

---

Université du Québec à Montréal



---

**Étude sur les pratiques des jeunes télénautes**

Comment ils jouent, communiquent, échangent et créent ...  
Comment ils font tout avec leur ordinateur !

**Par Jean-Paul Lafrance , professeur  
En collaboration avec Pierre Brouillard et Francine Charest**

**Chaire UNESCO-Bell en communication et en développement international  
Département des communications UQAM**

Janvier 2004

## Table des matières

	Page
<b>Introduction</b>	3
<b>Vers une typologie des socio-types d'internautes</b>	4
<b>1- L'informateur</b>	4
- Le phénomène d'hybridation des médias	5
<b>2- Le communicateur</b>	9
- Le courriel	10
- Le clavardage	12
- Le clavardage familial	12
- Le forum	13
- Le téléphone	16
- La webcam	17
<b>3- Le joueur</b>	18
- La transgression des règles	20
- Les «hackers»	21
- Se donner des défis	22
- La langue du jeu	23
<b>4- L'échangiste (le P2P)</b>	23
- Le portrait de l'adepte du P2P	25
- Diverses pratiques plus ou moins risquées	26
<b>5- Le créatif</b>	28
- Se faire une musithèque	28
- Comment transformer les photos et les films?	29
<b>6- L'acheteur</b>	29
<b>Conclusion</b>	30
<b>Notes de fin de document</b>	31

## Introduction

Dans le cadre d'une recherche quantitative effectuée auprès de 350 internautes âgés de 15 à 25 ans sur l'usage des TIC dans la vie quotidienne, nous avons tenté de décrire l'univers communicationnel des jeunes. Nous entendons par technologies d'information et de communication (TIC), l'ensemble des outils de communication qui est présent dans l'environnement immédiat de la plupart des adolescents montréalais. Les TIC, telles la télévision, l'ordinateur personnel, les consoles de jeux vidéo, les graveurs de CD ou de DVD, les imprimantes, les appareils d'écoute et d'enregistrement de son, l'Internet (bas et haut débit), remplissent diverses fonctions dans le refuge familial. Plusieurs de ces fonctions s'entrechoquent entre elles, certaines se substituent les unes aux autres ou encore, s'amalgament ensemble.

Dans le monde des communications, la **convergence entre les médias** est une idée bien à la mode. Dans les faits, c'est plutôt une utopie qui sert aux programmes politiques des chefs d'entreprises. Et encore, il faut distinguer entre la convergence technologique (mise en œuvre par la numérisation des matériels, des contenus et des réseaux qui les transportent), et l'intégration économique (c'est-à-dire la création de conglomerats multimédias). L'industrie des médias dépense beaucoup d'argent pour mieux connaître sa clientèle, c'est le secret de sa réussite; le problème, c'est que chaque marché analyse sa propre clientèle; très peu de recherches portent sur les médias. La télévision affirme que la moyenne d'écoute des individus est de 23 à 24 heures par semaine; chez les jeunes, on pratique les jeux vidéo en moyenne une heure par jour, Et combien de temps par semaine utilise-t-on l'ordinateur ? Combien de courriels envoie-t-on par jour ? La majorité des jeunes chattent et utilisent leur portable pour rejoindre leurs amis.

Pourtant la journée n'a que 24 heures et plusieurs enquêtes montrent bien que le nombre d'heures que les gens consacrent aux loisirs n'augmente pas significativement par rapport au temps passé à dormir, à travailler, à étudier, à manger, etc. Qu'on le veuille ou non, il existe toutes sortes de phénomènes d'**hybridation des usages** entre la télévision et l'ordinateur, entre les diverses formes de communications électroniques, sonores ou écrites; on joue en réseau maintenant et la fonction communication est aussi importante que le jeu lui-même. Pourtant, on continue de vendre à l'usager des outils qui s'additionnent les uns aux autres plutôt qu'ils ne s'intègrent ensemble, on l'abonne à des réseaux autonomes et souvent incompatibles (câble, téléphone, satellite). Mais l'usager, dont les ressources financières et temporelles sont limitées (il garde ses vieux appareils et en achètent de nouveaux, il fait des choix entre ses désirs et ses ressources), est un habile consommateur. Comme disait De Certeau \*1, « il ruse, il bricole, il s'invente des tactiques de consommation pour contrer les stratégies des entreprises de communication qui veulent lui imposer leur loi et leur logique économique ».

Dans un premier temps, nous avons voulu voir qu'elles étaient les diverses pratiques de communication des jeunes grâce à une grande enquête de type quantitatif visant à déterminer l'environnement technologique dans lequel ils vivent. Combien de temps les jeunes consacrent-ils à chaque activité? Comment utilisent-ils les appareils et les réseaux qu'ils empruntent? Quels

sont leurs désirs, leurs frustrations et leurs espoirs vis-à-vis l'évolution de l'univers communicationnel dans lequel ils se trouvent?

Dans un deuxième temps, nous avons rencontré \*2 en entrevue semi-dirigée 10 de ces 350 répondants, correspondant à différents socio-types d'internautes, afin de tenter d'approfondir leurs pratiques respectives. Voici sommairement les résultats de ce volet qualitatif de l'étude intitulée : « Télénautes et mobiles; analyse des pratiques communicationnelles des adolescents et des jeunes adultes \*3 ».

### **Vers une typologie des socio-types d'internautes**

Au cours de cette opération d'analyse, nous avons défini six types d'utilisateurs:

- l'informateur
- le communicateur
- le joueur
- l'échangiste
- le créatif
- l'acheteur

Mais il faut dire d'emblée qu'aucun de ces usages d'Internet n'est exclusif aux individus parce que **la grande majorité des adolescents font tout sur Internet** (bien entendu, la proportion varie selon les caractéristiques de l'individu : sexe, âge, personnalité, intérêts, etc ). Par exemple, les filles sont plutôt des communicatrices expertes alors que les garçons sont plutôt des joueurs. Ces derniers, plus technophiles que les filles, se chargent volontiers des opérations de copies des documents sur Internet, tandis que les filles écoutent la musique qui a été piratée en MP3. Les jeunes n'achètent pas sur Internet car ils n'ont pas de carte de crédit. Pour cette raison, nous n'avons pas étudié le commerce électronique de ces jeunes.

Voyons les résultats de notre travail plus en détail.

#### **1. L'informateur**

Ce type d'internaute recherche des informations de tout genre : information technique, culturelle, sociale, météo, recherche d'emplois, recherche quotidienne des nouvelles reliées à l'actualité. D'autres jeunes planifient leurs activités et effectuent leurs travaux scolaires. Internet représente pour eux un **centre de référence**, une encyclopédie, un dictionnaire, un journal ou encore un bottin pour chercher des adresses. Finalement les portails spécialisés sont aussi régulièrement visités pour la recherche d'emplois. Les jeunes nous disent qu'Internet sert à tout :

« ...aller chercher de l'information pour tout faire. Je parlais avec un gars, il me parlait d'un peintre et j'étais à ma « job », j'étais en train de parler sur MSN et il me demande si je connais ce peintre. Je lui ai dit d'attendre cinq minutes, que j'allais le connaître et je suis allée me « loguer », j'ai entré le nom du peintre et puis (...) c'est un peintre (...) ».

« Ça change complètement pour tout ce dont tu as besoin de savoir, partout où tu veux aller. Fini de chercher dans les journaux pour aller au cinéma, tu n'as pas de journaux chez vous, c'est épouvantable. Ça transforme complètement. »

Et Internet sert non seulement à trouver de l'information savante, mais aussi à chercher de l'information utilitaire :

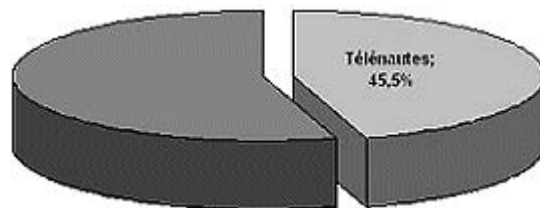
«Je vais aller *checker* où je m'en vais, combien ça coûte, est-ce qu'il y a des rabais pour les étudiants, pour donner les informations à mes amis parce que j'ai deux amis très proches qui eux, n'ont pas Internet chez eux. Ça fait que ça c'est important. Comme là, on s'en va au Mont-Tremblant, on a fait tout ça ici parce que j'avais Internet. On s'est tous braqué devant l'« ordi »..., on fait du social et puis on « checke » et on est resté trois heures à la maison pour planifier... ».

Comme l'indique une étude américaine \*4, les jeunes préfèrent maintenant lire sur écran... Ils sont devenus des « electronic readers », plus que des « print readers » ! Ils nous disent :

« Je vais faire de la recherche beaucoup dans les journaux. Je vais regarder les archives du Journal de Montréal ...avec Le Devoir. Sinon, si je cherche un auteur ou quelque chose que j'ai entendu en classe et que je ne connais peut-être pas, je vais aller taper le nom... ».

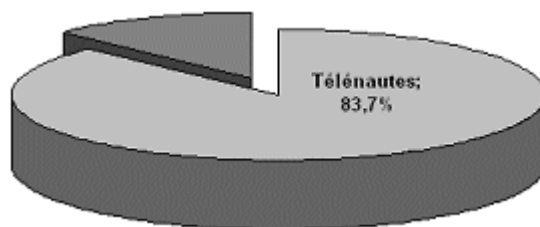
« Ça ouvre un univers plus grand mais pour aller chercher des informations qui sont nécessaires, des fois il faut que tu passes beaucoup, beaucoup de temps... mais on va voir à la bibliothèque. On s'informe dans les livres souvent en fin de compte ».

**Le télénavigateur ou le phénomène d'hybridation des médias** -- Le phénomène de l'écoute de la télévision, simultanément au travail sur ordinateur, mérite ici qu'on s'y arrête étant donné la fréquence du phénomène chez l'adolescent moyen. Lorsque nous avons entrepris cette recherche sur le phénomène des télénavigateurs, nous avons comme hypothèse qu'il y avait dans ce comportement des liens à établir entre la diminution des auditoires de la télévision traditionnelle et la montée des pratiques grand public reliées à l'Internet. Comment cela était-il possible, étant donné que l'une et l'autre activité commandent des comportements si différents : l'écoute de la télévision est une pratique passive et le travail sur ordinateur requiert une démarche active. Nous étions loin d'imaginer qu'il s'agissait d'un phénomène aussi répandu, comme le révèle notre étude quantitative. Sans aucun doute, c'est une pratique profondément ancrée dans les habitudes des jeunes. Les études du « Nieman Reports » confirment l'existence des « papers readers » et des « électronique readers ». Nous remarquons également la présence des téléphiles et des télénavigateurs, ces jeunes qui regardent la télévision en même temps qu'ils chattent, envoient des courriels ou jouent.



