

2ml. 2844.2

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

**L'appropriation des "Chats" ou des "sites de bavardage"
chez les adolescents dans un contexte domestique**

par

Manon Leblanc
Département de communication
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
En vue de l'obtention du grade de
Maîtrise ès sciences (M.Sc.)
En communication

Août 2000

© Manon Leblanc 2000



04.11.2000

P
90
U54
2000
V.016

UNIVERSITY OF ALBERTA

The Department of Chemistry, University of Alberta, is pleased to announce the appointment of Dr. [Name] as a [Position] in the [Department].

Dr.

[Name]

[Address]
[City, Province, Canada]

Dr. [Name] is a [Nationality] citizen and holds a [Degree] from [University]. He/She has been employed by the University of Alberta since [Year].

Dr. [Name]



[Faint text]

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

FACULTÉ DES ÉTUDES SUPÉRIEURES

Ce mémoire est intitulé :

**L'appropriation des "Chats" ou des "sites de bavardage"
chez les adolescents dans un contexte domestique**

Présenté par :

Manon Leblanc

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Carole Groleau, présidente-rapporteur

Luc Giroux, directeur de recherche

André H. Caron, membre du jury

Mémoire accepté le :

7 août 2000

SOMMAIRE

L'objectif de ce mémoire est d'analyser le phénomène d'appropriation des *Chats* de type textuel dans le contexte familial des adolescents.

Jusqu'à présent, la majorité des recherches concernant les systèmes de Communications Médiatisés par Ordinateur (*CMO*) se sont intéressées aux babillards électroniques et aux *Chats* favorisant la création de personnages et de mondes virtuels tels les *Multi-User Object-Oriented (MOOs)*, les *Multi-Users-Donjons (MUDs)* et les *Palace*. Celles-ci ont étudié en général l'appropriation de ces nouvelles technologies auprès d'utilisateurs adultes sans s'intéresser spécifiquement au contexte du foyer.

Notre mémoire vise tout particulièrement à comprendre comment les adolescents intègrent les *Chats* dans leur quotidien et leurs perceptions par rapport à cette technologie. Jusqu'à présent l'usage de cette technologie est limitée dans les écoles. Les pratiques des *Chats* chez les adolescents se déroulent principalement dans le contexte du foyer. C'est donc à partir de l'univers familial que nous allons étudier leur appropriation.

Suite à notre revue de littérature, nous avons identifié six dimensions qui nous permettent de mieux comprendre le concept d'appropriation des *Chats* chez les adolescents: 1) le contexte spatial et technologique, en fonction par exemple du nombre de téléviseurs, de micro-ordinateurs et de magnétoscopes et de leur emplacement; 2) les types d'utilisations des *Chats* regroupés en fonction de leur nature ludique, communicationnelle ou académique; 3) les perceptions ou les impressions générales des adolescents par rapport aux *Chats*; 4) la culture technologique, qui fait référence entre autres à l'héritage technologique (les attitudes et habiletés technologiques transmises par la famille), à la carrière technologique (les liens établis par l'adolescent à l'extérieur du foyer) et aux compétences technologiques (les attitudes et connaissances reliées aux nouvelles technologies); les impressions des adolescents quant à l'impact des *Chats* sur le réseau social; 6) le type d'intégration des *Chats* dans le cadre familial identifiées à partir des trois phases de Mallein et Toussaint (Mallein et Toussaint, 1994), soit l'idéalisation, l'hybridation-substitution et la banalisation.

Afin d'évaluer ces six dimensions, nous avons fait appel à des entrevues semi-dirigées. Nous avons effectué celles-ci auprès de dix adolescents âgés de quatorze ans qui étudiaient en Secondaire 3, au Collège Régina Assumpta.

L'analyse du verbatim de nos entrevues nous a permis de mieux saisir la pertinence de nos dimensions visant à comprendre le phénomène d'appropriation des *Chats*. Nous avons constaté que cette technologie s'inscrit généralement dans un " continuum d'usages " par rapport aux activités médiatiques, sportives et sociales de

l'adolescent. Elle aura peu d'impact sur les relations amicales ou familiales. Le type d'intégration correspond à la fois à la phase d'hybridation-substitution et de banalisation.

Nos observations nous ont également permis de constater que la majorité des adolescents préféreraient utiliser le Chat ICQ. Les Chats représentent un outil de communication leur permettant de discuter et de socialiser. Un peu comme le téléphone mais sans la voix, cette technologie leur permet de discuter avec leurs amis ou avec des inconnus. Par ailleurs, plus de la moitié des sujets que nous avons interviewés privilégiaient également la fonction utilitaire des Chats. Grâce à ceux-ci, ils pouvaient, par exemple, réaliser leurs travaux scolaires avec leurs camarades de classe.

Pour continuer, nous avons constaté des différences reliées au genre en ce qui concerne les pratiques reliées aux Chats. En général, chez les filles, les Chats vont servir en tant qu'outil de communication ou de socialisation, afin d'échanger et d'établir des liens avec des amis ou des inconnus. Chez les garçons, par contre, les dimensions utilitaire et ludique seront plus marquées. Les Chats vont par exemple leur permettre de réaliser leurs travaux scolaires, de jouer à des jeux entre amis ou d'échanger sur les différents programmes dans le domaine de l'informatique. Cependant, nous observons des similitudes entre les garçons et les filles en ce qui concerne leurs perceptions. En effet, les deux groupes apprécient le caractère instantané et multi-utilisateurs des Chats. Ceux-ci pensent également que le téléphone et les rencontres de type face à face seront de loin plus appropriés comme moyen de communication lorsqu'ils auront à partager des confidences.

Enfin, nous avons constaté qu'en général, dans les foyers que nous avons étudiés, les familles avaient choisi d'installer l'ordinateur dans une pièce fermée, à l'étage principal. Nous pensons que ceci s'explique du fait que contrairement à la télévision, l'ordinateur fait généralement appel à des pratiques individuelles et demande un investissement financier considérable. Conséquemment, les parents préféreront l'installer dans un endroit où il ne sera pas à la vue de tous. Enfin, les adolescents vont apprécier utiliser l'ordinateur dans un espace fermé car ils leur sera ainsi possible de jouer à des jeux, de réaliser leurs travaux scolaires ou tout simplement d'échanger avec leurs amis tout en conservant une certaine intimité.

L'intégration des *Chats* dans le foyer est encore relativement récente et peu étudiée dans le domaine des communications. Notre recherche permettra, selon nous, de mieux comprendre les différents discours reliés à ce phénomène.

Nos réflexions concernant les recherches et les développements futurs des *Chats* nous permettront de conclure ce mémoire. À la lumière de celles-ci, il apparaît relativement facile de prédire l'évolution technologique des *Chats*. Toutefois, il

s'avère plus difficile de prédire les usages futurs car ceux-ci sont appelés à être continuellement transformés par les adolescents.

TABLE DES MATIERES

<i>Sommaire</i>	<i>i</i>
<i>Table des matières</i>	<i>iv</i>
<i>Liste des tableaux et figures</i>	<i>vi</i>
<i>Remerciements</i>	<i>vii</i>
<i>Dédicace</i>	<i>vii</i>
Introduction	1
Premier chapitre: Contexte théorique	4
1.1 Revue de littérature, contexte théorique et problématique	4
a) Les caractéristiques communicationnelles reliées aux systèmes de CMO	4
b) Les systèmes de Communications Médiatisés par Ordinateur et les <i>Chats</i> (CMO)	6
c) Historique des <i>Chats</i>	7
d) Les <i>Chats</i> et leurs caractéristiques techniques	8
e) Fonctionnement de base d'un IRC	9
f) Les <i>Chats</i> et les relations interpersonnelles	9
g) Quelques statistiques sur les adolescents et les CMO	15
h) L'adolescence et l'importance des réseaux sociaux	15
i) Les perceptions	18
j) Les usages des CMO	19
k) Les impacts perçus des systèmes de CMO	19
l) L'utilisation des CMO chez les garçons et les filles	21
m) Les CMO et le contexte familial	23
1.2 Modèles théoriques	25
a) Les théories reliées aux usages des systèmes de CMO	26
b) Les études culturelles	31
c) Les modèles théoriques associés aux systèmes de CMO	33
d) La théorie de la " présence sociale "	33
e) La théorie des indices sociaux perçus (<i>Cues-filtered Out Theory</i>)	34
f) La théorie du " processus d'information sociale " (<i>Social Information Processing Theory</i>)	34
1.3 Problématique	37

Deuxième chapitre: Contexte méthodologique	47
2.1	Méthode d'acquisition des connaissances 47
2.2	Instruments de mesure: la grille d'entrevue semi-dirigée 48
2.3	Sélection de l'échantillon 52
2.4	Description de l'échantillon 53
2.5	Présentation générale de l'étude 54
2.6	Méthode d'analyse 55
Troisième chapitre: Analyse des résultats	57
3.1	Compte-rendu des rencontres avec les sujets de l'analyse 57
	a) Julie 57
	b) Alexandra 60
	c) Gabriel 65
	d) Mylène 68
	e) Louis 72
	f) Malek 76
	g) Sophia 80
	h) Marie-Pierre 83
	i) Philippe 86
	j) Martin 90
3.2	Analyse détaillée 94
Quatrième et cinquième chapitres : Discussion et conclusion	107
Liste des références bibliographiques et Internet	118
Appendice A :	Tableau synthèse des analyses
Appendice B :	Grille de l'entrevue semi-dirigée
Appendice C :	Questionnaire-Cahier d'utilisation
Appendice D :	Deux exemples de <i>Chats</i> populaires auprès des adolescents

LISTE DES TABLEAUX ET FIGURES

Tableau 1	Synthèse des analyses
Figure 1	Illustration des six dimensions théoriques : L'appropriation des <i>Chats</i> chez les adolescents, dans un contexte domestique

REMERCIEMENTS

On dit que la ville de Rome ne s'est pas bâtie en une seule journée mais une chose est certaine: elle n'aurait jamais pu exister sans la volonté et le dévouement de ses serviteurs. Je tiens à remercier ceux qui m'ont permis de réaliser un de mes plus grands projets de vie, mes humbles facilitateurs, en commençant par mon directeur, Luc Giroux. Merci, Luc, de ne m'avoir jamais laissée tomber malgré toutes les embûches et tes grandes responsabilités. Merci à mes parents et à mon frère pour votre aide et vos encouragements.

Merci à toutes les personnes qui n'ont jamais calculé leur temps et leurs judicieux conseils: Guillaume Latzko-Toth, Audrey Martin, Florence Millerand, Patricia Clermont, Jean-Claude Guédon, Jeffrey, Viola et mon cousin Yvon.

Merci à toi, Yasmine El Jamaï, pour ton amitié si précieuse, pour tes conseils, tes encouragements et ta lumière.

Je m'en voudrais de passer sous silence les dix adolescents qui ont pris part à cette étude et sans lesquels ce mémoire n'aurait pu exister. Merci pour votre disponibilité et pour tout ce que vous m'avez permis de découvrir. Enfin, merci à mon compagnon de mémoire, Octave, qui fut à mes côtés pour me remplir de sa chaleur, jusqu'à la toute fin.

À vous mes parents, Denise et Guy,
qui avez toujours su respecter mes choix
et m'épauler durant toutes ces années.

Introduction

L'utilisation domestique des systèmes de Communications Médiatisées par Ordinateur (CMO) est un phénomène social particulièrement important ayant davantage pris de l'ampleur depuis les quinze à vingt dernières années. Parmi les différentes applications rendues possible grâce à cette technologie, nous retrouvons entre autres le courrier électronique, les babillards électroniques, le web et les différents types de *Chats*. Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéressons aux *Chats* (sites de bavardage) utilisant un mode de communication uniquement textuel. Parmi les plus connus chez les adolescents, nous retrouvons notamment "IRC", "MIRC", "Talk City" et "Pignons sur Rue". Le mot "*Chat*", traduit de l'anglais, fait référence à l'action de bavarder. Les *Chats* sont donc des canaux ou des forums de discussion disponibles sur des sites Internet en temps réel (Latzko-Toth, 1998).

Malgré leur avènement récent, les *Chats* semblent occuper une place particulièrement importante dans la vie des adolescents. Selon certains, ceux-ci auraient le potentiel de transformer les pratiques sociales et médiatiques des jeunes. De nos jours, ils représentent le service le plus utilisé sur Internet, après le Web et le courrier électronique. Chez les adolescents, les *Chats* viennent en deuxième position après le web (Latzko-Toth, 1998).

Ce mémoire est une exploration des relations que les adolescents entretiennent avec les *Chats*, un dispositif informatique généralement associé aux systèmes de CMO. Les *Chats* semblent connaître un essor de plus en plus important auprès des adolescents. Pourtant, malgré l'ampleur de ce phénomène, l'appropriation des *Chats* chez les adolescents demeure un domaine de recherche encore relativement peu connu. Nous proposons de les étudier car selon certains, ceux-ci pourraient être appelés à transformer les relations sociales entre les gens. Nous souhaitons donc en faire une étude plus approfondie.

Tenant compte de ce qui est connu et que de nombreuses recherches quantitatives ont déjà été réalisées jusqu'à présent, l'approche qualitative nous a semblé la plus intéressante. Nous allons effectuer des entrevues semi-dirigées avec de jeunes usagers des *Chats*. Cette population est intéressante à étudier car elle est en général plus touchée par l'introduction des nouvelles technologies. Nous proposons

d'explorer l'appropriation des *Chats* à partir des six dimensions suivantes: le contexte spatial et temporel d'utilisation, les types d'utilisations, les perceptions générales, la culture technologique, l'impact perçu par rapport au réseau social et, enfin, le type d'intégration dans le foyer.

Nous nous intéresserons à l'appropriation des *Chats* chez les adolescents, dans le contexte domestique étant donné que son utilisation est encore très limitée dans le milieu scolaire (CEFRIO-BSQ-RISQ, 1998). Nous tenterons principalement de comprendre comment cette nouvelle technologie associée aux systèmes de (CMO) s'intègre dans le quotidien du jeune usager et influence son réseau social.

“...une fois qu'ils ont franchi la porte d'un foyer, les ordinateurs personnels sont utilisés de telle sorte qu'on peut parler d'une dimension de l'ordinateur qui va au-delà du pratique et de l'utilitaire. Les gens qui achètent un ordinateur achètent un instrument mais ils vivent avec une machine amie.” (Turkle, 19:163)

Le chapitre qui suit sera subdivisé en trois sections. Dans un premier temps, nous présenterons, dans notre revue de la littérature, les thèmes reliés à notre problématique de recherche. Parmi ceux-ci, nous retrouverons entre autres, les systèmes de CMO et les *Chats*, l'historique des *Chats*, leurs caractéristiques et fonctionnement. De plus, nous aborderons les dimensions reliées aux CMO et les relations interpersonnelles, l'adolescence et la formation du réseau social; les perceptions des adolescents; les usages des CMO; les impacts perçus; les différences selon le genre et enfin; le contexte familial dans lequel s'inscrivent les pratiques reliées à cette technologie. Les *Chats* sont une technologie relativement récente et jusqu'à présent, il n'existe aucun modèle théorique dans le domaine des sciences sociales auquel nous puissions nous référer. Nous allons donc, dans la deuxième partie de notre étude, présenter des modèles théoriques qui se sont intéressés à la sociologie des usages des nouvelles technologies et d'autres modèles qui ont étudié plus particulièrement l'influence des systèmes de CMO sur les relations interpersonnelles, soit la théorie de la présence sociale (Dubrovsky, Kiesler & Sethna (1991), in Parks & Floyd, 1996); (McGuire, Kiesler et Siegel (1987), dans Parks & Floyd, 1996), la théorie des indices sociaux (Culman & Markus, 1987; Walther , Anderson et Park, dans Parks & Floyd, 1996) et la théorie du processus d'information sociale (“*Social Information Processing Theory*”) - Walther, 1992; Pool, 1983; Rheingold, 1995; Reid, 1991; Baym, 1995). Enfin, l'intégration des *Chats* chez les

adolescents ne pourrait faire abstraction de son contexte social d'utilisation. L'approche des études culturelles de Silverstone et Hirsch (Silverstone et Hirsch, 1992) nous permettra d'aborder cette dimension, qui s'intéresse à l'intégration des nouvelles technologies du point de vue des usagers, tout en tenant compte des dynamiques familiales présentes dans le foyer.

Les nouvelles technologies reliées à Internet telles que les systèmes de CMO se sont répandues dans les foyers seulement depuis la fin des années quatre-vingt. Parce qu'elles modifieraient l'espace et le temps, elles auraient le potentiel d'influencer la culture et le mode de pensée des gens. Elles vont ainsi permettre la création de communautés virtuelles ou d'un espace public. Ainsi, un groupe ou des individus qui partagent des intérêts communs pourront, lorsqu'ils le souhaiteront, communiquer entre eux sur les Chats (Harvey, (1995); Carey & Quirk (1989), dans Jones, 1995). Selon John December (1997), les systèmes de CMO représentent :

“A process of human communication via computers, involving people, situated in particular contexts, engaging in processes to shape media for a variety of purposes.” (December,1997:3)

PREMIER CHAPITRE

Contexte théorique : revue de littérature, contexte théorique et problématique

1.1 Revue de littérature

a) Les caractéristiques communicationnelles reliées aux systèmes de CMO

Parmi les caractéristiques communicationnelles reliées aux systèmes de CMO utilisant uniquement le texte, nous retrouvons entre autres celles-ci: 1) une technologie limitée d'un point de vue sensoriel; 2) une technologie qui offre la possibilité de jouer avec son identité et de préserver un certain degré d'anonymat; 3) une absence apparente de statut social; 4) la disparition des frontières spatiales et temporelles; 5) un terrain privilégié pour les nouvelles rencontres avec des gens qui partagent les mêmes intérêts; 6) la possibilité d'enregistrer des conversations et de relire leur contenu (Poirier et Lajoie, 1999).

Avec les *Chats* de type IRC par exemple, il est possible de choisir un nom d'utilisateur fictif (*nickname*) et, par le choix des mots et du contenu d'un message, de transmettre uniquement l'image que nous voulons projeter. Les usagers peuvent également parler pendant des heures, des semaines, des mois et même plus, sans jamais connaître l'identité réelle de l'autre utilisateur. Les barrières reliées au sexe, à la race et à l'âge se trouvent ainsi enrayées.

Les systèmes de CMO permettraient entre autres, de véhiculer une meilleure impression de soi, une certaine idéalisation des relations virtuelles ainsi qu'un degré de réciprocité. Ils aident les personnes qui ont besoin d'être rassurées par rapport à leur identité (Schlenker (1985), dans Walther, 1996). Turkle affirme que les communications virtuelles ont permis à des individus marginaux de jouer avec leur identité et de se sentir ainsi moins isolés et différents. Les *Chats* permettraient également à des gens de s'amuser avec leur personnalité. Ainsi, ceux-ci seraient en mesure d'exprimer leurs opinions et comportements sans se sentir menacés (Turkle (1995) dans McKenna & Bargh, 1998).

Les CMO sont souvent comparés aux communications de type face-à-face. Très souvent, elles feront référence à un médium “froid” et peu favorable au développement des relations humaines, donc faible en terme de “présence sociale”. Selon Short, William et Christie (1976), le terme “présence sociale” fait référence à la qualité que possède un médium de permettre à des communicateurs d’être conscients de l’autre personne dans leurs interactions. Le degré ou le niveau de présence sociale d’un médium serait fonction du nombre de canaux de communication utilisés, tels que par exemple, le visuel ou le tactile (Short, William et Christie (1976) dans Weinberg, 1996).

Lorsque nous analysons les interactions véhiculées sur les systèmes de CMO tels que les *Chats*, nous constatons qu’une impression, un sentiment ou une opinion seront principalement influencés par le choix des mots, des expressions textuelles ou encore par l’emploi de techniques visuelles, telles que les “binettes” (*smileys*). Les “binettes” sont des caractères ASCII utilisés pour exprimer des émotions (par exemple un visage souriant ou un visage en colère). Elles sont en quelque sorte les hiéroglyphes des temps modernes (Québec Science, 96-97).

Parce que les stratégies de communication non-verbales sur les systèmes de CMO (tels le sourire, le signe de tête, le ton de la voix, la position du corps) sont inexistantes, certains chercheurs (tels que Kiesler, Siegel & McGuire (1984) perçoivent les CMO comme étant “froides” et “impersonnelles”. Elles seraient moins aptes à aider les personnes avec des préoccupations émotives parce qu’elles ne permettent pas l’expression de comportements non-verbaux ou physiques (Kiesler, Siegel & McGuire (1984) dans Weinberg, 1996). Nancy Weinberg (1996), juge que ces auteurs omettent de considérer les ajustements que les gens vont apporter afin de compenser le manque de présence sociale dans les CMO. Par exemple, une personne ne pouvant utiliser un soutien non-verbal sera parfois plus explicite dans la communication écrite afin d’indiquer spécifiquement qu’elle a de la compassion pour l’autre personne et qu’elle comprend ses sentiments (ibid).

Certains chercheurs se sont intéressés à comparer les comportements véhiculés par les systèmes de CMO et les comportements de type face-à-face. Ils ont constaté que l’anonymat favorise, à l’occasion, des comportements sans inhibition et que les utilisateurs d’ordinateurs avaient tendance à perdre leur individualité afin d’adopter

les attitudes, valeurs, croyances et besoins des autres usagers (Kiesler, Siegel, & McGuire, 1984; Kiesler, Zubrow, Moses & Geller, 1985; Orcutt & Anderson, 1977; Siegel et al. (1986) dans Matheson & Zanna, 1990). Pour continuer, ceux-ci fourniraient des réponses socialement moins acceptables, ils seraient également plus susceptibles de révéler des informations personnelles et auraient tendance à utiliser un langage injurieux (McGuire, Kiesler, Siegel et al. (1987) dans Matheson and Zanna, 1990). De plus, dans leur étude sur les IRC (*Internet Relay Chats*), Rintel & Pittam (1997) ont constaté que bien que la communication sur les IRC est de nature synchrone, il existe un laps de temps imposé par ce médium de communication (relié à la largeur de bande passante et au nombre d'utilisateurs présents sur un canal de discussion), ce qui aurait pour effet de créer des silences indésirables et de nuire à l'établissement de nouvelles relations; dans certaines situations, les participants se trouveraient même expulsés du canal.

Nous avons jusqu'à présent présenté une description générale des systèmes de CMO. Nous allons maintenant nous attarder plus spécifiquement à notre objet d'étude, qui sont les *Chats* privilégiant uniquement la communication textuelle. Jusqu'à présent, la majorité des recherches en communication ont porté sur l'étude du *Chat* IRC (Baym, 1994; Latzko-Toth, 1998; Rheingold, 1995; Reid, 1991). Dans les prochains paragraphes, nous nous référerons donc principalement à ce *Chat* car il semble, jusqu'à présent, le plus utilisé dans le monde.

b) Les systèmes de Communications Médiatisées par Ordinateur (CMO) et les *Chats*

Les systèmes de Communications Médiatisées par Ordinateur (CMO) combinent à la fois le texte, l'audio, le graphique et la vidéo. Ils permettent des échanges textuels entre deux ou plusieurs personnes. Ils sont représentés sous différentes formes verbales, non-verbales et temporelles (ils permettent plus précisément une communication de type synchrone ou asynchrone). Ils sont à la fois un outil de travail, une technologie, un médium et une plate-forme pour les relations sociales (Jones, 1995). Parmi les différentes applications se référant habituellement aux systèmes de CMO, nous retrouvons le courrier électronique, les babillards électroniques ("*News* ") et les *Chats*.

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons opté pour l'étude des *Chats* utilisant uniquement la communication textuelle car ceux-ci semblent, à première vue, les plus utilisés par les adolescents. D'autres systèmes de *Chats* sont également disponibles sur Internet et possèdent principalement les mêmes fonctions de communication. Nous retrouvons parmi ceux-ci les MOOs (*Multi-User Object-Oriented*), les MUDs (*Multi-Users-Donjons*) et les Palace. Cependant, ceux-ci sembleraient appartenir à la catégorie des "mondes virtuels". À l'intérieur de ceux-ci, "l'exploration de l'environnement et le cas échéant, la création d'objets virtuels y sont au moins aussi importants que la sociabilité avec les autres usagers" (Gingras, 1996, dans Latzko-Toth, 1998). Ces types de *Chats*, à la différence des autres tels que par exemple les IRC, impliquent la production et la représentation d'une culture virtuelle à l'aide de personnages virtuels fictifs. Ils vont permettre aux participants de construire leur environnement ou de jouer avec un personnage virtuel de leur choix.

c) Historique des *Chats*

Comme nous l'avons déjà mentionné, le *Chat* IRC est un système de communication médiatisé par ordinateur, en mode texte de type synchrone dont l'objectif principal est la conversation (Latzko-Toth, 1998). L'action de bavarder en direct implique que deux ou plusieurs utilisateurs se branchent à leur ordinateur simultanément afin d'échanger de l'information électronique en temps réel (McCormick & McCormick, 1992). Toutefois, le bavardage sur Internet n'est pas un phénomène récent. Déjà en 1960, les ordinateurs permettant le travail en temps partagé possédaient des composantes pour effectuer la discussion en temps réel. Vingt-huit années plus tard, en août 1988, Jarkko Oikarinen crée le programme de communication en temps réel "*Internet Relay Chat*" (IRC), au "*Departmental Information Processing Science*" de l'Université d'Oulu, en Finlande.

Au début, l'aspect innovateur des IRC se trouvait dans la création de canaux spécialisés. Ceux-ci permettaient (et le permettent toujours) à plusieurs utilisateurs de se relier à un canal spécifique et ainsi joindre un groupe de discussion sur un sujet en particulier (Hamman, 1999). En 1990, le réseau IRC comptait trente-huit serveurs et se subdivisait en plusieurs réseaux. Il y avait alors approximativement quarante et

un utilisateurs. La guerre du Golfe, en janvier 1991, a facilité son expansion. Les utilisateurs à travers le monde voyaient là un excellent médium qui leur permettait d'obtenir les nouvelles les plus récentes sur l'occupation irakienne au Koweït. Pendant le conflit, les IRC ont rassemblé jusqu'à trois cent usagers. Quelques années plus tard, en 1997, on estimait qu'il y avait 30 000 visites par mois sur les serveurs IRC.

d) Les Chats et leurs caractéristiques techniques

Les *Chats* favorisent des échanges en temps réel et démontreraient des fonctions similaires au téléphone et à une conversation de type face-à-face. Cependant, dans le cadre d'une conversation sur les *Chats*, il y a absence de codes verbaux et physiques. Les utilisateurs communiquent seulement avec les mots afin d'exprimer le sens. Il leur est donc impossible de se référer aux conventions d'usage reliées aux gestes afin d'effectuer une rétroaction. Les impressions vont se construire uniquement à partir de la signification de la phrase. La communication sur les *Chats* est de type téléconférence synchrone. Les messages y sont transmis électroniquement par l'utilisateur et ne sont pas "stockés" mais plutôt affichés directement sur l'écran d'un ou de plusieurs utilisateurs. Les participants choisissent un lieu de discussion (un *channel*) afin de discuter librement entre eux, "en ligne", sur un sujet de leur choix, sans qu'il y ait de délais (Reid, 1991).

Le IRC est en fait un protocole de communication informatique (le protocole RFC 1459) (Latzko-Toth, 1998). Il est composé de deux types de logiciels. Le premier serveur joue le rôle d'administrateur de la base de données qui contient la liste des usagers "branchés" sur le réseau. Le logiciel "client", de son côté, se trouve installé sur les postes d'ordinateurs des usagers et permet la communication avec le serveur contenant la base de données. Il représente donc l'interface entre l'utilisateur et le dispositif technique, et permet le dialogue entre les différents serveurs. En résumé, les serveurs constituent en quelque sorte les "relais de communication", d'où l'origine du nom *Internet Relay Chat* (ou « système de *Chat* par relais », (Latzko-Toth, 1998)).

e) Fonctionnement de base d'un IRC

Le créateur d'un canal est en principe l'opérateur de celui-ci (le *ChanOp* ou le *Op*). Il voit au bon déroulement des discussions et peut à tout moment exclure les usagers "indésirables" de son canal. Cette action est communément appelée dans le jargon "Chattois" un *kickban*. Sur les *Chats*, l'opérateur du réseau (le *IRC Op*) joue également un rôle important. Celui-ci est responsable du maintien du serveur ou de certaines sections du réseau IRC. Pour débiter une séance sur les *Chats*, un usager peut emprunter un pseudonyme (appelé également *nickname* ou *nick*) et taper une commande tel que <irc.mit.edu>, afin que son logiciel client puisse établir la liaison avec le serveur sélectionné. Une fois la liaison avec le serveur établie, l'usager indique le nom du canal de son choix et sera relié à tous ceux et celles qui auront sélectionné le même canal. Ensuite, après avoir tapé la commande "Join" afin de "joindre" un canal, l'écran de l'ordinateur se subdivisera en deux sections distinctes. Dans la partie du haut se trouvent les énoncés de la conversation des membres du groupe. Dans la section du bas, la liste des participants à la discussion est affichée. Sur les IRC, on retrouve en général deux types d'usagers, soit les *chanops* (ou *ops*) et les *lusers* (contraction de *lame users* - ou "simples usagers"). Ceux-ci ont le choix de discuter seulement avec une autre personne, pour une communication plus intime, ou avec plusieurs (Latzko-Toth, 1998).

f) Les Chats et les relations interpersonnelles

"La force de l'autoroute Internet se trouve dans les liens informatiques et les réseaux créés entre les gens". (Caron, 1998:p.67)

Parmi les principaux changements sociaux amenés par les *Chats*, nous retrouvons celui de permettre à des gens qui ne se sont jamais rencontrés physiquement de communiquer entre eux (Reid, 1991). Par l'entremise de ce système de télécommunications en réseau, il est maintenant possible d'échanger des informations avec des gens qui nous sont totalement inconnus. De plus, cette technologie permet à des gens géographiquement éloignés de communiquer entre eux. Les nouvelles technologies telles les *Chats* viennent en quelque sorte faciliter les interactions humaines.

"Until recently, physical contact was almost always a prerequisite for communication with letters mainly being transmitted between people who had met

in the flesh... Only in business world that people phone others they have not met...”
(Reid, 1991, p. 12)

Les nouvelles technologies vont parfois faciliter davantage la communication que les relations de type face-à-face. De plus en plus de témoignages confirment que les interactions via les CMO peuvent être qualifiées de plus personnelles ou du moins, aussi personnelles que les relations de type face à face. Ces observations semblent être confirmées par la création d’amitié en ligne et par l’avènement de communautés virtuelles (Jones (1995) dans Walther, 1996). Les CMO peuvent favoriser les relations interpersonnelles lorsque l'utilisateur a suffisamment de temps pour échanger l'information et pour développer une impression par rapport à l'autre personne. Cependant, le processus exigera plus de temps dans le cas des CMO que pour une conversation de type face-à-face. L'exemple des messageries roses sur Minitel en France est un bon exemple qui nous démontre que très souvent les réseaux interpersonnels vont contribuer au succès d'une nouvelle technologie.

Selon Rheingold (1995) et Rushkoff (1998), les CMO vont permettre l'explosion de relations sociales. Afin de s'exprimer, les utilisateurs des IRC emploient un ensemble de symboles et de stratégies d'ouverture linguistique. Ils peuvent ainsi compenser le manque de communication non-verbale et établir des relations interpersonnelles. Par exemple, ceux-ci ont créé une convention, le Morfing, qui implique de placer le pseudonyme juste avant le texte du message (Rintel & Pittam, 1997). De plus, les “ émoticons ” permettent de décrire les émotions liées à une information et représentent en quelque sorte une nouvelle forme d'écriture médiatique (Harvey, 1995).

Cependant, le manque de bande passante et le nombre d'utilisateurs sur chaque canal fait en sorte qu'il sera plus difficile d'initier des interactions sur les IRC que dans les interactions face-à-face (où il sera possible, grâce à la proximité et le langage non-verbal, de démontrer son intention ou d'obtenir l'attention d'un autre participant (Rintel & Pittam, 1997). Une autre étude, effectuée par Nancy Baym, auprès d'utilisateurs de groupes de discussion et qui s'intéresse aux “ romans-savon ” américains (*soaps operas*), constate que les utilisateurs apprécient l'anonymat car il leur permet de jouer avec leur personnalité et de s'engager dans de nouvelles formes d'interactions (Baym (1994) dans Jones, 1995).

Les échanges électroniques favoriseraient une plus grande ouverture dans les interactions. Elles permettraient davantage l'expression de sentiments et de situations interpersonnelles (Weinberg, 1996). Par exemple, il serait plus facile pour un individu de décrire une situation de détresse qu'il aurait vécue, sur les *Chats*, que d'en parler (Trafford (1982) dans Weinberg, 1996). La communication écrite aurait donc un effet thérapeutique. Elle permettrait une certaine distance et donnerait le temps nécessaire à l'utilisateur de structurer sa pensée (Weinberg, 1996).

Hamman (1999) a effectué de son côté un travail d'observation auprès de 100 utilisateurs d'*American Online* (AOL), afin d'étudier les motivations reliées à leur utilisation. Il affirme, contrairement à ce que certains auteurs croient, que les utilisateurs qui ont pris part à son étude ne sont pas des individus isolés qui cherchent à tout prix à se faire de nouveaux contacts. Ils sont plutôt motivés par la possibilité d'accéder à l'information en ligne et à maintenir les liens avec leurs amis, collègues et membres de leur famille qui étaient déjà présents avant qu'ils utilisent Internet (Hamman, 1999).

Dans son étude, Nancy Wienberg (1996) a observé les interactions de 26 paires d'individus du même sexe. La recherche en question avait pour objectif de vérifier si les CMO apportaient un rôle de soutien aussi important que les communications de type face-à-face. L'âge moyen des participants était de 28 ans. Les résultats n'ont démontré aucune différence significative entre les groupes utilisant la communication de type face-à-face par rapport à ceux qui ont utilisé l'ordinateur. Lorsqu'un individu doit aborder un problème, les CMO peuvent autant faciliter la communication que s'il échangeait physiquement avec une autre personne. Cependant, les résultats de cette recherche doivent être considérés sous toute réserve étant donné les limites reliées à la méthodologie. En effet, un nouvel instrument de mesure expérimental, non testé, fut utilisé afin de mesurer les réactions des participants, soit l'observation d'une mise en situation devant l'ordinateur et une observation d'une interaction de type face-à-face. De plus, la validité de cette mesure n'a jamais été testée et les conclusions ne peuvent être généralisées car elles s'appliquent uniquement à des non-professionnels qui se connaissaient déjà avant de prendre part à l'expérimentation.

Une des motivations principales pour lesquelles les gens utilisent les CMO serait reliée à la communication sociale. Selon Brewer (1991), les individus ont besoin de se sentir reliés aux autres, d'avoir un sentiment d'appartenance et de se sentir uniques et importants en tant que membres du groupe. Pour certains individus, il est très important de ressembler aux autres membres du groupe. Parfois, un individu cachera certaines parties de son identité afin de recevoir l'approbation des autres (Brewer (1991) dans McKenna & Bargh, 1998). Parks et Roberts (1998) ont découvert dans leur étude sur les MOOs que 93,6% des usagers ayant répondu à leur sondage avaient formé une relation personnelle. Les MOOs donneraient aux individus l'impression d'un environnement sécuritaire où il est possible d'explorer tous genres de relations, sans subir de conséquences à long terme d'ordre physique ou émotionnel (Roberts et al. (1996) dans Parks & Roberts, 1998). Les chercheurs ont également constaté que plus de 90% de ceux qui avaient commencé une relation personnelle en ligne utilisaient d'autres moyens de communication ne nécessitant pas l'ordinateur, tels les lettres, les cartes ou le téléphone. De plus, près de 60% de ceux et celles qui avaient débuté une relation amoureuse sur un MOO se sont rencontré(e)s en personne (Parks & Roberts, 1998). En somme, pour les répondants, il n'existait pas de frontières entre les relations "virtuelles" et "réelles". Pour eux, l'Internet est simplement un endroit additionnel où il est possible de rencontrer d'autres personnes. La majorité des personnes (60%) qui ont pris part à cette étude étaient âgées entre 17 et 30 ans (Parks & Roberts, 1998).

