



*Jeunes Canadiens dans
un monde branché*

Phase II

Tendances et recommandations

Novembre 2005



Rapport rédigé par Valerie Steeves, Ph.D.
pour le compte du Réseau Éducation-Médias.

Cathy Wing et Louiselle Roy,
Coordinatrices du projet
Réseau Éducation-Médias

4200 boul. St-Laurent, bureau 405
Montréal (Québec) H2W 2R2
Tél : 514-844-2565
Télec : 514-844-2913
infos@education-medias.ca
www.education-medias.ca



Le projet *Jeunes Canadiens dans un monde branché* – Phase II a été rendu possible grâce à la contribution financière du programme Rescol d'Industrie Canada et CANARIE.

© Réseau Éducation-Médias, 2005

Sommaire

1. Introduction	3
2. L'intégration des technologies de réseau dans la vie des jeunes	6
3. Le cyberspace est un espace social – Comment les jeunes utilisent Internet pour rester connectés entre eux et explorer différents rôles sociaux	8
4. Rendez-vous Internet – Les sites Web préférés des jeunes	14
4.1 La commercialisation du cyberspace	17
4.2 La collecte de renseignements personnels	18
4.3 Contenus sexuels et violents	19
5. Règles et engagement parental font toute la différence	20
6. Éduquer les jeunes pour les rendre autonomes	21
7. Regard sur l'avenir	22

Appendices

1. Tableau de correspondance âge-année scolaire
2. Profil des jeunes de 4^e et 5^e année
3. Profil des jeunes de 6^e et 7^e année
4. Profil des jeunes de 8^e et 9^e année
5. Profil des jeunes de 10^e et 11^e année
6. Liste des 50 premiers sites au palmarès des jeunes

I. Introduction

En 2000, le Réseau Éducation-Médias (le Réseau) a lancé un projet de recherche pour mieux comprendre l'utilisation que faisaient les jeunes d'Internet et évaluer s'ils s'y livraient ou non à des activités dangereuses. Cette première étude¹ a montré que, déjà en 2001, les enfants et les adolescents canadiens étaient extrêmement actifs sur Internet, mais qu'il existait un fossé important entre ce que leurs parents pensaient qu'ils faisaient en ligne et leurs activités réelles. Le malentendu venait du fait que la plupart des parents voyaient Internet comme un outil qui allait aider leurs enfants à mieux réussir à l'école et les préparer au monde du travail, alors que le cyberspace représentait avant tout pour les jeunes un endroit où jouer et socialiser. Malheureusement, ces jeux et ces rencontres en ligne les mettaient souvent en contact avec des contenus sexuels ou haineux, ou encore les entraînaient dans des activités à risques telles que fréquenter des bavardoirs pour adultes ou rencontrer en personne des gens qu'ils ne connaissaient que par Internet.

Ce premier portrait a alarmé beaucoup de personnes, qui craignaient qu'Internet soit un danger pour les jeunes parce qu'ils y deviendraient plus facilement la cible de pédophiles ou y seraient ex-

posés à des contenus offensants. Enfants et adolescents s'y « baladaient » le plus souvent à leur guise sans que leurs parents soient conscients des risques qu'ils couraient. Mais cette première recherche de 2001 posait plus de questions qu'elle ne donnait de réponses. Ainsi, 25 pour cent des jeunes rapportaient que des connaissances faites en ligne leur avaient déjà demandé de les rencontrer en personne, mais de qui s'agissait-il? Internet mettait-il les jeunes en contact avec des étrangers ou ne faisait-il qu'étendre leurs réseaux d'amis et de connaissances? La facilité avec laquelle les jeunes donnaient des renseignements personnels en ligne ne signalait-elle pas une incompréhension de la notion de vie privée ou une absence de désir de la protéger? De quels outils les jeunes avaient-ils besoin pour faire face aux risques qu'ils couraient? Utilisaient-ils de nouvelles technologies, telles que les webcams et les téléphones cellulaires? Et faisaient-ils un usage novateur ou créatif des technologies dont ils disposaient?

Pour répondre à toutes ces questions, le Réseau a décidé de retourner sur le terrain. D'abord, en 2003, en organisant une série de groupes de discussion composés de parents et de jeunes âgés de 11 à 17 ans², suivis deux ans plus tard d'un son-

¹ *Jeunes Canadiens dans un monde branché* – Phase I regroupait un sondage téléphonique auprès de plus de 1000 parents, une série de groupes de discussion avec des parents et des jeunes de Montréal et de Toronto et un sondage à l'échelle nationale auprès de 5682 élèves de la 4^e à la 11^e année. (Le Réseau (2001) : *Jeunes Canadiens dans un monde branché – La perspective des parents*, Ottawa < <http://www.education-medias.ca/francais/recherche/JCMB/phaseI/parents.cfm> >; le Réseau (2001) : *Jeunes Canadiens dans un monde branché – La perspective des élèves*, Ottawa < <http://www.education-medias.ca/francais/recherche/JCMB/phaseI/eleves.cfm> >)

² Pour le rapport complet sur les groupes de discussion, voir Le Réseau (2004) : *Jeunes Canadiens dans un monde branché – Phase II : Rapport de recherche qualitative* < http://www.education-medias.ca/francais/recherche/JCMB/phaseII/groupes_discussion.cfm >.

dage mené à l'échelle nationale auprès de 5272 élèves de la 4^e à la 11^e année³ par la firme ERIN Research. Le but de ce dernier sondage était de donner un portrait plus précis des rapports actuels entre les jeunes et le cyberspace, avec moins d'insistance sur les aspects dangereux d'Internet et plus de détails révélateurs sur la manière dont les jeunes utilisent – et influencent – cette technologie.

La perception que les parents et les jeunes ont maintenant d'Internet figure parmi les changements les plus intéressants. Les parents ont, semble-t-il, depuis longtemps abandonné l'idée qu'un ordinateur à la maison aiderait leurs enfants à mieux réussir à l'école. Les parents, hommes ou femmes, auxquels nous avons parlé en 2003 à Montréal, à Edmonton et à Toronto se plaignaient presque tous du fait que leurs enfants gaspillaient leur temps en ligne à bavarder et jouer. Ils nous ont dit également qu'Internet était devenu une perpétuelle source d'affrontements à la maison parce qu'il entraînait leurs enfants loin de leur supervision, dans un monde qui leur était fermé.

Ma fille passe tout son temps en ligne et ne semble pas avoir d'autre vie que sur MSN. Elle me dit que je n'y comprends rien et elle a raison. Je ne comprends pas.

Un père, à Montréal

Les jeunes, de leur côté, ne voient pas Internet comme un environnement ou une entité à part. Ce n'est qu'un endroit de plus où vivre leur vie – parler à leurs amis, poursuivre leurs intérêts personnels et découvrir en quoi consiste le fait d'être un adolescent ou un adulte. Quand on leur demande si Internet a changé leur vie, et comment, ils ne comprennent guère de quoi l'on parle – Internet a toujours été présent dans leur vie. Pour eux, Internet est une partie intégrante de leur vie sociale de tous les jours. L'un de ses attraits principaux est qu'il leur permet de pénétrer dans un univers adulte ou adolescent qui leur serait autrement fermé.

Les gens te parlent plus facilement quand tu as 15 ou 16 ans. À 12 ou 13 ans, ils te considèrent en fait comme un bébé.

Enfants de 11 et 12 ans, à Montréal, qui se font passer pour plus vieux que leur âge dans les bavardoirs.

Les groupes de discussion, tout comme le sondage qui les a suivis, établissent clairement qu'Internet est désormais partie intégrante de l'environnement social des jeunes Canadiens. Ce rapport résume les principaux aspects de cet environnement et explore ce que nous savons à l'heure actuelle des différentes technologies dont ils font usage, de la manière dont ces mêmes technologies modèlent leur expérience de la vie en société, tout en soulignant

³ Pour le rapport complet sur le sondage, voir Le Réseau (2005) : *Jeunes Canadiens dans un monde branché* – Phase II, Ottawa < <http://www.education-medias.ca/francais/recherche/JCMB/phaseII/elevés.cfm> >. Veuillez noter que, sauf exceptions, les statistiques présentes dans ce document sont tirées du rapport complet. Dans le sondage, les jeunes sont identifiés par niveaux scolaires tels qu'ils existent hors Québec, alors qu'ils le sont selon leur âge dans les groupes de discussion. Voir l'Appendice 1 pour la correspondance entre niveaux scolaires, au Québec et au Canada, et l'âge.

les problèmes qu'ils peuvent rencontrer dans ces différents espaces. Tout au long du rapport, nous tentons de décrire cet environnement du point de vue des jeunes, de manière à nous permettre, à nous adultes responsables de leur bien-être et de leur éducation, de mieux comprendre ce qu'Internet représente dans leur vie.