### La portion « télénautes » parmi l'ensemble des répondants

En fait, ils sont presque un adolescent sur deux à avoir ce comportement et 45,5 % de l'ensemble des participants se disent télénautes. Et l'engouement est si étonnant que la proportion de télénautes grimpe à 83,7 %, quand la télévision et l'ordinateur sont dans la même pièce.



Mais il faut distinguer deux sortes de pratiques différentes.

En premier lieu, le « télénaute » est un internaute qui travaille à l'ordinateur tout en jetant un coup d'œil sur la télévision, située dans la même pièce, en attendant par exemple que la tâche commandée à l'ordinateur soit exécutée. La télévision sert ici de toile de fond et est regardée en parallèle. Fait à noter, c'est la télévision qui sert de **média complémentaire** et non l'inverse. Un interviewé nous dit : « Parce que des fois je prends mon heure d'ordi et puis, il y a l'émission que je voulais regarder (à la télé). Je fais juste la regarder de temps en temps... » Et cet autre adolescent nous explique sa tactique de visionnement :

« Habituellement, quand j'écoute la télé et que je joue à l'ordi, je ferme le son de l'ordi ...

(Intervieweur) : Tu arrives à suivre les deux en même temps ?

...Pas « suivre » dans le vrai sens du mot, mais regarder et entendre à peu près ce qui se passe ».

Autre type de pratique est l'intégration de la télé à l'ordinateur, phénomène mentionné à quelques reprises par les internautes rencontrés. Si nous proposons à des internautes s'ils aimeraient qu'Internet soit intégré à leur télé, l'idée les intéresse : « C'est sûr que j'aimerais mieux, j'aime mieux faire les deux choses en même temps, mais ce serait le fun de l'avoir à la télé \*5».

Ceci existe déjà avec l'accès Internet qu'offre le terminal numérique Vidéotron sur l'écran du téléviseur, mais cette pratique est peu répandue.

Autre façon de procéder est l'utilisation d'une carte graphique affichée en médaillon sur l'écran, pour surveiller du coin de l'œil des émissions que l'internaute ne veut pas manquer. Certains disent posséder déjà cette carte, alors que d'autres vont se la procurer prochainement.

Il est clair que les deux médias sont mal intégrés techniquement; en conséquence, il ne faudrait pas s'étonner que l'utilisation combinée de ces deux médias fasse l'objet d'une pratique de bricolage, comme le dirait De Certeau. La seule présence des deux appareils dans la même pièce suffit à rendre fréquent l'apparition d'un tel comportement. Que les deux images se retrouvent sur le même fond d'écran ou encore qu'elles apparaissent sur leur terminal respectif, tout se passe comme si le télénavigateur se sent capable de gérer cette double contrainte. Soit la télévision est trop lente et passive (un art pauvre!) ou soit les adolescents savent traiter les informations en parallèle, comme les ordinateurs de nouvelle génération. Enfin, on peut être étonné de constater que même dans le cas où les deux technologies ne sont pas disponibles dans la même pièce de la maison, cela n'empêche pas de nombreux jeunes (16 %) de revendiquer le statut de télénavigateur... Ainsi, ces derniers affirment écouter leurs émissions tout en s'affairant sur l'ordinateur, tout simplement en montant le volume du téléviseur à un niveau suffisant pour l'entendre dans une autre pièce !

Si l'utilisateur est en mesure de porter simultanément son attention sur deux sources d'informations distinctes, c'est d'abord parce qu'il sait faire une répartition sensorielle des sources d'information de son environnement; il écoute la télévision tout en fixant son regard sur l'activité qui se déroule au même instant sur l'ordinateur. La télévision devient **un média de fond** pour l'ordinateur, comme la radio sert de bruit de fond à la pratique de plusieurs tâches ménagères.

Mais au-delà de cette pratique, la télévision semble intéresser de moins en moins l'internaute-informateur. En effet, les télénavigateurs avouent jeter un coup d'œil à la télé et visiter occasionnellement les sites Internet annoncés dans des émissions, soit pour participer à des concours, ou encore plus occasionnellement, pour donner des commentaires à titre de téléspectateurs. Certains télénavigateurs regardent la télévision tout en allant sur le site Internet de cette dernière.

On peut aussi associer ce comportement au phénomène de la désuétude des appareils qui finissent par s'accumuler dans le foyer. Les technologies évoluent continuellement et pour pouvoir bénéficier des dernières innovations, les consommateurs font souvent l'acquisition de nouveaux appareils, même si ceux qu'ils possèdent sont encore en bon état. Puisque la valeur de revente sur le marché de ces équipements considérés comme désuets est pratiquement nulle, on choisit plutôt de les déplacer dans une autre pièce de la maison, dans la chambre de l'adolescent par exemple ou dans la salle de jeu où ils iront côtoyer les appareils « secondaires » existants. Or, la juxtaposition de ces deux technologies, nous l'avons vu, constitue un excellent terrain pour favoriser l'émergence du comportement de télénavigateur.

Ainsi, bien que la fameuse convergence tant attendue entre les différents médias ne se soit pas encore réalisée sur le plan technologique, elle constitue déjà une réalité pour le télénavigateur. Le jeune, bien plus que l'adulte, est capable de faire un **mixmédia**, là où les incompatibilités des standards empêchent la fusion des technologies. Par ailleurs, contrairement à ce qu'auraient pu espérer les stratégies des stations de télévision, le phénomène télénavigateur ne s'inscrit pas

nécessairement dans une volonté du téléspectateur de chercher à approfondir son expérience télévisuelle en naviguant sur le site Web de l'émission qu'il regarde au même moment. C'est probablement le contraire qui se produit : **c'est l'ordinateur qui est un mixmédia**. Les répondants l'ont clairement indiqué, ils naviguent, clavardent et téléchargent tout en regardant à peu près n'importe quelle émission, dessins animés, sport, cinéma, téléroman, etc.

Pour 82,9 % d'entre eux, il s'agit d'une activité considérée facile ou très facile, presque banale pour certains. Voici quelques-uns des commentaires recueillis sur la complexité de l'opération :

- « On s'habitue à le faire et on devient bon. »
- « C'est facile parce que j'adore faire les deux. »
- « C'est moins difficile de regarder la télé quand tu te concentres aussi sur une autre chose. »
- « La plupart du temps quand je chatte, avant qu'il réponde, je regarde la télévision et quand un bruit se fait entendre, c'est qu'il m'a répondu. »
- « Mon ordinateur est tellement lent que j'ai le temps d'écouter un film. »
- « Je n'ai pas besoin de regarder la télé pour savoir ce qui se passe, il me suffit d'écouter. »
- « J'ai de la facilité à me concentrer sur deux choses. »
- « Je fais mes travaux à l'ordinateur et j'écoute la télé avec mes oreilles. »
- « Quand c'est des bons bouts, je regarde la télévision sinon, je joue à l'ordinateur. »
- « L'ordinateur, c'est visuel, la télévision c'est auditif et je suis les deux. »
- « Je n'ai qu'à me retourner ou à regarder dans le miroir. »
- « Je ne sais pas, je me suis habitué comme ça. »
- « C'est moins long attendre pour qu'un site se télécharge, si tu regardes la télévision. »
- « Lorsque j'utilise l'ordinateur, la télévision devient comme une radio. »
- « Je choisis des émissions simples dont je veux connaître les moments forts sans nécessairement suivre l'émission au complet. »
- « C'est plus difficile pour moi d'écouter la télévision, sans rien faire d'autre. »

De l'ensemble de ces réflexions, il y a au moins deux aspects à retenir. D'une part, il semble que l'écoute de la télévision ne parvienne plus à satisfaire pleinement les usagers, parce qu'elle leur apparaît trop lente, passive, sans contenu. Ou au contraire, la lenteur actuelle d'Internet, notamment pour ceux qui n'ont pas accès à la haute vitesse, retient encore l'exode de ces téléspectateurs vers Internet.

Rappelons-le, le comportement du télénavigateur est généralisé à l'ensemble des jeunes; 52,6 % sont des filles et 45,9 % des garçons, c'est-à-dire, à peu de choses près, la même proportion que l'ensemble des répondants. Ils ne se distinguent ni par le taux d'équipements, ni par la vitesse d'accès, ni par les contenus télévisuels ou informatiques qu'ils choisissent.

On peut d'ores et déjà reconnaître dans ce phénomène, la volonté de plus en plus affirmée chez les individus de chercher à exercer un contrôle sur le choix des produits d'informations qu'ils consomment. Bien sûr, ils écoutent toujours la télévision, mais ça ne suffit plus, ils le font tout en naviguant sur Internet, vers les sites qui proposent des contenus correspondant mieux à leurs intérêts, tout en leur offrant une meilleure possibilité d'interaction. Plus encore, un tel modèle de pratiques hybrides n'est pas confiné à ces deux sphères de communication que sont l'Internet et



la télévision. On retrouve d'autres associations « intertechnologiques », par exemple, avec la radio, les chaînes musicales, le jeu vidéo, le chat, entre autres.

Des télénautes aiment aussi se servir de leur ordinateur tout en regardant une chaîne de télévision musicale, mais pour écouter de la musique cette fois. : «...des fois admettons que je veux prendre la musique là, je vais écouter Musique Plus... ».

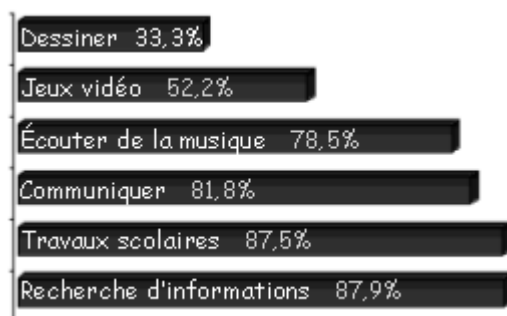
L'informateur à la recherche d'informations peut aussi écouter la radio sur Internet, ou exceptionnellement des radios non disponibles dans l'environnement médiatique comme les radios européennes ou les radios qui n'ont pas de bande de fréquence attribuée (comme la radio de l'UQÀM). Aussi, une caméra installée dans les studios de Radio-Canada a attiré la curiosité d'un internaute, mais sans plus. Comme nous le dit un interviewé, l'amalgame ordinateur et radio est aussi possible (comme s'il manquait du son à l'ordinateur) mais l'ordinateur peut être son propre système de son :

« ...je vais écouter la radio en direct mais pas beaucoup parce que si je veux entendre une « toune », je vais « downloader » ce dont j'ai besoin. Ça fait que je ne vais pas aller écouter la radio. La radio de l'UQÀM, parce que je n'ai pas le choix. Si je veux l'entendre, il faut que j'aille sur Internet... »

Enfin les joueurs regardent souvent la télévision pour les jeux qu'elle y présente. : « Parce qu'à la télé, ils en montrent souvent des jeux ». Il y a une certaine catégorie de jeunes, des « heavy gamers », qui recherchent tout ce qui parle du jeu.