Hamman (1999), dans son étude sur les clients du service d'*America Online* (AOL), a découvert que la première motivation des usagers des systèmes de CMO était de pouvoir communiquer avec des gens qu'ils connaissaient déjà "hors ligne". Selon l'auteur, les CMO peuvent "renforcer" les liens de solidarité du groupe (Hamman, 1999). Latzlo-Toth (1998) va également dans la même direction. Selon lui, la sociabilité que l'on retrouve sur les IRC sera à l'occasion la suite d'une relation préexistante qui serait perturbée par la distance géographique. Dans d'autres situations, les IRC serviront de compléments à d'autres moyens de communication de masse: ceux-ci pourront par exemple permettre aux gens de discuter d'une émission de télévision ou d'échanger avec une vedette (Latzlo-Toth, 1998).

Selon Ray Oldenburg (1991), nous assistons actuellement dans la partie ouest de l'hémisphère, au déclin d'un espace public qui permettrait aux différents membres de la communauté de se rassembler. Après la maison et le travail, il existerait un troisième lieu de rassemblement, "*the great good place*", qui permettrait de renforcer les liens de différentes communautés. Lorsque nous analysons les discours quotidiens sur les babillards électroniques, les USENET (forums de discussions sur Internet de type asynchrone multi-utilisateurs), le courrier électronique ou les IRC, nous constatons le besoin fondamental des êtres humains d'établir des interactions, afin d'obtenir un certain contrôle, d'acquérir des connaissances et de se retrouver en communauté (Oldenburg (1991), dans Jones, 1995).

D'autres chercheurs, tels Kraut et al. (1998), de l'université Carnegie Melon (États-Unis), ont constaté un impact négatif associé à l'utilisation des systèmes de CMO. Dans leur étude longitudinale auprès de 93 familles sur l'utilisation de cette technologie, il s'est avéré que les communications " en ligne " sur Internet pouvaient avoir une influence négative sur les contacts sociaux entre les différents membres de la famille. Les utilisateurs auraient moins de contacts avec leur famille immédiate. Cette recherche comporte cependant plusieurs lacunes aux niveaux méthodologique et de l'interprétation des résultats. Les écarts statistiques reliés au taux de dépression sont très limités: les conclusions sont établies en fonction d'une augmentation du taux de celle-ci de seulement 1% chez les personnes qui ont passé en moyenne, une heure " en ligne " par semaine (Rosenberg (1998) dans Hamman, 1999). De plus, l'échantillon utilisé était composé seulement de professionnels et de personnes avec peu ou aucune expérience en informatique. Nous devons donc considérer les résultats de cette étude sous toutes réserves. Il faut également souligner, tel que l'affirment les auteurs, que ces résultats peuvent être en partie reliés à la présence des adolescents dans les familles, qui auraient tendance à cet âge à utiliser davantage l'Internet et à se distancier de leur famille. Il était donc difficile, dans cette étude, de déterminer si la diminution des interactions familiales pouvait être attribuable à la technologie en elle-même ou au phénomène de l'adolescence (Poirier et Lajoie, 1999).

À l'opposé, certaines études ont démontré les aspects positifs des interactions virtuelles. Celle de Zimmerman (1987), par exemple, a été effectuée auprès de 18 adolescents présentant des problèmes émotionnels. L'auteur a comparé l'utilisation

d'un forum de discussion par rapport à la participation en face-à-face, à l'intérieur d'un groupe de discussion. D'après son analyse de contenu, le forum électronique permettait aux adolescents d'élaborer et de s'exprimer davantage qu'en groupe. Le forum de discussion permettait l'expression d'émotions et de soutien positif (Zimmerman, 1987).

En somme, les systèmes de CMO, par leur utilisation des communautés virtuelles ou en ligne, dépasseraient le niveau de communication interpersonnel. Elles permettent à des groupes électroniques d'utilisateurs qui, souvent, ne se connaissent pas, d'interagir et de partager une expérience commune. Elles vont créer une impression de proximité et de facilité à communiquer (Jones, 1995).

Nous avons jusqu'à présent fait un bref portrait des systèmes de CMO et du *Chat IRC* et tenté de démontrer leur potentiel en tant que "facilitateurs" d'interactions humaines et de réseaux sociaux. Notre étude de l'appropriation des *Chats* s'adresse à une clientèle particulière qui sont les adolescents. Dans les paragraphes suivants, nous nous intéresserons aux recherches qui portent sur les adolescents et à leur utilisation des systèmes de CMO.

"...the adolescent moratorium is a time of intense interaction with people and ideas. It is a time of passionate friendships and experimentation. In this context, experimentation becomes the norm rather than a brave departure, facilitating the development of a "core self", a personal sense of what gives life meaning that Erikson called "identity" (Turkle, 1997, p.1102)

Jusqu'à présent, il existe peu de recherches qui se sont intéressées aux usages des *Chats* chez les adolescents dans un contexte domestique. Une étude de Pons, Piette, Giroux et Millerand (1998) fut effectuée en 1998, auprès de cette population. Cependant, celle-ci s'intéressait à l'appropriation d'Internet en général. Pourtant, il semblerait qu'une grande proportion des adolescents s'intéressent aux *Chats*. Afin de comprendre ce phénomène, nous pensons qu'il est nécessaire d'effectuer un retour en arrière afin de comprendre quelles sont les caractéristiques présentes chez les adolescents qui les amènent à privilégier cette technologie. Cependant, nous souhaitons dans un premier temps, présenter quelques statistiques qui nous permettront de juger de l'importance du phénomène Internet auprès des adolescents dans le monde.

g) Quelques statistiques sur les adolescents et les CMO

En 1998, il y avait approximativement 147 millions d'internautes dans le monde (Open Market, septembre 1998). En 1997, la population d'enfants américains sur Internet se situait à 20 millions (*Emerging Technology Research Group (ETRG)*, (1997) dans Martin, 1998). Au Canada, les résultats de l'enquête sur l'utilisation d'Internet par les ménages canadiens, effectuée par Statistique Canada, en 1998, indiquent que les ménages unifamiliaux avec des enfants non mariés, âgés de moins de 18 ans, utiliseraient Internet davantage que les autres ménages. D'ailleurs, le pourcentage d'utilisation de ces ménages aurait augmenté considérablement; il serait passé de 38,2% en 1997 à 47,6% en 1998 (Le Quotidien, 15 juillet 1999).

Si nous analysons maintenant l'informatisation et le branchement des ménages québécois, l'enquête du CEFRIO-BSQ-RISQ (1998), auprès de la population québécoise âgée de 16 ans et plus, révèle que les familles avec des enfants de moins de 18 ans posséderaient le taux de branchement à Internet le plus élevé; 15,2 % des ménages avec un enfant de moins de 18 ans sont branchés à Internet (CEFRIO-BSQ-RISQ, 1998). Le taux de branchement dans les foyers augmenterait en fonction de l'âge des enfants; plus ceux-ci sont âgés et plus le ménage serait branché à Internet. Lorsque les enfants sont âgés entre 0-4 ans, le taux de branchement est de 33%, il montera à 38% chez les enfants âgés entre 5-11 ans et atteindra 44%, lorsque les enfants atteignent l'âge de l'adolescence (Caron, 1999).

Enfin, en ce qui concerne les différents types d'usages reliés à Internet chez les adolescents, en 1994, on évaluait la présence des jeunes québécois de moins de 18 ans à un million (Pons et al., 1998).

h) L'adolescence et l'importance des réseaux sociaux

Déjà, à l'époque de l'ancienne Grèce, Platon et Aristote identifiaient les différentes étapes de socialisation se rattachant à l'adolescence et s'intéressaient à la croissance du raisonnement durant la période transitoire entre l'enfance et l'adolescence (Ginder (1973) dans Van Hasself et Hersen, 1987). Cependant, le concept de l'adolescence ne fut introduit en Amérique du Nord qu'en 1904, dans le premier ouvrage scientifique consacré à ce sujet, par le psychologue Stanley Hall (1904). Le mot

adulescens vient du participe présent du verbe latin *adulescere* qui signifie “ grandir ”. L’adolescence fait donc référence à “ l’ensemble des transformations corporelles et psychologiques qui se produisent entre l’enfance à l’âge adulte ” (Côté-Jallade, 1982). Cette période commence en général vers l’âge de la puberté, soit vers 12 ans, et se termine à l’entrée de l’âge adulte. L’adolescence serait un phénomène culturel influencé par le contexte sociologique (Côté-Jallade, 1982).

Chez la majorité des auteurs anglo-saxons, l’adolescence se divise en deux périodes: la première est appelée “*early adolescence*” et se situe entre 12-14 ans. La deuxième, “*later adolescence*”, regroupe les 15-18 ans (Cloutier, 1996). Bien qu’il reconnaisse que les expériences ne puissent être les mêmes au début et à la fin de l’adolescence, Cloutier préfère plutôt analyser l’adolescence en une phase unique de développement (ibid). Dans le cadre de notre étude, nous nous intéresserons particulièrement au premier groupe. Tout d’abord, il nous fallait effectuer un choix et ce groupe, selon nous, nous apparaissait intéressant car c’est habituellement vers cet âge que le réseau social d’amis et de pairs commence à prendre une importance toute particulière (Jouët et Pasquier, 1999). Il nous sera ainsi possible d’analyser l’impact des *Chats* sur la vie sociale de l’adolescent.

La majorité des auteurs s’entendent pour affirmer que l’adolescence est marquée par des perturbations majeures reliées au développement personnel, psychologique et social (Frenette, 1995). Parmi les caractéristiques psychologiques reliées à l’adolescence, nous retrouvons une préoccupation et des insatisfactions majeures reliées à l’apparence physique.

“...l’image corporelle relativement stable entre 8-11 ans subit une série de perturbations qui atteignent un sommet à 14 ans, pour se stabiliser progressivement vers 18 ans. D’ailleurs, entre 11-15 ans, les adolescents font souvent appel à des caractéristiques physiques pour identifier les choses qu’ils n’aiment pas chez eux...”
(Claes, 1983, p.57-58)

Durant cette période, les adolescents manifestent de l’anxiété, un manque de confiance et une grande insécurité. Ce phénomène semble relié au fait qu’ils doivent tenter de découvrir qui ils sont vraiment et expérimenter différents rôles. Les adolescents qui auront un problème de poids ou morphologique vers cet âge seront malheureusement souvent ridiculisés et ignorés par leurs amis (Caissy, 1994).

Hall (1904) décrit l'adolescence en tant que "période très importante capable de changer le cours de la vie future. C'est le moment où les rôles sociaux se déterminent, où les valeurs se développent en fonction des capacités nouvelles de raisonner et d'entrer en relation interpersonnelle de façon consciente et plus mature" (Lehalle, 1985). Durant cette période, l'adolescent cherchera à obtenir son indépendance; il s'éloignera des valeurs et des activités familiales, afin de découvrir ses propres valeurs et développer son propre réseau social (Cloutier, 1996). La création d'amitiés est très importante pour son développement psychosocial (Coleman, 1980; Reisman, 1985; Berndt, 1982; Tesch, 1983; Youniss & Smollar (1985) dans Claes, 1992). Il doit développer ses compétences au niveau de la socialisation et se faire accepter par son groupe d'amis. Parmi ses activités de loisirs privilégiées, nous retrouvons entre autres, la discussion avec ses amis. À l'adolescence, le téléphone occupe une place extrêmement importante car il permet de garder contact avec le groupe d'amis et l'indépendance par rapport à la famille (Livingstone, 1999). Les filles, plus particulièrement au début de l'adolescence, auraient tendance à discuter de tout et de rien (Hurlock (1973) dans Van Hasself, Vincent B. Van, 1987; Caissy, 1994).

Selon Cloutier (1996), l'influence des pairs sera plus forte entre 12 et 15 ans. L'adolescent se tournera vers ceux-ci lorsqu'il voudra s'éloigner de ses parents. (Cloutier, 1996). Le groupe d'amis constitue en quelque sorte un "laboratoire d'expérimentation où il sera possible de jouer avec son identité" (Caissy, 1994). Selon Marcelli & Braconnier (Marcelli & Braconnier, 1983), le groupe possède un rôle plus important au début de l'adolescence, soit vers 13 et 15 ans, que vers la fin de celle-ci.

Durant l'adolescence, les réseaux sociaux vont généralement se former et ensuite se stabiliser vers l'âge adulte. L'usage de nouvelles technologies est directement relié à celles-ci car c'est à travers les réseaux interpersonnels qu'ils vont s'intégrer et se constituer (Millerand et al., 1999). Selon Dominique Pasquier, les types de sociabilité se trouveront transformés dans la vie de l'adolescent. Ils se retrouveront davantage dans les groupes de pairs qu'à l'intérieur de la famille (Pasquier et Jouët, 1999).

Les perceptions

Chez les adolescents, l'Internet est d'abord perçu comme un divertissement. Contrairement à la télévision, cette technologie semble appréciée pour son côté utilitaire. Ceux-ci vont s'en servir généralement afin de combler leurs temps libres. Pons et al. (1998) soulignent cet état de fait:

“La légitimité accordée à la nouvelle pratique ne provient donc pas des bouleversements qu'Internet occasionnerait mais repose au contraire sur une fonction instrumentale de l'ordre du banal, de l'utilitaire et du pratique. Aussi, le fait d'allumer l'ordinateur témoigne plus souvent d'un désir de passer le temps plutôt que du besoin de chercher une information précise ou importante.” (Pons, Piette, Giroux et Millerand, 1998, p.434)

Tout comme le téléphone, les *Chats* représentent l'outil de sociabilité par excellence qui permet de conserver les liens avec le réseau d'amis (Fize (1992) dans Pons et al., 1998). Les jeunes en général vont préférer les *Chats*, qui leurs permettent une communication synchrone, au courrier électronique, qui utilise une communication asynchrone. Avec les *Chats*, il est ainsi possible de reproduire les mêmes conditions qu'une conversation téléphonique. La communication est directe et instantanée. Les adolescents vont en général bavarder avec seulement quelques personnes, avec des amis intimes ou des copains de classe.

Selon Millerand et al. (1999), parmi les raisons qui motivent les jeunes à utiliser l'Internet, la notion de plaisir semblerait la plus importante: le plaisir de jouer, de découvrir, d'évasion, de bavarder à deux ou à plusieurs. Les adolescents rechercheraient avant tout un moyen de divertissement et de socialisation. Ils vont par exemple, organiser des rencontres sur les *Chats* avec leurs amis et parfois se créer de nouveaux réseaux d'amis. Contrairement à la télévision qui dépend de tranches horaires fixes, l'Internet peut être utilisé en tout temps. Les adolescents perçoivent Internet comme une technologie complémentaire. Elle leur permet de réaliser certaines pratiques culturelles connexes. Les premières utilisations vont se dérouler dans un contexte familial ou scolaire mais elle n'est pas une technologie familiale. Les adolescents vont l'utiliser de manière individuelle ou avec des amis mais sans la présence des parents. Ces derniers vont rarement intervenir ou tenter d'exercer un contrôle sur l'utilisation de leurs enfants (Millerand et al., 1999).

L'Internet, et plus particulièrement les *Chats*, amènent de nouvelles formes de sociabilité et créent un nouvel espace de communication géré par des modes de fonctionnement influencés par la technique (Fize (1997) dans Millerand et al., 1999). Tout comme le téléphone où il existe le " parler ado ", on retrouverait le " marquage identitaire " chez les usagers de *Chats*. En effet, sur les *Chats*, les adolescents utilisent un langage nécessitant l'apprentissage de codes. De plus, afin de bien s'intégrer à leur nouvelle communauté virtuelle, les jeunes doivent maîtriser non seulement le logiciel de communication mais également un ensemble de codes parfois très complexe, qui leur permettra de communiquer et de suivre les échanges qui défilent à une vitesse souvent vertigineuse.

j) Les usages des CMO

Dans leur étude, effectuée en 1998 auprès d'élèves de 12-13 ans provenant de quatre écoles de la Commission scolaire de Sherbrooke, Pons et al. (Pons et al., dans Millerand et al., 1999) ont constaté que les différents types d'usages liés à Internet, chez les adolescents, seraient souvent déterminés par les pratiques culturelles et médiatiques déjà présentes. La pratique d'Internet serait soit le prolongement d'une autre activité (par exemple, lorsqu'un adolescent consultera un site Web en lien avec son sport préféré) ou une activité complémentaire (par exemple, lorsqu'un jeune consulte un site Web pour lire la biographie d'acteurs faisant partie d'une émission de télévision) (Millerand et al., 1999). Les chercheurs ont constaté que bien que les jeunes aient intégré de nouvelles pratiques dans leur quotidien, peu de changements s'étaient produits dans leurs pratiques culturelles et sociales. Celles-ci avaient plutôt tendance à s'intégrer aux pratiques existantes. L'utilisation d'Internet serait en général banalisée après une période d'environ huit mois.

k) Les impacts des systèmes de CMO

Selon le sondage "*Online Kids Report*", publié par Jupiter Communications en 1997, l'usage domestique de la télévision chez les adolescents américains semble perdre peu à peu de son emprise au profit de l'Internet, à l'intérieur des foyers américains (Cravatta, 1997). Cependant, malgré tout, la télévision demeure le média privilégié auprès de la majorité des moins de 20 ans (Pasquier & Jouët, 1999). Les jeunes d'âge scolaire regarderaient la télévision en moyenne 20 heures par semaine. La télévision

serait toujours le loisir le plus apprécié chez les jeunes (GRJM,1997), dans Martin, 1998).

Cependant, d'autres semblent indiquer le contraire. En effet, l'étude du "*Emerging Technologies Research Group*" indique que 64 % des enfants vivant dans des maisons équipées d'ordinateurs écoutent moins la télévision. Ce pourcentage augmente à 75% lorsqu'ils ont accès à un équipement multimédia, et à 88% lorsqu'ils ont accès à Internet (Lieberman (1996) dans Martin, 1998).

Chaque nouvelle technologie amène une panoplie de prédictions alarmistes en ce qui concerne ces usages; les CMO ne font pas exception. Dans un article publié dans le magazine "*Teen World*", Debra Goldman (1999) fait référence à un autre article paru dans Newsweek portant sur la "vie secrète des adolescents". Les adolescents sont alors décrits comme des êtres provenant d'une autre planète... Ceux-ci prendraient plaisir par exemple à faire éclabousser du sang virtuel dans des jeux virtuels; à passer la majorité de leur temps isolé dans leur chambre avec leur ordinateur; à télécharger des recettes de bombes ou à *chatter* avec n'importe qui (Goldman, 1999:64). De plus, selon John Agoglia, les jeunes seraient plus sédentaires que leurs prédécesseurs et dans une condition physique inférieure (Agoglia, 1999). Bien que cet article provient de la presse à grande diffusion et qu'il n'est pas appuyé sur une recherche scientifique, nous pensons qu'il reflète tout de même les opinions de plusieurs personnes concernant les impacts des *Chats* chez les adolescents.

Par ailleurs, il existe des observations plus modérées. Dans un sondage Gallup publié en 1997, il a été démontré que l'activité préférée de la majorité des jeunes adolescents de 13-17 ans, après l'école, serait de passer du temps avec leurs amis (tel était le cas pour 85% d'entre eux). Cette activité était suivie par l'écoute de la télévision et les sports, avec respectivement 75% et 64% des répondants (Agoglia, 1999). Dans son mémoire de maîtrise, Audrey Martin (1998) a constaté que l'utilisation du Net n'est qu'une activité parmi d'autres pratiquées par les jeunes. Selon ses observations, les adolescents québécois accorderaient plus de temps aux activités de divertissement non électroniques comme les jeux "en ligne" avec les amis, la pratique des sports extérieurs ou la lecture etc (Martin, 1998). Les adolescents vont se réunir régulièrement sur les *Chats* pour discuter de sujets d'intérêts qu'ils ont en commun mais plus souvent qu'autrement, il n'y aura pas de sujets en particulier. L'objectif de

la conversation visera seulement à interagir avec des adolescents du même âge (Tapscott, 1998).

Les nouvelles pratiques de communication générées par les CMO telles que les *Chats* peuvent nous amener à nous questionner sur les différences sexuelles en terme d'usages. Existe-t-il vraiment des différences au niveau des attitudes, des perceptions et des pratiques entre les deux sexes ou n'y aurait-il pas plutôt une certaine uniformisation des usages chez les garçons et les filles ?

1) L'utilisation des CMO chez les garçons et les filles

Selon certains auteurs comme Shashaani, (1994), on induirait très tôt chez les enfants des comportements et des attitudes par rapport aux CMO, à travers le processus de socialisation. Les différences selon le genre reliées à l'apprentissage et à l'utilisation des CMO seraient socialement construites. Ce phénomène débiterait à la maison avec l'intervention des parents et se poursuivrait à l'école ainsi que dans les différentes institutions sociales. Il existerait une corrélation positive entre le temps d'utilisation consacré aux ordinateurs à la maison et à l'école et les attitudes envers ceux-ci. Plus les jeunes seront exposés aux CMO et qu'ils auront la chance de les utiliser, plus ils développeront une confiance et des attitudes positives envers celles-ci (Shashaani, 1994). En résumé, selon cette approche, les enfants évolueraient dans un monde où les institutions sociales feraient l'apologie d'un monde informatique réservé aux hommes. À ce sujet, Bente Elkjaer (1992) fait état de cette situation dans son analyse des différences reliées au genre par rapport aux technologies de l'information. Selon l'auteur, il existerait des inégalités sexuelles dans le domaine des nouvelles technologies; les filles seraient perçues en tant "qu'invitées" et les garçons en tant "qu'hôtes":

“...the contribution of my study is a new account of gender and IT. It focuses on girls as “guests” in a sphere of content that is dominated by symbolic masculinity. Boys are regarded as “hosts” in the sense that they feel compelled to try to maintain their dominating position in a sphere defined by masculinity.” (Elkjaer, 1992:38)

Dans son enquête auprès d'élèves de niveau secondaire âgés de 13 ans, Kirkman (1993) a constaté qu'en général, l'expérience des élèves avec les nouvelles technologies proviendra de la maison. L'utilisation de l'ordinateur au foyer aurait un plus grand impact sur les attitudes des adolescents. Les filles préfèrent utiliser

l'ordinateur en tant qu'outil de travail leur permettant par exemple d'utiliser le traitement de texte, tandis que les garçons le percevront plutôt comme un divertissement leur permettant de s'amuser. Ces derniers seront davantage intéressés par les jeux (Kirkman, 1993).

D'autres auteurs soulignent que les filles en général préféreront utiliser les *Chats* et la consultation de sites Internet qui portent sur la musique, les vedettes de cinéma ou leurs chanteurs favoris. De leur côté, les garçons vont privilégier les jeux sur Internet, les sites de musique ou de sports (Pons et al., 1998).

Selon Elkjaer (1992), il existerait de grandes différences selon le genre dans le domaine des nouvelles technologies. Les filles posséderaient les mêmes habiletés que les garçons mais les stéréotypes existants dans la société feraient en sorte que les filles auraient moins tendance à poursuivre des cours reliés à l'informatique (Elkjaer (1992), dans Martin, 1998).

D'autres études ont constaté des écarts sexuels reliés aux attitudes des adolescents vis-à-vis les nouvelles technologies. Une recherche de Betty Collis (Collis, 1985) publiée dans *l'International Journal of Women's Studies* et portant sur les attitudes des jeunes usagers par rapport aux ordinateurs auprès de 2899 élèves de niveau secondaire, âgés entre 13 et 17 ans, a constaté entre autre que les garçons avaient tendance à adopter une attitude plus positive que les filles envers les ordinateurs. Ils manifesteraient un intérêt et un plus grand plaisir face à celui-ci. De plus, les garçons jugent les ordinateurs plus intéressants, sympathiques, faciles d'utilisation et plus importants que les filles (Kirkman, 1993). Par ailleurs, les filles démontreraient plus de confiance et de plaisir lorsqu'il est question d'écrire des histoires, des essais ou des compositions (Collis, 1985). Nous pensons que les différences reliées au genre chez les adolescents reliées aux attitudes et pratiques des CMO seraient déterminées non seulement par des facteurs sociaux (représentés principalement par la famille, les amis, les pairs et le système d'éducation), mais également par des caractéristiques reliées à la génétique. C'est un phénomène connu dans le domaine de la psychologie que des facteurs reliés à la génétique feront en sorte que les garçons et les filles, déjà très jeunes, seront davantage attirés par certaines technologies. De plus, les attitudes, les pratiques et les contenus privilégiés par rapport aux nouvelles technologies ne seraient pas les mêmes. Dans leur enquête sur l'utilisation d'Internet chez les jeunes

québécois, Pons et al. (1998) ont constaté que les filles seront plus portées, en général, à utiliser les *Chats* et la consultation de sites Internet sur des sujets tels la musique, les vedettes de cinéma ou leurs chanteurs favoris. Les garçons, de leur côté, vont privilégier les jeux sur Internet, les sites de musique ou de sports. Cependant, nous tenons à préciser que huit mois après la tenue de leur première enquête sur l'utilisation d'Internet chez les jeunes québécois, les chercheurs ont constaté que l'écart entre les deux sexes concernant le type de contenu consulté sur Internet s'était effacé. Il semblerait exister, chez les adolescents ayant pris part à leur étude, une homogénéité assez importante entre les deux genres, concernant les différents types de contenus consultés sur Internet. (Pons et al. 1998).

Enfin, Yates (1997) propose de combiner les approches socio-psychologiques (Spears et Lea, 1992) et sociologiques (Poster (1990) et Turkle (1996), dans Yates, 1997) afin de comprendre les différences reliées au genre et qui sont véhiculées sur les systèmes de CMO. Cet auteur propose le modèle de la “ Théorie démocratique des CMO ” (“*Democratic-Theory of CMC*”), selon laquelle les systèmes de CMO vont exposer les inégalités, l'identité et les pratiques sexuelles mais celles-ci vont également permettre la création de nouvelles formes d'identité et de pratiques (Yates, 1997). À ce sujet, l'auteur affirme son opinion:

“ Il existe peut-être des inégalités sexuelles sur les CMO. Cependant, cette technologie a l'avantage de permettre aux adolescents de se construire une identité et de jouer avec celle-ci afin d'échapper aux normes culturelles habituellement rencontrées dans la société.”
(Yates, 1997:13)

Nous avons tenté de comprendre les différences selon le genre reliées aux pratiques des systèmes de CMO. Nous ne pouvons analyser les usages des nouvelles technologies sans tenir compte de leur contexte d'utilisation. La pratique des *Chats* chez les adolescents s'inscrit principalement dans le contexte familial, l'école ne permettant pas, en général, jusqu'à présent, une utilisation aussi démocratisée. Dans la section qui suit, il sera question du contexte familial dans lequel s'inscrivent les usages des CMO et des Chats.

m) Les CMO et le contexte familial

“ L'entrée des nouvelles techniques dans les foyers donne lieu à de nouvelles pratiques sociales qui érodent les frontières traditionnelles de l'action entre les loisirs

et le travail, le personnel et le professionnel, l'intimité et l'extériorité, le privé et le public. Il en résulte une nouvelle spatialisation et temporalité de l'action." (Jouët, 1989:195).

Parmi les technologies présentes à l'intérieur du foyer, la télévision a toujours occupé une position privilégiée. Elle est souvent située dans le salon familial, à l'étage principal, de manière à ce que tous les membres de la famille puissent bien la regarder (Martin, 1998). Par ailleurs, les *Chats* utilisent le support de l'ordinateur. Contrairement à la télévision, cette technologie n'occupe pas une place aussi centrale dans le foyer car l'ordinateur est plus coûteux (il faut donc le protéger) et va quelques fois servir pour le travail. Les parents vont donc en général choisir une pièce fermée et isolée qui servira de bureau ou de chambre. Parfois, l'appareil pourra également être installé dans une pièce ouverte, à la vue de tous afin de permettre aux parents de superviser les activités de leurs adolescents (Martin, 1998). Les foyers composés d'enfants et d'adolescents possèdent en général davantage d'équipements électroniques. Il y aurait davantage de télévisions, de magnétoscopes, de téléphones mobiles, d'ordinateurs et d'accès Internet dans ces maisons (Cupitt & Stockbridge, 1996).

L'Internet ne serait pas une activité familiale. Les adolescents l'utiliseraient en général sur une base individuelle et quelquefois avec des amis (Pons et al., 1998). Toutefois, on peut se demander dans quel type de contexte familial s'intègrent les pratiques reliées à Internet, chez les adolescents...

L'utilisation de nouvelles technologies chez les adolescents est souvent soumise à des règles parentales. Selon Morley (Morley (1988), dans Martin, 1998), celles-ci peuvent être subdivisées en trois catégories, soit: les règles habituelles (automatiquement imposées par les parents sans que les jeunes puissent discuter avec ceux-ci ou exercer un pouvoir de persuasion; les règles "paramétriques" (grâce auxquelles les enfants obtiendront un pouvoir de décision tout en respectant les règles établies par les parents); enfin, les règles "tactiques" sont élaborées par tous les membres de la famille afin de combler les besoins de tous (Morley (1988) dans Martin, 1998). Nous osons croire que les parents auront tendance, en général, à privilégier les règles "paramétriques" avec leurs adolescents. Nous pensons qu'ils auront tendance à imposer des règles par rapport au temps d'utilisation des *Chats*. En général, ceux-ci impliquent la monopolisation de la ligne téléphonique (à moins qu'il

existe dans le foyer une deuxième ligne téléphonique ou la technologie du modem-câble relié à l'ordinateur), nous pouvons donc penser que les parents tenteront de contrôler le temps d'utilisation de l'ordinateur auprès des adolescents. Cependant, nous pensons que les parents exerceront un certain laxisme par rapport au contenu véhiculé sur les *Chats*. Les adolescents pourront donc généralement les utiliser sans supervision parentale.

La mère serait celle qui assumerait la supervision de l'utilisation des différentes technologies présentes dans le foyer, peu importe le type de milieu social dans lequel évolue l'adolescent. Le téléphone et la télévision sont les médias les plus contrôlés pour leur contenu et leur fréquence d'utilisation, à l'intérieur du foyer. À l'inverse, les nouveaux médias tel l'ordinateur feraient l'objet d'un contrôle beaucoup moins important (Livingstone, 1999). Cette revue de littérature nous a permis de comprendre un peu mieux le phénomène des systèmes de *Chats*, tel que IRC qui utilisent une communication textuelle. Nous avons tenté de décrire le contexte dans lequel ils s'inscrivent, soit le foyer. Ensuite, les caractéristiques par rapport aux autres types de *Chats* (MOOS, MUDS et autres systèmes de CMO) (comme, entre autres, l'usage exclusif du texte et la disponibilité temporelle) furent démontrés. Nous avons vu également que les pratiques de cet objet technique seront influencées par des facteurs psycho-sociaux reliés aux agents de socialisation et à des prédispositions génétiques. Enfin, nous avons constaté que les *Chats* pouvaient avoir un impact sur le réseau social des adolescents. Dans les prochains paragraphes, nous tenterons de développer un cadre théorique ainsi que certains thèmes, qui nous permettront d'élaborer notre problématique de recherche.

1.2 Modèles théoriques

Les systèmes de *Chat* représentent une technologie encore trop récente pour avoir fait l'objet de nombreuses recherches universitaires ou privées. Nous connaissons encore très peu de choses sur l'utilisation des *Chats* en général, encore moins sur ses usages domestiques auprès des adolescents. Conséquemment, notre étude s'inspirera des théories, de méthodes et résultats de technologies qui ont été largement étudiés jusqu'à maintenant, tels le téléphone, la télévision et l'Internet.

a) Les théories reliées aux usages des systèmes de CMO

Les *Chats* représentent une technologie qui se situe encore au début du processus de diffusion. Les usages reliés à ce champ de pratique seront appelés à être constamment transformés. Il est donc important de souligner que la majorité des études auxquelles nous allons nous référer seront de type exploratoire; quant aux théories, elles sont basées sur des observations “ temporaires ” qui seront propices à changer constamment. En général, les recherches qui s’intéressent au processus d’appropriation des objets techniques vont étudier la formation des usages du point de vue des usagers. Elles se divisent principalement en deux pôles, soit selon une “ logique technique ” ou selon une “ logique des usages ” (Jouet, 1989b, et Mercier et al. (1984) dans Millerand, 1997). Santerre recommande d’intégrer ces deux modèles. Nous devons, selon cet auteur, étudier non seulement les habitudes, les attitudes et les aspirations des utilisateurs mais aussi comprendre comment les consommateurs intègrent les technologies qui leur sont proposées par la logique de l’offre, dans leur logique quotidienne, leurs besoins, leurs goûts et leurs intérêts (Santerre (1989) dans Vallée, 1993). Dans le cadre de ce mémoire, nous nous intéresserons plutôt à la deuxième approche, celle reliée à la sociologie des usages. Le champ d’études qui s’intéresse généralement à cette approche théorique fait référence à la “ sociologie des usages ” (Chambat (1994) dans Millerand et al. , 1999). Ces recherches s’intéressent à l’intégration des médias et des technologies dans la vie quotidienne des usagers. Chambat souligne aussi qu’il est important de comprendre les significations d’usages afin de connaître les “ représentations et les valeurs qui s’investissent dans l’usage d’une technique ou d’un objet ” (Chambat (1994) dans Millerand et al., 1999, p.431).

Certains auteurs, comme Victor Scardigli (1994), soulignent qu’il est important de ne pas utiliser une vision trop “ mécanique ”, lorsque nous voulons analyser les impacts d’une nouvelle technologie. Scaardigli propose une approche “ sociologique ” des usages afin de comprendre l’appropriation des nouvelles technologies. Les acteurs sociaux seraient les responsables des changements reliés à l’innovation technique et en orienteraient son utilisation. Afin de comprendre l’appropriation et l’intégration d’une innovation technique, nous devons étudier le système de représentations de l’être humain. Il faut comprendre à la fois les usages prévus par les concepteurs des nouvelles technologies et les usages proposés par les usagers.

Il existerait une grande diversité de significations d'usages reliées aux nouvelles technologies. Celles-ci seront influencées non seulement par le sexe et l'âge des usagers mais également par le milieu social (Millerand et al. 1999). Afin de bien les comprendre, nous devons considérer les contextes psychologiques, sociologiques, culturels et économiques dans lesquels elles s'inscrivent (Perriault, 1989). Si nous considérons le contexte domestique, dans certains foyers, l'Internet viendra s'ajouter à une série d'innovations techniques tels le câble, le magnétoscope, la télécommande, le micro-ordinateur, etc. L'Internet viendra se greffer à l'ordinateur domestique et ainsi permettre différents types d'usages qui seront soit de type instrumental - par exemple, il servira pour la recherche d'information ou pour la gestion de la comptabilité (Perriault, 1989) -, de type ludique (par exemple, il permettra l'utilisation de jeux) ou pour d'autres activités de communication, telles les applications disponibles sur les CMO.

Le modèle théorique des usages sociaux de Lull (1981) s'applique plus spécifiquement à la médiation télévisuelle, mais nous pensons qu'il est tout à fait pertinent de le considérer dans le cadre de notre recherche sur les usages des *Chats* car plusieurs caractéristiques reliées à la télévision peuvent s'appliquer aux *Chats*. Selon Lull, les usages sociaux reliés à la télévision peuvent être analysés à partir des six grandes dimensions suivantes: 1) l'organisation de l'espace, en fonction du nombre de téléviseurs et de micro-ordinateurs et du lieu où ils se situent; 2) l'environnement technologique (cette dimension aborde l'intégration des différentes technologies dans le foyer; 3) les relations de pouvoir en terme de règles de visionnement et de compétences; 4) les perceptions reliées aux préférences médiatiques de chaque membre du foyer; 5) la structuration du temps (cette dimension étudie l'impact de l'introduction d'une nouvelle technologie dans l'espace-temps et son impact sur les autres activités de la vie; 6) l'environnement télévisuel (on tentera dans cette dimension de relever les usages de la télévision) (Lull, 1981; Van der Maren, 1993).