Le message général en est un d'espoir. La majorité des jeunes pratiquent sur Internet des activités qui renforcent leur intégration sociale dans la vie réelle et enrichissent leur interaction avec leurs pairs. Malgré tout, la nature commerciale des sites qu'ils fréquentent et leurs propres inquiétudes relatives aux contenus offensants présents sur le Web soulèvent de sérieuses questions sur le type d'outils que nous devons leur donner pour leur permettre de naviguer en toute sécurité. Pour leur offrir l'aide dont ils ont besoin, il est essentiel de commencer par examiner Internet de leur point de vue afin de comprendre la manière dont ils s'en servent pour découvrir le monde en même temps qu'eux.

Nous commencerons par examiner la manière dont les jeunes Canadiens ont intégré les technologies de communication à leur vie quotidienne. Nous verrons ensuite comment ils utilisent ces espaces virtuels pour entretenir des relations sociales et explorer différents rôles sociaux. Pour offrir aux adultes une meilleure compréhension du cyberspace que fréquentent les jeunes, nous regarderons de près les sites Web qu'ils classent parmi leurs préférés. Même si la majorité des expériences en ligne des jeunes sont positives, on peut s'inquiéter du marketing, des violations de la vie privée et des contenus violents ou sexuels qui se retrouvent souvent dans ces sites. Nous concluons enfin en examinant comment l'éducation et la supervision parentale peuvent aider les jeunes à se doter des outils nécessaires pour naviguer judicieusement dans le cyberspace.

2. L'intégration des technologies de réseau dans la vie des jeunes

Internet est omniprésent dans la vie scolaire des jeunes depuis 1999, année où Industrie Canada a connecté l'ensemble des 5000 écoles publiques du Canada à la Toile⁴. Désormais, il est également partie intégrante de leur vie privée. Quatre-vingt-quatorze pour cent des jeunes disent disposer chez eux d'un accès à Internet, à haute vitesse dans une bonne majorité des cas (61 pour cent). En 11^e année, la moitié d'entre eux (51 pour cent) possèdent leur propre ordinateur branché à Internet et n'ont donc pas à partager un appareil familial.

Et ce n'est pas tout. Même si l'ordinateur reste le moyen le plus courant utilisé par les jeunes pour se connecter, près de la moitié de ceux qui possèdent un téléphone cellulaire⁵ peuvent s'en servir pour surfer sur Internet (44 pour cent)⁶ et envoyer des messages textes à leurs amis (56 pour cent). Pour un grand nombre d'entre eux, accéder aux communications en réseau ne se fait pas uniquement d'un ordinateur de bureau. La frontière entre le cyberspace et le monde réel devient de plus en plus floue depuis qu'un nombre surprenant de jeunes ont leur propre webcam (22 pour cent) ou un téléphone cellulaire avec appareil photo (17 pour cent). La pratique désormais courante d'afficher sa

photo sur un profil MSN, une page Web personnelle, un blogue ou une communauté virtuelle démontre combien la ligne est devenue mince entre la vie privée et le cyberspace.

Ce mélange des espaces virtuels et réels s'accompagne d'une convergence similaire entre médias traditionnels et ceux en réseau. En 8^e année, plus des trois quarts des jeunes écoutent ou téléchargent de la musique en ligne et le tiers d'entre eux se servent d'Internet pour télécharger des films ou des émissions de télévision. Ce nouveau paysage médiatique leur offre de multiples occasions de communiquer, de s'exprimer et de s'amuser en naviguant continuellement et presque sans interruption entre le monde réel et le cyberspace.

Il est surprenant de constater à quel point les jeunes veulent intégrer Internet très tôt dans leur vie sociale. L'élève typique de 4^e année, qui a une heure ou deux de libres, préfère encore jouer à des jeux⁷, mais communiquer avec ses amis va bientôt l'emporter. Dès la 6^e année, les filles préfèrent la messagerie instantanée à toute autre activité en ligne; en 8^e année, les garçons placent à égalité les jeux et la messagerie instantanée et, à partir de la 9^e

⁴ J. Manley, Assemblée générale de la Commission trilatérale. *Le Canada et la révolution provoquée par Internet : l'initiative Un Canada branché*. Washington. 1999 < <http://www.ic.gc.ca/cmb/welcomeic.nsf/ICPagesFPrint/85256613004A2E17852567350062F263> >.

⁵ Quarante-cinq pour cent des jeunes ont accès au téléphone cellulaire familial et un 23 pour cent supplémentaire ont leur propre appareil.

⁶ Nous n'avons pas recueilli de données sur le nombre de jeunes qui utilisent effectivement cette fonction, au coût probablement prohibitif. Nous soulignons ici la multiplication des façons d'accéder à Internet.

⁷ Soixante-seize pour cent des garçons et 54 pour cent des filles de ce groupe d'âge choisiraient de jouer à des jeux s'ils avaient une heure ou deux de libres sur Internet.

année, cette dernière devient l'activité préférée aussi bien des filles (80-83 pour cent) que des garçons (54-61 pour cent). Environ 80 pour cent des jeunes de ce groupe d'âge utilisent la messagerie et écoutent de la musique sur une base quotidienne.

Accéder à cet univers virtuel devient plus facile chez les jeunes plus âgés, qui sont plus susceptibles de posséder leur propre ordinateur, baladeur MP3, téléphone cellulaire et webcam. Un facteur particulièrement important puisque les jeunes qui ont leur propre ordinateur avec accès Internet passent en

moyenne deux fois plus de temps en ligne durant la semaine scolaire que ceux qui doivent partager l'ordinateur familial. Reste qu'un pourcentage important de jeunes enfants (20 pour cent en 4^e année) possèdent leur propre ordinateur branché à Internet. La progression du nombre de jeunes qui possèdent leur propre équipement⁸ ne commence à ralentir que vers la 8^e et 9^e année. La masse critique est donc atteinte exactement à l'âge où se servir d'Internet pour communiquer avec ses amis et écouter de la musique deviennent les deux activités les plus fréquentes des jeunes.

⁸ Ordinateurs, baladeurs MP3 et webcams. À l'exception des téléphones cellulaires dont le nombre continue à s'accroître tout au long du secondaire.

3. Le cyberspace est un espace social – Comment les jeunes utilisent Internet pour rester connectés entre eux et explorer différents rôles sociaux

Les jeunes Canadiens sont maintenant parmi les plus branchés au monde. Mais, contrairement au stéréotype de l'accro de l'informatique, mal à l'aise en public et solitaire, ils sont très sociables. Au fur et à mesure qu'ils vieillissent, un nombre de plus en plus grand d'entre eux rapportent qu'ils utilisent Internet la plupart du temps⁹ pour communiquer avec d'autres personnes et, dès la 8^e année, passent en moyenne plus d'une heure par jour à parler en ligne avec leurs amis. Les jeunes qui passent le plus de temps quotidiennement sur Internet sont également plus confiants d'être capables de se faire facilement des amis, de raconter des blagues et de faire rire les autres¹⁰.

Je n'avais pas vu ma grand-mère depuis 10 ans.
Grâce à MSN, j'ai pu la voir.

Garçon, 10^e année, Ontario

Bien que les jeunes se servent de leurs habilités sociales essentiellement pour communiquer et étendre leur réseau social dans la vie réelle, l'école, le sport et les fêtes demeurent les premiers en-

droits où ils se feront de nouveaux amis, et Internet vient loin derrière en quatrième position. Généralement, un ami rencontré en ligne était déjà l'ami d'un membre de la famille ou l'ami d'un ami dans la vie réelle. Beaucoup de jeunes disent qu'ils préfèrent les messageries instantanées aux bavardoirs justement parce qu'ils peuvent contrôler leurs correspondants. Pour pouvoir leur parler, une nouvelle connaissance doit être inscrite sur la liste de contacts de leur MI : « Vous savez à qui vous avez affaire. »¹¹

Nous nous connaissions toutes entre nous.
On se retrouvait en ligne. Internet servait à briser la glace et à mieux connaître ce que l'autre aimait et n'aimait pas.

Fille, 11^e année, Ontario

Il est particulièrement intéressant de noter que les jeunes des groupes de discussion nous ont tous dit qu'une longue liste de contacts est un signe de statut social important.

⁹ En 2001, plus de la moitié (54 pour cent) des jeunes naviguaient seuls la plupart du temps (le Réseau, 2001). En 2005, le pourcentage est tombé à un tiers (33 pour cent).