## 2. Le communicateur

D'emblée, disons que tout le monde se sert de l'ordinateur pour communiquer, et encore plus les jeunes que les adultes, comme l'a montré l'étude quantitative. C'est l'essence même d'Internet, le réseau des réseaux, voire une de ses raisons d'être. Ainsi lorsqu'on examine les principales activités que les répondants associent à l'usage de l'ordinateur, on voit clairement que 81,8 % y ont recours pour leurs besoins de communication :



## Les principaux usages associés à l'ordinateur

Pourtant si tout le monde communique, c'est surtout une spécialité féminine: les filles communiquent trois heures de plus par semaine que les garçons. Elles ont de meilleures aptitudes à communiquer tandis que les garçons préfèrent de loin, la technologie et les jeux.

Autre chose importante à remarquer, Internet a élargi de beaucoup la gamme des moyens de communication : le courriel, le chat, le forum, la conférence visuelle – ajoutons à cela, le téléphone mobile et le fixe. Les filles sont des spécialistes de l'usage différencié des TIC : elles savent donner une certaine priorité à certains médias plutôt qu'à d'autres. Selon les circonstances, elles établissent une hiérarchisation de ceux-ci en fonction du déroulement séquentiel des situations de communication. En effet, selon le besoin, l'heure, la distance géographique ou même le sexe de l'internaute, certaines circonstances favoriseront davantage un type d'usage plutôt qu'un autre.

### 2.1 L'usage du courriel

Après la recherche d'information, le courriel représente la deuxième activité la plus pratiquée sur Internet, soit dans une proportion de 81.8%. Comme tout le monde le sait, le courriel est « un service de correspondance permettant l'échange de messages électroniques, à travers un réseau informatique ». (Grand dictionnaire terminologique)



Au plan de la communication, le courriel est un moyen d'échange très utilisé par les jeunes : 89,2 % disent y avoir recours plusieurs fois par semaine. Les principaux destinataires de ces courriels sont les amis (47,5 %) et la famille (29,0 %). Par ailleurs, nous avons été surpris de constater que la pratique du clavardage était presque aussi populaire que celle du courrier électronique. Deux étudiants sur trois (67 %) châtent entre amis et 42,4 % le font lors de cyberrencontres avec des étrangers.

	Courriel	Clavardage
Famille	29,0 %	26,3 %
Amis	47,5 %	67,0 %
Étudiants	13,1 %	18,5 %
Rencontre Internet	18,5 %	42,4 %
Autre	4,4 %	2,4 %

#### Les interlocuteurs des e-communications

Toutefois, les forums de discussion, les « newsgroups », sont rarement fréquentés par ces jeunes Internaute. Il s'agit d'un média que 68 % disent ne jamais consulter et parmi les 28,6 % qui se livrent à ce type d'activité, ils le font principalement via les forums Web qu'on retrouve sur les portails de courriel gratuit. Ainsi, 10,8 % mentionnent le forum qui leur est proposé sur le site Caramail et 10,1 % sur MSN, 1,7 % sur Hotmail et 1,0 % sur Yahoo.

**Les avantages du courriel** -- Accessible, convivial, rapide et efficace, tels sont les qualificatifs les plus souvent mentionnés par les internautes. De quelle forme d'accessibilité parlons-nous? Grâce au site Hotmail, tout internaute a la possibilité de se doter d'une adresse électronique qui lui donne accès en tout lieu, dans tous les pays, n'importe quand, peu importe l'endroit de la transmission, de la réception ou de la récupération du message. Comme dit un internaute, « ...j'utilise Outlook au travail...Le fait que ce ne soit pas décentralisé...on ne peut pas prendre de messages ailleurs, on n'aime pas ça ».

Enfin, soulignons que d'autres logiciels sont aussi accessibles que Hotmail, comme Outlook ou Outlook Express, mais ils ne sont pas gratuits. On peut aussi accéder à son courriel via Internet, grâce aux fichiers « Exchange » par exemple. L'utilisateur peut ainsi récupérer ses courriels à l'extérieur de son travail mais en mode lecture.

À quoi sert le courriel ? À garder le contact :

« Depuis que j'ai découvert Internet? Oui je garde plus contact avec les gens, beaucoup plus qu'avant. Parce qu'avant, des amis que j'avais au Cégep, si je n'avais pas le courriel, je n'aurais jamais de leurs nouvelles. Je ne sais même pas où ils sont rendus des fois; ah ! tiens , je vais demander de ses nouvelles... Ça a vraiment changé le contact avec les gens ».

Voici aussi la confession d'une internaute qui en dit long sur la fonction spécifique du mail :

« ...le courriel...c'est le fun...Tu sais que quelqu'un a pensé à toi. C'est comme prendre les messages dans ta boîte vocale. ... Je sais que je vais avoir plus d'informations si c'est quelqu'un qui s'intéresse vraiment à moi et qui m'a envoyé un « e-mail ». C'est comme écrire une lettre sauf qu'elle va se rendre vite ».

Outre le fait de garder contact, le courriel permet de se faire discret, plus discret que par téléphone :

« C'est plus gênant, on dirait...le téléphone, on sait qu'on peut déranger tandis que par le courriel, elle va le lire quand ça lui tente ».

Au chapitre de la discrétion, nous pouvons même ajouter que la plupart des gens rencontrés utilisent fréquemment plus d'une adresse courriel. Pourquoi? Pour répondre à différents besoins d'ordre professionnel ou personnel ou parce qu'ils ont parfois plusieurs identités, une double voire une triple vie... Dernièrement, une étude américaine affirmait que le mail constituait la

meilleure source d'infidélité des couples ! Une internaute nous dit utiliser une adresse courriel pour le professionnel et une autre pour l'informel : «...quand c'est trop lourd, je passe avec le courrier de l'UQÀM, pour mes travaux, et puis si c'est épouvantable et que je suis au travail, je vais prendre celui du travail....c'est plus de l'informel par Hotmail ».

En raison de la très grande popularité du courriel gratuit Hotmail, l'accès à certaines heures de la journée n'est pas toujours assez rapide. Aux dires des utilisateurs, il peut devenir difficile d'avoir accès à son Hotmail, durant les heures de pointe, surtout en soirée et le week-end. De plus, le volume d'envoi des fichiers annexés au courriel ne doit pas dépasser un certain nombre d'octets, sans quoi le document ne pourra pas être transmis.

Certains internautes avouent avoir déjà été témoins de malentendus ou même souvent de quiproquos qui se règlent rarement bien par courriel. Dans cette situation, l'usage du téléphone semble mieux approprié ou complémentaire au courriel :

« Pour des sujets importants, je ne passerais jamais par le chat ou le courriel ... Parce que c'est complètement froid. Ça laisse place à l'ambiguïté vraiment facilement. Mets trois petits points au bout d'une phrase et tu peux complètement partir une chicane.  
(Intervieweur) :...Ça se règle au complet par e-mail ?  
Non ça finit par le téléphone ! ».

## 2.2 Le clavardage

*Le grand dictionnaire terminologique*, accessible sur le Web, définit comme suit cet usage particulier d'Internet : « activité permettant à un internaute d'avoir une conversation écrite, interactive et en temps réel avec d'autres internautes, par clavier interposé ». (Office de la langue française, 2001).

Communément appelée « chat » par la communauté internaute, cette forme de communication qui consiste à communiquer en direct et en réseau avec plusieurs personnes en même temps, est largement répandue chez les jeunes, soit dans une proportion de 73.1% selon notre sondage. Le « clavardeur » se définit principalement comme une personne sociale qui aime échanger fréquemment, instantanément, et ce, en priorité avec ses amis dans une proportion de 67%.

Distinguons d'emblée deux sortes de clavardage :

- soit celui que les internautes pratiquent entre amis ou en plus grand groupe et qui est une sorte de badinage.
- soit le forum qui est une discussion de groupe qui se prête plus au travail collaboratif, au partage collectif d'informations, au groupe d'entraide que certains chercheurs définissent comme du domaine de la **communautique**.

**2.2.1 Le clavardage familial** -- Le chat le plus utilisé, qui est aussi plus convivial, accessible et gratuit, se trouve sur le site Hotmail et s'appelle « MSN Messenger ». Les télénauts nous le disent souvent : « Quand je parle de « chat », je parle de MSN (Messenger) ». Prisé par les

jeunes internautes, MSN a vite fait de déclasser l'ancien logiciel ICQ (I see you/je vous vois) qui comportait plusieurs problèmes techniques.

Les nombreux usagers le font apparaître automatiquement dans la lucarne à l'ouverture de leur ordinateur et le garde accessible en tout temps, soit sur le bureau ou dans la barre de fonction de leur ordinateur. L'adolescent demeure donc constamment en contact avec ses amis et garde ainsi la possibilité de les rejoindre en tout temps. Il suffit de cliquer sur un des noms répertoriés dans sa liste et l'accès à cette personne est automatique. Si la personne est devant l'écran et qu'elle entend un signal sonore qui l'interpelle, elle peut immédiatement se mettre en communication. Un voyant vert confirme la présence des personnes présentes, en autant que la personne ait signalé sa présence. Mais on peut être branché et ne pas signaler sa présence.

MSN joue en quelque sorte **le rôle de présence** pendant les longues séances de travail solitaires à l'écran. Voyons un internaute nous expliquer sa pratique du chat:

« C'est pratique avec les gens que tu sais qu'ils sont là. Comme j'ai deux amis, ils travaillent chez eux, ils ont leur entreprise, je sais qu'ils sont devant leur ordinateur. Eux autres, je vais les privilégier. C'est « le fun » aussi. La petite fenêtre s'ouvre et puis c'est « le fun » mais on va finir par prendre le téléphone un moment donné. »

Le clavardeur peut décider de limiter la conversation à son groupe d'amis ou encore, se joindre à un autre groupe de personnes en pleine session de communication et prendre la parole. Il suffit de signaler sa présence en activant le voyant sous son pseudonyme. Mais si l'adolescent n'est pas branché, il peut régulièrement vérifier qui est là. Il peut savoir aussi s'il a reçu des messages.

