



# *Jeunes Canadiens dans un monde branché*

Phase II

---

## Sondage des élèves

---

Novembre 2005



RÉSEAU  
ÉDUCATION  
MÉDIAS



MEDIA  
AWARENESS  
NETWORK



### **Firme de recherche**

ERIN Research Inc.  
George Spears Ph.D.  
Kasia Seydegart M.S.S. PARM  
Pat Zulinov PARM

5245 Eighth Line  
Erin (Ontario)  
Canada N0B 1T0  
Tél. : 519-833-2449  
Télééc. : 519-833-0180  
[www.erinresearch.com](http://www.erinresearch.com)

### **Coordinatrices du projet**

Cathy Wing et Louiselle Roy  
Réseau Éducation-Médias

4200 boulevard St-Laurent, bureau 405  
Montréal (Québec)  
Canada H2W 2R2  
Tél. : 514-844-2565  
Télééc. : 514-844-2913  
[infos@education-medias.ca](mailto:infos@education-medias.ca)  
[www.education-medias.ca](http://www.education-medias.ca)



Industrie  
Canada

Industry  
Canada

Ce projet a été rendu possible grâce à la contribution financière du programme Rescol d'Industrie Canada et CANARIE.

# Table des matières

---

Sommaire .....	3
1. Introduction .....	11
2. Méthode .....	12
3. Le paysage électronique des jeunes .....	15
4. Éventail des activités en ligne .....	18
5. Sites préférés .....	27
6. Expérience Internet marquante .....	34
7. Vie privée .....	44
8. Identité sur Internet .....	53
9. Travaux scolaires sur Internet .....	55
10. Sites offensants .....	64
11. Règles à la maison .....	70
12. Est-ce que l'engagement des parents fait une différence? .....	74
13. Discussions à la maison .....	79
14. Interactions sociales .....	81
Annexe : Analyse des sites préférés .....	93

# Sommaire

---

Le Réseau Éducation-Médias (le Réseau) a effectué la première phase de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché* en 2001 pour fournir aux éducateurs, aux parents et aux décideurs un cadre factuel leur permettant de comprendre l'approche des jeunes face aux nouveaux médias électroniques. La Phase II de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché*, menée par ERIN Research pour le compte du Réseau, explore de nouveaux aspects et réexamine certaines données initiales.

Plus de 5000 élèves de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année, représentant chaque province et territoire, les écoles de langue française et anglaise, de même que les milieux urbains et ruraux, ont participé au sondage. La majorité des écoles présentes dans le projet de 2005 avaient également participé à l'étude de 2001.

## Le paysage électronique des jeunes

---

Les jeunes Canadiens ont presque tous un accès universel à Internet : 94 pour cent des répondants ont maintenant Internet à la maison, comparative-ment à 79 pour cent en 2001. La plupart d'entre eux (61 pour cent) ont accès à un service haute vitesse.

L'utilisation du courrier électronique par les jeunes a également augmenté. En 2001, le sondage *Jeunes Canadiens dans un monde branché* indiquait que 71 pour cent des jeunes avaient des comptes de courrier électronique; en 2005, ce nombre était passé à 86 pour cent, la plupart étant des comptes gratuits comme Hotmail.

<b>Correspondance entre âge et niveau scolaire</b> <i>JCMB II, 2005</i>		
<b>Niveau à l'extérieur du Québec</b>	<b>Niveau au Québec</b>	<b>Âge</b>
4	4	9-10
5	5	10-11
6	6	11-12
7	Secondaire 1	12-13
8	Secondaire 2	13-14
9	Secondaire 3	14-15
10	Secondaire 4	15-16
11	Secondaire 5	16-17

Les résultats de 2005 montrent que dans le cas des élèves de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année :

- 41 pour cent ont un baladeur MP3;
- 37 pour cent ont leur propre ordinateur avec accès à Internet (par opposition à ceux qui partagent un ordinateur à la maison); en 11<sup>e</sup> année, 51 pour cent ont leur propre ordinateur;
- 23 pour cent ont leur propre téléphone cellulaire (6 pour cent en 4<sup>e</sup> année, pour atteindre 46 pour cent en 11<sup>e</sup> année);
- 22 pour cent ont une webcam pour leur usage personnel (31 pour cent en 11<sup>e</sup> année).

Les jeunes qui ont leur propre ordinateur branché à Internet indiquent passer deux fois plus de temps sur Internet que ceux qui doivent le partager.

## Éventail des activités en ligne

---

Qu'est-ce que les jeunes choisissent de faire en ligne lorsqu'ils ont à peu près un heure de temps libre? Les jeunes ont choisi les deux activités auxquelles ils aimeraient le plus s'adonner.

- La messagerie instantanée arrive au premier rang, choisie par 62 pour cent des filles et 43 pour cent des garçons.
- Jouer à des jeux est le premier choix des plus jeunes (54 pour cent des filles de 4<sup>e</sup> année et 78 pour cent des garçons de 4<sup>e</sup> année), mais la

popularité des jeux baisse régulièrement à mesure qu'on avance dans les niveaux scolaires, de sorte qu'en 11<sup>e</sup> année, seulement 9 pour cent des filles et 38 pour cent des garçons font ce choix.

- Écouter ou télécharger de la musique est la troisième activité principale retenue, étant choisie par 41 pour cent des filles et 37 pour cent des garçons.

Comme les jeunes ne peuvent pas n'avoir que du temps libre, il est important d'examiner de quelle façon ils passent leur temps sur Internet. Ainsi, on leur a demandé quelles étaient les activités auxquelles ils s'adonnaient un jour de classe normal. Bien que la messagerie instantanée, les jeux et la musique soient présents dans les choix pendant les « temps libres », d'autres activités sont également importantes. À tous les niveaux scolaires, une majorité d'élèves indiquent s'adonner aux activités suivantes :

- 77 pour cent jouent à des jeux;
- 72 pour cent font des travaux scolaires;
- 66 pour cent communiquent avec des amis par messagerie instantanée;
- 65 pour cent téléchargent ou écoutent de la musique;
- 64 pour cent utilisent le courrier électronique;
- 55 pour cent cherchent de l'information sur un sujet d'intérêt autre qu'académique.

## Sites préférés

Les participants au sondage ont nommé leurs trois sites Internet préférés. On leur avait demandé d'omettre les moteurs de recherche et les sites de courrier électronique : ces sites sont sans aucun doute très populaires, mais le but de la recherche était d'aller au-delà de ces choix évidents et de passer au niveau suivant du contenu Internet.

Les sites les plus recherchés sont, sans exception, ceux qui leur permettent de s'amuser et de se divertir.

Chez les plus jeunes, plusieurs parmi les sites favoris sont compris dans la liste des sites très populaires ci-dessous. À mesure que les jeunes avancent en âge, leurs choix de sites sont davantage variés et individuels.

- En 4<sup>e</sup> année, deux tiers des répondants choisissent un ou plusieurs sites figurant sur la liste des 20 sites les plus populaires parmi leurs sites préférés.
- En 11<sup>e</sup> année, seulement le tiers des répondants font un choix parmi les 20 sites les plus populaires.

Le tableau ci-dessous montre qu'une bonne partie de l'intérêt des jeunes se concentre sur quelques sites, mais ce n'est qu'un côté de la médaille. Les jeunes ont également des intérêts très variés. La liste complète des « sites préférés » des quelque 5000 participants au sondage comprend plus de 2800 sites différents.

<b>Les 10 sites les plus populaires</b> <i>JCMB II, 2005</i>		
<b>Site</b>	<b>Contenu principal</b>	<b>Pourcentage de jeunes qui ont nommé ce site parmi leurs trois sites préférés</b>
Addicting Games	jeux	18,2
Miniclip	jeux	16,3
Neopets	jeu : site d'animaux domestiques virtuels	9,8
eBaumsworld	humour : blagues, photos, animation	5,7
Newgrounds	animation Flash, blagues	4,2
Runescape	jeu en ligne	4,2
Candystand	jeux	3,7
Funnyjunk	humour : blagues, photos, animation	3,7
YTV	informations télévisées, jeux	3,3
Launch	radio en continu	3,3

## Expérience Internet marquante

---

Les jeunes ont décrit une expérience récente qu'ils considèrent comme marquante d'une certaine façon. Comme le choix était ouvert, les résultats montrent la gamme complète d'activités en ligne que les jeunes considèrent comme importantes. Les principales conclusions sont les suivantes :

1. La plupart des expériences en ligne que les jeunes ont qualifié de marquantes étaient positives : 56 pour cent étaient bonnes, 27 pour cent mauvaises et 17 pour cent neutres.
2. Les expériences liées aux travaux scolaires ou axées sur la recherche d'informations, communiquer avec des amis et jouer à des jeux représentent le plus grand nombre d'expériences en ligne positives.
3. Les pannes d'ordinateur, les virus, les fenêtres-pubs agaçantes et le fait d'aboutir subitement à des sites offensants représentent la majorité des mauvaises expériences.
4. Les bonnes expériences reçoivent généralement une note élevée en ce qui a trait au facteur « engageant » (c.-à-d. amusantes, excitantes ou qui rendent fier de soi). Les bonnes expériences peuvent également être stimulantes (difficiles, permettent d'apprendre quelque chose), mais elles ne sont pas offensantes (à risque, effrayantes, sexistes, pornographiques).
5. Les mauvaises expériences ont tendance à être tout le contraire : elles sont généralement offensantes, parfois difficiles, et non engageantes.

## Vie privée

---

La protection des renseignements personnels sur Internet est une préoccupation réelle chez les jeunes. Deux tiers des répondants ont indiqué qu'ils aimeraient qu'on leur apprenne à l'école comment protéger leurs renseignements personnels, et à cela s'ajoute une réticence évidente à donner des renseignements personnels en ligne.

Voici quelques exemples :

- Pour s'abonner à un compte de courrier électronique gratuit, 30 pour cent donneraient leur vrai nom et leur adresse, 37 pour cent ne donneraient qu'une adresse de courriel et 24 pour cent hésiteraient à communiquer tout renseignement personnel.
- Pour s'inscrire à un site de jeux, 12 pour cent donneraient leur vrai nom et leur adresse, 50 pour cent ne donneraient qu'une adresse de courriel et 39 pour cent ne donneraient aucun renseignement personnel.
- Pour créer un profil sur un site de rencontres, 7 pour cent donneraient leur vrai nom et leur adresse, 18 pour cent ne donneraient qu'une adresse de courriel et 73 pour cent ne donneraient aucun renseignement personnel.

## Identité sur Internet

---

Internet offre aux jeunes un environnement où ils se sentent anonymes et invisibles. Dans ce contexte, la majorité des jeunes, soit 59 pour cent, affirment avoir assumé une identité autre que la leur sur le Web. Parmi ce groupe :

- 52 pour cent ont prétendu avoir un âge différent;
- 26 pour cent ont prétendu avoir des traits de caractère différents;
- 24 pour cent ont prétendu avoir des compétences qu'ils n'ont pas vraiment;
- 23 pour cent ont prétendu avoir une apparence différente de celle qu'ils ont en réalité.

La répartition des résultats est très semblable d'un niveau scolaire à l'autre, tant chez les garçons et les filles que chez les élèves du Québec et du reste du pays.

## Travaux scolaires sur Internet

---

Chez les élèves de la 6<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année, les trois quart indiquent qu'ils font leurs travaux scolaires en ligne sur une base quotidienne ou presque. Une majorité (56 pour cent) affirment qu'ils aiment utiliser Internet pour faire leurs devoirs, comparativement à 15 pour cent qui détestent Internet et 30 pour cent qui ont une attitude neutre. La moitié disent que les ressources en ligne leur permettent d'améliorer leurs travaux scolaires tandis que 47 pour cent n'y voient aucune différence.

On a demandé aux répondants s'ils préféreraient obtenir l'information pour leurs travaux scolaires à la bibliothèque ou sur Internet. Internet se démarque clairement, et il n'est pas difficile de comprendre les raisons de ce choix. Internet est pratique et rapide.

- En 4<sup>e</sup> année, 62 pour cent préfèrent Internet et 38 pour cent la bibliothèque.
- En 11<sup>e</sup> année, 91 pour cent préfèrent Internet et 9 pour cent la bibliothèque.

On leur a demandé quels étaient les sujets en rapport avec Internet qu'ils aimeraient approfondir davantage à l'école. Les sujets retenus par plus de la moitié des élèves compris dans l'échantillon sont :

- apprendre à reconnaître si l'information en ligne est juste (68 pour cent ont coché cette option);
- protéger ses renseignements personnels (66 pour cent);
- technologie Internet (56 pour cent).

## Compétences personnelles et utilisation d'Internet

---

Les jeunes ont évalué leurs compétences en ce qui a trait à un certain nombre d'activités, tant en ligne que dans le monde réel.

- Il n'est pas étonnant que les grands utilisateurs d'Internet se perçoivent eux-mêmes comme meilleurs que la moyenne en ce qui a trait à l'utilisation d'Internet et aux jeux en ligne.



- Ils se perçoivent comme meilleurs que les autres pour se faire des amis, faire rire les gens et magasiner.
- Ils se perçoivent à peu près au même niveau que les autres dans les sports, en mathématiques et en sciences, en lecture et dans les arts.

Cela sous-entend que le magasinage, se faire de nouveaux amis et être amusant sont des compétences qui, pour les jeunes d'aujourd'hui, sont intimement liées aux communications électroniques. Internet est le prolongement de la vie sociale de tous les jours et une partie intégrante de ces compétences. Comme la plupart des jeunes ne comptent pas sur Internet pour réaliser des progrès en mathématiques, dans les sports et les arts, ces compétences ne sont pas associées à l'utilisation d'Internet.

## Sites offensants

---

On a demandé aux élèves de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année s'ils avaient visité volontairement certains sites offensants durant l'année scolaire en cours. Globalement :

- 16 pour cent ont visité des sites pornographiques;
- 18 pour cent ont visité des sites de violence ou sanglants;
- 12 pour cent ont visité des sites de jeux;
- 9 pour cent ont visité des bavardoirs pour adultes;
- 5 pour cent ont visité des sites haineux ( ex. : des sites de haine raciale ou religieuse);

- 34 pour cent ont visité au moins un des types de sites indiqués ci-dessus.

Un plus grand nombre de garçons que de filles ont visité ces sites, et les plus vieux étaient plus nombreux à le faire.

Une majorité de répondants croient que les écoles et les parents devraient protéger les plus jeunes contre les sites de cette nature. Par exemple, 90 pour cent des répondants de la 7<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> année et 80 pour cent de ceux des 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années recommandent de protéger les jeunes deux ans plus jeunes qu'eux contre la pornographie en ligne. Un nombre moins important estime qu'il faut protéger les jeunes de leur âge. Soixante-dix-sept pour cent des répondants de la 7<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> année et 62 pour cent de ceux des 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années recommandent de protéger les jeunes du même âge qu'eux contre la pornographie en ligne.

## Règles et surveillance

---

En 2005, un plus grand nombre d'élèves qu'en 2001 indiquent qu'il y a des règles en vigueur à la maison concernant quatre types d'activités précises sur Internet :

- rencontrer en personne quelqu'un qu'on ne connaît que par Internet (74 pour cent);
- sites qu'on n'est pas censé visiter (70 pour cent);
- donner des renseignements personnels en ligne (69 pour cent);
- avertir ses parents de toute situation qui rend mal à l'aise (69 pour cent).

En accord avec ce qui précède, une proportion légèrement plus élevée de jeunes indique qu'un parent surveille l'utilisation qu'ils font d'Internet. En 2001, 7 pour cent indiquaient qu'ils étaient la plupart du temps avec un parent ou un adulte lorsqu'ils utilisaient Internet; ce pourcentage est passé à 13 pour cent en 2005.

Un plus grand nombre de jeunes en 2005 signale également qu'ils utilisent Internet en compagnie d'autres personnes. Il ne s'agit pas nécessairement d'une utilisation sous surveillance mais, plutôt, d'une utilisation sociale – avec des amis, des frères ou des sœurs. En 2001, un peu plus de la moitié disaient utiliser Internet seul à la maison; en 2005, seulement le tiers affirment l'utiliser essentiellement de façon solitaire.

L'existence de règles laisse entendre la surveillance d'un adulte et, en fait, il y a un lien étroit entre le nombre de règles en vigueur à la maison et la surveillance active de l'utilisation d'Internet. Dans les foyers où il n'y a pas de règles, 74 pour cent des jeunes indiquent qu'aucun adulte n'est présent lorsqu'ils utilisent Internet. À l'opposé, dans les foyers où plusieurs règles sont en vigueur, seulement 22 pour cent indiquent qu'ils ne sont jamais surveillés.

## **Est-ce que l'engagement des parents fait une différence?**

---

L'intérêt des parents en ce qui a trait à l'utilisation que font leurs enfants d'Internet peut revêtir plusieurs formes, notamment des discussions sur les sites et les activités en ligne, la surveillance des jeunes et l'établissement de règles. Le sondage de 2005 examine l'impact de quatre règles précises sur le comportement des jeunes sur Internet.

Ces règles sont :

- Sites qu'on ne doit pas visiter
- Rencontrer en personne quelqu'un qu'on a connu sur Internet
- Donner des renseignements personnels en ligne
- Temps que l'on peut passer sur Internet

Dans chaque cas, l'existence d'une règle fait une énorme différence dans le comportement des jeunes en ligne. Par exemple, dans les foyers où il y a une règle à propos des « sites qu'on ne doit pas visiter », 14 pour cent des jeunes des 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> années ont visité volontairement des sites pornographiques, sanglants, haineux ou du même genre. Dans les foyers où il n'y a pas une telle règle, 43 pour cent des jeunes ont visité volontairement ces sites.

## **Discussions à la maison**

---

Pour une activité qui occupe une large part du temps des jeunes, l'utilisation d'Internet est pratiquement absente des conversations en famille.

On a demandé aux jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année s'ils avaient discuté de certains sujets avec des adultes à la maison au cours de l'année scolaire. Une majorité (55 pour cent) ont affirmé avoir discuté « de musique ou de vidéos trouvées sur Internet », mais moins de la moitié ont discuté d'autres sujets tels que l'information scientifique trouvée sur Internet (43 pour cent), la protection des renseignements personnels en ligne (39 pour cent), les sites pornographiques (22 pour cent) ou le harcèlement sexuel en ligne (18 pour cent).

## Rencontrer en personne quelqu'un qu'on a connu sur Internet

---

L'importance d'Internet comme lieu de rencontres augmente avec l'âge, et il n'est pas surprenant que les jeunes rencontrent en personne certaines de leurs nouvelles connaissances. Cependant, seulement 21 pour cent des élèves indiquent qu'ils ont rencontré en personne quelqu'un dont ils avaient fait la connaissance sur Internet. Ces rencontres augmentent régulièrement avec l'âge : 12 pour cent des élèves de 7<sup>e</sup> année indiquent avoir rencontré quelqu'un dont ils avaient fait la connaissance sur Internet, et ce chiffre passe à 33 pour cent en 11<sup>e</sup> année.

On a demandé aux jeunes de décrire brièvement la meilleure et la pire expérience qu'ils ont vécues en rencontrant en personne quelqu'un dont ils avaient fait la connaissance sur Internet. La majorité de ces rencontres ont été positives : 29 pour cent ont décrit la « pire » expérience et 72 pour cent la « meilleure » (quelques-uns ont fait état des deux types d'expériences).

Les mauvaises expériences les plus courantes sont :

- âge, apparence ou autres caractéristiques inattendues;
- personne bizarre, méchante ou stupide;
- intérêts incompatibles.

Les bonnes expériences sont tout le contraire – elles ont permis de développer de nouvelles amitiés, et les jeunes avaient beaucoup de choses en commun.

## Intimidation et harcèlement sexuel

---

Trente-quatre pour cent des élèves de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année indiquent avoir été victimes d'intimidation durant l'année scolaire en cours et 12 pour cent signalent même avoir été harcelés sexuellement.

- Parmi ceux qui ont fait l'objet d'intimidation, l'école est l'endroit le plus fréquent; 74 pour cent indiquent être victimes d'intimidation à l'école et 27 pour cent sur Internet.
- Parmi ceux qui font état de harcèlement sexuel, la situation est inversée; 47 pour cent indiquent être victimes d'harcèlement à l'école et 70 pour cent sur Internet.

L'intimidation est moins courante au Québec (où 24 pour cent des jeunes signalent en être victimes) que dans le reste du pays, où 36 pour cent des jeunes indiquent être victimes d'intimidation.

L'intimidation et le harcèlement sexuel sont liés :

- parmi les jeunes qui n'ont *pas été* victimes d'intimidation, sept pour cent signalent être harcelés sexuellement;
- parmi ceux qui ont été victimes d'intimidation, 26 pour cent signalent être harcelés sexuellement.

# I. Introduction

---

Le Réseau Éducation-Médias (le Réseau) a mis sur pied une stratégie de recherche approfondie dans le but d'examiner le rôle d'Internet dans la vie des jeunes Canadiens.

Un élément majeur de ce projet a été l'étude intitulée *Jeunes Canadiens dans un monde branché* – Phase I, réalisée en 2001 à l'échelle nationale. En 2005, le Réseau a commandé une seconde étude pour se pencher à nouveau sur le sujet, explorer de nouveaux aspects et réévaluer certaines mesures de base.

L'étude réalisée en 2005 par ERIN Research établit un profil détaillé de 5272 élèves dans des écoles francophones et anglophones d'un bout à l'autre du pays. Elle porte sur un large éventail de sujets en rapport avec l'utilisation croissante d'Internet par les jeunes et leurs expériences dynamiques sur le Web.

## Objectifs

Les objectifs de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché* – Phase II (*JCMB – II*) étaient ambitieux :

- Documenter l'environnement électronique des jeunes Canadiens

- Acquérir une meilleure compréhension de certaines activités des jeunes internautes canadiens
- Saisir le phénomène du changement d'identité chez les jeunes internautes
- Examiner l'attitude des jeunes en ce qui a trait à la protection des renseignements personnels
- Explorer l'utilisation d'Internet par les jeunes dans le cadre de leurs travaux scolaires
- Discuter de l'impact des règles familiales sur l'expérience des jeunes internautes
- Examiner des questions relatives aux risques associés à certaines utilisations d'Internet
- Évaluer les éléments qui expliquent les écarts entre certaines données de cette étude et celles de 2001
- Transmettre les propos des jeunes tels que recueillis

## 2. Méthode

---

### Questionnaire

Le sondage a été conçu par le Réseau en consultation avec ERIN Research. Il existe deux versions parallèles, l'une pour les élèves de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année, et l'autre, quelque peu abrégée, pour ceux de la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année. La version abrégée contient la plupart des éléments de la version complète.

### Recrutement des écoles

Le Réseau a contacté les commissions et conseils scolaires ainsi que les ministères d'éducation provinciaux et territoriaux afin d'obtenir leur permission pour effectuer le sondage. L'objectif était de revenir dans les mêmes écoles qui avaient participé en 2001 au sondage *Jeunes Canadiens dans un monde branché* pour reproduire le plus fidèlement possible le même échantillon. Quatre-vingt-quatre pour cent des conseils scolaires anglophones qui avaient participé à l'étude en 2001 ont accepté de participer à nouveau en 2005. Soixante pour cent des écoles du Québec qui avaient participé en 2001 ont participé à nouveau à la Phase II. Cet échantillon a été complété par trois conseils scolaires francophones de l'extérieur du Québec et un conseil scolaire de chacun des territoires de façon à obtenir un échantillonnage plus représentatif à l'échelle nationale.

Lorsqu'un conseil ou une commission scolaire ayant participé à l'étude en 2001 n'était pas disponible, il était remplacé par un autre conseil ou commission présentant des caractéristiques démographiques semblables. En tout, l'échantillon comprend 11 commissions et conseils scolaires francophones, trois du Manitoba, du Nouveau-

Brunswick et de l'Ontario, et huit du Québec. Il comprend 32 conseils scolaires anglophones situés à l'extérieur du Québec, et un dans chacun des trois territoires. Les écoles sont un échantillon représentatif des commissions et conseils scolaires en milieu urbain et rural, et des écoles publiques et catholiques à l'échelle du Canada.

Une fois que la permission a été accordée, on a contacté les directeurs d'école pour leur demander d'autoriser le sondage auprès des élèves des mêmes niveaux scolaires que ceux qui avaient participé en 2001 et dans le même nombre de classes.

### Examen déontologique de l'Université d'Ottawa

La méthode de sondage a été examinée et approuvée par le Comité d'éthique pour la recherche de l'Université d'Ottawa.

### Distribution du sondage

Après avoir obtenu l'approbation des directeurs d'école, les documents appropriés ont été distribués aux 69 écoles anglophones et 23 écoles francophones. Des instructions concernant la présentation et la gestion du sondage ont été fournies aux enseignants, de même qu'un exemplaire relié que les parents pouvaient consulter au bureau d'administration de l'école pour examiner le contenu du sondage.

Les commissions et conseils scolaires étaient tenus informés de l'avancement du sondage pendant qu'il avait lieu et une fois terminé.

ERIN Research a fait parvenir à chaque classe participante un colis contenant un questionnaire imprimé et des formulaires d'autorisation des parents. Le colis contenait également des instructions détaillées à l'intention de l'enseignant qui avait comme consigne d'aider les élèves à comprendre les questions au besoin, tout en leur assurant la plus stricte confidentialité (par exemple, en ne regardant pas leurs réponses). À la fin de la séance, l'enseignant devait mettre les questionnaires remplis dans une enveloppe-réponse et la cacheter en présence des élèves. Ces enveloppes étaient ensuite

envoyées directement à ERIN Research par Postes Canada. ERIN Research a effectué l'analyse et rédigé le rapport.

Le 8 juin 2005, les résultats préliminaires ont été envoyés aux écoles pour qu'ils soient communiqués aux élèves.

En tout, 302 des 319 classes comprises dans l'échantillon ont retourné les questionnaires remplis, soit un taux de réponse de 95 pour cent. Le nombre de questionnaires remplis a été de 5272. La composition de l'échantillon est donnée au Tableau 1.

**Tableau 1. Caractéristiques de l'échantillon**

*JCMB II, 2005*

Composition	Nombre	Pourcentage	Composition	Nombre	Pourcentage
<b>Sexe</b>			<b>Province/Territoire</b>		
Féminin	2478	49	Colombie-Britannique	607	12
Masculin	2596	51	Alberta	567	11
<b>Langue</b>			Saskatchewan	539	10
Français au Québec	792	15	Manitoba	498	9
Français à l'extérieur du Québec	475	9	Ontario	1538	29
Anglais	4005	76	Québec	792	15
<b>Niveau</b>			Nouveau-Brunswick	145	3
Quatre	502	10	Île-du-Prince-Édouard	51	1
Cinq	622	12	Nouvelle-Écosse	242	5
Six	841	16	Terre-Neuve et Labrador	189	4
Sept	864	16	Yukon	5	<1
Huit	654	12	Territoires du Nord-Ouest	63	1
Neuf	520	10	Nunavut	9	<1
Dix	569	11			
Onze	525	10			

Note : Le nombre total n'est pas de 5272 dans tous les cas car certains élèves n'ont pas répondu à toutes les questions concernant les caractéristiques démographiques.

## Rapport

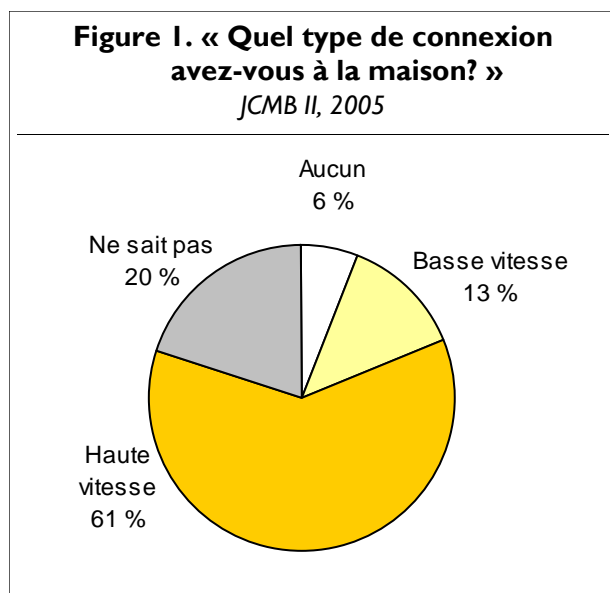
Plusieurs questions faisaient référence à un comportement « au cours de la dernière année scolaire ». Comme le sondage a été mené aux mois de mars et avril 2005, la dernière année scolaire fait référence aux six ou sept derniers mois écoulés depuis septembre 2004. Les questions étaient posées de cette manière pour que les répondants se concentrent sur des expériences récentes encore fraîches dans leur esprit.

Les résultats sont présentés de façon non technique, en omettant les détails des méthodes statistiques auxquels on pourrait s'attendre dans un contexte académique. Néanmoins, les tests statistiques ont été effectués de manière rigoureuse. Lorsque des tableaux à double entrée sont utilisés, les effets des facteurs tels que niveau scolaire, sexe et autres variables pertinentes ont été évalués en courbe logarithmique; seuls les résultats indépendants des autres variables sont présentés.

### 3. Le paysage électronique des jeunes

Le sondage *Jeunes Canadiens dans un monde branché* mené en 2001 révélait que 79 pour cent des répondants avaient accès à Internet à la maison. L'accès est maintenant presque universel, avec 94 pour cent des répondants déclarant avoir accès à Internet à la maison (Figure 1). L'accès à Internet a augmenté plus rapidement au Canada que dans la plupart des autres pays. Par exemple, une étude réalisée au Royaume-Uni en 2005, *UK Children Go Online*, révèle qu'entre 70 et 80 pour cent des foyers avec enfants en âge scolaire y ont accès à la maison.<sup>1</sup>

En 2005, une majorité de jeunes Canadiens, soit 61 pour cent, indiquent avoir un accès haute vitesse à Internet à la maison et 13 pour cent un accès basse vitesse; seulement 6 pour cent n'ont aucune connexion Internet à la maison, ce qui laisse 20 pour cent qui ne savent pas quel type de connexion ils ont à la maison.



<sup>1</sup> UK Children Go Online. Sonia Livingstone et Magdalene Bober, Economic and Social Research Council, 2005. Disponible à l'adresse [www.children-go-online.net](http://www.children-go-online.net).

L'utilisation du courrier électronique par les jeunes a également augmenté. En 2001, le sondage *Jeunes Canadiens dans un monde branché* indiquait que 71 pour cent des jeunes avaient des comptes de courrier électronique; en 2005, ce nombre est passé à 86 pour cent (Tableau 2).

**Tableau 2. « Avez-vous un compte de courrier électronique? »**  
JCMB II, 2005

Compte de courrier électronique	Pourcentage de répondants
Compte gratuit	72
Compte à l'école	14
Boîte personnelle dans un compte familial	12
Partage une boîte familiale avec d'autres	10
Aucun	14

Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car certains répondants ont plusieurs comptes de courrier électronique.

#### Sites Web personnels

Trente pour cent des élèves du niveau secondaire ont un site Web personnel aujourd'hui, comparativement à 26 pour cent en 2001. Il y a quelques années, créer un site Web exigeait des connaissances en programmation, et seuls les mordus d'informatique y consacraient les efforts nécessaires. Aujourd'hui, il existe plusieurs sites où les gens peuvent créer leurs propres pages Web sans avoir aucune compétence en programmation. Myspace.com et Nexopia.com sont des exemples très connus. Généralement, l'utilisateur peut soit restreindre l'accès à son site Web personnel, soit le laisser accessible à tous. Les jeunes y consignent



leurs images préférées et leurs réflexions sur la vie, commentent ce qui se passe autour d'eux et entretiennent des conversations avec des amis.

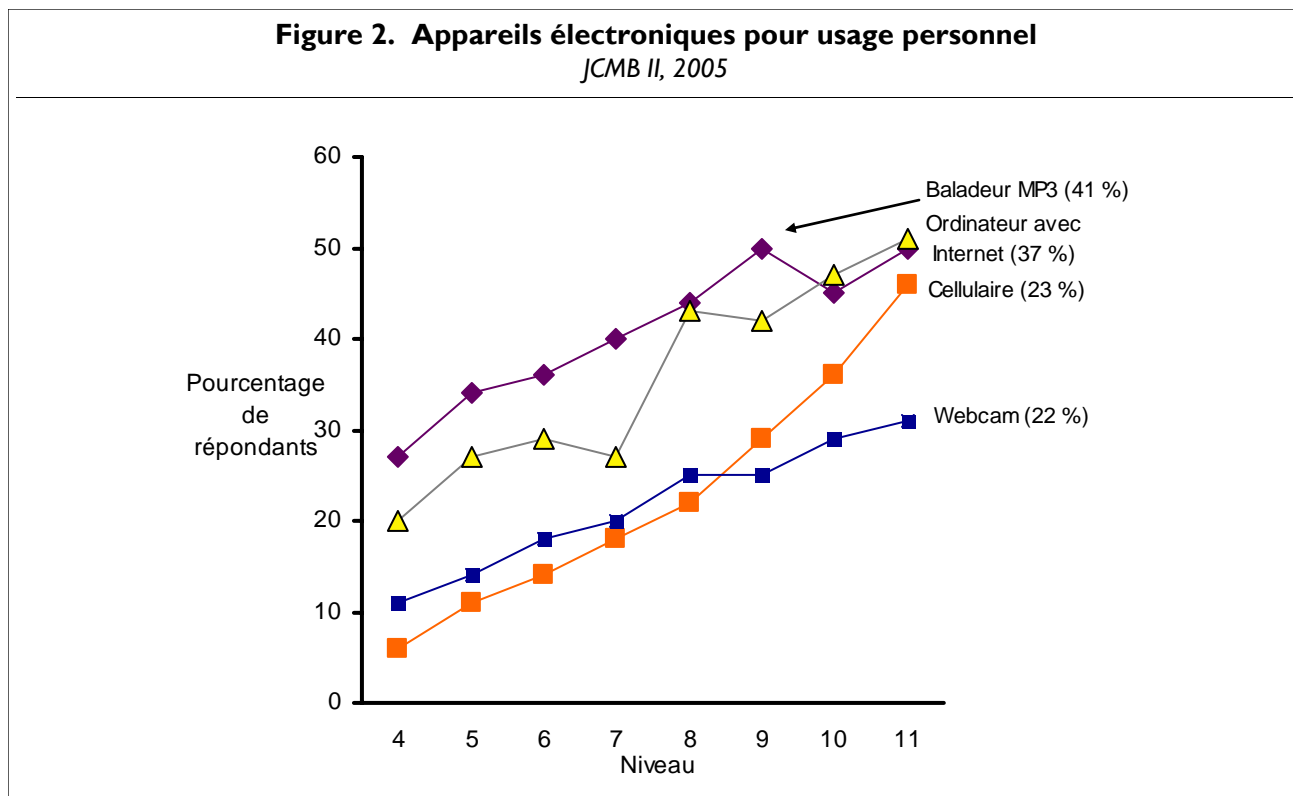
## Appareils électroniques qu'ont les jeunes

Sur l'ensemble des huit niveaux scolaires, on constate une augmentation constante de la proportion de jeunes qui ont des baladeurs MP3, des ordinateurs, des téléphones cellulaires et des webcams. La Figure 2 illustre l'augmentation de ces quatre appareils populaires. Ce tableau indique les appareils que les jeunes ont à leur disposition pour leur usage personnel, par opposition à l'équipement qu'ils partagent avec d'autres membres de la famille.