Dans d'autres domaines comme celui de la psychologie, certains travaux visent à comprendre les différents types d'usages à partir des modèles cognitifs et des caractéristiques individuelles des utilisateurs. Gotcher et Kanervo (1997) par exemple, dans leur étude sur le courrier électronique, ont constaté que les différentes perceptions des usagers du courrier électronique étaient influencées par les différents

styles rhétoriques de chaque individu. Le même message véhiculé serait, selon eux, perçu différemment selon la personne. Les chercheurs recommandent donc d'étudier non seulement les caractéristiques associées aux CMO mais également les nombreuses stratégies de communication privilégiées par l'utilisateur (Gotcher & Kanervo (1997) dans Pons et al., 1998). Shirley Turkle (1995), de son côté, s'intéresse aux interactions humain-ordinateur par rapport à l'usage de l'Internet. Selon elle, cette technologie favorise chez l'utilisateur la construction d'une nouvelle identité. D'après elle, les recherches menées dans les domaines de l'intelligence artificielle et des environnements virtuels démontrent des changements drastiques au niveau de la représentation du moi, des autres, de l'appareil technique et du monde. Le concept d'appropriation fait référence à la manière dont une ou plusieurs personnes réinventent les usages technologiques en fonction de l'espace, de la distance et du temps. Il représente également comment les individus établissent des relations dans cette nouvelle réalité technologique (Moles, 1986).

“ Le concept de l'appropriation n'est pas un fait social isolé. Il est influencé par différents agents sociaux. Cette relation sociale est le produit d'une activité qui va s'effectuer à partir d'un choix de moyens technologiques ou non, spontanés ou réfléchis, tangibles ou intangibles et qui a comme objectif l'atteinte d'un résultat individuel ou de groupe. Une information ne prend sens qu'à travers l'oeil de celui qui la prend en compte, en fonction d'une situation ou d'un milieu. ” (Harvey, 1995: 21)

D'autres auteurs, tels que Perriault et De Certeau, s'intéressent à l'écart entre les usages “ prescrits ” et les usages “ réels ”, en tenant compte des caractéristiques personnelles des usagers. Jacques Perriault (1989) présente un modèle qui explique la genèse des usages. Selon lui, plusieurs facteurs tels que l'imaginaire, les normes et la société influenceront les usages chez un individu ainsi que sa décision d'utiliser ou non un objet technique. En général, ce dernier pourra servir de deux façons. La première, fait référence à la “ fonction instrumentale ”; les usages sont alors tout à fait conformes aux attentes de leur concepteur. L'autre possibilité implique la “ transformation des usages ; la technologie sera alors utilisée à des fins non prévues initialement, l'utilisateur proposant d'autres alternatives d'usages ” (Perriault, 1989). À ce titre, le Minitel français représente un bon exemple. Cette technologie devait servir, à ses débuts, de terminal pour la consultation de banques de données. Il s'est avéré que les consommateurs préféraient l'utiliser à des fins ludiques d'échanges et pour l'échange des “ messageries roses ”, qui leur permettaient d'effectuer des rencontres interpersonnelles (Toussaint (1992) dans Millerand, 1997). Dans le cadre

de notre étude, nous utiliserons le concept “ d’usages académiques ”. Ceux-ci feront référence aux usages reliés à la réalisation de travaux scolaires.

De Certeau s’intéresse à l’écart entre les usages prescrits et réels mais préfère, contrairement à Perriault, utiliser une approche linguistique de la performance et de la compétence, dans son analyse de l’appropriation des nouvelles technologies. Selon lui, si nous voulons comprendre le phénomène d’appropriation des nouvelles technologies, nous devons intégrer les quatre actes énonciatifs suivants soit: réaliser, s’approprier, s’inscrire dans des relations et se situer dans le temps. Ces derniers, selon lui, permettent aux usagers de créer et d’utiliser des stratégies qui leur permettent de s’approprier les technologies dans le quotidien sans être influencés par leurs concepteurs (De Certeau (1980) dans Millerand, 1997). Il oppose également le monde de la production des inventeurs à celui de la consommation représenté par les usages privilégiés par les utilisateurs. Selon lui, ceux-ci peuvent être associés à des pratiques inventives et créatives. Ils participeront à *l’invention du quotidien* (De Certeau (1980) dans Millerand, 1997). L’important, selon De Certeau, n’est donc pas tant la réinvention que l’intégration des nouvelles technologies au quotidien.

“ Tel est l’ordinateur dans la sphère des usages que l’on pourrait qualifier de non professionnels. Il est moins machine à calculer que machine à créer des nouveaux liens sociaux. ” (Perriault, 1989:138)

Pronovost (1994) utilise la notion de “ continuum d’usages ” afin de comprendre l’intégration des usages à travers les pratiques culturelles et médiatiques des individus. Selon lui, nous devons étudier les usages sociaux des médias en fonction d’un “ continuum empirique ” faisant référence à diverses technologies comme le téléviseur, le magnétoscope, les décodeurs sophistiqués. De plus, l’auteur propose d’intégrer la notion de “ continuum historique ” afin de comprendre comment l’usage déjà établi “ en vient à être déstabilisé, puis recomposé sous d’autres formes ” (Pronovost (1994:382) dans Millerand et al., 1998). Dans cette même perspective de continuum d’usages, Millerand et al. font référence à un type d’usage “ complémentaire ” lorsqu’un jeune consulte un site web en lien avec une activité sportive qu’il exerce ou pour lire la biographie des acteurs (Millerand et al. 1998). Perriault reconnaît également l’importance de “ l’historicité ” dans l’analyse des usages reliés aux nouvelles technologies:

“L’usage n’est pas instantané, il procède parfois, d’une histoire déjà longue.” (Perriault, 1989:16)

Si nous nous référons aux études concernant les usages du téléphone auprès des adolescents, nous constatons que les jeunes utilisent les *Chats* un peu de la même manière qu’ils utilisent le téléphone, soit pour discuter de tout et de rien avec leurs amis et pour passer le temps (Fize (1997) dans Millerand et al., 1999). Nous pensons que les pratiques reliées aux *Chats* chez les adolescents seront influencées, en partie, par les pratiques culturelles et médiatiques déjà présentes dans leur vie quotidienne, ainsi que par leur besoin d’interagir avec les autres.

Mallein et Toussaint (1994) se sont intéressés à l’intégration des nouvelles technologies dans un cadre domestique ainsi qu’à leurs impacts au niveau de la sociabilité des membres de la famille. Ils ont constaté que l’intégration des NTIC (Nouvelles Technologies d’Information et de Communication) dans la vie quotidienne des usagers était davantage influencée par les significations d’usages de ceux-ci par rapport à la technologie que des caractéristiques techniques “intrinsèques”, de ses performances ou de son niveau de complexité (Mallein & Toussaint (1994) dans Pons et al., 1998).

Certains chercheurs, tels Mallein et Toussaint (1994), identifient trois phases reliées à l’intégration des nouvelles technologies. L’“idéalisation” de l’objet technique intervient d’abord. La technologie va alors complètement transformer les comportements existants. Très souvent, durant cette étape, les résultats seront décevants par rapport aux attentes des usagers. Une deuxième période suit, liée à “l’hybridation-substitution”. Durant cette phase, les nouvelles technologies vont s’intégrer à ce qui existe déjà, de manière relativement souple, tout en laissant le temps aux nouvelles pratiques de se développer. Enfin, la dernière étape est associée à la banalisation de l’objet technique, alors que la technologie, en se joignant à un système technique déjà bien intégré dans la vie quotidienne des usagers, ajoutera alors des fonctionnalités secondes aux usages déjà présents. Selon les auteurs, l’intégration sera réussie seulement si elle atteint la phase de banalisation (Mallein & Toussaint, 1994).

Nous venons de présenter les différentes théories reliées à l'appropriation des systèmes de CMO et des *Chats*. Selon nous, les adolescents utiliseront les Chats, en général, car ceux-ci leurs offrent la possibilité de communiquer instantanément, tout en conservant l'anonymat. De plus, ils apprécieront les *Chats* car ils leurs permettront de maintenir et de créer de nouveaux liens sociaux. L'appropriation de cette nouvelle technologie ne peut être étudiée sans considérer le contexte dans lequel elle s'inscrit. L'approche des "études culturelles" s'intéresse à ce phénomène. Ce courant de recherche privilégie une méthode qualitative (interprétative) afin de comprendre le point de vue des usagers, leurs besoins et leurs perceptions dans le contexte de la vie quotidienne (Frenette, (1995) dans Lacroix et Tremblay, 1995).

b) Les études culturelles

Notre vie quotidienne est inondée de nouvelles technologies. Elles sont devenues une composante centrale de la culture familiale et du foyer. Les garçons et leurs jeux sur ordinateurs feraient maintenant partie d'un monde à la fois local (un monde réservé aux experts de jeux virtuels) et mondial (utilisant un langage universel). Par ailleurs, toutes ces technologies font partie d'un univers planétaire et en même temps en tant que constituante intégrante du foyer (Silverstone, Hirsh et Morley, 1992). Selon Silverstone, les technologies vont influencer les relations sociales déjà présentes dans le foyer et généralement stimuler la création de nouvelles relations. Elles laisseront l'impression qu'il y a de plus grandes possibilités d'interaction (Silverstone, Hirsh et Morley, 1992). Carragee (1990) souligne l'importance d'analyser la consommation domestique des médias de masse reliée aux différents membres d'une même famille, dans un contexte social plus large que celui du foyer.

Les études sur la consommation des technologies commencent à peine à explorer les aspects sociaux et psychosociaux de l'appropriation et de l'utilisation des technologies de communication. Selon Silverstone, Hirsh et Morley (1992), nous devons analyser le travail de production et de reproduction des sens et des pratiques non seulement à partir de la maison mais également à l'extérieur du foyer.

Les mêmes auteurs abordent aussi le concept d'*applicability* (potentiel d'intégration des technologies). Afin de comprendre le potentiel de transformation d'une nouvelle

technologie, nous devons, selon eux, comprendre l'ensemble des "applications" existantes. Son degré d'intégration auprès des adolescents dépendrait entre autres des caractéristiques de la technologie, de l'espace physique disponible, du potentiel de transmission de l'information, de sa vitesse d'exécution, de sa fiabilité et de son coût.

De plus, nous devons également vérifier comment cet objet technique pourra être utilisé dans la vie quotidienne des gens (Silverstone & Hirsh, 1992). Enfin, toujours selon ces derniers auteurs, afin de vérifier l'impact d'une nouvelle technologie sur les habitudes de vie des gens, nous devrions tout d'abord observer son influence sur les styles de vie et les habitudes de consommation de ceux-ci.

Rasmussen (1997) suggère d'utiliser le terme "local" pour désigner l'aspect matériel et physique de différents contextes d'utilisation. Plusieurs caractéristiques reliées à l'aspect "local" seraient incorporées dans le quotidien et expliqueraient comment les différentes significations sont intégrées dans les interactions sociales. Selon lui, le caractère physique d'une chambre, par exemple, pourrait influencer les différentes routines reliées aux pratiques médiatiques (Rasmussen, 1997:63-76).

Silverstone et Hirsch (1992) (dans Frenette, 1995, et Lacroix & Tremblay, 1995) proposent par ailleurs d'analyser la relation entre les usagers et les objets techniques dans la vie quotidienne à partir de leur "culture technologique". Cette dernière, se définit selon trois dimensions, soit : 1) "l'héritage technologique", qui fait référence aux attitudes et aux habiletés relatives aux technologies qui seront transmises par la famille; 2) la "carrière technologique", qui se rapporte aux liens établis par l'utilisateur à l'extérieur du cadre familial et à ses rapports directs avec la technologie; enfin, 3) la "compétence technologique", qui fait référence aux attitudes et aux connaissances d'un individu en présence des nouvelles technologies.

Nous avons précédemment tenté de comprendre comment s'articulent les usages et l'intégration des nouvelles technologies dans le contexte du foyer de l'adolescent. Dans la perspective des études culturelles, les objets techniques vont à la fois être déterminés par le processus d'appropriation des différents membres du foyer et faire partie de la vie sociale extérieure de la maison (Silverstone et al. (1992) dans

Millerand, 1997). Dans les prochains paragraphes, nous nous interrogerons sur les différents types d'intégration des systèmes de CMO et à leurs impacts sur les relations sociales des individus. Les systèmes de CMO auront-ils tendance à isoler les jeunes devant leur écran d'ordinateur et faire en sorte qu'ils aient moins de contacts interpersonnels ? Ou ne vont-ils pas plutôt avoir comme effet d'augmenter la communication interpersonnelle, de créer un carrefour de nouvelles rencontres et encourager les interactions " parasociales ", tel que le souligne Carey (1990). Selon l'auteur, l'interaction " parasociale " représenterait une interaction fictive entre l'utilisateur et une autre personne qui utilise une technologie interactive, comme si cette dernière était présente physiquement et conserverait son identité (Rosengren (1972) dans Carey, 1990).

c) Les modèles théoriques associés aux systèmes de CMO

On retrouve généralement dans le domaine des communications deux grandes tendances liées aux recherches sur les systèmes de CMO, soit les études des communications qualifiées d'impersonnelles et celles se rapportant aux communications interpersonnelles (Pons et al., 1998). Dans le cadre de notre étude, nous nous intéressons à la deuxième approche. Ce courant d'études s'intéresse à l'impact des CMO sur les relations interpersonnelles et nous retrouvons à l'intérieur de celui-ci deux perspectives distinctes. La première fait référence aux auteurs associés à la " Théorie de la présence sociale " (Rice, 1987; Rice & Love, 1997; Short, Williams & Christie, 1976) et de l'autre, la " Théorie des indices sociaux perçus " ("*Cues Filtered Out Perspective*") (Sproull & Kiesler (1991) dans Parks et Floyd, 1996). La deuxième approche, la " Théorie du processus d'information sociale ", est associée, entre autres, aux chercheurs Walther (1996), Rheingold (1995), Reid (1991) et Baym (1995).

d) La théorie de la présence sociale

Selon la théorie de la présence sociale, la " présence sociale " d'une personne dans une interaction dépendrait du nombre de " codes " ou d'indices sociaux (par exemple le statut social d'une personne ou son état civil) et physiques (par exemple l'âge, le sexe, les expressions du visage), qui seraient transmis par l'intermédiaire des

systèmes de CMO. Plus ceux-ci sont présents et plus l'utilisateur prendrait conscience de l'autre personne. Les CMO n'afficheraient pas d'indices non-verbaux riches en information interpersonnelle; conséquemment, leur présence sociale serait très faible et les messages transmis seraient plus impersonnels que dans le cadre d'une communication de type face-à-face. Selon les tenants de cette théorie, la communication en ligne posséderait peu d'indices verbaux, visuels et contextuels tels les références verbales, les mouvements du corps, les expressions faciales et l'apparence physique générale. Elle serait conséquemment plus impersonnelle donc moins "adaptable". De plus, elle favoriserait des échanges verbaux agressifs et des comportements déviants injurieux tel le "flaming" (Dubrovsky, Kiesler & Sethna, 1991, dans Walther, J.B., 1995). Enfin, la communication véhiculée par les systèmes de CMO serait moins "riche" en terme d'information véhiculée que la communication de type face-à-face. En résumé, selon cette approche, les CMO représentent rarement un terrain propice à l'établissement de relations personnelles positives et durables.

e) La théorie des "indices sociaux perçus" (*Cues-filtered Out Approach*)

Dans une même perspective, Culman et Markus (1987) se réfèrent à l'approche théorique "d'indices perçus" (*Cues-filtered Out Theory*) afin d'expliquer les effets des systèmes de CMO. D'après ceux-ci, les CMO vont en général créer une communication impersonnelle car les usagers ne peuvent se référer aux indices verbaux et relationnels que l'on retrouve dans une communication de type face-à-face. Selon Sproull et Kiesler (1986), les CMO manqueraient d'indices sociaux contextuels (*social context cues*), comparativement à la communication de type face-à-face où ceux-ci seront transmis, par exemple, par l'environnement physique et par les expressions non verbales des participants (Walther, Anderson & Park (1994) dans Parks & Floyd, 1996).

f) La théorie du "processus d'information sociale" (*Social Information Processing Theory*)

D'autres chercheurs (Walther, 1992, 1993; Walther, Anderson, & Park, 1994; Walther & Burgoon, 1991), appartenant à l'approche du "processus d'information sociale" (*Social Information Processing Theory*), contestent l'idée que les systèmes

de CMO seraient impersonnelles, agressives et “ asociales ”. Selon eux, les usagers des systèmes de CMO vont réussir à trouver une façon de gérer l’incertitude reliée au manque d’indices verbaux et physiques qu’il est possible de retrouver, par exemple, dans une communication face-à-face. Elles vont ainsi permettre d’agrandir le réseau social actuel et l’appartenance à de véritables communautés virtuelles (Pool, 1983; Rheingold, 1993).

Certaines études de cas reliées à la conférence téléphonique et aux réseaux de communication ont démontré le développement de relations interpersonnelles par le biais des systèmes de CMO (Johansen, DeGrasse & Wilson (1978) dans Walther, 1992). L’exemple le plus éloquent, dans ce domaine, est celui de la communauté “*Well*” de Rheingold, un réseau social informatisé et public. Son étude a démontré que des individus impliqués dans des interactions à court et long terme, via les réseaux d’ordinateurs, réussissaient à développer des relations interpersonnelles entre eux. Cette “ communauté virtuelle ”, selon ce chercheur, permettrait à des individus d’échanger de l’information, de se forger des amitiés et de s’apporter une aide mutuelle (Rheingold,1995).

Le temps d’attente durant la communication serait le facteur clé dans le processus d’adaptation des CMO. Les échanges via les systèmes de CMO, comparativement à la communication de type face-à-face, ne fonctionneraient pas au même rythme. Les premières seraient ralenties par une “ bande passante réduite ”, qui ne permettrait pas de véhiculer des indices verbaux ou visuels (Parks et Roberts, 1998). Selon Walther et al. (1995), les CMO ont le potentiel de créer des liens sociaux et de transmettre des informations relationnelles et personnelles. Cependant, le processus serait plus long comparativement à la communication de type face-à-face (Walther, 1995). Des recherches effectuées par ce groupe de chercheurs (Walther et al., 1994) ont démontré que les messages pouvaient transmettre un contenu socio-émotionnel (par exemple des messages démontrant de l’affection ou une émotion) plus élevé avec les CMO lorsque le temps d’interaction n’était pas contrôlé.

Naisbitt (1982) affirme que l’ordinateur facilite la communication et ne va pas dénaturer les utilisateurs. Selon lui, il y aura toujours une réponse humaine afin de contrebalancer les effets reliés à une nouvelle technologie (Naisbitt (1982) dans

McCormick & McCormick, 1992). De son côté, Zimmerman (1987) a même constaté, dans une de ses recherches, que les adolescents atteints émotionnellement avaient tendance à s'engager dans des "relations communicationnelles" plus saines émotionnellement que dans des rencontres de type face-à-face (Zimmerman (1987) dans McCormick & McCormick, 1992).

Certains usagers réussissaient donc à dépasser les limites techniques liées aux systèmes de CMO. Ils vont par exemple utiliser des "émoticons" afin d'imiter les expressions faciales et les signaux paralinguistiques d'une conversation. Ils vont par exemple taper le symbole " :-)" pour signaler un sourire et vont exprimer une émotion ou la métacommunication, en intégrant des mots dans un texte tels que "*just kidding*" ou une convention appelée *MORFing*. Cette technique sera utilisée, par exemple, lorsqu'un usager inscrit le mot "*MORF*" pour demander le sexe et les mots "*Male OR Female?*" (Holmes & Berquist (1990) dans Walther, 1993). Enfin, il existe d'autres stratégies que les gens vont en général utiliser en plus des CMO, afin de poursuivre leurs relations interpersonnelles. Ils choisiront par exemple de compléter avec d'autres moyens de communication tels la poste, le téléphone ou le face-à-face (Ogan, 1993; Reid (1991) dans Parks, 1990).

Parmi les critiques associées au courant de la théorie de la présence sociale, on reproche à cette dernière, entre autres, d'utiliser un cadre de référence qui reflète une approche *a priori*. Afin de mesurer le degré de présence sociale (le nombre d'indices verbaux et physiques associés à un système de CMO), les tenants de cette théorie vont mesurer les perceptions subjectives liées aux caractéristiques médiatiques sans considérer le contexte ou les différentes fonctions associées aux technologies. De plus, les recherches effectuées dans cette perspective sont associées à un domaine trop restrictif, soit celui de la téléconférence en groupe synchrone, et parfois à des études liées au courrier électronique dans un milieu organisationnel. Il est donc difficile de généraliser les résultats de ces études (Walther, 1992).

Les théories présentées précédemment démontrent des résultats contradictoires. Cela s'explique en partie parce qu'elles utilisent un cadre de recherche différent. En effet, les études liées à l'approche de la présence sociale, ne vont pas, en général, faire référence à l'historique d'utilisation et vont effectuer des expériences avec des

groupes dans une période de temps trop limitée. À l'inverse, les recherches privilégiant la théorie de la diffusion de l'information sociale seront effectuées sur le terrain et étudieront les comportements des participants sur une période de temps plus longue (Walther, 1992). Malgré leurs imperfections, nous pensons que ces deux théories sont des plus utiles et surtout les seules, jusqu'à présent, qui nous permettent d'étudier les interactions interpersonnelles via les systèmes de CMO.

1.3 Problématique

L'arrivée récente des systèmes de CMO intégrant à la fois l'ordinateur personnel et Internet est venue transformer les habitudes de vie comme jamais auparavant. Cette nouvelle technologie a modifié les perceptions reliées à l'espace, au temps, ainsi que celles reliées aux relations sociales. L'Internet serait, selon certains auteurs, une technologie plus sociale que la télévision. Son impact se rapprocherait plus de celui relié au téléphone que de la télévision (Caron, 1999).

Nous avons jusqu'à présent défini les systèmes de CMO et les *Chats*, et tenté de démontrer leurs caractéristiques de communication les plus importantes. D'un point de vue technique, nous avons vu que cette technologie fait abstraction de la proximité physique. En effet, une des particularités des *Chats* est qu'ils ne permettent pas de se référer aux repères visuels et verbaux que l'on retrouve habituellement dans une communication de type face-à-face ou dans une conversation téléphonique. Afin de communiquer entre eux, les usagers doivent se construire une opinion ou une impression de l'autre interlocuteur uniquement à partir du texte. Il est ainsi possible grâce aux *Chats* de conserver l'anonymat, de jouer avec son identité. De plus, cette technologie permet à des personnes un peu plus marginales de véhiculer une meilleure image d'elles-mêmes.

Nous connaissons encore très peu de choses sur les pratiques des *Chats* dans le quotidien. Cette technologie est relativement récente dans la vie des adolescents. Afin de bien comprendre le phénomène d'appropriation des *Chats*, plusieurs auteurs recommandent d'analyser les différentes dimensions psychologique, sociale, technique et économique. Le courant théorique associé à la sociologie des usages s'intéresse principalement à la "manière dont" les individus réinventent les usages de

la technologie en fonction de leurs goûts, leurs besoins et leurs intérêts (Santerre (1993), dans Vallée, 1993), Perriault (1989), Chambat (1994), Mallein & Toussaint (1998), dans Pons et al., 1998, Pronovost (1994), Scardigli (1994), De Certeau (1980). Selon Scardigli (1994), nous devons tout d'abord étudier la manière dont les technologies sont perçues par les usagers et leurs attentes, par rapport aux usages proposés par les concepteurs de la technologie.

Perriault (1989) identifie trois types d'usages reliés aux nouvelles technologies, soit les usages de type instrumental (par exemple, ceux reliés au traitement de texte, recherche d'information ou à la gestion de la comptabilité), les usages ludiques (ceux reliés à l'utilisation des jeux) et enfin, ceux reliés à des pratiques de communication (nous pouvons ici utiliser l'exemple des *Chats*) (Perriault, 1989). Selon l'auteur, deux possibilités peuvent survenir suite à l'intégration des nouvelles technologies. Dans un premier temps, les personnes utiliseront la technologie en fonction des attentes des concepteurs, ce qui fait référence à la "fonction instrumentale" de celle-ci. Ensuite, l'autre alternative fait référence à la "transformation des usages" de la part des utilisateurs, par rapport à ceux qui étaient prévus initialement.

De Certeau (1980), tout comme Perriault, s'intéresse au phénomène de l'appropriation des nouvelles technologies et à l'écart entre les usages prescrits et réels, mais ce dernier utilise une approche théorique différente, soit l'approche linguistique de la performance et de la compétence des usagers. Selon lui, afin de comprendre comment les nouvelles technologies s'intègrent dans le quotidien, nous devons comprendre comment elles s'inscrivent dans des relations et dans le temps.

Lull (1988, dans Meunier, 1991), dans son étude de l'appropriation de la télévision, tente de comprendre la manière dont les différents membres d'une même famille intègrent cette technologie en fonction du temps disponible, des caractéristiques de la télévision et du rôle de chacun à l'intérieur du foyer. Selon lui, ce processus ne s'effectue pas toujours facilement. Il propose d'analyser l'intégration familiale de la télévision en fonction des six usages sociaux suivants: l'organisation de l'espace, l'environnement technologique, les relations de pouvoir à l'intérieur de la famille, les perceptions reliées à la technologie, la structuration du temps et enfin, l'environnement télévisuel. Ce chercheur s'intéresse plus particulièrement à l'adoption et à l'intégration de la télévision à l'intérieur du foyer et tente de

comprendre les différentes relations de pouvoir dans l'environnement familial suite à l'introduction d'une nouvelle technologie (Lull, 1988).

D'autres chercheurs, tels Pronovost et Chambat, suggèrent d'analyser l'intégration des nouvelles technologies en utilisant la notion de " continuum d'usages " ou de " filière d'usages " (Pronovost, 1994, Chambat (1994) dans, Millerand et al., 1999). Selon eux, nous devons comprendre l'intégration des usages à l'intérieur des activités déjà présentes dans le quotidien et dans un contexte temporel précis. Les CMO pourront à la fois représenter le " prolongement " d'une autre activité (lorsque par exemple un adolescent fera une recherche sur le web en fonction d'une de ses activités sportives), servir de " complément " à une autre activité (lorsque le jeune usager consultera le site web d'une émission de télévision afin de s'informer sur la vie des acteurs de l'émission) ou auront un rôle de substitut (lorsqu'un adolescent privilégie par exemple, l'écoute d'extraits musicaux sur Internet au lieu d'utiliser un lecteur de disques compacts). Enfin, chez les jeunes, les usages liés à Internet s'intégreraient en fonction du temps réservé par rapport aux autres activités importantes de la semaine et serviraient, en général, à combler le temps libre (Pronovost, 1994, Chambat (1994) dans Giroux et al. 1999). Millerand et al. (1999) ont constaté, dans leur étude sur les usages de l'Internet chez les adolescents, deux modalités d'appropriation principales, soit la consultation d'information sur les sites Web reliée aux pratiques et intérêts culturels des adolescents, et le bavardage en direct sur les *Chats* (Millerand et al., 1999).

“ Dans le cas d'Internet et des adolescents, les types d'usages développés apparaissent intimement liés aux pratiques déjà en place (culturelles et médiatiques) et le mode d'appropriation qui caractérise l'insertion de la technologie dans leur quotidien renvoie directement à la mise à jour d'un système de pratiques en fonction du temps... ” (Pronovost, 1994, Chambat (1994) dans Millerand et al.p.432)

Si nous nous attardons maintenant à l'impact des *Chats* sur les relations sociales jusqu'à présent, celui-ci semble très marquant. En effet, cette technologie a notamment permis à des individus éloignés géographiquement et complètement étrangers, de discuter entre eux sur des sujets d'intérêt commun ou encore d'échanger des informations. De plus, les *Chats* ont à l'occasion, favoriser des rencontres et même forger des unions. Enfin, certains auteurs soulignent le potentiel que possède les systèmes de CMO en tant que " plateforme " pour la création de véritables

communautés virtuelles ou du moins de permettre à des individus d'élargir leur réseau social (Harvey, (1995); Carey (1989) dans Jones, S.G, 1995).

Cependant, jusqu'à présent, deux discours théoriques semblent s'opposer concernant les impacts des systèmes de CMO sur les relations interpersonnelles. Le premier, celui associé aux théories de la "Présence sociale" et des "Indices sociaux" perçoit les systèmes de CMO en tant qu'un médium impersonnel, peu favorable à l'établissement de relations sincères et durables. Selon Siegel et McGuire, cela serait associé au fait que cette technologie se limite strictement au texte et qu'elle ne permet pas l'expression de codes verbaux et non-verbaux tels que l'on retrouve habituellement dans une communication de type face-à-face (Kiesler, Siegel & McGuire, 1984). De plus, le temps d'attente que l'on retrouve dans les communications va nuire au développement de relations sociales sur les CMO. Enfin, le fait que les usagers des CMO puissent échanger sous le couvert de l'anonymat favoriserait des comportements malsains, sans inhibition.

D'autres chercheurs, appartenant au courant de la "Théorie du processus d'information sociale", présentent toute une autre vision des interactions sociales véhiculées sur les systèmes de CMO. Selon Walther et al. (1994), les auteurs de l'approche de la présence sociale et des indices sociaux ne considèrent pas les stratégies ou les moyens qui seront utilisés par les personnes dans la communication, afin de dépasser les limites imposées par la technologie. Ces auteurs soulignent que les utilisateurs de CMO vont par exemple utiliser la métacommunication (intégration de mots dans le texte) les "binettes" (*smileys*) afin d'exprimer une émotion ou utiliser d'autres techniques tel le Morfing (Walther et al., 1994). De plus, la théorie de la présence sociale omettrait de considérer le facteur temps associé à l'établissement de relations sociales via les systèmes de CMO. Bien qu'il existe des limites liées à la technique (bande passante réduite, nombre élevé d'utilisateurs, absence du langage verbal et physique), les communications sur les CMO permettraient tout autant le développement de relations interpersonnelles riches et sérieuses que la communication face-à-face. Seulement, les CMO impliquent simplement un processus plus long (Walther, J. B., 1995).

Tel qu'il a été déjà mentionné dans la première partie de ce chapitre, Mallein et Toussaint (1994) identifient trois phases reliées à l'intégration ou non d'une nouvelle technologie: l'idéalisation, l'hybridation-substitution et la banalisation. Durant la première étape d'idéalisation, il se produira des changements révolutionnaires au niveau des usages. La technologie sera alors perçue comme une marque de distinction sociale ou un progrès démocratique (Millerand, 1997). Ensuite, avec l'étape de l'hybridation-substitution, on en arrive avec une vision plus "réaliste" par rapport à la technologie. La nouvelle technologie s'intégrera dans le quotidien, tout en laissant la chance aux pratiques existantes d'évoluer. Enfin, le processus de banalisation implique la "greffe" d'une nouvelle technologie sur une ancienne (Millerand, 1997). Celle-ci viendra ajouter des fonctionnalités nouvelles à celles déjà présentes. L'intégration d'une nouvelle technologie serait complètement réussie, selon Mallein et Toussaint (1994), seulement si elle est en mesure d'arriver à la phase de banalisation.

L'appropriation d'un système de CMO tels que les Chats ne peut être étudiée sans prendre en considération son contexte d'utilisation (Millerand et al., 1999). Silverstone et Hirsch (1992) font partie du courant des études culturelles. Ils soulignent que si nous voulons comprendre l'intégration des nouvelles technologies dans le foyer, il est nécessaire d'analyser les valeurs, les attitudes et les différents styles de vie des membres de la famille, à partir de leur "culture technologique". Ce concept, selon eux, implique l'étude entre autres des compétences, attitudes et habiletés (innées et acquises) chez l'utilisateur, par rapport à la nouvelle technologie. De plus, il implique la prise en compte des expériences vécues à l'intérieur et à l'extérieur du foyer. Enfin, les auteurs mentionnent l'importance de considérer l'espace consacré à l'emplacement de la technologie, ses caractéristiques intrinsèques et son degré d'influence, sur les différentes habitudes de consommation des usagers (Silverstone et Hirsch, 1992).

Chez les adolescents, les premières utilisations des *Chats* vont généralement s'effectuer dans le milieu familial ou scolaire. Toutefois, les *Chats* ne seraient pas une technologie de type familiale. Les jeunes les utiliseront en général seuls ou avec des amis. Selon Livingstone (1999), les parents interviendraient rarement afin de contrôler le contenu ou la fréquence d'utilisation des nouvelles technologies reliées à l'ordinateur. Nous pensons que ce sera de même avec les *Chats*, c'est-à-dire que les

parents exerceront un contrôle modéré sur l'utilisation qu'en font leurs enfants. De plus, celui-ci visera en général, toujours selon nous, plus particulièrement le temps total d'utilisation des *Chats*.

L'adolescence est une période particulièrement visée par l'importance des relations interpersonnelles à l'extérieur du contexte familial. Le jeune adulte vit des transformations majeures au niveau physique, psychologique et social qui l'amèneront à se chercher une identité. De plus, c'est généralement à l'adolescence que les rôles sociaux prendront forme et que le réseau d'amis et de pairs va se créer. Les adolescents chercheront à se distancier de leurs parents. Nous pensons que les *Chats* offrirait aux adolescents, une "vitrine" potentiellement propice à l'expression de leurs sentiments et à l'établissement de relations interpersonnelles.

Il semblerait exister des différences sexuelles concernant l'utilisation des systèmes de CMO, chez les adolescents. Celles-ci seraient en partie reliées à des facteurs génétiques et à certains agents de socialisation telles que l'école et la famille. Les filles auraient tendance à utiliser les CMO pour des usages de nature utilitaire (comme le traitement de texte) et les garçons privilégieraient les pratiques reliées au divertissement (les jeux par exemple) (Kirkman, 1993).

Comme nous l'avons mentionné à la fin de notre revue de littérature, le domaine des systèmes de CMO étant relativement récent, il n'existe pas encore de modèle théorique que nous puissions utiliser pour effectuer notre étude sur les *Chats*. Nous devons donc nous référer à des modèles qui ont étudié des technologies un peu plus anciennes. Bien que le modèle des usages sociaux de Lull s'intéresse à la télévision et à la dynamique familiale, nous pensons qu'il sera tout à fait pertinent de s'en servir dans le cadre de notre étude sur les *Chats*, étant donné que nous privilégions une approche psycho-sociale des usages chez les adolescents. Le modèle de Lull nous semble celui qui est, à ce jour, le plus apte à mesurer l'intégration sociale d'une nouvelle technologie dans le contexte familial. Nous comptons cependant l'adapter à notre problématique de recherche, qui vise tout particulièrement les *Chats* et les pratiques chez les adolescents, en intégrant d'autres concepts puisés dans le travail d'autres chercheurs.

L'expérience reliée à la technologie en termes de mois ou d'années, ainsi que les compétences envers celle-ci peuvent avoir un impact sur le niveau d'appropriation des *Chats* dans la vie de l'adolescent. Le modèle de Silverstone et Hirsch (1992) s'intéresse à l'intégration et aux relations entre les usagers et les objets techniques, à partir de leur culture technologique. Nous croyons qu'il sera utile d'intégrer dans notre analyse les trois dimensions présentes dans ce modèle, soit l'héritage technologique, la carrière technologique et la compétence technologique (Silverstone & Hirsch, 1992).

Dans son modèle théorique portant sur l'adaptation familiale suite à l'implantation de la technologie Vidéoway, Anne Françoise Van der Maren (1993) intègre la dimension reliée à " l'impact perçu " par l'utilisateur par rapport au système Vidéoway. Nous considérons qu'il sera important d'ajouter cette dimension dans notre analyse afin de bien comprendre les changements sociaux reliés à l'intégration des *Chats* dans la vie de l'adolescent.

