



# Quels ados? Quels usages? Quelles technologies? Un portrait de l'appropriation des technologies de la communication et de l'information par les adolescents québécois

Communication prononcée dans le cadre du 75e congrès de l'association francophone pour le savoir

(ACFAS)

*Activité réalisée avec l'appui du FQRSC*

Magda Fusaro

10 mai 2007

# Présentation de la recherche

- Une étude qui a duré trois ans (2003-2004 à 2006-2007)
- Trois phases : quantitative - qualitative - rétroaction
- Une analyse de l'utilisation des TIC par les adolescents québécois
- Une étude du rôle des parents dans l'appropriation des TIC par les adolescents



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Les questions de la recherche

## ➤ **Quoi ?**

Quels usages les adolescents québécois font-ils des diverses technologies disponibles dans leur foyer ?

## ➤ **Comment ?**

De quelles manières les adolescents québécois s'approprient-ils une partie ou la totalité des fonctionnalités des diverses technologies (Internet, télévision, téléphonie, etc) et comment ils en définissent de nouvelles ?

## ➤ **Pourquoi ?**

Pour quelles raisons les jeunes québécois s'approprient-ils certaines technologies au détriment des autres ?



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



# Les hypothèses de la recherche

- On postule que l'analyse de l'appropriation des TIC va permettre d'identifier des applications technologiques pour lesquelles les usages devraient être identiques.
- On suppose que les adolescents occupent un rôle important dans le transfert des connaissances technologiques au sein de leur foyer.
- On présume que l'appropriation des TIC dépend des aspects socio-économiques et sociodémographiques, mais qu'elle dépend aussi des variables culturelles et des relations inter-adoslescents.



# Notes méthodologiques

## ➤ **La phase quantitative (mars 2004 - mai 2005)**

Par questionnaire - 73 questions en face à face

Échantillon aléatoire et représentatif de la population québécoise

Grand public auprès de 55 écoles privées et publiques

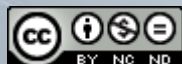
Auprès de 1163 jeunes âgés entre 14 et 17 ans

## ➤ **La phase qualitative (avril 2005 - décembre 2006)**

Entrevues d'une durée de 3 heures auprès des ados et de leur famille : 28 foyers observés

## ➤ **La phase de rétroaction (janvier 2007 à mai 2007)**

Groupes de discussion pour valider les résultats



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)



# Quelques observations de la phase I

## Niveau

- 3e secondaire 41,8 %
- 4e secondaire 37,8 %
- 5e secondaire 18,3 %
- Non applicable 2,1 %

## Région

- Montréal 38,4%
- Laval 8,2 %
- Montérégie 53,3%



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Observations - suite

- 81,8 % des jeunes font du téléchargement
- 84,8 % des garçons téléchargent par rapport à 78,8 % des filles
- Les adolescents du milieu urbain téléchargent davantage que leurs confrères des régions (83,6 % contre 78,3 %).
- L'ordinateur est avant tout un outil de communication pour 34,7 % et ensuite un outil pour jouer pour 21,2 % des jeunes.
- Pour 38,1 % des garçons, l'ordinateur sert avant tout à jouer et ensuite dans 24,1 % à communiquer. Pour 47,3 % des filles, l'ordinateur sert d'abord à communiquer et ensuite dans 18,6 % à rechercher de l'information.
- Peu importe l'origine culturelle et l'âge, l'ordinateur sert avant tout à communiquer.



# Observations - suite

- 63,6 % des répondants croient être la personne la plus compétente dans leur foyer.
- 74,1 % des garçons se considèrent comme la personne la plus compétente sur l'Internet tandis que cette proportion correspond à 54,4 % pour les filles.
- 81,1 % des participants de l'étude avouent être des joueurs.
- Les foyers des répondants masculins sont plus équipés en console de jeux vidéo que les foyers des répondantes.
- Les jeunes d'origine québécoise sont davantage équipés que ceux des autres cultures.
- Il apparaît que le téléphone fixe est utilisé tous les jours et ce sont les jeunes d'origine québécoise qui ont plus de téléphone fixe.
- Plus de la majorité des adolescents n'ont pas de cellulaire pour leur usage personnel. Mais ce sont les jeunes d'une origine culturelle autre que québécoise qui possèdent le plus grand nombre de cellulaire pour leur usage personnel.