Les téléphones cellulaires connaissent la croissance la plus rapide. En 4<sup>e</sup> année, 6 pour cent des jeunes ont leur propre téléphone cellulaire; en 11<sup>e</sup> année, ce chiffre est de 46 pour cent.

En 4<sup>e</sup> année, 20 pour cent des jeunes indiquent avoir leur propre ordinateur avec accès à Internet. En 11<sup>e</sup> année, ce chiffre est de 51 pour cent. Les jeunes qui ont leur propre ordinateur passent considérablement plus de temps en ligne que ceux qui ont un accès partagé (voir Figure 6).

Une webcam est une caméra vidéo conçue spécialement pour fonctionner avec un ordinateur. Elle sert à diffuser en direct des images vidéo sur Internet. Plus de la moitié des jeunes qui ont un ordinateur possèdent également une webcam. En 11<sup>e</sup>



Note : Le pourcentage global de ceux qui ont cet appareil pour usage personnel apparaît après l'étiquette.

année, la proportion de jeunes qui ont une webcam est de 31 pour cent.

On a demandé à ceux qui avaient un téléphone cellulaire d'indiquer à quelles fonctions ils avaient accès, avec les résultats suivants :

- Messagerie textuelle - 56 pour cent
- Accès à Internet - 44 pour cent
- Caméra - 25 pour cent

- Rien de tout cela - 26 pour cent

Le Tableau 3 indique les appareils pour usage personnel et familial. La Figure 2 montre la tendance par niveau scolaire pour les quatre appareils les plus populaires; les quatre derniers ne sont utilisés que par une minorité de jeunes et de familles, et leur disponibilité ne change guère d'un niveau scolaire à l'autre.

<b>Tableau 3. Appareils électroniques qu'ont les jeunes</b>			
<i>JCMB II, 2005</i>			
<b>Appareil</b>	<b>Pourcentage des répondants</b>		
	<b>À mon usage personnel</b>	<b>Partagé avec d'autres membres de la famille</b>	<b>Non utilisé</b>
Baladeur MP3 (comme iPod, Pocket DJ, etc.)	41	13	47
Ordinateur branché sur Internet	37	57	4
Téléphone cellulaire	23	45	32
Webcam	22	22	56
Ordinateur sans connexion à Internet	12	14	74
Assistant numérique personnel (Palm Pilot, Blackberry, etc.)	8	12	80
Téléphone VOIP (par Internet)	7	9	84
Téléavertisseur	3	10	87

Note : Chaque rangée totalise 100 pour cent (dans les limites d'erreur d'arrondi).

## 4. Éventail des activités en ligne

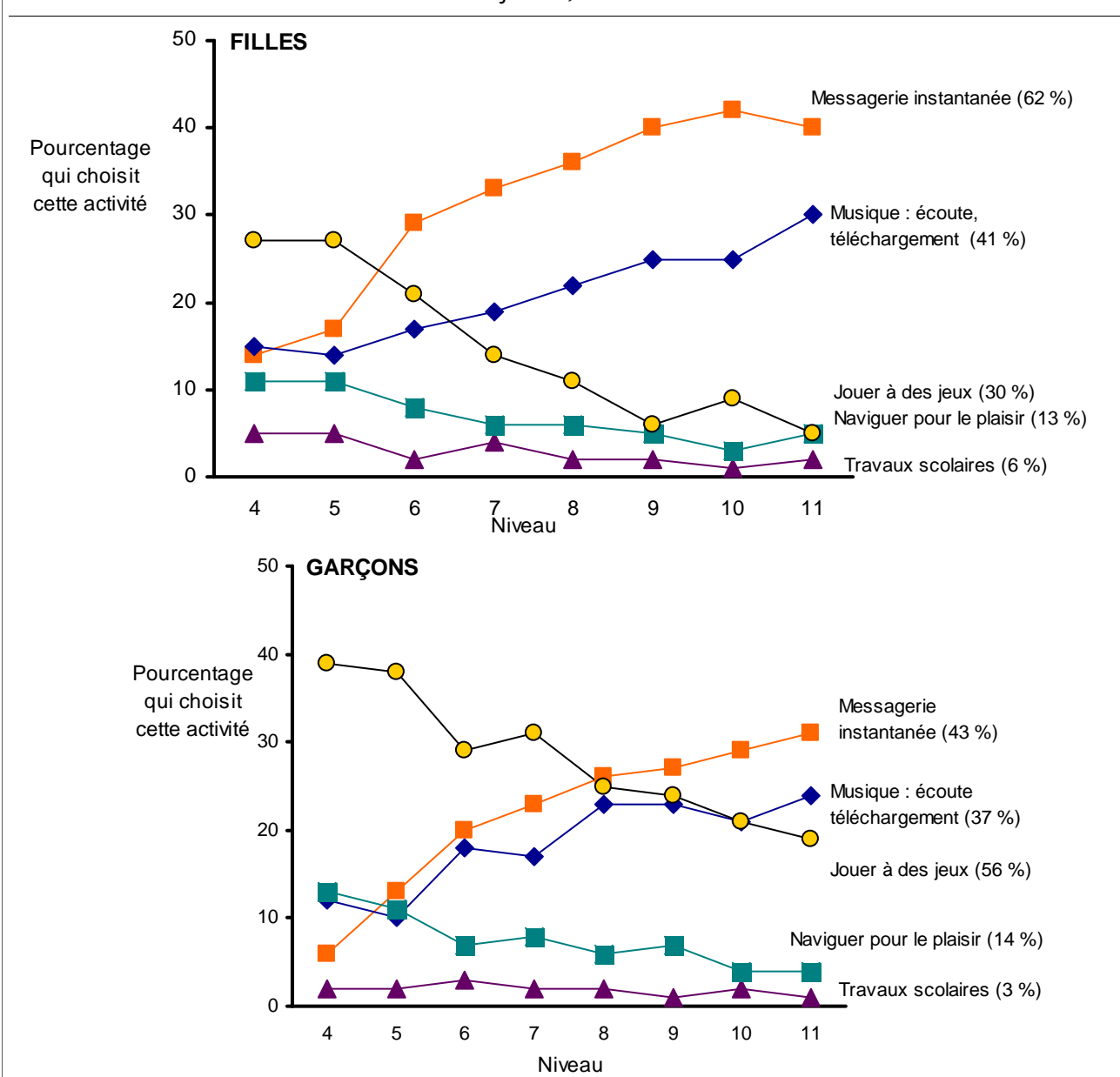
### Qu'est-ce que les jeunes aiment faire en ligne?

Qu'est-ce qui attire les jeunes sur Internet? Le sondage demandait aux répondants ce qu'ils feraient s'ils avaient une heure ou deux de temps libre à

passer sur Internet. Quatorze options leur étaient proposées, parmi lesquelles ils pouvaient en choisir deux. Les résultats pour cinq de ces options sont illustrés à la Figure 3, et les pourcentages pour l'ensemble des options sont donnés au Tableau 4.

**Figure 3. « Que feriez-vous sur Internet si vous aviez une heure ou deux de temps libre? »**

JCMB II, 2005



Note : Le pourcentage global de ceux qui choisissent chaque activité apparaît après l'étiquette.

En 4<sup>e</sup> année, jouer à des jeux est l'activité la plus populaire, étant retenue par 54 pour cent des filles et 78 pour cent des garçons. Cependant, elle baisse constamment en popularité d'un niveau scolaire à l'autre, cette activité étant remplacée par la messagerie instantanée et la musique (la « musique » comprenant à la fois l'écoute et le téléchargement car ils vont souvent de pair).

Le Tableau 4 affiche les 14 options proposées. Celles qui n'apparaissent pas à la Figure 3 sont toutes très peu populaires et ne changent pratiquement pas d'un niveau à l'autre. Aucune d'elles ne diffère de plus de 5 pour cent entre la 4<sup>e</sup> et la 11<sup>e</sup> année.

<b>Tableau 4. « Que feriez-vous sur Internet si vous aviez une heure ou deux de temps libre? »</b>		
<i>JCMB II, 2005</i>		
<b>Activité</b>	<b>Pourcentage des répondants</b>	
	<b>Filles</b>	<b>Garçons</b>
Parler à mes amis par messagerie instantanée	62	43
Télécharger de la musique, écouter de la musique	41	37
Jouer à des jeux – y compris à joueurs multiples	30	56
Écrire et lire des courriels	15	5
Naviguer pour le plaisir	13	14
Fréquenter un bavardoir	6	7
Faire mes devoirs ou de la recherche pour mes travaux scolaires	6	3
Trouver des informations ou des conseils sur un sujet qui m'intéresse (non scolaire)	7	8
Travailler à mon propre site Web	6	4
Magasiner ou m'informer sur des achats possibles	3	4
Visiter des sites de divertissement – cinéma, vidéos, etc.	4	7
Lire les nouvelles, la météo, les sports	1	5
Écrire un blogue, un journal en ligne	2	1
Télécharger des films, des émissions de télévision	3	5

Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car les répondants pouvaient choisir deux options.

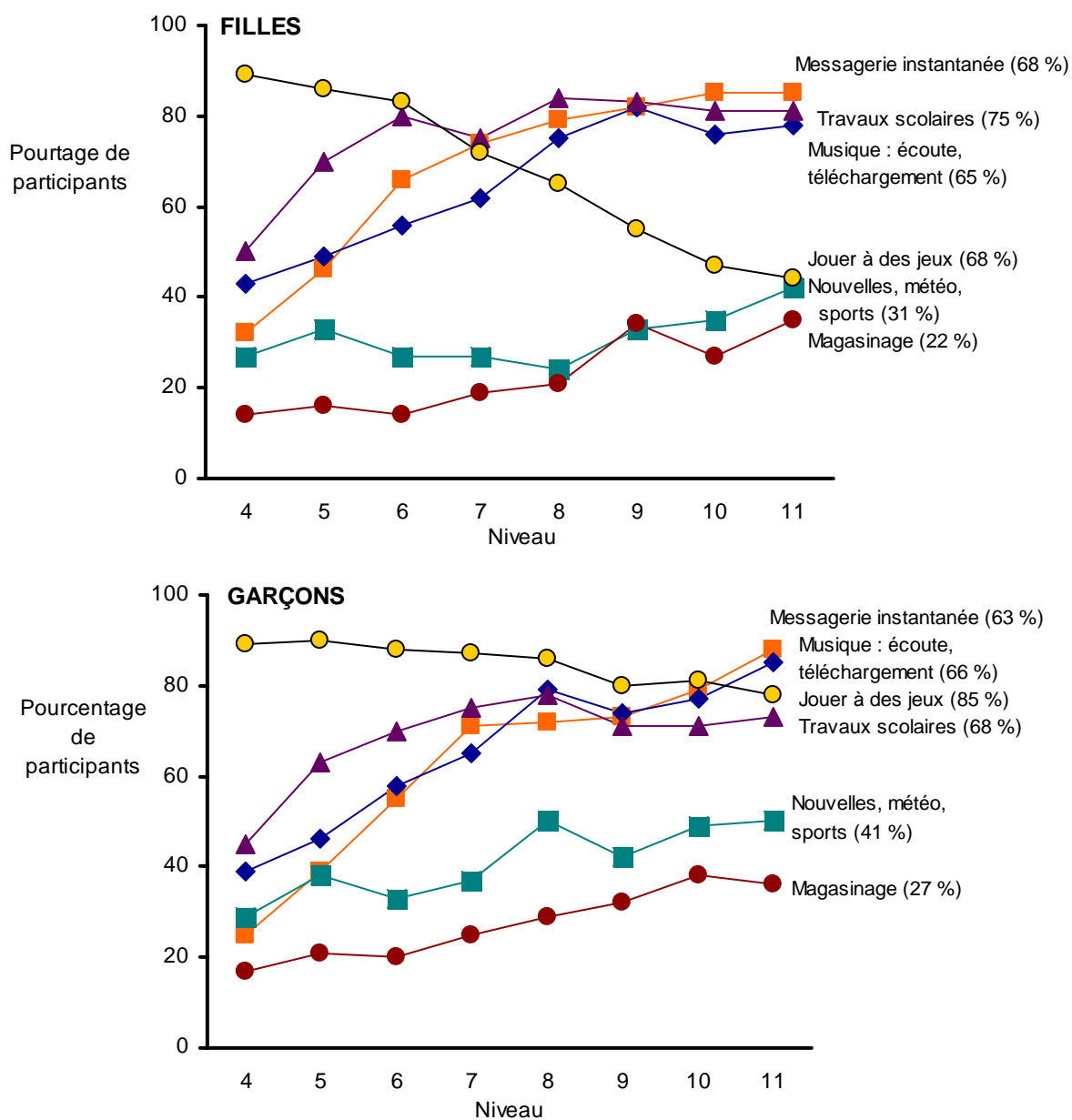
## Que font réellement les jeunes en ligne?

Plus loin dans le sondage, on a demandé aux jeunes ce qu'ils *faisaient réellement* en ligne « un jour d'école ». Plusieurs des options de réponse étaient

les mêmes que celles de la question où on leur demandait ce qu'ils aimeraient faire, ce qui nous permettait de comparer les résultats.

La Figure 4 indique la proportion de filles et de garçons qui s'adonnent à plusieurs activités en li-

**Figure 4. Proportion de jeunes qui s'adonnent à des activités en ligne « un jour d'école »**  
JCMB II, 2005



Note : Le pourcentage global de ceux qui s'adonnent à chaque activité apparaît après l'étiquette.

gne sur une base quotidienne. (Les pourcentages sont donnés au Tableau 5.) Toutes les activités augmentent d'un niveau scolaire à l'autre, à l'exception des jeux en ligne qui décroissent rapidement chez les filles et lentement chez les garçons.

Trois des activités de la Figure 4 affichent des tendances passablement similaires. La proportion de jeunes qui utilisent la messagerie instantanée, écoutent/téléchargent de la musique et font leurs devoirs en utilisant Internet augmente rapidement à partir de la quatrième année, plafonne ensuite entre la sixième et la huitième année, après quoi elle se stabilise ou augmente très lentement.

Les nouvelles, la météo, les sports et le magasinage augmentent plus lentement d'un niveau scolaire à l'autre.

Il y a plusieurs activités qui occupent un rang très bas parmi les choix dans les temps libres, mais auxquelles de nombreux jeunes s'adonnent néanmoins de façon régulière. Ce sont :

- consultation de sites de nouvelles, de météo et de sports – c'est le choix d'à peine 1 ou 2 pour

cent des jeunes durant leurs temps libres, mais une activité régulière pour le quart ou la moitié des répondants;

- magasinage ou recherche d'information sur des produits – ces activités représentent 2 pour cent des choix dans les temps libres, mais entre 15 et 40 pour cent s'y adonnent de façon régulière.

Il existe des parallèles étroits entre les réponses aux questions « Qu'aimerais-tu faire? » et « Que fais-tu réellement? » dans plusieurs domaines, notamment :

- la messagerie instantanée et l'écoute/téléchargement de musique affichent tous les deux une tendance similaire à la hausse;
- jouer à des jeux affiche une tendance à la baisse, quoique le nombre de garçons qui jouent réellement à des jeux reste plutôt élevé comparé au nombre de ceux qui l'indiquent comme activité de premier choix.

Le Tableau 5 indique la proportion de jeunes qui s'adonnent à chacune des activités en ligne sur une base quotidienne. Elles sont classées de la plus populaire à la moins populaire du point de vue de la 11<sup>e</sup> année. La messagerie instantanée est l'activité la plus courante à laquelle s'adonnent les jeunes de 11<sup>e</sup> année « un jour de semaine ».

Les colonnes du Tableau 5 totalisent plus de 100 pour cent parce que de nombreux jeunes s'adonnent à plusieurs activités tous les jours. En 4<sup>e</sup> année, la moyenne des répondants s'adonne à quatre des douze activités indiquées. En 11<sup>e</sup> année, la moyenne des répondants s'adonne à six de ces activités.

<b>Tableau 5. Répondants qui s'adonnent à des activités en ligne « un jour d'école »</b>								
<i>JCMB II, 2005</i>								
<b>Pourcentage de répondants qui s'adonnent à cette activité</b>								
<b>Niveau</b>								
<b>Activité en ligne</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
Parler à mes amis par messagerie instantanée	28	43	60	73	75	77	81	86
Télécharger ou écouter de la musique	41	48	57	63	77	78	76	82
Utiliser le courrier électronique	33	52	61	70	74	74	72	78
Faire mes devoirs en me servant d'Internet	47	67	75	76	81	76	76	76
Travailler sur un sujet d'intérêt personnel	42	60	53	55	55	59	62	65
Jouer à des jeux en ligne	89	88	85	79	75	69	66	63
Lire les nouvelles, la météo, les sports	28	35	30	32	37	38	42	47
Télécharger des films, des émissions de télévision	17	22	19	23	33	36	34	40
Magasiner ou obtenir des informations sur un produit	16	19	17	22	25	33	33	36
Fréquenter des bavardoirs	15	23	20	21	21	24	22	25
Travailler à mon propre site Web	21	26	27	31	32	31	27	25
Écrire un blogue ou un journal en ligne	14	11	8	15	14	19	18	17

Note : Six des activités ci-dessus apparaissent à la Figure 4.

## Temps en ligne

---

Les sections précédentes indiquaient le pourcentage de jeunes qui s'adonnent à différentes activités en ligne. Cette section examine le temps qu'ils consacrent à ces activités. Les jeunes ont indiqué le temps qu'ils consacraient à chaque activité en ligne en choisissant parmi les cinq options proposées ci-dessous. Chaque option précise une durée. Pour calculer le temps moyen que les jeunes consacrent à une activité, une seule estimation de temps était attribuée à chaque durée. De façon conservatrice, une estimation se rapprochant de la limite inférieure de chaque durée était retenue. Les options proposées et les durées attribuées sont les suivantes :

<b>« Combien de temps consacres-tu un jour moyen? »</b>	
<b>Option du sondage :</b>	<b>N<sup>bre</sup> de minutes utilisées pour calculer la moyenne</b>
Aucun	0
Jusqu'à 15 minutes	5
Jusqu'à 1 heure	20
Jusqu'à 2 heures	80
Plus de 2 heures	140

Le temps passé à bavarder avec des amis par messagerie instantanée augmente régulièrement d'une moyenne de 26 minutes par jour en 4<sup>e</sup> année à 68 minutes par jour en 11<sup>e</sup> année (Tableau 6). Cela correspond aux résultats concernant le pourcentage de jeunes qui s'adonnent à la messagerie instantanée sur une base quotidienne (Tableau 5). Le nombre de ceux qui s'adonnent à cette activité et le temps qu'ils y consacrent augmentent avec l'âge. Les deux tendances sont illustrées à la Figure 5.

Le temps consacré aux quatre autres activités en ligne augmente avec le niveau scolaire. Ce sont : télécharger ou écouter de la musique, faire des devoirs en utilisant Internet, travailler sur un sujet d'intérêt autre qu'académique et bloguer ou rédiger son journal.

Le temps consacré à télécharger des films et des émissions de télévision se situe au-dessus et en-dessous de la marque des 50 minutes, ce qui est considérable. Cela reflète le fait que les films et les émissions de télévision sont très longs à télécharger. Pendant ce temps, les jeunes font probablement autre chose, soit en ligne, soit ailleurs.



**Tableau 6. Temps consacré à des activités en ligne « un jour d'école »***JCMB II, 2005*

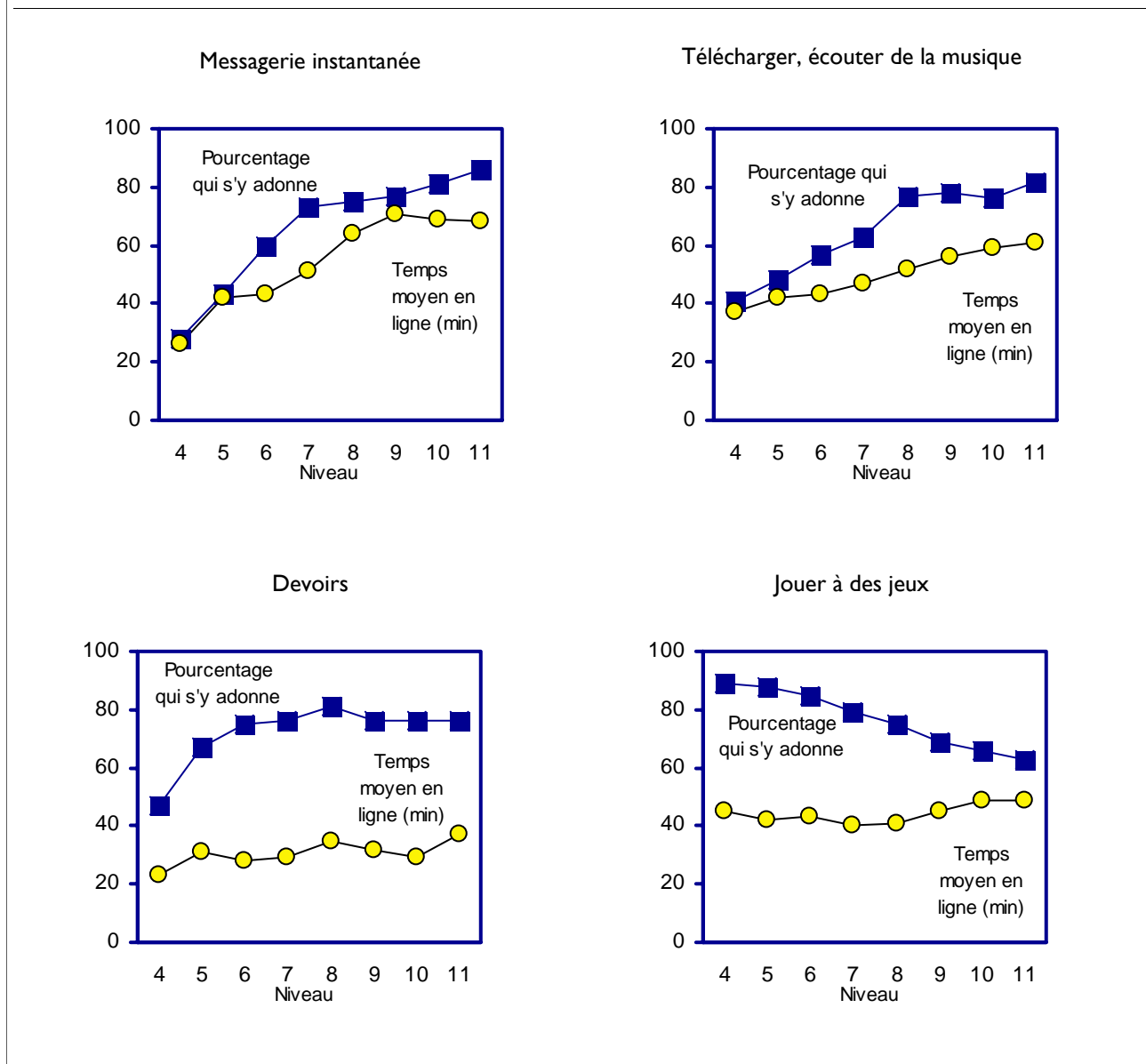
Activité en ligne	Temps moyen passé par ceux qui s'adonnent à l'activité (minutes)							
	Niveau							
	4	5	6	7	8	9	10	11
Parler à des amis par messagerie instantanée*	26	42	43	51	64	71	69	68
Télécharger ou écouter de la musique	37	42	43	47	52	56	59	61
Utiliser le courrier électronique	18	26	20	21	23	25	22	22
Faire des devoirs en se servant d'Internet*	23	31	28	29	35	32	29	37
Travailler sur un sujet d'intérêt personnel*	21	25	18	24	25	33	30	31
Jouer à des jeux en ligne	45	42	43	40	41	45	49	49
Lire les nouvelles, la météo, les sports	14	17	16	18	17	17	24	22
Télécharger des films, des émissions de télévision	55	38	46	43	46	55	53	54
Magasiner ou obtenir des informations sur un produit	25	31	19	30	28	29	28	30
Fréquenter des bavardoirs	28	42	38	46	41	48	47	40
Travailler à mon propre site Web	37	54	36	44	47	49	50	43
Écrire un blogue ou un journal en ligne*	23	38	22	28	42	30	43	42

Note : \* Différence statistiquement significative d'un niveau scolaire à l'autre.

La Figure 5 illustre les tendances par niveau scolaire pour les quatre principales activités en ligne. Les chiffres sur lesquels les tableaux sont basés apparaissent aux Tableaux 5 et 6. Le premier tableau montre qu'en quatrième année, 28 pour cent des répondants consacrent en moyenne 26 minutes à la messagerie instantanée. En 11<sup>e</sup> année, 86 pour cent des répondants y consacrent en moyenne 68 minutes chacun.

- Dans le cas de la messagerie instantanée et de l'écoute de musique, le pourcentage de ceux qui s'y adonnent et le temps qu'ils y consacrent augmentent d'un niveau scolaire à l'autre.
- Le pourcentage de ceux qui font leurs devoirs augmente rapidement jusqu'à 75 pour cent environ en 6<sup>e</sup> année, puis demeure relativement constant par la suite. Le temps consacré aux devoirs augmente lentement, de 23 minutes en moyenne en 4<sup>e</sup> année à 37 minutes en 11<sup>e</sup> année.
- La proportion de ceux qui jouent à des jeux sur une base quotidienne décline, mais pour ceux qui s'adonnent à cette activité, le temps qu'ils y consacrent reste assez stable d'un niveau scolaire à l'autre.

**Figure 5. Tendances dans le développement des quatre principales activités en ligne**  
*JCMB II, 2005*



Note : Les graphiques montrent le pourcentage de répondants qui s'adonnent à l'activité un jour d'école, ainsi que le temps moyen (exprimé en minutes) qu'ils consacrent chaque jour à cette activité.

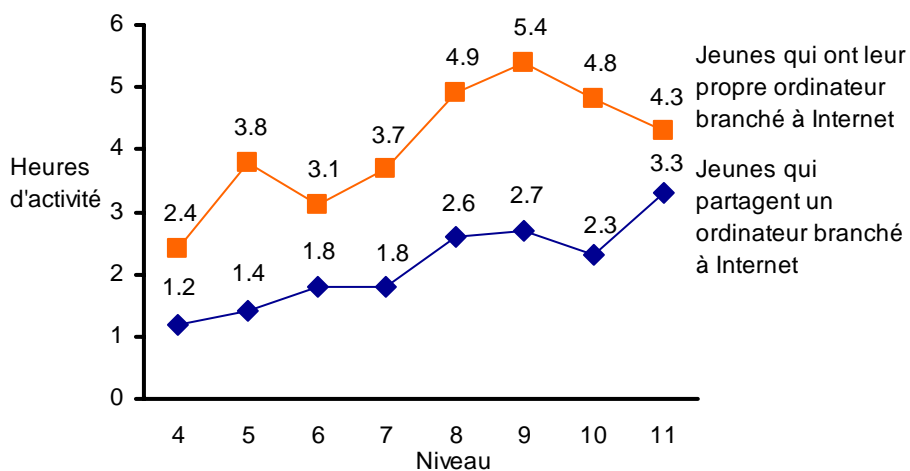
Il est important de noter que certaines activités en ligne peuvent avoir lieu simultanément. Les jeunes écoutent de la musique tout en s'adonnant à d'autres activités. La messagerie instantanée peut être activée en permanence – ils reçoivent et envoient des messages, puis passent à une autre tâche comme les devoirs. Un film peut être en cours de téléchargement pendant qu'une page Web (leur propre page ou celle d'un ami) peut être affichée à l'écran pour surveiller l'activité en cours. Étant donné que certaines activités ont lieu simultanément, additionner le temps consacré à chacune d'elles donne un total plutôt élevé. Ce chiffre reflète le temps total que les jeunes consacrent aux activités en ligne – lequel sera dans plusieurs cas plus important que le temps où ils sont physiquement devant leur ordinateur.

La Figure 6 indique le temps moyen que les répondants déclarent consacrer à toutes les activités réunies.<sup>2</sup> Une partie de ce temps représente des activités simultanées, comme écouter de la musique et faire des devoirs.

Ce qui est intéressant à la Figure 6, c'est la différence marquée sur le plan des activités en ligne entre ceux qui ont leur propre ordinateur avec accès à Internet et ceux qui le partagent avec les autres membres de la famille. À presque tous les niveaux scolaires, ceux qui ont leur propre ordinateur branché à Internet déclarent s'adonner deux fois plus à des activités en ligne que ceux qui doivent partager l'ordinateur.

<sup>2</sup> Le temps moyen est le point qui divise un groupe en deux. Dans le cas des élèves de 4<sup>e</sup> année qui ont leur propre ordinateur avec accès à Internet, la moitié déclare consacrer moins de 2,4 heures par jour à des activités en ligne et l'autre moitié déclare passer 2,4 heures ou plus.

**Figure 6. Temps total d'activité en ligne**  
JCMB II, 2005



Note : Les « heures d'activité » peuvent être moindres que les heures passées à l'ordinateur, certaines activités pouvant avoir lieu simultanément.

## 5. Sites préférés

---

Cette section du sondage avait principalement comme but d'identifier les sites les plus populaires qui attirent les jeunes sur Internet.

Les répondants ont indiqué leurs trois sites Internet préférés. On leur avait demandé d'omettre les moteurs de recherche et les sites de courrier électronique : nul sans doute que ces sites sont très populaires, mais le but de la recherche était d'aller au-delà de ces choix évidents et de passer au niveau suivant du contenu Internet.

Au total, les répondants ont nommé 2800 sites différents.<sup>3</sup> Les Tableaux 7 et 8 montrent les choix effectués par plusieurs sous-groupes de l'échantillon. En guise d'introduction à ces résultats, la première entrée au Tableau 7 montre que 25,5 pour cent des filles de la 4<sup>e</sup> à la 7<sup>e</sup> année à l'extérieur du Québec ont indiqué Neopets parmi leurs trois premiers choix.

Les sites préférés sont, sans exception, les sites qui permettent de s'amuser et de se divertir. Les sites qui offrent des jeux en ligne sont majoritaires, bien que les sites de musique, de sports et de rencontres sociales soient également représentés.

Il y a des différences (et plusieurs similitudes) entre les élèves du Québec et ceux du reste du Canada. Alors que ces groupes diffèrent dans leurs choix, le type de site choisi est souvent semblable. Par exemple, les jeunes filles à l'extérieur du Québec indiquent YTV dans les 10 sites les plus populaires alors qu'au Québec, elles choisissent VRAK TV. Dans la même veine, les garçons plus vieux à l'extérieur du Québec choisissent les sites des ligues NBA, NFL et NHL, tandis que ceux au Québec choisissent RDS (Réseau des sports, l'équivalent

francophone de TSN). Dans l'ensemble, les choix des jeunes au Québec et de ceux à l'extérieur du Québec sont très semblables.

Les choix des sites préférés des plus jeunes et des plus vieux se recoupent, mais il existe tout de même des différences. Les plus jeunes se tournent davantage vers les jeux – Addicting Games, Miniclip, Neopets et Runescape. Les plus vieux sont attirés par des sites tels que Newgrounds et eBaumsworld, qui sont résolument orientés vers les adolescents, ou alors ils manifestent un intérêt pour les sports (NBA et RDS) ou la musique (MuchMusic, MusiquePlus).

Les filles et les garçons ont plusieurs sites préférés en commun. Les sites de jeux tels que Addicting Games, Miniclip et Jeuxvideo figurent sur toutes les listes de sites préférés aux Tableaux 7 et 8. Dans les niveaux plus élevés, les filles ont tendance à indiquer des sites de rencontres sociales et de musique qui ne figurent pas sur les listes des garçons (Nexopia, Launch, etc.), alors que les garçons indiquent plus de sites de sports (NFL, NHL, RDS) et de jeux (Gamespot, Gamefaqs).

Bien qu'il soit possible de faire certains énoncés généraux concernant les sites préférés des jeunes, chaque site a son propre profil d'utilisateurs. Certains sites plaisent davantage aux filles ou aux garçons et à un plus grand nombre de jeunes d'un âge que d'un autre. Les Figures 8 et 9 indiquent les profils démographiques de quatre sites très populaires.