¹⁰ Les jeunes qui utilisent très rarement Internet classent leur capacité à se faire des amis, à raconter des blagues et à faire rire les gens à 6 sur une échelle de 10. En comparaison, les grands utilisateurs se donnent un 7.

¹¹ Les jeunes peuvent contrôler leur liste de contacts, mais cela ne signifie pas nécessairement qu'ils évitent de parler à des inconnus.

L'environnement Internet peut cependant exposer les jeunes au harcèlement et à d'autres interactions négatives. Même si le problème reste plus fréquent à l'école, un nombre assez important d'enfants se plaignent de harcèlement sur Internet (9 pour cent) ou par téléphone cellulaire (2 pour cent). En outre, le phénomène est davantage marqué chez les plus jeunes, où le nombre d'utilisateurs des messageries instantanées passent de 28 pour cent en 4^e année à 73 pour cent en 7^e. Ce qui soulève des questions intéressantes sur l'impact du harcèlement quand il quitte la cour d'école pour envahir la vie privée d'un enfant par MSN ou téléphone cellulaire.

Quand j'étais plus jeune, il nous arrivait de dire des méchancetés en ligne, d'insulter et de rendre fous les gens qu'on n'aimait pas. C'était amusant.

Fille, 16 ans, Toronto

À l'école... on ne veut pas avoir la réputation de « bavasser » ou de dire du mal des autres. Tout le monde veut être « gentil ». En ligne, on n'est pas forcé d'être gentil.

Fille, 13 ans, Edmonton

La majorité des interactions sociales en ligne restent cependant positives. Une des questions du

sondage demandait aux répondants de décrire une expérience marquante sur Internet. La plus large catégorie d'expériences citées par les répondants (15 pour cent) correspond à des situations où ils se sont fait de nouveaux amis ou étaient en train de communiquer avec leurs copains. Et, dans 80 pour cent des cas, ils jugeaient ces expériences positives¹². Le sondage a identifié quatre facteurs déterminants pour qu'une expérience soit perçue comme bonne. Comme on pouvait s'y attendre, il faut qu'elle soit amusante, excitante et valorisante, mais les jeunes disent également qu'il doit s'agir de quelque chose que leurs parents approuveraient. La désapprobation parentale était généralement associée à une mauvaise expérience en ligne.

Je sens que je devrais mieux contrôler les activités de mon fils sur Internet. Mais il en connaît tellement plus que moi sur les ordinateurs et Internet.

Mère, Toronto

Les parents des groupes de discussion s'inquiétaient de ne pas pouvoir contrôler les activités de leurs enfants en ligne ou le type de contenus qu'ils étaient susceptibles de rencontrer sur Internet. Pourtant, les jeunes nous disent que les attentes de leurs parents les aident à déterminer si une expérience est positive ou négative.

¹² Six pour cent ont été qualifiées de mauvaises, 13 pour cent de neutres.

La nature sociale d'Internet est également mise en évidence par la propension des jeunes à endosser de fausses identités pour expérimenter de nouveaux rôles sociaux. Près de 60 pour cent d'entre eux prétendent à un moment donné être quelqu'un d'autre que ce qu'ils sont et près de la moitié le font pour voir ce que cela donnerait s'ils étaient plus vieux, pour entrer en communication avec des jeunes plus âgés qu'eux ou encore pour flirter. Les jeunes des groupes de discussion nous ont dit qu'Internet leur donnait la possibilité de mettre à l'épreuve différents types de personnalités et d'explorer leur sexualité loin du regard de leurs parents ou enseignants. Comme le dit un garçon de 13 ans de Toronto : « J'aimais faire semblant d'être un garçon plus vieux à la recherche d'une fille plus âgée, ou une fille plus âgée à la recherche d'un gars plus âgé, ou encore une fille plus âgée à la recherche d'une autre fille plus âgée. »

La séparation des parents, de même que l'exploration de différents rôles, sexuels ou autres, fait partie du processus normal de passage à l'âge adulte¹³. Du point de vue des jeunes, Internet leur permet de le faire sans grand danger ni conséquences. Mais leur sentiment de sécurité part du principe qu'ils ne seront jamais confrontés dans la vie réelle aux personnes avec lesquelles ils interagissent en ligne.

Depuis quatre ans, les décideurs ont mis en priorité l'importance de la protection des jeunes contre les prédateurs adultes qui fréquentent les bavardois.

Mesurer l'étendue des risques est essentiel à la mise en oeuvre de politiques publiques efficaces, accompagnées de conseils judicieux aux parents. Les jeunes des groupes de discussion sont très conscients du danger que représentent les prédateurs grâce aux reportages parus dans les médias. Ils connaissent aussi les règles : « Pas d'informations personnelles, pas de pornographie, pas de bavardois », résume une jeune fille de Toronto. Notre sondage révèle également qu'un nombre de plus en plus grand de familles ont édicté des règles en ce qui concerne les rencontres en personne de connaissances faites en ligne – elles étaient 75 pour cent à l'avoir fait en 2005 contre 54 pour cent en 2001 – et que cette présence de règles influence réellement la conduite des jeunes, particulièrement chez les plus jeunes. En outre, une grande majorité des répondants (79 pour cent tous groupes confondus) n'ont jamais rencontré en personne quelqu'un qu'ils ne connaissaient que par Internet. Quant à ceux qui se sont prêtés à ce genre de rencontres, 72 pour cent y ont vu une bonne expérience.

Ils ne ressemblaient pas à ce qu'ils avaient dit.
Et ils ne jouaient plus le même « jeu » que sur
MSN ou par courriel.

Fille, 9^e année, Saskatchewan

¹³ Danuta. Bukatko, *Child Development : A Thematic Approach* (2^e édition), Boston, 1995.

Les « mauvaises » rencontres (29 pour cent) ont été jugées négatives pour diverses raisons, parce que la personne rencontrée était « grosse », « laide » ou « stupide », ou que le jeune ne l'avait tout simplement pas trouvée sympathique¹⁴. Il est intéressant de noter que les jeunes des groupes de discussion se sont tous indignés qu'on puisse leur « mentir », tout en ayant admis précédemment qu'ils avaient pour la plupart déjà endossé une fausse personnalité sur Internet.

Une petite proportion de mauvaises expériences se sont traduites par une interaction sexuelle non désirée ou des propos sexuels grossiers (3 pour cent de toutes les rencontres), ou ont fini en bataille (2 pour cent).

C'était un pauvre type qui voulait juste coucher avec moi.

Fille, 10^e année, Saskatchewan

La personne avait un sale caractère et a essayé de me faire battre par quelqu'un.

Garçon, 11^e année, Terre-Neuve

Une interaction sexuelle ne suffit pas en soi à déterminer que l'expérience est mauvaise. En fait, 4 pour cent des adolescents qui ont classé parmi les

bonnes expériences une rencontre en personne en ont justement donné pour raison l'occasion d'une relation sexuelle. Mais il est intéressant de noter qu'un jeune avait deux fois plus de chances d'être harcelé dans la vie réelle quand il avait visité volontairement durant l'année des bavardoirs pour adultes, des sites de jeux de hasard ou des sites aux contenus pornographiques, haineux, violents ou sanglants. En outre, les jeunes sont plus susceptibles d'être harcelés sexuellement quand ils vivent dans des familles où n'existe aucune règle concernant les rencontres en personne de connaissances faites en ligne ou la fréquentation de sites offensants.

Les adultes ne veulent pas comprendre. La pornographie est présente partout – dans les films qu'on voit, les magazines qu'on lit, les clips de musique qu'on regarde.

Garçon, 13 ans, Toronto

Tout cela indique que certaines interventions parviennent à protéger les jeunes du harcèlement et des sites offensants, à condition de prendre en compte leur expérience de la vie. Beaucoup de jeunes se plaignent dans les groupes de discussion que les adultes réagissent exagérément à la pornographie en ligne et qu'ils ne se rendent pas compte

¹⁴ Les différentes expériences négatives de ce type de rencontres se répartissent sous les rubriques suivantes : personne physiquement différente de ce qu'elle prétendait; d'un âge différent de ce qu'elle avait dit; grosse, laide; bizarre, timbrée, folle; trou de cul/méchante; embêtante; bornée/stupide/idiote; ne me plaisait pas, ne partageait pas mes goûts.

que les images sexuelles sont omniprésentes dans tous les médias. Comme la majorité des répondants du sondage¹⁵, ils pensent qu'il faut protéger les plus jeunes d'entre eux des contenus offensants. Mais, plutôt que des interdictions tous azimuts ou des barrages de type filtre ou pare-feu, ils veulent une meilleure information sur les contenus pour être capables de choisir en connaissance de cause les sites qu'ils visitent. Ils s'inquiètent également des logiciels qui retracent leurs déplacements en ligne. Certains craignent que parents et enseignants ne croient pas à leur innocence si un site pornographique non sollicité s'ouvre subitement sur leur écran et qu'ils les privent ensuite de leur accès Internet en guise de punition.

