', 'hersynopsis', and 'JustDanceElectro'.

## Statistiques

En général, les statistiques sont toujours présentées sur les socioweb. Ils permettent au jeune d'afficher publiquement ses statistiques sociales, quantificateur de sa popularité sur Internet.

## Amis

Afficher ses amis ainsi que le nombre de ses amis est pratique courante chez les jeunes. C'est pour raison que les socioweb permettent de bien mettre en évidence le nombre de ses amis ainsi que les amis. De plus, la présence des photos dans un blogue favorise la navigation au clic: lorsque l'internaute navigue sur les blogues de ses amis, il passe d'un blogue à un autre en cliquant sur les photos d'amis qui lui semblent intéressants par des widgets d'amis ou par les discussions qui naissent dans les commentaires des articles.

## Les photos

Les photos sont souvent la façon privilégiée par les jeunes pour communiquer leur vie. Ils publient souvent une photo relatant un événement de leur vie suivie d'une description ensuite commentée par les autres amis. C'est pour cette raison qu'en parcourant les socioweb (et en particulier les Sky), il est frappant de constater le nombre de photos présentes. Selon les résultats du portrait, ce sont avant tout des photos d'eux qu'ils publient plutôt que celles de leurs amis:

Photo de moi: 63%  
Photo de mes amis: 54%  
Photo de party: 41%  
Photo de famille: 40%  
Photos d'animaux: 38%

## Spécificités du «Sky»

- Appartient à la station de radio française Skyrock (ce qui expliquerait aux yeux de certains sa popularité)
- Forme blogue (articles publiés à des dates régulières)
- Excellent degré de personnalisation
- Permet de publier la liste et le nombre de ses amis

# Analyse d'un blogue sur : doyoulookgood.com

## Mise en page

DoYouLookGood.com reprend la mise en page des sites de rencontre traditionnels. Il permet aux visiteurs de faire des recherches par genre, par ville, par âge, par orientation sexuelle, etc. Là où DoYouLookGood.com diffère des autres sites de rencontres est qu'il met beaucoup plus l'accent dans l'ensemble des pages sur la beauté de ses membres (Do you Look Good?) et classe ainsi ses membres dans divers Top et permet aux utilisateurs de donner une note aux membres sur 10. D'ailleurs remarquez sur Doyoulookgood l'absence des commentaires publics ainsi que la présence de la liste des amis.

## Une existence hors-Internet

DoYouLookGood.com organise aussi des événements hors-Internet, particularité grandissante chez de nombreux sites Internet depuis quelques années.

## Les photos

Puisque DoYouLookGood.com est un site Internet mettant l'accent sur la beauté de ses membres (en particulier par le système de classification), il ne faut pas se surprendre d'y voir des photos mettant en valeur d'avantage les attributs physiques de ses membres. Au même titre que dans les sociowebs, les photos sont l'outil par excellence pour naviguer d'une page à l'autre.

## Vie publique - vie privée

Une des différences entre DoYouLookGood.com et les sites tels que Piczo et Skyrock est que la notion de vie publique n'est pas aussi présente. Sur DoYouLookGood.com, il n'y a pas la possibilité d'envoyer des commentaires publics ou d'écrire des articles. De plus, la notion d'«amis» est absente sur DoYouLookGood.

## Donner une note

Sur DoYouLookGood, les gens ont la possibilité de donner une «note» quantifiant la beauté de la personne. La moyenne des notes données à un membre servira ensuite à établir les classements présents sur les pages du site.

## Prévention

Dans le cas de DoYouLookGood ainsi que Abitibi-Web, les logos de Cyberaide.ca ainsi que WebAverti (deux organismes de prévention des méfaits de l'Internet) sont présentés en bas de toutes les pages.

doyoulookgood.com

English version | Politique de confidentialité | Contact

ACCUEIL MON COMPTE RECHERCHE TOP 100 HOMMES TOP 100 FEMMES VOTE ALÉATOIRE CLUB VIP

HSBC Direct.  
Compte d'épargne en direct de la HSBC  
**3,50 %\***  
LIBRE D'IMPÔT  
Demande rapide CLIQUEZ ICI

\* Taux composé de notre taux courant actuel de 2,50 % et d'une prime de 1,00 % s'appliquant d'ici le 16 mars 2009 aux nouveaux dépôts d'une valeur allant jusqu'à 5 000 \$. Le taux courant peut être modifié. Admissible à l'assurance de la SADC. Pour plus de détails, cliquez ici.

Les #1 des Top 100  
Ce Jeudi 22 Janv 2009 à 11h28...



charby 29 ans  
10 / 10 - 41 votes

Barbi 18 ans  
10 / 10 - 80 votes

mon compte

Vous êtes enregistré sous le compte zimxam

Accéder à ce compte  
Quitter ce compte

voir un compte

Compte

OK

142 membres dans le chat  
170 membres dans les forums  
1.084 membres en ligne

COMMUNAUTÉ DYLG ÉVÉNEMENTS DYLG PHOTOS ET VIDEOS CHAT DYLG LA NUIT QUI SORT OÙ FORUMS

Voici Max!