---

<sup>3</sup> En indiquant leurs choix, les répondants ont utilisé diverses orthographes pour le même site, par exemple, ebay, eBay, e-bay et ainsi de suite. On les a recodées en une seule orthographe pour que les résultats puissent être analysés.

**Tableau 7. « Nommez vos trois sites Internet préférés? » : 4<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année**

JCMB II, 2005

Site	Pourcentage de répondants	Site	Pourcentage de répondants
<b>Filles de 4<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année à l'extérieur du Québec</b>		<b>Filles de 4<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année au Québec</b>	
Neopets	25,5	Neopets	35,3
Addicting Games	21,4	Miniclip	22,3
Miniclip	16,4	Radio-Canada.ca	18,0
Family Channel	11,3	VRAK TV	16,8
Funnyjunk	5,3	Bonus	14,3
YTV	4,8	Tfou	8,5
Barbie	4,4	Cartoonnetwork	7,5
Candystand	4,4	Hilaryduff	7,2
Habbohotel	4,3	Musiqueplus	7,2
Myscene	4,2	Myscene	7,0
<b>Garçons de 4<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année à l'extérieur du Québec</b>		<b>Garçons de 4<sup>e</sup> à 7<sup>e</sup> année au Québec</b>	
Addictinggames	29,6	Miniclip	25,3
Miniclip	28,6	Bonus	15,1
Runescape	12,0	Newgrounds	13,8
YTV	8,9	T45ol (Version française du site Flashplayer)	11,8
Flashplayer	6,8	Neopets	10,4
Funnyjunk	6,3	Cartoonnetwork	7,8
Candystand	6,1	Chimboz	6,4
Neopets	5,0	Mofunzone	6,6
Cartoonnetwork	4,7	Runescape	6,6
Coffebreakarcade	3,8	eBaumsworld	5,6

Note : Au Québec, le primaire compte six niveaux (1 à 6) et le secondaire, cinq niveaux.

Niveau 7 = Secondaire 1

Niveau 8 = Secondaire 2

Niveau 9 = Secondaire 3

Niveau 10 = Secondaire 4

Niveau 11 = Secondaire 5

**Tableau 8. « Nommez vos trois sites Internet préférés » : 8<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**

*JCMB II, 2005*

<b>Site</b>	<b>Pourcentage de répondants</b>	<b>Site</b>	<b>Pourcentage de répondants</b>
<b>Filles de 8<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année à l'extérieur du Québec</b>		<b>Filles de 8<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année au Québec</b>	
Addicting Games	14,7	Doyoulookgood	15,5
eBaumsworld	7,5	Launch	10,8
Neopets	7,4	Miniclip	10,3
Miniclip	6,1	Musiqueplus	8,8
Nexopia	6,0	Reggaetonlyrics	6,3
Launch	5,3	VRAK TV	6,2
Livejournal	4,8	Neopets	5,1
Muchmusic	4,6	Radio-Canada.ca	4,7
Piczo	3,9	Prizee	3,4
Seventeen	3,8	RDS.ca	3,2
<b>Garçons de 8<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année à l'extérieur du Québec</b>		<b>Garçons de 8<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année au Québec</b>	
Addicting Games	20,0	Newgrounds	19,2
eBaumsworld	12,4	Miniclip	17,0
Miniclip	11,5	Jeuxvideo	16,7
Newgrounds	8,7	Launch	5,5
eBay	5,6	Runescape	4,6
NHL	5,1	eBay	3,9
NBA	3,8	eBaumsworld	3,3
Gamefaqs	3,6	Gamespot	2,8
NFL	3,5	Doyoulookgood	2,3
Homestarrunner	3,3	RDS.ca	2,4

Note : Au Québec, le primaire compte six niveaux (1 à 6) et le secondaire, cinq niveaux.

Niveau 7 = Secondaire 1

Niveau 8 = Secondaire 2

Niveau 9 = Secondaire 3

Niveau 10 = Secondaire 4

Niveau 11 = Secondaire 5

## Tendance vers une utilisation plus individualiste d'Internet

En examinant attentivement les résultats des plus vieux et des plus jeunes, il est évident que les choix des plus jeunes ont tendance à être plus semblables que ceux des plus vieux. Le site le plus populaire dans chacun des groupes des plus jeunes (Tableau 7) attire entre 25 et 35 pour cent des répondants. Le site le plus populaire dans chacun des groupes des plus vieux (Tableau 8) attire entre 15 et 20 pour cent des répondants. En parcourant les listes, le même profil est évident. Cela signifie qu'à mesure que les jeunes vieillissent, ils sont moins enclins à faire comme tout le monde et deviennent plus individualistes dans leur utilisation d'Internet.

Nous pouvons noter de façon graphique la tendance vers une utilisation plus individualiste avec une certaine précision. Prenons les 20 sites les plus populaires comme référence. Un répondant a nommé trois « sites préférés » : cela veut dire soit qu'aucun de ses choix ne figurait parmi les 20

meilleurs sites, soit qu'un seul (ou même deux ou trois) y figurai(en)t.

La Figure 7 divise les répondants en trois groupes : les individualistes qui ne nomment aucun site préféré parmi les 20 sites les plus populaires, les répondants conventionnels qui en nomment deux ou trois et un autre groupe, qui se situe entre les deux, qui n'en nomme qu'un seul.

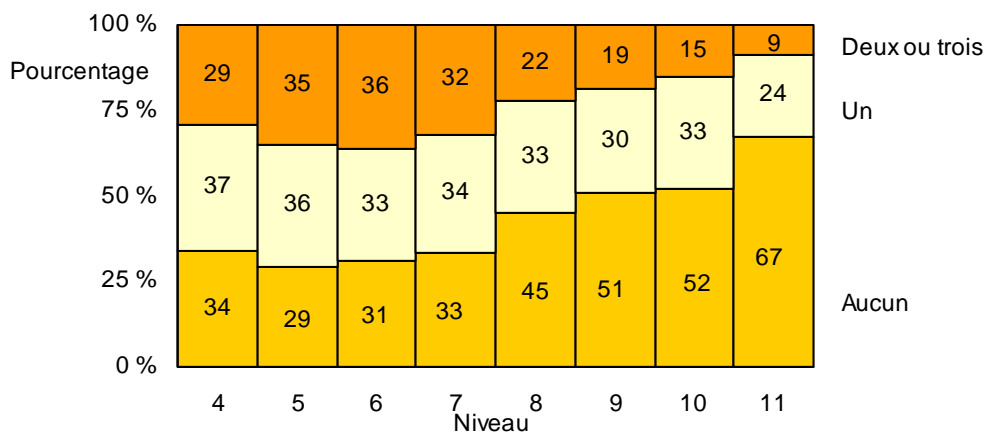
Il y a très peu de changement de la 4<sup>e</sup> à la 7<sup>e</sup> année – environ un tiers des répondants appartiennent à chaque groupe. À partir de la 8<sup>e</sup> année, on remarque une tendance constante à délaisser les comportements conventionnels au profit de choix plus individualistes. En 11<sup>e</sup> année, deux tiers des répondants n'incluent aucun des 20 sites les plus populaires dans leurs sites préférés.

On trouvera en annexe une étude étoffée des résultats concernant ces choix et une comparaison des résultats semblables pour la télévision et les jeux sur ordinateur.

**Figure 7. Préférence relative aux sites les plus populaires**

JCMB II, 2005

Combien de sites préférés comptent parmi les 20 sites les plus populaires?



## Profil des utilisateurs des sites populaires

Les sites les plus populaires varient considérablement sur le plan du contenu et de la clientèle qu'ils attirent. Le profil des utilisateurs de quatre sites est illustré ici.

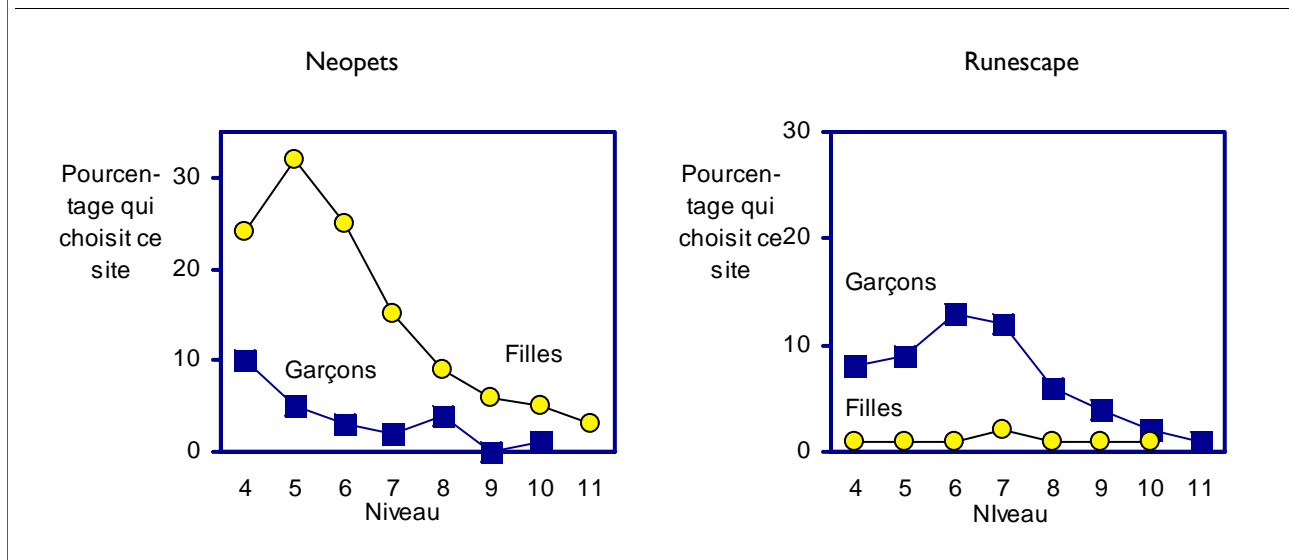
Neopets est un environnement de jeux en ligne où les participants doivent s'inscrire. Dans ce jeu, les jeunes créent un animal domestique et doivent s'en occuper, en respectant les nombreuses règles établies. Ils peuvent également accumuler des points qui leur permettent de jouer au jeu sur le site et d'acheter des articles pour leurs Neopets, ainsi que des produits de marque. Le profil des utilisateurs ci-dessous indique la clientèle visée – les filles du niveau élémentaire. Le tiers de toutes les filles de 5<sup>e</sup> année ont choisi Neopets comme l'un de leurs trois sites préférés.

Neopets peut être qualifié d'environnement de jeu « axé sur un produit » en ce sens qu'il commercialise des produits spécifiques pour une clientèle ciblée. Les jeux axés sur un produit sont examinés plus en détail à la section suivante.

Runescape est un jeu en ligne qui plaît aux jeunes garçons. L'action se déroule dans un monde médiéval imaginaire où magiciens, mystères et dangers abondent. Les participants doivent s'inscrire pour jouer. Bien que Runescape attire de nombreux adeptes (13 pour cent des garçons de 6<sup>e</sup> année le classent parmi leurs trois sites préférés), il ne rejoint pas la part de marché impressionnante de Neopets.

**Figure 8. Profil des utilisateurs de Neopets et Runescape**

JCMB II, 2005



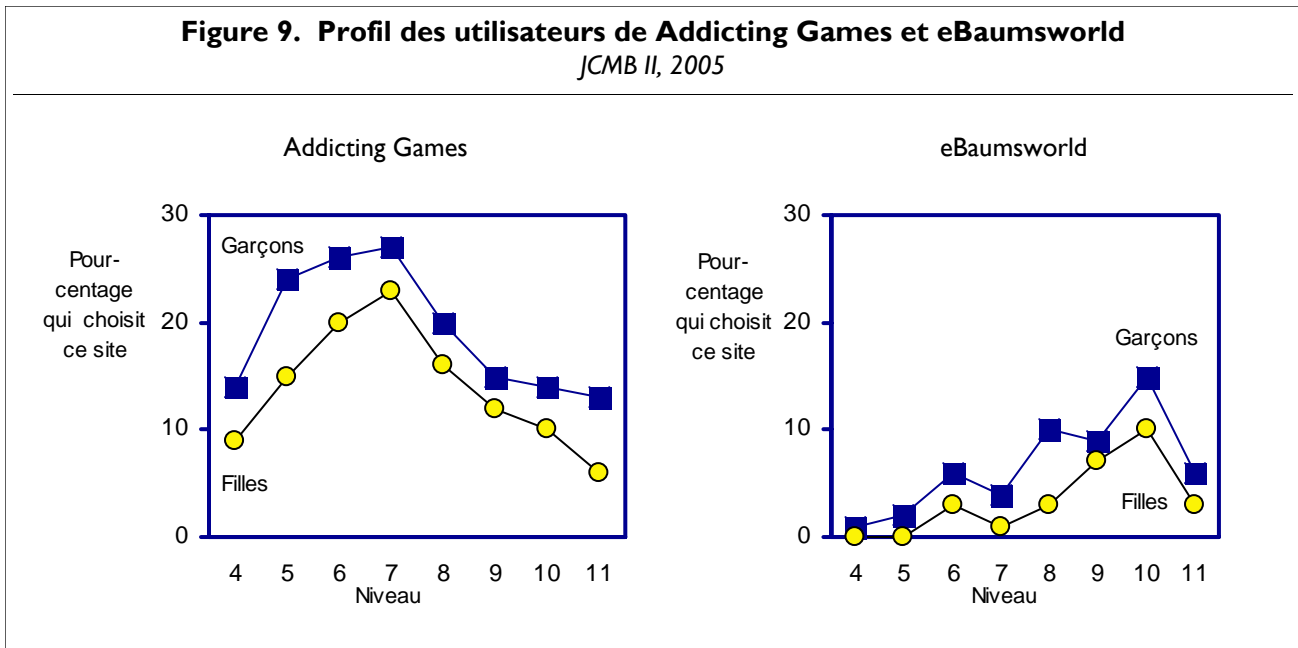


Le site le plus populaire au classement général, Addicting Games, attire fortement à la fois les garçons et les filles jusqu'en 7<sup>e</sup> année, après quoi sa popularité décline. Ce site offre des centaines de jeux gratuits pour lesquels il n'est pas nécessaire de s'inscrire. La plupart sont simples sur le plan conceptuel – casse-têtes, jeux d'arcade et ainsi de suite.

Le quatrième site le plus populaire au classement général, eBaumsworld, attire principalement les jeunes de la 8<sup>e</sup> à la 10<sup>e</sup> année. Ce site propose des blagues, des animations et des photos, dont la plupart sont fournies par les utilisateurs. L'humour est plutôt du genre cru et humiliant.

**Figure 9. Profil des utilisateurs de Addicting Games et eBaumsworld**

JCMB II, 2005



## Sites axés sur un produit

Les sites « axés sur un produit » s'articulent, en tout ou en partie, autour de produits de marque. Candystand, par exemple, qui figure sur la liste des sites préférés des jeunes à l'extérieur du Québec, est une plateforme publicitaire pour les Lifesavers, les bonbons gommeux et autres produits populaires. Les jeunes peuvent jouer à des jeux sur ce site sans avoir à s'inscrire, mais le fait de s'inscrire leur permet de participer à des concours, d'afficher leurs scores gagnants et de profiter d'autres avantages.

Neopets arrive troisième au classement général des « sites préférés ». Ce n'est peut-être qu'un jeu amusant auquel les jeunes s'adonnent, mais c'est également un environnement hautement commercialisé. Selon le *Globe and Mail*,<sup>4</sup> Neopets génère 60 pour cent de ses revenus de la publicité en ligne et 40 pour cent des droits sur ses produits. Neopets sonde l'opinion des utilisateurs sur leurs habitudes de consommation et vend l'information aux compagnies qui ciblent la clientèle de Neopets (principalement les filles jusqu'à 12 ans).

Plusieurs sites axés sur un produit, notamment Candystand et Neopets, mènent des sondages en ligne auprès de leurs visiteurs pour connaître leur style de vie et leurs marques préférées. Certaines compagnies conservent cette information pour leur propre usage tandis que d'autres vendent leurs données de marketing à des tiers.

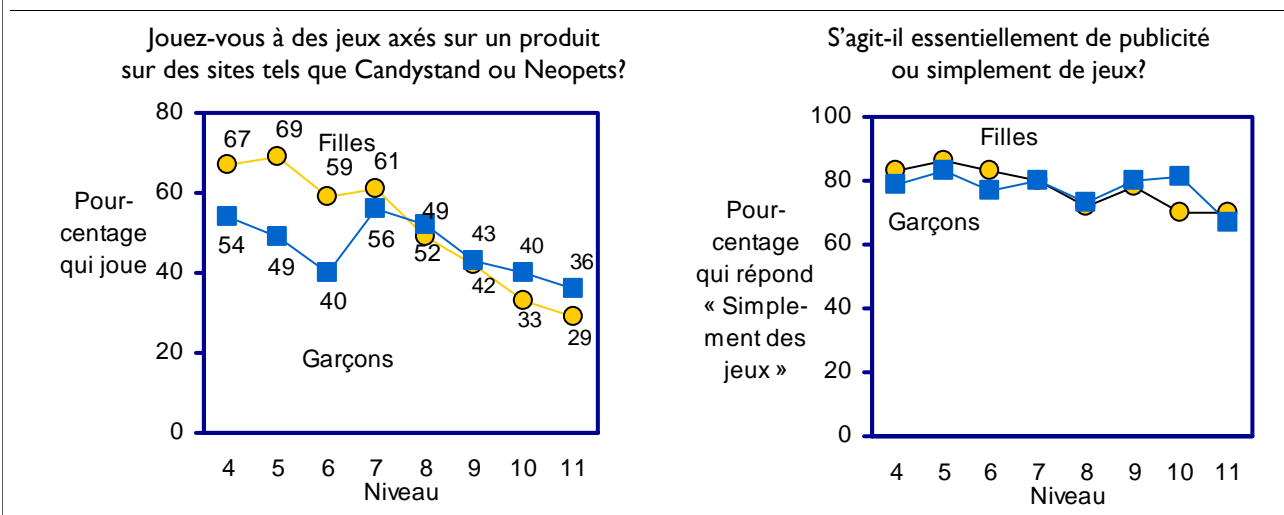
L'attrait pour les jeux axés sur un produit est plus fort au niveau primaire, où une majorité de filles et de garçons affirment s'y adonner. Ce nombre baisse tout au long du secondaire (Figure 10).

On a demandé à ceux qui jouaient s'ils considéraient que ces sites étaient essentiellement des sites de publicité ou de jeux. Environ les trois quarts considèrent qu'il s'agit « simplement de sites de jeux », mais la conscience de leur fonction publicitaire augmente avec l'âge. En 4<sup>e</sup> année, 18 pour cent de ceux qui fréquentent ces sites considèrent qu'il s'agit « essentiellement de sites publicitaires » contre 31 pour cent en 11<sup>e</sup> année.

<sup>4</sup> Shaw, Rob (2005). « Viacom gobbles up child-magnet Neopets ». *The Globe and Mail*, Mardi, 21 juin 2005.

**Figure 10. « Participes-tu à des jeux sur des sites commerciaux comme Wonka, Miniclip ou Ardène? »**

JCMB II, 2005



## 6. Expérience Internet marquante

Les sections précédentes consignent quelques données essentielles sur l'utilisation que font les jeunes d'Internet. En résumé :

- La plupart des jeunes passent entre une et plusieurs heures par jour sur Internet.
- Lorsqu'ils le font, ils s'adonnent à un large éventail d'activités, certaines à caractère social (messagerie instantanée), d'autres en rapport avec le divertissement (musique, jeux) ou l'information (travaux scolaires, résultats sportifs et nouvelles).
- Leurs sites préférés, dans leurs temps libres, sont fortement axés sur le divertissement léger – jeux, blagues, musique et autres sites de ce genre.

Mais qu'est-ce qui les touche vraiment? Cette section du sondage est conçue pour aller au cœur même d'une expérience Internet récente et découvrir :

- le genre d'expériences que les jeunes considèrent comme marquantes;
- les caractéristiques de ces expériences qui font en sorte qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

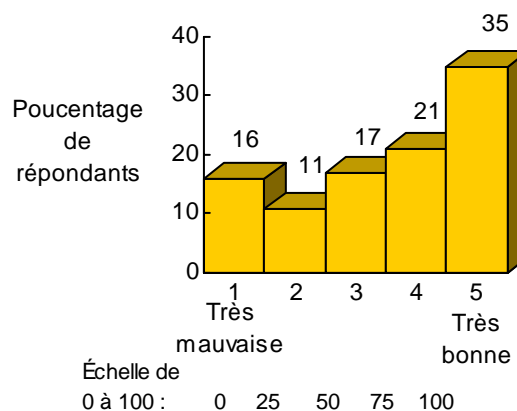
Ces questions sont difficiles à cerner. Dans une approche de sondage traditionnelle, on présenterait aux répondants une liste d'activités en ligne potentiellement marquantes; ces derniers n'auraient alors qu'à cocher celles qu'ils considèrent comme marquantes ou importantes. Cependant, le problème est de définir les expériences potentiellement marquantes qui devraient figurer sur cette

liste. À ce stade-ci, nous ne le savons pas – et c'est exactement ce que nous voulons découvrir.

Ainsi, on a demandé aux répondants de faire leur propre choix. On leur a demandé de penser à une expérience récente vécue sur Internet, positive ou négative, à l'école ou ailleurs, dont ils se souviennent particulièrement. Ils ont décrit leur expérience brièvement en quelques mots, puis à partir d'un ensemble de 11 échelles d'évaluation. Chaque répondant ne racontait qu'une seule expérience, mais avec plus de 5000 élèves dans l'échantillon, les données recouvrent la gamme complète d'activités et d'événements que les jeunes définissent comme marquants.

Une question centrale à propos de l'expérience en ligne était de savoir si elle était bonne ou mauvaise. Les jeunes ont donc classé leur expérience de « Très bonne » à « Très mauvaise » sur une échelle de cinq points. Une majorité d'entre eux font état

**Figure 11. « Dans quelle mesure l'expérience était-elle bonne ou mauvaise? »**  
JCMB II, 2005



de bonnes expériences (56 pour cent ont attribué la note 4 ou 5 sur 5) alors que 27 pour cent ont attribué une mauvaise note, soit 1 ou 2 sur l'échelle de 5.

La note moyenne pour les 5000 expériences en ligne est de 3,48 sur cinq, ce qui correspond à 62 pour cent.

Le Tableau 9 indique les types d'expériences qui émergent, montrant la fréquence de chaque type et la note moyenne sur l'échelle. Les notes sont données sur une échelle de 0 à 100, où 0 signifie « Très mauvaise » et 100, « Très bonne ».

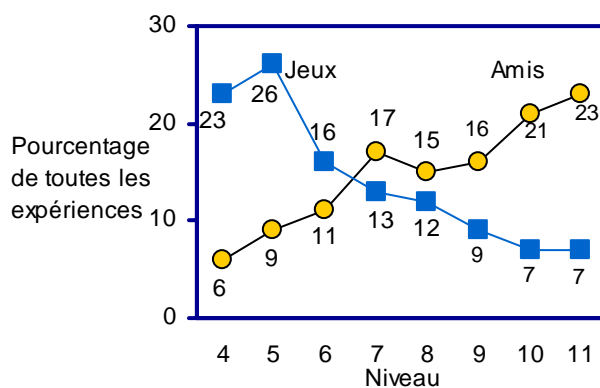
Le type d'expérience le plus fréquent, par une faible marge, est « communiquer avec des amis » ou « se faire de nouveaux amis », comptant pour 15 pour cent de toutes les expériences en ligne marquantes signalées, avec une note moyenne de 80 sur 100. Cependant, les expériences dans ce groupe n'étaient pas toutes bonnes : 6 pour cent étaient classées comme mauvaises (1 ou 2 sur 5), 13 pour cent étaient neutres (trois sur cinq) et 81 pour cent avaient la note quatre ou cinq sur cinq.

Vient ensuite « jouer à des jeux », avec 13,8 pour cent du total. Il s'agissait généralement aussi de bonnes expériences – la note moyenne étant de 82 sur 100.

Les pannes d'ordinateur et les problèmes techniques représentent une troisième catégorie, avec 11,3 pour cent des expériences généralement considérées comme mauvaises et une note moyenne de 33 sur 100. Malgré tout, 15 pour cent des répondants les ont classés parmi les bonnes expériences parce qu'ils ont appris quelque chose d'utile, ont obtenu un nouveau service Internet, etc.

La plupart des types d'expériences que les jeunes signalent sont constants d'un niveau scolaire à l'autre, mais deux témoignent d'un changement réel. Les expériences en ligne marquantes associées à des jeux diminuent en fréquence (de 23 pour cent du total en 4<sup>e</sup> année à 7 pour cent en 11<sup>e</sup> année) et les expériences associées à des amis augmentent (de 6 pour cent en 4<sup>e</sup> année à 23 pour cent en 11<sup>e</sup> année).

**Figure 12. Tendances dans les expériences associées à des jeux et à des amis**  
JCMB II, 2005



**Tableau 9. Types d'expériences en ligne marquantes***JCMB II, 2005*

<b>Expérience en ligne</b>	<b>Pourcentage de répondants</b>	<b>Note moyenne</b>
Communiqué avec des amis, fait de nouveaux amis	15,0	81
Joué à des jeux, trouvé de nouveaux jeux, jeux à joueurs multiples	13,8	82
Pannes, problèmes techniques	11,3	33
Travaux scolaires, bonnes notes, trouvé bonne information, rien trouvé	10,9	72
Trouvé de nouveaux renseignements autres qu'académiques, des sites, etc.	8,9	82
Virus	8,6	23
Fenêtres-pubs	4,7	36
Pornographie	4,5	24
Téléchargé, écouté de la musique, regardé vidéos	3,5	79
Magasiné ou vendu des articles en ligne	3,3	80
Créé un site Web, PowerPoint, blogue, travail artistique	2,4	80
Incapable de trouver de l'information sur un site	1,8	38
Courriels non sollicités, messages MSN, commentaires grossiers ou méchants	1,8	28
Membres de la famille mentionnés comme objet de commentaires	1,5	84
Expériences dans les bavardoirs	1,4	49
Piratage	1,3	27
Trouvé nouveaux outils informatiques, nouveaux logiciels, etc.	1,2	85
Menaces, intimidation, bagarres en ligne, relation négative	1,2	27
Humour – histoires et images amusantes	0,7	88
Gagné un prix	0,5	86
Pourriels	0,4	–
Gens qui prétendent être quelqu'un d'autre	0,4	–
Sexe – sur webcam, demande à connotation sexuelle sur MSN, etc.	0,3	–
Indiscrétion – dévoiler des secrets, etc.	0,2	–
Sites sanglants	0,1	–
Courriels haineux	0,1	–
Racisme	<0,1	–
Drogues – offert, vendu, etc.	<0,1	–
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>62</b>

Note : Il n'y a pas eu suffisamment de répondants dans les huit plus petites catégories pour calculer des valeurs moyennes significatives. Chacune de ces catégories décrit généralement de mauvaises expériences. La moyenne pour les huit est de 38 sur 100.

## Mauvaises expériences en ligne résultant de la technologie

---

La plupart des mauvaises expériences n'avaient rien à voir avec l'activité que le répondant essayait de poursuivre mais elles étaient plutôt associées à des problèmes informatiques qui ont entravé l'activité à laquelle le répondant avait l'intention de s'adonner. Il y a quatre thèmes récurrents :

- Pannes d'ordinateur
- Virus
- Fenêtres-pubs agaçantes
- Aboutir par accident à des sites pornographiques ou autres endroits non sollicités

Ensemble, elles comptent pour 29 pour cent de toutes les expériences marquantes.

## Commentaires concernant les expériences en ligne marquantes

---

Cette section présente une sélection représentative des commentaires sur les principaux types d'expériences bonnes ou mauvaises.

### Communiqué avec des amis, fait de nouveaux amis

- J'ai trouvé des gens comme moi qui aiment bavarder avec des amis. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, AB)
- J'ai appris à utiliser MSN. (Fille, 6<sup>e</sup> année, ON)
- J'ai reçu un courriel d'une amie de longue date. (Fille, 8<sup>e</sup> année, MB)
- Clavarder avec quelqu'un à qui je ne parlais pas depuis quelques années. (Garçon, 11<sup>e</sup> année, QC)

- Je suis allée sur le site de MSN et j'ai bavardé avec mes copains. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)
- J'ai rencontré de bons amis par la messagerie instantanée. (Fille, 10<sup>e</sup> année, QC)
- J'ai organisé une soirée en lançant des invitations par courriel. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)
- J'ai pu parler à mes amis à Hong Kong et Toronto. (Fille, 7<sup>e</sup> année, CB)

### Joué à des jeux, trouvé de nouveaux jeux, jeux à joueurs multiples

- Je me suis joint à un clan de Medal of Honor Allied Assault. (Garçon, 8<sup>e</sup> année, ON)
- Dans les derniers mois, je me suis retrouvé dans le livre des records de jeux. (Garçon, 8<sup>e</sup> année, ON)
- J'ai gagné 10 000 dollars à « Torn City » et j'ai acheté un groupe d'assaut au sol.
- En jouant à World of Warcraft, j'ai gagné beaucoup de choses dont j'avais besoin. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, CB)
- J'ai joué à un jeu en réseau avec mon copain. (Garçon, 8<sup>e</sup> année, SK)
- Ce fut une mauvaise expérience, j'ai été expulsé de mon clan. (Garçon, 5<sup>e</sup> année, AB)
- J'étais un des meilleurs joueurs de mon équipe. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, MB)
- J'ai écouté de la musique à tue-tête et j'ai joué au billard électrique. (Fille, 11<sup>e</sup> année, CB)
- J'ai gagné une fois 5000 points sur Neopets. (Fille, 7<sup>e</sup> année, MB)

### **Pannes, problèmes techniques**

- Internet ne marchait plus à cause de mon anti-virus qui était trop plein. (Fille, 8<sup>e</sup> année, QC)
- J'ai téléchargé MSN, mais quand j'ai ajouté quelqu'un à ma liste, mon ordinateur a planté. (Fille, 9<sup>e</sup> année, ON)
- Je me suis connectée sur MSN et mon ordi s'est arrêté. (Fille, 9<sup>e</sup> année, QC)
- Mon ordi s'est éteint tout seul. (Fille, 7<sup>e</sup> année, QC)
- Je me suis aperçu que j'avais plus de 500 chevaux de Troie sur mon ordinateur. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, MB)
- La plupart des sites que je visite me renvoient un message d'erreur. Lorsque j'utilise un moteur de recherche pour faire mes devoirs, je suis incapable d'accéder à certains sites. Pourtant, mes paramètres sont les mêmes qu'à l'école. (Garçon, 8<sup>e</sup> année, CB)
- J'ai supprimé par erreur mon projet de rédaction. (Garçon, 5<sup>e</sup> année, AB)

### **Travaux scolaires, bonnes notes, trouvé bonne information, rien trouvé**

- Je suis allée sur Internet pour faire une bonne partie des mes devoirs en science et planification. (Fille, 10<sup>e</sup> année, CB)
- Je faisais des recherches pour un projet et j'ai trouvé beaucoup d'informations utiles. (Fille, 10<sup>e</sup> année, CB)
- J'avais de la misère en mathématiques; je suis allé sur un site de mathématiques et ça a très bien marché. (Garçon, 5<sup>e</sup> année, AB)
- Me permet de trouver des renseignements pour des devoirs ou des recherches. (Fille, 7<sup>e</sup> année, QC)

- L'information que je cherchais était trop vague. (Fille, 10<sup>e</sup> année, NB)
- J'ai trouvé de l'information pour un devoir et j'ai obtenu une bonne note. (Fille, 7<sup>e</sup> année, ON)
- J'ai fait un projet à la dernière minute et j'ai obtenu un « A ». (Garçon, 7<sup>e</sup> année, ON)

### **Trouvé de nouveaux renseignements autres qu'académiques, des sites, etc.**

- J'ai trouvé un groupe musical que j'aimais et j'ai appris qu'il venait à Victoria. (Fille, 9<sup>e</sup> année, CB)
- Je suis allé sur un site où l'on peut faire de la conception, jouer à des jeux et simplement s'amuser. (Fille, 4<sup>e</sup> année, SK)
- J'ai cherché de l'information concernant le continuum espace-temps. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)
- J'ai trouvé un site merveilleux à propos de mon nouveau vélo. (Garçon, 9<sup>e</sup> année, CB)
- J'ai trouvé des statistiques concernant mon joueur préféré de la ligue NBA, Allen Iverson; il a marqué 60 points. (Garçon, 11<sup>e</sup> année, NE)
- Je suis en train de faire une liste étonnante de mots obscurs pour déboussoler mes camarades de classe. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, MB)

### **Virus**

- J'ai reçu 14 virus dans un courriel. (Fille, 7<sup>e</sup> année, NB)
- J'ai reçu un virus par messagerie instantanée qui a complètement bousillé mon ordinateur. (Fille, 9<sup>e</sup> année, AB)

- L'ordinateur de mon oncle a été infecté par un virus pendant que je jouais à des jeux. (Garçon, 4<sup>e</sup> année, ON)
- Lorsque j'ai ouvert la fenêtre-pub, un virus s'est répandu dans mon ordinateur. (Fille, 7<sup>e</sup> année, MB)
- J'ai attrapé un virus. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, QC)
- J'ai été infecté par un virus et ça m'a coûté des centaines de dollars pour résoudre le problème. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, ON)

### Fenêtres-pubs

- J'étais sur un site que je fréquente souvent quand, tout à coup, plusieurs fenêtres-pubs sont apparues. (Fille, 11<sup>e</sup> année, NE)
- Je reçois beaucoup de fenêtres-pubs qui ralentissent ma connexion et, parfois, je ne peux tout simplement pas me connecter. (Garçon, 9<sup>e</sup> année, ON)
- Je cherchais de l'information pour un projet scolaire quand tout à coup une fenêtre-pub est apparue pour me proposer de jouer; il n'y avait pas de limite d'âge. (Fille, 10<sup>e</sup> année, ON)
- J'essayais de jouer à des jeux mais les fenêtres-pubs me harcelaient constamment. (Fille, 6<sup>e</sup> année, SK)
- Des fenêtres-pubs emmerdantes que je ne voulais pas voir apparaissaient constamment à l'écran. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)

### Pornographie

- Des personnes nues apparaissaient soudainement à l'écran. (Garçon, 4<sup>e</sup> année, ON)
- Je cherchais des images de souliers quand je suis tombé sur des images XXX. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, QC)

- Je regardais des photos des Simpsons quand des images pornographiques sont apparues. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, CB)
- J'avais un gros projet à l'école sur les mariages gays et l'ordinateur m'emmenait sur des sites pornos. (Garçon, 11<sup>e</sup> année, NB)
- Des fenêtres-pubs de pornographie sont apparues à l'écran et ma mère les a vues; elle croyait que je regardais de la pornographie. (Fille, 7<sup>e</sup> année, QC)
- J'ai cliqué sur un lien dans Google et des images pornographiques sont apparues. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, AB)
- L'autre jour, je regardais une photo de hamster à l'écran; lorsque j'ai cliqué dessus, une tout autre image révélatrice est apparue. (Fille, 9<sup>e</sup> année, CB)

### Autres commentaires divers

- J'ai dépensé 150 \$ sur e.Bay pour acheter un cadeau d'anniversaire à mon père. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)
- J'étais en train de parler avec mes amis sur MSN quand soudain quelqu'un a dit : « Je sais où tu habites ». (Fille, 6<sup>e</sup> année, SK)
- J'ai parlé à mon père pour la première fois depuis très longtemps. (Fille, 6<sup>e</sup> année, NB)
- J'ai créé mon propre site Web; il fonctionne très bien et explique toutes les étapes à suivre. (Fille, 7<sup>e</sup> année, AB)
- Quelqu'un m'envoie des courriels vulgaires et méchants. (Fille, 10<sup>e</sup> année, ON)
- J'ai rencontré ma grand-mère sur MSN Messenger. Je ne l'avais pas vue depuis 10 ans. Grâce à MSN, je l'ai vue. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, ON)



## Éléments communs des expériences marquantes

Les jeunes ont qualifié leur expérience marquante de très bonne, très mauvaise, ou quelque chose entre les deux. Mais que signifient ces nuances de valeur? Une analyse statistique a été effectuée pour identifier les éléments qui font en sorte qu'une expérience soit perçue comme bonne ou mauvaise. Elle a permis d'identifier huit attributs qui jouent un rôle primordial pour déterminer dans quelle mesure une expérience est bonne ou mauvaise. Ces attributs sont donnés au Tableau 10.