Enfin, nos entrevues s'étant terminées il y a environ un an, nous sommes conscients que notre revue de littérature n'aurait pu être complète sans avoir effectué un travail d'observation en-ligne sur les *Chats*. Nous avons effectué un total de huit heures d'observation afin de vérifier leur évolution et s'il s'était produit des changements majeurs au niveau de leur structure et de leur contenu. Nous n'avons finalement constaté aucuns changements reliés à ces deux aspects.

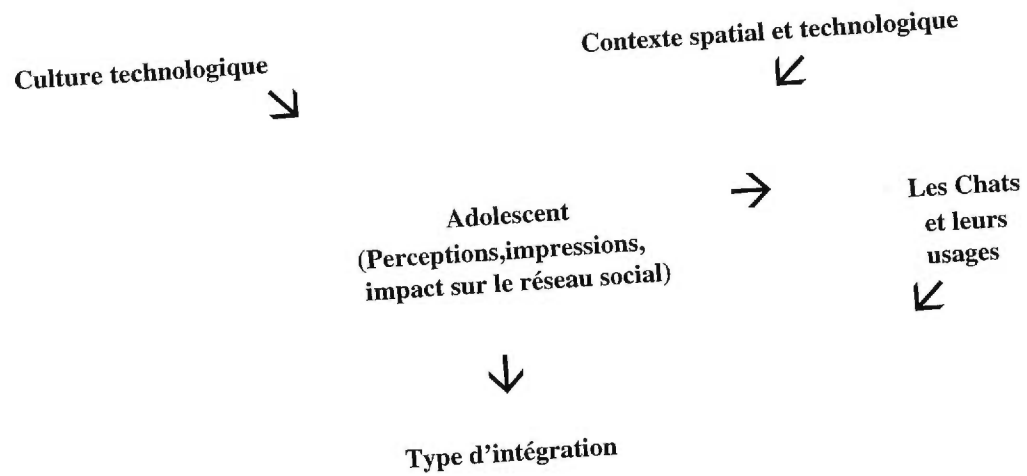
Afin de décrire l'intégration des *Chats*, nous utiliserons les trois concepts proposés par Mallein et Toussaint, soit l'idéalisation, l'hybridation-substitution et la banalisation (Mallein et Toussaint, 1994). Nous croyons que ces trois phases nous permettront de décrire correctement le processus psychologique et social suivant l'intégration d'une nouvelle technologie.

Notre modèle théorique (voir la Figure 1 à la page suivante) nous permet de mieux comprendre l'appropriation des *Chats* chez les adolescents dans le contexte domestique. Il est composé de six dimensions psycho-sociales qui ont une influence sur le type d'intégration de cette technologie :

- 1) Contexte spatial et technologique : Nous ferons ici l'inventaire du nombre de téléviseurs, de micro-ordinateurs, de magnétoscopes et nous décrirons le lieu d'emplacement de la technologie par rapport aux autres objets techniques présents dans le foyer.
- 2) Types d'utilisations ou les usages des Chats : Cette dimension nous permettra d'analyser les différents types d'utilisation privilégiés par les adolescents (ils seront en général de nature ludique, de communicationnel ou académique). Par la suite, nous déterminerons si les *Chats* amènent des changements dans les pratiques ou s'ils s'inscrivent dans un continuum d'usages en fonction des autres pratiques médiatiques, culturelles et sportives déjà existantes.
- 3) Perceptions ou impressions générales des adolescents par rapport aux caractéristiques, aux fonctions et aux impacts des *Chats* dans leur vie quotidienne.
- 4) Culture technologique, qui intègre l'héritage technologique (les attitudes et habiletés transmises par la famille), la carrière technologique, les liens établis par l'utilisateur à l'extérieur du cadre familial, les compétences technologiques (les attitudes et connaissances reliées aux nouvelles technologies) (Silverstone et Hirsh, 1992).
- 5) Impact perçu par rapport à l'utilisation des *Chats* sur le réseau social d'amis, de pairs ainsi que des membres de la famille de l'adolescent.
- 6) Type d'intégration des Chats dans le foyer à partir des trois phases identifiées par Mallein et Toussaint, soit l'idéalisation (durant cette période, les utilisateurs seront très déçus par rapport à leurs attentes et les technologies vont réussir à s'intégrer aux pratiques déjà existantes, de manière relativement souple, tout en laissant la chance aux nouvelles pratiques de se développer), l'hybridation-substitution (une technologie, déjà bien intégrée à la maison, ajoutera des fonctionnalités secondes aux usages déjà présents mais sans les modifier) et la banalisation (où la technologie va complètement transformer les comportements et usages existants chez les adolescents).

Figure 1

Illustration des six dimensions théoriques :
L'appropriation des Chats chez les adolescents, dans un contexte domestique



Selon Mallein et Toussaint (1994), l'intégration d'une technologie sera réussie uniquement lorsqu'elle aura atteint la phase de banalisation. Ce modèle, nous l'espérons, nous permettra de bien mesurer l'impact et le niveau d'intégration des Chats dans la vie quotidienne des adolescents que nous aurons eu le plaisir d'étudier. Les première, deuxième, quatrième et sixième dimensions sont de nature objectives et basées sur des faits observés dans l'environnement familial de l'adolescent. Quant aux troisième et cinquième dimensions seront analysées en fonction des perceptions des adolescents par rapport aux *Chats*, elles correspondront donc à des données subjectives.

Compte tenu de ce que nous savons jusqu'à présent sur les caractéristiques des *Chats*, leurs différents types d'usages et leur intégration, dans la vie quotidienne des adolescents, nous sommes maintenant en mesure de présenter quelques réflexions de recherche. L'adolescence est une période de la vie où le besoin d'indépendance par rapport à la famille et de socialisation avec les pairs et les amis est particulièrement important. Nous pensons que les *Chats* vont favoriser tout d'abord des usages de type ludiques et de socialisation chez les adolescents. Ceux-ci apprécieront de s'amuser à bavarder avec leurs amis, dans leurs temps libres, de tout et de rien, un peu comme ils le feraient avec un téléphone.

Nous pensons également qu'en général (sauf pour de rares exceptions), les *Chats* s'intégreront naturellement dans la vie quotidienne des adolescents. Contrairement à ce que plusieurs semblent croire, nous pensons que ceux-ci vont plutôt s'inscrire dans un continuum d'usages déjà existants, soit en tant que prolongement ou en tant que complément, par rapport à une autre pratique médiatique ou culturelle. Les adolescents apprécieront par exemple la possibilité de poursuivre une conversation sur les *Chats* déjà amorcée au téléphone ou de bavarder avec des gens qui partagent les mêmes intérêts qu'eux. Enfin, selon nous, les *Chats* tendront à favoriser le maintien de relations interpersonnelles existantes. Nous pensons qu'elles permettront aussi, à l'occasion, l'établissement d'un nouveau réseau social de pairs ou d'amis.

L'intérêt de la présente étude réside dans le fait qu'aucune recherche n'a jusqu'à présent, à notre connaissance, au Québec, analysé le processus d'appropriation des *Chats* chez les adolescents, dans un contexte domestique. En 1998, Litzko-Toth (1998) a réalisé un mémoire portant sur les *Chats*. Toutefois, son étude s'adressait à une communauté virtuelle d'utilisateurs spécifique, soit les adultes avec une orientation homosexuelle. Le contexte familial d'utilisation n'a pas été considéré dans le cadre de cette recherche. Pour continuer, une recherche dirigée par Pons et al. (1998), effectuée pour le Ministère de la Culture et des Communications du Québec, s'est intéressée à l'appropriation d'Internet chez les adolescents. Celle-ci a permis de mieux comprendre les représentations, les usages ainsi que le phénomène d'appropriation de cette technologie auprès des adolescents. Cependant, les chercheurs avaient comme objectif d'analyser l'appropriation reliée aux différentes applications sur Internet. Leur étude ne s'intéressait donc pas spécifiquement aux usages des *Chats*. La recherche que nous présentons ici se trouve donc en quelque sorte complémentaire à celles que nous venons de présenter.

Dans le chapitre qui suit, nous tenterons de présenter notre approche méthodologique qui nous permettra de vérifier nos questions de recherche.

DEUXIÈME CHAPITRE

Contexte méthodologique

Rappelons que l'objectif de ce mémoire est de rendre compte du type d'appropriation ou d'intégration des *Chats* dans la vie quotidienne de l'adolescent. Nous avons choisi d'étudier les pratiques reliées aux *Chats* dans le contexte du foyer car ce lieu semble représenter, jusqu'à présent, l'endroit privilégié par les adolescents. Nous tenterons entre autres de comprendre les perceptions, les habitudes, les attitudes et les usages reliés à cette technologie auprès de jeunes usagers, âgés de quatorze ans. De plus, nous analyserons l'impact de l'utilisation des *Chats* sur le réseau social des adolescents.

2.1 Méthode d'acquisition des connaissances

“Ce ne sont pas toutes les recherches qui cherchent à prévoir...bon nombre de recherches en communication ne vise qu'à comprendre un phénomène ou un événement.” (Laramée & Vallée, 1991:38)

Il existe trois grandes orientations dans le domaine de la recherche en communication. Parmi celles-ci, nous retrouvons: 1) les études qui s'intéressent aux aspects sociaux et culturels des médias d'information et de communication; 2) les recherches qui utilisent l'analyse de contenu afin d'étudier les messages médiatisés; et enfin, 3) les études qui portent sur l'analyse des systèmes de communication à l'intérieur des entreprises ou la “communication organisationnelle” (Laramée et Vallée, 1991). Notre recherche s'apparente à la première orientation. Elle utilise une approche psycho-sociale de type qualitative afin de mieux comprendre l'intégration et les impacts des *Chats*, dans la vie quotidienne de l'adolescent. Nous n'avons pas la prétention de réaliser une étude probabiliste permettant de généraliser les types d'usages et les impacts des *Chats* à l'ensemble de la population des usagers. Nous cherchons simplement à comprendre un nouveau phénomène médiatique et social représenté par les *Chats* qui semble occuper une place relativement importante dans la vie de l'adolescent. Étant donné l'intégration récente de la technologie et l'absence de paradigmes scientifiques spécifiquement reliés aux CMO, notre recherche se veut exploratoire. Nous utiliserons principalement les approches qualitatives existantes concernant la télévision et l'ordinateur afin d'étudier notre objet d'étude.

Selon Jensen et Jankowski (1991), les études qualitatives dans le domaine des sciences sociales représentent la méthode la plus appropriée pour comprendre l'importance du quotidien tel que perçu par les sujets. De plus, le foyer serait l'endroit idéal pour analyser la consommation et la production du sens chez les usagers (ibid).

"The household or family as the basic unit of domestic consumption offers the most appropriate context for the naturalistic investigation of the consumption and production of televisual (and other) meanings." (Jensen & Jankowski, 1991:272)

Dans le passé, plusieurs recherches quantitatives ont permis de dresser un portrait socio-démographique des jeunes internautes. Cependant, jusqu'à présent, la majorité de ces études se sont adressées à une population de quinze ans et plus (Martin, 1998) et peu d'études qualitatives ont tenté d'analyser le phénomène d'appropriation des *Chats* chez les adolescents, dans un contexte domestique. Nous proposons donc d'étudier ce contexte en utilisant une approche qualitative psycho-sociale ainsi qu'un instrument de mesure qualitatif: l'entrevue semi-dirigée.

2.2 Instruments de mesure: la grille d'entrevue semi-dirigée

L'intégration et l'impact des *Chats* dans la vie quotidienne de l'adolescent seront étudiés à partir des perceptions et des opinions de ceux-ci, par rapport aux caractéristiques du médium et de ses fonctions. Nous avons privilégié un outil méthodologique soit l'entrevue semi-directive. L'entrevue semi-dirigée a été réalisée à l'aide d'une grille d'entrevue. Cette dernière comporte les questions générales de notre recherche et a servi en tant que repère durant l'entrevue.

"C'est ainsi qu'à tout nouveau champ d'investigation, l'entrevue est souvent l'unique mode d'accès... Décider de recourir à l'entretien, c'est primordialement choisir d'entrer en contact direct et personnel avec des sujets pour obtenir les données de recherche. C'est considérer qu'il est plus pertinent d'interpeller les individus eux-mêmes que d'observer leur conduite..." (Daunais, 1984:251)

Selon Deslauriers (1991), l'entrevue semi-dirigée représenterait le meilleur instrument pour mesurer les opinions, les sentiments, les idées et les intentions des gens (Deslauriers (1991) dans Van der Maren, 1993). David Morley (1988) abonde dans le même sens. Selon lui, cette méthode nous permet de mieux comprendre les

opinions et les énoncés d'un sujet. Nous pouvons ainsi mieux saisir comment l'usager construit ses phrases et le sens qu'il associe à ses activités (Morley, 1988). Cependant, l'entrevue n'est pas une technique neutre. Elle doit donc être utilisée convenablement. Cette technique comporte certaines forces et faiblesses. Parmi ses forces nous en soulignons quelques-unes:

- 1) L'entrevue, comparativement à d'autres techniques de mesure, offre une grande souplesse reliée à la formulation des questions ainsi qu'au déroulement de l'entrevue. Cette possibilité est indispensable lorsque le chercheur choisi d'étudier un nouveau domaine. Il peut ainsi, lorsqu'il le juge approprié, effectuer des ajustements durant l'entrevue et faire en sorte que l'entrevue soit plus personnalisée et s'assurer que les questions furent bien comprises.
- 2) Cette technique semble des plus efficaces lorsqu'il s'agit de colliger des informations sur des théories complexes ou pour analyser des sentiments difficiles sur le plan émotif et implicite par rapport à une opinion.
- 3) L'entrevue permet au chercheur d'effectuer des observations par rapport à l'environnement physique et aux comportements de l'usager. (Mayer & Ouellet, 1991).

Maintenant, si nous considérons les faiblesses reliées à la technique de l'entrevue, nous remarquons entre autres celles qui suivent:

- 1) La personne interrogée peut potentiellement être soumise à l'influence du chercheur. En effet, celui-ci peut sans le vouloir, à l'occasion, suggérer des réponses à la personne interviewée.
- 2) La présence du chercheur durant l'entrevue peut créer un sentiment de méfiance, d'intimidation et de résistance chez le sujet rencontré.
- 3) L'entrevue ne permet pas de préserver l'anonymat, elle pourra conséquemment empêcher l'expression d'opinions perçues négativement dans la société ("effet de désirabilité sociale" de la part de la personne interrogée).
- 4) Le chercheur doit se fier sur la mémoire des personnes interviewées qui pourra potentiellement, à certains moments, faillir. Cela peut donc créer un problème de validité interne relié à l'entrevue (Mayer et Ouellet, 1991).

Peu importe la méthode d'analyse privilégiée, elle devra respecter les critères scientifiques de "fiabilité" et de "validité" (interne et externe). Le niveau de fiabilité d'une étude fait référence à "la capacité dont dispose une technique, lorsqu'elle s'applique de manière subséquente au même objet, de présenter les mêmes résultats" (Babbie, 1986). Dans le cadre de ce mémoire, différentes mesures furent utilisées afin de respecter ces deux critères. Dans un premier temps, afin de confirmer la fiabilité des informations reliées au contrôle parental concernant l'utilisation des *Chats*, nous avons pris soin de formuler la même question, à différents moments de l'entrevue de différente façon. Par exemple, la question suivante fut posée au tout début de l'entrevue: "Est-ce que ton utilisation est contrôlée par tes parents?". Ensuite, un peu plus loin dans l'entrevue, nous avons enchaîné avec la question suivante afin de vérifier la véracité de l'information: "Crois-tu avoir toute la liberté nécessaire pour *chatter*?"

Notre grille d'entrevue semi-dirigée se compose principalement de trois sections. Dans la première, les questions 1 à 8 sont d'ordre général. Elles se rapportent entre autres à la description d'une journée typique dans la vie de l'adolescent (une description de ses habitudes de vie durant une journée de semaine et de fin de semaine) et au contexte général d'utilisation des *Chats* dans la vie de l'adolescent; ses activités de loisirs, la composition de sa famille, le contrôle parental, l'importance d'Internet tel que perçue par l'adolescent et, enfin, l'inventaire des technologies présentes et utilisées dans le foyer. La deuxième section fait référence aux dimensions reliées à l'initiation, aux motivations et aux utilisations des différentes technologies présentes dans le foyer. Enfin, les dimensions se rapportant aux utilisations, perceptions ainsi qu'aux impacts perçus par rapport aux *Chats*, dans la vie de l'adolescent, sont soulevées dans la dernière section (voir l'Appendice B pour une description complète de la grille d'entrevue).

Nous avons également utilisé un cahier d'utilisation en guise de complément à l'entrevue, afin de mesurer la fiabilité de nos résultats et ainsi contourner l'effet de "désirabilité sociale". Les adolescents ont dû le compléter durant une période d'une semaine (une période de sept jours), entre le 2 et 25 novembre 1998. Les données recueillies dans le cahier d'utilisation nous ont permis de valider les données qualitatives provenant de l'entrevue semi-dirigée.

Parmi les questions présentes dans le cahier d'utilisation, nous retrouvons entre autres le temps d'utilisation des *Chats* pour chaque journée, le temps consacré aux autres activités médiatiques (tels la télévision et les jeux vidéos), les types d'applications privilégiées sur Internet, etc. De plus, dans le but de contrôler la fiabilité des informations recueillies, nous avons indiqué des consignes précises à la première page du cahier, afin que les adolescents puissent dresser un portrait de leurs habitudes de vie le plus fidèlement possible.

Le critère de validité renvoie " au degré selon lequel un outil de recherche mesure ce qu'il est censé mesurer " (Babbie, 1986). Les problèmes de validité interne, en général, surviendront lorsque les " conclusions des résultats de l'expérience ne reflètent pas adéquatement ce qui s'est produit durant l'expérimentation " (ibid). Si nous nous référons à notre étude, plusieurs problèmes de validité interne ont pu survenir au cours de celle-ci, dont entre autres, les problèmes concernant le facteur temps (changements reliés, par exemple, aux caractéristiques de l'objet technique étudié), la présence d'un biais relié d'échantillonnage ou la contamination de l'information entre les adolescents qui se connaissaient déjà avant l'entrevue, le problème de l'effet de " désirabilité sociale " et, enfin, les problèmes reliés à la mémoire de nos sujets qui ont pu venir influencer nos résultats.

Afin de remédier à la contamination des données entre les répondants, nous avons fait en sorte de sélectionner des élèves provenant de groupes différents et ainsi éviter qu'ils se connaissent entre eux. Toutefois, malgré nos efforts, nous n'avons pu complètement éviter cette réalité. Parmi les dix étudiants rencontrés, deux élèves de sexe masculin se sont avérés de très bons amis et échangeaient régulièrement entre eux sur les *Chats*.

La troisième stratégie employée est celle reliée à l'échantillonnage; nous avons effectué une sélection aléatoire parmi les sujets qui correspondaient aux critères que nous nous étions fixés au début. Pour continuer, nous avons volontairement décidé de ne pas présenter les objectifs de notre recherche en détail afin d'éviter que les adolescents soient influencés par ceux-ci. Enfin, grâce au cahier d'utilisation, nous avons pu vérifier la validité des informations colligées lors de nos entrevues. Cet

instrument de mesure nous a permis de contourner le problème relié à la perte de mémoire de nos sujets qui aurait pu survenir lors de nos entrevues.

La validité externe implique la possibilité de généraliser les résultats de l'expérience à l'extérieur de celle-ci (Babbie, 1986). Étant donné la taille de notre échantillon restreinte (N= 10), il nous est impossible de réaliser un tel objectif. De toute manière, tel qu'il a été mentionné auparavant, nous avons plutôt comme objectif de comprendre et d'analyser l'intégration et les impacts des *Chats* dans la vie quotidienne des adolescents afin d'apporter, du moins nous l'espérons, une contribution dans ce nouveau domaine de recherche.

Un pré-test fut effectué auprès de quatre adolescents (trois garçons et une fille) durant le mois de septembre 1998. Ceux-ci étaient âgés entre 14 et 16 ans. Suite à cet exercice, nous avons apporté des ajustements à notre grille d'entrevue afin de mieux refléter la réalité observée.

2.3 Sélection de l'échantillon

Étant donné l'intégration récente des *Chats* dans le foyer des adolescents, nous avons cru qu'il serait préférable de ne pas établir de critères de sélection trop rigides. Nous pensions sincèrement rencontrer des problèmes concernant le recrutement des sujets. Nous verrons dans les paragraphes subséquents que la réalité fut toute autre. Notre recherche s'intéressait aux adolescents âgés de quatorze ans, vivant dans un contexte familial comprenant au moins un parent. Les adolescents devaient utiliser l'Internet et les *Chats* à la maison " occasionnellement ", " régulièrement " ou " très souvent ", depuis au moins un an. Les sujets furent choisis en fonction de leur utilisation " connue " des Chats car il était important pour les besoins de notre étude d'utiliser cette information. Enfin, afin de s'assurer de ne pas exclure les adolescents nés dans un autre pays que le Canada, les sujets devaient résider au Québec depuis au moins cinq ans.

Le Collège privé Régina-Assumpta fut choisi tout simplement parce qu'il nous permettait de rejoindre facilement et rapidement notre population ciblée. Dans le système scolaire public, les démarches pour effectuer le recrutement dans les écoles sont extrêmement longues et ardues. De plus, l'auteure de ces lignes a eu la chance

d'être mise en contact avec la directrice du collège, qui a tout de suite accepté que nous fassions le recrutement des adolescents à son collège. Cette institution d'enseignement nous semblait un terrain idéal pour notre recherche parce qu'elle est reconnue dans la région montréalaise pour la qualité de son enseignement et pour sa politique favorable au développement des arts et des sciences. Lorsque nous considérons la difficulté de recruter de jeunes utilisateurs d'une technologie aussi récente que les *Chats*, nous ne pouvions refuser une telle proposition. Par ailleurs, cette méthode de sélection peut avoir occasionné un effet de « désirabilité sociale » chez des sujets qui avaient déjà des opinions favorables par rapport aux nouvelles technologies.

L'objectif de notre recherche était de réaliser une analyse qualitative détaillée afin de mieux comprendre le phénomène d'appropriation des *Chats*, dans la vie quotidienne des adolescents. Nous avons donc décidé de limiter notre échantillon à dix sujets (cinq garçons et cinq filles) étant donné que nous n'avions pas l'intention de généraliser les résultats de notre étude, en fonction de tous les utilisateurs de cette technologie. Nous sommes toutefois conscients des limites reliées à la validité externe en raison de la petite taille de notre échantillon.

Un questionnaire de sélection fut distribué dans tous les groupes (dix groupes) d'élèves de niveau secondaire 3 (quatre groupes appartenaient à la concentration « envol-doués » et six groupes étaient de type « réguliers ») pour un total de 298 élèves. Tous les élèves ont complété le questionnaire de sélection. De ce nombre, 50 sujets correspondaient à nos critères de sélections. Après avoir utilisé une méthode de sélection de hasard systématique, 14 adolescents ont été choisis. Nous avons ensuite contacté les parents des sujets afin de vérifier s'ils nous autorisaient à rencontrer leur enfant à leur domicile. Quatre parents ont refusé de participer à notre étude. Nous avons donc réalisé un total de dix entrevues individuelles.

2.4 Description de l'échantillon

Le profil socio-démographique des familles rencontrées est une donnée importante que nous devons considérer car celui-ci peut avoir un impact sur les perceptions des adolescents par rapport aux *Chats* et au type d'intégration de ceux-ci dans leur vie quotidienne. Pour l'instant, nous nous contenterons de donner une brève description

des familles des adolescents. Une description détaillée des profils socio-démographiques sera également intégrée dans la section consacrée à notre analyse. Les dix adolescents rencontrés étaient tous âgés de 14 ans et tous, sauf dans une famille, qui résidait à Rivière-des-Prairies, habitaient dans le secteur nord de l'île de Montréal, plus précisément dans le quartier Ahuntsic. Tous sont des élèves de niveau secondaire 3, au Collège Régina-Assumpta, situé dans le quartier Ahuntsic. Parmi eux, quatre sont d'origine canadienne-française, un d'origine haïtienne, un d'origine libanaise, un d'origine italo-argentine, un d'origine vietnamienne et un d'origine marocaine.

Si nous regardons maintenant la composition des familles: trois adolescents sur 10 proviennent de familles dont les parents sont divorcés. Une famille comporte cinq enfants, huit familles sont composées de trois enfants et enfin, une famille possède seulement un enfant. L'origine socio-économique des familles rencontrées est de niveau moyen. Nous avons également constaté que les deux parents travaillent dans la majorité des foyers.

Si nous analysons maintenant l'inventaire des équipements médiatiques présents dans le foyer: toutes les familles possèdent au moins un téléviseur et six familles sur dix en ont au moins deux; la majorité des familles utilisent une console de jeux vidéo de type Nintendo ou Sega (sept sur dix); toutes les familles sont propriétaires d'au moins un ordinateur et parmi ce nombre, quatre familles en possèdent deux. Bien que cela puisse sembler évident considérant l'objet de notre étude, toutes les familles qui ont pris part à notre étude étaient branchées à Internet.

2.5 Présentation générale de l'étude

Dans un premier temps, nous avons distribué un questionnaire de sélection afin d'effectuer le recrutement de nos sujets au Collège Régina-Assumpta, durant la deuxième semaine du mois d'octobre 1998. Nous avons rencontré auparavant la directrice-adjointe responsable du niveau secondaire 3 et celle-ci a gentiment accepté de remettre les questionnaires aux élèves. Par la suite, nous avons contacté par téléphone les 14 adolescents pré-sélectionnés, durant la semaine du 2-8 novembre.

Les entrevues semi-dirigées se sont déroulées dans les foyers uniquement en présence des adolescents. Enfin, celles-ci ont été effectuées après avoir obtenu l'accord des parents, sur une période de trois semaines, soit du 9 au 28 novembre 1998. Enfin, chaque participant s'est vu remettre une contribution modeste de cinq dollars, après avoir accepté de participer à l'entrevue.

2.6 Méthode d'analyse

Notre analyse s'est effectuée à partir des données colligées lors des entrevues avec les adolescents. Nous avons retranscrit le verbatim des entrevues. Ensuite, notre travail a consisté à codifier le texte à partir des sujets ou des thématiques les plus importantes par rapport à notre contexte théorique. Dans la première section de notre analyse, nous allons présenter une description des observations reliées aux thématiques identifiées pour chaque adolescent. Nous tenterons donc d'élaborer un profil psycho-social relié à l'appropriation des *Chats* pour chaque adolescent et d'évaluer l'intégration de cette technologie. Deuxièmement, notre réflexion portera sur les thématiques générales de notre étude qui nous semble les plus pertinentes.

Dans le chapitre qui suit, nous analyserons les différents types d'appropriation domestiques des *Chats* chez les adolescents en fonction de leurs pratiques, de leur culture technologique et de leurs perceptions. Notre analyse se subdivisera en deux sections; la première tentera de dresser un portrait de chaque adolescent et du contexte familial, en fonction des dimensions relevées dans notre modèle théorique. On notera chez les familles en général deux types de connexion Internet, soit l'accès analogique de base à 33,6 kbits ou l'accès à haute vitesse (par exemple, la connexion de type RNIS, la connexion modem-câble). L'accès Internet permet deux possibilités d'usage, limité ou illimité, en termes d'heures d'utilisation.

Les informations provenant du cahier d'utilisation et de nos entrevues nous ont révélées que les adolescents avaient tendance à privilégier l'utilisation de certains types de *Chats*. Nous pouvons arbitrairement les classer selon leur "portée" géographique (locale, internationale et locale-internationale), leur langue d'utilisation, ainsi que selon une structure de discussion établie à partir soit de "canaux" de discussion, de lieux de discussion ou de sujets d'intérêts.

Parmi les *Chats* locaux, nous retrouvons: “ Pignon sur Rue ” et “ MarocIRC ”. Ces deux *Chats* permettent de bavarder en français. Dans le premier, les lieux de discussion sont définis en fonction des différentes pièces de la maison (par exemple la chambre, la cuisine, le salon, etc.). Le *Chat* “ Maroc IRC ” est structuré en fonction de sujets reliés au pays (par exemple, la vie politique de celui-ci). Dans la deuxième catégorie, nous retrouvons le *Chat* “ Alamak ” avec un aspect international par lequel les usagers ont le choix de communiquer en plusieurs langues avec des gens de différents pays dans le monde. Les canaux sont classés en fonction du nom de la ville ou du pays. Cette catégorie comprend également les *Chats* “ ICQ ” et “ TalkCity ”. Il est possible de discuter sur des sujets d’intérêts en français et en anglais dans le premier, et seulement en anglais dans le cas du deuxième *Chat*. Pour continuer, la catégorie “ locale-internationale ” fait référence au *Chat* “ AOL ”. Il est possible de discuter seulement en anglais sur différents sujets d’intérêts avec des gens de la région de San Francisco, de Washington ou d’autres villes dans le monde. Enfin, les *Chats* “ Yahoo!Chat! ” et “ Cyberchat ” ne sont ni locaux ou internationaux. Ils permettent simplement de discuter en fonction d’un sujet d’intérêt sans faire référence à un lieu géographique. La langue d’utilisation de ces deux *Chats* est l’anglais.

Dans la deuxième partie de notre analyse, nous présenterons une “ typologie ” de l’ensemble des adolescents à partir des thématiques théoriques que nous avons utilisé dans la première section de notre analyse. On notera que les adolescents ont dû compléter le cahier d’utilisation durant une période de l’année scolaire où il y avait particulièrement beaucoup de travaux et d’examens. Le temps total d’utilisation des *Chats* indiqué peut donc s’avérer sous-évalué par rapport à une semaine de classe normale.

TROISIEME CHAPITRE

Analyse des résultats

3.1 Compte-rendu des rencontres avec les sujets de l'analyse

Pour chaque adolescent, nous avons observé la composition de la famille et le niveau socio-économique de celle-ci. Ensuite, nous nous sommes penchés sur le contexte spatial et technologique, les usages, les perceptions, la culture technologique, l'impact perçu sur le réseau social et, enfin, le mode d'intégration ou d'appropriation.

a) Julie

Julie semble une adolescente très épanouie, équilibrée et des plus créatives. Elle est également très expressive. Ses parents sont divorcés depuis plusieurs années et elle vit principalement chez sa mère. Elle a la possibilité de visiter son père aussi souvent qu'elle le désire. En général, l'adolescente le visite quelque jours par semaine. Julie semble vivre en harmonie dans son environnement familial qui se compose de sa mère et de son nouveau conjoint, de même que de ses deux frères, âgés respectivement de 3 ans et 4 ans.

La famille de Julie correspond à un milieu socio-économique moyen. Le père travaille en tant que représentant dans le domaine de la construction et la mère occupe un poste d'enseignante dans une école primaire. Le deuxième conjoint de la mère est enseignant dans une école primaire.

Le contexte spatial et technologique

La maison de type unifamilial possède un étage et un sous-sol. Parmi les technologies présentes dans le foyer, nous retrouvons un ordinateur (un McIntosh SE30) situé sur une petite table, au sous-sol, dans une grande pièce ouverte adjacente au salon. De plus, il y a une télévision, un magnétoscope et une console vidéo de type *Nintendo*, tous situés au salon de l'étage principal. Enfin, Julie utilise un jeu *Gameboy* et un ordinateur (un IBM 486) chez son père. L'accès Internet est disponible aux deux endroits; chez la mère nous retrouvons une connexion analogique de base avec un accès illimité. Chez le père, le type de connexion est la même mais l'accès se trouve limité à dix heures. Son utilisation la plus fréquente

s'effectue chez sa mère. L'accès au sous-sol étant interdit aux deux petits garçons, Julie peut donc utiliser les *Chats* en toute tranquillité. Ses parents n'exercent aucun contrôle sur son utilisation. La seule contrainte reliée à son utilisation semble le fait qu'elle se doit de ne pas dépasser le nombre d'heures permises (dix heures) chez son père dans le but de ne pas payer des frais supplémentaires. Enfin, il y a beaucoup de bruit dans la maison et les deux frères cadets de Julie contribuent, avec leurs aller-retour, à l'ambiance animée de la maison.

Les usages

En général, Julie *chatte* lorsqu'elle a le goût de discuter de tout et de rien. Son *Chat* préféré est "TeenChat". Elle les utilise généralement seule et aime particulièrement parler des problématiques reliées à l'adolescence avec d'autres qui partagent les mêmes expériences qu'elle. Son usage est très limité. Elle préfère en général aller sur les *Chats* la fin de semaine. Durant la semaine sondée, elle a échangé sur les *Chats* durant environ quinze minutes, deux fois (le mercredi et le jeudi), et le samedi et le dimanche, environ 1 heure chaque jour (pour un total de deux heures trente). Elle aime développer des relations virtuelles avec ses amis mais préfère généralement *chatter* avec des inconnus et utiliser ce moyen de communication lorsqu'elle n'a rien d'autre à faire. Son utilisation est principalement reliée à un besoin de socialisation. Elle prend un immense plaisir à discuter avec des inconnus. Elle apprécie le côté mystérieux des *Chats*.

" C'est juste pour avoir du fun. Juste pour parler avec du monde... Tu ne sais même pas c'est qui... C'est comme tout excitant... C'est l'idée... On parle des choses qui se passent...comme de l'adolescence... "

Julie ne croit pas qu'il soit possible de tout dire sur les *Chats*. Lorsqu'elle a besoin de partager des confidences, elle va préférer téléphoner ou rencontrer les personnes. Elle aime discuter des émissions de télévision, de l'adolescence et de tout et de rien. Les sujets de conversation peuvent être tout à fait banals... L'objectif est d'établir une relation, une discussion avec l'autre et de préférence, avec un(e) inconnu(e). Le type d'usage est en partie complémentaire car les *Chats* lui permettent d'échanger ses impressions sur ses émissions de télévision préférées.

Les perceptions

Julie perçoit les *Chats* comme un amusement où il est possible de discuter avec des inconnus et des amis de son âge qui vivent les mêmes expériences qu'elle. Cette technologie n'occupe pas une grande importance dans sa vie. Elle préfère écouter la télévision et pratiquer le ballet classique. Elle perçoit les *Chats* comme un "réseau social" où il est possible de discuter de n'importe quel sujet. Elle apprécie la possibilité de transmettre ses idées par écrit, le caractère instantané des *Chats* et la possibilité de parler avec des inconnus. Cette technologie possède des avantages, selon elle, par rapport au courrier électronique et au téléphone car elle lui permet de discuter avec des inconnus qui partagent ses intérêts.

"...avec les *Chats*, tu ne sais pas à qui tu parles. Avec le courrier électronique, tu t'adresses à quelqu'un que tu connais... Avec les *Chats*, tu parles puis tu poses des questions... Ils te répondent mais tu ne connais pas la personne qui te répond".

"J'aime *TeenChat*... tous les *Chats* qui parlent de l'adolescence parce que c'est plus de mon niveau..."

La culture technologique

La mère de Julie est peu familière avec l'ordinateur et l'Internet. Elle n'utilise jamais l'ordinateur. Le deuxième conjoint de sa mère est le membre de la famille qui navigue sur Internet le plus fréquemment. Il aime en général télécharger des fichiers de musique et des jeux pour les enfants. Julie a utilisé les *Chats* pour la première fois chez son amie tout simplement parce que ses amis dans son entourage lui avaient mentionné que cette technologie était "amusante".

Julie possède des connaissances de base par rapport à l'Internet et les *Chats*. Étant donné que l'Internet et les *Chats* ne sont pas une priorité dans sa vie, elle ne semble pas ressentir le besoin de maîtriser tous les logiciels où les fonctions nouvelles reliés aux *Chats*. Elle se contente d'utiliser Netscape afin d'effectuer des recherches sur le web et de communiquer sur les *Chats*.

Julie ne croit pas que les *Chats* changeront énormément d'ici cinq ans, du côté technique. Selon elle, par contre, il y aura des changements par rapport au contenu véhiculé. Les sujets de conversation s'adapteront et évolueront tout simplement en fonction des gens, des valeurs et des différents modes de vie. Julie n'utilise pas les *Chats* dans le but de se créer un réseau d'amis. La relation qu'elle entretient avec ses amis virtuels est tout à fait différente de celle qu'elle possède avec son réseau d'amis à l'extérieur des *Chats*: elle est de type impersonnelle et strictement virtuelle. Contrairement à ses amis qu'elle a connu avant d'aller sur les *Chats*, elle ne rencontre jamais ceux-ci.