# Bref des résultats mitigés

- La prégnance des facteurs sociodémographiques et socio-économiques
- L'importance relative des facteurs culturels et des relations inter-adolescents
- De l'utilisation à l'appropriation: un schéma ou plusieurs schémas d'application
- Des profils de comportements par technologie, qui semblent se généraliser à plusieurs technologies



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Les résultats de la phase II

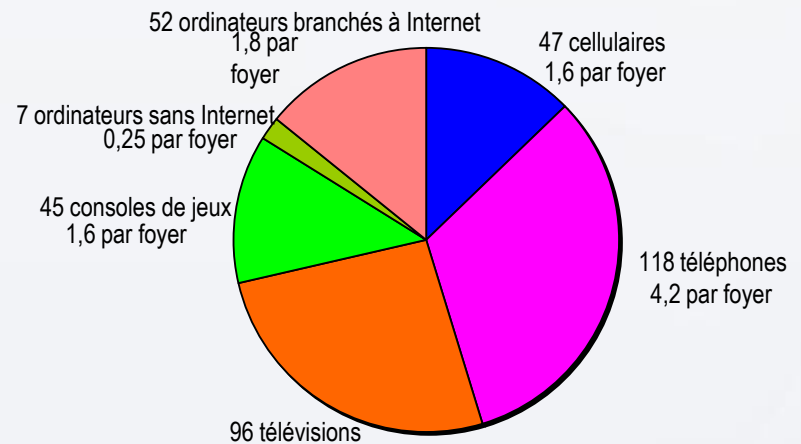
- L'environnement des adolescents et de leur famille
  - Présence des technologies dans la chambre
  - Choix d'un lieu d'utilisation privilégié par les ados eux-mêmes
  - Utilisation d'une seule technologie ou de plusieurs
  - L'impact de l'environnement spatial sur l'utilisation des TIC



# Quel équipement pour quelle famille ?

- Des familles *très* équipées
- La pluralité et la diversité des équipements

➤ Figure 1 - Taux d'équipement des 28 familles ayant participé à l'étude



# L'impact de la variable «revenu familial»

- La forte participation des familles aisée et la faible participation des familles à faible revenu
- Le faible impact du revenu familial sur le taux d'équipement (diapositive suivante)
- Une infirmation des données de la phase I



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Illustration de la variable « revenu »