Il y avait en fait 11 échelles d'évaluation : les huit figurant au Tableau 10 et trois autres qui n'avaient aucun impact important en soi. Pour donner un autre point de vue sur les expériences marquantes, on a combiné les 11 échelles en trois groupes d'éléments apparentés.<sup>5</sup> Ces groupes (ou facteurs) sont :

1. **Engageant** : Des notes élevées pour ce facteur correspondent à une bonne expérience sur Internet.
  - Cela m'a rendu fier de moi.
  - C'était excitant.
  - Je me suis senti davantage en relation avec les autres.
  - C'était amusant.
2. **Stimulant** : Une note élevée ici peut signifier autant une bonne qu'une mauvaise expérience Internet. Par exemple « Cela m'a beaucoup appris » est bon dans le contexte des travaux scolaires, mais non lorsqu'il s'agit de virus, de pourriels ou de tout autre problème qu'ils auraient préféré éviter.
  - C'était un défi.
  - C'était très difficile ou compliqué.
  - Cela m'a beaucoup appris.

**Tableau 10. Attributs associés aux bonnes et mauvaises expériences sur Internet**

JCMB II, 2005

Attribut	Impact (positif ou négatif)
C'était excitant	+
Cela m'a rendu fier de moi	+
Mes parents seraient d'accord avec ce genre d'activités	+
C'était amusant	+
Je suis tombé sur des contenus offensants, racistes, sexistes	-
C'était très difficile ou compliqué	-
Cela pouvait être dangereux	-
C'était effrayant, menaçant ou bouleversant	-

<sup>5</sup> Les groupes ont été formés en utilisant l'analyse factorielle, une technique statistique qui identifie des intercorrélations existant entre un ensemble de variables.

3. **Offensant** : Des notes positives pour ce facteur correspondent à une mauvaise expérience sur Internet (à l'exception de « Mes parents seraient d'accord » où une note positive est bonne).

- Je suis tombé sur des contenus offensants, racistes, sexistes.
- C'était effrayant, menaçant ou bouleversant.
- Cela pouvait être dangereux.
- Mes parents ne seraient *pas* d'accord avec ce genre d'activités.

Les expériences marquantes peuvent être décrites à la lumière de ces facteurs. Les travaux scolaires, par exemple, se classent légèrement sous la moyenne sur l'échelle des facteurs « engageant » et « offensant », et au-dessus de la moyenne sur celle du facteur « stimulant ». « Communiquer avec des amis » se classe haut sur l'échelle du facteur « engageant », mais relativement bas sur celle des facteurs « stimulant » et « offensant ».

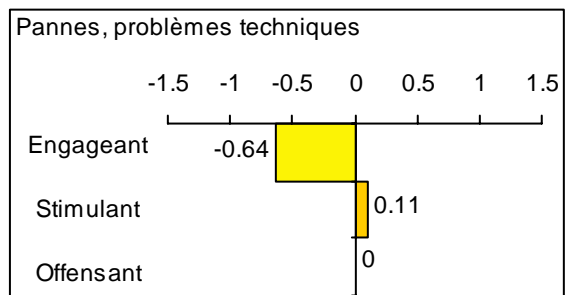
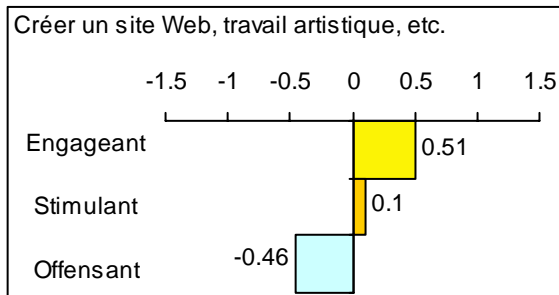
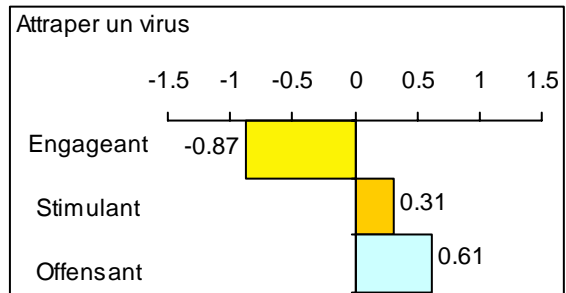
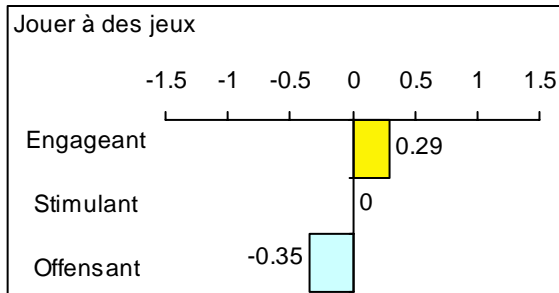
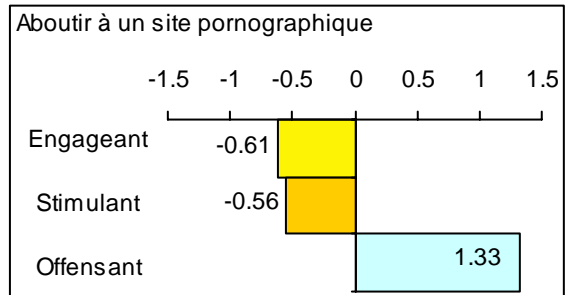
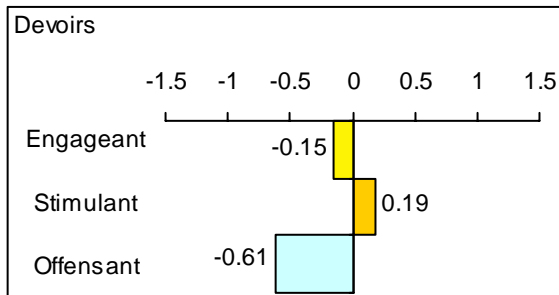
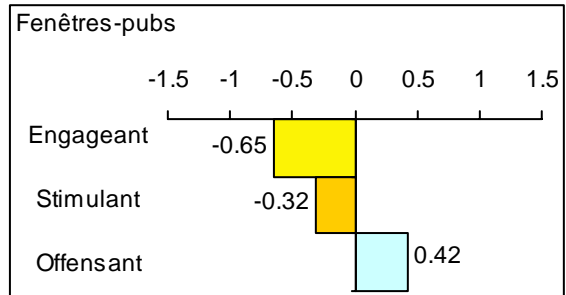
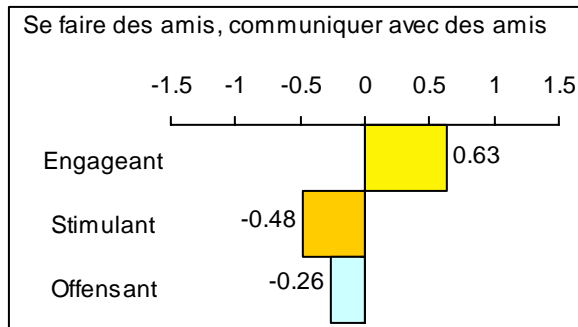
Ces types d'expériences et plusieurs autres sont illustrés à la Figure 13. La ligne centrale dans chaque graphique représente la note moyenne pour l'ensemble des expériences. Une note négative (à gauche du centre) indique que les jeunes accordent une note plus faible à ce genre d'expérience, en moyenne, qu'aux autres types d'expériences. Une note positive indique que les jeunes accordent une note plus élevée à cette expérience qu'aux autres. Les problèmes imprévus – fenêtres-pubs, virus et le fait d'aboutir à des sites pornographiques – génèrent les notes les plus extrêmes. Les unités sur l'axe horizontal représentent des écarts standards (mesure statistique).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Une répartition normale (courbe en cloche) a une moyenne de zéro, ce qui correspond à la ligne centrale des graphiques de la Figure 13, avec un écart standard de 1. Les graphiques montrent l'échelle à partir de 1,5 écart standard sous la moyenne (notes négatives à gauche) jusqu'à 1,5 écart standard au-dessus de la moyenne. Cette échelle comprend le sommet de la courbe en cloche – environ 40 pour cent de la zone totale sous la courbe. Elle coupe la queue de la courbe, en excluant 30 pour cent à la fois des notes les plus hautes et des plus basses.

**Figure 13. Attributs de huit types d'expériences en ligne marquantes**

JCMB II, 2005



### En résumé...

1. La plupart des expériences en ligne que les jeunes ont qualifié de marquantes étaient positives : 56 pour cent étaient bonnes, 27 pour cent mauvaises et les autres, neutres.
2. Les expériences reliées aux travaux scolaires ou axées sur la recherche d'informations, communiquer avec des amis et jouer à des jeux représentent le plus grand nombre d'expériences en ligne positives.
3. Les pannes d'ordinateur, les virus, les fenêtres-pubs agaçantes et le fait d'aboutir subitement à des sites offensants représentent la majorité des mauvaises expériences.
4. Les bonnes expériences se classent généralement au-dessus de la moyenne en ce qui a trait au facteur « engageant » (amusant, excitant ou fier de soi), et elles peuvent aussi être « stimulantes » (difficiles, permettent d'apprendre quelque chose), mais elles ne sont pas « offensantes » (à risque, effrayantes, sexistes, pornographiques).
5. Les mauvaises expériences ont tendance à être tout le contraire : elles sont généralement offensantes et non engageantes.

## 7. Vie privée

La protection des renseignements personnels sur Internet est une préoccupation réelle chez les jeunes d'aujourd'hui. Ils savent par expérience que les virus, les logiciels espions et les pourriels peuvent porter atteinte à la confidentialité de leurs renseignements personnels. Ils ont entendu dire que l'on pouvait utiliser l'adresse de courriel ou le mot de passe de la messagerie instantanée de quelqu'un d'autre pour faire circuler des rumeurs ou de fausses informations à son sujet. Ils prennent régulièrement des décisions nécessitant la divulgation de renseignements personnels – nom, adresse postale et de courriel – pour s'inscrire sur divers sites. Dans ce contexte, il n'est pas étonnant qu'une forte majorité de jeunes indiquent qu'apprendre à protéger leurs renseignements personnels est un aspect sur lequel ils aimeraient être davantage informés (ce sujet est traité plus en détail dans la section 9).

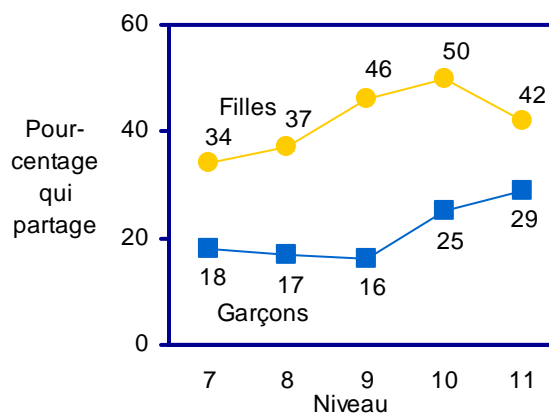
On y explique comment les jeunes acceptent la nécessité de protéger leurs renseignements personnels tout en restant actifs sur Internet.

### Mots de passe

Les jeunes partagent leurs mots de passe avec des amis en qui ils ont confiance, pour des raisons sociales ou d'ordre pratique, par exemple pour que ces derniers puissent consulter leurs courriels en leur absence. Certains jeunes reconnaissent que partager un mot de passe peut comporter des risques, d'où l'insistance sur la confiance dans leur raisonnement. Voici une liste de raisons qu'invoquent les jeunes pour justifier le partage de leurs mots de passe.

- Parce que je n'ai pas d'accès haute vitesse chez moi et mon Internet est limité à 40 heures par mois. Mes amis vont voir mes courriels à ma place.
- Juste à une seule de mes amies pour ne pas oublier mon mot de passe.
- Aucun de mes courriels n'est personnel à ce point – je n'ai aucune raison de ne pas le faire.
- C'est ma copine et ça ne me dérange pas du tout qu'elle connaisse mon mot de passe. Ça ne me fait absolument rien.
- Je fais confiance à mes amis; cela me permet de vérifier mes courriels si je n'ai pas d'ordinateur à portée de main. Je n'ai qu'à appeler un ami et lui demander de vérifier pour moi.
- Comme je leur ai déjà donné la combinaison de mon casier (entre autres) et qu'il ne m'est jamais rien arrivé, je leur fais confiance.

**Figure 14. « Partages-tu parfois avec des amis tes mots de passe de courriel ou de messagerie instantanée? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



- Je leur fais confiance et si j'oublie mon mot de passe, je peux toujours le leur demander.
- De cette façon, mon ami peut vérifier mes courriels à ma place si mon ordinateur tombe en panne.
- Je le partage seulement avec des amis proches.
- Comme je ne suis pas tellement bon en informatique, si je partage mon mot de passe, quelqu'un d'autre pourra accéder à mon compte et m'aider.

Parfois, partager un mot de passe peut avoir une motivation plus astucieuse :

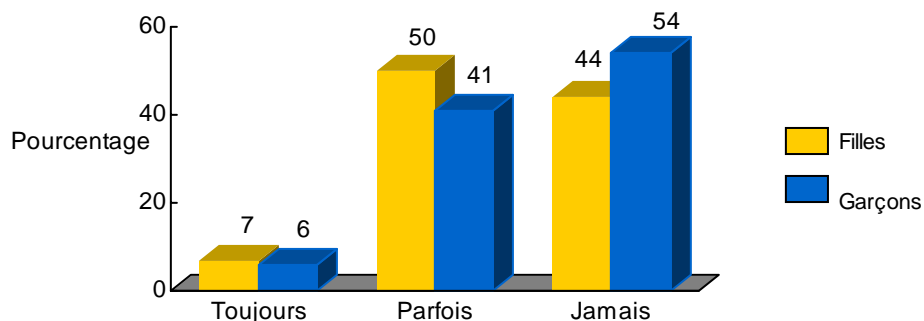
- Pour utiliser le compte d'une autre personne et se faire passer pour quelqu'un d'autre.
- Pour qu'elle puisse me débarrasser d'une personne agaçante (ensuite, je change mon mot de passe).

## Politique en matière de protection des renseignements personnels

Pour de nombreux jeunes, le langage légaliste des politiques en matière de protection des renseignements personnels peut être difficile à comprendre. Par conséquent, il est peut-être étonnant qu'environ la moitié des répondants déclarent lire ces politiques au moins « à l'occasion ».

Une faible majorité de filles (57 pour cent) lit les politiques relatives à la vie privée soit « toujours », soit « à l'occasion », comme le font 47 pour cent des garçons (Figure 15). Il y a peu de changement dans les réponses d'un niveau scolaire à l'autre (Figure 16).

**Figure 15. « Lis-tu les politiques sur la protection des renseignements personnels des sites Web que tu visites? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCM B II, 2005



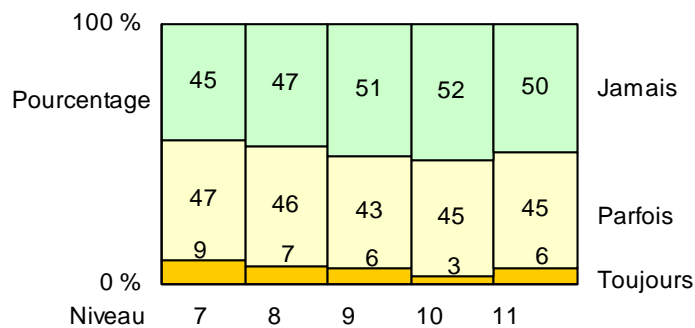
Note : La question sur les politiques en matière de protection des renseignements personnels figurait dans le sondage des jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année.

La question sur la lecture des politiques concernant la protection des renseignements personnels figurait dans les sondages de 2001 et 2005. C'est une augmentation faible mais statistiquement significative au cours de cette période de la proportion des jeunes qui les lisent.

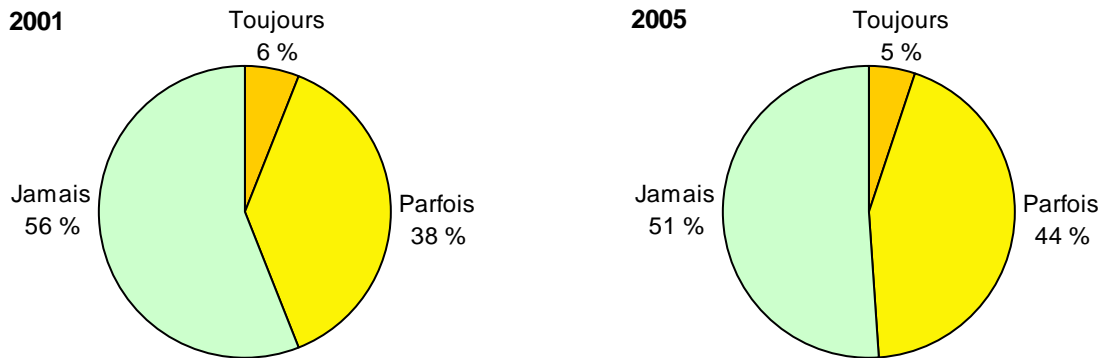
En 2005, 51 pour cent des répondants affirment qu'ils ne lisent « jamais » les politiques relatives à la protection des renseignements personnels comparativement à 56 pour cent qui ne les lisaient « jamais » en 2001. La proportion de ceux qui les lisent « parfois » est plus importante en 2005, tandis que la proportion de ceux qui les lisent « toujours » est à peu près la même (Figure 17).

Une politique en matière de protection des renseignements personnels n'est pas une garantie de protection de la vie privée. Plusieurs politiques stipulent que l'organisation partagera avec des tiers les renseignements qu'elle obtient de ses clients. Pour vérifier dans quelle mesure les jeunes comprennent cette question, on leur a demandé si l'énoncé suivant était vrai ou faux : « Si un site Web a une politique concernant la protection des renseignements personnels, on peut être sûr qu'il ne communiquera à personne d'autre les renseignements personnels qu'il collecte. » La proportion de ceux qui donnent la bonne réponse (« Faux ») passe de la moitié à deux tiers entre la 7<sup>e</sup> et la 11<sup>e</sup> année (cette question ne figurait pas dans le sondage des jeunes de la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> année).

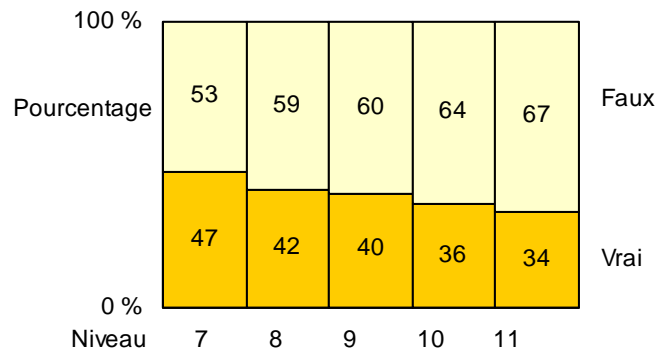
**Figure 16. « Lis-tu les politiques sur la protection des renseignements personnels? »  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005**



**Figure 17. « Lis-tu les politiques sur la protection des renseignements personnels? » 2001, 2005**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*



**Figure 18. « Si un site Web a une politique de confidentialité, on peut être sûr qu'il ne communique à personne d'autre les renseignements personnels qu'il collecte. »**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*





## Renseignements que tu donnes sur Internet

Plusieurs sites exigent de leurs utilisateurs qu'ils s'inscrivent en donnant leur nom, leur adresse postale ou de courriel.

Certains jeunes ont deux ou plusieurs adresses de courriel, une pour s'inscrire sur les sites qui exigent la création d'un profil et l'autre, pour leur courriel personnel, la logique étant qu'ils sont moins susceptibles de recevoir des pourriels à leur adresse personnelle.

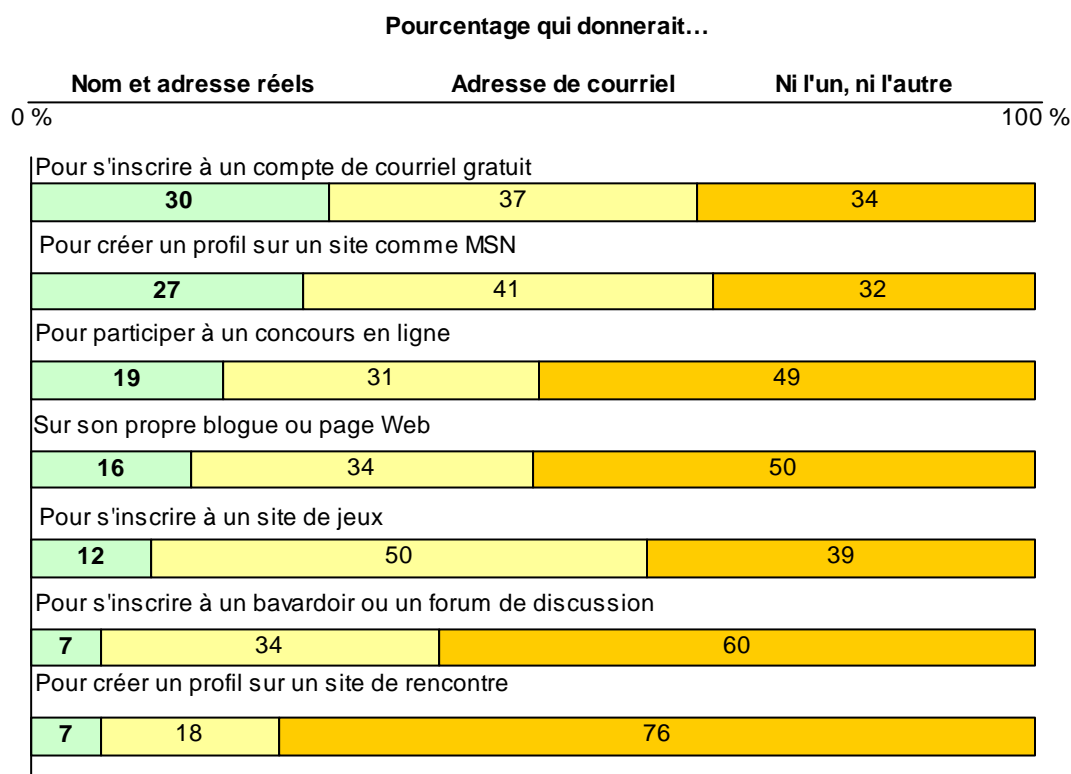
Environ la moitié des élèves qui ont participé au sondage donneraient leurs nom et adresse réels dans au moins une des sept situations indiquées à

la Figure 19 alors que les trois quarts donneraient leur adresse de courriel électronique. À mesure que les jeunes avancent en âge, ils acceptent plus facilement de donner des renseignements personnels, surtout leur adresse de courriel électronique. Les Figures 20 et 21 montrent les tendances par niveau scolaire pour les six situations les plus courantes.

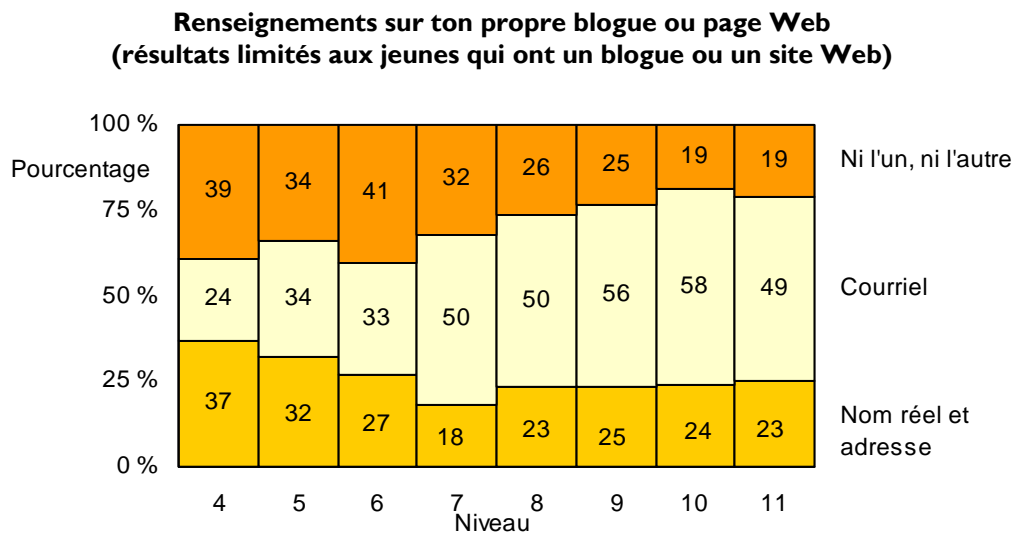
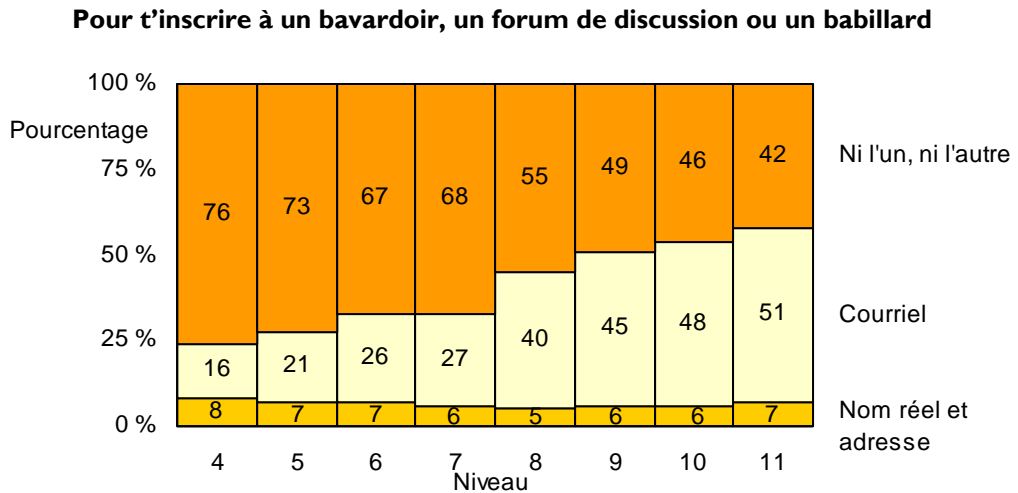
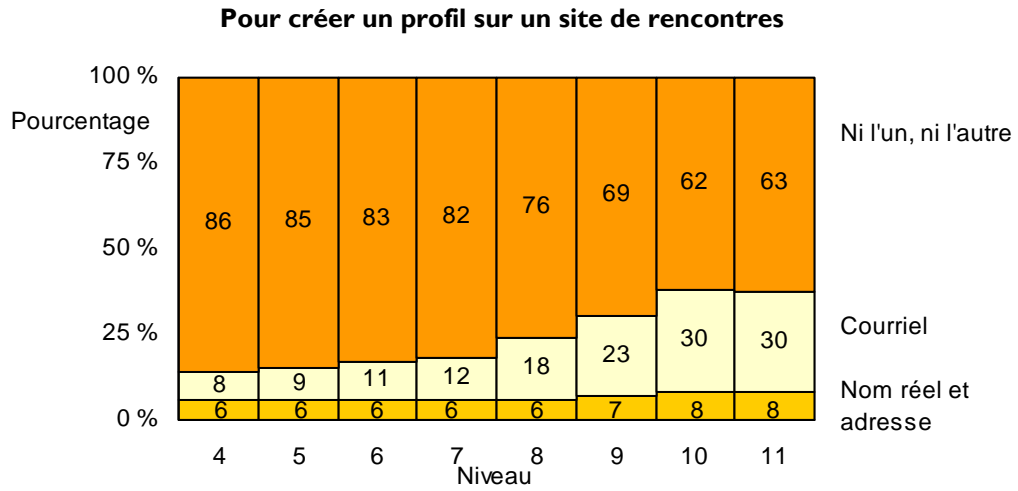
Les jeunes sont plus susceptibles de donner leur vrai nom et leur adresse de courriel sur des sites commerciaux (comme MSN) qui offrent des comptes de courriel électroniques gratuits et des concours en ligne que sur les sites plus interactifs comme les bavardoirs et les sites de rencontres.