**2.2.2. Les groupes de discussion** -- Le forum se veut plus ciblé que le chat familial entre amis, en ce sens qu'il réunit plutôt une communauté d'internautes partageant des intérêts spécifiques, de type scientifique, sportif, politique, etc. C'est un groupe de discussion, mais tout ne se passe pas forcément en direct.

La définition du terme « **forum** » dans le *Grand Dictionnaire Terminologique* est:

« service offert par un serveur d'information ou un babillard électronique dans un réseau comme Internet et qui permet à un groupe de personnes d'échanger leurs opinions, leurs idées sur un sujet particulier, en direct ou en différé, selon des formules variées (liste de diffusion, canal IRC, etc.) ».

Voici comment cela se passe :

« Des fois (...) je vais sur des forums. Si j'ai un problème à l'ordinateur, des fois c'est là-dessus que j'allais. Je suis abonné à deux listes de diffusion. Il y en a un qui s'appelle SOS Windows.  
(Intervieweur) : Alors eux ont une lettre qu'ils envoient régulièrement?

...Soit que tu as plusieurs choix parce que c'est avec Yahoo, il t'envoie un résumé quotidien ou il t'envoie tous les messages d'une traite. Habituellement, (les abonnés) en reçoivent peut-être 50 par jour ».

Pour certains internautes, la **dimension d'entraide** des forums est la raison d'être d'Internet :

«...l'entraide...oui beaucoup. C'est la qualité principale de l'Internet...C'est simple, s'il n'y avait plus d'entraide, Internet ne m'intéresserait plus. C'est vraiment vivant ces communautés. On s'échange - on échange des fichiers légaux mais en même temps, on s'entraide pour autre chose. »

Il existe aussi des forums spécialisés en politique, ceux d'ATTAC par exemple qui présentent de l'information alternative. Au Québec, mentionnons *Citrouille*. Tout le monde connaît maintenant le monde des **blogues** \*6, ces journaux personnels qui offrent souvent un autre type d'informations que celles des journaux officiels et qui permettent également au lecteur d'ajouter ses commentaires. Que penser de ce type d'information ? Les internautes pensent que « les choses d'elles-mêmes s'autocensurent de toute façon ».

Enfin, il arrive que certains télénauts deviennent des références dans leur secteur de compétence, ce qui n'est pas sans leur donner une certaine fierté :

« Acquisition de savoirs?

(Intervieweur) : oui, ça peut être ça.

Les gens me posent souvent la question. Je n'ai pas d'études par rapport à l'informatique. D'où ça me vient (...)? Ça vient des discussions que j'ai eu avec d'autres gens sur des forums, des lectures, c'est ça. Y a tout cette connaissance que j'ai en informatique parce que même des gens qui sont diplômés, qui sont administrateurs de réseaux et tout ça, des fois m'écrivent et me demandent mon avis sur un truc. Ils reconnaissent mes capacités...».

D'autres types de chats favorisent aussi des cyberrencontres, comme le *Réseau Contact*. Ou les chats reliés aux jeux en réseau indispensables à la communication entre joueurs.

**L'usage d'un pseudonyme et la confidentialité** -- Le chatteur expérimenté utilise plusieurs tactiques : il s'avance en quelque sorte masqué, car il ne veut être reconnu à l'école ou au travail : «... Je ne veux pas que les gens sachent mon nom » nous dit une fille.

Le pseudonyme sert aussi à s'identifier en entrant dans une séance de chat, pour créer un contact un peu plus personnalisé :

« ...je trouve cela « funny » aussi. Je trouve que ça donne un aspect à la personnalité de la personne dépendamment du pseudonyme qu'elle va avoir choisi.

Dans ma sélection de gens, je regardais et puis le nom qui me rejoignait le plus, ça pouvait être des gens que j'aurais pu aborder en premier. Le pseudonyme était recherché, parce qu'il était original. »

L'usage d'un pseudonyme est parfois nécessaire pour des questions de sécurité, surtout pour les filles qui ne veulent pas se faire harceler \*7.

« Si ton mail, c'est ton nom, il y a ton nom et ton nom de famille, (n'importe qui) peut aller chercher facilement d'autres informations. Ça fait que les gens vont fonctionner beaucoup avec des pseudonymes. Il a un pied dans l'ordi et tout ce qui se dit là dessus en plus. Il en sait des choses. J'ai rencontré un gars qui est en informatique et puis il m'a sorti mon pedigree au complet. Il m'a dit de faire attention, parce que c'est vraiment facile d'avoir des informations. »

On peut aussi être là sans l'être! En effet, certains se mettent en position « away » pour indiquer qu'ils sont partis, alors qu'ils sont devant leur ordinateur ou tout près. On peut ainsi **voir sans être vu** ou ne pas être importuné. Les amis proches connaissent la tactique de l'ami et n'insistent pas. La personne « away » sait ainsi qui communique à ce moment, et lorsqu'elle sera plus disponible, elle communiquera.

« tu te mets « out » ou hors scène ; ça fait que les gens ne te voient pas. Tu peux écrire « away », « busy », « parti manger ». Mais moi j'entre et je me mets tout de suite « away » même si je suis sur le bord de mon ordinateur. ... aux gens à qui je parle moins souvent, que je n'aurai pas le temps de leur répondre tout de suite....Ceux qui savent que je suis là, c'est juste pour une information rapide parce que je suis au travail. Je n'ai pas juste ça à faire. Mais pour les autres, je ne veux pas manquer personne non plus. C'est parce que je suis « comme » là et je vais revenir à mon ordi, ça fait que je vais savoir qui m'a parlé de toute façon. Je vais répondre éventuellement. »

**La langue du chat et les « émoticons »** -- Soulignons d'abord que la rapidité de l'outil de communication commande presque un langage télégraphique en soi, qui peut être aussi volontairement hermétique. Les jeunes développent leur jargon propre, une façon de s'approprier cet espace communicationnel. Une panoplie de codes, d'abréviations, d'icônes est utilisée pour favoriser une communication immédiate qui entraîne une rétroaction presque instantanée. En effet, que ce soit les icônes « bonhomme vert » ou « bonhomme rouge » pour exprimer des émotions (communément appelées des « émoticons » ou unités d'émotions), ou encore les expressions abrégées telles « lol » (laugh of loud), ou « mdr » (mort de rire), plusieurs usagers adoptent rapidement ce langage pour accélérer la communication ou pour coder leur dialogue :

« Il y a les émoticons qui nous aident sur MSN, les petits bonhommes sourire dont je me sers énormément pour que la personne ait bien compris... il y a des petits trucs qu'on fait...deux points avec

l'apostrophe qui font comme un «bonhomme sourire » quand tu n'as pas les émoticons ».

On peut expliquer le phénomène d'une double façon :

- Une sorte de **créolisation du langage** qui est un phénomène classique chez les adolescents qui veulent se distinguer des adultes et personnaliser leur gang. Sur Internet, se développe une sorte de verlan qui méduse les parents, les adultes et les étrangers au groupe.

- Une volonté d'enrichir le langage pauvre (parce que rapide) de la conversation sur Internet d'un **volet non-verbal** pour en préciser le sens et éviter les quiproquos. Il ne faut pas s'en scandaliser, la langue du chat est à mi-chemin entre le langage oral et le langage écrit. Certains chats mettent à la disposition des usagers une véritable panoplie de symboles visuels; d'autres comme **Palace** \*8 créent des environnements visuels où l'on peut faire la conversation au salon, dans la chambre à coucher, à l'écart du groupe, en tête à tête... On se crée un personnage que l'on habille selon sa personnalité du moment. Certains jeux de conversation se déroulent dans des environnements 3D qui tentent de recréer, parfois un peu artificiellement, le décor de la vie sociale.

On imagine aisément que la qualité de l'orthographe laisse à désirer, étant donné la rapidité et l'instantanéité de la conversation. L'écriture s'apparente davantage à un langage phonétique. La syntaxe ou la qualité de vocabulaire utilisée est aussi à vau-l'eau, média oblige. Mais pour certains usagers, le souci de l'orthographe demeure dans le courriel parce que celui-ci s'apparente à une belle lettre dont on soigne la forme. Parmi les internautes rencontrés, cela concerne surtout les filles : « Moi j'aime ça écrire de beaux courriels sans fautes, majuscules, points virgules...les gens avec qui je me tiens connaissent un peu mon obsession du bon français ».

Une autre distinction à apporter entre le courriel et le chat, c'est l'état de la qualité de l'orthographe. En effet, les usagers soignent davantage leur orthographe dans une communication courriel, car on ne peut relire un chat, mais on peut le faire s'il s'agit du courriel. Certains avouent même se faire corriger par d'autres avant d'envoyer un courriel : « ...Je fais corriger mon épouse quand c'est des mails... ».

### 2.3 L'usage du téléphone

En général, la communication par chat se veut brève, assez banale quoique suffisamment efficace pour rejoindre un ami ou du moins établir le premier contact avec ce dernier. En second, le clavardeur complète par courriel une communication plus personnalisée ou encore utilise le téléphone pour une conversation de plus longue durée ou pour faire des arrangements spécifiques et détaillés. Ce sont toujours les filles qui parlent ainsi, car elles sont des expertes dans l'art de la conversation :

« Si je veux avoir de ces nouvelles, c'est peut-être mieux par téléphone. Pour des questions, c'est peut-être plus par mails. Juste pour discuter, c'est soit par chat ou MSN et ces trucs-là. Cela peut être plus approprié. »



Les propos rapportés résument bien la caractéristique de chaque moyen de communication utilisé par les internautes pour échanger. Distinct dans sa forme, chaque usage semble correspondre à un besoin spécifique. Dans l'ordre, nous pouvons établir que le moyen le plus banal, sans objectif précis de contenu mais qui servira à établir un premier contact « rapide », sera bien souvent un « chat ». Au besoin, suivra un courriel puis ensuite la communication se poursuivra de façon plus détaillée et surtout plus personnelle par téléphone : « Je ne donne jamais de rendez-vous par chat à personne... Non jamais, c'est toujours au hasard ». Voici quelques témoignages qui montrent bien la spécificité du chat par rapport au courriel et au téléphone :

« ...un « rapido » pour établir le début de la communication mais si on a quelque chose à se raconter sur notre veille ou un gars qu'on a rencontré ou quelque chose comme ça, c'est sûr que je vais prendre le téléphone pour aller plus en détail... Le chat, c'est un peu plus banal, plus rapide. C'est un échange en direct ... »

« (le courriel et le chat) C'est plus un moyen de communication à la place d'être tout le temps sur la ligne ou chez elle... »

« Le courriel c'est quand on n'arrive pas vraiment à se rejoindre par téléphone parce que la personne travaille. Souvent, c'est une alternative... Des fois aussi c'est plus facile, si c'est quelque chose de plus sérieux, c'est plus facile d'écrire un courriel. On peut plus choisir nos mots. C'est un peu comme le courrier papier... Tu peux plus te préparer à écrire les bonnes choses... On commence par le courriel. »

## 2.4 L'usage de la webcam

L'intimité revêt également une dimension importante pour le communicateur. Il aime communiquer par ordinateur mais sans être vu par une caméra, par une webcam branchée sur l'ordinateur. Ce dernier outil est plutôt perçu comme une « intrusion » dans la vie privée, comme un « voyeur » dont la présence n'est pas appréciée dans son salon. C'est ce qui explique peut-être en partie que cet usage ne soit pas très répandu encore à ce jour.