1 autres photos de Max dans son album photo

CENSORED

Le Top 5 de Max

- 1- pinkbabyxxx
- 2- imsexy Marie
- 3- sexyjojo1
- 4- misha666
- 5- vide

Ajoute Max à ton Top 5

Nom du compte: zimxam

Son âge: 17  
Sa ville: Montreal  
Son pays: Canada  
Sa taille: 6'0" - 1.83m  
Son physique: Musclé(e)  
Sa situation familiale: Célibataire

Max reste à 229 Km de chez toi

Passe-temps:

- LES SPORTS (HOCKEY, SOCCER, SNOW, BIKE) ETC..
- ALLER M'ENTRAINER AU GYM... SA FAIT TOUJOURS DU BIEN
- SORTIR ET VOIR D FRIENDS
- PARTY, CLUB

EN GROS J,AIME AVOIR DU FUN DS LA VIE

Un peu plus:

VIEN MÉCRIRE UN MSG .  
pr ceux qui se font du fun ak les 1/10 envoyé moi en autant que vous vouler jmen fou

Boutique de plongee cpas  
La plus grande école et boutique

Dernier accès:  
Information disponible aux membres VIP

Je veux dénoncer ce compte, il est faux!

Fleurs - toutes occasions  
Excellent rapport qualité-prix!

20 000 autos à vendre  
Toutes les marques, tous les.

Meubles Flash Decor  
Meubles, matelas, lits, futons,.

Prêt personnel en ligne  
Situationnel, CitiFinancière offre.

Maestro Technologies  
Logiciel: Construction, Estimation,.

Alternative à la faillite. Évitez la faillite, conservez vos.  
Camion Hélié. Vente-Location-Financement.

Écrire à Max

Ton message pour Max?  
Tu peux encore envoyer 10 messages aujourd'hui sur un total de 10.

Les "smilies"



Il te reste 200 caractères pour écrire ton message.

Enfin, dans un concours de beauté, combien donnerais-tu à Max sur 10?

Pour éviter les abus, ton adresse IP 206.167.65.178 sera enregistrée avec ton message.

Je veux savoir quand ce message sera lu: Service offert aux membres VIP seulement

J'envoie mon message!

## Les système de classement

Les «Tops» occupent une place prédominante chez DoYouLookGood.com. les membres y sont classés selon la note que leur attribue les autres membres. Le fait d'être premier sur le site confère d'ailleurs une fierté au jeune. «J'ai été classé premier deux fois sur le site», nous a confié lors d'une autre enquête un jeune en entrevue.

## Clavardage

Selon Piette et Al (2006: 35), les salons de clavardage sont beaucoup moins populaires qu'il y a quelques années. Néanmoins, certains sites comme DoYouLookGood.com conserve le chat dans leur offre de service.

## Fiche de présentation

Sur DoYouLookGood, l'accent est mis sur la fiche de présentation. Dans cette page, le membre est invité à y inclure différentes informations destinées à le décrire: âge, ville, passe-temps, etc.

## Membres privilèges

Afin de bénéficier de certains privilèges, DoYouLookGood.com propose à ses membres de s'abonner au site pour 9,95\$ par mois.

## Spécificités

- Majoritairement québécois
- Actif hors-web (associations à des événements publics, parties, etc)
- Focus mis sur la note donnée aux participants
- Payant pour obtenir certains privilèges
- Pas de murs ou de commentaires publics.

# Méthodologie / Webographie

-Kids, the Internet, and the End of Privacy: the Greatest Generation Gap Since the Rock and Roll, Emily Nussbaum, <http://nymag.com/news/features/27341/>, New York Magazine, 12 février 2007,

-Plan de diversification et de développement 2007-2010 de la MRC d'Abitibi-Ouest, CC Consultants, <http://www.ccao.qc.ca/documents/bibliotheque/rapportsommaire.pdf>,

-«Réseaux sociaux numériques : vie privée, vie publique, what else?»

<http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree-French.pdf>

-Les jeunes et Myspace"

<http://www.danah.org/papers/talks/AAAS2006-French.pdf>

-Plan de diversification et de développement 2007-2010 de l'Abitibi-Ouest présenté par CC Consultants.

-Vandercammen

[http://www.nayezpaspeur.ca/blog/2008/11/les\\_digital\\_natives\\_la\\_generation\\_multiecrans\\_1.html](http://www.nayezpaspeur.ca/blog/2008/11/les_digital_natives_la_generation_multiecrans_1.html)

[http://techno.branchez-vous.com/actualite/2008/12/paypal\\_vise\\_les\\_adolescents.html](http://techno.branchez-vous.com/actualite/2008/12/paypal_vise_les_adolescents.html)

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>





***Une équipe à votre service!***



**SADC**

Société d'aide  
au développement  
des collectivités  
d'Abitibi-Ouest

DEC appuie financièrement la SADC

**SADC d'Abitibi-Ouest  
80, 12<sup>e</sup> Avenue Est  
La Sarre, Québec (Qc) J9Z 3K6**

**Téléphone : 819 333-3113  
Télécopieur : 819 333-3132  
Courriel : [sadcao@sadcao.com](mailto:sadcao@sadcao.com)  
Site web : [www.sadcao.com](http://www.sadcao.com)**

**©Une réalisation de la SADC d'Abitibi-Ouest 2009-2010**

Décembre 2009

Les images de ce document sont protégées en vertu de la licence