“ Ce ne sont pas vraiment mes amis. Je ne connais pas la personne. Je ne sais pas c'est qui... C'est pas mal, on dit ce qu'on a à dire et on donne nos opinions ”.

L'impact perçu sur le réseau social

Les relations avec ses amis et les membres de sa famille n'ont pas changé depuis qu'elle utilise les *Chats*. Julie a autant de rapports avec ceux-ci. Elle passe autant de temps à discuter avec eux et elle continue de jouer avec ses deux frères cadets.

Le mode d'intégration ou d'appropriation

Le mode d'intégration des *Chats*, dans la vie de Julie, se situe à la phase d'hybridation-substitution. Cette technologie s'inscrit dans sa vie quotidienne sans complètement bouleverser ses habitudes médiatiques existantes. Les *Chats* ont eu un impact relativement faible sur son utilisation de la télévision. Ils remplissent en général une fonction complémentaire par rapport à une conversation téléphonique ou de type face-à-face. Ils vont permettre à Julie de discuter de ses vedettes de cinéma et de télévision préférées.

b) Alexandra

Alexandra est remplie d'une joie de vivre immense. Elle a beaucoup de facilité à s'exprimer. Dans ses temps libres, une fois l'école terminée, en plus d'utiliser les *Chats*, elle adore faire des activités extérieures avec ses amis, soit aller au centre d'achats ou au cinéma. Elle aime également écouter de la musique et lire le journal *La Presse* tous les jours. Alexandra passe peu de temps à la maison car elle a une vie sociale très active. Les parents d'Alexandra sont divorcés. L'adolescente habite chez son père, avec sa soeur de 15 ans, sa soeur de 26 ans et son frère de 12 ans. Elle a

également un autre frère aîné de 17 ans qui habite chez sa mère. Cette dernière vient régulièrement les visiter lorsque leur père est absent. Elle vient préparer les repas et effectuer quelques tâches ménagères. Le père est chauffeur d'autobus et la mère est professeur d'histoire dans une polyvalente.

Tous les membres de la famille, à l'exception de la mère, utilisent Internet. Cependant, Alexandra est celle qui l'utilise le plus fréquemment. Sa soeur de vingt-six ans utilise également régulièrement Internet. Pour ce qui est des pratiques reliées aux *Chats*, la soeur aînée les utilise régulièrement, la soeur de quinze ans passe une fin de semaine sur deux sur les *Chats* à bavarder avec son ami qui habite à Mont-Tremblant, son frère de 17 ans (qui vit chez sa mère) vient chez elle pour effectuer ses devoirs à l'aide d'un traitement de texte et pour *chatter*; enfin, son frère cadet se sert de l'Internet de temps en temps pour rédiger des messages sur le courrier électronique. Le père d'Alexandra aime aller sur les sites Internet où il pourra suivre des courses de bateau. Lorsque Alexandra discute sur les *Chats*, ses parents ne contrôlent pas le contenu des conversations. Cependant, ceux-ci imposent des restrictions par rapport au temps total d'utilisation afin de libérer la ligne téléphonique et ainsi permettre à des gens d'appeler.

Le contexte spatial et technologique

La famille d'Alexandra habite dans une maison unifamiliale qui comporte un sous-sol et un étage. Elle correspond en quelque sorte au type de famille "branchée". Plusieurs technologies sont présentes dans le foyer. On retrouve entre autres quatre télévisions (la première et la deuxième sont situées dans la cuisine et le salon, à l'étage principal, on en retrouve une autre dans le salon du sous-sol et enfin une dernière dans la chambre du père). De plus, la famille possède un ordinateur McIntosh, sans branchement Internet, dans le salon du sous-sol, ainsi qu'un ordinateur IBM avec accès Internet de base illimité. Ce dernier est situé dans la chambre d'Alexandra, dans une pièce fermée, sur un petit bureau situé en entrant dans la chambre. Enfin, Alexandra et ses frères et soeurs utilisent une console de jeux vidéos *Super Nintendo* et un jeu "*Play Station*" sur disque compact (CD).

Les usages

Alexandra utilise les *Chats* de manière individuelle, principalement pour échanger avec les garçons et pour rencontrer un petit amoureux. Elle utilise les *Chats* un peu comme un “réseau social interpersonnel”. Bien qu’il lui arrive parfois de *chatter* avec ses amis, elle échange presque exclusivement avec des inconnus. Elle aime rencontrer de nouvelles personnes sur les *Chats*, parler des relations “chums-blondes” et de la vie en général. L’important pour elle, n’est pas nécessairement le sujet de conversation mais plutôt d’avoir la possibilité de discuter avec une personne intelligente qui sait bien s’exprimer...

“ Je n’ai pas de sujets particuliers. Moi, si une personne est intéressante, je vais parler de n’importe quoi. Moi l’important c’est pas de quoi je parle, c’est avec qui je parle. Si la personne avec qui je parle est intelligente, puis que la communication est intéressante, ça ne me dérange pas de parler de quasiment n’importe quoi...”

Les *Chats* sont venus en quelque sorte se substituer au téléphone dans la vie d’Alexandra. Depuis qu’elle va sur les *Chats*, elle n’utilise presque jamais le téléphone. Lorsqu’elle veut poursuivre une relation initiée sur les *Chats*, elle utilisera plusieurs moyens de communication, soit à la fois le téléphone, la lettre écrite et les *Chats*.

“ ...Maintenant, c’est quasiment tout le temps Internet. Avant, c’était les lettres et le téléphone... Maintenant c’est les *Chats* ou le mélange des trois...”

Alexandra préfère *chatter* le soir lorsqu’il y a plus de monde et la fin de semaine. Elle utilise les *Chats* en moyenne, entre une et deux heures par jour. Cependant, elle ne pense pas avoir toute la liberté souhaitée pour *chatter*... Son utilisation est limitée par ses parents car ceux-ci lui demandent de libérer la ligne téléphonique vers 18 heures afin de permettre à des gens d’appeler à la maison. De plus, elle doit fréquemment libérer le poste d’ordinateur afin de permettre à ses soeurs et frères de naviguer sur Internet. Le *Chat* préféré d’Alexandra est “Alamak” parce qu’il lui permet d’échanger en français avec des adolescents de son âge.

Les types d’usages des *Chats* dans la vie d’Alexandra peuvent être associés à une fonction de socialisation. Cette adolescente aime *chatter* avec des inconnus et discuter de n’importe quel sujet. Ce qui compte pour elle est d’établir une relation et d’espérer que la conversation sera intéressante. Cependant, lorsqu’elle chatte, elle

espère toujours dialoguer avec des personnes qui seront en mesure de partager les mêmes préoccupations qu'elle, soit les relations entre les filles et les garçons.

Alexandra a l'impression qu'elle peut tout dire sur les *Chats* lorsqu'elle communique avec ses amis. Le *Chat* représente, selon elle, au même titre que le téléphone, un excellent véhicule pour partager ses confidences. Elle communique en général avec des inconnus et à l'occasion avec ses amis.

“ Ça dépend avec qui... mais s'il y a du monde avec qui tu te sens en confiance... pourquoi pas... C'est pas parce que c'est un Chat que je n'ai pas confiance... que j'ai peur... Moi mes *Chats*, c'est comme mes chums... ”

Les *Chats* représentent pour Alexandra le meilleur outil de communication pour créer des liens d'amitié avec des inconnus et pour véhiculer ses émotions lorsqu'elle veut les partager avec plusieurs personnes. Elle peut ainsi se créer un réseau de confidents virtuels. Cependant, elle préfère rencontrer la personne lorsqu'elle ressent le besoin de parler à une seule personne en particulier.

“ ...C'est juste avoir quelqu'un avec qui parler de notre journée... Ça fait toujours du bien de raconter nos affaires... Si je veux le dire à tout le monde, c'est un des meilleurs véhicules. Si c'est à une personne en particulier, moi je préfère lui parler directement. Le face-à-face, tu es toujours sûr que la personne t'a comprise. C'est la meilleure façon d'avoir confiance en la personne. Tu le vois quand elle ne te croit pas. ”

Les perceptions

Les *Chats* représentent pour Alexandra un “ réseau social interpersonnel ” qui lui permet d'obtenir des nouvelles de ses amis instantanément et d'échanger avec plusieurs personnes différentes qui lui sont inconnues. Elle associe les *Chats* à une fleur représentant l'amour et l'amitié. Cependant, elle croit qu'il est préférable d'écrire une lettre à ses amis car c'est un outil de communication plus personnalisé.

“ Quand t'écris sur l'ordinateur, n'importe qui pourrait écrire à ta place... Quand on écrit à la main c'est toujours plus délicat... Sur l'ordinateur, tu peux en imprimer 300 copies à tout le monde. Quand je vais sur les *Chats*, c'est juste pour la vitesse, l'ouverture d'esprit. ”

Alexandra préfère le *Chat* “ Alamak ”, les canaux “ Québec ” et “ Montréal ” où il y a beaucoup d'utilisateurs. Il lui est ainsi possible de s'exprimer en français et d'échanger avec des gens de son âge.

“ C'est juste pour avoir quelqu'un avec qui parler de notre journée... Ça fait toujours du bien de raconter nos affaires... J'ai jamais vraiment pensé pourquoi j'y allais... J'aime rencontrer du monde. ”

Alexandra croit que les *Chats* vont évoluer techniquement d'ici cinq ans. Ils vont permettre des fonctions diverses telles que la création d'images et d'éléments virtuels.

“ Il va y avoir plus de monde et des images... Avec des bonhommes “*Happy Face*”. Mettons que tu choisis une image, tu mettras “*ENTER*” et le nom de l'image... Puis ça apparaîtrait quand tu enverrais ton message. Il va y avoir plus de trucs virtuels. Le côté technologique va probablement avoir plus évolué... ”

La culture technologique

Le père d'Alexandra est celui qui a pris la décision de s'abonner à Internet. Alexandra possède des habiletés de base reliées aux *Chats* et semble très familière avec le langage véhiculé sur les *Chats*. Son frère et sa soeur cadets ont été ses premières sources d'influence par rapport à son utilisation des *Chats*. Elle a acquis ces habiletés par rapport à cette technologie à travers ses liens avec ses amis du collègue et par l'intermédiaire de ses frères et soeurs.

L'impact sur le réseau social

Les *Chats* ont eu un impact majeur sur la vie sociale d'Alexandra. Depuis qu'elle les utilise, sa vie sociale s'est complètement transformée. Elle a davantage d'amis et effectue plus de sorties à l'extérieur de la maison. Elle va notamment sortir au cinéma, aller au centre d'achats ou à la résidence d'un ami. De plus, Alexandra est déjà tombée amoureuse d'un garçon avec lequel elle communiquait sur les *Chats* dans le passé. Elle a même fait le voyage jusqu'à la ville de Lévis avec son père pour le rencontrer alors qu'il y avait une tempête de neige !

“ S'il n'y avait pas eu les *Chats*, je n'aurais pas d'amis... Tu sais qu'il y a des amis sur Internet, c'est différent... Ils habitent tellement loin, tu les verras jamais... Mais t'es attaché à eux pareil parce que tu parles souvent avec eux... ”

Les *Chats* n'ont pas modifié ses rapports avec sa famille car elle n'a jamais eu une relation très étroite avec eux. Les membres de sa famille effectuent rarement des sorties extérieures ensemble. La mère d'Alexandra ne vit pas à la maison et le père semble peu présent.

Le mode d'intégration ou d'appropriation

Les *Chats* occupent une place très importante dans le quotidien d'Alexandra. Leur mode d'intégration se situe à la fois à la phase d'hybridation-substitution et de banalisation. Ils sont venus remplacer l'usage du téléphone. Cette technologie permet à Alexandra de socialiser avec le plus de gens possible et souvent effectueront des sorties avec eux.

Les *Chats* ont modifié son écoute télévisuelle. Alexandra écoute moins la télévision depuis qu'elle les utilise. Il est important de noter que son utilisation des *Chats* serait passablement encore plus importante si elle ne devait pas céder le poste d'ordinateur à ses frères et soeurs qui l'utilisent régulièrement. Elle semble parfois se sentir limitée dans son utilisation.

c) Gabriel

Gabriel est d'origine vietnamienne. Sa famille est propriétaire d'une maison de style duplex et habite au premier étage. Son foyer se compose de sa mère, son père et son frère cadet âgé de douze ans. C'est un adolescent très introverti qui s'exprime peu. Il semble très sérieux et discipliné. Il pratique le badminton en semaine et travaille en tant que serveur dans le restaurant de son oncle les fins de semaine. Ses loisirs préférés sont par ordre d'importance, le badminton, l'Internet et la télévision. Le père de Gabriel est superviseur dans le département de simulateurs d'avions pour une entreprise dans le domaine de l'aérospatial et la mère travaille en tant que programmeur en informatique.

Gabriel est celui parmi les membres de sa famille qui utilise l'ordinateur et Internet le plus souvent. Son frère cadet utilise l'ordinateur à l'occasion pour jouer à des jeux et pour surfer sur Internet. La mère de Gabriel l'utilise également quelques fois pour effectuer des recherches. Les parents de Gabriel exercent un contrôle sur son temps

d'utilisation d'Internet et des *Chats*. Ils ont même établi un règlement qui permet à Gabriel de naviguer sur Internet seulement s'il obtient de bons résultats scolaires. Si ce n'est pas le cas, l'accès lui sera interdit pour une période de une à deux semaines, selon l'état de la situation.

Le contexte spatial et technologique

Si nous comparons les parents de Gabriel avec les autres que nous avons rencontrés lors de nos entrevues, ceux-ci ne semblent pas apporter une grande importance à la présence de technologies dans le foyer. On retrouve à l'intérieur du salon un ordinateur, une télévision et une console de jeu *Nintendo 64*. L'ordinateur (un Pentium 133) est situé à l'étage principal, dans une pièce ouverte. La télévision est située dans le salon, tout au fond de la pièce. La connexion Internet est de base avec accès illimité.

Les usages

Gabriel utilise les *Chats* principalement pour effectuer ses travaux scolaires mais aussi pour discuter de programmes informatiques, de sites de musique ou de jeux sur Internet avec son cousin et leur groupe d'amis. Il communique généralement avec son cousin et quelques fois avec des inconnus. Il préfère utiliser le *Chat* "MIRC" le samedi soir parce qu'il est possible de discuter avec plus de personnes.

Gabriel communique sur les *Chats* presque toujours dans le but d'échanger avec son cousin ou avec des amis du collège. Il les utilise généralement seul. De plus, ses amis, son cousin et lui ont mis en place un *Chat* privé où ils peuvent communiquer entre eux. Ils vont échanger des questions afin d'effectuer leurs travaux scolaires ou discuter de leurs passions communes pour les programmes informatiques et les jeux. Il n'a jamais tenté d'emprunter des pseudonymes ou une autre identité. Lorsqu'il désire échanger des confidences avec des amis, Gabriel préfère le téléphone. Il ne croit pas qu'il soit possible de tout dire sur les *Chats* car l'autre personne peut toujours douter de la véracité de l'information véhiculée. Il préfère partager ses confidences en personne avec ses amis et ainsi être en mesure de vérifier si la personne dit la vérité, si ses sentiments sont sincères.

Les perceptions

Gabriel perçoit les *Chats* comme un téléphone sans la voix qui lui permet de communiquer, de parler et d'être en liaison avec plusieurs personnes. Il apprécie l'aspect "instantané" des *Chats*. Il préfère le *Chat* "MIRC" parce qu'il y a plus de monde et parce que c'est plus rapide.

"Avec les *Chats*, c'est direct, pas besoin d'attendre une ou deux semaines pour obtenir une réponse."

Il souhaite un jour créer des programmes *anti-nuke*, afin d'empêcher les intrusions, d'effacer les fichiers ou d'installer un virus dans l'ordinateur. Gabriel ne serait pas vraiment triste s'il ne pouvait utiliser les *Chats*, il les remplacerait tout simplement par le téléphone. Selon lui, d'ici cinq ans, il n'y aura pas de changements technologiques majeurs reliés aux *Chats*. La seule différence se situera dans le contenu des conversations véhiculées. Celles-ci évolueront et changeront, selon lui, en fonction des expériences des individus.

La culture technologique

L'informatique est un domaine où Gabriel excelle. Il utilise plusieurs logiciels tels que *Word*, *Powerpoint*, *Adobe Acrobat*, *Photoshop* et les fichiers FTP. Il se sent très à l'aise avec l'Internet et les *Chats*. Il y a un peu plus d'un an, un de ses amis l'a initié au *Chat* "MIRC" et lui a fait parvenir un programme "ICQ". Il a même mis en place un canal de discussion privé avec son cousin et des amis. Les parents de Gabriel travaillent tous les deux dans le secteur des nouvelles technologies. Nous pouvons donc peut-être penser que certaines de leurs habiletés lui aient été transmises.

L'impact sur le réseau social

Gabriel s'est formé un groupe d'amis sur les *Chats* depuis environ un an. Ce sont les amis de son cousin. Son cousin et lui vont sortir à l'occasion, environ une fois par mois avec ce groupe d'amis, pour aller par exemple au cinéma. Gabriel semble préférer rencontrer de nouveaux amis en personne. Il n'a jamais tenté de rencontrer une amoureuse sur les *Chats*.

Les rapports avec les membres de sa famille et ses amis n'ont pas changé depuis qu'il utilise les *Chats*. Toutefois, cette technologie semble avoir eu un impact sur son réseau d'amis. Gabriel effectue davantage de sorties avec ceux-ci, à l'extérieur du foyer, depuis qu'il a été initié à cette technologie. Il semble avoir développé une relation d'amitié profonde et posséder beaucoup d'affinités avec ses amis de *Chats*. Enfin, les Chats n'ont pas eu d'impact sur les activités de loisirs de Gabriel. Il continue, entre autres, à jouer au badminton aussi souvent qu'avant.

Le mode d'intégration ou d'appropriation

L'intégration des *Chats*, dans la vie de Gabriel, se situe à la fois à la phase d'hybridation-substitution et de banalisation. Ils représentent simplement un outil supplémentaire qui lui permet de réaliser ses travaux scolaires et un moyen de communication pratique qui lui permet de discuter avec son cousin et son groupe d'amis de *Chats*. Cependant, lorsqu'il a des confidences à partager, il préférera toujours utiliser le téléphone ou rencontrer physiquement la personne.

Les *Chats* remplissent en quelque sorte une fonction de "prolongement" par rapport à une rencontre face à face ou à la lecture d'un magazine. Ils lui permettent de discuter de sa passion pour l'informatique avec ses amis et son cousin. Toutefois, s'il advenait qu'il lui serait impossible de le utiliser, il ne serait pas triste pour autant car il lui resterait toujours le téléphone.

d) Mylène

Mylène n'a pas de frères et sœurs. Elle vit avec son père et sa mère. La famille est locataire de l'appartement situé au deuxième étage d'un duplex. Mylène est très timide et s'exprime peu. Durant la semaine, ses loisirs préférés sont de regarder des films vidéos ou des films enregistrés à la télévision, avec le magnétoscope, naviguer sur Internet et les *Chats*, bavarder au téléphone avec ses amis et regarder la télévision. Elle s'intéresse également à l'informatique. Chaque fin de semaine, elle aime pratiquer des activités extérieures en famille au chalet de ses parents. Le père occupe le poste de spécialiste en gestion de systèmes d'éclairage et la mère travaille en tant que représentante des ventes, dans une entreprise de télécommunications.

La famille possède un branchement Internet de base et l'accès est illimité. Le père a pris la décision de s'abonner car il devait effectuer des recherches dans le cadre de son travail. Le père de Mylène l'utilise encore de temps en temps pour des petites recherches reliées à son travail. La mère, de son côté, n'utilise jamais cette technologie. Mylène est donc celle qui utilise le plus Internet et les *Chats*. Dans le foyer, nous retrouvons quatre télévisions (une située dans le salon, une dans la cuisine, une dans la chambre des parents et enfin, la dernière se trouve dans la chambre de Mylène). Il y a aussi deux ordinateurs (un portable IBM 486, situé dans une pièce fermée près du salon et qui sert de poste de travail, et un PC 386 IBM, situé dans la même pièce mais qui n'est pas utilisé car il est défectueux), une console de jeux vidéos Nintendo et un magnétoscope.

Les parents de Mylène exercent un certain contrôle sur son utilisation. Celle-ci ne peut chatter après vingt heures afin de libérer la ligne de téléphone. Toutefois, ils n'exercent aucun contrôle sur la durée d'utilisation et le contenu véhiculé.

Les usages

Mylène utilise régulièrement les *Chats*. Durant la semaine sondée, elle a *chatté* huit heures et demi, soit une moyenne d'environ une heure par jour. C'est un outil de communication qui lui permet de discuter de ses travaux scolaires avec ses amis d'école et de bavarder de différents sujets qui la passionnent. Elle peut également grâce aux *Chats* faire parvenir des messages électroniques à ses amis, des cartes d'affaires, des fichiers et des photos etc. Son *Chat* préféré est "ICQ" car il lui offre différentes possibilités dont celle de choisir de parler avec une ou plusieurs personnes en privé.

"...Tu peux faire plein d'affaires... C'est plus l'fun que les autres parce que tu connais les personnes qui sont sur ta liste. C'est plus personnel parce que tu peux parler juste à une personne en particulier. Tu peux aussi parler à plusieurs personnes..."

Les *Chats* représentent pour Mylène le meilleur outil de communication pour rencontrer de nouvelles personnes. Elle n'a pas de sujets de conversation privilégiés car cela dépend de la personne avec laquelle elle discute. Elle préfère parler d'un peu de tout mais elle aime surtout échanger sur les différentes possibilités et les différents programmes reliés à Internet. Mylène apprécie également la possibilité de bavarder avec des gens qu'elle ne connaît pas, avec des gens de pays étrangers.

“...Ça dépend avec qui je parle... Des fois, je parle avec quelqu’un qui va m’apprendre sur Internet. Des fois, je parle avec mes amis des travaux scolaires, des films. Il n’y a pas de sujets en particulier.”

Mylène ne croit pas qu’il soit possible de tout dire sur les *Chats* car il est impossible, selon elle, de juger de la véracité de l’information sans rencontrer la personne ou entendre sa voix. Le téléphone et la rencontre de type face-à-face seraient préférables afin de transmettre les émotions. Lorsqu’elle a besoin d’échanger des confidences, elle préfère utiliser “ ICQ ” et le téléphone (pour ses amis qui n’ont pas d’abonnement Internet) car elle peut s’adresser à une seule personne en privé.

Mylène utilise les sites de bavardage généralement seule. Elle préfère chatter durant l’heure précédent le souper et tout de suite après, lorsqu’il y a moins de monde. Il est ainsi plus facile d’accéder aux *Chats*. Durant la semaine sondée, Mylène a *chatté* entre une et deux heures par jour.

Les *Chats* remplissent à la fois une fonction de socialisation et une fonction académique ou utilitaire, dans la vie de Mylène. Ceux-ci lui permettent notamment de discuter avec ses amis, de se créer un réseau d’informations où il sera possible de partager certaines informations reliées aux travaux scolaires et à des programmes informatiques.

Les perceptions

Selon Mylène, les *Chats* ne comblent pas un besoin essentiel dans sa vie. Ils sont tout simplement un passe-temps lorsqu’elle n’a rien d’autre à faire. Elle les perçoit également comme un téléphone qui lui permet de discuter avec ses amis. Mylène pense qu’il est nécessaire d’être très vigilant lorsqu’une personne communique sur les *Chats* car il y a plusieurs personnes qui lui sont inconnues. De plus, certains utilisateurs pourraient même tenter de pénétrer à l’intérieur de son ordinateur et *hacker* (briser) son système informatique. Elle préfère le *Chat* “ ICQ ” car il offre la possibilité de choisir le serveur et les canaux qu’elle préfère. Pour continuer, Mylène va en général utiliser un canal où il y a une grande affluence et des canaux locaux où elle pourra retrouver ses amis. Parmi ses préférés, on retrouve les canaux “ Québec ”, “ Montréal ” et “ Laval ”. Mylène affirme qu’elle pourrait très bien vivre sans les *Chats* car il lui serait toujours possible d’utiliser le téléphone...

“ Ça ne me ferait pas grand chose. Pourvu que j’aie encore le téléphone. ”

D’ici cinq ans, Mylène croit que les *Chats* vont devenir plus personnalisés. De plus, ceux-ci permettront d’utiliser des fonctions dans le but de se protéger contre les *hackers*. Il y aura également, selon elle, plus de canaux de discussion disponibles.

La culture technologique

Le père de Mylène semble très à l’aise avec l’informatique. Il travaille avec son portable tous les jours. Le soir, Mylène a la permission d’utiliser l’ordinateur de son père. La mère, de son côté, n’utilise jamais l’ordinateur. Nous pouvons donc penser que les habiletés de Mylène reliées à l’informatique lui ont été transmises par son père. En effet, celle-ci semble très douée. Elle adore découvrir les nouvelles fonctions reliées aux *Chats* et les différents programmes disponibles sur l’ordinateur. Elle a même installé le logiciel “ ICQ 99 ” sur celui-ci. Mylène a *chatté* pour la première fois à la résidence de ses cousines, il y a un peu plus d’un an.

“ ...Ce sont mes cousines qui m’ont fait découvrir ça... J’ai aimé ça... Je trouvais cela le fun. ”

L’impact sur le réseau social

Mylène va parfois se créer de nouveaux amis sur les *Chats* mais en général, elle préfère discuter avec des amis qu’elle connaît déjà. Elle effectue régulièrement des sorties avec ses amis avec lesquels elle *chatte*. Son groupe se compose de 17 personnes et il y a pratiquement autant de garçons que de filles. Jusqu’à tout récemment, ils allaient au cinéma ensemble.

“ Ce sont des amis. Souvent on se rencontre. Le soir, on va au cinéma en gang. Il y en a que j’ai connus en *chattant*. On sort tous les vendredis mais ça fait une ou deux semaines qu’on a arrêté. On est dix-sept... On *chatte* tous les jours. ”

Pour continuer, Mylène aime également quelquefois bavarder avec des inconnus afin de “ passer le temps ”. En général, elle conservera une relation strictement “ virtuelle ” avec ses amis de *Chats* et va rarement les rencontrer en personne.

“ Mes amis avec lesquels je communique sur les *Chats*, je ne me tiens pas vraiment avec eux à l’école... Mes amis que je connais, je me tiens toujours avec eux, plus que mes amis de *Chats*. Je les rencontre de temps en temps...”

Les *Chats* n’ont pas vraiment eu d’impact sur la relation de Mylène avec sa famille. Elle fréquente les membres de sa famille aussi souvent qu’avant. Elle continue à faire des activités extérieures avec eux et d’aller à leur chalet la fin de semaine. D’ailleurs, elle fera régulièrement des activités de plein air à cet endroit avec ses parents. Cependant, son réseau social d’amis semble s’être agrandi considérablement depuis qu’elle utilise les *Chats*. D’ailleurs, elle fréquente régulièrement ses amis de *Chats*.

Le mode d’intégration ou d’appropriation

Le mode d’intégration des *Chats* dans la vie de Mylène correspond à la phase d’hybridation-substitution et à la phase de banalisation. Dans un premier temps, ceux-ci viennent à l’occasion se substituer au téléphone. Ils représentent un loisir et un moyen de communication privilégié pour discuter régulièrement avec ses amis et quelques fois, avec des inconnus. De plus, les *Chats* remplissent une nouvelle fonction; ils lui permettent d’effectuer ses travaux scolaires avec amis d’école et d’améliorer ses connaissances en informatique. Ils s’inscrivent donc en quelque sorte en tant que “ prolongement ” à des rencontres de type face-à-face ou à des conversations téléphoniques avec ses amis. Enfin, son utilisation des *Chats* a quelque peu modifié son temps d’écoute de la télévision. Elle la regarde un peu moins depuis qu’elle les utilise.

e) Louis

Louis est un garçon d’origine marocaine. Il a une grande facilité d’expression et semble posséder une grande ouverture d’esprit pour un adolescent de son âge. Ses activités préférées sont par ordre d’importance, l’Internet, le patin à roues alignées (rollerblade) et la bicyclette. Il fait également du ski alpin durant l’hiver. Il vit avec

ses deux parents, sa soeur de 10 ans et son frère de 7 ans. Ses parents sont propriétaires d'une maison de style duplex. Le père de Louis est comptable. De plus, le père et la mère sont propriétaires d'un nettoyeur qui est situé à l'intérieur de la maison. La mère s'occupe principalement de gérer l'entreprise. Ils occupent le sous-sol et le premier étage.

Le contexte spatial et technologique

Louis est celui qui utilise le plus l'ordinateur parmi les membres de sa famille. Son père, sa mère et sa soeur l'utilisent à l'occasion. Il est également le seul à aimer discuter sur les *Chats*.

La famille de Louis possède trois télévisions (la première est située dans le salon du 1er étage, la deuxième est dans la cuisine, à l'étage principal, et la troisième se trouve au sous-sol), deux ordinateurs (le Pentium 150 AOC est situé au sous-sol, sur une petite table, et l'ordinateur IBM 486 se trouve au premier étage dans une chambre privée, sur un petit bureau), un magnétoscope et une console de jeux *Nintendo 64*. Le type de branchement à Internet est un accès de base illimité.

Les usages

Louis utilise les *Chats* de manière individuelle. Durant la semaine où nous avons effectué notre recherche, Louis a très peu utilisé Internet et les *Chats* (moins de cinq heures durant la semaine), comparativement à ses habitudes car il avait particulièrement beaucoup de travaux scolaires. Il a bavardé sur les *Chats* durant moins d'une heure chaque jour. Les parents surveillent les pratiques de leur fils concernant l'Internet et les *Chats*. Louis peut se permettre de faire ce qu'il lui plaît en autant qu'il obtienne de bons résultats scolaires.

“...Quand je n'étudie pas et que je vais trop à l'ordinateur... Ils coupent l'abonnement. Ils regardent mes résultats scolaires... Mon père vérifie un peu le nombre d'heures que je passe sur Internet...”

Louis utilise les *Chats* pour différentes raisons. Dans un premier temps, ceux-ci lui permettent d'obtenir des nouvelles du Maroc, son pays d'origine. Il va fréquemment bavarder sur le *Chat* “Maroc.net” afin d'obtenir des informations sur ce pays. Il aime également se renseigner sur les jeux disponibles sur Internet et réaliser ses travaux scolaires sur les *Chats* avec ses copains de classe. Il lui arrive même

d'utiliser le *Chat* " school.help.chat.ca ", qui est un service d'aide en-ligne dans le domaine de l'éducation. Il peut ainsi poser des questions sur la matière de son choix. Enfin, grâce aux *Chats*, Louis peut discuter de " la pluie et du beau temps " avec ses amis et avec des inconnus à travers le monde. Il aime connaître de nouvelles personnes et de nouvelles cultures.

En somme, selon Louis, en plus de lui fournir une aide précieuse dans la réalisation de ses travaux scolaires, les *Chats* représentent principalement un instrument de socialisation. Cette technologie lui permet de développer des relations interpersonnelles et d'échanger avec des amis et des inconnus. Celle-ci a également une fonction académique car les *Chats* lui permettent de répondre à ses questions et ainsi réaliser ses travaux scolaires. Louis aime échanger sérieusement avec des gens qui partagent les mêmes intérêts que lui. Son objectif est toujours d'apprendre le plus possible, découvrir ce qui lui est étranger. Louis préfère en général chatter le dimanche car il y a moins de monde et il est plus facile d'obtenir l'accès. Lorsqu'il a le goût d'échanger des confidences, Louis préfère utiliser le téléphone.

Les perceptions

Pour Louis, les sites de bavardage représentent simplement quelque chose qu'il aime beaucoup utiliser et l'équivalent d'une "âme soeur". En effet, selon cet adolescent, ceux-ci combleront un peu les mêmes besoins qu'un ami. Lorsqu'il pense aux *Chats*, la première image qui lui vient à l'esprit est celle d'une discussion entre des personnes et celle d'un groupe.

Louis préfère le *Chat* " Pignon sur rue " car il y a beaucoup de canaux différents et parce qu'il est en français. En général, il choisira un canal où il n'y a pas trop de monde et où les gens semblent sympathiques. D'ici cinq ans, selon lui, les *Chats* rassembleront à de grandes communautés virtuelles. "

"...Il y aura de grandes concentrations de communautés... Il sera possible d'acheminer des photos. "

La culture technologique

L'initiation technique de Louis par rapport aux nouvelles technologies n'a pas été effectuée par ses parents mais plutôt par ses copains de classe. Il possède des connaissances reliées à l'informatique et Internet que l'on peut qualifier d'avancées.

En plus de consulter les sites web et de *chatter*, Louis est en mesure par exemple de télécharger des fichiers électroniques et de jouer à des jeux “ en ligne ”. Il semble en général très ouvert à l’idée d’expérimenter les différentes possibilités offertes sur les Chats et Internet, en général.

L’impact sur le réseau social

Louis communique généralement avec des amis qu’il connaît et parfois avec des inconnus. Il communique sur le *Chat* avec “ ICQ ” avec un groupe d’environ vingt personnes. Celui-ci est composé à la fois d’amis avec lesquels il étudie à son collègue. Ils communiquent entre eux régulièrement à tous les deux jours. Ils se voient également à l’occasion. Il lui arrive parfois de vouloir rencontrer de nouveaux amis avec lesquels il pourra communiquer sur les *Chats*. En général, il fera des confidences uniquement avec ses amis qu’il connaissait avant d’utiliser les *Chats*.

“ Sur les *Chats*, ce sont des amis avec qui tu peux parler. Ce n’est pas des amis avec qui tu peux dire toutes les confidences. ”

Les *Chats* n’ont pas eu vraiment d’impact dans les activités de loisirs de Louis. Il consacre encore autant de temps à celles-ci. Cependant, Louis a tendance à passer plus de temps avec ses amis qu’avec les membres de sa famille.

“ Je suis toujours plus sur l’ordinateur. Je passe plus de temps avec mes amis. ”

Le mode d’intégration ou d’appropriation

Les *Chats* occupent une place très importante dans la vie de Louis. Ils favorisent de nouveaux usages tels les jeux “ en ligne ”, l’échange de confidences avec ses amis, la réalisation de ses travaux scolaires et la consultation de sites sur le Maroc. L’intégration des *Chats* dans la vie de Louis est donc liée à la fois à la phase d’hybridation-substitution et de banalisation. En plus d’offrir de nouvelles possibilités, cette technologie vient à l’occasion se substituer à une revue, à un livre ou à des journaux et quelques fois, elle remplacera même une rencontre de type face-à-face ou le téléphone.

Il est important de souligner que les parents de Louis ressentent le besoin de contrôler son utilisation car selon eux, s’ils ne le faisaient pas, il serait constamment sur les

Chats et cela pourrait nuire à ses résultats scolaires. Nous pouvons donc penser que l'intégration de cette technologie serait potentiellement plus importante s'il n'y avait pas de supervision parentale.

Les *Chats* sont intégrés dans toutes les sphères d'activités dans la vie de Louis. Il semble aimer exploiter toutes les possibilités d'usages associés aux *Chats*. Le temps moyen d'utilisation durant la semaine sondée n'est pas représentatif, selon lui (entre trente et soixante minutes par jour), car Louis avait beaucoup de travaux et d'exams durant la semaine sondée. Nous pouvons supposer que son utilisation aurait été plus importante durant une semaine où il y aurait moins de travaux.