« [Nous avons] une webcam, mais on ne l'utilise pas. On l'a déjà fait quand c'est sorti et puis la caméra était par terre, il ne nous voyait pas. On le regardait lui mais on ne voulait pas qu'il nous voit ... Là ça n'a pas de bon sens. Il n'y a contact physique (...) un inconnu et puis ils avaient l'air des « psychos ». Comme j'ai dit, c'était souvent des hommes et puis c'est quoi l'intérêt s'il n'y a pas un trip de séduction envers une jeune fille et ça devenait trop – trop problématique. »

Mais certains utilisateurs ont utilisé la webcam, pour être vu, pour prendre des images et les envoyer. Une fois l'outil démystifié, l'intérêt tombe rapidement : « Au début, on l'utilisait pour prendre des photos. On s'amusait avec. Là non, on ne l'utilise plus vraiment (...)... et puis après, on peut l'envoyer par e-mail ».

### 3. Le joueur

Depuis une vingtaine d'années déjà, les logiciels de jeux vidéo ont servi de porte d'entrée dans l'univers numérique. Qu'y a-t-il de plus motivant pour un néophyte de la technologie que de progresser de triomphe en triomphe, en relevant les uns après les autres les défis proposés par les programmeurs de jeux vidéo? Sans courir d'autres risques que de commettre un faux mouvement ou de prendre une mauvaise décision qui entraîne le protagoniste dans une glissade vers la case de départ -- comme dans le jeu traditionnel de serpents et d'échelles?

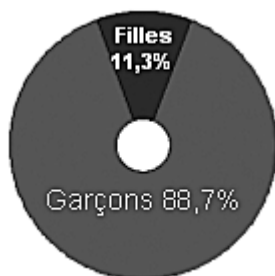
Ainsi, les jeunes utilisateurs de jeux vidéo ont l'occasion de se familiariser avec les manettes, souris, claviers qui sont en fait les outils d'interactions standard des programmes informatiques. Il est indéniable que ces expériences favorisent l'assimilation de l'univers symbolique et de l'iconographie propre à la circulation des informations et des idées dans le monde virtuel. Par la suite, au gré de l'évolution et de la diversification des centres d'intérêts dans la vie du jeune usager, les aptitudes développées dans l'exercice du jeu vidéo sont canalisées vers d'autres sphères d'activités comme la communication, le travail, le besoin d'être informé, etc.

Cette période « ludique » dans l'expérience de l'utilisateur des TIC est souvent vécue très intensément. On le remarque chez les jeunes adolescents, quand ils consacrent une large part de leurs périodes de loisirs pour se divertir. Chez les jeunes filles, la plupart du temps, cet engouement pour l'imaginaire des jeux vidéo reste passager et l'intérêt glisse rapidement vers des zones plus concrètes du cyberspace, la quête d'information par exemple, ou les échanges communicationnels. Les jeunes garçons démontrent beaucoup plus de persistance dans ces pratiques, pour certains, elles dureront toute la vie. Ce phénomène est certainement amplifié par le fait que les versions piratées des jeux vidéo pullulent sur les sites Web où ils peuvent être téléchargés en un clic de souris, transférés sur CD-ROM et faire l'objet de trafic dans la cour d'école.

La sphère du jeu vidéo n'est pas circonscrite à une pratique individuelle du type « l'homme contre la machine ». La grande mode est maintenant dans les jeux en réseau sur Internet. Lorsqu'ils en ont la possibilité, les joueurs préfèrent de beaucoup rivaliser les uns contre les autres, sans doute parce qu'ils éprouvent plus de satisfaction à triompher d'un humain plutôt que d'une machine. Ces échanges favorisent l'émergence d'une culture propre à cette communauté et la dote d'une existence qui va au-delà des strictes limites de l'affrontement durant le temps d'une partie <sup>9</sup>. Les jeux interactifs se jouent sur Internet, dans l'espace virtuel des sites développés par les entreprises qui vendent ces jeux; elles mettent à la disposition des joueurs des chats sophistiqués où les membres échangent des trucs et des stratégies pour améliorer leur performance. Elles établissent des palmarès et des tableaux d'honneur, elles essaient de contrôler la tricherie, ce qui n'empêche pas les adeptes de diffuser les fameux « tips », ces mille et un secrets qui alimentent les fantasmes des accros.

La triche fait partie intégrante de la sous-culture des « gamers ». Les fichiers « cheat » circulent abondamment dans cette communauté. Il s'agit de petits programmes qui viendront se greffer au logiciel de jeu pour désactiver par exemple certaines fonctionnalités jugées trop difficiles à maîtriser par le joueur et lui permettre d'obtenir des scores inatteignables autrement. Il y a même des livres présents sur le marché pour livrer les solutions clés en main et aider le lecteur à surmonter les obstacles et à contourner les moindres difficultés de certains jeux.

**Caractéristiques des gamers** -- Comment définir les vrais joueurs (les accros)? Ne parlons pas des compulsifs car on pourrait les assimiler aux joueurs pathologiques. Retournons à notre enquête quantitative. Neuf fois sur dix, ils sont de sexe masculin, ils sont tous étudiants au secondaire, ils choisissent le jeu comme activité prioritaire sur l'ordinateur, ils mentionnent les sites de jeux en ligne parmi leurs favoris et téléchargent les jeux en provenance d'Internet.



### Le jeu vidéo, une activité de garçon

Comment se transfèrent les savoirs, les apprentissages? Comment se recourent les circuits virtuels entre initiés et les réseaux sociaux concrets? Quels sont les centres d'intérêts propres à cette communauté (le P2P, le hard, les sports extrêmes), les modes de langage (Web-courriel, chat, canaux IRC), les considérations économiques (droits, copies, achats en ligne), les tendances (événements, émulateurs de jeux, innovations) et finalement les relations entre le jeu vidéo et les pratiques reliées à d'autres sphères des TIC?

L'environnement technologique et les habitudes de ces usagers « gamers », les positionnent dans la catégorie des internautes les plus branchés : 88,7 % affirment n'éprouver aucune difficulté à dénicher ce qu'ils cherchent sur le réseau Internet. Ils ont accès au service Internet à haute vitesse dans 58,5 % des cas et 41,5 % passent plus de 20 heures en ligne par semaine. Téléchargeurs compulsifs, leurs débordements ne se limitent pas aux applications de jeux vidéo, ils sont aussi très actifs dans les autres sphères où se pratique l'échange de fichiers.

	Les gamers	La « norme »
Jeux	100 %	33,7 %
MP3	98,1 %	73,1 %
Vidéos	83 %	49,2 %
Images	73,6 %	66,3 %

### Le gamer, un téléchargeur compulsif

Ces joueurs causent beaucoup, ils s'adonnent au clavardage plus fréquemment que la moyenne des jeunes de leur âge et sont enclins à le faire plus souvent avec des étrangers rencontrés sur le Net (56,6 %). Le nombre de vidéos louées sur une base hebdomadaire est aussi en hausse, 2,7 vis-à-vis 1,9 pour la moyenne des répondants. Bref, en ce qui concerne les TIC, ce sont des **hyper-actifs**.

Enfin, puisque l'un des principaux problèmes que doivent résoudre les adeptes de jeux est de parvenir à réconcilier sur leur machine des programmes et des versions de logiciels trop souvent incompatibles entre eux, on ne se surprendra pas que ces jeunes mentionnent les sites consacrés au support technologique parmi leurs favoris : 45,3 % les fréquentent, c'est-à-dire, trois fois plus que la norme.

Le vrai joueur est un garçon! À quelques exceptions près, lorsque les filles s'adonnent à cette pratique, elles ne jouent que pour pouvoir suivre la conversation des garçons au besoin, et ce, avec une pointe de fierté. Elles nous le disent :

«...quelques jeux à l'occasion, mais ce n'est vraiment pas dans mes priorités... Par curiosité... Pour ne pas être inculte dans ce monde du vidéo. C'est tellement important pour les hommes, si on veut s'impliquer un peu, participer aux conversations. »

Joueur individuel contre l'ordinateur ou joueur en réseau sur Internet, formant des groupes pouvant aller jusqu'à 20, ce joueur peut s'insérer dans une partie comme s'il s'agissait d'un jeu d'enfant. Pour jouer, il suffit d'avoir un jeu « Warcraft » ou « Starcraft » par exemple, et d'aller sur le serveur « Battlenet » qui appartient à la compagnie créatrice du jeu. Le joueur sélectionne alors une des parties offertes, choisit le nombre de partenaires (1 contre 1, 5 contre 5, etc.), puis une carte de jeu, communément appelée « map », et la partie peut commencer. La partie peut durer de 30 à 60 minutes selon les forces ou l'expérience des joueurs : « il y a une liste de serveurs et on voit les places qui sont libres et on se joint. Les « games » durent 30 minutes. Si tu « pognes » les autres, ça peut durer 1 heure. »

Certains joueurs choisiront d'abord de s'initier en observant une partie en cours ou tout simplement en regardant un tournoi :

« Disons que quelqu'un fait un tournoi...tu peux entrer dans la « game » ...juste en observateur (...) Tu peux t'arranger pour qu'il y ait du monde qui joue et puis qu'il y ait du monde qui regarde aussi. Si tu n'as pas ce genre de « map » (...) tu prends « telle race » et tu peux aller placer ta base n'importe où dans la « map ». Toi tu ne fais que regarder et puis, tu peux faire des alliances dans le jeu. Ça te permet de pouvoir voir ce qu'ils font mais toi tu restes dans ton coin ».

D'autres iront observer la suite d'une partie dans laquelle ils ont été éliminés. Ils continuent ainsi à observer le jeu de leurs adversaires tout en chattant sur la partie qui se déroule sous leurs yeux.

Cependant, certains n'attendent pas d'avoir terminé la partie pour chatter. Ils communiquent avec un ou deux membres pour attaquer ensemble un adversaire. Ils peuvent décider si les autres joueurs vont lire le message ou pas. Stratégie ou tricherie?