Figure 3 - Moyenne du nombre d'appareils par famille selon le revenu

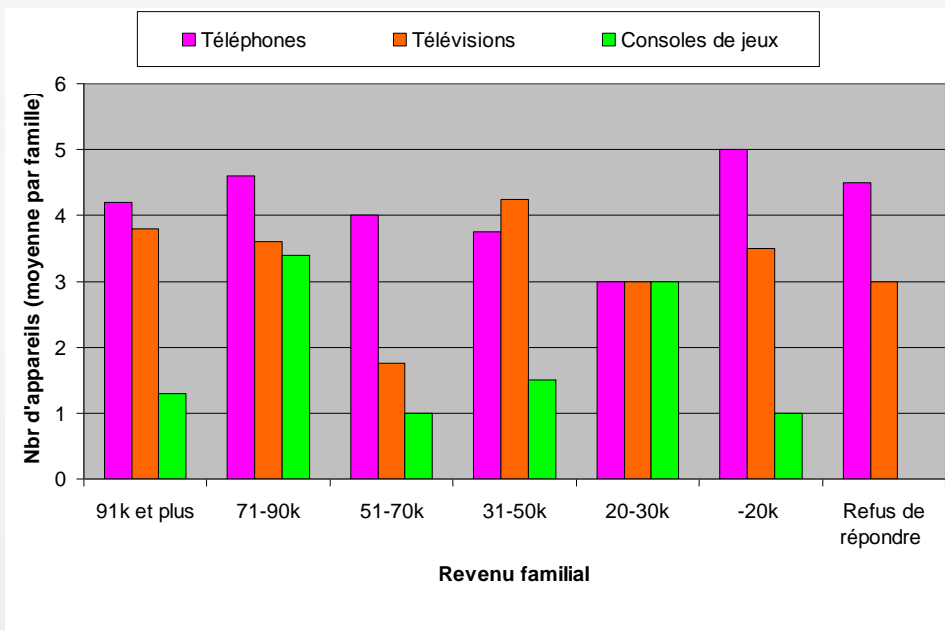
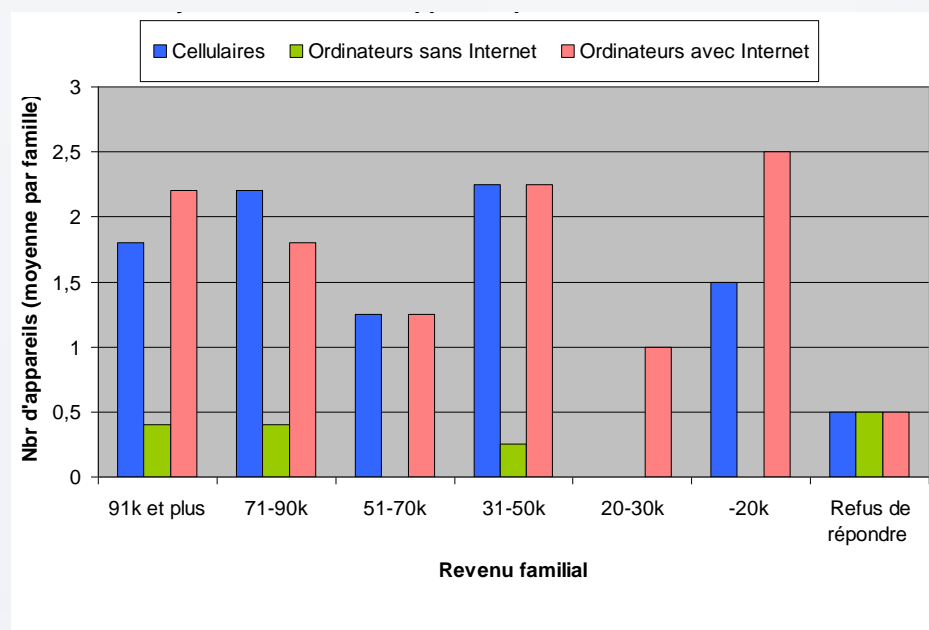


Figure 4 – Moyenne du nombre d'appareils par famille selon le revenu



# L'impact de la variable « genre et culture »

En général un taux d'équipement supérieur dans les familles des garçons

76% (34 sur 45) des consoles recensées proviennent des familles dans lesquelles le participant est un garçon.  
(Même résultats que lors de l'analyse quantitative)