Dans la vie de Louis, les *Chats* servent donc parfois une fonction complémentaire à l'enseignement donné à l'école. À d'autres moments, ils se substituent au téléphone. Cependant, lorsqu'il a le goût d'échanger des confidences, il privilégiera le téléphone. Les *Chats* représentent avant tout un "réseau social" mais remplissent également une fonction "académique" et de "réseau d'échange d'information". Ils ont l'avantage de pouvoir le faire avancer dans son cheminement scolaire et personnel. De plus, grâce à eux, il est en mesure de connaître ce qui se passe dans le monde. Enfin, depuis que Louis utilise les *Chats*, il écoute moins la télévision. Cependant, il consacre autant de temps à ses activités de loisirs extérieures qui sont le patins à roues alignées (*rollerblade*), la bicyclette et le ski alpin.

f) Malek

Malek est d'origine juive-libanaise. Il souffre de problèmes de poids. Il est un adolescent introverti qui a de la difficulté à s'intégrer socialement. Il demeure avec ses deux parents, son frère de 9 ans et sa soeur de 19 ans. Son passe-temps préféré est de s'amuser sur Internet. Il aime également lire, pratiquer le ski alpin l'hiver et joue au hockey et au basket-ball à l'occasion. Le père est propriétaire d'une boutique de vêtements pour femmes et la mère travaille en tant que "femme au foyer."

Le contexte spatial et technologique

La famille est propriétaire d'un duplex. Elle occupe le sous-sol et l'étage principal. Parmi les technologies présentes dans la maison, nous retrouvons un ordinateur, deux télévisions (une est située dans la cuisine et l'autre, dans le salon), deux

magnétoscopes, une console de jeu *Super Nintendo* et une console de jeu *Nintendo 64*. L'ordinateur (un IBM 486) est également situé dans le salon, à l'étage principal, sur une petite table, au milieu de la pièce ouverte. Le salon est situé juste en entrant dans la maison et il y a beaucoup de va-et-vient. Nous retrouvons également dans cette pièce une télévision, un magnéscope et deux consoles de jeux *Nintendo*. Le type de branchement Internet est de base et l'accès est illimité.

Les usages

Les *Chats* préférés de Malek sont "MIRC" et "ICQ" car ceux-ci lui permettent de rejoindre beaucoup de monde et d'effectuer une communication instantanée. Il aime la possibilité de choisir un canal de discussion au hasard.

"...ICQ, c'est direct, c'est pas comme le *e-mail* [courrier électronique]. On reçoit la réponse directement... Ce n'est pas comme le *e-mail* ou t'envoie un message et un jour plus tard tu le reçois..."

Malek aime dialoguer avec des gens qui ont les mêmes intérêts que lui. Il utilise les *Chats* principalement afin d'obtenir des informations reliées à son ordinateur et à des jeux que l'on retrouve sur Internet. Il aime également discuter de ses travaux scolaires avec ses amis du collège. Il lui arrive parfois de *chatter* pour se faire de nouveaux amis. Malek considère que les *Chats* représentent le meilleur outil de communication lorsqu'il a besoin d'échanger des confidences avec ses amis et pour établir des liens avec des inconnus. C'est l'outil de communication avec lequel il se sent le plus à l'aise. Il l'utilise généralement seul.

Durant la semaine sondée, Malek a utilisé les *Chats* entre 30 minutes et une heure et demie par jour. La télévision semble être son loisir de prédilection, avec une moyenne d'écoute d'environ deux heures par jour.

Malek *chatte* généralement seul à la maison et à l'occasion, chez des amis (en moyenne, une fois par semaine). Il préfère le faire en général lorsqu'il y a une grande affluence, soit le samedi et le dimanche, entre 16h00 et 18h00. Les parents de Malek exercent un contrôle sur son temps d'utilisation. Il peut utiliser Internet durant une période maximum de deux heures par jour, durant la semaine, afin qu'il puisse se garder du temps pour effectuer ses travaux scolaires. Par contre, il a la possibilité de *chatter* autant qu'il le désire sur Internet durant la fin de semaine.

“ Mes parents regardent assez souvent. Ils contrôlent le temps... D’habitude j’ai deux heures la semaine, puis presque autant de temps que je veux la fin de semaine. Il faut que je laisse du temps pour faire mes devoirs. ”

Les *Chats* occupent à la fois une fonction académique et de socialisation dans la vie de Malek. Ils lui permettent d’échanger des renseignements afin de réaliser ses travaux scolaires avec ses camarades de classe. De plus, grâce à eux, il lui est possible de partager des informations concernant des programmes informatiques ou des jeux, de demeurer en contact avec ses amis et parfois, se créer de nouveaux liens d’amitiés.

Les perceptions

Lorsqu’il fait référence aux *Chats*, Malek s’imagine un programme informatique, des canaux de discussion qui lui permettent de se faire de nouveaux amis. Selon lui, les *Chats* offrent l’avantage, par rapport au téléphone, de communiquer avec des gens qu’il ne connaît pas. De plus, selon lui, contrairement à d’autres moyens de communication, les *Chats* permettent d’envoyer et de recevoir des messages instantanément et de parler avec plusieurs personnes.

Chez Malek, les *Chats* représentent le meilleur outil de communication pour exprimer ses émotions et développer des amitiés. Il se sent plus à l’aise à discuter sur les *Chats* que dans une relation de type face-à-face. D’ici cinq ans, les *Chats* permettront, selon lui, de discuter et d’apercevoir en même temps le visage de l’autre personne.

“ Je trouve cela plus heureux, c’est mieux... Je me sens moins gêné sur les *Chats*... On peut se faire des amis... Ça m’est arrivé de rencontrer une personne avec laquelle j’avais parlé longtemps sur les *Chats*... ”

La culture technologique

Malek semble avoir assimilé les rudiments reliés à l’informatique de sa propre initiative. Ses parents n’ont jamais utilisé l’ordinateur de leur vie. Malek fut initié aux *Chats* par un de ses meilleurs amis. Celui-ci lui a expliqué les différentes fonctions reliées aux *Chats* et comment faire pour communiquer avec les gens. Malek semble très doué pour l’informatique. Lorsqu’il n’est pas en classe, il passe tous ses temps libres sur Internet à jouer à des jeux et à bavarder sur les *Chats*. Il essaie constamment de se mettre à jour afin d’apprendre les nouveaux programmes

informatiques à la mode et les nouvelles fonctions reliées aux *Chats*, en discutant avec ses amis ou avec des inconnus.

L'impact sur le réseau social

Malek aime développer un réseau d'amis sur les *Chats*. Il a déjà rencontré physiquement de nouvelles personnes avec lesquelles il communiquait sur les *Chats*. Cependant, il n'a jamais tenté de rencontrer une amoureuse.

“ ...On peut se donner une rencontre à une place quand ça fait longtemps qu'on se parle. Ça m'est arrivé de rencontrer une personne... On s'est retrouvé deux ou trois fois, deux gars et on se parle encore. Des fois, on va organiser une autre affaire ”.

Malek ne pense pas qu'il soit possible de créer de vraies amitiés sur les *Chats*. Cette situation s'est produite seulement deux fois dans sa vie. Il préfère son réseau composé d'amis à l'extérieur des *Chats* qu'il a connu à son collègue. Enfin, Malek effectue moins de sorties extérieures avec les membres de sa famille depuis qu'il va sur les *Chats*.

Le mode d'intégration ou d'appropriation

Comme il a déjà été dit précédemment, Malek souffre d'un problème relié à son poids et il semble éprouver de la difficulté à s'exprimer. Selon lui, les *Chats* représentent presque toute sa vie. Ils représentent également, selon l'adolescent, le seul outil de communication qui lui permettrait de s'exprimer librement avec ses amis et des personnes qui lui sont inconnues. Ils font partie intégrante de sa vie quotidienne et correspondent à la phase de banalisation. Ce moyen de communication est venu remplacer en partie (pour ne pas dire même totalement) l'usage du téléphone dans sa vie. Il représente en quelque sorte un prolongement des usages en lui permettant d'avoir des discussions sur les différents types de jeu sur Internet.

Malek semble avoir développé un sentiment d'attachement très profond envers les *Chats*. Ils ont transformé toutes ses habitudes de vie. Il pratique moins de sports qu'avant, il n'utilise presque plus le téléphone et ses contacts avec sa famille se limitent à quelques conversations durant la journée. Il effectue rarement des sorties extérieures avec celle-ci. Il semble avoir développé une certaine dépendance envers cette technologie.

g) Sophia

Sophia est d'origine italienne-argentine. Sa famille habite dans un duplex. Elle occupe le sous-sol et l'étage principal. Elle parle couramment le français, l'anglais et l'espagnol. Le français est sa troisième langue d'usage. Elle a donc un peu de difficulté à s'exprimer en français et se sent beaucoup plus à l'aise en anglais. Ses grands-parents, ses cousins et presque tous les membres de sa famille s'expriment en anglais et en espagnol à la maison. Elle parle le français seulement à l'école et avec quelques amis. Elle semble une adolescente très épanouie et en excellente santé. Elle vit avec ses deux parents, ses deux sœurs de 4 et 10 ans. Son passe-temps préféré est le soccer. Elle aime également surfer sur Internet, sortir avec des amis, écouter la télévision et dessiner. Le père de Sophia est électricien et sa mère effectue des contrôles d'inventaire de matériel informatique.

Les parents de Sophia utilisent l'ordinateur à l'occasion. Son père aime vérifier régulièrement les résultats des joutes de soccer sur Internet et sa mère, utilise le courrier électronique afin de communiquer avec les membres de sa famille, en Argentine, et certains logiciels, afin d'effectuer certaines tâches reliées à son travail. Cependant, Sophia est celle qui s'en sert le plus fréquemment. En ce qui concerne les *Chats*, seulement Sophia et sa sœur de dix ans les utilisent régulièrement. Cependant, la sœur cadette de l'adolescente s'aventurera sur les *Chats* seulement en présence de Sophia. En résumé, l'Internet occupe une place très importante dans le foyer car grâce au courrier électronique, il est possible de rejoindre les différents membres de la famille à l'étranger.

Le contexte spatial et technologique

Parmi les technologies présentes dans le foyer, on retrouve un ordinateur (IBM 495), trois télévisions et trois magnétoscopes. L'ordinateur se trouve dans la chambre de Sophia (dans une pièce fermée) au sous-sol. Ensuite, il y a une télévision située au fond dans le salon, à l'étage principal, une télévision dans la chambre des parents et une autre dans le salon au sous-sol. Les trois télévisions sont accompagnées d'un magnétoscope. L'ordinateur est équipé d'un accès Internet de base avec accès illimité.

Les usages

En général, Sophia aime *chatter* avec n'importe qui et discuter de tout et de rien, de la vie en général. Elle préfère chatter, seule, les journées de fin de semaine, entre 13h00 et 17h00, car il y a plus de monde. Elle le fera en général à la maison ou chez sa cousine. Ses parents n'exercent aucun contrôle sur son utilisation. Elle préfère les *Chats* "MIRC" et "TeenChat" car il est plus facile de se connecter et parce qu'elle a la possibilité de bavarder avec des adolescents de son âge. Son utilisation fut très limitée durant la semaine sondée, soit un total de moins de quatre heures. Sophia utilise les *Chats* principalement pour passer le temps et afin d'établir des liens avec des inconnus. En général, elle aime discuter avec un réseau d'amis et avec des inconnus qui partagent les mêmes intérêts qu'elle, tel que le soccer et les acteurs de cinéma (par exemple des discussions sur Leonardo Di Caprio).

“ J'aime parler des affaires qu'ils aiment... Les affaires que nous aimons les deux...
Moi j'aime le soccer et lui aussi le soccer fait qu'on parle de soccer... J'aime un
acteur lui aussi l'acteur, fait qu'on parle... ”

Elle ne pense pas qu'il soit possible de tout dire sur les *Chats*. Lorsqu'elle a le goût d'échanger des confidences, elle va plutôt utiliser le téléphone ou rencontrer la personne si celle-ci fait partie de sa famille. De plus, lorsqu'elle veut établir des liens d'amitié avec des gens, elle pense qu'il est préférable de les rencontrer en personne car elle peut ainsi se référer aux expressions non-verbales de la personne.

“ ...Avec les Chats, c'est trop vague... Je veux voir leur expression de face... Je
veux être là... Pas au téléphone. ”

En résumé, le type d'usage privilégié par Sophia correspond à une fonction de socialisation. Pour Sophia, les *Chats* représentent l'outil de communication idéal pour discuter avec d'autres adolescents qui partagent les mêmes intérêts qu'elle, soit le soccer et les vedettes de cinéma. Ils vont en partie se substituer au téléphone, dans la vie de Sophia. Pour continuer, elle aime établir des liens virtuels mais sans toutefois prolonger la relation à l'extérieur des *Chats*. Les *Chats* représentent en quelque sorte un “ continuum ” par rapport à ses pratiques médiatiques et sportives.

Les perceptions

Sophia aime les *Chats* car, selon elle, ceux-ci représentent le seul outil de communication qui lui permet de discuter avec des gens qui partagent ses intérêts. Elle aime discuter avec plusieurs personnes à la fois. Lorsqu'elle s'imagine les *Chats*, elle fait référence à un groupe d'ordinateurs. Selon elle, il est plus difficile de transmettre un message par écrit sur les Chats que de le transmettre oralement en utilisant le téléphone.

“ *Chatter*, c'est plus dur parce qu'on écoute pas. On fait juste lire... Ça prend du temps. Aussi, quand tu veux dire des choses d'une façon et que tu l'écris, tu ne le dis pas de la même façon... ”

Sophia ne peut vraiment prédire quels seront les changements technologiques associés aux *Chats* d'ici cinq ans. Elle pense cependant qu'il y aura toujours de plus en plus de gens qui les utiliseront dans le futur. Si elle apprenait qu'il ne lui serait plus possible d'utiliser les *Chats*, elle serait déçue mais ce ne serait pas “ la fin du monde ”. Selon elle, il est plus important de discuter avec ses amis en personne ou de faire de l'exercice.

La culture technologique

Sophia possède des connaissances de base reliées à l'informatique et aux *Chats*. Elle utilise principalement cette technologie afin de bavarder et pour consulter les sites sur Internet. Elle semble très ouverte à l'apprentissage des nouvelles technologies. Enfin, elle a été initiée aux *Chats* par un de ses amis du collège.

L'impact perçu sur le réseau social

Sophia va *chatter* généralement en anglais. Son objectif est de rencontrer de nouveaux amis avec lesquels elle discutera “ en ligne ” régulièrement. Toutefois, elle ne va jamais tenter de les rencontrer en personne. Sophia a toujours autant de contacts avec les membres de sa famille depuis qu'elle utilise les *Chats*. De plus, elle pratique toujours les mêmes activités sportives, telles le soccer et l'écoute de la télévision. Sophia aime chatter avec des inconnus, avec ses amis, son cousin et les membres de sa famille qui vivent en Argentine. Ce sont généralement des gens de son âge et parfois des adultes. Elle n'a jamais tenté de rencontrer un amoureux sur les *Chats*. Elle préfère se confier à ses amis qu'elle a connus à l'extérieur des *Chats* avec lesquels elle a développé une relation intime.

“ Mes amis, je suis plus proche d’eux... Sur les *Chats*, je ne les connais pas, je fais juste parler... Des fois, je peux juste parler à quelqu’un cinq minutes puis c’est tout... Puis je vais faire plus avec mes amis... ”

Le mode d’intégration ou d’appropriation

Le mode d’intégration des *Chats* se rapporte à la phase d’hybridation-substitution. Les *Chats* ne représentent pas une priorité dans la vie de Sophia et vont parfois se substituer au téléphone ou remplacer les rencontres de type face-à-face avec ses amis de soccer. Cependant, il lui arrive de ne pas les utiliser durant plusieurs jours. Elle préfère jouer au soccer et rencontrer ses amis en personne. Les *Chats* sont, selon elle, le meilleur moyen de communication pour discuter avec des inconnus, avec ses amis ou avec les membres de sa famille, lorsqu’elle n’a rien d’autre à faire. Elle apprécie la chance de s’exprimer librement et n’a jamais eu le désir de fréquenter les gens avec lesquels elle communique. En résumé, les *Chats* ont eu peu d’impact sur ses habitudes de vie quotidienne.

h) Marie-Pierre

Marie-Pierre est d’origine haïtienne. Elle semble une adolescente équilibrée et bien dans sa peau. Elle habite avec sa mère, son père, son frère de 21 ans et sa soeur de 16 ans, dans une maison semi-détachée de trois étages. Durant ses temps libres, Marie-Pierre aime écouter la télévision, pratiquer la danse moderne, dessiner, écrire et aller sur Internet. Le père de Marie-Pierre complète ses études dans le domaine des ressources humaines, à l’Université du Québec à Montréal, et il est à la recherche d’un emploi. Il a travaillé auparavant en tant que consultant et programmeur dans le domaine de l’informatique. La mère de Marie-Pierre est infirmière dans un hôpital.

Tous les membres de la famille, à l’exception de la mère, utilisent l’ordinateur. Le père, la soeur et le frère vont essentiellement s’en servir pour effectuer leurs travaux, à l’aide de logiciels de traitement de texte et vont quelquefois surfer sur Internet. La soeur aînée va parfois discuter sur les *Chats*. Cependant, Marie-Pierre est celle qui utilise l’Internet et les *Chats* le plus souvent.

Le contexte spatial et technologique

Dans le foyer, on retrouve principalement les technologies suivantes: un ordinateur, trois télévisions, trois magnétoscopes et une console de jeux *Super Nintendo* qui

appartient à l'ami du frère de Marie-Pierre. L'ordinateur (un IBM 486) se trouve au sous-sol, dans une grande pièce ouverte, adjacente au salon. Il est installé sur un bureau, le long du mur, et est équipé d'un branchement Internet de base avec accès illimité. Il semble y avoir beaucoup de circulation et de bruit dans cette pièce.

Les usages

Durant la semaine où nous avons effectué notre étude, Marie-Pierre a peu utilisé les *Chats*; moins de quatre heures durant cette période, pour une moyenne de 45 minutes par jour. Cela semble correspondre à son temps d'utilisation habituel. Selon Marie-Pierre, la période idéale pour discuter sur les *Chats* est le samedi soir, vers vingt-deux heures, parce qu'il y a plus d'utilisateurs. Elle va en général chatter avec des gens de tous les pays afin d'apprendre sur les cultures étrangères. Elle discute en général avec des inconnus et quelques fois, avec des amis. Son *Chat* préféré est "TeenChat" car il est possible de bavarder avec des gens d'un peu partout dans le monde, du même âge qu'elle. Lorsqu'elle veut utiliser les *Chats*, ses parents lui laissent toute la liberté, en autant qu'elle ait terminée ses travaux scolaires ou que personne dans la famille ne doive utiliser la ligne téléphonique. Les parents n'exercent aucun contrôle sur son temps d'utilisation.

“ “TeenChat”, parce que c'est plus du monde de mon âge. Les autres *Chats*... Parfois c'est du monde de 40 ans et c'est pas vraiment le fun de parler avec eux autres... Sur “TeenChat”, il y a beaucoup de monde qui y vont. Pas juste du monde de Montréal, du monde de partout, du monde avec différentes opinions... ”

Lorsqu'elle veut débiter une séance de *Chat*, elle choisit une personne au hasard. Parfois, elle rencontre ses amis et va déterminer avec une heure et l'endroit où ils vont bavarder. Elle chatte généralement seule mais il lui arrive parfois d'utiliser les *Chats* chez une amie.

Marie-Pierre aime discuter de la vie en général et des problématiques reliées à l'adolescence. Elle va préférer en général chatter avec des inconnus. Elle ne semble pas avoir de sujets de discussion précis en tête. Elle aime discuter pour discuter, établir une relation, apprendre des personnes provenant d'autres cultures. Les *Chats* tels que "TeenChat" sont, selon elle, les meilleurs outils de communication pour établir des liens d'amitié avec des inconnus. Elle ne pense pas qu'il soit possible

d'exprimer tous ses états d'âme sur les *Chats* car certaines personnes peuvent intercepter ses messages. Le face-à-face représente, selon elle, le meilleur moyen pour véhiculer ses émotions.

“ Le face-à-face avec la personne parce que tu peux être certaine qu'il y a juste elle qui l'entend... Qu'il n'y a personne qui va se mêler de tes affaires. ”

Les perceptions

Les *Chats* permettent à Marie-Pierre de parler à quelqu'un sans être vue. Elle apprécie la possibilité de discuter avec des personnes sans nécessairement les rencontrer. Elle perçoit les *Chats* en tant qu'instrument de socialisation qui lui permet d'entrer en contact avec des inconnus qu'elle n'aurait jamais eu la chance de rencontrer autrement. Le mot *Chat* lui fait à la petite imprimante sur son écran d'ordinateur et se résume selon elle en un seul mot : communication.

Marie-Pierre préfère cette technologie par rapport au courrier électronique car elle lui permet de discuter “ en ligne ”. Elle apprécie son aspect instantané, lorsqu'elle veut se défouler. Marie-Pierre préfère les discussions sur les *Chats* plutôt qu'au téléphone car elles lui permettent de s'exprimer en tout anonymat avec des personnes, sans jamais avoir à les rencontrer.

“ J'aime me défouler car il y a du monde que je ne rencontrerai jamais et si je les trouve vraiment cons, je peux me défouler... ”

Selon Marie-Pierre, il ne se produira pas beaucoup de changements liés aux *Chats* d'ici cinq ans, sauf peut-être l'ajout de petits logiciels tel que “ ICQ ”, qui permettront de visualiser le nom des personnes qui seront en-ligne sur les *Chats*.

La culture technologique

La mère de Marie-Pierre n'a jamais *surfé* (navigué) sur Internet et le père le fait seulement à l'occasion. Ce dernier utilise l'ordinateur, plus particulièrement pour les logiciels de traitement de texte et les logiciels de chiffriers électroniques. Marie-Pierre ne semble pas démontrer beaucoup d'intérêt pour les nouvelles technologies. Elle affirme préférer de loin la danse. Elle n'a jamais tenté de se perfectionner ou

d'en apprendre davantage sur ce sujet. Elle se contente d'utiliser les *Chats* et d'effectuer des recherches sur Internet. Ses connaissances reliées aux *Chats* et à l'Internet lui ont été transmises par sa soeur aînée.

L'impact sur le réseau social

Marie-Pierre n'utilise jamais les *Chats* dans le but de se créer un réseau d'amis et n'a jamais tenté de rencontrer un amoureux à travers ceux-ci. En général, elle préfère discuter avec des gens qu'elle ne connaît pas et qu'elle ne rencontrera pas. Les *Chats* n'ont donc pas eu d'impact sur son réseau social d'amis et sur sa relation avec les membres de sa famille.

Le mode d'intégration ou d'appropriation des Chats

Les *Chats* n'occupent pas une grande importance dans la vie de Marie-Pierre. Elle pourrait très bien vivre sans eux et cela ne la dérangerait pas du tout. L'intégration des *Chats* dans sa vie se situe à la phase d'hybridation-substitution. Ils viennent à l'occasion remplacer l'utilisation du téléphone. Cependant, l'adolescente consacre presque autant de temps à la télévision et à ses activités sportives et culturelles. Elle préfère toujours écouter la télévision, pratiquer la danse moderne et effectuer des sorties avec ses amis de temps en temps. Elle n'a jamais rencontré les personnes avec lesquelles elle communique. Elle préfère discuter avec eux uniquement sur les *Chats*. Cette technologie représente pour elle un passe-temps lorsqu'elle n'a rien d'autre à faire. De plus, c'est un instrument de socialisation qui lui permet de discuter avec des gens de différents pays. En résumé, cette technologie n'occupe pas une grande importance dans sa vie. Si elle apprenait prochainement qu'il ne lui sera plus possible de les utiliser, cela n'aurait pas un grand impact dans sa vie.

i) Philippe

Philippe semble un adolescent très bien dans sa peau. Il a une grande facilité à s'exprimer. Sa famille et lui sont déménagés à Montréal tout récemment et il semble s'ennuyer un peu de ses copains de la banlieue. Il habite avec ses deux parents et son frère de vingt ans, dans une maison semi-détachée qui comporte un sous-sol et un étage principal. Philippe a également un frère de dix-huit ans qui habite à Victoriaville. Ses loisirs préférés sont par ordre d'importance: Internet, la télévision, les sorties avec ses amis, jouer au badminton et le snowboard durant l'hiver. Le père

travaille en tant que consultant technique dans une entreprise internationale reliée au secteur de l'alimentation et la mère occupe un poste de téléphoniste dans une entreprise de télécommunications.

Le contexte spatial et technologique

Dans le foyer, nous retrouvons deux ordinateurs (un Micor Pentium 75 et un Pentium 50), une télévision ainsi qu'un magnétoscope. Les deux ordinateurs sont situés au premier étage, dans une pièce fermée qui sert d'espace de travail. Ce lieu de travail est très douillet et décoré avec attention. Les ordinateurs sont placés l'un à côté de l'autre et sont reliés en réseau. La famille possède un branchement Internet de base avec accès illimité. Le premier ordinateur, le Pentium 75, sert pour le travail du père. Philippe l'utilise également pour *chatter*. Les membres de la famille vont se servir de l'ordinateur plus ancien afin de jouer en réseau sur Internet.

Les usages

Le frère aîné de Philippe est celui qui utilise Internet le plus fréquemment. Il aime également bavarder sur le *Chat* "ICQ". Si nous considérons le nombre d'heures total d'utilisation parmi les membres de la famille, Philippe vient en second rang. Par ailleurs, ses parents vont surtout lire les journaux et consulter certaines informations sur le *web*. Ils consacrent beaucoup moins de temps que leurs enfants à cette nouvelle technologie. Philippe est complètement libre de faire ce qui lui plaît sur les *Chats*. Ses parents n'exercent aucun contrôle sur son utilisation.

Tel que pour les autres élèves de son Collège que nous avons rencontrés, Philippe a dû compléter plusieurs travaux et examens durant la semaine étudiée. Il a donc dû limiter son utilisation des *Chats*. En tout, Philippe a *chatté* quatre fois durant la semaine, pour une durée moyenne d'environ dix minutes. Cependant, la quantité de travail durant cette semaine ne lui a pourtant pas empêché de regarder la télévision pour un total d'environ vingt et une heures!

Dans la vie de Philippe, les *Chats* occupent principalement une fonction académique mais également de socialisation. Il les utilise en général seul pour bavarder avec des gens de différents pays et découvrir d'autres cultures, pour effectuer ses recherches et ses travaux scolaires avec ses copains de classe et enfin, comme passe-

temps, afin de discuter avec ses amis. Ce moyen de communication lui permet également d'aborder des sujets de conversation plus intimes, en toute discrétion, loin de l'attention des parents. Il préfère utiliser les *Chats* en soirée, vers 21h00, car il y a beaucoup plus de personnes "en ligne". Il est également plus facile avec les différents fuseaux horaires, de communiquer avec des personnes vivant à l'étranger.

" Les *Chats*, c'est surtout quand je parle avec mon ami d'école. Souvent, on a des travaux et on les fait en équipe. On se parle du travail... Aussi, je peux dire quelque chose à quelqu'un lorsque je ne veux pas nécessairement que mes parents le sachent... "

" Le soir, après avoir fini mes devoirs... Vers 21h, il y a beaucoup de personnes qui sont online... Eux autres avec différents fuseaux horaires... Il va être 10h du matin... Vers 21h, tout le monde est online... "

Il pense qu'il est difficile parfois de s'exprimer sur les *Chats* car l'autre personne peut mal interpréter certains caractères typographiques. Lorsqu'il veut échanger des confidences avec des amis, il préfère utiliser le téléphone. Il utilisera les *Chats* à l'occasion pour échanger des confidences avec des inconnus. Le téléphone et le face-à-face représentent, selon lui, les meilleurs véhicules pour transmettre ses émotions.

" Quand tu parles à quelqu'un, tu peux hausser le ton, écrire en caractère gras... En majuscules... Il pense que tu veux crier mais tu ne veux pas nécessairement crier. Des fois, tu vas faire une joke mais il ne va pas nécessairement la comprendre... Il faut que tu l'expliques... "

Les perceptions

Chez Philippe, les *Chats* sont perçus simplement comme un instrument de socialisation, un peu comme le téléphone, qui lui permet de communiquer avec ses amis. Cette technologie a aussi l'avantage de lui permettre de connaître d'autres cultures. De plus, elle lui offre la possibilité de réaliser ses travaux scolaires avec ses amis. Enfin, selon Philippe, un des grands avantages des *Chats* est celui de pouvoir bavarder avec d'autres adolescents de son âge vivant à l'étranger et tout n'ayant pas à défrayer les frais interurbains.

" Les *Chats* me permettent de connaître d'autres cultures, de rencontrer d'autres jeunes de différents pays... Ce qu'ils font... Si il est 9h00 pour eux autres, il va être 3h00... C'est différent. "

Les *Chats* lui font penser à la liste de personnes avec lesquelles il communique sur “ ICQ ”. Philippe préfère les *Chats* “ ICQ ” et “ MIRC ” car ils sont plus rapides et offrent de nombreuses possibilités, dont celle de pouvoir discuter avec une seule personne et de faire parvenir des photos ou des fichiers informatiques. Ce *Chat* lui permet également de voir la liste des personnes qui sont “ en ligne ” à l’instant même, sur son écran d’ordinateur.

“ Tu peux rencontrer des personnes vraiment intéressantes et envoyer des photos ou des programmes par “ ICQ ”... C’est rapide. Puis “ MIRC ”, il y a plein de monde qui écrivent... Il y a beaucoup de membres comme environ 20 millions, je pense... Tu peux rencontrer beaucoup de monde. ”

Selon Philippe, d’ici cinq ans, la prochaine nouveauté reliée aux *Chats* sera l’ajout de caméras vidéos, l’équivalent en quelque sorte de la vidéoconférence sur Internet.

“ Il va sûrement y avoir des *Chats* par caméra... Il y a déjà le téléphone sur Internet... Tu peux parler au téléphone sur Internet. ”

La culture technologique

Philippe possède de grandes habiletés dans le domaine de l’informatique et d’Internet. Il connaît également toutes les possibilités et fonctionnalités qui se rattachent aux *Chats*. On lui a même déjà accordé le titre d’opérateur d’un canal dans le passé. Il utilise maintenant Internet pour différentes raisons dont entre autres, pour ses travaux scolaires, pour télécharger des fichiers électroniques de type FTP, pour des recherches sur le *web*, pour jouer à des jeux en réseau et enfin, pour chatter avec ses amis et des inconnus. Son initiation aux *Chats* a débuté lorsqu’un de ses amis lui a parlé du *Chat* “ MIRC ”. Son frère de vingt ans a par la suite poursuivi son apprentissage des *Chats* avec l’initiation au programme “ ICQ ”.

“ Un de mes amis m’avait parlé de “ MIRC ”. J’allais le chercher sur Internet. J’ai commencé à y aller. J’ai trouvé ça intéressant de parler aux autres... Je ne connaissais pas encore “ ICQ ”. C’est mon frère qui me la fait découvrir ”.

L’impact sur le réseau social

Depuis qu’il utilise les *Chats*, Philippe fréquente autant les membres de sa famille. Cette technologie n’a pas eu d’impact sur son réseau social d’amis car, selon lui, il n’utilise jamais ceux-ci dans le but de se faire de nouveaux amis. De plus, il n’a jamais tenté de rencontrer une amoureuse. Ses amis de *Chats*, mis à part son

camarade de classe, Martin, sont des inconnus. Il ne les rencontre jamais en personne.

“ Ce sont des inconnus sur les *Chats*... Si ce sont des amis, il faut que je les connaisse... Il faut que je les ai déjà vus... Les autres, c'est comme dire que c'est des connaissances. ”

Le mode d'intégration ou d'appropriation des *Chats*

Les *Chats* semblent en partie venir se substituer au téléphone et aux rencontres de type face-à-face, dans la vie de Philippe. Leur intégration correspond à la fois à la phase d'hybridation-substitution et de banalisation. En plus de socialiser avec ses amis, Philippe utilise cette technologie pour effectuer ses travaux scolaires avec son groupe de copains de classe qui semble très structuré. Ils ont établi un horaire de travail quotidien ainsi qu'un lieu de rencontre sur les *Chats* pour travailler ensemble. Depuis que Philippe *chatte*, il a tendance à pratiquer moins d'activités sportives. Cependant, en ce qui concerne ses activités médiatiques, la télévision semble toujours occuper la première place. Enfin, les *Chats* ne sont pas une priorité dans la vie de Philippe, il pourrait très bien vivre sans eux.

j) Martin

Martin est un adolescent très doué, un premier de classe, selon les dires de sa mère. Il semble également extrêmement introverti et il a beaucoup de la difficulté à s'exprimer. Ses parents sont divorcés. Martin vit chez sa mère et sa soeur de 10 ans, dans une maison semi-détachée qui comporte notamment un sous-sol et un salon. Il visite son père une fin de semaine sur deux. Sa vie se résume tout simplement aux deux activités suivantes: l'école et les *Chats*. Il affirme même qu'il lui serait impossible de vivre sans Internet. Mis à part l'Internet et les *Chats*, Martin joue quelques fois au handball avec ses amis du Collège. Lorsque Martin n'est pas à l'école, il s'isole complètement dans sa chambre, pour jouer à des jeux sur Internet ou pour discuter de ses travaux scolaires sur les *Chats*, avec ses amis du collège. Sa mère semble très inquiète et se demande si les comportements de son fils sont normaux. La mère travaille comme préposée aux encaissements de chèques-clients dans une entreprise reliée au secteur des télécommunications, et le père est opérateur de machines à tissu et de fils à assembler, dans une manufacture de vêtements.

Le contexte spatial et technologique

La famille possède peu de technologies à l'intérieur du foyer. À l'intérieur de celui-ci, on y retrouve entre autres un ordinateur, une télévision et un magnétoscope. L'ordinateur (un McIntosh SE30) est situé dans la chambre de Martin, dans une grande pièce fermée. La famille a un accès Internet de type câble-modem très performant avec accès illimité et ce, sans frais, car l'entreprise où travaille la mère de Martin l'offre gratuitement à tous ses employés.

Les usages

Parmi les membres de sa famille, Martin est celui qui utilise l'ordinateur le plus fréquemment et le seul qui prend un plaisir à bavarder sur les *Chats*. Sa soeur va exceptionnellement se servir de l'ordinateur de temps en temps, pour effectuer des dessins ou pour rédiger des textes sur le traitement de texte. Sa mère n'exerce aucun contrôle sur son utilisation, en autant qu'il obtienne de bons résultats scolaires.

“ ...Si j'étudie bien puis que j'ai de bonnes notes en classe... Tant que je les conserve, j'ai la possibilité de les utiliser tant que je veux. ”

Martin utilise les *Chats* principalement pour des fonctions académiques afin de discuter de ses travaux scolaires avec ses amis d'école et pour jouer à des jeux sur “ ICQ ”. Ensemble, ses amis vont tenter de s'entraider afin de résoudre les exercices les plus difficiles. Martin va apprécier discuter avec ses amis de tout et de rien, de la vie en général. Les *Chats* remplissent donc également des fonctions de socialisation et ludique. Ses *Chats* préférés sont “ ICQ ” et “ MIRC ”. De plus, il apprécie le canal des “ 11-15 ”, où il est possible d'échanger avec des adolescents de son âge.

“ ...C'est tout un groupe de jeunes qui sont entre 11-15 ans puis on sait que c'est des adolescents qu'on parle et on sait quoi leur dire... ”

Martin utilise les *Chats*, de manière individuelle, tous les jours de la semaine, mais davantage durant la fin de semaine, lorsqu'il a plus de temps libre. Il échange très rarement sur les *Chats* avec des inconnus. Il aime plutôt échanger avec des amis de son collègue, avec lesquels il lui est possible de réaliser les travaux et partager les mêmes intérêts. Il aime également discuter avec des amis de son âge qui vivent les mêmes expériences que lui. De plus, les *Chats* lui permettent de conserver des liens

d'amitiés à distance avec une ou plusieurs personnes à la fois et de ne pas défrayer les frais d'interurbains. Martin rencontre rarement ses amis de *Chats* en personne.