**La transgression des règles** -- Une panoplie de règles s'applique au jeu. Ces règles peuvent être transgressées grâce à l'utilisation des listes de codes communément appelées « cheat

codes » disponibles sur Internet; des joueurs « tricheurs » peuvent être évincés d'une partie ou même d'une liste de joueurs, par les directeurs des sites Web. Par contre, si la norme est clairement établie dans un groupe en particulier, cette pratique est acceptée, mais pas sur Internet. Comme on joue pour gagner ou pour prouver sa supériorité sur l'autre, la tricherie est un grand sujet de discussion, comme en fait foi tous ces témoignages :

« Les trucs pour devenir invincible et des affaires comme ça, c'est vraiment répandu. C'est que sur Internet, on ne peut pas les faire, ils sont tous bloqués. »

« Habituellement, tu as une défense normale. Cela « pitche » des petites boules d'énergie et cela détruit. Mais quand tu vois qu'il y a à peu près 50 canons sur le même qui envoient la même « shot », ce n'est pas normal. Habituellement, le monde n'aime pas cela (...) Des fois, ils vont quitté. »

« Mais là, tous ceux qui ont fait ça, (par exemple sur Battlenet), ils ont entré une page où toutes les affaires trichées, elles sont toutes annulées, toutes effacées. »

« Pour moi la tricherie sur le jeu en tant que tel, pas sur Internet, mais sur « l'ordi » comme ça, je triche souvent parce que ça ne me tente pas de me faire tuer. Je n'accepte pas de me faire tuer. »

« Il y a des logiciels qui permettent d'éviter ça mais en même temps, c'est une concurrence entre le logiciel qui permet d'éviter les tricheries (anti radar) oui... et ça tue le jeu...On le voit très vite...Justement, quand on se parle quand on est mort : regarde lui comment il bouge, il sait tout de suite où sont les gens. On sait s'il a un radar (...) qu'on « kick » en fait. C'est le seul moyen... On le dénonce mais si on est plusieurs à le dénoncer, la majorité, il est banni automatiquement. »

**Créer des « maps »** -- Certains joueurs habiles peuvent créer leur propre jeu à l'aide d'éditeur de « maps » pour y inclure leur propre stratégie, sinon leur propre fantaisie.

« Le petit jeu que j'ai eu avec mon ami, c'est des fois il m'envoie des maps qu'il a créé sur Internet. Il me les envoie et moi je les teste pour voir comment ça fonctionne et tout ça ; on se dit ce qui n'est pas correct, ce qu'il faut changer ou ce qu'il y a à améliorer... Ce qui est bien...Habituellement ils ne vont pas dire : il est vraiment « poche », ça ne vaut pas grand chose, des affaires de même. Ils vont juste dire comme cela : tu devrais changer telle chose et puis l'idée de ça est vraiment très bien... »

**Les «hackers»** -- Les « hackers » sont ces joueurs indésirables qui entrent dans les ordinateurs des usagers et envoient des virus qui ont pour effet de détruire le programme, le logiciel ou les données. Mais des joueurs avisés sont capables de leur retourner la pareille, à l'aide du logiciel « Internet Security 5.0 » :

« Avec le logiciel qu'on va acheter, Internet Security 5.0, il te dit quand tu es « hacké ». Tu as l'interface, tu cliques dessus et il va te dire exactement où tu en es...si que je me fais « hacker », quelqu'un envoie un virus pour brouiller mon adresse ».

**Se donner des défis** -- Le « gamer » aime relever des défis, élaborer des stratégies, bref, trouver des astuces pour gagner. Plusieurs joueurs aspirent gagner des jalons dans des listes affichées sur Internet et où leur nom est affiché. Ils deviennent ainsi des joueurs importants, difficiles à battre. Un ténérateur nous dit :

« Le défi, c'est d'être le meilleur... Sur le moment, sur une partie, c'est nous qui avons fait le plus de morts du côté adverse, on est bien content. On a un surnom et puis quand tu entres sur un serveur, ils te saluent. Une fois mon ami fut classé dans les 200 premiers. Il est maintenant le 75ième. Il essaie d'être le premier. »

Outre l'aspect compétition et stratégie, un univers en soi s'offre aux joueurs, du fantastique à l'irréel. Plusieurs internautes ont affirmé accorder beaucoup d'importance aux graphiques.

« Je cherche tout de même un côté arcade, pas très réel, irréaliste. Des choses qui ne se font pas dans la vie... (le succès d'un logiciel de jeu) : l'histoire, les graphiques. C'est peut-être plus pour les graphiques en premier ».

Un « heavy gamer » peut s'adonner au jeu jusqu'à 30 heures et plus par semaine et même jouer la nuit. Créneau horaire oblige, lorsque le jeu se joue en direct par exemple avec des Européens ou encore avec des Américains.

« En général on joue surtout (...) avec des Européens. Ceci dit, il y a ceux qui ne dorment pas ou qui jouent très tôt le matin et qui jouent avec les Américains ou vice-versa ».

Les heures consacrées au jeu diminuent par contre quand le joueur vieillit, à moins qu'il ne soit devenu un joueur pathologique. La génération des « **Nintendo Kids** » est maintenant dans la vingtaine mais continue de jouer.

Des clans de joueurs se forment et sympathisent entre eux. Ils se rencontrent parfois.

« Quand j'étais dans le jeu en réseau j'avais fondé un clan québécois de joueurs. Les gens s'inscrivent à un clan et j'avais un clan qui était défini comme québécois et puis, qui préférait avoir des gens adultes, majeurs. Donc à partir de là, il y a des liens qui se forment entre personnes. Je ne suis pas devenu ami avec tout le monde, mais avec certaines personnes. »

Un autre nous dit ceci : « Moi je suis en lien avec des gens, des Européens. Ça fait cinq ou six ans et puis si un jour, on se rencontre – tu finis par tellement te connaître quand c'est sur une base quotidienne, tu sais ».

Sur Internet, les sites où se retrouve tout l'univers du jeu en réseau s'appellent **jeuxvideo.com**, un site français, et « Battlenet » qui est en fait le site de l'entreprise américaine de Starcraft, Warcraft et Diablo. Un des jeux les plus connus, à notre époque de guerre antiterroriste et mis en scène d'une façon spectaculaire le 11 septembre 2001, est le « Counter Strike », où combattent les forces terroristes et anti-terroristes. Les jeux de guerre comme « Warcraft » et « Startcraft » revêtent aussi une grande popularité, ainsi que divers jeux de poursuite, d'activités sportives ou autres.

Certains jeux deviennent des classiques et constituent une référence, sinon un standard entre les joueurs. Pour certains : « « Empire », c'est un nom qui est resté même si les gens ne jouent plus à ça, ils savent ce que sait... Comme les Dooms Like, ils sont devenus mythiques... ».

**La langue du jeu** -- Le jeu qui se joue en français ou en anglais ne semble pas constituer un obstacle en soi pour les jeunes Québécois. Soulignons que la communication, très intense, se passe d'une façon très opérationnelle au niveau des stratégies et des tactiques utilisées en direct et à l'intérieur de mouvements très rapides. Les joueurs ont peu recours au verbal ( si ce n'est par le chat, après la partie ) : « L'avantage du Québec, c'est d'être localisé entre les Français et les Anglais. Si on joue en anglais, on peut jouer avec un Néerlandais, avec un Américain. ».

Il existe toujours la possibilité de choisir si on veut jouer en anglais ou en français :

« Je pourrais décider s'ils sont francophones ou pas, parce qu'il y a plusieurs forums. Il y a les États-Unis Est, les États-Unis Ouest, l'Asie et l'Europe. Je peux décider entre quel ou quel ».

À la limite, si le jeu convoité par un joueur francophone n'est accessible que sur un site anglophone, il est possible au joueur de recourir à un site qui fera la traduction, pas toujours dans les règles de l'art, cependant : « Si tu prends Internet, quand c'est un site anglophone, je ne sais pas vraiment c'est quoi le nom, tu cliques sur l'icône, tu dis l'adresse du site de anglais à français et il va traduire approximativement ».

#### **4. L'échangiste ou l'adepte du P2P (peer to peer)**

Au plan philosophique, faut-il le rappeler , le P2P s'inscrit parfaitement dans l'esprit qui animait déjà l'évolution grand public du réseau Internet avant l'avènement du WWW, soit la mise en commun des expertises, le partage d'informations et l'entraide entre les usagers dans des réseaux qui échappaient aux règles commerciales du marché. L'affaire a commencé à se gâter quand les marchands ont envahi Internet... Au niveau technologique, l'évolution du réseau vers le P2P s'est développée sur la base de cette même complicité volontaire entre les utilisateurs. C'est ainsi que le concepteur de Napster, Shawn Fanning, a créé le premier programme du genre avec l'objectif de constituer une base de données de fichiers musicaux afin d'en faciliter le repérage et le partage entre ses amis internautes. La particularité de cette application faisait en sorte qu'elle recensait, en temps réel dans une même liste et sur un serveur dédié, les noms des fichiers MP3 mis à disposition par les usagers qui se branchaient au service. Seules certaines informations sommaires sur les fichiers étaient récupérées et mises à jour continuellement sur le serveur central.

Le logiciel fournissait à l'utilisateur la possibilité de formuler une requête, soit en indiquant le titre d'une chanson ou le nom de son interprète. Parmi les réponses obtenues, le ténéante n'avait qu'à sélectionner un fichier pour en faire l'acquisition. Dès que le fichier désiré était repéré par l'utilisateur, le rôle du serveur consistait à mettre en liaison les deux ordinateurs concernés pour que s'effectue le transfert du document. Le succès ne s'est pas fait attendre, car en moins de deux ans, 25 millions d'internautes avaient installé le logiciel sur leur ordinateur et utilisaient le service. La suite de l'aventure de Napster s'est avérée moins payante pour son initiateur, puisque les tribunaux l'ont forcé à apporter des modifications au logiciel pour percevoir des droits sur les œuvres musicales « mises en partage » par la communauté.