Des pop-ups de pornographie se sont ouverts sur l'écran automatiquement. Ma mère les a vus et a cru que je regardais de la pornographie.

Fille, 7^e année, Québec

Ces commentaires mettent en cause certaines de nos réactions d'adultes et de nos tentatives de contrôle de l'environnement virtuel des jeunes. Il est important de se souvenir que, même si nos enfants peuvent y rencontrer des contenus offensants, la majorité des répondants du sondage

considèrent que leurs expériences marquantes en ligne étaient positives (56 pour cent) ou neutres (17 pour cent). Quand ils se plaignent de mauvaises expériences, elles sont pour la plupart liées à des problèmes techniques, ordinateur qui « plante » ou virus, et à la présence de fenêtres-pubs qui font soudainement irruption sur l'écran et de sites pornographiques ou autres endroits indésirables sur lesquels ils aboutissent sans le vouloir.

En outre, les solutions qui consistent à envahir leur vie privée risquent de ne pas fonctionner à long terme. Les jeunes des groupes de discussion nous ont dit qu'ils tenaient à ce que leur vie en ligne reste privée et, en particulier, protégée du regard de leurs parents et enseignants. Ils apprécient justement Internet parce qu'il leur donne la possibilité d'explorer le monde adulte sans supervision. Cela s'insère très naturellement dans le besoin normal des jeunes d'apprendre à voler de leurs propres ailes. La majorité d'entre eux (57 pour cent) poursuivent également des intérêts personnels en ligne, et une bonne proportion expriment leur personnalité sur leur page Web (28 pour cent) ou leur blogue (15 pour cent).

C'est plus privé [sur Internet]. On peut parler de choses confidentielles.

Fille, 13 ans, Edmonton

¹⁵ De 78 à 83 pour cent des jeunes de la 7^e à la 11^e année pensent qu'on devrait protéger les enfants deux ans plus jeunes qu'eux des contenus Internet haineux, violents ou sanglants, de la pornographie en ligne et des différentes formes de persécution et de harcèlement. Les filles et les groupes les plus jeunes sont plus susceptibles de penser qu'il faut protéger les enfants.

Sur MSN, personne ne peut vous entendre.
C'est le contraire de l'école.

Garçon, 13 ans, Edmonton

Pour fournir aux jeunes internautes les outils dont ils ont besoin pour naviguer en toute sécurité, les

adultes doivent absolument comprendre que les jeunes considèrent Internet comme partie intégrante de leur environnement social. C'est un des endroits où ils peuvent entrer en contact avec leurs amis, explorer différents rôles sociaux, en apprendre davantage sur ce qui les intéresse et exprimer leur personnalité. Pour mieux comprendre cet univers virtuel, considérons maintenant les sites qu'ils identifient comme leurs favoris.

4. Rendez-vous Internet – Les sites Web préférés des jeunes

Les répondants du sondage devaient nommer leurs trois sites préférés en excluant les moteurs de recherche, la messagerie instantanée de MSN et les sites de courrier électronique¹⁶.

La liste finale de 2800 sites impressionne d'abord par sa variété. Plus de 2200 sites n'ont été choisis que par un ou deux répondants, ce qui laisserait penser que la culture populaire prend une autre forme en ligne parce que beaucoup de jeunes, particulièrement les plus âgés, poursuivent des intérêts personnels différents de ceux de leurs pairs. Mais plusieurs facteurs atténuent cette diversité apparente.

En premier lieu, les plus jeunes des répondants ont tendance à se regrouper sur les mêmes sites. Par exemple, les sites préférés des jeunes de la 4^e à la 7^e année – Neopets pour les filles et Addicting Games pour les garçons – sont cités comme favoris par 25 à 35 pour cent des élèves concernés. On retrouve le même phénomène, quoique moins marqué, chez les plus vieux. Le site favori des garçons comme des filles de la 8^e à la 11^e année – Addicting Games – a été choisi par 15 à 20 pour cent des répondants.

On constate à tous les niveaux scolaires des différences en fonction du sexe. Ainsi, les filles plus âgées ont tendance à préférer les sites axés autour de la communication et de la musique, tandis que les garçons sont plus attirés par les sites de sports et de jeux. Cependant, à tous les âges, filles et garçons ont des favoris en commun, comme Addicting Games, Miniclip et Jeuxvideo.

Les jeunes du Québec font souvent des choix différents de ceux des anglophones, mais ceux-ci reflètent les mêmes tendances. Autrement dit, les sites choisis sont similaires. Par exemple, là où les plus jeunes Canadiennes hors Québec mettent en sixième position YTV, une station de télévision anglophone, les jeunes Québécoises du même groupe d'âge classent en quatrième place son équivalent francophone, VRAK TV¹⁷. Des sites populaires multilingues, comme Neopets, remportent le même succès de part et d'autre de la frontière linguistique. Neopets est le site favori des filles de la 4^e à la 7^e année aussi bien au Québec que hors Québec et se place parmi les 10 premiers au palmarès des garçons de la 4^e à la 7^e année et des filles de la 8^e à la 11^e année partout au pays. On constate donc que les jeunes partagent le même intérêt pour un nombre relativement restreint de sites.

¹⁶ Il s'agit sans le moindre doute de sites populaires, mais nous les avons éliminés dans le souci de mieux comprendre quels types de contenus Web attirent les jeunes sur Internet.

¹⁷ Le Réseau, 2005, p. 19.

Tableau I. « Nommez vos trois sites Internet préférés » : 4^e à 7^e année

JCMB II, 2005

Site	Pourcentage de répondants	Site	Pourcentage de répondants
Filles de 4^e à 7^e année hors Québec		Filles de 4^e à 7^e année au Québec	
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
Garçons de 4^e à 7^e année hors Québec		Garçons de 4^e à 7^e année au Québec	
Addicting Games	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
Coffeekbreakarcade	3,8	eBaumsworld	5,6

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

Niveau 7 = Secondaire 1

Niveau 8 = Secondaire 2

Niveau 9 = Secondaire 3

Niveau 10 = Secondaire 4

Niveau 11 = Secondaire 5

Tableau 2. « Nommez vos trois sites Internet préférés » : 8^e à 11^e année

JCMB II, 2005

Site	Pourcentage de répondants	Site	Pourcentage de répondants
Filles de 8^e à 11^e année hors Québec		Filles de 8^e à 11^e année au Québec	
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
Garçons de 8^e à 11^e année hors Québec		Garçons de 8^e à 11^e année au Québec	
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.

Niveau 7 = Secondaire 1

Niveau 8 = Secondaire 2

Niveau 9 = Secondaire 3

Niveau 10 = Secondaire 4

Niveau 11 = Secondaire 5

En deuxième lieu, une analyse des 500 premiers choix¹⁸ de la liste des sites préférés montre que les jeunes sont très nombreux à fréquenter sur une base régulière les sites de jeux et de multimédias. Chacun de ces deux types de sites représente un cinquième (20 pour cent chacun, 40 pour cent au total) des 500 premiers sites. La plus grande part des trois cinquièmes restants va aux sites spécialisés (18 pour cent), d'achats en ligne (14 pour cent)¹⁹ et de stations de télévision (8 pour cent).

Les sites spécialement conçus pour les jeunes²⁰ et les familles ne représentent qu'un pour cent des favoris. Ce remarquable manque d'intérêt est à mettre en rapport avec le désir des jeunes d'explorer sur Internet les intérêts et les interactions de l'univers adulte. Il est à noter cependant que les bavardoirs et les sites de rencontres ne font guère mieux, ne représentant que 3 pour cent des 500 premiers sites²¹.

Finalement, un nombre important de jeunes s'accordent sur le choix des sites les plus populaires. Les 50 premiers sites de la liste ont été sélectionnés par approximativement la moitié des répondants. Ce sont tous des sites commerciaux (50 sur 50)²², conçus pour vendre des produits, consolider

une image de marque ou faire de la publicité auprès des jeunes.