“...En même temps, je peux discuter avec plusieurs de mes amis. Tandis qu'au téléphone, on peu parler seulement avec une personne ou sinon on fait étoile quelque chose et cela coûte 50 sous. Puis comme moi j'ai le modem-câble, cela libère la ligne téléphonique aussi... Il y a des sujets de conversation très libres...”

Les perceptions

Les *Chats* représentent pour Martin la possibilité de discuter et de socialiser avec ses amis. Ils lui permettent également de s'informer sur différents sujets reliés à l'école. Il apprécie l'instantanéité et la possibilité de dialoguer avec plusieurs amis à la fois. Les *Chats* occupent une place extrêmement importante dans sa vie, pratiquement tous ses temps libres.

“C'est important... Moi je parle avec mes amis. Ça vient remplacer le téléphone, dans certains cas. Ça remplace d'autres choses que je faisais... Je pense que ça remplace le téléphone en partie et c'est bon parce qu'on écrit et en même temps, on est sur Internet. Alors, si on fait un travail, je pense que c'est plus facile d'aller chercher l'information sur Internet puis après aller le dire dans le *Chat*.”

Selon Martin, les *Chats* ne représentent pas le meilleur outil de communication pour véhiculer ses émotions parce ceux-ci ne lui permettent pas d'observer les signes non-verbaux de l'autre usager. Conséquemment, Martin croit qu'il ne pourra jamais être certain de ce que l'autre personne pense.

“...C'est pas comme si tu étais en face de la personne... Puis tu la sentais... Il y a l'expression faciale puis tout ça...”

Martin affirme ne pouvoir imaginer sa vie sans les *Chats*. Ils occupent tous ses loisirs et représentent le seul outil de communication qui lui permette de s'exprimer librement. Il semble avoir développé une certaine dépendance par rapport à ce nouveau moyen de communication.

“Sans les *Chats*, je serais comme mort. Je ne serais plus quoi faire de mon temps, je serais trop triste.”

D'ici cinq ans, Martin croit que les *Chats* permettront des communications avec une caméra en direct. Il sera possible d'entendre la voix et d'apercevoir le visage de

l'autre personne. Il semble pertinent de se demander si Martin apprécierait une telle application sur les *Chats* étant donné sa grande timidité...

La culture technologique

Martin possède de grandes habiletés pour l'informatique. Celles-ci ne lui ont pas été transmises par sa famille. Ce sont ses amis du Collège qui lui ont permis de découvrir les *Chats*, il y a un peu plus d'un an. Il semble très doué avec les nouvelles technologies. Ce domaine est sa seule passion. Il aime d'ailleurs se confronter à d'autres en jouant à des jeux sur Internet. En plus d'effectuer des recherches sur Internet et de chatter, Martin utilise plusieurs logiciels informatiques dont, entre autres, "Winnel" (musique), les FTP (*File Transfer Protocol*), et "Globe".

L'impact sur le réseau social

Martin n'a pratiquement plus de contacts avec les membres de sa famille. Il partage ses repas avec sa mère et sa soeur et dès que ceux-ci sont terminés, il retourne immédiatement dans sa chambre. Il ne fait presque jamais de sorties avec sa famille. Son attitude n'est pas sans inquiéter sa mère. Martin n'a jamais l'intention de se faire de nouveaux amis lorsqu'il discute sur les *Chats*. Il communique généralement avec ses amis du collège ou avec ses cousins. Le groupe se compose de vingt adolescents. Ils se rencontrent généralement à l'école et vont parfois effectuer des sorties au cinéma et à la Ronde, durant l'été. Il n'a jamais tenté de rencontrer une amoureuse sur les *Chats*. Il préfère rencontrer les personnes physiquement avant d'établir des liens d'amitié.

"Ceux que tu crées sur les *Chats*, t'a jamais vu la personne. T'as pas d'idée sur sa mentalité, comment il va penser vraiment... Si c'est une inconnue, tu ne sais pas quel est son âge... Elle peut mentir, dire n'importe quoi..."

Le mode d'intégration ou d'appropriation des *Chats*

Tel qu'il a déjà été mentionné auparavant, les *Chats* représentent tout dans la vie de Martin. Il ne peut s'imaginer vivre sans eux. Il prend un plaisir fou à modifier les différents paramètres et à intégrer les *Chats* dans tous les aspects de sa vie. Martin apprécie l'aspect "communicationnel et académique" des *Chats*. Ils lui permettent de discuter de ses travaux scolaires et de la vie en général avec ses amis d'école. Ceux-ci viennent en quelque sorte substituer son utilisation du téléphone. Il interagit

peu avec les autres membres de sa famille et préfère plutôt passer son temps, lorsqu'il n'est pas au collège, à jouer à des jeux sur Internet ou à discuter sur les *Chats*. Cette nouvelle technologie de communication a eu un impact majeur dans la vie quotidienne de Martin. Son intégration correspond donc à la phase de banalisation.

“ Je suis plus sur l'ordinateur. Je suis plus dans ma chambre. Je sors de ma chambre seulement pour souper, pour prendre ma douche... Pour faire mes affaires extérieures de ma chambre... Mais je ne sors pas beaucoup de ma chambre. Depuis que j'ai un ordinateur, ça a changé...”

3.2 Analyse détaillée

Dans la section précédente, l'analyse nous a permis de comprendre les différentes dimensions reliées à l'appropriation des *Chats* dans la vie quotidienne de chaque adolescent. Nous allons maintenant tenter d'identifier les thématiques qui nous sont apparues les plus importantes lors de notre recherche et tenter d'établir une typologie pour l'ensemble des adolescents que nous avons rencontrés. Il sera ainsi possible d'identifier les similitudes et les divergences reliées au phénomène d'appropriation des *Chats*.

Les types d'appropriation des *Chats* se sont effectués de manière différente chez les adolescents rencontrés. En effet, les usages semblent associés à des activités académiques et ludiques chez quatre adolescents. Ensuite, deux adolescents les utilisent davantage pour des fonctions académiques et de socialisation. Les quatre autres adolescents préfèrent les utiliser surtout pour des besoins de socialisation.

Maintenant, si nous considérons l'impact des *Chats* dans la vie quotidienne des adolescents, cette technologie s'inscrit principalement dans un prolongement où vient compléter les usages médiatiques existants, chez quatre adolescents. Ensuite, elle a favorisé de nouvelles pratiques chez quatre adolescents et enfin, chez les deux autres adolescents, elle a à la fois provoqué des changements dans les usages existants et s'est inscrite dans un continuum d'usages par rapport aux pratiques existantes.

Les *Chats* semblent avoir eu un impact différent sur le réseau social. Chez quatre adolescents, l'utilisation de cette technologie ne semble pas, à première vue, avoir modifié leurs rapports avec leurs amis et les membres de la famille. Trois adolescents ont souligné que les *Chats* n'avaient pas eu d'impact sur leurs relations familiales

mais avaient modifié leurs relations avec leur réseau social, un adolescent a moins de contacts avec sa famille et n'a pas vu de modifications du côté de ses interactions avec ses amis, un adolescent a vu son réseau social d'amis s'agrandir et ses rapports avec sa famille diminués, et enfin, les relations avec les amis et les membres de la famille ont diminué drastiquement dans la vie d'un adolescent, depuis qu'il utilise cette technologie.

Il est important de souligner que notre étude s'est déroulée durant une période académique particulièrement exigeante pour les adolescents. Ceux-ci avaient plusieurs travaux et examens à réaliser durant la semaine où ils ont dû compléter le cahier d'utilisation. Nous pensons sincèrement que le temps total d'utilisation chez certains adolescents aurait été beaucoup plus élevé durant une semaine normale.

Le contexte spatial et technologique

Parmi les adolescents rencontrés, certains proviennent de familles dont les parents sont divorcés. Ceux-ci ont la possibilité d'utiliser les *Chats* dans deux lieux différents soit chez le père et chez la mère. Dans le cadre de notre étude, nous avons considéré uniquement le lieu principal où s'effectue les pratiques des *Chats*.

Si nous considérons maintenant l'organisation spatiale des principales technologies dans le foyer, parmi les dix foyers que nous avons étudiés, la majorité des familles (six familles) ont choisi de placer l'ordinateur (celui qui sera utilisé pour la pratique des *Chats*) dans une pièce fermée, à l'étage principal; parmi ceux-ci, une famille a pris la décision de le situer dans une chambre fermée, au sous-sol. Dans les quatre autres familles, l'ordinateur se trouve plutôt dans une pièce ouverte, à la vue de tous. De ce nombre, deux l'ont situé dans le salon du sous-sol et les deux autres, dans le salon situé au premier étage.

Les familles ont en général préféré une pièce ouverte pour l'emplacement de la télévision. En effet, six familles sur dix ont choisi le salon, un lieu habituellement plus propice aux activités familiales. Ensuite, dans les autres foyers (quatre foyers), on retrouve des postes de télévisions situés dans des pièces ouvertes (soit dans le salon à l'étage principal ou celui du sous-sol) ou dans des pièces fermées (soit dans la chambre des parents ou de l'adolescent) .

Ces observations semblent donc indiquer que les familles vont préférer en général placer l'ordinateur dans une pièce plus isolée où il y aura moins de bruit et de va-et-vient. De plus, selon Audrey Martin (1998) l'ordinateur est un appareil plus dispendieux que la télévision et celle-ci sera en général située dans une pièce plus isolée, qui sera moins à la vue de tous (Martin, 1998). Par contre, selon certains, la télévision serait une technologie plus "familiale" que l'ordinateur et occuperait un espace plus central dans la maison. Les familles choisiront, la plupart du temps, un endroit où tous les membres du foyer pourront facilement l'observer (Lindlorf et al. 1988, dans Martin, 1998).

Les usages

La majorité des adolescents (six sur dix) semblent préférer utiliser le *Chat* "ICQ". En plus des sites de bavardages, celui-ci offre différentes fonctions dont entre autres, la prise de message électronique, le courrier électronique, la recherche sur le web et le transfert de fichiers (voir le site web: <http://www.icq.com/products/whatisicq.html>). De plus, ce *Chat* possède une fonction toute spéciale qui permet d'afficher les noms des utilisateurs "en ligne" sur l'écran. Il est ainsi possible de les contacter directement.

Les Chats semblent en général, sauf dans le cas du *Chat* "ICQ", utilisé pour socialiser avec d'autres personnes. Ils ont une fonction de communication. La majorité des adolescents préfèrent le *Chat* "ICQ" parce qu'il facilite la communication avec leurs amis actuels mais également pour son aspect utilitaire. Plusieurs d'entre eux (six sur dix) vont effectuer leurs travaux d'équipe avec d'autres amis du collège sur ce *Chat*.

Le modèle théorique de Perriault (1989) identifie trois types d'usages reliés aux nouvelles technologies, soit 1) l'usage instrumental (par exemple, la recherche d'information ou la gestion de comptabilité; 2) l'usage ludique (l'utilisation de jeux); et enfin 3) les usages reliés aux besoins de communication. De plus, tel que mentionné dans notre chapitre théorique, nous avons cru bon d'ajouter une quatrième catégorie, soit celle reliée aux usages académiques.

Nous doutions un peu que les adolescents apprécieraient les *Chats* pour leur dimension communicationnelle. Nous constatons effectivement que tous les

adolescents rencontrés les utilisent pour des fins de socialisation. Ils se serviront des *Chats* en général pour discuter, un peu comme ils le font au téléphone, avec des amis du collège ou avec d'autres amis. De plus, ils discuteront avec des inconnus entre autres, sur des sujets d'intérêts communs, sur les derniers programmes informatiques et les différents jeux disponibles sur Internet, ou encore dans le but de créer de nouveaux liens d'amitié ou de rencontrer un ou une amoureux(se).

Toutefois, nous étions loin de penser que cette technologie servirait de "plateforme tutorielle" pour la réalisation de travaux ou d'examens. Parmi les dix adolescents, six utilisent les *Chats* à la fois à des fins de socialisation et pour des usages de type instrumental ou plus précisément, "académique". Cette technologie va, pour la majorité d'entre eux, leur permettre d'effectuer leurs travaux scolaires. Des rencontres d'équipe seront planifiées plusieurs fois dans la semaine afin d'échanger des informations, se poser des questions et ainsi réaliser les travaux sur les *Chats*.

Contrairement à d'autres types de *Chats* (tels que les MOOs et les MUDs qui, eux, ont des fonctions plutôt de type ludique), les *Chats* ne permettent pas la création de jeux ou de personnages dans des environnements virtuels. Ils seront donc davantage utilisés pour socialiser avec des amis existants, dans l'espoir de rencontrer de nouveaux amis ou une tendre moitié...

Nous avons vu dans notre exposé théorique que la notion de "continuum d'usages" nous permettait de comprendre le phénomène d'intégration des nouvelles technologies en fonction des pratiques culturelles et médiatiques existantes dans le temps (Pronovost, 1994). Pons et al., (1998) identifient les usages qui s'effectuent en tant que "prolongement" ou de "complément" par rapport à une activité ou un loisir déjà présent dans le quotidien.

Parmi les dix adolescents qui ont pris part à notre étude, les usages des *Chats* s'inscrivent dans un prolongement ou en tant que complément par rapport aux pratiques culturelles, sportives et médiatiques existantes chez quatre d'entre eux. Ils vont ainsi discuter de leurs acteurs de cinéma et de télévision préférés ou encore échanger sur les différents programmes informatiques, sur les jeux en-ligne ou sur une activité sportive, de la même façon que s'ils avaient utilisé le téléphone, un livre

ou rencontrer leurs amis en personne. Pour continuer, les *Chats* ont amené des changements dans les pratiques chez quatre d'entre eux. Tous (sauf pour le cas d'une adolescente, qui elle, les utilisent principalement pour se faire de nouveaux amis et pour rencontrer un éventuel amoureux), vont s'en servir pour effectuer leurs travaux scolaires en équipe. Enfin, les *Chats* s'inscrivent en tant que pratique "complémentaire" et nouvelle chez deux adolescents. Ils se serviront de cette technologie à la fois pour connaître d'autres cultures et pour approfondir des lectures effectuées précédemment dans un livre ou une revue, mais également pour réaliser leurs travaux scolaires avec des amis du collège.

Les perceptions ou les impressions générales

Pour certains (cinq adolescents sur dix), les *Chats* ressemblent à un téléphone, sans la voix, qui permet d'être en liaison avec plusieurs utilisateurs. Chez la majorité des adolescents (six adolescents sur dix), les *Chats* représentent une technologie qui leur permet de socialiser avec leurs amis ou avec des inconnus. Ils peuvent ainsi maintenir leurs relations d'amitié existantes ou échanger sur des sujets d'intérêts avec des personnes étrangères. Par ailleurs, cette technologie est appréciée à la fois, pour sa fonction utilitaire et pour sa fonction de socialisation, chez quatre étudiants sur dix.

En effet, cette technologie, en plus de leur offrir une plate-forme de discussion avec leur amis, va leur permettre de réaliser leurs travaux scolaires "en ligne" avec leurs copains du collège. De plus, ils pourront entre autres échanger des informations concernant les derniers programmes informatiques à la mode ou sur les jeux sur Internet, ou encore télécharger des fichiers électroniques. Enfin, cinq adolescents sur dix apprécient le caractère instantané des *Chats*. Ils aiment l'idée de transmettre un message et de recevoir une réponse immédiatement.

Tel que démontré dans notre contexte théorique, les usagers des *Chats* peuvent se référer uniquement à l'information transmise dans le texte pour se faire une impression de l'autre. Contrairement à une conversation téléphonique ou de type face-à-face, il n'existe pas de repères visuels ou verbaux. Ceci pourrait peut-être expliquer pourquoi la majorité des adolescents rencontrés (neuf sur dix) préfèrent utiliser le téléphone ou la rencontre de type face-à-face, lorsqu'ils ont besoin de transmettre leurs émotions à leurs amis. Il existe une certaine méfiance liée à l'idée de véhiculer des informations sur sa vie privée ou ses états d'âmes "en ligne". À ce

sujet, un adolescent affirme : “ *J’aime mieux pas donner mon adresse, mon nom, ni mon numéro de téléphone, parce qu’il y a du monde qui peuvent te niaiser...* ” Il semble qu’il soit important pour eux d’être en mesure d’apercevoir le visage de l’autre afin de juger de la sincérité de cette personne. Enfin, il semble que pour un adolescent, les *Chats* représentent le meilleur outil de communication pour s’exprimer. Il se sent beaucoup moins timide sur les *Chats* qu’en personne. Nous pouvons peut-être penser que cette situation est en partie reliée au problème de poids de l’adolescent. Les *Chats* lui permettraient alors de s’exprimer en tout anonymat, sans qu’il ait besoin de se présenter physiquement.

Les différences selon le genre

Il semblerait exister des différences entre les garçons et les filles reliées aux pratiques des CMO. Selon Elkjaer (1992), les stéréotypes véhiculés par les agents de socialisation dans la société (tels que la famille et l’école) feraient en sorte d’induire des comportements différents chez les garçons et les filles. En général, les filles privilégieraient des usages de type utilitaire, tel que le traitement de texte, et les garçons seraient plutôt attirés par les pratiques reliées au divertissement (jeux sur Internet) (Kirman, 1993). Enfin, selon Shashaani (1994), parce que les filles seraient moins exposées aux ordinateurs que les garçons, dès un très jeune âge, à l’école et à la maison, elles auraient tendance à avoir des attitudes moins favorables par rapport à ceux-ci.

Au cours de notre étude, nous avons effectivement constaté des différences entre les garçons et les filles, au niveau de l’appropriation des *Chats*. Cette technologie ne semble pas utilisée pour les mêmes raisons chez les deux groupes d’adolescents. Ils sont en général associés à des schèmes de références différents. Chez les filles, les *Chats* représentent principalement un “ outil de socialisation ” qui leur permet de socialiser avec leurs amis et des inconnus. Parfois, elles s’en servent, comme dans le cas d’une adolescente, afin d’élargir le réseau d’amis existant ou dans le but de rencontrer un nouvel amoureux. En général, les filles apprécient la possibilité qu’offrent les *Chats* de discuter avec des gens de différents pays. Elles n’ont pas vraiment d’objectifs précis sauf celui de trouver une façon de passer le temps, tout en discutant. Les sujets de discussion semblent généralement reliés à la problématique de l’adolescence. Pour d’autres, les *Chats* leur permettraient de discuter avec d’autres adolescents qui partagent les mêmes intérêts qu’elles, soit (entre autres) la vie des

vedettes de la télévision ou de cinéma et le soccer. Sur les cinq adolescentes rencontrées, seulement une utilisait cette technologie pour effectuer ses travaux scolaires en équipe.

Parmi les cinq adolescentes, les *Chats* vont servir à la création d'un nouveau réseau social d'amis, chez deux d'entre elles. Celles-ci aiment particulièrement les rencontrer en personne. Elles *chattent* entre autres, dans le but d'établir de nouveaux liens d'amitié ou pour rencontrer un nouvel amoureux (c'est le cas d'une adolescente sur cinq). Cependant, la majorité d'entre elles (trois adolescentes sur cinq) préfèrent dialoguer avec des amis qu'elles connaissent déjà. L'important, selon elles, est simplement de communiquer et de maintenir une bonne relation avec leur réseau d'amis actuel.

En général, les *Chats* n'occupent pas une place très importante dans la vie des adolescentes, sauf peut-être chez une d'entre elles, qui semble avoir développé une certaine dépendance par rapport à eux et pour qui la vie sociale s'est vue transformée. En effet, depuis qu'elle les utilise, elle a davantage d'amis et pratique beaucoup plus d'activités extérieures. Cependant, il ne s'est produit aucun changement significatif au niveau des loisirs et de sa vie familiale, à l'exception du temps d'écoute quotidien de la télévision, qui a diminué légèrement.

En résumé, les adolescentes vont utiliser les *Chats* en général, seulement lorsqu'elles n'ont "rien d'autre à faire". Cette technologie va leur permettre de s'exprimer avec leurs amis ou avec des inconnus instantanément.

Chez les garçons, les usages sont en général plutôt de type utilitaire ou académique. Seulement deux garçons semblent également les utiliser en tant que moyen de socialisation, afin de discuter avec des inconnus ou avec des gens de différents pays. Les *Chats* serviront principalement à effectuer leurs travaux scolaires et à échanger des informations reliées à des programmes informatiques ou à différents jeux disponibles "en ligne".

Lorsque nous nous attardons au type de conversation véhiculée, nous retrouvons une dynamique complètement différente chez les adolescents. Les garçons préfèrent discuter en général, entre amis, de sujets à caractère plus utilitaire (par exemple, ils

discuteront de leurs travaux scolaires, de programmes informatiques ou des jeux disponibles “ en ligne ”). Les *Chats* représentent pour eux principalement un instrument de travail qui leur permet de réaliser leurs travaux en équipe et d’établir un réseau d’échange d’informations (échange d’informations sur les différents programmes informatiques et sur les jeux sur Internet). Cependant, parmi eux, deux adolescents vont également bavarder avec des gens de différents pays. Ils vont tenter d’apprendre en discutant avec les autres usagers de différentes cultures, sans qu’il y ait de sujets de conversation précis.

Les *Chats* sont également perçus en tant que moyen de socialisation chez les garçons. Ils leur permettent d’échanger avec leur groupe d’amis et des inconnus. Pour certains d’entre eux (chez deux adolescents sur cinq) qui semblent avoir de la difficulté à s’intégrer socialement, ils représentent le meilleur outil de communication afin d’exprimer leurs émotions. Cette déclaration peut sembler à première vue exagérée... mais Internet et les *Chats* semblent occuper, chez ces deux adolescents, la place la plus importante dans leur vie. Ils ne peuvent s’imaginer vivre sans les *Chats*. Parmi les cinq garçons, deux vont utiliser les *Chats* afin de rencontrer de nouveaux amis. Ils vont d’ailleurs les rencontrer à l’occasion, environ une fois à tous les quatre à huit semaines, entre autres, pour aller au cinéma ou à la Ronde. Les trois autres adolescents vont chatter principalement dans le but de maintenir leur réseau d’amis du collège. Ils ne chercheront pas à établir de nouvelles relations d’amitié. Leur groupe de *Chat* respectif est composé d’une vingtaine d’amis. Ceux-ci se fixent des rendez-vous “ en ligne ” à tous les deux jours environ, afin de discuter principalement de leurs travaux scolaires.

Chez deux adolescents, nous remarquons que les *Chats* ont eu un impact plus significatif dans leur vie quotidienne. Depuis qu’ils les utilisent, ils passent moins de temps avec les membres de leur famille. Un adolescent parmi le groupe demeure toujours isolé dans sa chambre lorsqu’il n’est pas à l’école. Les *Chats* ont eu un grand impact sur le temps accordé aux activités sportives, culturelles et sociales. Depuis qu’ils utilisent cette technologie, ils consacrent beaucoup moins de temps à celles-ci.

Les *Chats* ne semblent pas avoir un grand impact sur le réseau social des garçons. La majorité d’entre eux ne croient pas qu’il soit possible de rencontrer une futur copine

sur les *Chats* car ils doutent que les informations véhiculées soient sincères. Ils préfèrent la rencontrer en personne et pouvoir juger de ses intentions, à partir de ses expressions non verbales. Enfin, nous retrouvons un adolescent qui, lui, discute généralement avec son réseau d'amis existant (réseau d'amis qu'il possédait déjà avant d'utiliser les *Chats*). Il aime également à l'occasion bavarder avec des inconnus, sans toutefois espérer développer des liens d'amitié ou les rencontrer personnellement.

Les *Chats* semblent donc s'intégrer différemment chez les garçons et les filles. Chez les premiers, nous constatons une certaine "banalisation des usages". Cette technologie représente pour eux beaucoup plus qu'un moyen de socialisation. Elle a également des fonctions académique et ludique. Ils peuvent, grâce à celle-ci s'entraider afin de réaliser leurs travaux scolaires et s'amuser avec des jeux "en ligne". De plus, un garçon a même créé son propre "canal privé" avec l'aide de son cousin et de ses amis afin qu'ils puissent dialoguer entre eux. En général, les *Chats* sont bien intégrés dans la routine quotidienne des garçons. Ils ont établi un horaire de rencontres où ils discutent avec leurs amis. À l'exception d'un d'entre eux, cet objet technique occupe une place extrêmement importante dans leur vie. Les rapports avec les membres de leur famille ont changé; ils ont dorénavant moins de contact avec celle-ci. Les *Chats* occupent pratiquement tous les temps libres des deux adolescents.

Notre analyse nous a permis d'observer certaines similarités entre les garçons et les filles, au niveau des perceptions et des motivations. Les deux groupes semblent apprécier les *Chats* pour leur caractère "instantané" et "multi-utilisateurs". Les *Chats* représentent un outil de communication supplémentaire qui leur permet d'échanger avec leurs amis ou avec des inconnus. Enfin, pour la majorité des adolescents et des adolescentes (trois adolescents sur cinq et trois adolescentes sur cinq), les *Chats* ne représentent pas le meilleur outil de communication lorsqu'ils veulent transmettre des confidences car ils préfèrent avoir la possibilité d'observer les expressions non-verbales de l'autre personne. Ils vont préférer, dans de telles circonstances, utiliser le téléphone et les rencontres de type face-à-face.

La culture technologique

Selon Silverstone et Hirsch (1992), il est important d'analyser la "culture technologique" afin de comprendre la manière que les usagers interagissent avec les technologies. Comme nous l'avons soulevé dans notre contexte théorique, cette culture fait référence, selon les auteurs, aux habiletés, aux connaissances et aux compétences acquises ou innées par l'intermédiaire de la famille ou par des personnes vivant à l'extérieur du foyer (des amis ou des pairs). Maintenant, si nous analysons la "culture technologique" des dix adolescents qui ont pris part à notre étude, nous constatons que celle-ci a été transmise généralement (chez six adolescents sur dix) par un ou des amis de l'adolescent. L'initiation aux *Chats* s'est effectuée généralement de deux façons: soit par le biais d'une démonstration à la résidence d'un ami ou lorsque ce dernier faisait parvenir à l'adolescent un programme de *Chat* électroniquement. Par ailleurs, trois adolescents sur dix furent initiés aux *Chats* par un membre de leur famille (par un frère, une soeur, un cousin ou une cousine) et une adolescente les a découverts par elle-même, sans l'aide de qui que ce soit.

Enfin, nous retrouvons deux types de "culture technologique" chez les adolescents; le premier groupe, représenté par la majorité des adolescents (six adolescents sur dix), possède une "culture technologique" que nous pouvons qualifier d'"avancée", et l'autre, composé de quatre adolescents, avec des habiletés et connaissances technologiques "de base". Les adolescents du premier groupe vont par exemple, effectuer des opérations plus avancées telles que le transfert de fichiers électroniques, l'installation de logiciels, la création d'un canal "privé" sur les *Chats*, la réalisation de travaux d'équipe, l'amusement avec des jeux sur Internet ou même, dans le cas d'un adolescent dans le groupe, l'exécution des tâches d'un "opérateur de canal". Dans le deuxième groupe, les adolescents vont plutôt se limiter à des opérations qui exigent moins de connaissances reliées à l'informatique, telles que la recherche sur le web, la consultation de sites sur Internet et la discussion sur le courrier électronique et les *Chats*.

L'impact sur le réseau social

Lorsque nous étudions l'appropriation des *Chats* chez les adolescents, il est important d'observer l'impact de cette technologie sur le réseau social. Chez quatre adolescents, l'utilisation de cette technologie n'a pas eu pour effet de modifier les interactions avec ses amis et les membres de sa famille. Ils continuent à faire les

mêmes activités avec celle-ci et ce, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur du foyer. Pour continuer, trois adolescents ont souligné que les *Chats* n'avaient pas eu d'impact sur leurs relations familiales mais que leur réseau d'amis s'était agrandi depuis qu'ils les utilisent. Ceux-ci vont passer plus de temps avec leurs amis. Ils effectueront par exemple, des sorties au cinéma ou discuteront sur les *Chats* avec leurs amis. Enfin, un adolescent semble faire moins de sorties avec sa famille depuis qu'il utilise les *Chats* et n'a pas vu de modifications dans ses relations avec ses amis; un autre a vu son réseau social d'amis s'agrandir et les activités extérieures avec sa famille diminuer, et enfin, les rapports avec les amis et les membres de la famille ont diminué drastiquement dans la vie d'un adolescent depuis qu'il utilise cette technologie. D'ailleurs, ce dernier, lorsqu'il n'est pas en classe, s'isole complètement dans sa chambre. Il rencontre rarement des amis pour effectuer des activités avec eux et ses contacts avec sa famille se limiteront aux échanges durant l'heure des repas.

Le type d'intégration des Chats

Mallein et Toussaint (1994) identifient trois phases principales associées au phénomène d'intégration d'une nouvelle technologie: la phase d'idéalisation, la phase d'hybridation-substitution et la phase de banalisation. Tel qu'il a été déjà mentionné dans notre contexte théorique, selon les chercheurs, l'intégration d'une technologie sera complète uniquement si celle-ci atteint l'étape de la banalisation.

Si nous considérons le type d'intégration des *Chats* dans la vie quotidienne des adolescents, tel que nous avons vu précédemment, Pronovost (1994) propose le concept de " continuum d'usages " afin de comprendre ce phénomène. Selon cet auteur, les nouvelles technologies ont le potentiel de " déstabiliser " et de modifier les pratiques médiatiques existantes dans le temps. Millerand et al. (1999) constatent à ce sujet qu'un nouvel objet technique va s'inscrire soit en tant que " prolongement " ou en tant que " complément " par rapport aux pratiques médiatiques habituelles.

Les *Chats* se situent à la fois à la phase d'hybridation-substitution et celle de banalisation chez la moitié (cinq adolescents sur dix) des adolescents rencontrés. Cette technologie va parfois remplacer les pratiques médiatiques et sociales existantes. L'utilisation des *Chats* va par exemple se substituer à la lecture d'un livre ou d'un magazine, à une rencontre de type face-à-face avec un groupe d'amis où l'objectif serait de réaliser les travaux scolaires à s'informer par rapport à la culture

d'un autre pays ou encore pour échanger des photos, des cartes d'affaires, jouer à des jeux. Parmi ces adolescents, les *Chats* ont pratiquement remplacé le temps d'écoute de la télévision et l'usage du téléphone, chez une adolescente. Cependant, cette technologie semble, chez les quatre autres adolescents, intervenir plutôt en tant que "complément" par rapport aux autres activités médiatiques et sociales présentes. Elle va par exemple permettre de poursuivre une conversation déjà amorcée au téléphone ou en personne. De plus, les *Chats* n'auront pas un grand impact sur leur utilisation de la télévision et du téléphone.

Le téléphone et les conversations de type face-à-face sont toujours considérés comme les moyens d'expression privilégiés lorsque les jeunes ont besoin de se confier intimement à une autre personne. Il semble qu'il soit très important pour eux d'observer les expressions non-verbales reliées au physique d'une personne afin de juger de la sincérité de celle-ci et de s'exprimer librement.

Chez un autre groupe, composé de trois adolescents, les *Chats* vont s'intégrer dans le quotidien sans qu'il y ait un grand impact sur les pratiques médiatiques et sociales existantes. Ils vont très peu modifier le temps habituellement consacré aux conversations téléphoniques et à l'écoute de la télévision. Cette technologie va en quelque sorte s'intégrer en tant que prolongement à des discussions téléphoniques avec des amis portant par exemple sur les vedettes de cinéma et de la télévision ou encore sur des sujets reliés à la pratique d'un sport. Elle pourra également favoriser de nouvelles pratiques en permettant à l'adolescent de discuter avec un inconnu sur des différents sujets d'intérêts.

Enfin, les pratiques des *Chats* occupent un statut très particulier chez deux adolescents. L'impact de cette nouvelle technologie semble même se situer au-delà de la phase de banalisation chez ces deux sujets. En effet, en-dehors des heures de classe, toutes leurs pratiques médiatiques, culturelles et sociales sont articulées autour de l'univers des *Chats*. Les *Chats* viennent presque totalement remplacer l'ensemble des technologies présentes dans le foyer telles le téléphone et la télévision. Cette technologie va servir à la fois à socialiser avec les amis et avec des inconnus, à échanger des informations sur des sujets diversifiés, à jouer à des jeux "en ligne", à effectuer les travaux scolaires et à créer des amitiés virtuelles. Les *Chats* semblent avoir eu un impact majeur sur la vie de ces deux adolescents. D'ailleurs, parmi eux,

un nous a confié qu'il lui serait impossible de concevoir sa vie sans Internet et les *Chats*.

Lorsque nous analysons l'intégration des *Chats* chez les dix adolescents ayant pris part à notre étude, nous constatons que cette technologie s'inscrit dans un prolongement où complétera les usages médiatiques existants, chez quatre adolescents. Ensuite, cette technologie crée de nouvelles pratiques chez quatre adolescents et, chez les deux autres adolescents, provoque des changements dans les usages existants et s'inscrit dans un continuum d'usages par rapport aux pratiques existantes. Les *Chats* semblent avoir eu un impact différent sur la relation avec le réseau social d'amis et des membres de la famille. Chez quatre adolescents, l'utilisation de cette technologie n'a pas eu pour effet de modifier ses rapports avec ses amis et les membres de sa famille. Trois autres adolescents ont souligné que les *Chats* n'avaient pas eu d'impact sur leurs relations familiales mais que cette technologie leur avait permis d'élargir leur réseau social d'amis; un adolescent a moins de contacts avec sa famille et n'a pas vu de modifications du côté de ses interactions avec ses amis, un adolescent a vu son réseau social d'amis s'agrandir et ses rapports avec sa famille diminués, et enfin, les relations avec les amis et les membres de la famille ont diminué drastiquement dans la vie d'un adolescent depuis qu'il utilise cette technologie.

QUATRIÈME ET CINQUIÈME CHAPITRE

Discussion et Conclusion

Notre mémoire avait comme objectif d'analyser les différents types d'appropriation des *Chats* textuels dans un contexte domestique, auprès des adolescents. Nous avons tenté de comprendre comment s'intégrait cette nouvelle technologie chez dix jeunes utilisateurs âgés de quatorze ans, à partir des pratiques, des perceptions, de la culture technologique et de l'impact de cette technologie sur le réseau social de la famille et des amis.

Dans un premier temps, nous allons rappeler les résultats qui nous ont semblé les plus marquants dans cette recherche. Nous avons constaté entre autres que la majorité des adolescents utilisaient les *Chats* principalement pour des usages académiques et pour des besoins reliés à la socialisation. En plus de servir à la réalisation de travaux d'équipe, cette technologie va permettre aux adolescents de bavarder et de maintenir des relations avec leurs amis. Celle-ci va également, à l'occasion, servir à l'établissement de nouveaux liens ou à la discussion de sujets d'intérêts communs avec des inconnus. Chez certains adolescents, elle remplira uniquement une fonction de socialisation.

Nous avons vu également que les pratiques des *Chats* s'inscrivent généralement de deux façons, soit en tant que " continuum d'usages " (Pronovost, 1994), en tant que prolongement, complément, ou changement. Ils vont à l'occasion permettre de poursuivre une conversation téléphonique ou une rencontre de type face-à-face sur les vedettes de cinéma ou les nouveaux programmes informatiques à la mode. Dans d'autres circonstances, ils favoriseront de nouveaux usages tels que la réalisation de travaux académiques ou pour la recherche d'une âme soeur.

Les perceptions ou les impressions générales

Si nous regardons maintenant la manière dont les adolescents perçoivent les *Chats*, nous avons vu qu'en général cette technologie représente un instrument de socialisation, un peu comme le téléphone, qui leur permet de maintenir leur relation avec leurs amis. De plus, certains d'entre eux, apprécient son aspect utilitaire et

instantané. Cette technologie leur permet des informations concernant leurs travaux scolaires, les programmes informatiques et les jeux, avec leurs copains. Toutefois, en général, chez les adolescents, il semble qu'il leur soit possible d'établir de vraies relations d'amitié sur les *Chats* et d'exprimer des confidences. Il existe une certaine méfiance à l'égard des échanges virtuels. Les adolescents doutent que l'information véhiculée soit sincère car ils ne peuvent observer le langage non-verbal ou entendre la voix de l'autre personne. Ils vont donc privilégier les conversations avec des amis existants et se limiter en général (sauf dans le cas d'une adolescente qui, elle, semble développer des amitiés sérieuses sur les *Chats*) à des conversations plus superficielles. Lorsqu'ils auront des confidences à partager, les adolescents choisiront plutôt le téléphone ou la rencontre de type face-à-face.