**Figure 19. « Quels renseignements donnerais-tu en ligne? »**

JCMB II, 2005

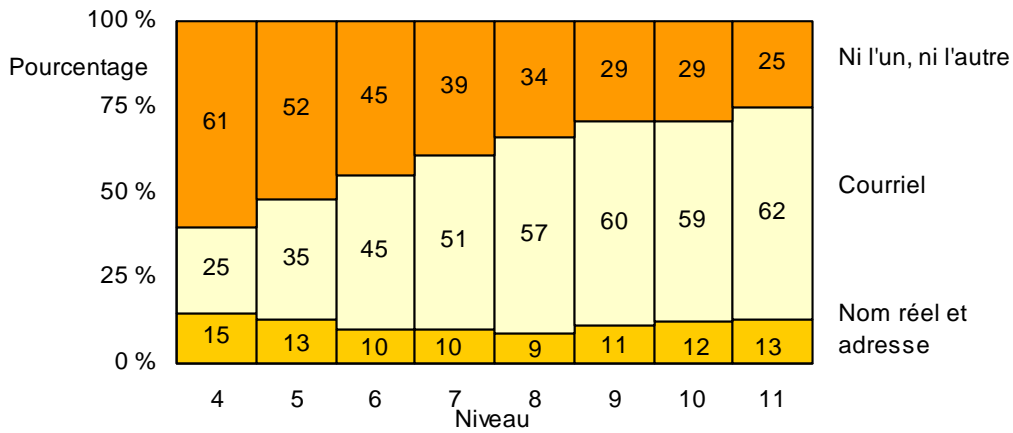


**Figure 20. « Quels renseignements donnerais-tu? »**  
*JCMB II, 2005*

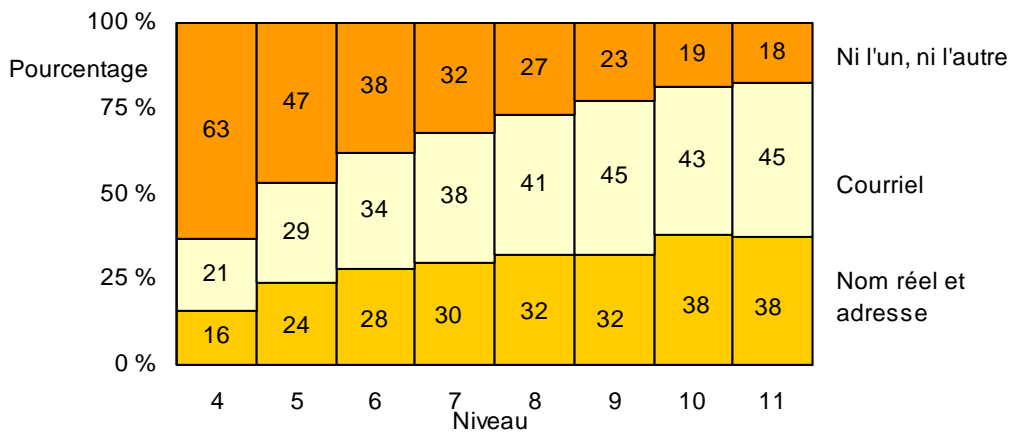


**Figure 21. « Quels renseignements donnerais-tu? »**  
*JCMB II, 2005*

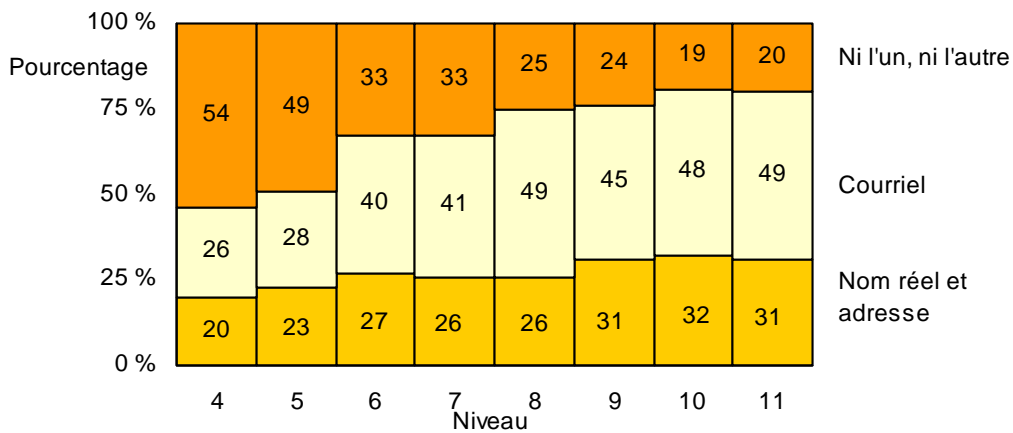
**Pour t'inscrire à un site de jeux**



**Pour t'abonner à un compte de courriel gratuit**



**Pour créer un profil sur un site comme MSN**



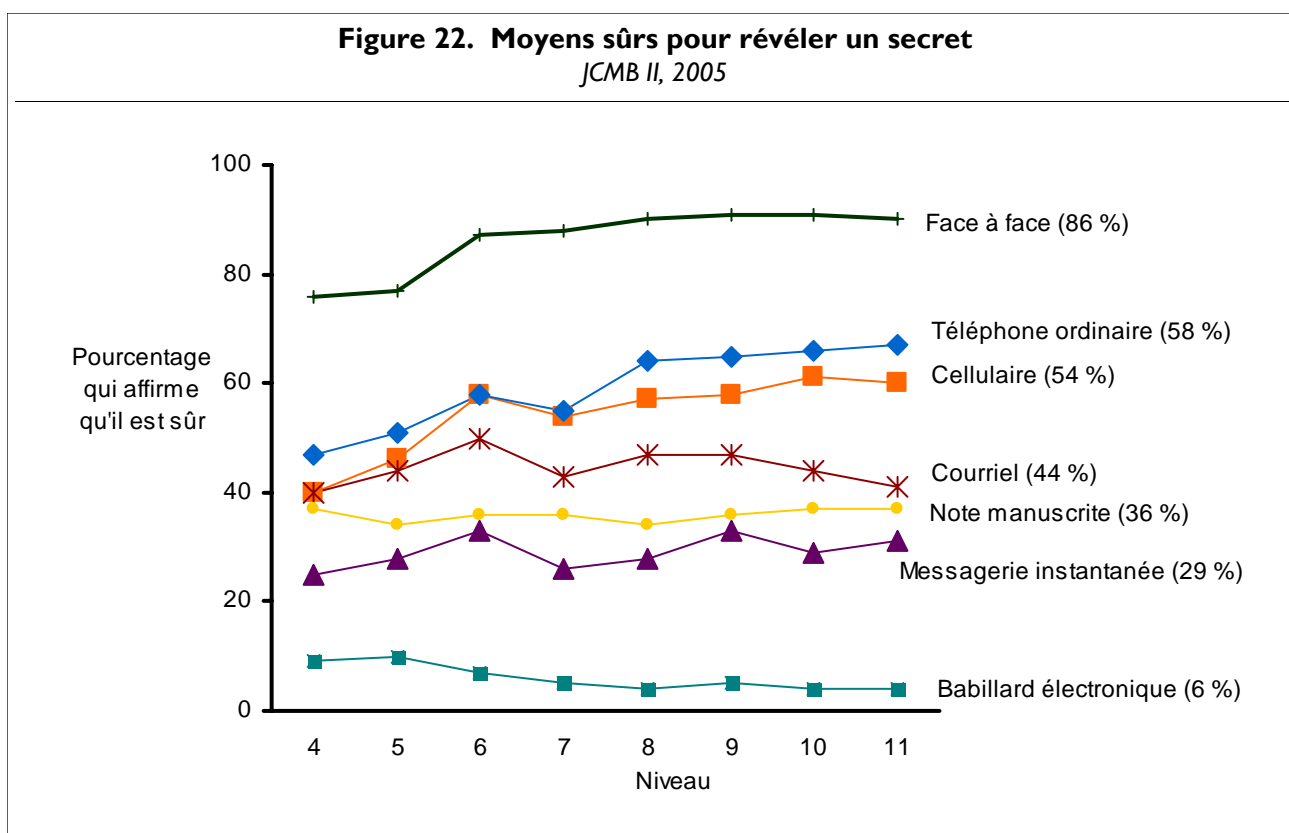
## Moyens sûrs pour révéler un secret

Est-ce que les jeunes considèrent que certains moyens de communication protègent mieux leurs renseignements personnels que d'autres? Le sondage leur demandait s'ils considéraient les sept moyens de communication énumérés comme étant « sûrs » ou « non sûrs » pour révéler des secrets. La Figure 22 indique la proportion de ceux qui considéraient chaque moyen comme étant sûr.

Les jeunes considèrent les communications face à face comme la façon la plus sûre de divulguer un secret, suivies du téléphone et du cellulaire (« on ne sait jamais qui peut écouter sur la ligne ou en-

tendre la conversation à l'autre bout »). Les jeunes considèrent que mettre un secret par écrit et l'envoyer par courriel, par messagerie instantanée ou sous forme de note manuscrite est décidément moins sûr, et ils croient que les babillards, étant des espaces publics, ne sont pas sûrs du tout. Ce qui est surprenant, c'est que les plus jeunes font ces distinctions presque aussi nettement que les plus vieux.

Le pourcentage global de répondants qui considèrent une méthode comme étant sûre apparaît entre parenthèses à côté du moyen de communication indiqué.



## Pourriels

La question sur les pourriels figurait dans le sondage des jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année. Dans l'ensemble, 43 pour cent des élèves affirment avoir été inondés de pourriels au cours de la présente année scolaire. Cette proportion augmente de la 7<sup>e</sup> année (où 36 pour cent signalent un problème) à la 11<sup>e</sup> année (où ils sont plus de 54 pour cent à le faire).

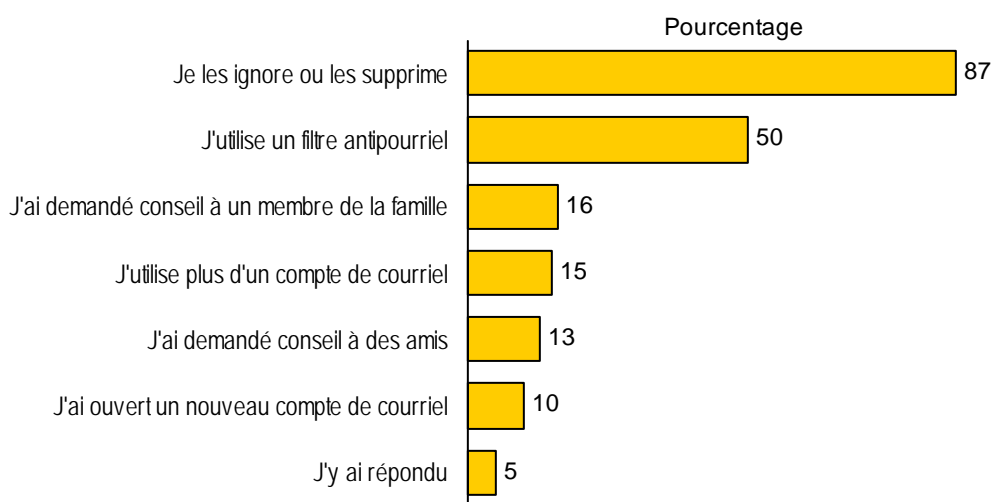
Plus tôt dans cette section, on a montré comment les jeunes plus âgés acceptent plus facilement de donner leur adresse de courriel (voir les Figures 20 et 21). Si l'on ajoute à cela que les répondants plus vieux passent plus de temps en ligne (Tableau 6) et s'adonnent à un plus large éventail d'activités (Figure 4), l'augmentation du nombre de pourriels d'un niveau à l'autre s'explique facilement.

On a demandé à ceux qui avaient un problème de pourriels comment ils y faisaient face (Figure 23). Bien qu'ignorer le problème soit presque universel, il est important de noter que 50 pour cent des jeunes utilisent un filtre antipourriel. Ce pourcentage augmente avec l'âge, de 40 pour cent en 7<sup>e</sup> année à 60 pour cent en 11<sup>e</sup> année.

Le pourcentage de ceux qui demandent à des membres de leur famille des conseils sur la façon de lutter contre les pourriels baisse de 23 pour cent en 7<sup>e</sup> année à 12 pour cent en 11<sup>e</sup> année. Les autres options ne changent pas de façon significative d'un niveau à l'autre.

En tout, 65 pour cent de ceux qui ont des problèmes de pourriels signalent avoir pris une ou plusieurs des mesures constructives indiquées à la Figure 23, (ex. : prendre des moyens autres qu'ignorer les pourriels ou y répondre).

**Figure 23. « Comment réagis-tu face aux pourriels? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car les répondants pouvaient choisir plusieurs options.

## 8. Identité sur Internet

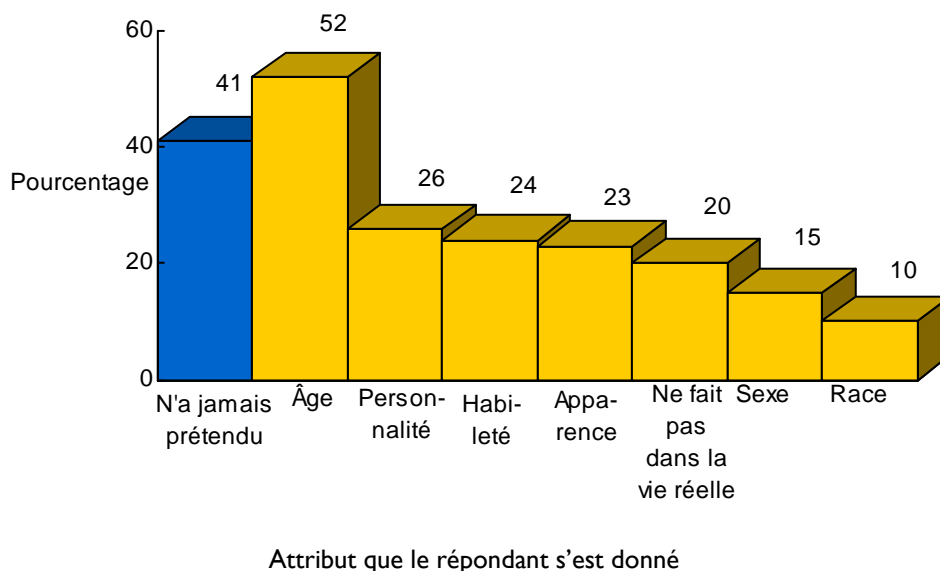
### Prétendre être quelqu'un d'autre

Internet offre aux jeunes un environnement où ils se sentent anonymes et invisibles. Dans ce contexte, la majorité des jeunes, soit 59 pour cent, affirment avoir assumé une identité autre que la leur sur le Web. Prétendre être plus vieux est la pratique la plus courante (Figure 24). La répartition des résultats est très semblable d'un niveau scolaire à l'autre, tant chez les garçons et les filles que chez les élèves du Québec et du reste du pays.

Parmi les 59 pour cent de jeunes qui ont prétendu avoir des attributs différents (ex. : âge, sexe, etc.) :

- 34 pour cent ont prétendu n'avoir qu'un seul faux attribut;
- 38 pour cent ont prétendu avoir deux ou trois faux attributs;
- 28 pour cent ont prétendu avoir entre trois et sept des faux attributs indiqués sur la liste.

**Figure 24. « As-tu prétendu être quelqu'un d'autre en ligne? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car les jeunes peuvent prétendre avoir plusieurs attributs différents.

Le sondage suggère cinq raisons qu'un répondant pourrait invoquer pour assumer une identité différente. Les trois premières raisons invoquées au Tableau 11 ont trait à l'expérimentation de rôles sociaux – être quelqu'un d'autre, plus vieux et flirter. En tout, 50 pour cent des répondants qui ont déjà prétendu être quelqu'un d'autre ont choisi une ou plusieurs des trois premières raisons invoquées.

Il n'y a pas de changement global dans l'incidence de prétendre être quelqu'un d'autre entre 2001 et 2005. Les fluctuations à la hausse et à la baisse des attributs individuels font partie des risques d'erreur.

**Tableau 11. « Pourquoi prétends-tu être quelqu'un d'autre? »  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**

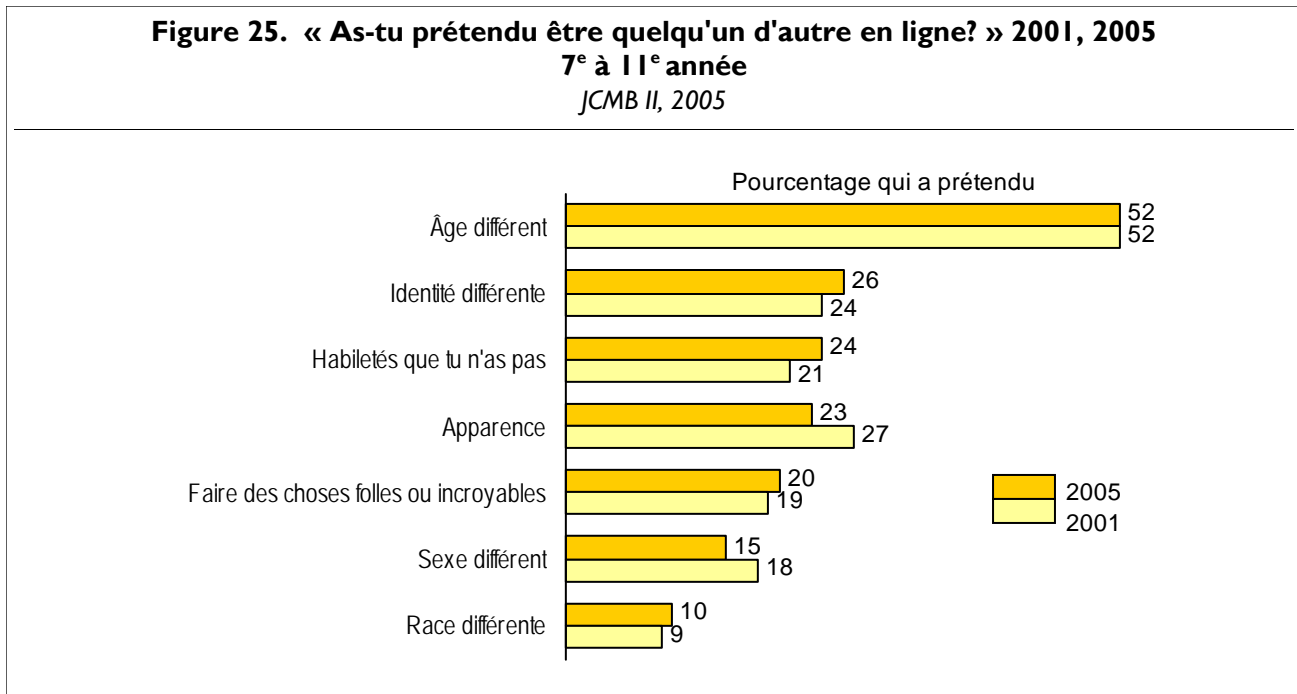
JCMB II, 2005

Pourquoi as-tu prétendu être quelqu'un d'autre?	Pourcentage de répondants
Pour voir ce que cela donnerait si j'étais différent	28
Pour paraître plus vieux et pouvoir parler à des jeunes plus âgés	28
Pour pouvoir flirter	26
Pour pouvoir être méchant sans craindre les conséquences	17
Autres raisons	53

Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car les répondants pouvaient choisir plusieurs raisons. Les résultats excluent les 41 pour cent de répondants qui n'ont jamais prétendu être quelqu'un d'autre en ligne.

**Figure 25. « As-tu prétendu être quelqu'un d'autre en ligne? » 2001, 2005  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**

JCMB II, 2005

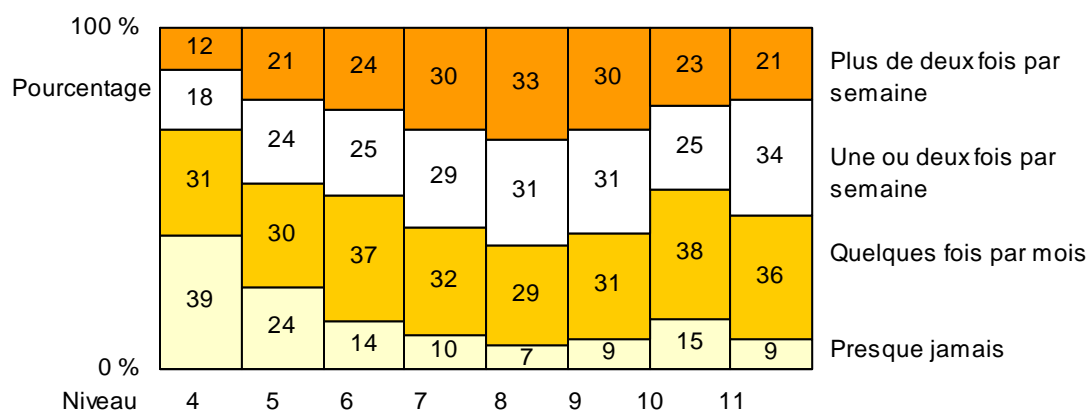


## 9. Travaux scolaires sur Internet

La Figure 26 contient les réponses à la question « À quelle fréquence utilises-tu Internet pour tes travaux scolaires? »<sup>7</sup>

- La proportion de ceux qui ne font pratiquement jamais leurs travaux scolaires en ligne baisse de la 4<sup>e</sup> à la 7<sup>e</sup> année, avant de se stabiliser.
- Environ le tiers des répondants de chaque niveau font leurs travaux scolaires en ligne « quelques fois par mois ».
- La proportion de ceux qui font leurs travaux scolaires en utilisant Internet « une ou deux fois par semaine » augmente environ au tiers chez les élèves de 11<sup>e</sup> année.
- La proportion de ceux qui font leurs travaux scolaires en utilisant Internet « une ou deux fois par semaine » augmente jusqu'en 8<sup>e</sup> année, puis diminue pendant les années du secondaire. En 11<sup>e</sup> année, ce chiffre est le même qu'en 5<sup>e</sup> année.

**Figure 26. « À quelle fréquence utilises-tu Internet pour faire tes travaux scolaires? »**  
JCMB II, 2005

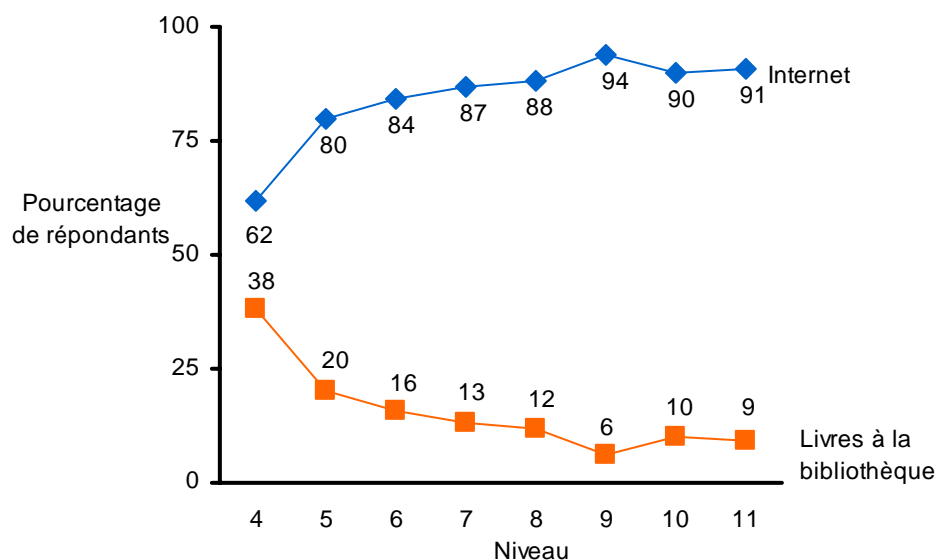


<sup>7</sup> Le sondage posait la question sur les travaux scolaires sur Internet à deux endroits, avec des résultats quelque peu différents. La Figure 4 indique qu'environ les trois quarts des jeunes au-delà de la 6<sup>e</sup> année utilisent Internet pour faire leurs « devoirs » un jour de classe normal. La Figure 26 suggère que la moitié d'entre eux, au mieux, font leurs travaux scolaires en utilisant Internet de façon régulière.

La différence peut s'expliquer par la formulation des questions. Les devoirs sont souvent une série de questions portant sur les leçons de la journée, et utiliser Internet pour faire ses devoirs peut comprendre quelque chose d'aussi simple que chercher un mot sur le site « dictionary.com », par exemple. Un travail scolaire implique quelque chose de plus grande envergure, comme rédiger un essai.



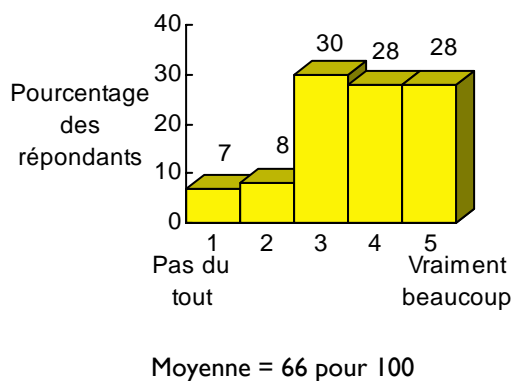
**Figure 27. « Où préfères-tu aller chercher de l'information pour tes travaux scolaires? »**  
*JCMB II, 2005*



On a demandé aux répondants s'ils préféraient obtenir l'information pour leurs travaux scolaires à la bibliothèque ou sur Internet. Internet se démarque clairement (Figure 27), et il n'est pas difficile de comprendre les raisons de ce choix. Internet est pratique et rapide.

En 4<sup>e</sup> année, la préférence pour les recherches en ligne est déjà bien établie avec 62 pour cent favorisant cette méthode par rapport à 38 pour cent qui préfèrent chercher l'information dans des livres à la bibliothèque. La préférence pour Internet grimpe rapidement en 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année, puis lentement par la suite. Cette tendance reflète l'adoption d'Internet par les jeunes comme outil pour faire leurs devoirs, comme le montrait la Figure 4.

**Figure 28. « Dans quelle mesure aimes-tu utiliser Internet pour faire tes travaux scolaires? »**  
*JCMB II, 2005*



Pour la plupart, Internet est un moyen agréable pour faire leurs travaux scolaires. Cinquante-huit pour cent des répondants disent aimer utiliser Internet pour faire leurs travaux scolaires contre seulement 15 pour cent qui affirment le contraire.

Il n'y a pas de différence significative dans les réponses à cette question selon le niveau, le sexe ou le lieu géographique.

Pour de nombreux adultes qui n'ont jamais eu accès à Internet pour faire leurs devoirs, le fait que presque la moitié des répondants affirment qu'Internet n'a aucune incidence sur la qualité de leurs travaux vaut la peine d'être souligné.

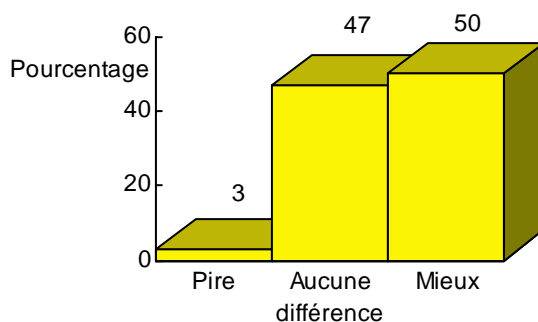
Plusieurs hypothèses peuvent expliquer pourquoi les jeunes n'y voient aucune différence. D'abord, comme plusieurs ou la plupart des répondants n'ont pas de souvenir d'un monde sans Internet, il leur manque le contexte de comparaison.

Ensuite, certains peuvent avoir éprouvé des difficultés à faire des travaux scolaires en ligne et s'en

être tirés de façon plutôt médiocre (peut-être ont-ils du mal à trouver de l'information valable parmi les nombreuses sources souvent contradictoires).

Enfin, il y a une différence entre les élèves du Québec et ceux d'ailleurs. Une majorité d'élèves à l'extérieur du Québec (53 pour cent) pensent qu'Internet améliore la qualité de leurs travaux scolaires, comparativement à 38 pour cent des élèves du Québec. Chose intéressante, les répondants du Québec aiment utiliser Internet autant que ceux des autres provinces, et ils l'utilisent autant pour les travaux scolaires que les autres.

**Figure 29. « Est-ce que cela fait une différence dans la qualité de tes travaux scolaires? »**  
*JCMB II, 2005*



## Qu'est-ce que tu aimerais apprendre à l'école?

Le sondage présentait six sujets aux élèves et leur demandait s'ils aimeraient en apprendre davantage sur chacun d'eux à l'école. Les résultats sont donnés à la Figure 30 et aussi sous forme de données numériques au Tableau 12.

« Apprendre à discerner si l'information trouvée sur Internet est vraie » est un des principaux sujets sur lesquels les jeunes aimeraient en apprendre davantage. « Protéger sa vie privée » suit de près, ce qui est intéressant car les jeunes divulguent souvent des renseignements personnels. Comme on l'indique dans la section 7 portant sur la protection des renseignements personnels :

- la moitié d'entre eux donneraient leur nom réel et leur adresse pour diverses raisons;

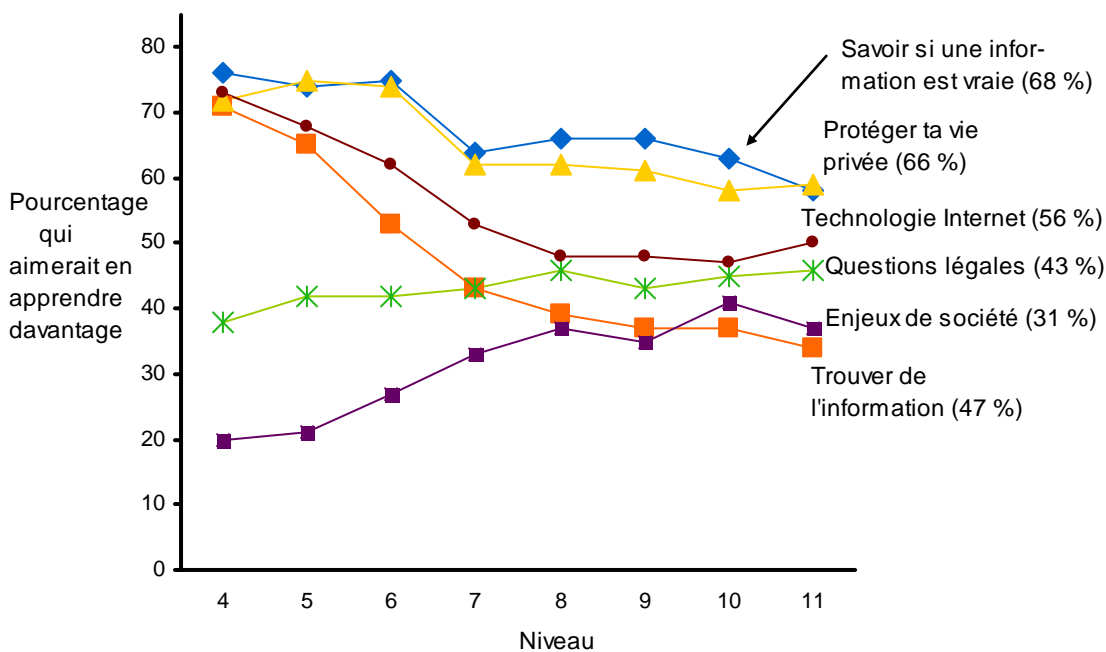
- les trois quarts donneraient leur adresse de courriel;
- un tiers des jeunes partagent leurs mots de passe.

Les plus jeunes et les plus vieux se distinguent nettement les uns des autres en ce qui a trait aux sujets qu'ils trouvent intéressants. De la 4<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> ou la 7<sup>e</sup> année, l'intérêt concernant quatre des sujets proposés décline (savoir si l'information est juste, renseignements personnels, technologie Internet et apprendre à trouver de l'information). Par contre, l'intérêt pour les enjeux de société augmente. À partir de la 7<sup>e</sup> ou de la 8<sup>e</sup> année, on constate peu de changement sur ce que les jeunes trouvent intéressant. Tous les sujets proposés présentent au moins un intérêt moyen.

Comme exemples d'enjeux de société, le questionnaire donnait les sites haineux, le racisme, le sexisme et l'intimidation. Pour les questions d'ordre légal, on

**Figure 30. « Qu'est-ce que tu aimerais apprendre à l'école? »**

JCMB II, 2005



Note : Le pourcentage global de ceux qui choisissent chaque activité apparaît après l'étiquette.

parlait de téléchargement, de partage de fichiers, de droits d'auteur et de plagiat.

Les différences en termes de niveau d'intérêt entre le Québec et les autres régions ne sont pas statistiquement significatives. Il y a peu de différences entre les sexes :

- « Savoir si l'information est vraie » intéresse 72 pour cent des filles et 63 pour cent des garçons.

- « Protéger sa vie privée » intéresse 68 pour cent des filles et 62 pour cent des garçons.
- La « technologie Internet » intéresse 50 pour cent des filles et 60 pour cent des garçons.
- Les « enjeux de société » intéressent 34 pour cent des filles et 29 pour cent des garçons.

**Tableau 12. « Qu'est-ce que tu aimerais apprendre à l'école? »**

*JCMB II, 2005*

Sujet	Pourcentage des répondants							
	4	5	6	7	8	9	10	11
Trouver de l'information en ligne	71	65	53	43	39	37	37	34
Comment savoir si une information en ligne est vraie ou fausse	76	74	75	64	66	66	63	58
Comment protéger ta vie privée sur Internet	72	75	74	62	62	61	58	59
Enjeux de société, p. ex. racisme, sexisme, intimidation	20	21	27	33	37	35	41	37
Questions légales	38	42	42	43	46	43	45	46
Comment fonctionne Internet sur le plan technologique	73	68	62	53	48	48	47	50
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

## Compétences

Les jeunes ont évalué leur propre niveau de compétence dans 10 domaines de la vie courante. La plupart des compétences indiquées au Tableau 13 se rapportent à l'école et aux amis – seulement deux ont trait spécifiquement à l'informatique (utilisation d'Internet et jeux en ligne).

L'échelle d'évaluation s'étend de 0 à 100, 50 étant le point milieu. Si les répondants évaluent leurs compétences de façon précise, la note moyenne sera de 50. Si la plupart des répondants croient

qu'ils sont meilleurs que la moyenne, cela signifie que la note moyenne sera supérieure à 50.

En fait, plus de la moitié des évaluations sont supérieures à 50, ce qui signifie que les élèves, collectivement, ont plutôt tendance à avoir confiance en leurs compétences.

Utiliser Internet est la compétence qui vient, de justesse, en tête de liste. Les filles autant que les garçons ont confiance en leurs compétences en ce qui a trait à Internet.