4.1 La commercialisation du cyberspace

La majeure partie des sites préférés des jeunes est avant tout conçue en fonction d'impératifs commerciaux. Les propriétaires de ces sites ont l'argent nécessaire pour bâtir des environnements très attractifs. De plus, ils utilisent l'intérêt marqué des jeunes envers la communication pour les attirer sur leurs sites. Une publicité de Kotex, affichée sur Seventeen.com (numéro 47 sur la liste des favoris) démontre une excellente connaissance de la culture des jeunes internautes et pourrait se traduire ainsi en français :

Accédez à Fun & Games de Kotex sur votre téléphone – Téléchargez dès aujourd'hui Gemdrop. Vos amis s'occupent de vous – Faites la même chose! Mettez-les tout de suite au courant de ce magnifique cadeau à télécharger GRATUITEMENT, [cliquez ici!](#)

On retrouve du contenu promotionnel dans presque tous les sites (94 pour cent) qui se classent

¹⁸ L'analyse inclut tous les sites choisis comme préférés par au moins trois jeunes. Le total était de 533, mais seuls 506 sites ont été pris en compte. Douze d'entre eux n'étaient pas accessibles (en construction, disparus, vides ou écrits en caractères asiatiques) et 15 existaient déjà sur la liste sous un autre nom. Les sites classifiables dans plusieurs catégories ont été placés dans celle correspondant le mieux à leur contenu.

¹⁹ Même si les jeunes ne sont que deux pour cent à dire qu'ils choisiraient de visiter un site d'achats en ligne s'ils disposaient d'une heure ou deux sur Internet, en moyenne 15 à 40 pour cent d'entre eux le font effectivement chaque journée de la semaine scolaire.

²⁰ Sont exclus de ce chiffre les sites de jeux et autres amusements qui visent spécifiquement les jeunes.

²¹ Les autres sites présents sur la liste sont des sites d'intérêt général (5 pour cent), de sports et de nouvelles (6 pour cent), de blogues (4 pour cent) et de services de courrier électronique (1 pour cent).

²² Pour catégoriser ces sites, on s'est servi de la définition d'« activité commerciale » telle qu'énoncée dans la Loi sur la protection des renseignements personnels et les documents électroniques (S.C. 2000, c. 5).

parmi les 50 premiers favoris. Même si la publicité proprement dite y est omniprésente, on retrouve également de nombreux messages de promotion intégrés dans les contenus. Par exemple, tous les jeux du site populaire Candystand comprennent des images de divers produits Lifesaver. Le village virtuel de Neopets, Neopia Central, a un cinéma Disney où les jeunes peuvent regarder des extraits de dessins animés ou jouer à des jeux qui mettent en vedette les personnages de Disney.

La généralisation de ces pratiques de marketing est d'autant plus importante à noter que plus des trois quarts des enfants ne voient que de « simples jeux » et non pas « principalement de la publicité » dans les divertissements qu'on leur propose. Avec l'âge, ils deviennent conscients du commercial (de 19 pour cent des jeunes en 4^e année à 31 pour cent en 11^e), mais la grande majorité d'entre eux acceptent sans se poser de questions la présence d'images de produits identifiés à une marque sur leurs sites de jeux préférés.

4.2 La collecte de renseignements personnels

L'intérêt des jeunes pour les discussions et leur facilité à parler d'eux-mêmes garantissent également aux spécialistes du marketing un flot ininterrompu de données pour leurs études de marché. Quatre-vingt-dix pour cent des 50 premiers sites favoris ont des procédures d'inscription qui de-

mandent aux jeunes de s'identifier en fournissant généralement prénom, nom, âge, sexe et adresse de courriel. Plus de la moitié des répondants au sondage disent donner leurs véritables noms et adresses postale ou de courriel pour s'inscrire sur un site de jeux (51 pour cent) ou obtenir un service de courrier électronique (67 pour cent). En outre, 94 pour cent de ces 50 premiers sites favoris recueillent des renseignements personnels auprès des jeunes.

Neopets en est un bon exemple. Les enfants qui fréquentent ce site y créent un animal domestique virtuel et remplissent ensuite des sondages de marketing afin de gagner suffisamment de Neopoints pour lui acheter de la nourriture et des jouets. À l'intérieur de ces sondages, on leur demande nom, âge, sexe et code postal, puis leurs produits préférés, habitudes et passe-temps favoris, goûts et dégoûts.

Neopets, comme 48 autres sites parmi les 50 en tête de liste, a une politique de protection de la vie privée qui explique quels types de renseignements personnels sont recueillis et l'usage qu'il en sera fait. Même si seulement 6 pour cent des jeunes de la 7^e à la 11^e année lisent toujours ces politiques de protection de la vie privée, 45 pour cent d'entre eux les lisent quelquefois. En évaluant ces politiques du point de vue de la clarté et de la facilité de compréhension, nous avons découvert qu'elles sont toutes rédigées dans un langage académique²³, très difficile d'accès pour des jeunes. La preuve en

²³ Sur le test Flesch de facilité de compréhension, les politiques de protection de la vie privée obtiennent une note de 36.3239, qui les place dans la catégorie 30 à 49, « Difficile, premier cycle universitaire ». Une note en dessous de 30 correspond à « Très difficile, 2^e cycle ».

est peut-être que plus de la moitié (53 pour cent) des jeunes de 7^e année pensent à tort que l'existence d'une politique de protection de la vie privée est une garantie en soi que le site ne partagera pas avec des tiers les renseignements personnels recueillis. Même si, en vieillissant, ils sont moins nombreux à le croire, un tiers (34 pour cent) des jeunes de 11^e année en sont encore persuadés.

4.3 Contenus sexuels et violents

Près d'un tiers des 50 premiers sites comprennent des contenus violents (28 pour cent) ou à caractère sexuel (32 pour cent). Ce sont les jeunes de 8^e et 9^e année qui incluent le plus souvent ces sites dans leurs favoris. Par exemple, eBaumsworld, un site humoristique offrant du contenu douteux et souvent très sexuel, se classe en troisième position sur la liste de ce groupe d'âge. Et on y retrouve en quatrième place Newgrounds, un site multimédia qui propose des films comme *The Puberty Pals* (« Paulie the Penis vous raconte tout ce que vous devez savoir sur la puberté! Pas pour les enfants! ») dans sa section grand public et des films très violents et sexuellement explicites dans sa section pour adultes. Les deux sites sont également bien classés parmi les préférés d'enfants plus jeunes : eBaumsworld est dixième et Newgrounds douzième parmi les jeunes de 6^e et 7^e année. Piczo, un site souvent sexuellement explicite où les jeunes peuvent afficher leur photo, apparaît aussi parmi les favoris des 6^e et 7^e année (en quatorzième place) et des 8^e et 9^e année (quinzième).

Les sites de réseautage personnel comme Nexopia et Doyoulookgood.com sont parmi les plus populaires, particulièrement auprès des filles de la 8^e à la 11^e année. Doyoulookgood propose d'afficher sa photo sur le site pour que les visiteurs puissent voter. Ces derniers peuvent également faire une recherche par âge (à partir de 13 ans) et obtenir en ligne une photo et un profil, avec âge, poids (choix entre mince, en forme, musclé(e), un peu enrobé (e) et gros(se)), statut marital (célibataire, en couple, marié(e), divorcé(e) et à l'esprit ouvert), endroit de résidence et passe-temps favoris. Par exemple, Sexmachine, 17 ans, vit à Montréal et « est ouvert aux suggestions ». Sur sa page, les visiteurs sont invités à lui écrire à la condition suivante : « Vous devez être membre pour écrire à Sexmachine... [Cliquez ici!](#) »)

Toutefois, la plupart des jeunes (91 pour cent) n'ont pas cherché à visiter des sites pour adultes et seulement un cinquième d'entre eux ont fréquenté volontairement des sites pornographiques (16 pour cent), violents ou sanglants (18 pour cent) durant l'année scolaire en cours. Les garçons sont cependant trois fois plus susceptibles que les filles de visiter des sites offensants²⁴ et, de la 9^e à la 11^e année, une majorité d'entre eux (de 55 à 62 pour cent) les ont fréquentés activement contre seulement 20 pour cent des filles. Les jeunes Québécois (45 pour cent) sont également plus susceptibles de le faire que les autres élèves canadiens (31 pour cent).

²⁴ On a classé comme offensants les sites pornographiques, violents ou sanglants, les sites de jeux de hasard, les bavardoirs pour adultes et les sites haineux.