La tentative d'harnachement de l'industrie musicale sur cette pratique d'échanges complices entre internautes consentants s'est soldée par la paralysie complète du site Napster, qui est encore aujourd'hui sur une voie de garage. Mais l'évolution du P2P ne s'est pas arrêtée avec la déconvenue de Napster, loin s'en faut. En fait, le programme de l'étudiant bostonnais avait une faiblesse : la centralisation des données en partage sur un ordinateur central, ce qui en faisait plus ou moins le complice avoué des échanges illicites entre utilisateurs. Avant même que le tribunal américain n'ait eu le temps de trancher la poursuite contre Napster, plusieurs clones du logiciel avaient vu le jour, avec en moins le défaut principal du premier programme de P2P qui avait causé sa perte, au moins devant les tribunaux. Désormais, avec les Gnutella, BearShare et compagnie, plus besoin d'informations centralisées, le système a la capacité de transformer en serveur, tous les ordinateurs qui se branchent au réseau. Nous sommes alors avec de véritables logiciels Peer to Peer (P2P). Et encore plus déterminant, le système de partage ne se limite plus aux fichiers MP3, il s'étend maintenant à l'ensemble des logiciels informatiques, aux jeux vidéo, aux films, aux images, etc.

Plusieurs fonctionnalités ont ainsi été développées afin de maximiser et d'accélérer cette répartition de « l'intelligence » dans l'ensemble du réseau. C'est le cas notamment des restrictions du propriétaire qui pouvait établir sur les fichiers ce qu'il souhaitait mettre en partage. À la limite, avec Napster, un usager pouvait télécharger des centaines de fichiers en provenance de d'autres ordinateurs et ne rien offrir en échange. Aujourd'hui, des logiciels, tels e-Donkey, Kazaa, etc., obligent l'utilisateur à mettre en partage au moins la portion des fichiers qu'il est en train d'acquérir sur son ordinateur. Par exemple, lorsqu'un usager télécharge un document d'une dizaine de mégabits, pendant toute la période de temps que dure le transfert du fichier (ce qui peut prendre plusieurs heures), tous les usagers intéressés au même document ont la possibilité de se brancher sur son ordinateur pour l'acquérir au fur et à mesure de son transfert. Et plus encore, le système encourage l'utilisateur à se montrer généreux à l'égard de la communauté en assujettissant la vitesse de transfert qui lui est disponible à la mesure de l'accès qu'il offre lui-même aux autres sur ses propres fichiers. Dans une proportion d'environ un pour quatre, plus l'utilisateur se montre généreux, plus vite il pourra obtenir le produit demandé. C'est le principe des vases communicants qui s'applique, plusieurs ordinateurs peuvent ainsi être mis à contribution pour remplir une seule et même requête. Si un usager se débranche avant la fin de l'opération, le logiciel se tourne automatiquement vers un autre membre du réseau qui a le document en question pour achever de le compléter sur l'ordinateur du requérant.

Depuis son apparition, le phénomène du P2P n'a fait que prendre de l'ampleur, particulièrement chez les jeunes usagers d'Internet qui parviennent très rapidement à maîtriser les codes et les



usages en vigueur. La multiplication de tels comportements pose de nombreuses embûches à ceux qui tentent d'implanter un ordre économique viable dans cet univers débridé. Les questions touchant les droits d'auteurs, l'engorgement des réseaux ou la dissémination de virus et de pestes informatiques sont au cœur des préoccupations actuelles. Enfin, qu'elle soit considérée comme néfaste ou profitable à l'essor du réseau, il reste indéniable que la pratique du P2P imprime sa marque sur la culture internaute \*10.

**Le portrait de l'adepte du P2P** -- Parmi l'ensemble des répondants à notre enquête quantitative, 37 % mentionnent spontanément qu'ils utilisent l'une des variantes de ce logiciel sur leur ordinateur. La proportion s'élève à 49,0 % chez les étudiants du secondaire. Ce type d'activité n'est pas réservé aux garçons, même s'ils sont encore une fois majoritaires (57,7 %). Les filles sont tout de même très nombreuses (41,2 %) à adopter ce protocole d'échange. On peut certainement estimer que les adeptes sont encore plus nombreux, puisque la question posée était d'ordre général et ne visait pas spécifiquement l'usage du P2P, et ce d'autant plus que 73 % des étudiants répondent par l'affirmative lorsqu'on leur demande s'ils téléchargent des fichiers MP3 sur leur ordinateur.

Parmi l'ensemble des logiciels de P2P disponibles actuellement sur Internet, Kazaa reste sans conteste l'outil de prédilection choisi par nos jeunes répondants (ou sa version plus légère IMEES), lorsqu'ils pratiquent « l'échange entre pairs ». 90,7 % d'entre eux l'utilisent, contre 9,3 % pour Morpheus et 10,3 % Winmx. Kazaa offre la possibilité de télécharger toute une gamme de choix musicaux en MP3 (98,8 %), des vidéos (69,1 %), des images (69,1 %), des jeux et même des films (ce qui est encore un peu long à faire). La musique est la plus téléchargée, sans doute en raison de la simplicité de la manoeuvre, la légèreté du fichier, ainsi que les champs d'intérêt de la clientèle cible internaute rencontrée.

Un fait intéressant à souligner, c'est que cette pratique rejoint autant les filles que les garçons et l'écoute de la musique n'enlève pas le désir d'écouter la radio, jusqu'à 15 ou 20 heures par semaine ou l'usage du système de son. « J'écoute beaucoup la radio...pour la musique et pour l'information aussi...environ 15 ou 20 heures ».

L'échangiste peut choisir d'enregistrer ses pièces préférées dans des fichiers sur son disque dur ou encore les transférer sur des disques compacts, ce qui nécessite l'utilisation d'un graveur.

Plusieurs avouent :

«...Je n'achète plus de disques depuis que j'ai Kazaa. »

« La plupart de mes amis ont Kazaa, sauf qu'il y a une petite partie de nous quatre qui a Winmx, parce qu'on trouve que ça va plus vite. Il y en a qui ne connaissent pas ce qu'est Winmx et qui restent avec Kazaa. ».

Certains internautes demeurent fidèles toutefois à l'achat de « DC » pour des raisons autres que la musique elle-même : «...c'est arrivé dernièrement avec un artiste dont j'avais tout son album téléchargé et puis je suis allée l'acheter le lendemain (...) pour le livret de paroles entre autres ».

Les téléchargeurs n'ont pas délibérément recours à cette pratique dans le but de nuire à l'industrie du disque. C'est plutôt la facilité et surtout l'accessibilité rapide au produit qui les incite à copier d'une part, puis à « échanger » des « DC » ( dont ils ont créé des menus pour eux-mêmes) qu'ils se prêtent entre eux ou encore qu'ils font jouer dans les partys. Voici des raisons pour lesquelles les jeunes « piratent » les œuvres musicales :

« Les aspects positifs, c'est que c'est rapide et si tu aimes la chanson, en une seconde, c'est magique, c'est incroyable. On n'aurait jamais pu rêver cela. Surtout quand (...) elle est super bonne, cette chanson là (...), tu vas la chercher... »

Le critère de rapidité dans la recherche d'information justifie toujours cette pratique :

« Tu trouves directement ce que tu veux. Sur Internet, tu pourrais chercher une heure un site Internet qui pourrait te donner une chose que tu aimerais (ou pas), tandis que avec le P2P, tu trouves presque tout de suite ».

«...il y en a qui font ça pour « le fun ». Ils s'échangent des CD : écoute celui-là, disent-ils. Il y a de bonnes chansons. Des choses comme ça : elle m'intéresse, peux-tu me la graver ? Il va la graver : en veux-tu d'autres ? Oui. Il va les graver – comme un CD habituellement pour nous coûte deux ou trois dollars maximum ...

(Intervieweur) :C'est plus de l'entraide qu'un commerce ?

Oui parce qu'un commerce, ce serait vraiment illégal. Si tu les revends, ce serait vraiment trop illégal. Les garder pour toi, c'est moins illégal que de les vendre ».

Parfois, pour se donner bonne conscience, des internautes qui auront téléchargé des albums complets, iront assister à un concert ; en plus de payer le billet du spectacle, ils achèteront également un des articles en promotion. Ce qui fait dire à un internaute :

« Juste pour dire que bon, je me sens un petit peu mal d'écouter des « mp3 » mais d'un autre côté, je me dis que les billets de spectacles vont toujours coûter cher. Les gens sont prêts à y aller pareil. Si j'aime le groupe et que j'ai téléchargé leur album et que je vais les voir, j'achète leur t-shirt. »

**Différentes pratiques de P2P plus ou moins risquées --** Il arrive parfois, que des téléchargeurs se font prendre comme des fraudeurs. Leurs parents de certains ont reçu des factures onéreuses, soit parce que les jeunes ont été sur des sites payants, soit qu'ils ont excédé le temps limite de téléchargement.

«...il y a des fois je ne savais pas et là ma mère recevait des «bills». Admettons de \$10 ou !5\$ »

« (...) Il y a un ami à ma mère qui a payé jusqu'à 300\$... (C'est) en dollars, en argent, sur le «bill» de Bell.

(Intervieweur) : c'est peut-être que tu as une limite de téléchargement et que tu l'aurais dépassée....)

Je ne sais pas. Je ne penserais pas. »

La pratique de l'échange entre pairs n'est pas sans risque. Certains internautes ont eu de mauvaises expériences qu'ils ont subies eux-mêmes ou dont ils ont entendu parler dans leur entourage.

« Oui, certains individus modifient un peu le fichier pour que, dès que tu es rendu à la dernière minute, dès qu'il reste une seconde, ça coupe. Mon ami s'est déjà fait prendre plusieurs fois... »

Mais l'interruption du transfert de matériel n'est pas toujours intentionnelle. Elle peut aussi relever d'ennuis techniques. « Mais il te faut redémarrer l'ordinateur et c'est ennuyeux ». Enfin, l'échange de « pair à pair » peut aussi être interrompu, en raison d'une trop forte demande de la bande passante du réseau. Certains ont appris à être prudents :

« Habituellement, quand je vois que je suis en train de télécharger quelque chose pour quelqu'un d'autre, je regarde le taux d'avancement parce que le fichier peut être faible, moyen ou gros. S'il est gros, je vais le laisser. S'il est faible, ça va prendre trop pour mon modem vu que c'est un modem basse vitesse, (il prend une partie de la bande passante). S'il en prend trop, je vais le supprimer ».

La capacité de transfert de la bande passante semble être une donnée cruciale pour le téléchargement. Elle est en effet limitée à 5 gigs sur le DSL, par modem téléphonique. Certains s'en plaignent :

« pour le moment, il y a de plus en plus de limites sur la bande passante...les compagnies de téléphone ont commencé à limiter à 5 gigs et les gens se sont plaints. Ils sont partis. Comme moi, je suis parti. Donc, je suis plus limité maintenant...mais ça reviendra...Je suis chez Alvi, c'est une compagnie de téléphone. C'est de la haute vitesse, comme le câble. C'est le même système que Sympatico, c'est le même réseau ».