**Tableau 13. Autoévaluation de 10 compétences chez les filles et les garçons**

*JCMB II, 2005*

Compétence	Autoévaluation (0=Moins bon, 50=Dans la moyenne, 100=Meilleur)		
	Filles	Garçons	Total
Utilisation d'Internet *	62	68	65
Facilité à se faire des amis	66	62	64
Faire rire ou raconter des blagues	60	65	63
Lecture *	66	58	62
Jeux informatiques *	50	71	61
Sports *	51	64	58
Maths et sciences *	52	57	54
Arts visuels *	55	47	51
Magasinage *	62	33	47
Pratique d'un instrument de musique ou chant *	51	42	47

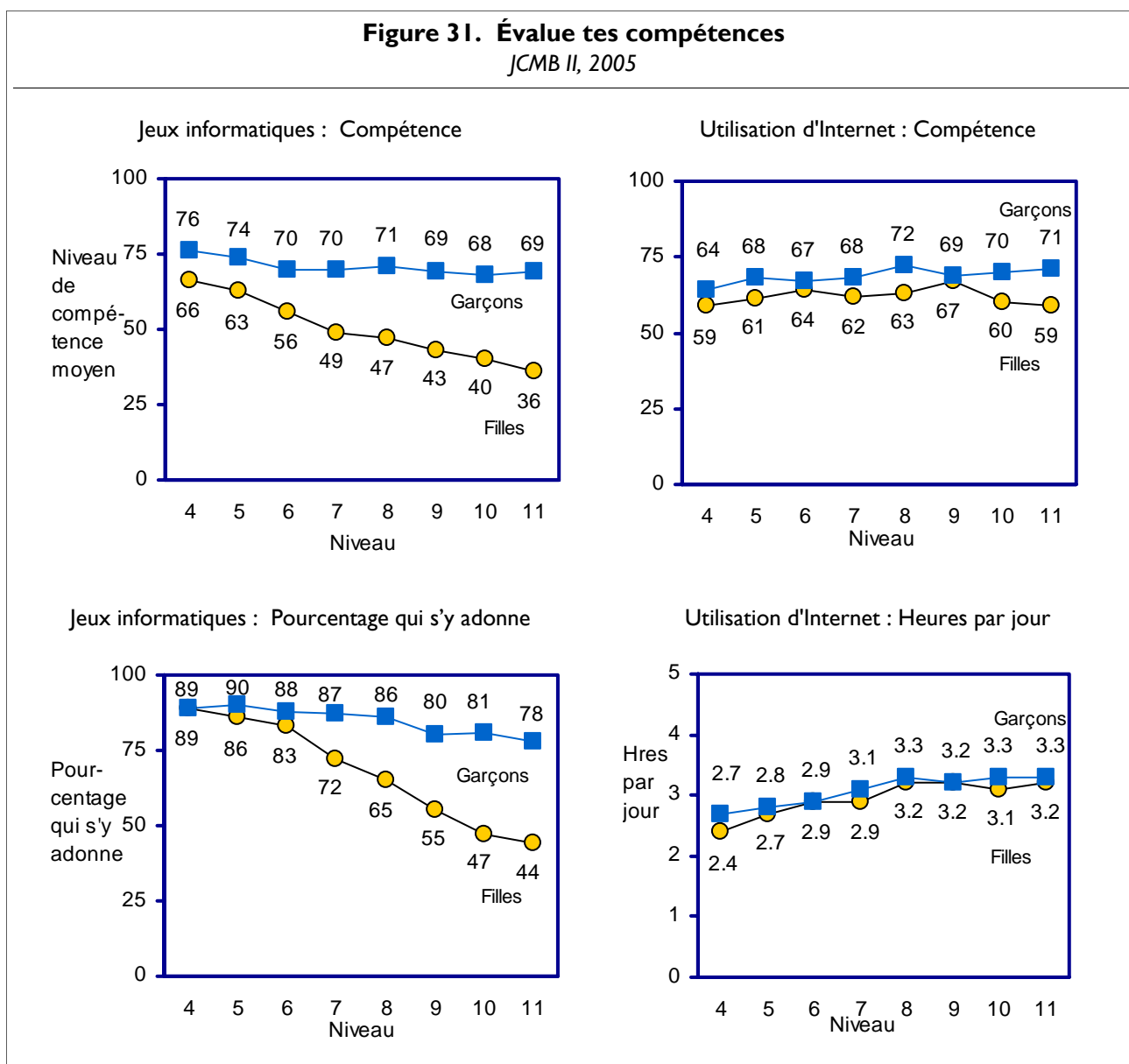
Note : \* Différence entre les sexes statistiquement significative comptant pour un pour cent ou plus de la variance.

À la Figure 31, les graphiques du haut montrent les différences entre les niveaux scolaires et les sexes pour les deux compétences se rapportant à l'informatique. Les graphiques du bas montrent les niveaux d'activité pour les deux mêmes compétences. La perception qu'ont les jeunes de leurs propres compétences correspond de façon générale au temps que les filles et les garçons consacrent à ces activités.

Par conséquent, la proportion de filles qui jouent à des jeux informatiques décline régulièrement d'un

niveau à l'autre (graphique inférieur gauche) et le niveau de compétence perçue par les filles en ce qui a trait aux jeux informatiques décline en parallèle (graphique supérieur gauche).

Le graphique inférieur droit montre le temps total que les jeunes passent sur Internet chaque jour (dont on a parlé dans la section 4). Les garçons passent légèrement plus de temps en ligne que les filles, et ils classent leurs compétences en ce qui a trait à l'utilisation d'Internet à un niveau nettement plus élevé.



### Comment les grands et les petits utilisateurs perçoivent-ils leurs compétences?

Les grands utilisateurs d'Internet se perçoivent eux-mêmes comme meilleurs (et les petits utilisateurs se perçoivent comme moins qualifiés) dans ces domaines, comme le montre la Figure 32<sup>8</sup> :

- Utilisation d'Internet
- Jeux informatiques
- Magasinage
- Facilité à se faire des amis
- Faire rire ou raconter des blagues

Il y a peu ou pas de différence dans la façon dont les grands et les petits utilisateurs classent leurs compétences dans les domaines suivants :

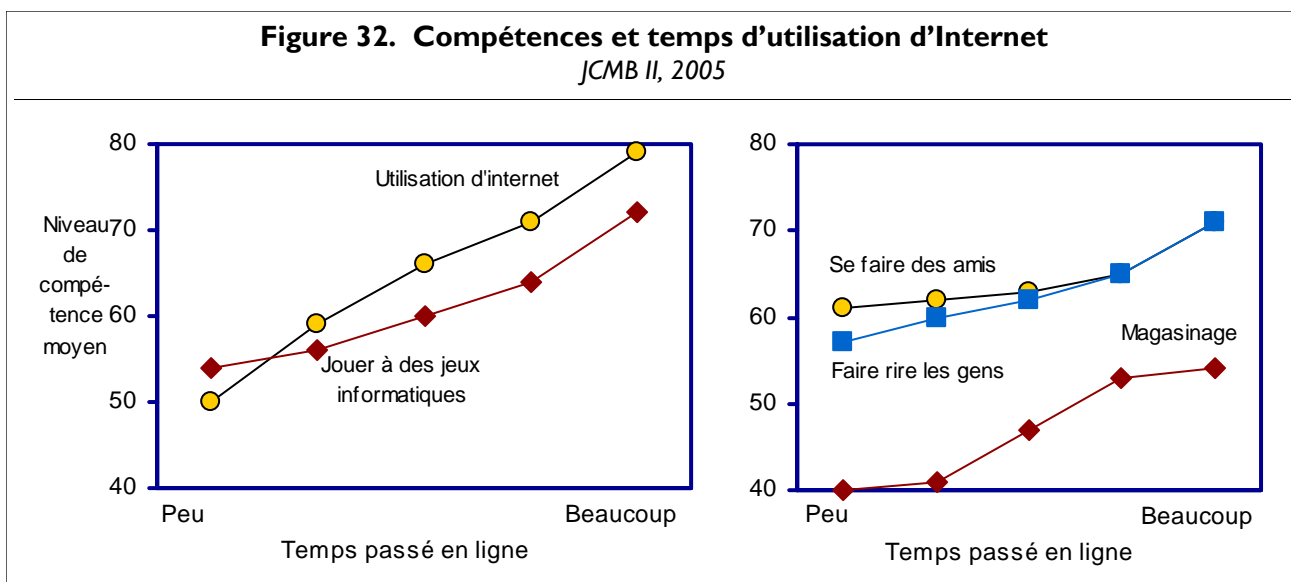
- Sports
- Maths et sciences

- Lecture
- Arts visuels
- Pratique d'un instrument de musique ou chant

Il n'est pas surprenant qu'une grande utilisation d'Internet soit associée aux compétences liées à l'utilisation d'Internet et aux jeux informatiques. Mais qu'en est-il du magasinage, de la rencontre de nouveaux amis ou de faire rire les gens? Une hypothèse veut que les bons magasiniers reconnaissent Internet comme un outil et qu'ils passent du temps en ligne pour développer leur intérêt pour le magasinage. De la même façon, Internet est un moyen pour se faire de nouveaux amis (ex. : via MSN) et une source énorme de matériel humoristique (plusieurs des sites les plus populaires sont consacrés principalement aux blagues).

<sup>8</sup> Tous ces tests s'appliquent à tous les niveaux scolaires.

**Figure 32. Compétences et temps d'utilisation d'Internet**  
JCMB II, 2005



Les jeunes qui souhaitent se faire de nouveaux amis utiliseront Internet comme moyen d'interaction sociale et augmenteront en conséquence le temps qu'ils passent en ligne.

Par ailleurs, ceux qui s'intéressent aux mathématiques, aux sciences, à la lecture et aux arts trouveront peut-être moins de contenu pour développer leurs intérêts sur Internet et passeront moins de temps en ligne.

Cela sous-entend que le magasinage, se faire de nouveaux amis et être amusant sont des compétences qui, pour les jeunes d'aujourd'hui, sont intimement liées aux communications électroniques. Internet est le prolongement de la vie sociale de tous les jours et une partie intégrante de ces compétences.



## I0. Sites offensants

On a interrogé les jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année à propos de leur accès accidentel à cinq types de sites offensants. Dans l'année scolaire en cours, environ le tiers des élèves ont visité volontairement un ou plusieurs de ces sites, un autre tiers par hasard et un dernier tiers, pas du tout (aboutir à un site pornographique par accident était un scénario fréquent dans les résultats d'une expérience marquante, dans la section 6).

Se retrouver sur des sites pornographiques est l'expérience la plus fréquente, suivie des sites sanglants et de jeux. Le tiers des répondants ont indiqué avoir visité un site pornographique durant l'année scolaire en cours, 16 pour cent volontairement et 19 pour cent par hasard.

Pour chacun des cinq types de sites, le nombre de visiteurs accidentels est semblable au nombre de visiteurs volontaires.

Il vaut la peine de souligner que les résultats de 2005 diffèrent de ceux rapportés dans l'étude de 2001. Les résultats de 2005 indiquent moins de visites de sites offensants. Par exemple, le 16 pour cent des répondants qui ont visité volontairement des sites pornographiques en 2005 correspond à 25 pour cent en 2001. Le chiffre de 10 pour cent des répondants qui ont visité par hasard des sites pornographiques en 2005 correspond à 52 pour cent en 2001. Bien que ces différences soient surprenantes, elle peuvent fort bien refléter un changement au niveau de la formulation de la question du sondage. Le sondage de 2005 demandait aux répondants s'ils avaient visité ces sites **dans l'année scolaire en cours** alors qu'en 2001, on ne précisait pas de période de référence. Les élèves indiquaient vraisemblablement s'ils avaient **déjà** visité le site en question.

**Tableau I4. « Durant l'année scolaire en cours (depuis septembre 2004), as-tu visité ces sites? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005

Site	Volontairement	Par hasard	Jamais
Sites pornographiques	16	19	66
Sites violents ou sanglants	18	12	70
Sites de jeux	12	12	76
Bavardoirs pour adultes	9	8	83
Sites haineux (envers différentes races ou religions, (ex. : sites néonazis)	5	7	89
L'un ou l'autre de ces sites	34	35	31

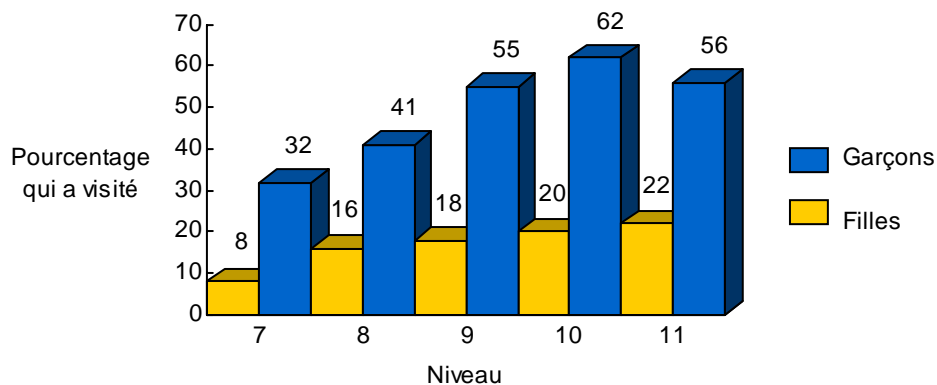
Des composantes importantes telles que le sexe et le niveau scolaire sont associés aux visites volontaires de ces sites (Figure 33 et Tableau 15). D'un niveau scolaire à l'autre, trois fois plus de garçons que de filles ont visité volontairement un ou plusieurs sites dans le groupe. De la 9<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année, une majorité de garçons ont fait des visites volontaires (entre 55 et 62 pour cent) comparativement à seulement 20 pour cent chez les filles.

Le lieu géographique joue également un rôle. Plus d'élèves au Québec (45 pour cent) qu'ailleurs au pays (31 pour cent) ont visité volontairement un ou plusieurs de ces cinq sites.

Si les visites sont véritablement accidentelles, on pourrait alors s'attendre à ce que les garçons et les filles signalement le même nombre d'incidents. (Cependant, comme les garçons passent plus de temps sur Internet, ils pourraient avoir plus de rencontres accidentelles que les filles mais la différence, s'il en est, serait minime.)

On ne constate aucune différence significative entre les sexes en ce qui a trait aux visites accidentelles des sites de jeux, des bavardoirs pour adultes et des sites haineux, ce qui correspond à l'idée qu'il s'agit d'événements aléatoires.

**Figure 33. « As-tu visité volontairement l'un ou l'autre de ces sites au cours de la dernière année? »**  
**(Sites haineux, sanglants, de jeux, pornographiques ou bavardoirs pour adultes)**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*



Par ailleurs, il y a des différences importantes entre les sexes en ce qui a trait aux sites pornographiques et sanglants – deux fois plus de garçons que de filles aboutissent involontairement sur ces sites. Parmi les explications qui devront être vérifiées dans le futur, notons que les garçons visitent plus de sites contenant des liens cachés vers des sites pornographiques et sanglants, que certaines visites des garçons sont « volontairement accidentelles » et que les filles sont moins susceptibles de faire état des visites faites sur ces sites.

En ce qui a trait aux visites volontaires, il y a deux conclusions générales :

- plus de garçons que de filles visitent chaque type de site;
- la proportion de jeunes qui visitent chaque type de site augmente avec le niveau scolaire.

**Tableau 15. Visites de sites offensants par niveau scolaire et sexe**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005

	FILLES Niveau					GARÇONS Niveau				
	7	8	9	10	11	7	8	9	10	11
<b>Visites accidentelles</b>										
Sites pornographiques *	12	12	16	14	10	26	24	29	24	21
Sites violents ou sanglants * †	9	12	14	9	7	18	16	17	12	12
Sites de jeux	11	12	13	12	8	14	16	14	11	10
Bavardoirs pour adultes ^	8	9	8	7	3	6	6	10	8	10
Sites haineux	4	7	7	6	6	8	5	10	7	6
<b>Visites volontaires</b>										
Sites pornographiques * †	1	4	3	8	7	12	19	31	36	33
Sites violents ou sanglants * †	4	4	11	8	7	23	23	34	33	26
Sites de jeux * †	3	4	5	7	8	9	13	19	20	25
Bavardoirs pour adultes * †	3	6	6	8	6	5	8	14	16	18
Sites haineux * †	1	1	3	4	3	3	6	8	10	10

Note : Différences importantes :

\* = Sexe : plus de garçons que de filles visitent ces sites.

† = Niveau : la proportion de jeunes qui visitent ces sites change avec le niveau scolaire.

^ = Sexe par niveau scolaire : les différences entre les sexes changent selon le niveau scolaire.

## Protection contre les sites offensants

---

Il y a un large consensus parmi les élèves canadiens de l'échantillon à l'effet que les écoles et les parents devraient protéger les jeunes contre trois types de sites Internet offensants, y compris contre l'intimidation et le harcèlement. Deux questions ont été posées : « Est-ce que les **jeunes de ton âge** devraient être protégés? » et « Est-ce que les **jeunes deux ans plus jeunes que toi** devraient être protégés? »

Dans l'ensemble, les résultats donnés au Tableau 16 sont très constants. Dans chaque cas, un plus grand nombre de répondants recommandent de protéger les élèves plus jeunes qu'eux. La différence la plus marquée concerne les sites sanglants. De la 7<sup>e</sup> à la 9<sup>e</sup> année, par exemple, 63 pour cent pensent qu'ils devraient eux-mêmes être protégés alors que 86 pour cent croient que les plus jeunes

devraient être protégés. L'écart est de 23 points de pourcentage. Le groupe des 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années affiche un écart de 24 points – 54 pour cent pensent qu'ils devraient eux-mêmes être protégés contre les sites sanglants alors que 78 pour cent croient que les plus jeunes devraient être protégés.

Un deuxième résultat constant est que plus de filles que de garçons recommandent une forme quelconque de protection. La différence entre les sexes est en moyenne de 15 points de pourcentage pour les quatre types d'activité.

Une troisième tendance constatée est qu'un nombre plus élevé de jeunes élèves (7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année) que de plus vieux (10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années) recommandent une protection. Cette différence est légèrement moindre que celle entre les sexes, pour atteindre une moyenne de 10 points de pourcentage pour les quatre types d'activité.

**Tableau I6. « Est-ce que les écoles et les parents devraient protéger les jeunes? »**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*

Activité	Niveaux 7-9			Niveaux 10-11		
	Filles	Garçons	Total	Filles	Garçons	Total
<b>Protéger les jeunes de ton âge contre...</b>						
Sites haineux	83	72	78	73	61	66
Sites violents ou sanglants	75	50	63	65	44	54
Pornographie en ligne	89	66	77	78	49	62
Intimidation ou harcèlement	88	75	82	77	64	70
<b>Protéger les élèves deux ans plus jeunes que toi contre...</b>						
Sites haineux	93	86	89	87	76	81
Sites violents ou sanglants	92	79	86	86	72	78
Pornographie en ligne	96	84	90	90	72	80
Intimidation ou harcèlement	94	87	90	90	77	83

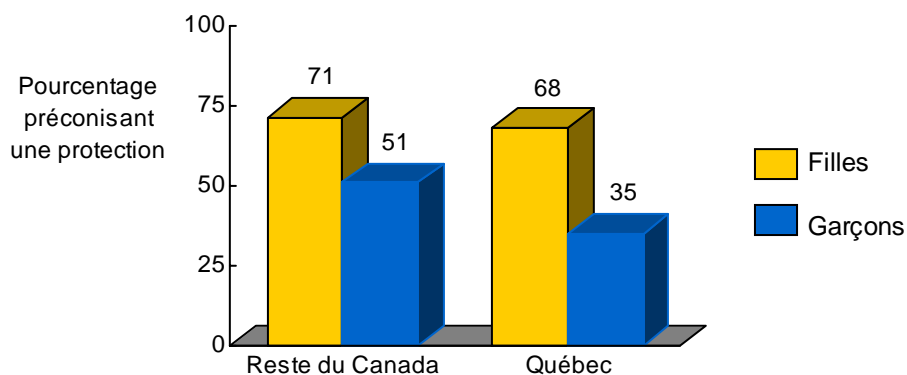
Note : Les différences entre les sexes sont statistiquement importantes dans chaque cas.

Outre ce qui précède, moins de jeunes Québécois, particulièrement chez les garçons, considèrent qu'il faut se protéger contre les sites Internet offensants. La Figure 34 illustre cet état de choses en ce qui a trait aux sites sanglants (bien que cela vaille également pour d'autres types de sites). Près de 70 pour cent des filles au Québec et ailleurs recommandent une protection contre les sites sanglants comparativement à 35 pour cent des garçons au Québec et 51 pour cent des garçons des autres provinces et territoires.

Un dernier élément du casse-tête : les jeunes qui ont volontairement visité des sites offensants ne voient pas le même besoin de protection que ceux qui ne visitent pas ces sites de leur plein gré. La Figure 35 illustre cet état de choses pour les sites sanglants (bien que cela vaille également, encore une fois, pour d'autres types de sites).

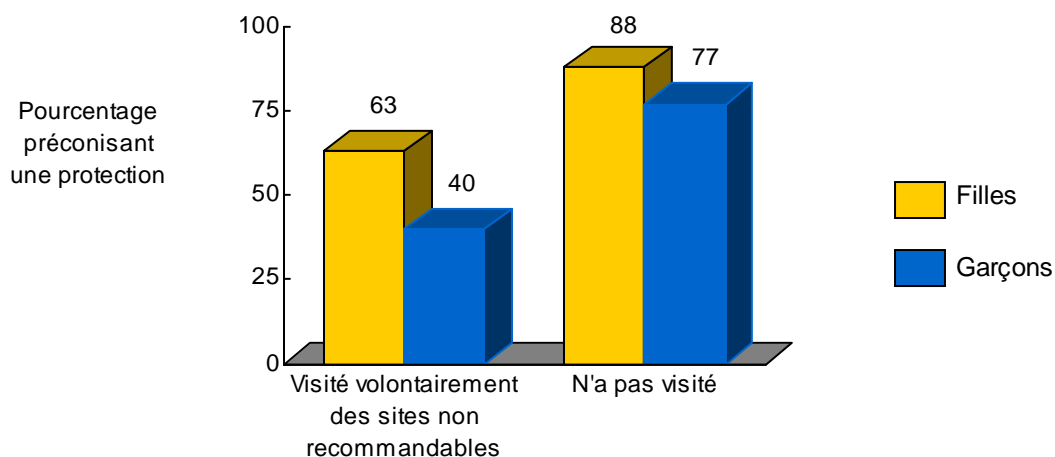
**Figure 34. « Est-ce que les écoles et les parents devraient protéger les jeunes de ton âge contre les sites sanglants? »**

JCMB II, 2005



**Figure 35. « Est-ce que les écoles et les parents devraient protéger les jeunes de ton âge contre les sites pornographiques? »**

JCMB II, 2005



Note : Au Québec, le primaire compte six niveaux (1 à 6) et le secondaire, cinq niveaux.

- Niveau 7 = Secondaire 1
- Niveau 8 = Secondaire 2
- Niveau 9 = Secondaire 3
- Niveau 10 = Secondaire 4
- Niveau 11 = Secondaire 5

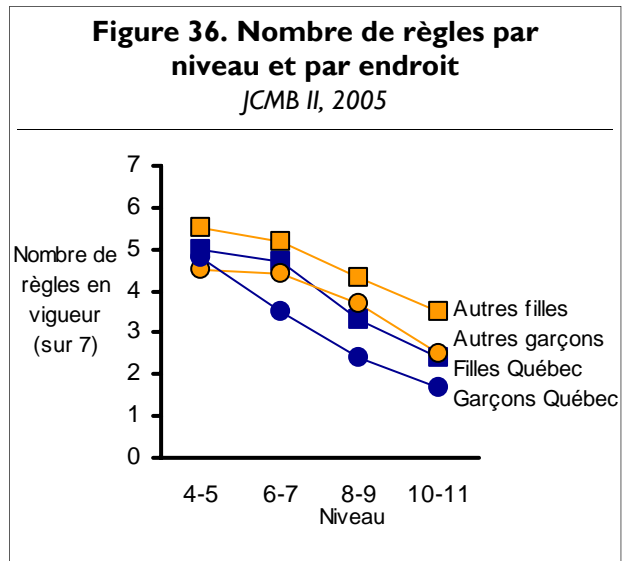
## I I. Règles à la maison

La majorité des répondants affirment qu'une ou plusieurs règles régissent l'activité Internet à la maison. Le Tableau 17 énumère les sept règles dont il était question dans le sondage. « Rencontrer en personne quelqu'un que tu ne connais que par Internet » est la règle la plus courante qui s'applique dans 74 pour cent des foyers.

Il y a des différences importantes entre les sexes pour chacune des règles. Les différences les plus importantes se retrouvent dans les domaines où les parents peuvent être particulièrement protecteurs à l'égard des filles – rencontrer quelqu'un que tu as connu sur Internet, parler à des étrangers et donner des renseignements personnels.

Le nombre de règles en vigueur diminue avec l'âge, ce qui indique que les parents d'enfants plus vieux exercent moins une surveillance de tous les instants des jeunes sur Internet.

De plus, les élèves à l'extérieur du Québec indiquent être astreints à plus de règles que ceux du Québec.



Note : Au Québec, le primaire compte six niveaux (1 à 6) et le secondaire, cinq niveaux.

Niveau 7 = Secondaire 1  
Niveau 8 = Secondaire 2  
Niveau 9 = Secondaire 3  
Niveau 10 = Secondaire 4  
Niveau 11 = Secondaire 5

**Tableau 17. « À la maison, as-tu des règles à suivre reliées aux sujets suivants? »**

JCMB II, 2005

Règle	Pourcentage qui ont des règles		
	Filles	Garçons	Total
Rencontrer en personne quelqu'un que tu ne connais que par Internet	85	65	74
Ne pas visiter certains sites	74	67	70
Communiquer avec des inconnus sur Internet	78	61	69
Donner des renseignements personnels en ligne – nom, adresse postale ou de courriel, etc.	79	62	69
Avertir tes parents de toute situation qui te met mal à l'aise	55	44	49
Télécharger de la musique, des vidéos ou des logiciels normalement payants	51	41	46
Respecter les limites du temps passé en ligne	39	32	36

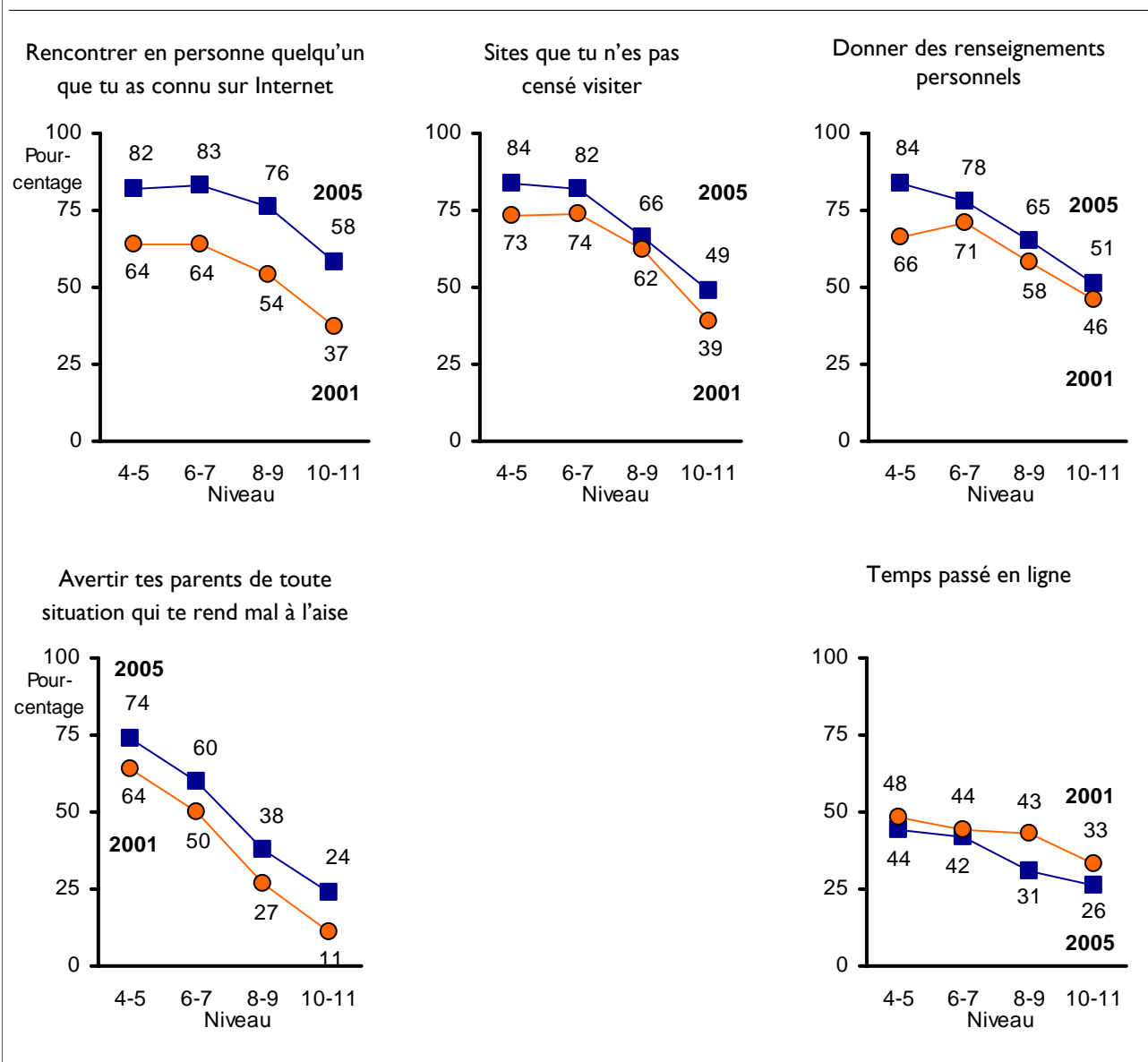
## Règles du passé et du présent

Plusieurs des règles énoncées dans le présent sondage ont également été testées dans le sondage de 2001. Quatre de ces règles s'appliquent à des comportements précis tels que « Sites que tu n'es pas censé visiter ». Chacune de ces règles est plus répandue maintenant qu'elle ne l'était il y a quatre

ans. La cinquième règle « Temps passé en ligne » est de nature plus générale, et moins d'élèves en font état cette fois. Les résultats laissent entendre que les parents sont davantage habitués aux problèmes particuliers associés à Internet et qu'ils y font face au lieu d'interdire complètement les longues séances sur Internet.

**Figure 37. Règles à la maison : 2001-2005**

JCMB II, 2005





## Utilisation d'Internet seul et avec les autres

Les sondages de 2001 et 2005 posaient aux jeunes Canadiens de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année deux questions concernant l'environnement dans lequel ils utilisent Internet. Les résultats montrent deux tendances marquées – une en faveur d'une surveillance accrue des parents et l'autre, préconisant une utilisation davantage sociale et moins solitaire d'Internet.

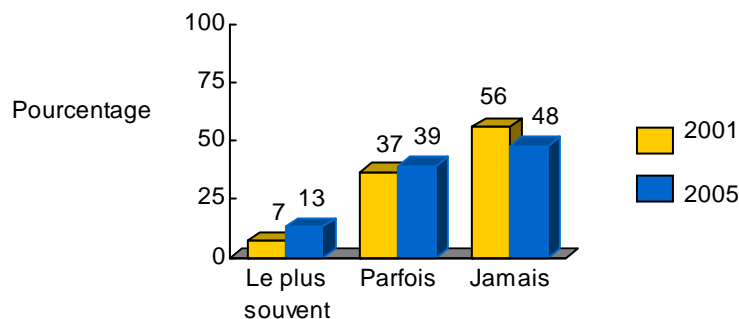
La Figure 38 montre que la proportion de ceux qui utilisent Internet « principalement » avec un adulte a presque doublé, de 7 pour cent en 2001 à 13 pour cent en 2005. Ceux qui ne sont « jamais » avec un adulte baisse de 56 pour cent en 2001 à 48 pour cent en 2005.

La Figure 39 illustre l'utilisation « sociale » d'Internet, par exemple passer du temps avec des amis, des frères et sœurs, ou des adultes. De 2001 à 2005, on note une baisse importante du pourcentage de ceux qui utilisent Internet « principalement » seuls et une augmentation dans la même mesure de ceux qui l'utilisent « parfois » seuls. De plus, dans le groupe d'élèves de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années, le pourcentage de ceux qui ne sont « jamais » seuls passe de 17 à 27 pour cent.

Ces deux changements correspondent à l'augmentation du nombre de règles à la maison dont on a parlé précédemment. L'augmentation de l'utilisation sociale d'Internet est si importante, cependant, qu'elle peut témoigner d'une autre dynamique dont le présent sondage ne fait pas état.

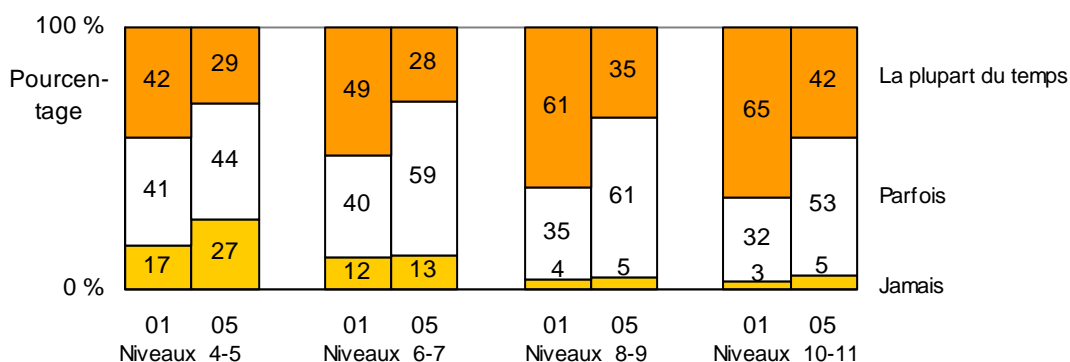
**Figure 38. « À quelle fréquence utilises-tu Internet avec un parent ou un adulte? » 2001, 2005**

JCMB II, 2005



**Figure 39. « À quelle fréquence utilises-tu Internet seul? » 2001, 2005**

JCMB II, 2005

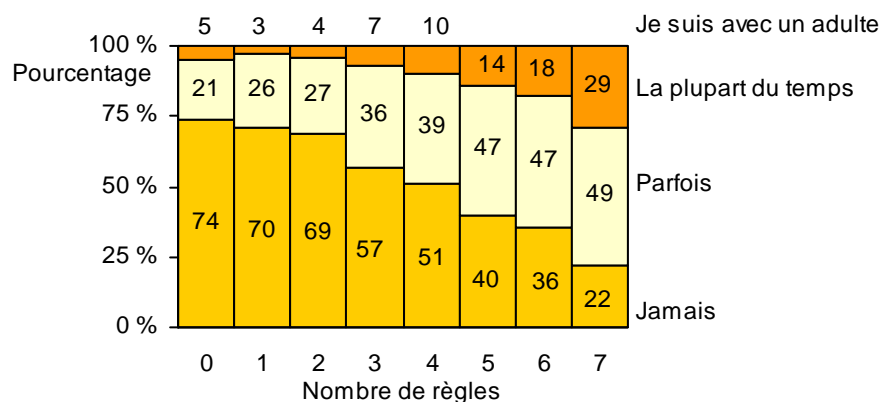


## Règles et surveillance

L'existence de règles laisse entendre la surveillance d'un adulte. Il y a un lien étroit entre le nombre de règles en vigueur à la maison et la surveillance active de l'utilisation d'Internet. Dans les foyers où il n'y a pas de règles, 74 pour cent des jeunes indiquent qu'aucun adulte n'est présent lorsqu'ils utilisent Internet; à l'autre extrême où les sept règles sont en vigueur, seulement 22 pour cent indiquent qu'ils ne sont jamais surveillés.