La popularité du cellulaire dans les familles d'une autre origine ethnique

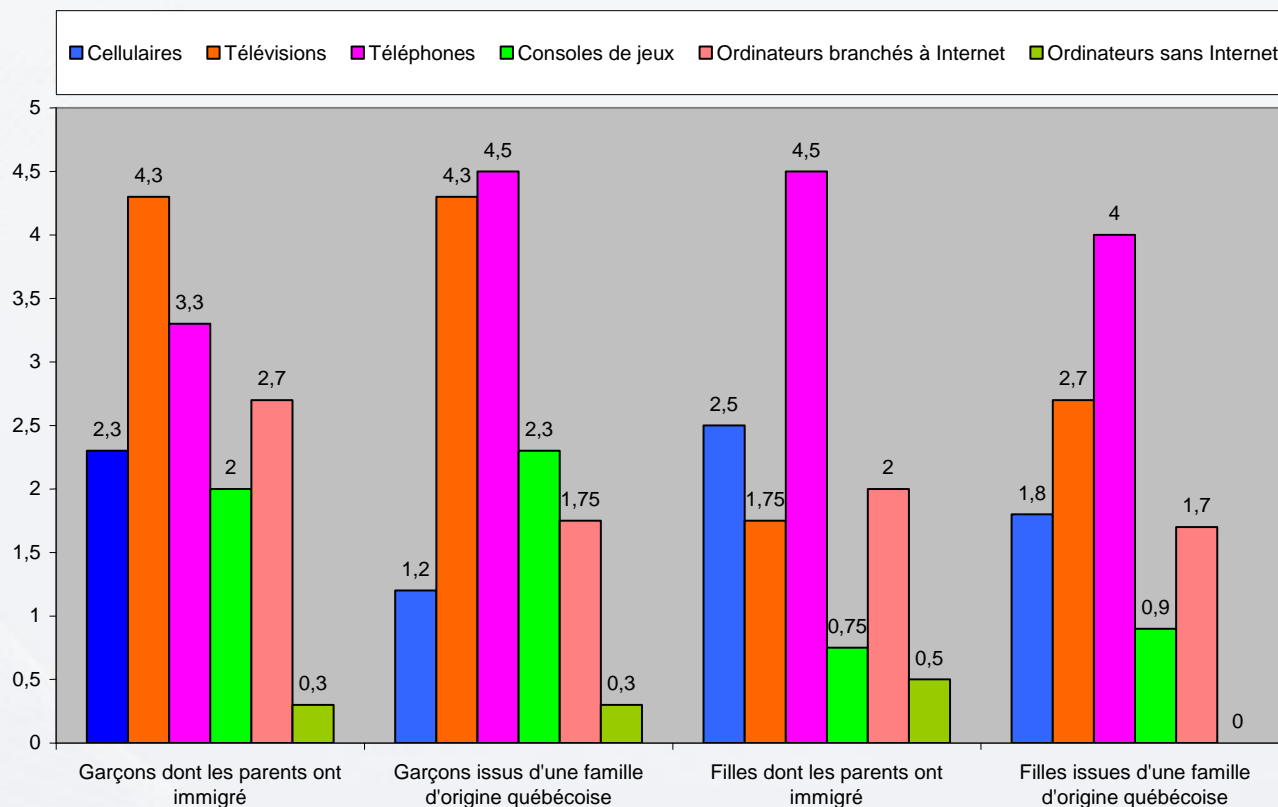


Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)



# Illustration de la variable « genre et culture »

Figure 6 – Taux d'équipement des familles en fonction du genre de l'adolescent et de l'origine des parents



# Des garçons mieux équipés et des filles plus contrôlées ?

Différence significative du taux d'équipement dans les chambres des adolescents

15 télévisions présentes dans les chambres des jeunes interrogés, toutes origines confondues, 13 sont dans les chambres des garçons et deux dans les chambres des filles.

Sur les 14 consoles de jeux présentes dans les chambres, 11 sont dans les chambres des garçons et trois dans les chambres des filles.

5 ordinateurs branchés à Internet se trouvent dans les chambres des garçons, alors que 2 sont dans les chambres des filles

Une pratique d'Internet à la vue de tous



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)



# Les technologies ont un « genre »!

- Les garçons jouent et les filles clavardent.
- Les garçons ont un « talent naturel » pour la maîtrise des technologies alors que les filles demandent plus volontiers de l'aide.
- Un outil de valorisation pour les garçons, un outil de dénigrement pour les filles.



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Vie privée et espace public : le rôle des parents

- Une utilisation active et éducative des TIC
- Des symptômes de surveillance, d'encadrement et de contrôle des ados
- De l'insécurité des parents à la sécurité des ados
- Évolution marquée du rôle des parents entre les 3 phases : initiateur - contrôleur - accompagnateur



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# En conclusion, quels usages pour quelles TIC ?

- Tuer l'ennui et combler le vide
- Organiser l'action, contrôler ses activités et garder un lien permanent avec ses amis
- Se construire une identité numérique - à travers le jeu, le chat, les forums, bref, les technologies comme la représentation du besoin d'exister



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)

# Les adolescents et les technologies ?

- INNOVANTS .....
- Plutôt CONFORMISTES
- JOUEURS
  
- D'une manière générale, ils sont laissés à eux mêmes.



Cette création est mise à disposition  
sous un [contrat Creative Commons](#)