Heureusement, il existe aussi un logiciel de prévisualisation qui permet de regarder le matériel à charger, pour ainsi éviter la mauvaise surprise de télécharger tel vidéo et dans les faits, en enregistrer un autre. Parfois, il s'agit encore une fois de mauvaises pratiques, intentionnelles ou pas. Un internaute le constate : « ça m'est déjà arrivé. J'ai « loadé » un vidéo et c'était de l'audio. Ce n'était pas...la bonne affaire ».

Et là encore, les «hackers» peuvent s'infiltrer et se servir à même l'ordinateur d'un autre. Toutefois, il existe des bons « hackers » et des mauvais. Ces derniers se font plutôt appelés des « trackers ». Qu'est ce qu'un hacker ? :

« Un «hacker» c'est quand tu entres sur l'ordi sans permission mais tu ne fais aucun mal, tu ne supprimes rien. Tu ne fais que voir s'il y a quelque chose d'intéressant. Si celui-ci l'a, tu le copies sur ton ordi. Mais si tu es "

un « tracker », tu entres dans l'ordi d'un autre, tu vas voir tout ce qui est intéressant, tu le copies sur ton ordi et tu « flushes » tout son ordi ! C'est méchant. »

Certains usagers piratent aussi des vidéos :

« ...le phénomène des « mp3 », les fichiers, c'est intéressant. On trouve aussi des fichiers vidéo qu'on ne voit pas ici au Québec, par exemple des séries télés américaines, qu'on ne verra jamais à la télé ici. Il y a même des gens qui s'occupent de faire des traductions, des sous titrages, bénévolement... »

Un internaute nous a avoué se constituer une vidéothèque de ses films préférés et même, des séries complètes : « Je me copie beaucoup de films de « Dragon Ball ». J'en ai peut-être 200 films de loadés ... ».

## 5. Le créatif

**Se faire une musithèque** -- La création d'une musithèque est monnaie courante chez les internautes. La méthode consiste simplement à créer des menus à l'aide du logiciel Winamp et à le pré-charger dans Kazaa, par exemple. Les pièces enregistrées sur DC et regroupées par thèmes deviennent alors le choix musical par excellence dans les « parties ».

«...tu prends des pièces que tu aimes beaucoup, nous dit un internaute, tu fais un montage, tu le graves sur un C.D. et tu t'en sers dans un party? Oui à tous les « parties », on fait ça. »

De plus, la personnalisation du DC devient attrayante pour l'internaute, puisqu'il n'inclut que les pièces qu'il a choisies. Il exclut ainsi toute pièce qui ne représente aucun intérêt pour lui.

«...J'ai un graveur, dit quelqu'un, ça fait que je n'ai plus besoin d'acheter des CD. De toute façon, c'est cher les CD. Quand tu les fais toi-même, tu prends les « tonnes » que tu aimes...il y a tout le temps des « tonnes » qui sont plates dans un CD ».

Et lorsque l'internaute ne trouve pas le disque sur Kazaa, il peut le trouver ailleurs, en ayant recours à d'autres outils de communication complémentaires, avec l'aide de d'autres personnes.

« Admettons qu'on aurait eu de « la misère » à le trouver sur Kazaa et on sait que quelqu'un l'a en CD mais que pour le « party », il va falloir changer de disque.

(Intervieweur) : Tu vas le compresser en « mp3 »...

Ce n'est pas un MP3, quand tu le graves sur le CD. C'est seulement pour un lecteur MP3. Oui, ce n'est pas moi qui le fait le « gravage » de toute façon. »

## Comment transformer les photos et les films

Certains internautes nous indiquent qu'au travail, ce sont eux qui s'occupent de mettre les photos à date sur le site Internet : « Je fais de la programmation de mail pour les employés » .

D'autres font preuve de créativité pour faire les devoirs scolaires avec PowerPoint : ils recherchent des images sur Internet en interrogeant un moteur de recherche comme « Google images Picture » et les utilisent pour leurs travaux, pour faire de belles couvertures, des bricolages, n'importe quoi. Certains se servent du logiciel Excel. Et enfin pour retoucher des images, ils utilisent « Photoshop » ou « Dreamweaver » pour faire des sites Web. L'encodage en « html » dans le logiciel Outlook notamment peut devenir , pour certains, un langage puissant comme moyen de communication. En effet, on peut faire toutes sortes de scripts pour manipuler des images, du graphique, y intégrer la vidéo et des extraits. « C'est créatif... Parce que moi, je n'aime pas ceux qui mettent des fleurs. Je fais de la conception de sites « web »... Du html, je commence à en faire, je ne suis pas très bon ».

## 6. L'acheteur

Les jeunes que nous avons interviewés achètent peu, tout simplement parce qu'ils n'ont pas encore de carte de crédit. Mais on commence déjà à percevoir un début de pratique de commerce électronique, ou du moins de recherche d'informations pour certains articles de consommation. Par contre, fait important à mentionner, ce sont surtout les femmes dans notre clientèle internaute qui commence à effectuer des transactions bancaires, à magasiner ou à réserver un séjour pour une escapade. Voici quelques pratiques que l'on a pu déceler :

« ...pour magasiner pour un micro ondes, je suis allée sur Future Shop, cellulaire ...je n'achète pas, non ».

«Je commande mes livres sur (...) Québec Loisirs (...) Je le commande et je peux le payer (...) avec mon numéro de chèque ».

«...la banque à domicile...c'est mon épouse qui le gère. C'est elle qui le fait. »

## Conclusion

Pour réaliser cette étude sur les pratiques communicationnelles des jeunes, nous avons couplé deux types d'informations :

- celles obtenues à la suite d'une enquête où nous avons administré un questionnaire exhaustif à plus de 300 jeunes étudiants du niveau collégial et universitaire sur leurs habitudes d'utilisation des diverses technologies de communication à leur disposition.

- celles recueillies dans plus d'une dizaine d'interviews en profondeur faites chez ceux ou celles qui nous paraissaient répondre le mieux aux divers types de comportements de consommateurs.

Dans la première étude, nous avons identifié six types d'usages et d'usagers : l'informateur, le communicateur, le joueur, l'échangiste, le créatif et l'acheteur.

Dans la seconde, nous avons voulu analyser plus finement les pratiques de ces jeunes.

Cette étude nous a appris des choses intéressantes et nouvelles. D'abord que ces grands enfants qui sont nés avec Internet et l'ordinateur font un usage des TIC fort différents de leur aînés qui ont vécu à l'ère de la télévision. Comme le souligne le « Nieman Reports » (déjà cité plus avant), nous n'avons plus affaire à des « monomedia peoples » mais à des « multimédia persons ». Ce même rapport analysait les rapports entre la presse et les jeunes et constatait que ceux-ci étaient avant tout des « electronic readers », avant d'être des « print readers ». Pour notre part, nous avons constaté que la majorité regardait la télévision en même temps qu'il travaillait sur ordinateur, jouait au jeu vidéo ou chattait; et ce qui surprend, c'est la télévision qui joue le rôle de toile de fond. Nous avons appris comment les télénautes, surtout les filles par ailleurs, sont des **communicatrices compétentes**, c'est-à-dire qu'elles savent distinguer avec beaucoup de finesse l'usage du courriel, du chat, du téléphone, et n'emploient jamais l'un pour l'autre. Les garçons, dans une large proportion, jouent à des jeux en réseaux sur Internet qui les obligent à déployer des stratégies de groupe en communiquant par chat avec leurs partenaires. La pratique du téléchargement des produits culturels (musique, jeux et bientôt films) est largement répandue; certains se sentent coupables de pirater, mais une bonne majorité pense que le partage entre pairs répond à la vocation originelle d'Internet. La plupart des internautes savent utiliser plusieurs logiciels pour fabriquer leurs propres documents, avec textes, images et séquences vidéo. Enfin, peu d'internautes pratiquent le téléachat car ils ne sont pas à l'âge où l'on possède une carte de crédit.

## Notes de fin de document

1. De Certeau, Michel, « l'invention du quotidien; 1. les arts de faire », Gallimard, Folio essais, Paris, 1990.
2. Les entrevues ont été faites par Pierre Brouillard de la Chaire.
3. Rapport de recherche du LaRIS, Chaire UNESCO-Bell de l'UQAM, sous la direction de J.P. Lafrance, par Pierre Brouillard et Magda Fusaro.
4. Dans une étude du Nieman Reports de l'hiver 2003, que l'on peut trouver sur le Net, **Approaching the end of the « monomedia » era** par Thomas Souto Correa : « Kids coming to the this world (l'ère des electronic readers ) will read much more through electronic devices than the paper. Computers in the house and at the school, electronic games and cellular phone -- those will be the primary communication vehicles in their lives. Even before the time they enter school, these kids are already multimedia people. Will they read books, newspapers and magazines ? Probably, but as a complement to the electronic media. The difference is that today we complement the print media with to the electronic media. This generation will do the opposite ».
5. Nous soulignons ici que l'internaute dont les propos sont relatés ci-dessus passe en moyenne 70 heures par semaine à naviguer sur Internet.
6. Pour comprendre le monde des *blogues*, consultez celui du chroniqueur multimédia du Devoir Michel Dumais ou **Constellation W3**, « un espace collaboratif sur la société du savoir, son économie et l'impact de TI » de Michel Cartier, Michel Dumais et René Barcelo <<http://www.constellationw3.com/carnet>>. Michel Dumais a aussi publié dans son carnet Web (autre nom pour Blog) un long article sur l'importance des Blogs dans une société d'information comme la nôtre . <[http://www.micheldumais.com/archives/2003\\_09.html](http://www.micheldumais.com/archives/2003_09.html)>
7. Il existe malheureusement des exemples dramatiques de filles qui ont été violées et tuées, suite à un repérage sur Internet, lieu de rencontres ambiguës et non sécurisées, s'il en est un.
8. Voir notre article sur Palace, fait en collaboration avec Danielle Verville : « **l'art de bavarder sur Internet** », revue RÉSEAUX, Hermès, Paris, novembre 1999.
9. Depuis quelques années déjà, on organise des « Lan's party » où des jeunes ont la possibilité de rivaliser face à face avec d'autres adeptes parmi les meilleurs. La confrontation se déroule sans interruption durant le week-end, dans une salle d'école où des ordinateurs sont reliés en réseau. La préparation de ces événements exige plusieurs mois de travail et les responsables en profitent pour mousser l'intérêt en diffusant des lettres de nouvelles auprès des membres.
10. Une enquête de la firme Decima a démontré récemment qu'une majorité de Canadiens juge acceptable le piratage de logiciels pour des fins personnelles. La Presse, D3, 15 avril 2003.