5. Règles et engagement parental font toute la différence

Il est essentiel que les adultes qui ont la responsabilité de guider des jeunes dans l'actuel environnement en ligne comprennent à la fois ce qu'Internet représente pour leurs enfants et comment divers impératifs, entre autres commerciaux, ont modelé l'espace virtuel fréquenté par les jeunes. La bonne nouvelle, c'est que l'engagement des parents a augmenté depuis 2001 et que les règles qu'ils ont élaborées à la maison ont eu un effet positif sur le comportement de leurs enfants. L'interdiction de visiter certains sites ou de donner des renseignements personnels en ligne a fait une grande différence, particulièrement chez les plus jeunes. De la même façon, l'interdiction d'accepter un rendez-vous en personne avec une connaissance faite sur Internet a diminué de moitié l'occurrence de ce type de rencontres (de 34 pour cent à 16 pour cent). En vieillissant, les jeunes ont tendance à moins respecter les consignes, mais l'existence en soi d'une série de règlements continue à avoir une influence sur eux. La présence de règles à la maison est généralement liée à une augmentation du temps passé par les parents à superviser les activités en ligne de leurs enfants.

Le nombre de règles diminue cependant avec l'âge. Les jeunes de 8^e et 9^e année sont soumis à approximativement un tiers moins de consignes que les enfants plus jeunes, au moment où, paradoxalement, ils sont plus susceptibles de se faire des amis en ligne ou de visiter des sites offensants. En outre, les garçons sont moins encadrés que les filles alors qu'ils sont beaucoup plus enclins qu'elles à visiter volontairement des sites pornographiques, violents ou sanglants.

Fait peut-être le plus révélateur, très peu de jeunes parlent à leurs parents de leurs activités en ligne, et ce type de discussions diminue encore plus au fur et à mesure qu'ils vieillissent. Étant donné l'importance du rôle d'Internet dans la vie des jeunes, il est pourtant essentiel que les parents soient au courant de leurs activités quotidiennes en ligne et les aident à faire face aux violations de la vie privée ou aux contenus à caractère sexuel qu'ils peuvent y rencontrer.

6. Éduquer les jeunes pour les rendre autonomes

La bonne nouvelle, c'est que les jeunes sont de plus en plus intéressés à apprendre davantage sur le cyberspace. Les jeunes des groupes de discussion ressentent prioritairement le besoin de recevoir des adultes plus d'information sur le type de contenus disponibles en ligne pour être en mesure de faire des choix éclairés. De la même manière, deux tiers des répondants au sondage étaient intéressés à apprendre comment distinguer la bonne information de la fautive (68 pour cent) et à protéger leur vie privée (66 pour cent). Cet intérêt est à son plus fort chez les jeunes de la 4^e à la 7^e année (75 pour cent), à une période de leur vie où il est particulièrement important qu'ils maîtrisent ce genre d'habiletés puisqu'ils fréquentent des sites de jeux commerciaux qui tentent de leur arracher des renseignements personnels et que, bientôt, en 7^e année, ils commenceront à explorer des sites Web

douteux, comme eBaumsworld et Newgrounds qui attirent les adolescents²⁵.

Plusieurs indications laissent penser qu'il y aurait place à l'amélioration dans la façon dont on enseigne certains sujets qui touchent aux nouvelles technologies et à Internet. Même s'ils se servent essentiellement d'Internet comme source d'information pour leurs travaux scolaires – 9 élèves sur 10 en 10^e et 11^e préfèrent aller en ligne plutôt qu'à la bibliothèque (91 pour cent contre 9 pour cent), les jeunes sont presque la moitié à dire qu'Internet n'ajoute rien à la qualité de leur travail scolaire. Et une importante partie des adolescents de 10^e et 11^e année (36 pour cent) sont toujours intéressés à en savoir plus sur la bonne manière de trouver de l'information en ligne.

²⁵ Voir Profil des jeunes de 6^e et 7^e année dans les Appendices.

7. Regard sur l'avenir

Jusqu'ici, ce sont surtout les prédateurs en ligne qui ont attiré l'attention des médias, mais beaucoup de questions d'égale importance méritent un débat public. Avant tout, les adultes doivent prendre conscience de la manière dont les jeunes ont intégré Internet à leurs principales activités. Désormais, ils passent continuellement et facilement de l'univers virtuel à la réalité, et vice-versa, au fur et à mesure qu'ils développent et étendent leurs relations sociales dans la vie réelle. Ils se servent également d'Internet avec créativité pour explorer leurs intérêts personnels, essayer de nouveaux rôles sociaux et exprimer leur personnalité.

Un autre point clé de notre recherche fut de découvrir que les attentes exprimées par les parents ont une influence positive sur les comportements en ligne des jeunes. Ces derniers nous indiquent également qu'ils sont intéressés à en savoir plus sur la protection de la vie privée et l'authentification des contenus. Étant donné que les enfants se servent d'Internet pour explorer leur sexualité et en apprendre plus sur le monde adulte, il est particulièrement important que les parents et les enseignants les aident à comprendre les conséquences possibles de leurs comportements en ligne et les aident à exercer un jugement critique sur les contenus qu'ils trouvent sur Internet. Les adultes peuvent également jouer un rôle crucial en les aidant à déconstruire les images de sexe et de violence, et en leur expliquant de quelle manière les intérêts

commerciaux modèlent leur environnement en ligne.

Les jeunes enfants bénéficieraient tout particulièrement d'une éducation qui les aiderait à reconnaître les messages commerciaux présents sur leurs sites de jeux préférés. On devrait également leur apprendre les principes de protection de la vie privée. Ils comprendraient mieux ainsi comment les recherches de marketing influencent les jeux qu'on leur offre en ligne. Les jeunes plus âgés, quant à eux, doivent absolument savoir protéger leurs renseignements personnels. C'est en 6^e et 7^e année, quand les enfants commencent tout juste à explorer le potentiel social d'Internet, qu'il faut intervenir. En 8^e et 9^e année, la majorité des jeunes seront branchés et se baladeront dans le cyberspace. Ils devront avoir déjà en main les outils nécessaires pour comprendre l'imagerie des médias, particulièrement les contenus violents et sexualisés.

Les solutions techniques, filtres ou logiciels qui suivent les déplacements des jeunes en ligne, ne peuvent pas remplacer l'éducation et l'engagement parental. En outre, ces technologies risquent de faire intrusion dans la vie privée des jeunes à un moment où ils ont besoin d'un certain degré de liberté pour apprendre à devenir plus autonomes. Les parents et les enseignants doivent plutôt discuter avec les jeunes des expériences qu'ils vivent en ligne et leur proposer des lignes de conduite qui tiennent compte de l'importance d'Internet dans

les relations sociales des adolescents. Les adultes doivent être aussi bien informés des activités en ligne les plus courantes des jeunes et du type de contenus présents sur leurs sites préférés. Ils pourront ainsi aider leurs enfants à choisir le matériel le plus utile à leur développement.

Les directions d'école et les bibliothèques doivent à leur tour fournir aux enseignants le support nécessaire pour leur permettre de se familiariser avec le paysage Internet. Comme le souligne Industrie Canada, « seulement 46 pour cent des directeurs d'école voient à ce que la majorité de leurs enseignants soient bien préparés à transmettre à leurs élèves une bonne utilisation des nouvelles technologies d'information et de communication ».²⁶ On devrait également encourager les enseignants à profiter de la familiarité de leurs élèves avec Internet pour leur assigner des tâches plus à la hauteur de leurs compétences d'internautes.

Un des principaux messages recueillis auprès des jeunes des groupes de discussion, c'est l'omniprésence de la pornographie dans les médias qu'ils utilisent. Il faudra des recherches supplémentaires pour mieux en comprendre l'impact sur leur développement et imaginer des moyens de leur fournir plus d'information sur les contenus si nous voulons qu'ils soient en mesure de faire des choix avisés.

Le harcèlement en ligne est un autre domaine qui mérite d'être mieux exploré. Comment l'anonymat influence-t-il le comportement des jeunes sur Internet? L'impact du harcèlement est-il magnifié par le fait qu'il ne se limite plus à la cour de l'école, mais poursuit ses victimes jusque dans leur foyer, par le biais de l'ordinateur familial? Comment les adultes peuvent-ils intervenir pour aider les jeunes à respecter les autres dans leurs communications Internet?

Enfin, il faudra aussi davantage de recherches pour mieux comprendre la manière dont les enfants utilisent le cyberspace pour explorer leur propre identité et le rôle que joue l'anonymat d'Internet dans ce processus.

Les parents et les professeurs ne peuvent pas faire cela tout seuls. Les grandes compagnies qui utilisent Internet pour attirer les jeunes devraient être invitées à revoir leurs politiques et codes actuels reliés au marketing auprès des enfants, et concevoir des environnements qui respectent les besoins des jeunes en développement. Enfin, les gouvernements et l'industrie doivent tous les deux fournir un soutien financier aux programmes d'éducation aux médias et à la poursuite des travaux de recherche sur les activités des jeunes en ligne.