La Figure 40 montre que cette moyenne est constante de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année. Il y a plus de règles et de surveillance chez les plus jeunes, mais le rapport entre le nombre de règles et l'importance de la surveillance, comme le montre cette figure, vaut pour chaque niveau.

**Figure 40. Surveillance d'un adulte lors de l'utilisation d'Internet**  
JCMB II, 2005



## 12. Est-ce que l'engagement des parents fait une différence?

---

Les sections précédentes décrivaient les règles que les familles établissent et, également, la tendance des jeunes à visiter des sites inappropriés. Le sondage de 2005 a cherché à établir si la présence de règles fait une différence dans le comportement des jeunes.

Commençons par quatre règles :

- Sites que tu ne devrais pas visiter
- Rencontrer en personne quelqu'un que tu as connu sur Internet
- Donner des renseignements personnels en ligne
- Le temps que tu peux passer sur Internet

Dans chaque cas, l'existence d'une règle fait une différence importante dans le comportement des jeunes. Même si les questions du sondage étaient simplement posées en termes de règles, nous devrions probablement comprendre le problème en termes d'intérêt et d'engagement plus grands de la part des parents dans ce domaine. Par exemple, une règle interdisant de rencontrer des gens peut fort bien faire l'objet de discussions avec les jeunes à de nombreuses occasions et être présentée de façon à ce que ces derniers comprennent les préoccupations de leurs parents.

## Sites que tu ne devrais pas visiter

Certains foyers ont des règles concernant les « sites que tu n'es pas censé visiter » – lesquels comprennent vraisemblablement les sites de jeux, les sites pornographiques, haineux, etc. (décrits dans la section 10).<sup>9</sup> Les jeunes sont-ils moins susceptibles de visiter de tels sites s'il y a une règle à la maison? Spontanément, la réponse est oui, l'existence de cette règle fait une différence, surtout chez les plus jeunes.

La Figure 41 montre la proportion de jeunes qui ont visité volontairement un ou plusieurs des cinq types de sites (haineux, violents, jeux, pornographiques et bavardoirs pour adultes). On constate qu'en 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> années :

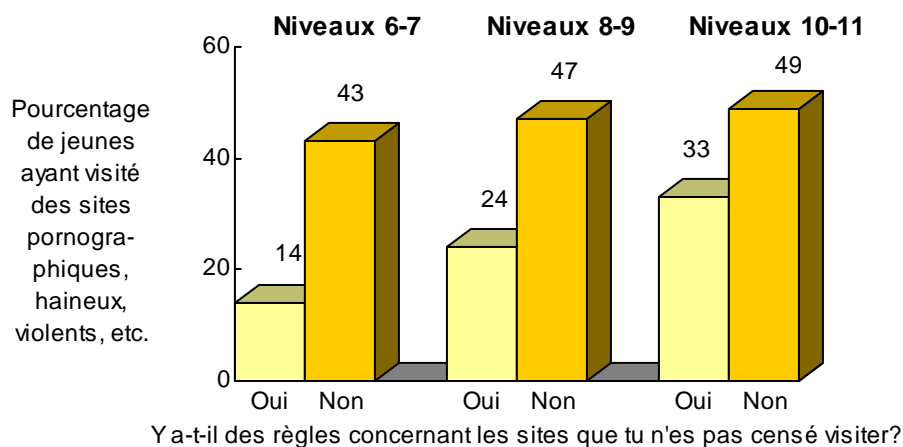
- lorsqu'il n'y avait pas de règle 43 pour cent des jeunes ont visité un ou plusieurs de ces sites;
- lorsqu'il y avait une règle, seulement 14 pour cent des jeunes ont visité ces sites.

Lorsqu'il n'y a pas de règles, le nombre de jeunes qui indiquent avoir visité ces sites ne change pas beaucoup d'un niveau à l'autre. Lorsqu'il y a des règles, un nombre croissant de jeunes les enfreignent à mesure qu'ils avancent en âge, mais leur existence a quand même une incidence sur le comportement des jeunes de 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années.

- Lorsqu'il n'y avait pas de règles, presque la moitié des jeunes de 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années, soit 49 pour cent, ont visité un ou plusieurs de ces sites;
- lorsqu'il y avait des règles, 33 pour cent des jeunes de 10<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> années ont visité ces sites.

<sup>9</sup> Les règles concernant les « sites à ne pas visiter » peuvent aller bien au-delà des sites « offensants ». De nombreux parents bannissent les sites de jeux, de messagerie électronique et autres, ou ils en restreignent l'accès, afin de limiter le temps que les enfants passent en ligne. La prémisse ici est que si une règle existe, elle inclura dans la plupart des cas les sites offensants. Il est peu probable que les parents qui interdisent Neopets autorisent l'accès aux sites pornographiques ou aux bavardoirs pour adultes.

**Figure 41. Incidence d'une règle concernant « les sites à ne pas visiter »**  
JCMB II, 2005



## Rencontrer en personne quelqu'un que tu as connu sur Internet

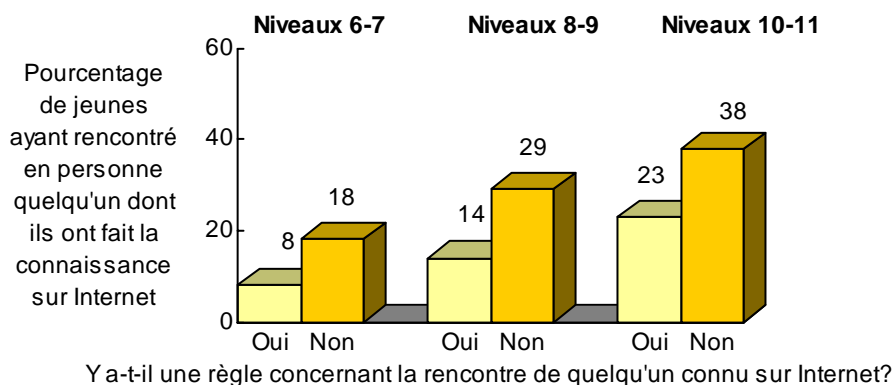
La règle la plus répandue porte sur l'interdiction de rencontrer en personne des gens dont on a fait la connaissance sur Internet. Cela n'est peut-être pas une interdiction formelle, mais plutôt une règle à l'effet que les jeunes ne devraient pas rencontrer ces gens en personne sans d'abord obtenir l'autorisation des parents. Cependant, on pourrait s'attendre à ce que ce comportement soit moins fréquent s'il y a une règle en vigueur.

C'est effectivement ce qui se produit. La fréquence de ce genre de rencontres augmente à mesure que les jeunes avancent en âge, mais lorsqu'il y a une règle en vigueur, cette activité est beaucoup moins courante.

Il n'y a pas de différence significative entre les sexes dans ces résultats. Lorsqu'il n'y a pas de règles, 36 pour cent des filles et 32 pour cent des garçons indiquent avoir rencontré en personne quelqu'un dont ils avaient fait la connaissance sur Internet. Lorsqu'il y a une règle, les résultats sont de 17 pour cent chez les filles et 15 pour cent chez les garçons.

Les données de 2001 révèlent que parmi ceux qui ont rencontré en personne quelqu'un dont ils avaient d'abord fait la connaissance sur Internet, 33 pour cent ont des règles précises à la maison à l'égard de ce comportement. En 2005, ce chiffre est passé à 52 pour cent. Dans l'ensemble, cela signifie que bien que les règles aient un effet en 2005, celui-ci semble moins important qu'en 2001.

**Figure 42. Incidence d'une règle concernant la « rencontre en personne de gens connus sur Internet »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



## Donner des renseignements personnels en ligne

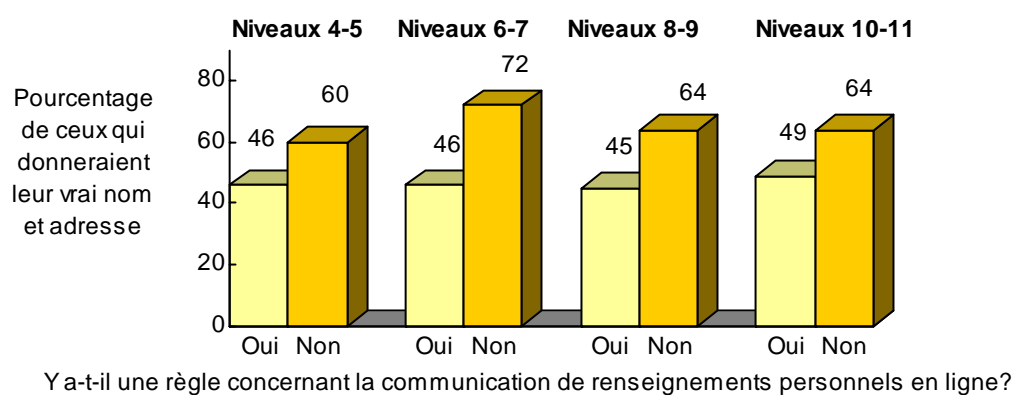
Les questions portant sur la communication de renseignements personnels ont été abordées dans la section 7, et elles étaient formulées de la façon suivante : « Donnerais-tu ton vrai nom et ton adresse pour participer à un concours? » Il y avait sept questions de ce genre, et ceux qui ont répondu « Oui » à l'une ou l'autre de ces questions font partie du groupe « Oui » à la Figure 43.<sup>10</sup>

Les variations d'un niveau à l'autre ne sont pas statistiquement significatives.

<sup>10</sup> Les critères pour donner son vrai nom et son adresse dans l'une ou l'autre des sept situations sont peut-être trop stricts. Il y a des situations où il convient de le faire. Si l'on fait l'analyse en permettant aux jeunes de donner leur vrai nom et leur adresse dans un ou plusieurs des cas indiqués, les résultats sont équivalents à ceux donnés à la Figure 43. Les pourcentages de « Oui » et de « Non » diminuent, mais les résultats demeurent semblables.

**Figure 43. Incidence d'une règle concernant « la communication de renseignements personnels »**

JCMB II, 2005



## Temps passé sur Internet

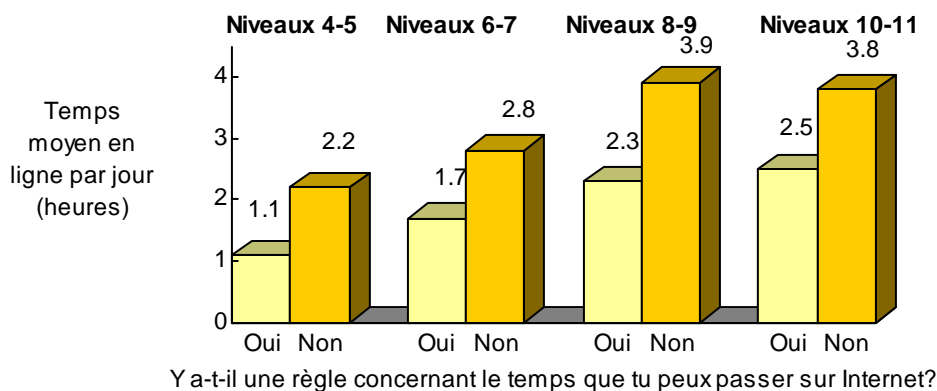
On calcule le temps total que les jeunes passent sur Internet en additionnant le temps qu'ils consacrent à chacune des 12 activités. Certaines de ces activités peuvent être faites simultanément, comme écouter de la musique, bavarder sur MSN et faire des devoirs. Nous ne connaissons pas le degré de chevauchement précis de ces activités, mais il est probable que le temps où ils sont physiquement devant leur ordinateur soit moindre que celui indiqué à la Figure 44.

La Figure 44 indique le temps moyen que les jeunes qui ont des règles et ceux qui n'en ont pas pas-

sent sur Internet. Le temps moyen est le point qui divise un groupe en deux. Ainsi, dans le cas des jeunes de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années qui ont des règles à cet égard, la moitié passe moins de 1,1 heure par jour en ligne et l'autre, plus de 1,1 heure.

À chaque niveau scolaire, l'existence d'une règle fait une différence importante en termes de temps passé en ligne. Si l'on fait une moyenne pour tous les niveaux, on constate que les jeunes qui n'ont pas de règles passent 95 pour cent plus de temps en ligne que ceux qui doivent suivre des règles.

**Figure 44. Incidence d'une règle concernant « le temps que l'on peut passer sur Internet »**  
JCMB II, 2005

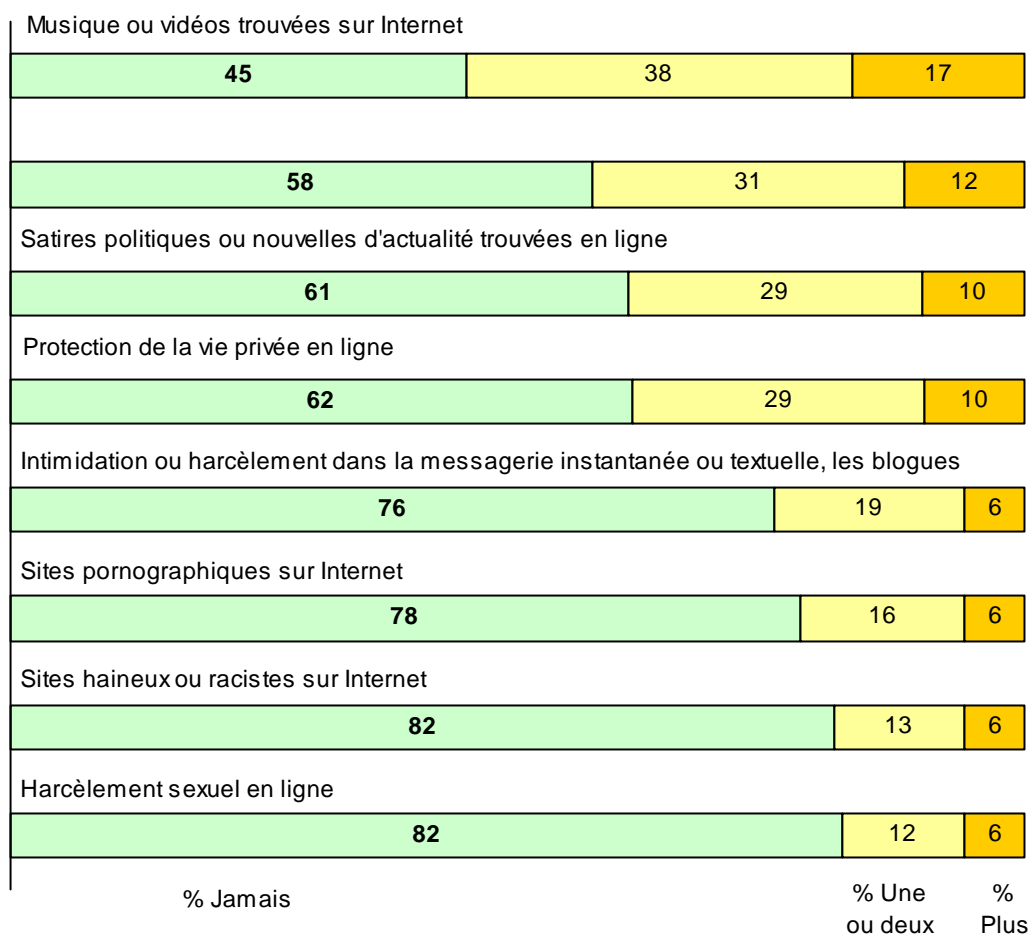


### I3. Discussions à la maison

Le sondage demandait aux jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année s'ils avaient discuté de chacun des huit sujets avec des adultes à la maison au cours de l'année scolaire. Une majorité d'entre eux ont indiqué n'avoir jamais discuté de l'un ou l'autre de ces sujets, à l'exception de la « musique ou des vidéos qu'ils ont trouvées sur Internet ». Si cela est vrai, une activité occupant une large part du temps des jeu-

nes est pratiquement absente des conversations familiales. Il est frappant de constater qu'alors que les jeunes signalent l'existence de plusieurs règles régissant l'utilisation d'Internet, et que ces règles ont un effet visible sur leur comportement, ils signalent relativement peu de conversations à propos du média lui-même.

**Figure 45. « Au cours de la dernière année, as-tu discuté des sujets suivants avec tes parents ou d'autres adultes qui vivent avec toi? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005





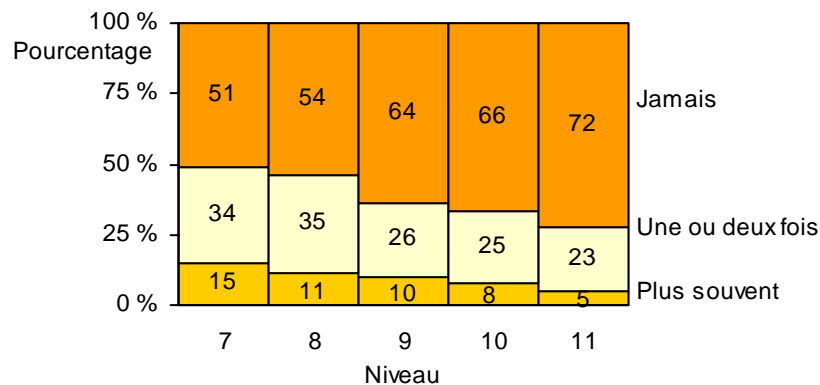
Pour la plupart des sujets de discussion, la fréquence des discussions baisse légèrement à mesure que l'on avance dans les niveaux scolaires. La protection des renseignements personnels ou de la vie privée sur Internet est le sujet où l'on constate le changement le plus important selon le niveau scolaire. Le pourcentage de ceux qui ne discutent jamais de ce sujet passe de 51 pour cent en 7<sup>e</sup> année à 72 pour cent en 11<sup>e</sup> année (Figure 46). Les discussions sur l'intimidation et le harcèlement sur Internet viennent au second rang en termes de changement selon le niveau scolaire.

Les discussions concernant les sites pornographiques, haineux et d'information scientifique suivent le même modèle que celles sur la protection de la vie privée, quoique les changements selon le niveau scolaire soient moins importants.

Les discussions concernant la musique ou les vidéos sont les seules qui augmentent en fréquence avec le niveau scolaire. Le changement est faible cependant : le pourcentage de ceux qui en discutent plus d'une ou deux fois passe de 12 pour cent en 7<sup>e</sup> année à 19 pour cent en 11<sup>e</sup> année.

Le niveau scolaire n'a pas d'incidence significative sur les discussions sur la satire politique.

**Figure 46. Changement dans les discussions sur la « protection de la vie privée en ligne » selon le niveau scolaire 7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*



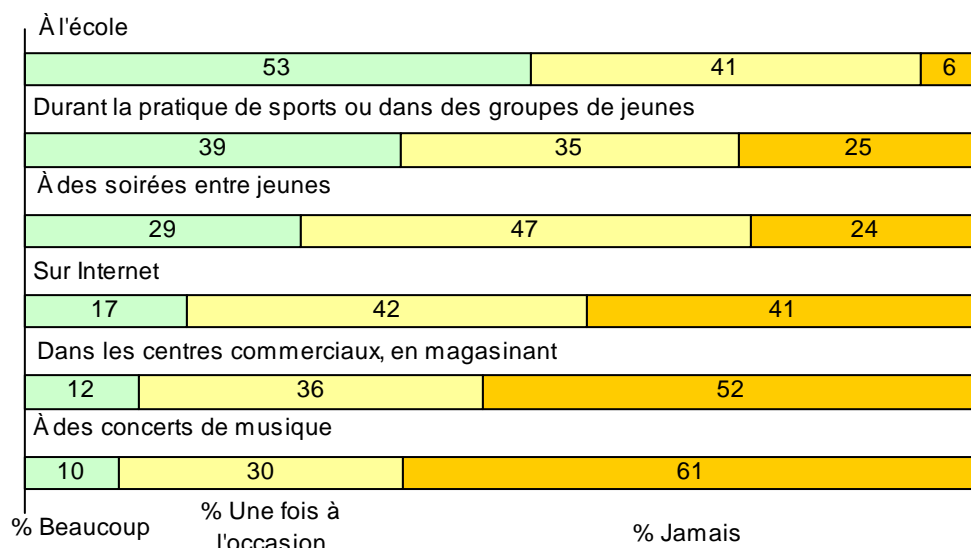
## I 4. Interactions sociales

### Se faire des amis et de nouvelles connaissances

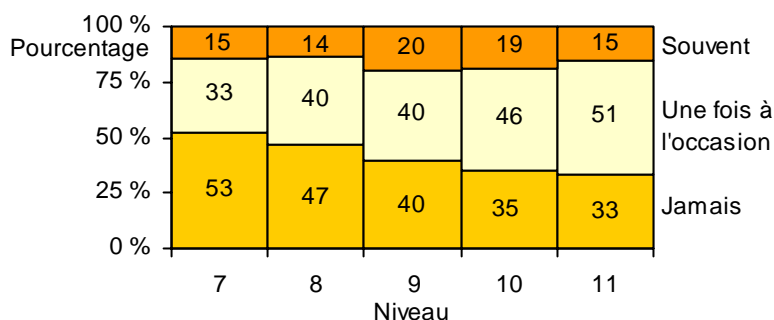
Les jeunes Canadiens affirment que dans la vraie vie, la plupart des nouveaux contacts sociaux s'établissent à l'école, dans les endroits sportifs et dans les soirées entre jeunes; Internet se classe loin der-

rière au quatrième rang parmi les choix proposés à la Figure 47. Internet devient un lieu de rencontre plus important avec l'âge. En 7<sup>e</sup> année, 48 pour cent des jeunes indiquent qu'ils font de nouvelles rencontres sur Internet au moins une fois à l'occasion; en 11<sup>e</sup> année, ce chiffre passe à 66 pour cent (Figure 48).

**Figure 47. « Te fais-tu souvent des amis ou de nouvelles connaissances dans les endroits suivants? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



**Figure 48. « À quelle fréquence fais-tu de nouvelles connaissances sur Internet? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005

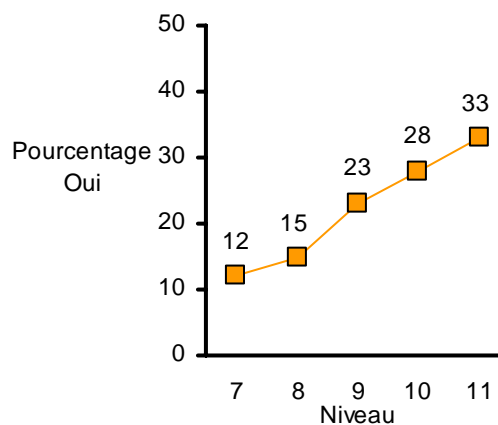


## Rencontrer en personne quelqu'un que tu as connu sur Internet

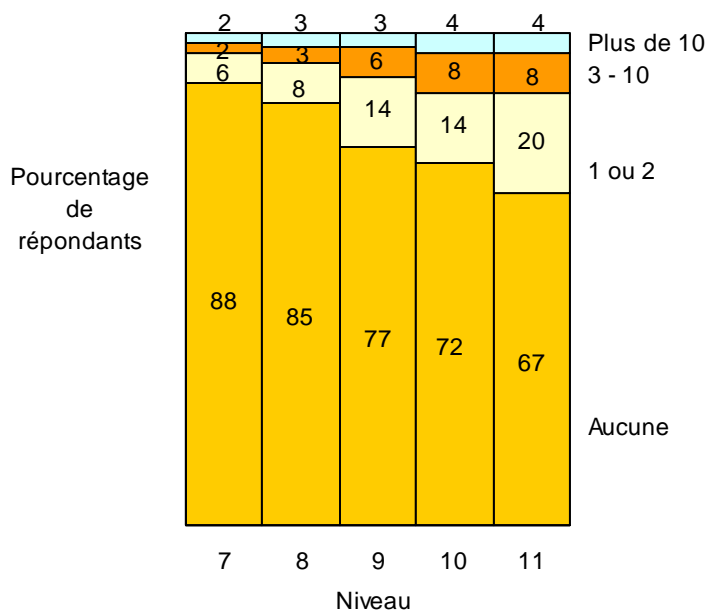
L'importance d'Internet comme lieu de rencontres augmente avec l'âge, et il n'est pas surprenant que les jeunes veuillent rencontrer en personne leurs nouvelles connaissances. Même si la plupart des familles mettent leurs enfants en garde contre cette pratique, il est difficile de la proscrire totalement. Plusieurs des nouvelles connaissances sont des amis des amis, et ils se retrouvent ensemble. En 11<sup>e</sup> année, un tiers des garçons et des filles ont rencontré des personnes de cette façon.

Un aspect étonnant des résultats du sondage est qu'une grande majorité de jeunes – soit 79 pour cent – n'ont jamais rencontré en personne quelqu'un qu'ils avaient connu sur Internet.

**Figure 49. « As-tu déjà rencontré en personne quelqu'un que tu avais connu sur Internet? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



**Figure 50. « Combien de connaissances faites sur Internet as-tu rencontrées en personne? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



Note : Les pourcentages dans la rangée « 3 - 10 » sont 2, 3, 6, 8 et 8.

## La nature des mauvaises rencontres

Certaines rencontres en personne de connaissances faites sur Internet sont heureuses, d'autres non. On a demandé aux jeunes de décrire les meilleures et les pires rencontres en personne de gens qu'ils avaient connus sur Internet. Leurs récits (présentés ci-dessous) parlent d'eux-mêmes.

Le nombre de bonnes expériences signalées l'emporte sur celui des mauvaises. Vingt-neuf pour cent de ceux qui ont rencontré en personne des connaissances faites sur Internet font état de mauvaise expérience tandis que 72 pour cent indiquent avoir eu une bonne expérience. Certains font état d'une bonne et d'une mauvaise expérience.

La question sur les mauvaises expériences a été posée dans le sondage de 2001, et des codes ont été attribués aux réponses écrites des répondants. Les mêmes codes ont été appliqués aux résultats

de 2005 à titre de comparaison. Plusieurs codes utilisés en 2001 se chevauchent du point de vue du sens, et on ne peut pas les appliquer de manière fiable aux commentaires des jeunes qui avaient tendance à être très brefs et parfois vagues ou ambigus. Par exemple, les codes de 2001 « La personne était grosse ou laide », « La personne n'avait pas l'âge qu'elle avait prétendu avoir » sont des sous-ensembles de « La personne n'avait pas l'apparence qu'elle avait prétendu avoir ». Les codes « Violent » et « A engagé une bagarre » se chevauchent également.

Lorsqu'on les combine, les codes qui se chevauchent donnent les résultats présentés au Tableau 18. Les codes qui ont été utilisés en 2001 sont donnés dans la colonne de gauche. Les résultats pour les deux années sont très semblables. L'ordre de classement des catégories est identique.

Perception de l'expérience	Pourcentage d'expériences	
	2005	2001
L'apparence de la personne ne correspondait pas aux prétentions La personne n'avait pas l'âge qu'elle prétendait avoir La personne était grosse, laide	31	26
La personne était étrange, bizarre La personne était épaisse, méchante, ennuyeuse La personne était stupide, imbécile, insignifiante	20	25
N'a pas aimé, les intérêts n'étaient pas les mêmes	15	17
La personne désirait avoir / a eu des relations sexuelles La personne a utilisé un langage vulgaire / sexuel	12	14
Violente A engagé une bagarre	8	9
Autre	16	10

## Exemples de mauvaises expériences

Voici une liste représentative des réponses des jeunes à la question « Quelle est la pire expérience que tu aies vécue à rencontrer en personne quelqu'un dont tu avais fait la connaissance sur Internet? »

- Nous sommes devenus très proches mais en fin de compte, j'ai eu de la peine. (Sexe indéterminé, 7<sup>e</sup> année, ON)
- Finalement, il était gai et il m'appelait « sexy ». (Garçon, 7<sup>e</sup> année, ON)
- J'ai été déçue, il n'était pas comme il le prétendait, il se disait beau, et pourtant... pas du tout. (Fille, 7<sup>e</sup> année, QC)
- Mon amie a fait la connaissance de ce garçon dans un bavardoir et ensuite, ils se sont rencontrés. Ils ont communiqué par téléphone et webcam. Lorsqu'ils sont allés au cinéma ensemble, il l'a regardée de la tête aux pieds, puis il est parti. Je me sens mal pour elle. (Fille, 7<sup>e</sup> année, ON)
- Ils disaient qu'ils avaient tous ces trucs extraordinaires et qu'ils pouvaient faire un tas de choses vraiment super. Mais en fin de compte, c'était des minables et ils mentaient sur toute la ligne. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, TN)
- La pire expérience a été que certains d'entre eux faisaient partie de gangs qui s'adonnaient aux drogues et qu'ils voulaient que je me joigne à eux. (Garçon, 8<sup>e</sup> année, MB)
- Un gars qui allait à l'école et qui m'a menti en ligne (aussitôt qu'on s'est parlé en vrai, il avait une blonde, etc.). (Fille, 8<sup>e</sup> année, QC)
- J'ai rencontré en ligne un gars du Texas. Il est venu passer quelque temps au chalet de sa grand-mère à l'Île-du-Prince-Édouard. Il n'avait pas 14 ans mais plutôt 17 ans! Il voulait sortir avec moi. (Fille, 9<sup>e</sup> année, IPE)
- Je pensais avoir rendez-vous avec une petite amie, mais en réalité, c'était un gars. (Garçon, 9<sup>e</sup> année, NE)
- La personne était complètement différente de ce qu'elle avait dit sur Internet. (Garçon, 9<sup>e</sup> année, QC)
- Ils ne ressemblaient vraiment pas à qui ils disaient ressembler. Ils n'« agissaient » pas de la même façon dans la réalité que sur MSN ou dans leurs courriels. (Fille, 9<sup>e</sup> année, SK)
- C'était une fille et je bavardais avec elle, puis au moment quand on s'est rencontrés, elle ne m'intéressait pas du tout. J'étais mal à l'aise. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, QC)
- C'était un con qui voulait avoir du sexe avec moi. (Fille, 10<sup>e</sup> année, SK)
- L'homme était plus vieux qu'il m'avait mentionné et il m'a invitée chez lui, j'ai refusé et je suis partie. (Fille, 10<sup>e</sup> année, QC)
- Il était tellement laid que j'ai dû mentir pour m'en aller. (Fille, 11<sup>e</sup> année, ON)
- Il a fallu que je bloque la personne à plusieurs reprises une fois qu'on s'était rencontrés en personne. (Fille, 11<sup>e</sup> année, NB)
- La personne que j'ai rencontrée avait une mauvaise attitude et elle a essayé de me faire tabasser par quelqu'un. (Garçon, 11<sup>e</sup> année, TN)
- C'est la personne la plus grossière que j'aie jamais rencontrée. (Fille, 11<sup>e</sup> année, CB)
- Ils n'étaient pas ce qu'ils prétendaient être. (Fille, 11<sup>e</sup> année, YN)

## La nature des bonnes rencontres sur Internet

Un résultat positif de ce genre de rencontres est lorsque vous vous faites un nouvel ami. La plupart des commentaires du Tableau 19 sont des variations sur ce thème. Comme cette question n'apparaissait pas dans le sondage de 2001, il n'y a pas de données comparatives.

## Exemples de bonnes expériences sur Internet

La théorie des « six degrés de séparation » s'applique à plusieurs des exemples donnés par les élèves qui ont répondu à la question portant sur les meilleures expériences qu'ils aient eues en rencontrant en personne quelqu'un dont ils avaient fait la connaissance sur Internet. La plupart des expériences font état de rencontres d'amis de membres de la famille ou d'amis, souvent situés géographique-

ment près du répondant, et parfois fréquentant le même groupe sportif ou la même école.