²⁶ Industrie Canada, Rescol (2004) *Connectivity and Learning in Canada's Schools*, Ottawa < <http://www.statcan.ca/bsolc/francais/bsolc?catno=56F0004MIF2004011> >.

Appendice I. Tableau de correspondance âge-année scolaire

Année hors Québec	Année au Québec	Échelle d'âge ordinaire	Âge moyen considéré
4	4	9-10	10
5	5	10-11	11
6	6	11-12	12
7	Secondaire 1	12-13	13
8	Secondaire 2	13-14	14
9	Secondaire 3	14-15	15
10	Secondaire 4	15-16	16
11	Secondaire 5	16-17	17

Appendice 2. Profil des jeunes de 4^e et 5^e année (9 à 11 ans)

Un nombre important d'élèves de 4^e et 5^e année ont leur propre accès Internet et en font bon usage.

- Un peu moins d'un quart (24 pour cent) des enfants de ce groupe d'âge ont leur propre ordinateur avec accès Internet, équipé dans la moitié des cas (12 pour cent) d'une webcam.
- Environ un tiers d'entre eux (31 pour cent) possèdent un baladeur MP3.

En semaine, la plupart des jeunes de ce groupe d'âge utilisent Internet pour jouer à des jeux (88 pour cent) et faire leurs travaux scolaires (57 pour cent). Un nombre étonnant d'entre eux y voient également un moyen d'expression personnelle et d'apprentissage.

- Plus de la moitié (51 pour cent) utilisent Internet pour en apprendre plus sur des sujets d'intérêt personnel.
- Un quart d'entre eux (24 pour cent) ont leur propre site Web et un dixième (13 pour cent) écrivent régulièrement un journal en ligne ou blogue.

Un nombre important d'entre eux participent aussi à des activités auxquelles s'adonnent généralement les adolescents.

- Trente-six pour cent communiquent avec leurs amis par messagerie instantanée.
- Quarante-cinq pour cent écoutent ou téléchargent de la musique en ligne.

Les filles sont deux fois plus susceptibles que les garçons de se tourner vers la messagerie instantanée quand elle ont une heure ou deux de libres, mais les deux sexes partagent un intérêt similaire pour les sites Web fréquentés par les adolescents. Les cinq sites préférés de ce groupe d'âge sont :

1. Miniclip
2. Neopets
3. Addicting Games
4. YTV
5. Family Channel

- Miniclip et Addicting Games sont des sites de jeux grand public également populaires auprès des jeunes plus âgés. Ils figurent parmi les cinq sites préférés de chaque groupe d'âge.
- Les sites des stations de télévision attirent également les jeunes de 4^e et 5^e année, mais moins cependant qu'en 2001, où ils constituaient leurs trois sites préférés.

Les jeunes de cet âge sont également nombreux à fréquenter les sites commerciaux qui insèrent des marques de commerce dans des environnements de jeux branchés.

- Neopets est un site extrêmement populaire, particulièrement chez les filles, où les jeunes peuvent acquérir un animal domestique virtuel. Pour le nourrir ou lui acheter des jouets, ils se servent ensuite de Neopoints qu'ils ont acquis en répondant à des sondages très détaillés utilisés pour des études de marché. Le site intègre également des contenus à image de marque dans ses jeux et activités.
- Il n'est pas seul à le faire. Presque la moitié (45 pour cent) des 20 sites en tête de liste pour ce groupe d'âge ont des contenus axés sur des produits de marque. On y retrouve, entre autres, la promotion de produits commercialisés par Disney, Mattel ou Kraft.

Le marketing présent dans ces sites récréatifs est d'autant plus problématique que les enfants de cet âge n'en sont pas conscients.

- Quatre-vingt-un pour cent des jeunes de 4^e et 5^e année qui participent à des jeux en ligne axés sur un produit n'y voient qu'un « simple jeu » et non une pub déguisée.

Appendice 3. Profil des jeunes de 6^e et 7^e année (11 à 13 ans)

En semaine, les jeunes de 6^e et 7^e année, comme ceux de la 4^e et 5^e, utilisent surtout Internet pour jouer à des jeux (82 pour cent) et faire leurs travaux scolaires (75 pour cent), mais ils commencent à consacrer plus de temps et d'énergie à communiquer avec leurs amis.

- Lors d'une journée d'école typique, la messagerie instantanée occupe 47 minutes de leur temps, comparativement à 26 minutes en 4^e année.
- Quatorze pour cent des expériences marquantes sur Internet rapportées par ce groupe d'âge impliquent des amis, comparativement à 8 pour cent en 4^e et 5^e année.

Ils utilisent également Internet pour s'exprimer et s'informer sur des sujets qui les intéressent.

- Plus de la moitié (54 pour cent) utilisent Internet pour en apprendre plus sur des sujets d'intérêt personnel.
- Près d'un tiers d'entre eux (30 pour cent) ont leur propre site Web et un dixième (12 pour cent) écrivent régulièrement un journal en ligne ou blogue.

Les cinq sites préférés de ce groupe d'âge sont :

1. Addicting Games
2. Miniclip
3. Neopets
4. Runescape
5. Candystand

Les jeunes de cet âge ont tendance à se retrouver majoritairement sur les mêmes sites. Tout comme chez les élèves de 4^e et 5^e année, leurs choix sont plutôt conventionnels, et ils sont rares à s'aventurer hors des sentiers battus.

- Environ un quart d'entre eux citent Addicting Games parmi leurs trois sites préférés.
- Les deux tiers d'entre eux (68 pour cent) ont au moins un site favori présent sur la liste des 20 sites préférés de leur catégorie d'âge.

Parmi les 20 sites en question, on retrouve cependant un nombre grandissant de sites à contenu douteux typiquement fréquentés par les adolescents.

- Habbohotel (classé septième) est un environnement où les internautes visitent les différentes chambres d'un hôtel et clavardent avec d'autres personnes. On y parle surtout de la meilleure manière de se faire un « chum » ou une blonde, et les propos sexuellement explicites y sont fréquents.
- eBaumsworld (classé dixième) est un site multimédia connu pour son attitude frondeuse, son humour sexuellement explicite et ses images grossières ou dérangeantes.
- Newgrounds (classé douzième) est un site de jeux offrant du contenu destiné aux adultes.

Les garçons ont tendance à s'intéresser plus que les filles à ces sites au contenu douteux.

- Durant la dernière année scolaire, 32 pour cent des garçons de 7^e année, mais seulement 7 pour cent des filles, ont visité des sites à contenus haineux, sanglants, explicitement sexuels ou pornographiques.
- Les garçons sont également moins susceptibles de tomber par accident sur ce type de sites, ce qui tendrait à prouver que les sites qu'ils visitent ont davantage d'hyperliens vers des sites à contenus offensants.

Malgré l'intérêt qu'ils peuvent porter à ce type de sites, la plupart des garçons (84 pour cent) s'accordent avec la très grande majorité des filles (94 pour cent) pour dire qu'on doit protéger les enfants plus jeunes de tout contenu pornographique, sanglant ou haineux.

Appendice 4. Profil des jeunes de 8^e et 9^e année (13 à 15 ans)

La 8^e et 9^e sont des années charnières dans l'expérience en ligne des jeunes. Tout d'abord, le nombre de ceux qui possèdent leur propre équipement informatique atteint une masse critique.

- Quarante-trois pour cent ont leur propre ordinateur avec accès Internet.
- Quarante-sept pour cent possèdent un baladeur MP3.
- Un quart ont une webcam.

Une donnée particulièrement importante quand on sait que les jeunes qui possèdent leur propre ordinateur passent presque deux fois plus de temps sur Internet.

En deuxième lieu, on remarque que le mélange d'activités quotidiennes en ligne caractéristiques des adolescents plus âgés (messagerie instantanée, musique et travaux scolaires) est déjà présent en 8^e et 9^e année.

- Près des trois quarts des jeunes de ce groupe d'âge utilisent une messagerie instantanée (77 pour cent), téléchargent de la musique (78 pour cent), se servent d'Internet pour leurs travaux scolaires (79 pour cent) et jouent à des jeux en ligne (72 pour cent) tous les jours de classe.
- Les différences d'intérêts entre les deux sexes subsistent, mais s'atténuent considérablement, surtout en ce qui concerne la messagerie instantanée et la musique en ligne, mais à l'exception toutefois des jeux en ligne. Aussi bien les filles que les garçons s'intéressent moins aux sites de jeux que les enfants plus jeunes, mais 83 pour cent des garçons continuent à les visiter quotidiennement contre 60 pour cent des filles.