- En bavardant en ligne avec cette fille, nous nous sommes rendu compte que nous allions au même camp. Nous avons souvent été ensemble durant l'été. (Fille, 7<sup>e</sup> année, CB)
- Ils étaient vraiment gentils! Je suis content de les avoir rencontrés. J'ai fait la connaissance de mon meilleur ami en jouant un jeu en ligne avec lui. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, CB)
- Mon amie m'a demandé d'ajouter un de ses amis à ma liste MSN; c'est ce que j'ai fait et je l'aime bien. Lorsqu'elle est venue ici une semaine plus tard, nous sommes allées magasiner ensemble et nous l'avons rencontré. Maintenant, nous sortons ensemble. (Fille, 7<sup>e</sup> année, NB)

**Tableau 19. Nature des bonnes expériences – rencontre en personne de connaissances faites en ligne**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005

Résultat	Pourcentage
C'était un ami d'un ami	20
Nous avons beaucoup de choses en commun, ils étaient très gentils	18
Ils sont devenus mes meilleurs amis, ou je me suis fait un nouvel ami	17
Nous avons développé une relation romantique et cela a bien marché	12
Nous fréquentons la même école, jouons dans la même équipe, allons au même camp, etc.	10
Nous sommes allés ensemble au cinéma, à un match de basketball, etc.	8
Ils étaient exactement comme ils disaient être	5
Nous avons eu une relation sexuelle	4
Ils connaissaient quelqu'un de ma famille	3
Je les ai rencontrés dans un endroit sûr	1
Ils étaient meilleurs que sur Internet	1
Il était question de drogues	<1
Total	100

- J'ai appris à la connaître comme il faut et puis après, on dirait que le coup de foudre nous a frappés car elle est devenue ma copine. (Garçon, 7<sup>e</sup> année, QC)
- Il y avait un gars qui m'avait écrit un courriel. C'était le chum de ma cousine! On est de très bons amis maintenant. (Fille, 7<sup>e</sup> année, QC)
- Échange de maison. On les a rencontrés sur Internet, puis après en personne, ça s'est très bien passé. (Fille, 8<sup>e</sup> année, QC)
- Comme c'était un ami d'une amie, je savais que j'étais en sécurité et j'ai eu beaucoup de plaisir à le côtoyer. (Fille, 8<sup>e</sup> année, SK)
- Ils étaient comme ils avaient dit qu'ils étaient. Quel soulagement! (Garçon, 9<sup>e</sup> année, AB)
- Je n'ai vraiment eu qu'une seule expérience avec un garçon un peu plus vieux que moi; il vivait près de chez moi. Mon ami et moi l'avons rencontré deux fois et ensuite, je suis allée dîner avec lui et ma mère. Il était gentil. (Fille, 9<sup>e</sup> année, CB)
- C'était amusant. Je pensais qu'il serait plutôt froid mais en réalité, il était exactement comme moi. (Garçon, 9<sup>e</sup> année, CB)
- Il est venu chez moi, puis nous sommes allés faire de la motoneige avec mon oncle. Nous avons eu beaucoup de plaisir et maintenant, nos deux familles sont très liées l'une à l'autre. Je n'ai rencontré qu'une seule personne connue sur Internet. (Fille, 9<sup>e</sup> année, NE)
- Je suis sortie avec le gars que j'avais d'abord connu sur l'Internet. (Mais j'étais prudente car c'était l'ami d'un ami). (Fille, 10<sup>e</sup> année, NB)
- C'était super. D'abord, nous avons échangé plusieurs photos et je leur ai parlé au téléphone. De plus, mon ami les connaissait aussi. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, TN)
- Je m'assure que ce sont des filles et que nous avons le même âge en utilisant la webcam ou en leur parlant au téléphone. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, ON)
- C'était un ami de mes amis; je savais donc qu'il était correct. (Fille, 10<sup>e</sup> année, ON)
- On est devenus de bons amis après plusieurs jours de blablabla sur Internet et après 2 jours de rencontres face à face. (Fille, 10<sup>e</sup> année, QC)
- C'est la fille avec qui je vis maintenant depuis 8 mois et 1 jour. (Garçon, 10<sup>e</sup> année, QC)
- Quand je suis certaine de savoir à qui j'ai affaire et qu'ils ne mentent pas à propos d'eux-mêmes, cela peut être une expérience enrichissante. (Fille, 11<sup>e</sup> année, MB)
- C'était un ami d'enfance que j'avais complètement oublié. C'est seulement quand il m'a montré ses photos d'école qu'on a découvert que j'étais dans ses classes. (Fille, 11<sup>e</sup> année, NB)
- Je vérifiais à qui j'avais affaire avant de les rencontrer et j'emmenais toujours une amie avec moi pour me sentir en sécurité. Je suis allée rencontrer ce garçon avec qui je bavardais depuis quelques mois; il était exactement comme je l'imaginai et nous sommes sortis ensemble pendant quelque temps. (Fille, 11<sup>e</sup> année, ON)
- Nous avons des amis en commun; nous avons donc pu nous tenir ensemble et communiquer. Internet facilitait les choses et nous permettait de connaître les goûts de l'autre personne. (Fille, 11<sup>e</sup> année, ON)

## Intimidation et harcèlement sexuel

Environ le tiers des jeunes de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année signalent avoir été soit intimidés, soit harcelés sexuellement au cours de l'année scolaire (Figure 51). Il y a un lien entre intimidation et harcèlement sexuel (Figure 52).

- Parmi les jeunes qui ne sont *pas* victimes d'intimidation, 7 pour cent signalent être harcelés sexuellement.

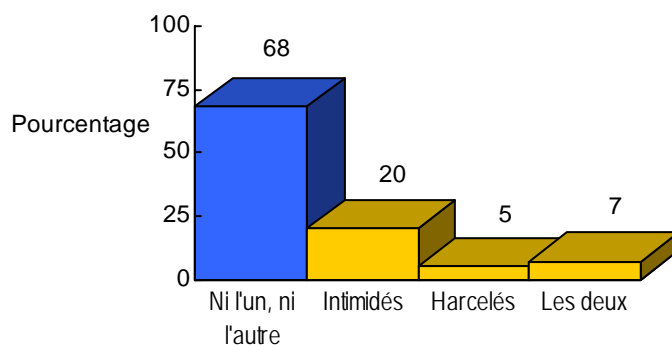
- Parmi ceux qui ont été victimes d'intimidation, 26 pour cent signalent être harcelés sexuellement.

Les sections suivantes examinent séparément l'expérience des jeunes face à l'intimidation et au harcèlement sexuel avant de revenir aux liens qui existent entre les deux.

**Figure 51. « As-tu été victime d'intimidation ou de harcèlement sexuel au cours de la dernière année scolaire? »**

7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année

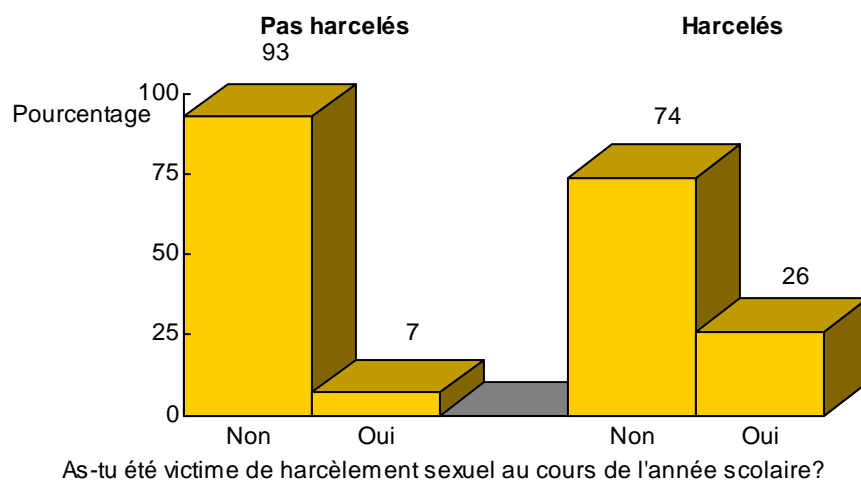
JCMB II, 2005



**Figure 52. Lien entre intimidation et harcèlement sexuel**

7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année

JCMB II, 2005





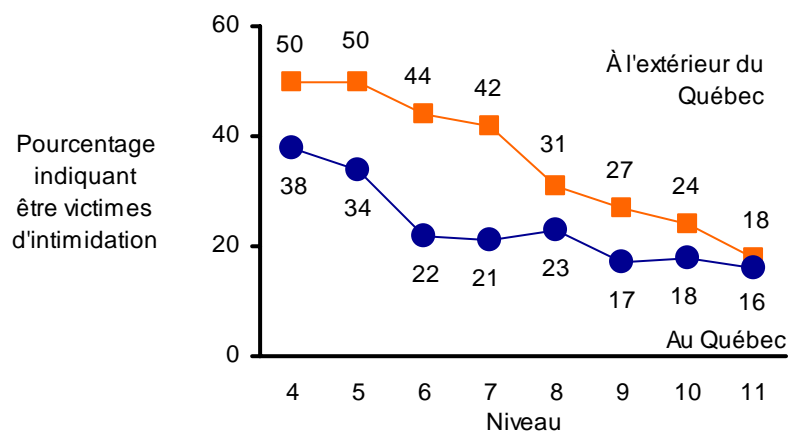
## Intimidation

Les questions portant sur l'intimidation ont été posées à tous les élèves; celles sur le harcèlement sexuel ont été posées aux élèves de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année seulement.

On constate une baisse marquée des cas d'intimidation signalés d'un niveau scolaire à l'autre, mais ce qu'il y a de plus remarquable à la Figure 53, c'est la différence entre les élèves du Québec et

ceux du reste du pays. (Il n'y a pas de différence significative entre les élèves du Canada Atlantique, de l'Ontario et ceux de l'Ouest.) Cela signifie que l'incidence de l'intimidation est beaucoup plus faible au Québec que partout ailleurs au pays, ou qu'il y a une différence culturelle dans la façon dont l'intimidation est définie. Cette différence peut être attribuable à la façon dont les parents et les systèmes d'éducation du Québec et d'ailleurs traitent le problème.

**Figure 53. « As-tu été victime d'intimidation au cours de la dernière année scolaire? »**  
*JCMB II, 2005*



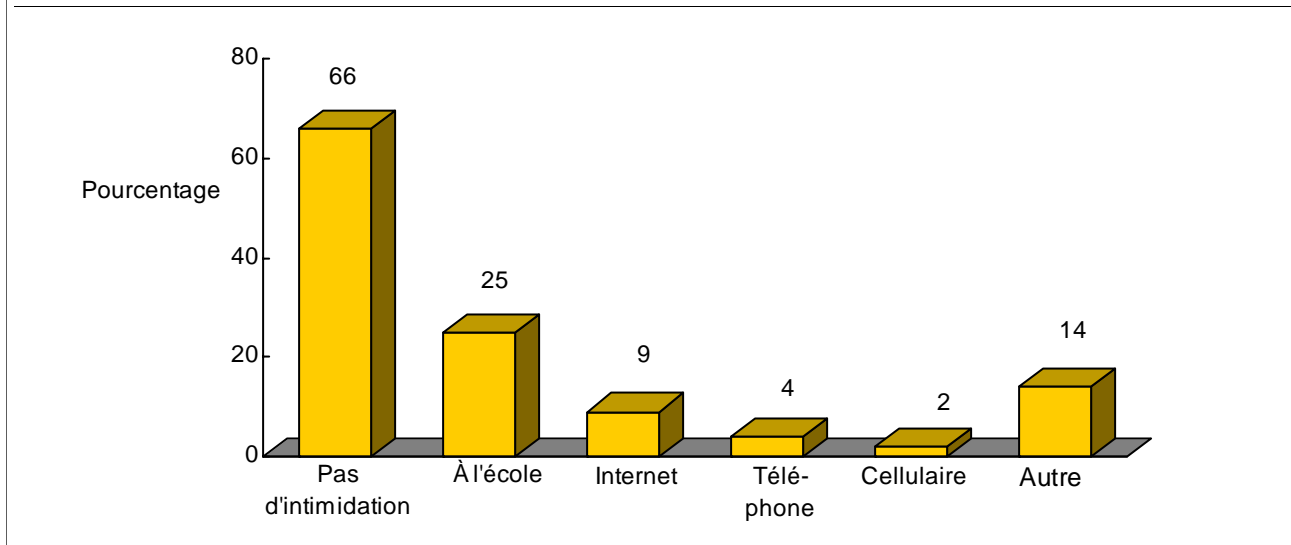
Nota : Au Québec, le primaire compte six niveaux (1 à 6) et le secondaire, cinq niveaux.

- Niveau 7 = Secondaire 1
- Niveau 8 = Secondaire 2
- Niveau 9 = Secondaire 3
- Niveau 10 = Secondaire 4
- Niveau 11 = Secondaire 5

Les garçons et les filles signalent être victimes d'intimidation dans la même proportion. L'école est le lieu le plus fréquent, suivi d'autres endroits comme la rue, les parcs, les centres commerciaux, et ainsi

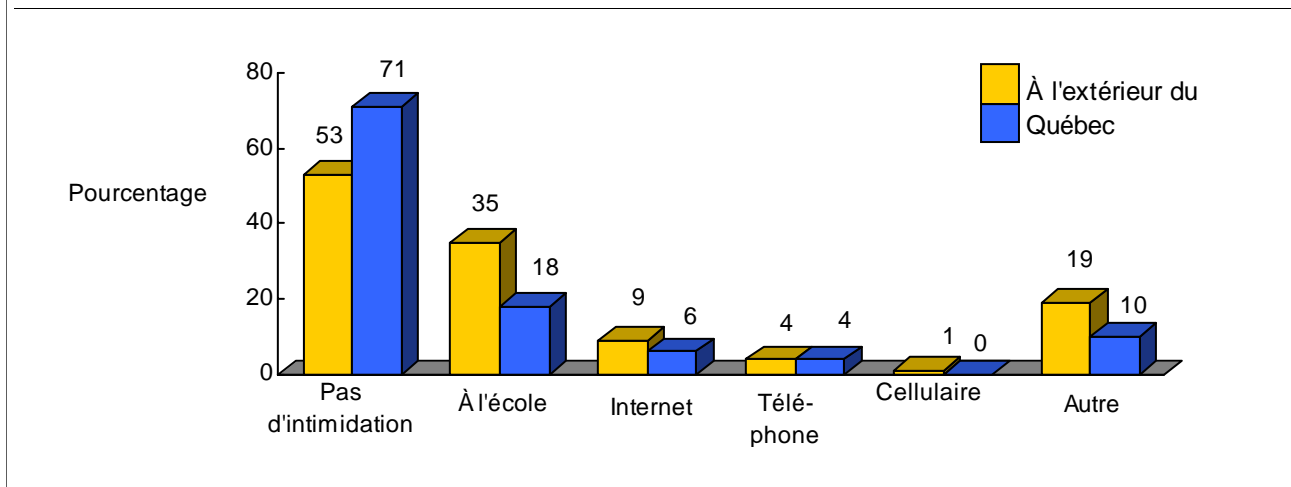
de suite. Neuf pour cent signalent faire l'objet d'intimidation sur Internet, et 2 pour cent au téléphone (cellulaire).

**Figure 54. « À quel endroit l'intimidation a-t-elle eu lieu? »**  
JCMB II, 2005



Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car certains répondants indiquent plus d'un endroit où l'intimidation a eu lieu.

**Figure 55. « À quel endroit l'intimidation a-t-elle eu lieu? »**  
JCMB II, 2005



Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car certains répondants indiquent plus d'un endroit où l'intimidation a eu lieu.

## Harcèlement sexuel

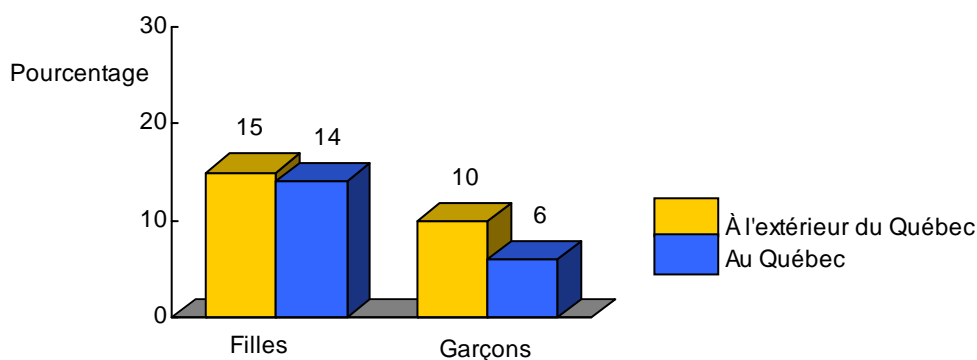
Les élèves de septième année et plus ont répondu à des questions portant sur le harcèlement sexuel.

Dans l'ensemble, 12 pour cent des élèves signalent avoir été victimes de harcèlement sexuel pendant l'année scolaire en cours. Il y a une différence importante entre les sexes – 9 pour cent des garçons et 14 pour cent des filles font état de harcèlement sexuel. Il y a deux différences notables dans les données sur le harcèlement sexuel :

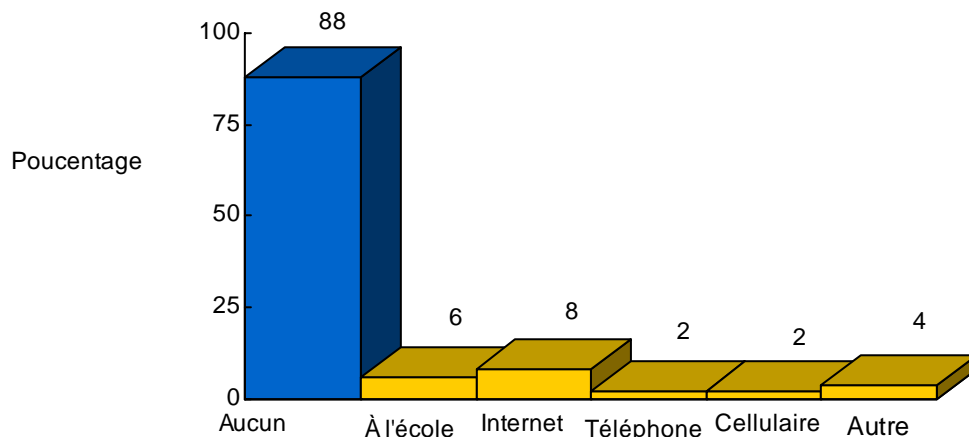
- il n'y a pas de différence statistiquement significative dans le nombre de cas de harcèlement sexuel signalés au Québec et ailleurs au pays;
- il n'y a pas de changement significatif au niveau de l'incidence du harcèlement sexuel de la 7<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année.

Internet est l'endroit le plus fréquent où le harcèlement sexuel se produit, par une faible marge (Figure 57).

**Figure 56. « As-tu été victime de harcèlement sexuel durant la dernière année scolaire? »**  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005



**Figure 57. « À quel endroit le harcèlement sexuel a-t-il eu lieu? »**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*

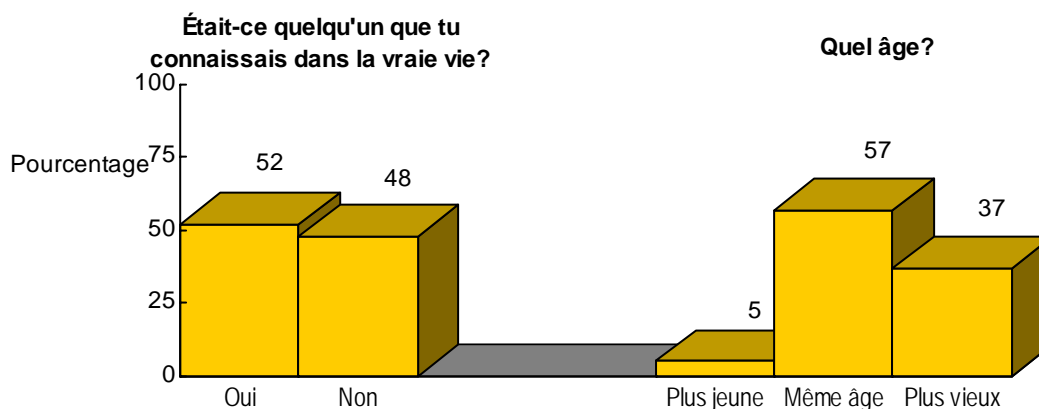


Note : Les pourcentages totalisent plus de 100 car certains répondants signalent plus d'un endroit où le harcèlement sexuel a eu lieu.

On a demandé à ceux qui ont indiqué avoir été victimes de harcèlement sexuel sur Internet (8 pour cent de tous les répondants) des précisions concernant la personne qui les avait harcelés. En-

viron la moitié d'entre eux ont déclaré que c'était quelqu'un qu'ils connaissaient dans la vraie vie. Un peu plus du tiers seulement ont dit que c'était une personne plus âgée.

**Figure 58. Relation sur Internet entre les victimes de harcèlement sexuel et ceux qui les ont harcelés**  
**7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année**  
*JCMB II, 2005*



## Comportement à risque

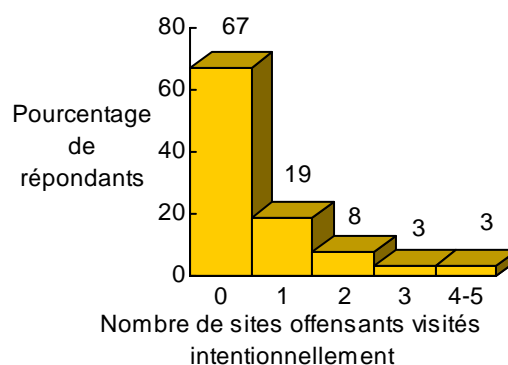
En règle générale, les parents et les enseignants déconseillent la visite des sites offensants décrits dans les sections précédentes, c.-à-d. les sites pornographiques, haineux et sanglants, de même que les sites de jeux et les bavardoirs pour adultes.

Ce qui est intéressant, c'est de déterminer s'il y a un lien entre le comportement à risque sur Internet et l'expérience des jeunes dans le monde réel. Une réponse possible est que les jeunes qui adoptent un comportement à risque sur Internet sont « déjà sur le terrain » et exposés à un degré plus élevé que les autres, et qu'ils feront davantage l'objet d'intimidation et de harcèlement sexuel.

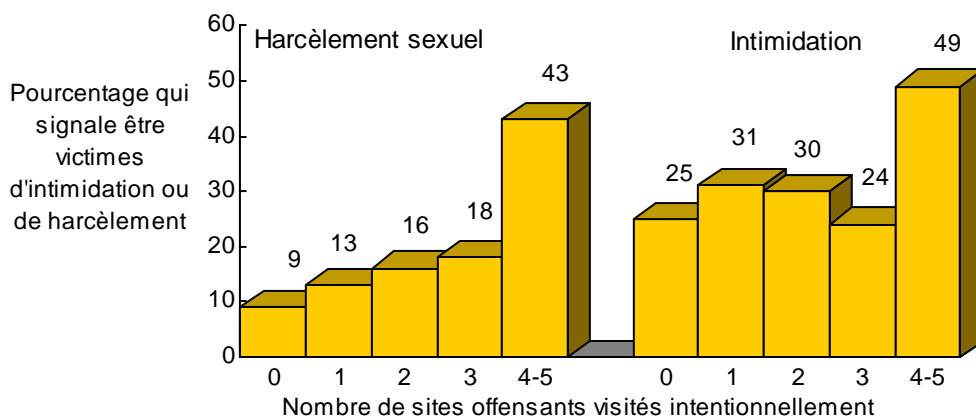
C'est effectivement ce qui se produit. Être victime d'intimidation et de harcèlement sexuel sont deux résultats qui découlent d'un comportement à risque sur Internet, mais l'effet est plus important pour ceux (3 pour cent seulement) qui ont visité

volontairement quatre ou cinq sites à risque durant l'année scolaire en cours. Ces jeunes sont au moins deux fois plus susceptibles de signaler être victimes d'intimidation ou de harcèlement sexuel que les autres. Il est à noter que cela n'implique pas qu'il y ait quelque lien de cause à effet. Tous ces comportements peuvent être la manifestation d'autres circonstances sous-jacentes.

**Figure 59. Sites offensants visités  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005**



**Figure 60. Harcèlement sexuel, intimidation et sites offensants visités  
7<sup>e</sup> à 11<sup>e</sup> année  
JCMB II, 2005**



## Annexe : Analyse des sites préférés

Les répondants ont indiqué quels étaient leurs trois sites préférés. La plupart des 5000 répondants ont nommé trois sites, mais quelques-uns en ont nommé un ou deux seulement. En tout, environ 13 000 noms de sites ont été soumis. Ils identifient environ 2800 sites différents. À la lumière des résultats, on peut examiner :

- soit le pourcentage de répondants qui ont indiqué un site;

- soit le pourcentage que représente n'importe quel site parmi les 13 000 choix soumis.

Les deux apparaissent au Tableau 20. Sur l'ensemble des sites, le pourcentage des choix totalise 100, alors que le pourcentage des répondants totalise à peu près 300 étant donné que chaque répondant avait trois choix.

La première ligne du Tableau 20 montre que Addicting Games était le choix de 18,2 pour cent de

**Tableau 20. « Nommez vos trois sites Internet préférés »**  
Tous les répondants

JCMB II, 2005

Site	Contenu principal	Pourcentage de répondants	Pourcentage de choix	Pourcentage cumulatif de choix
Addicting games	jeux	18,2	6,8	6,8
Miniclip	jeux	16,3	6,1	12,9
Neopets	jeu : site d'animaux domestiques virtuels	9,8	3,7	16,6
eBaumsworld	humour : blagues, photos, animation	5,7	2,1	18,7
Newgrounds	animation Flash, blagues	4,2	1,6	20,3
Runescape	jeu en ligne	4,2	1,6	21,9
Candystand	jeux	3,7	1,4	23,3
Funnyjunk	humour : blagues, photos, animation	3,7	1,4	24,7
YTV	informations télévisées, jeux	3,3	1,2	25,9
Launch	radio en continu	3,3	1,2	27,1
Family channel	informations télévisées, jeux	3,0	1,1	28,2
eBay	site de commerce électronique	2,6	1,0	29,2
Coffeekarcade	jeux	2,4	0,9	30,1
Bonus	jeux	2,4	0,9	31,0
Habbohotel	communauté virtuelle : jeux, bavardage, messages	2,4	0,9	31,9

tous les répondants. Addicting Games comptait pour 6,8 pour cent des 13 000 choix (soit plus de 800 choix). Miniclip arrivait tout près au deuxième rang, également avec environ 800 choix. Ensemble, Addicting Games et Miniclip comptent pour 12,9 pour cent de tous les choix.

La Figure 61 est un tracé graphique des pourcentages cumulatifs du Tableau 20. Les points de données individuelles pour les sites Addicting Games et Miniclip sont visibles dans le coin inférieur gauche, après quoi, ils se chevauchent pour donner l'apparence d'une ligne en trait continu.

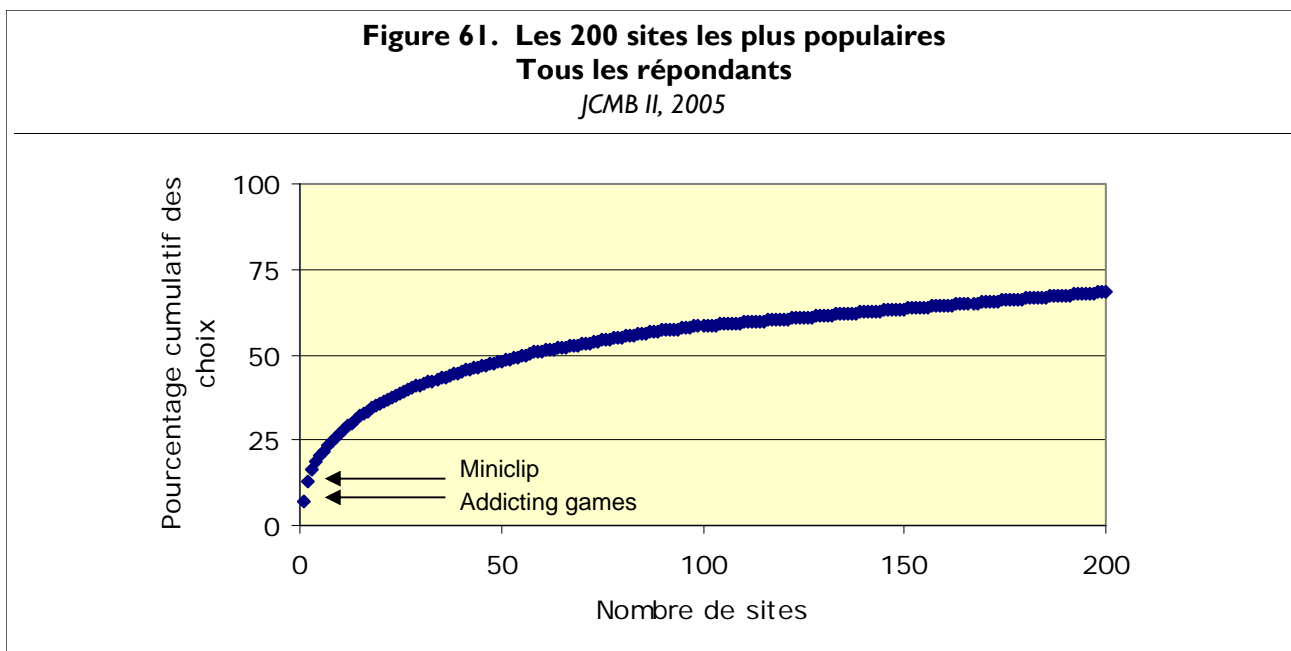
La Figure 61 ne montre que les 200 premiers sites de la série. Comme 2800 sites individuels ont été nommés, cela ne représente qu'une petite partie du graphique. Au-delà de la marque de 200, elle monte très lentement en ce qui semble être presque une ligne droite jusqu'à la marque de 100 pour cent.

Les 8 sites les plus populaires (jusqu'à Funny Junk) comptent pour le quart de l'ensemble des 13 000 sites nommés. Les 54 sites les plus populaires comptent pour la moitié d'entre eux.

Les 50 premiers sites (ou presque), où la courbe monte fortement, représentent les sites qui ont un attrait commun pour les jeunes de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année. En regardant ce groupe de sites, il est clair qu'il y a un élément collectif fort à la base de l'expérience des jeunes sur Internet. Ils semblent tous affluer vers les mêmes sites.

Mais cela n'est qu'une facette de l'ensemble du tableau. En regardant au-delà de la partie plate de la courbe, il est clair que les jeunes poursuivent des intérêts personnels à un degré important. Considérez ce qui suit :

- Au bas de la courbe (Addicting Games et Miniclip), chaque site représente environ 800 parmi les 13 000 choix. En d'autres termes, un



répondant sur six a nommé chacun de ces sites parmi ses sites préférés. On peut supposer que de nombreux jeunes connaissent ces sites et s'y rendent à l'occasion, même s'ils ne figurent pas parmi leurs trois sites préférés. Il semble probable que la vaste majorité des jeunes connaissent bien ces sites – ils font partie de la culture des jeunes de la même façon que les émissions de télévision populaires comme *Les Simpsons* ou *That 70s Show*.

- Au 50<sup>e</sup> site sur la courbe, chaque site représente 36 des 13 000 sites indiqués, ce qui représente environ un répondant sur 140. Il faudrait réunir six classes au complet pour trouver un seul élève qui a nommé un site donné dans ce groupe comme site préféré. Il semble probable, alors, que beaucoup de jeunes n'auront jamais entendu parler de sites faisant partie de ce groupe. Quelques sites dans ce groupe, comme Disney et NFL, sont des noms connus en dehors du contexte Internet alors que d'autres, comme Nick, Flowgo et hi5, ne le sont pas.
- Au 100<sup>e</sup> site, chaque site représente 16 choix, soit environ un répondant sur 300.

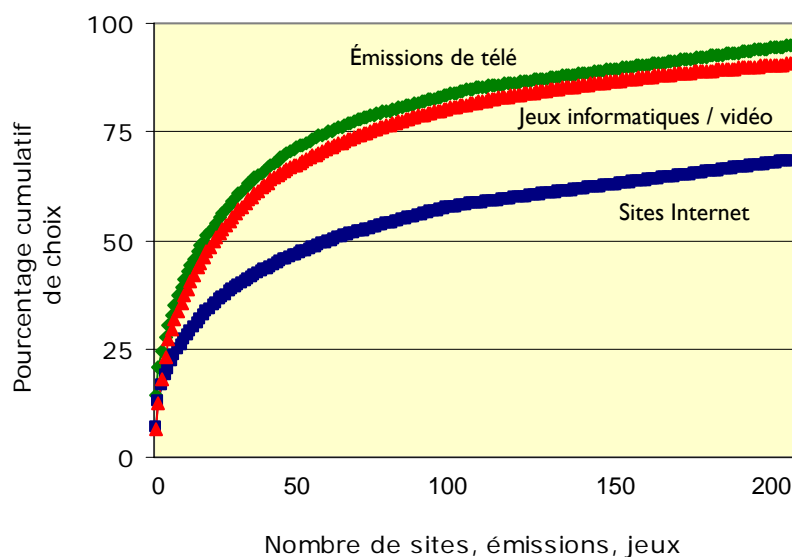
- Au 200<sup>e</sup> site, chaque site représente 7 choix, soit environ un répondant sur 700. Il y a aussi des noms connus dans ce groupe de sites (Star Wars, Tribute), mais plusieurs autres que beaucoup de jeunes ne connaissent probablement pas (Skyblog, Paperdollheaven, Gurls, Soundclick, etc.).

En commençant au 900<sup>e</sup> site et en continuant jusqu'au 2800<sup>e</sup>, chaque site représente le choix d'un seul répondant.

Dans une étude menée pour la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants en 2002, ERIN Research a demandé aux jeunes d'indiquer quels étaient leurs émissions de télévision et leurs jeux informatiques ou vidéo préférés. La taille et la tranche d'âge étaient semblables à celles du présent échantillon. La Figure 62 ajoute les courbes des émissions de télévision et des jeux informatiques ou vidéo préférés aux données actuelles concernant les sites préférés. Encore une fois, seuls les 200 premiers points sont indiqués, mais les courbes des jeux et des émissions de télévision vont chacune jusqu'à 600 sites environ.



**Figure 62. Courbes des choix pour les sites Internet, les émissions de télévision et les jeux informatiques ou vidéo préférés**  
Tous les répondants  
JCMB II, 2005



Chaque courbe traduit un message semblable : quelques sites, émissions et jeux attirent un grand nombre d'adeptes, mais la queue de la courbe indique que les préférences individuelles sont également très importantes. La courbe d'Internet est plus basse que les autres, indiquant que les sites les plus populaires représentent considérablement moins d'activités que les émissions de télévision et les jeux informatiques les plus populaires. L'explication pourrait être en partie qu'Internet offre plus de choix que les autres médias. Les sites Internet se comptent par millions comparativement à la centaine ou peut-être au millier de jeux et d'émissions de télévision disponibles.

Chacune des courbes se rapproche étroitement d'une fonction logarithmique ( $y = 13\ln(x) - 2$  pour les sites Internet). Les courbes comme celles-ci sont utiles en marketing où elles indiquent, par exemple, la valeur relative de la publicité sur différents moyens de communication et aussi en recherche sur les communications où elles servent à quantifier les aspects du comportement des médias.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Chris Anderson du magazine *Wired* a récemment exploré les implications de la « longue queue » pour le marketing et les communications à l'ère d'Internet. Son article, intitulé « The Long Tail », est disponible en ligne à l'adresse [www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html](http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html)