C'est pourtant au moment même où les jeunes de cet âge mènent en ligne une part de plus en plus grande de leur vie sociale que le nombre de règles parentales liées à leur usage d'Internet diminue. Leurs parents sont également moins susceptibles de surveiller leurs activités sur Internet ou d'en discuter avec eux.

Pourtant l'existence de règles fait une grande différence. Même si les jeunes sont plus susceptibles de braver les interdits en vieillissant, on constate qu'en 8^e et 9^e année, ils sont deux fois plus nombreux à fréquenter des « sites qu'ils ne devraient pas visiter » si aucune règle parentale ne le leur interdit expressément.

Les cinq sites préférés de ce groupe d'âge sont :

1. Addicting Games
2. Miniclip
3. eBaumsworld
4. Newgrounds
5. Neopets

On constate que des sites à contenus douteux comme eBaumsworld et Newgrounds arrivent maintenant en tête de liste. On retrouve également parmi les autres favoris de nombreux sites de rencontres et de réseautage personnel. Des contenus sexuellement explicites y sont souvent présents et ils peuvent encourager des formes d'exhibitionnisme.

- Nexopia (classé neuvième) propose aux jeunes de 14 ans et plus de mettre en ligne leur profil et leur photo dans le but de se faire des amis.
- Au Québec, Doyoulookgood est le site préféré des filles de la 8^e à la 11^e année. Tout comme Nexopia et d'autres sites du même genre, il permet aux jeunes de 13 ans et plus d'afficher leur profil avec une photo et d'entrer en contact avec des amis. Beaucoup de ces profils contiennent cependant des photos de très jeunes filles dans des poses sexy avec des commentaires suggestifs. Doyoulookgood invite ses visiteurs à les « classer » sur une échelle de 1 à 10.

Les sites commerciaux comme Neopets (cinquième) et Candystand (huitième) restent populaires, mais davantage de jeunes (25 pour cent) sont désormais capables de reconnaître leur aspect publicitaire.

Les jeunes de cet âge commencent également à s'aventurer hors des sentiers battus. Les sites favoris de près de la moitié (48 pour cent) d'entre eux ne font pas partie de la liste des 20 sites préférés. Autrement dit, l'utilisation d'Internet est de plus en plus personnelle et liée à des choix individuels.

Appendice 5. Profil des jeunes de 10^e et 11^e année (15 à 17 ans)

Internet fait désormais partie intégrante de la vie sociale et scolaire des jeunes de 10^e et 11^e année. Aussi bien filles que garçons s'en servent principalement pour rester en contact avec leurs amis par messagerie instantanée, écouter et télécharger de la musique, et faire leurs travaux scolaires – le tout généralement en même temps!

Beaucoup disposent de leur propre équipement électronique pour rester toujours « connecté ».

- Presque la moitié (49 pour cent) ont leur propre ordinateur avec accès Internet et 41 pour cent possèdent un téléphone cellulaire.
- Un tiers d'entre eux (31 pour cent) ont une webcam.
- Quatre-vingt-quatre pour cent utilisent quotidiennement leur messagerie instantanée durant les jours de classe, à raison d'une durée moyenne de 69 minutes par jour.¹

Les adolescents de cet âge utilisent également Internet en fonction de leurs intérêts personnels et pour s'informer sur le monde.

- Près des deux tiers (64 pour cent) s'en servent pour en apprendre plus sur des sujets qui les intéressent.
- Presque la moitié (45 pour cent) s'informent en ligne de l'actualité, de la météo et des nouvelles sportives.
- Les trois quarts (76 pour cent) utilisent Internet pour faire leurs travaux scolaires.

La diversité des intérêts des adolescents de 10^e et 11^e année est évidente quand on constate que les sites favoris de 60 pour cent d'entre eux ne figurent pas sur la liste des 20 sites préférés de leur catégorie d'âge.

¹ La somme totale du temps passé en ligne peut être inférieure à l'addition des minutes consacrées à chaque activité, pour la bonne raison que l'adolescent typique se livre souvent simultanément à différentes activités sur Internet.

Ils sont également nombreux à s'être créé un environnement Internet où ils peuvent s'exprimer.

- Un quart (26 pour cent) ont leur propre site Web.
- Un cinquième (18 pour cent) expriment leurs idées et racontent leur vie quotidienne sur un blogue (journal intime)

Leurs cinq premiers sites préférés sont :

1. Addicting Games
2. eBaumsworld
3. eBay
4. Newgrounds
5. Miniclip

Les adolescents de ce groupe d'âge s'intéressent encore aux jeux en ligne – 8 de leurs 20 sites préférés proposent des jeux en ligne. Sur une base quotidienne, les garçons y sont cependant presque deux fois plus nombreux (80 pour cent) que les filles (46 pour cent). Celles-ci préfèrent de beaucoup la messagerie instantanée (82 pour cent) aux jeux en ligne (3 pour cent).

Mais 60 pour cent des garçons choisissent aussi la messagerie instantanée quand ils ont une heure ou deux de libres.

Les sites de réseautage personnel comme Nexopia (classé vingt-quatrième) leur fournissent un autre moyen de se faire des amis. Ils peuvent y afficher leur photo et un bref profil, puis chercher sur le site des personnes qui partagent les mêmes affinités. Ces sites contiennent cependant des images et textes provocants et à connotation sexuelle, et ils encouragent les jeunes à l'exhibitionnisme. Un site comme Doyoulookgood, qui propose à ses visiteurs de classer les profils et photos affichés sur le site, arrive en première place au Québec chez les filles de la 8^e à la 11^e année.

Certains jeunes de ce groupe d'âge cherchent également des sites aux contenus pornographiques, sanglants ou haineux, ou encore des sites de jeux de hasard ou des bavardoirs pour adultes. Ce sont très majoritairement des garçons (59 pour cent) contre 21 pour cent de filles.

Les sites populaires auprès des jeunes de cette catégorie d'âge combinent à la perfection marketing et contenus récréatifs, et leurs techniques de collecte d'informations personnelles sont très agressives. Cependant, le tiers des jeunes ont appris à identifier les stratégies de marketing qui se cachent dans les jeux articulés autour d'un produit et les deux tiers sont conscients que la simple présence d'une politique de vie privée ne garantit pas que le site ne partagera pas les informations recueillies avec des tiers.

Appendice 6. Liste des 50 premiers sites au palmarès des jeunes

1. addictinggames <www.addictinggames.com>
2. miniclip <www.miniclip.com>
3. neopets <www.neopets.com>
4. ebaumsworld <www.ebaumsworld.com>
5. newgrounds <www.newgrounds.com>
6. runescape <www.runescape.com>
7. funnyjunk <www.funnyjunk.com>
8. candystand <www.candystand.com>
9. ytv <www.ytv.com>
10. launch <music.yahoo.com>
11. family <www.family.ca>
12. ebay <www.ebay.ca>
13. bonus <www.bonus.com>
14. coffeebreakarcade <www.coffeebreakarcade.com>
15. habbohotel <www.habbohotel.ca>
16. msn <www.msn.com>
17. flashplayer <www.flashplayer.com>
18. cartoonnetwork <www.cartoonnetwork.com>
19. shockwave <www.shockwave.com>
20. muchmusic <www.muchmusic.com>
21. nhl <www.nhl.com>
22. freearcade <www.freearcade.com>
23. mofunzone <www.mofunzone.com>
24. nexopia <www.nexopia.com>
25. homestarrunner <www.homestarrunner.com>
26. piczo <www.piczo.com>
27. nba <www.nba.com>
28. teletoon <www.teletoon.com>
29. dollzmania <www.dollzmania.com>
30. myscene <www.myscene.com>
31. barbie <www.barbie.com>
32. jeuxvideo <www.jeuxvideo.com>
33. radio-canada <www.radio-canada.ca>
34. cheatplanet <www.cheatplanet.com>
35. gamefaqs <www.gamefaqs.com>
36. mxtabs <www.mxtabs.net>
37. freewebs <members.freewebs.com>
38. funbrain <www.funbrain.com>
39. hi5 <www.hi5.com>
40. livejournal <www.livejournal.com>
41. nfl <www.nfl.com>
42. lego <www.lego.com>
43. kazaa <www.kazaa.com>
44. hilaryduff <www.hilaryduff.com>
45. nick <www.nick.com>
46. seventeen <www.seventeen.com>
47. disney <www.disney.com>
48. flowgo <www.flowgo.com>
49. gamespot <www.gamespot.com>
50. vrak.tv <www.vrak.tv>