Les différences selon le genre

Les garçons et les filles ne semblent pas utiliser les *Chats* pour les mêmes raisons. En effet, les garçons ont tendance à privilégier leur aspect ludique et utilitaire. Ceux-ci vont régulièrement jouer avec leurs amis "en ligne". De plus, leurs discussions feront souvent référence aux différents jeux et programmes disponibles sur Internet et les *Chats*. Par contre, les filles, de leur côté, sont plutôt portées à utiliser les *Chats* afin de maintenir les relations avec leurs amis existants ou afin d'établir de nouvelles relations d'amitié. Nous pouvons peut-être penser qu'en plus des facteurs d'ordre génétique, les écarts entre les deux genres peuvent être en partie expliqués par les stéréotypes véhiculés par la famille et l'école feront en sorte que les garçons seront davantage encouragés et intéressés que les filles par rapport aux nouvelles technologies.

La culture technologique

En général, les jeunes que nous avons rencontrés, sauf dans le cas d'une adolescente, ce sont surtout les garçons qui possèdent une culture technologique "avancée". Ceux-ci sont en mesure d'utiliser les différentes applications disponibles sur Internet et semblent tout particulièrement doués avec les jeux "en ligne" et les *Chats*. Les filles possèdent en général une culture "de base". Elles connaissent la navigation sur Internet avec le logiciel Netscape qui leur permet d'effectuer des recherches et de la consultation sur le web, le courrier électronique et les *Chats*. Les connaissances et habiletés des adolescents reliées à l'informatique ont été pour la plupart transmises par un ami de leur entourage.

Les préférences par rapport aux types de Chats et aux sujets de conversation

Les adolescents que nous avons rencontrés préfèrent en général les *Chats* tel que “ ICQ ”, qui leur offrent plusieurs types d’applications, en plus de la discussion “ en ligne ”, telles l’envoi de messages dans des babillards électroniques, le transfert de fichiers, les jeux sur Internet, etc. De plus, ils apprécient le *Chat* “ ICQ ” car il permet de choisir la langue de leur choix et de visualiser la liste des utilisateurs qui sont “ en ligne ” sur leur écran. Ils pourront ainsi, par exemple, discuter sur les *Chats* et effectuer des recherches sur le web en même temps. Pour continuer, certains adolescents semblent préférer les *Chats* qui s’adressent plus spécifiquement à la problématique de l’adolescence, tels “ Cyberchat ” et “ TalkCity ” et d’autres, qui privilégieront les sites plus international tels que “ Alamak ” et “ MarocIRC.com ”. Enfin, certains adolescents aiment chatter en français et privilégieront les *Chats* où il est possible de s’exprimer dans cette langue tel que par exemple, le *Chat* “ Pignon sur Rue ”.

Bien que nous n’avions pas comme objectif de faire une recherche spécifique sur le type de contenu véhiculé sur les *Chats*, il est intéressant de constater que les sujets qui, selon les adolescents, sont les plus populaires sont ceux concernant les expériences reliées à l’adolescence et les travaux scolaires. Il existe des différences entre les garçons et les filles. Les premiers en général préfèrent discuter de sujets de type utilitaire tels les travaux scolaires et les jeux sur Internet. Les filles, de leur côté préfèrent discuter de sujets reliés à l’adolescence et à la vie en général (des sujets tels la famille et l’école).

Les adolescents

Les *Chats* semblent particulièrement populaires chez les adolescents. Bien que nous nous doutions un peu qu’ils le soient également chez les adultes (probablement pour d’autres motivations), nous pensons que cette technologie possède un attrait particulier chez les jeunes usagers. L’adolescence est une période où le besoin de socialisation est extrêmement important. C’est également habituellement durant cette période que la crise identitaire se manifesterait, alors que les adolescents vont ressentir le besoin de s’éloigner de la famille pour se créer un réseau d’amis et de pairs. Les *Chats*, grâce à leur capacité de mise en réseau et à leur communication de type synchrone, vont permettre à l’adolescent de s’ouvrir à un nouveau monde et de jouer

avec sa personnalité, en changeant son nom, son âge ou ses caractéristiques physiques.

Les caractéristiques des Chats vis-à-vis les autres technologies domestiques

Si nous tentons maintenant une comparaison entre les *Chats* (ceux qui permettent uniquement la communication textuelle) et les autres types de technologies domestiques, telles le téléphone et la télévision, les *Chats* ont, contrairement aux autres, permis la création de communautés virtuelles et physiques. Certains des adolescents que nous avons rencontrés, ont formé des groupes. Ils se rencontrent régulièrement selon un horaire pré-établi pour discuter “en ligne”. De plus, ils effectueront des sorties (par exemple, aller au cinéma) ou vont tout simplement discuter entre eux dans un endroit privé.

De plus, parmi les nombreux facteurs d’influence sur l’appropriation des *Chats* chez les adolescents, nous retrouvons leurs caractéristiques intrinsèques. Une des particularités des *Chats* est qu’ils permettent une communication synchrone. Les adolescents apprécient avoir la possibilité d’écrire leur message et de pouvoir en même temps lire la réponse de l’autre personne. Contrairement au courrier électronique, les *Chats* offrent une communication à deux ou plusieurs personnes de manière simultanée. La rapidité de la communication semble un aspect fort important dans la décision des adolescents d’utiliser cette technologie.

“ C’est comme une lettre qu’on envoie par le courrier... C’est pas comme le e-mail où t’envoie un message et un jour plus tard tu le reçois. Avec les *Chats*, c’est direct, pas besoin d’attendre une ou deux semaines pour obtenir une réponse.”
“ Le courrier électronique, c’est long car il faut qu’il te réponde... Puis moi je trouve que c’est plate. T’écris le message, t’envoie le message puis après ça t’attends... Tandis que sur les *Chats*, c’est direct. Tu reçois la réponse tout de suite.”

Les adolescents apprécient également la liberté de choisir de parler sur les *Chats* avec une personne ou plusieurs personnes. Parmi les autres avantages perçus par rapport aux autres technologies, nous retrouvons ses fonctionnalités telles l’envoi de photos, l’affichage des noms d’utilisateurs en ligne, la possibilité d’entendre un son au moment de la réception d’un message, l’absence de frais d’interurbains et la possibilité de discuter sur les *Chats* sans que les parents puissent intercepter les conversations. Pour certains adolescents, les *Chats* représentent l’outil de

communication privilégié afin de partager des confidences ou de transmettre leurs émotions.

Les *Chats* sont également intéressants car ils permettent à l'aide de noms fictifs, de préserver l'anonymat. Il est ainsi possible de discuter durant des heures avec un inconnu, sans jamais dévoiler son identité. Cela représente un grand avantage pour les adolescents, surtout chez ceux qui sont de nature plus introvertie et qui ont de la difficulté à interagir physiquement avec les autres. De plus, avec les *Chats*, il est possible de transmettre des confidences ou de parler du sujet de son choix sans que les parents en soient informés.

Un autre facteur apprécié chez les adolescents est l'aspect "encyclopédique" des *Chats*. Ceux-ci permettent une ouverture sur le monde, de bavarder avec des gens de tous les pays, d'apprendre d'autres cultures et d'obtenir à l'occasion, des informations privilégiées. Les *Chats* leur donnent accès à un immense réseau de personnes à travers le monde, chose impossible avec tout autre type de communication.

Les *Chats* offrent plusieurs fonctionnalités qui sont fort appréciées chez les adolescents. Entre autres, avec le *Chat* "ICQ", il est possible de lire sur écran la liste des personnes qui sont disponibles ou qui sont "en ligne", de faire parvenir des fichiers et des messages électroniques, d'acheminer des photos ou encore d'entendre un son au moment de la réception d'un message.

" Tu peux faire plein d'affaires... C'est plus l'fun que les autres parce que tu connais les personnes qui sont sur ta liste. C'est plus personnel parce que tu peux parler avec juste à une personne en particulier... Il y a plein de sons quand tu reçois un message..."

Cependant, malgré tous les avantages des *Chats*, la télévision semble toujours occuper la place la plus importante chez la majorité des adolescents rencontrés. Nous retrouvons effectivement deux adolescents qui préfèrent utiliser les *Chats* plutôt que de regarder la télévision.

Le contexte familial

Les études culturelles ont démontré l'importance de considérer le contexte familial dans lequel s'intègrent les nouvelles technologies. En général, chez les adolescents, l'utilisation des *Chats* ne s'effectuera pas en présence des membres de la famille. Ceux-ci préféreront un usage de type individuel et chatteront dans une pièce ou une chambre fermée. Ils pourront ainsi discuter en toute liberté, sans trop subir la "censure" parentale. Nous avons vu qu'en général, les parents des adolescents avaient tendance à imposer des règles de type "paramétrique" (Morley, 1988) afin de limiter le temps d'utilisation des *Chats*. Ces règles sont généralement négociées avec l'adolescent. Celui-ci aura toute la liberté de chatter, en autant qu'il ait complété ses travaux et obtenu de bons résultats scolaires.

L'impact perçu sur le réseau social

Contrairement à ce que certains semblent croire, les *Chats* n'ont pas eu pour effet d'isoler les adolescents par rapport à leur famille et leur réseau d'amis. Chez la majorité des adolescents, nous avons constaté que cette technologie n'a pas eu un grand impact sur les relations avec les amis et les membres de la famille, sauf dans le cas de trois adolescents. Ces derniers ont moins de rapports avec leur famille depuis qu'ils utilisent cette technologie et passent plus de temps avec leurs amis. En général, les adolescents vont effectuer autant de sorties avec leurs parents et continuent à fréquenter le même réseau d'amis. Ils privilégieront les sorties et les rencontres avec leur famille et leurs amis. Cette technologie semble même, chez certains d'entre eux (chez trois adolescents) de leur avoir permis d'agrandir le cercle d'amis existant. Ceux-ci font maintenant partie d'un groupe d'amis qu'ils ont connu par sur les *Chats* et avec lesquels ils effectueront des activités virtuelles et non-virtuelles.

Le type d'intégration des *Chats*

Nous devons tout d'abord préciser, comme il a été déjà mentionné dans le cadre de notre analyse, que le temps d'utilisation consacré aux *Chats* chez les adolescents se doit d'être analysé dans un contexte particulier où les adolescents avaient beaucoup de travaux et d'examen à compléter. Nous pensons que le temps d'utilisation des *Chats* aurait été plus important n'eut été de cette réalité.

Nous avons constaté trois types d'intégration chez les adolescents. Les *Chats* ont atteint la phase de banalisation (et même davantage) dans la vie de deux adolescents

seulement. Cette technologie fait dorénavant partie intégrante de leur vie quotidienne. Les adolescents utilisent peu les autres technologies présentes dans le foyer telles que la télévision et le téléphone. Ce système de CMO leur a permis de mettre en place des pratiques reliées à l'ordinateur qui n'existaient pas précédemment. En plus de servir à la création d'un groupe d'amis virtuels avec lesquels il est possible d'échanger avec d'autres usagers, les *Chats* vont permettre, par exemple, la réalisation de travaux scolaires. Cette technologie occupe une place extrêmement importante dans leur vie; pratiquement tous leur temps libre à l'extérieur du collège. Dans un autre groupe d'adolescents, les *Chats* se sont immiscés dans leur vie sans toutefois modifier complètement les activités médiatiques et sociales existantes. Les *Chats* correspondent donc, dans ce cas, à la phase d'hybridation-substitution. Ils vont s'inscrire principalement en tant que prolongement à des pratiques reliées par exemple, au téléphone ou à une pratique sportive. Enfin, les *Chats* vont correspondre à une double intégration, soit celles d'hybridation-substitution et de banalisation, chez cinq adolescents. Ils vont parfois servir à compléter des pratiques médiatiques ou sociales existantes telles qu'une conversation téléphonique, une rencontre de type face-à-face ou encore la lecture d'un livre, sans toutefois les remplacer complètement. De plus, cette technologie pourra à l'occasion, tel que dans le cas des échanges d'informations sur les *Chats* pour la réalisation de travaux scolaires et la création d'amitiés "en ligne", venir remplacer par exemple, les rencontres de type face-à-face. Elle permettra alors l'invention de nouveaux usages. Dans ce dernier groupe d'adolescents, le téléphone et les rencontres face à face seront toujours privilégiés afin de partager les aspects les plus intimes de leur vie. Les adolescents semblent avoir davantage confiance en ces moyens de communication car les indices non-verbaux leur permettent de vérifier les intentions de leur interlocuteur.

Les tendances futures et les *Chats*

En général, les adolescents que nous avons interviewés n'entrevoient pas de changements majeurs dans le futur par rapport aux *Chats*. Du côté technique, il sera possible, selon eux, en plus de l'utilisation de caméras vidéos et d'applications permettant la transmission de la voix, d'ajouter et de créer des images et des personnages virtuels. Selon les autres, les principaux changements s'effectueront davantage du côté du contenu et du nombre de canaux de discussion disponibles. Ces adolescents prévoient qu'il y aura des changements au niveau des types de sujets

véhiculés dans les conversations et qu'il y aura de plus en plus de canaux différents et accessibles sur les *Chats*.

Nous tenons à rappeler que cette étude avait comme objectif d'explorer un domaine encore peu connu, soit l'intégration des *Chats* chez les adolescents dans le contexte du foyer. Les sujets rencontrés devaient posséder un minimum d'une année d'expérience avec les *Chats*. Nous avons avancé comme première question de recherche que les adolescents auraient tendance à privilégier les usages de type ludique et de socialisation. Nos observations confirment en partie celle-ci. Cependant, nous n'avions pas prévu que cette technologie serait également appréciée pour son côté utilitaire et qu'il existerait une grande démarcation selon le genre dans les types d'appropriation. En effet, les garçons avaient tendance à choisir les *Chats* principalement pour leur aspect ludique et instrumental. Bien qu'ils apprécient également établir de nouveaux liens d'amitié sur les *Chats*, ils vont la plupart du temps aimer jouer à des jeux, échanger des informations concernant les derniers programmes informatiques et les jeux disponibles et réaliser quotidiennement leurs travaux scolaires avec leurs copains du collège.

De leur côté, les filles en général utiliseront les *Chats* pour maintenir leurs relations d'amitié actuelles et à l'occasion, afin de créer de nouvelles amitiés. Elles ne semblent pas très attirées par les fonctions ludique et utilitaire. Elles apprécient tout simplement discuter en général des expériences reliées à l'adolescence, de leur loisirs ou de leurs vedettes préférées.

Dans notre deuxième réflexion de recherche, nous prétendions que les usages des *Chats* allaient s'intégrer en tant que "continuum" par rapport pratiques médiatiques et culturelles existantes. De plus, nous supposions que les *Chats* allaient en général favoriser le maintien de relations interpersonnelles existantes et que cette technologie allait, à l'occasion, favoriser l'établissement de nouvelles rencontres. À l'exception de deux adolescents, nos résultats tendent à confirmer cette affirmation. Chez la majorité d'entre eux, les *Chats* se situent à la fois à la phase d'hybridation-substitution et de banalisation. Cette technologie s'inscrit également en tant que complément ou prolongement par rapport à une conversation téléphonique ou une conversation de type face-à-face. Bien qu'elle favorise de nouveaux types d'usages tels la réalisation de travaux scolaires et la formation de petites communautés

virtuelles, celle-ci ne va pas en général complètement changer les habitudes de vie des adolescents. Les *Chats* viennent s'intégrer naturellement dans le quotidien et ne représentent pas une priorité pour les adolescents.

Tel qu'il avait été énoncé dans notre deuxième question de recherche, les *Chats* chez les adolescents que nous avons rencontrés tendent à favoriser le maintien de relations interpersonnelles avec le réseau social existant. En général, ceux-ci semblent avoir peu d'effet sur la relation de l'adolescent avec les membres de sa famille et ses amis. Les *Chats* favoriseront des échanges virtuels avec des inconnus mais les adolescents vont rarement chercher à rencontrer ceux-ci en personne. La plupart du temps, les échanges seront de nature superficielle et les adolescents se contenteront de discuter avec d'autres usagers sans nécessairement ressentir le besoin d'établir une relation durable et sérieuse.

En guise de conclusion, notre étude exploratoire nous aura permis de comprendre un peu mieux le processus d'intégration d'un système de CMO dans la vie quotidienne de jeunes usagers. Étant donné la petite taille de notre échantillon, nous n'avons pas comme objectif de généraliser nos observations à l'ensemble des adolescents. Nous souhaitons cependant comprendre les différents discours entourant ce nouveau phénomène que sont les *Chats*. Toutefois, il est impossible de faire abstraction de certaines limites reliées à notre étude. Tout d'abord, nous avons constaté certains problèmes de validité interne. Certains adolescents se connaissaient entre eux et avaient déjà développé des liens d'amitié. Il a pu donc se produire un effet de contamination de l'information entre eux.

Nous avons choisi la méthode de l'entrevue semi-dirigée afin de recueillir les impressions des adolescents concernant leur expérience avec les *Chats*. Nous sommes conscients qu'ils ne nous ont pas tout dit. Les résultats de notre étude peuvent s'avérer effectivement influencés par l'effet de désirabilité sociale chez nos sujets. Nous devons donc les considérer avec une certaine prudence.

Nous retenons également d'autres limites reliées à la validité externe. Le caractère trop homogène de notre échantillon nous empêche d'effectuer des comparaisons. Les adolescents interviewés possèdent des caractéristiques trop similaires pour nous permettre d'effectuer des généralisations. Ils étudient tous au même collège,

proviennent tous d'un milieu socio-démographique relativement semblable et sont tous âgés du même âge. Notre échantillon aurait dû être plus diversifié afin qu'il soit possible de mesurer l'effet des différents paramètres socio-démographiques. De plus, nos observations se sont déroulées durant une période scolaire intense où les adolescents avaient particulièrement beaucoup de travaux et d'examens. Nous pensons que l'utilisation des adolescents aurait été fort différente si notre étude s'était déroulée durant une période d'étude moins intense.

L'étude de l'intégration des *Chats*, dans la vie des adolescents est encore, dans le domaine des communications, un sujet de recherche relativement peu étudié. Leur intégration récente dans le quotidien des jeunes usagers est un phénomène complexe qui nécessite l'avènement de d'autres recherches. Malgré certaines limites, nous pensons que ce mémoire aura du moins permis de mieux comprendre les différents discours reliés à l'appropriation des *Chats*. Nous avons également pu constater que les adolescents avaient intégré cette nouvelle technologie dans leur quotidien en général, dans un continuum par rapport à leurs activités de loisirs et médiatiques habituels. Cette technologie n'a pas complètement transformé leurs habitudes quotidiennes. Plusieurs adolescents continuent par exemple, à pratiquer leur sport. De plus, le temps d'utilisation de la télévision n'a pratiquement pas été affecté. Cette technologie semble toujours la plus populaire auprès des adolescents.

Jusqu'à présent, les Chats textuels tel que les IRC ont fait l'objet de peu de recherches dans le domaine des communications, contrairement aux autres types de Chats tels que les MOOs et les MUDs. Étant donné que nous connaissons encore très peu de choses et que cette technologie ne cesse de se transformer, nous pensons qu'il soit impératif de poursuivre d'autres études sur ce sujet. Nous recommandons, dans le cadre d'une recherche future, d'effectuer une recherche sur les Chats avec une période d'observation en deux étapes, soit avec une période de six mois d'intervalle, afin de bien mesurer l'évolution des pratiques. De plus, il serait également souhaitable de bien de prendre en considération l'historicité des pratiques afin de mieux comprendre la façon dont les adolescents en sont venus à privilégier un *Chat* en particulier. L'utilisation d'un instrument méthodologique supplémentaire tel que l'observation des sujets " en ligne " serait également souhaitable. Nous pensons que cette méthode permettrait d'éviter l'effet de désirabilité sociale et de valider les résultats provenant des entrevues semi-dirigées. Enfin, il serait intéressant dans le cadre d'une recherche

future d'étudier l'impact de cette technologie auprès d'une autre population soit les adolescents possédant un handicap physique ou souffrant de problèmes d'obésité. Aucune étude, à notre connaissance, jusqu'à présent, s'est intéressée à cette problématique. Nous avons des raisons de penser que ce moyen de communication pourrait avoir un grand impact dans la vie de ces adolescents.

Nous pouvons avec une certaine confiance prédire les changements techniques futurs liés aux *Chats* textuels. L'augmentation de la capacité de la bande passante et des routeurs favorisera sûrement l'arrivée d'applications tel la vidéo, la téléphonie et les environnements virtuels. Il semble cependant qu'il soit plus difficile de prédire quels seront les usages et les impacts sociaux de cette nouvelle technologie car ceux-ci sont appelés à changer constamment et à être transformés par ses utilisateurs:

"The impact of an invention often depends more on the subsequent development of additional uses for the innovation than on the initial use for which it was invented in the first place... The development of later uses is almost impossible to predict. Consequently, at the outset it is hard to judge for the scale and scope of an invention's impact."(Blank,1997:190-195).

LISTE DES RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES ET INTERNET

FIND/SVP: Emerging Technology Research Group (ETGR) (été 1997), “ Early Adolescence: Children Aged 10-15 ”,(timeline : <<http://www.findsvp.com/>, <http://etrg.findsvp.com/>)

AGOGLIA, John (1999). “ The Lost Generation ”, dans Sporting Goods Business, San Francisco, June 21, vol. 32, #10.

BABBIE, Earl (1986) “ The social Practice of social research ”, Fourth Edition, Wadsworth Publishing Co., Belmont, California, A division of Wadsworth Inc.

BAYM, Nancy, K. (1994). “ The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication ”, dans Jones, Steve, “ Cybersociety ” (1995), Chapitre 7, Sage Publications, London, Thousand Oaks, New Delhi.

BERNDT, T.J.C. (1982). “ The Features and Effects fo Friendships in Early Adolescence ”, Child Development, 53.p.1447-1460.

BLANK, Grant, (1997). “ The Road Ahead-Observations on the Role of the Internet ”, University of Chicago, Social Science Computer Review, Vol. 15, No.2, Sage Publications Inc.

BREWER, M.B. (1991). “ The Social Self: On Being the Same and Different at the Same Time ”, Personality and Social Psychology Bulletin, 17.
p.475-482.

CAISSY, Gail A., (1994). “ Early Adolescence-Understanding 10-15 Year Old ”, Insight Books, Plenum Press, NY and London, 1994 Plenum Press, NY.

CAREY, James (1990). “ Interactivity and Media in the 1990's ”, New York : Greystone Communications.

CAREY, James. (1989). “ Communication as Culture ”, Boston : Unwin-Hyman.

CARON, André. H. (1998). “La domestication d’une nouvelle technologie de communication - Le système Vidéoway”, dans Poulin, Daniel et Trudel, Pierre, MacKaay, Ejan (1994), “ Actes de colloque, Les Autoroutes électroniques-usages, droit et promesses, Les Éditions Yvon Blais Inc., Cowansville, Québec.

CARON, André H. (1999). Cahiers de recherche en communication, “L’environnement technomédiatique des jeunes à l’aube de l’an 2000, présence de la télévision et du micro-ordinateur au foyer”, Groupe de recherche sur les jeunes et les médias (GRJM), Département de communication, Université de Montréal.

CARON, A., GIROUX, L., DOUZOU, S. (1987) “L’appropriation du “virage technologique: le cas du micro-ordinateur domestique: une analyse longitudinal”, Montréal: Université de Montréal, Collection: Cahiers de recherches en communication.

CARRAGEE, K. (1990) « Interpretative Media Studies », *Critical Studies in Mass Communications*, vol. 7, no.2.

CEFRIO-BSQ-RISQ (par LACROIX, Éric, NOEL, Lucie, & POUSSART, Brigitte) (Novembre 1998), “Internet: Accès et utilisation au Québec, Rapport d’enquête”, InfoMètre Collection, Dépôt Légal: 4ème trimestre, Bibliothèque nationale du Québec, Bibliothèque nationale du Canada.

CERTEAU (DE) Michel (1980), “L’invention du quotidien”, Paris, UGE.

CHAMBAT, Pierre (1994) “NTIC et représentation des usagers”, dans Médias et nouvelles technologies. Pour une socio-politique des usages”, sous la direction de A. Vitalis, Rennes: Éditions Apogée, 45-49.

CLAES, Michel, (1983). “L’expérience adolescente”, Pierre Mardaga éditeur : Bruxelles.
CLAES, Michel E. (1992). “Friendship and Personal Adjustment During Adolescence”, *Journal of Adolescence*, 15, The Association for the Psychiatric Study of Adolescents

CLEMENTE, P. C. (1998) “The State of the Net : the New Frontier”, dans “Who’s on the Internet and Why”, *The Futurist*, August-September 1998, World Trends and Forecasts.

CLOUTIER, Richard, “ Psychologie de l’adolescence ” (1996), 2ème édition, Gaëtan Morin éditeur : Montréal, Paris, Casablanca.

COLEMAN, I.C. (1982). “ Friendship and Peergroup in Adolescence ”, Handbook of Adolescent Psychology, Adelson, J.C. Ed., New York: Wiley.

COLLIS, Betty (1985). “ Psychosocial Implications of Sex Differences in Attitudes Toward Computers: Results of a Survey ”, International Journal of Women’s Studies, Vol. 8, No.3, Sheri Clarkson Editor : Eden Press, Montreal, London.

COTÉ-JALLADE, Marie-Françoise (1982). “ 14-19 ans - L’adolescence - La difficulté d’être ”, Collection “ Éveil ”, Lyon, 1er Trimestre.

CRAVATTA, Matthew (August 1997). American Demographics, Ithaca, vol. 19, Issue 8.

CULNAN et MARKUS (1987). “ Information Technologies ”., in F. M. Jablin, L.L. Putnam, K. H. Roberts and L.W. Porter (Eds.), Handbook of Organizational Communication: An Interdisciplinary Perspective, Newbury Park, CA: Sage.

CUPITT, Margaret, & STOCKBRIGE, Sally (1996). “ Families and Electronic Entertainment ”, Australian Broadcasting Authority and the Office of Film and Literature Classification, Sydney.

COLEMAN, I.C. (1982) “ Friendship and peer group in adolescence ”, In Handbook of Adolescent Psychology, Adelson, J. (Ed.), New-York: Wiley.

DAUNAIS (1984), dans DESLAURIERS, J.P. (1991), « Recherche qualitative », Montréal, McGraw.

DECEMBER, John, (January 1997), CMC Magazine, URL:
<http://www.december.com/cmc/mag/1997/jan/december.html>.

DESLAURIERS, J.P. (1991) “ Recherche qualitative ”, Montréal: McGrawHill.

DUBROVSKY, KIESLER & SETHNA (1991). “ The Equalization Phenomenon: Status Effects in Computer-Mediated and Face-to-Face Decision-Making Group, “ Human Computer Interaction, 6 ”.

ELKJAER, Bente (1992). "Girls and Information Technology in Denmark - An Account of a Socially Constructed Problem", *Gender and Education*, Vol. 4, No. 1/2.

FIZE, Michel (1997). "Les adolescents et l'usage du téléphone". *Réseaux*, no.82/83, pp.219-230.

FRENETTE, Micheline (1995). "La télévision et le développement international avec les jeunes", dans Lacroix et Tremblay (1995), "Les autoroutes de l'information. Un produit de la convergence", Presse de l'Université du Québec (1995)

FRENETTE, Micheline, CARON, André H., & VALLÉE, Brigitte, (1993). "La télévision et le développement international avec les jeunes", Groupe de recherche sur les jeunes et les médias (GRJM), Université de Montréal.

GRINDER, R.E. (1973) « Adolescence », New York : Wiley.

GINGRAS, Martine (1996). "Le cyborg, sa langue, sa loi, son territoire: promenade ethnographique dans les environnements textuels multi-utilisateurs", mémoire de maîtrise en communication, Université du Québec à Montréal.

GOLDMAN, Debra (May 1999). "Teenagers", *Teen World*, Adweek, New York), Eastern Edition, US Copyright ASM Communications, vol. 40, Issue 21, p. 64.

GOTCHER, J. & KANERVO, E. (1997). "Perceptions & Uses of Electronic Mail - A fonction of Rhetorical Style", *Social Science Computer Review*, 15(2).

Groupe de Recherche sur les Jeunes et les Médias (GRJM) (1997). "Analyse de l'offre et de l'écoute de la programmation pour enfants au Canada", Université de Montréal.

HALL, Stanley (1904). "Adolescence. Its Psychology and its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex Crime, Religion, and Education", New York, Appleton.

HAMMAN, Robin B. (1999). "Computer Network Linking Network Communities: A study for the Effects of Computer Network Use Upon Pre-Existing Communities",
URL:<http://www.socio.demon.co.uk/mphil/short.html>.

HAMMAN, Robin. "History of the Internet", WWW, IRC & MUDS, Department of communication Studies, University of Liverpool, England, URL: <http://www.socio.demon.co.uk/history.html>

HARVEY, Pierre-Léonard (1995). "Cyberespace et Communauté: appropriation, réseaux, groupes virtuels", Ste-Foy, Presses de l'Université Laval.

HOLMES, M.E., & BERQUIST, C. (November 1990) "Gender display in synchronous computer-mediated discourse: A case of channel constraints and opportunities", Paper presented at the annual meeting of the Speech communication Association, Chicago.

HURLOCK, E.B. (1973) « Adolescent development », New York : McGraw -Hill

JENSEN, Klaus Bruhn, & JANKOWSKI, Nicholas (1991). "A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research", edited by Klaus Bruhn Jensen & Nicholas W. Jankowski, London, NY: Routledge.

JOHANSEN, R., DEGRASSE, R. & WILSON, T. (1978) "Group communication through computers: vol. 5, Effects on working patterns, Menlo Park, CA: Institute for the future.

JONES, Steven G. (1995). "Cybersociety : Computer-Mediated Communication and Community", Sage Publications : London, Thousand Oaks, New Delhi.
p.10-35

JOUET, Josiane (1989). "Le foyer hi-tech", CNET, Collection Technique et scientifique des télécommunications, dans "L'ordre communicationnel. Les nouvelles technologies de la communication: Enjeux et stratégies", La Documentation française et CNET-ENST, Paris, 1989, DuCastel, François, Chambat, Pierre, Musso, Pierre.

JOUET, Josiane, & PASQUIER, Dominique (1999). "Les jeunes et la culture de l'écran", Enquête nationale auprès des 6-17 ans, Réseau 1999, no.92-93, CNET/Hermès, Science Publications, Paris.

KIESLER, S., ZUBROW, D., MOSES, A., & GELLER, V. (1985). "Affect in Computer Mediated Communication : An Experiment in Synchronous Terminal-to-Terminal Discussion", Human-Computer-Interaction, 1.
p.77-104.

KIESLER, S., SEIGEL, J. & McGUIRE, T.W. (1984), " Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication ", *American Psychologist*, 39, p.1123-1134.

KIRKMAN, C. (1993). " Computer Experience and Attitudes of 12-Year Old Students: Implications for the UK National Curriculum ", *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 9.

KRAUT, Robert, PATTERSON, Michael, LUNDMARK, Vicki, KIESLER, Sara, MUKOPADHYAY, Tridas, and SHERLIS, William,(1998) Internet Paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? ", Carnegie Mellon University, September (1998), *American Psychologist*, Copyright by the American Psychological Association Inc., vol. 53, no.9, pp. 1017-1031.

LACROIX, J.G. & TREMBLAY, Gaétan (1995) " Les Autoroutes de l'information. Un produit de la convergence ", *Presse de l'Université du Québec*.

LAJOIE, Jacques, RENAUD, Patrice ET POIRIER, Marop (1999)," Projet de recherche présenté au CQRS sur l'entraide virtuelle ", Montréal, UQAM.

LARAMÉE Alain, & VALLÉE, Bernard (1991). " La recherche en communication - Éléments de méthodologie ", Sillery: *Presse de l'Université du Québec*, Collection Communication Organisationnelle.

LATZKO-TOTH, Guillaume (1998). " À la rencontre des tribus IRC - Le cas d'une communauté d'utilisateurs québécois de l'IRC ", mémoire de maîtrise en communication, Université du Québec à Montréal (UQAM), Montréal.

LEHALLE, Henri, (1985). " *Psychologie des Adolescents* ", Presses Universitaires de France, France.

LELAND, John (1999). " The Secret Life of Teens ", *Newsweek* (May 10, 1999), New York, vol.133, #19.

LIEBERMAN, D. (1996). " Home PCs Draw Viewers Away From TVs ", *USA Today* (April 3, 1996), URL : <http://usatoday.com>.

LIVINGSTONE, Sonia (1999). "Les jeunes et les nouveaux médias. Sur les leçons à tirer de la télévision pour le PC", dans Réseaux - "Les jeunes et l'écran", no.92-93, Paris, CNET/Hermès Science Publications.

LULL (1981). "Family Communication Patterns and the social uses of television", *Communication Research*, vol.9, no.3, Minnesota, pp.319-334.

MALLEIN, Philippe, & TOUSSAINT, Yves (1994). "L'intégration sociale des technologies d'information et de communication: une sociologie des usages", *TIS*, vol. 6, no.4.

MARCELLI, D. & BRACONNIER, A. (1983). "L'adolescence est un passage", *Adolescence et psychopathologie*, 4e édition, Paris, Milan, Barcelone.

MARTIN, Audrey (1998). "Appropriation par les jeunes d'un site Internet jeunesse", mémoire de maîtrise, Département de communication, Université de Montréal.

MATHESON, K. & ZANNA, M.P. (1990). "Computer-Mediated Communications: The Focus is on Line", *Social Science Computer Review*, 8:1, Spring 1990: Duke University Press, U.S.

MAYER, R., & OUELLET, F. (1991) "Méthodologie de recherche pour les intervenants sociaux", Boucherville, Québec, Gaëtan Morin ed.

McCORMICK, Naomi B., & McCORMICK, John W., (1992). "Computer Friends and Foes: Content of Undergraduates Electronic Mail", *Computers in Human Behavior*, vol. 8, USA, Pergamon Press Ltd.
P.379-405.

McGUIRE, T.W., KIESLER, S., & SIEGEL, J. (1987). "Group and Computer Mediated Discussion Effects in Risk Decision-Making", *Journal of Personality and Social Psychology*, 52.

McKENNA, K.Y.A, & BARGH, J.A. (1998), "Coming Out in the Age of the Internet Identity Demarginalization Through Virtual Group Participation", *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 75, No.3.

MILLERAND, Florence, PIETTE, J., PONS, C.-M., GIROUX, Luc, (1999) “ Les usages d’Internet chez les adolescents québécois ”, dans 2e Colloque International sur les usages et services des télécommunications, Bordeaux, France, Palais des Congrès d’Arcachon, 7-9 juin 1999, p.429-436.

MILLERAND, Florence (1997). “ Examen de synthèse (doctorat) ”, Département de communication, Université de Montréal.

MOLES (1986). “ Théorie structurale de la communication et société ”, Abraham A. Moles avec la collaboration de Élisabeth Rohmer; préface de E. Lisle, Paris: Masson, Collection technique et scientifique des Télécommunications.

MONTEMAYOR, Raymond et R.ADAMS, Gerald, GULLOTA, Thomas (1994) “ Personal Relationships during adolescence ”, edited by R. Montemayor, R.G. Adams, Thomas P. Gullotta, Thousand Oaks, California, London, Sage Publications.

MORLEY, D. (1988). “ World families watch television ”, Chapter 2: Domestic relation. The framework of family viewing in Britain, Beverly Hills, CA: Sage.

NAISBITT, J. (1982) “ Megatrends: Ten new directions transforming our lives ”, New York: Warner.

OGAN, C. (1993) “ List server communication during the Gulf War: What kind of medium is the electronic bulletin board? ”, Journal of Broadcasting and Electronic Media, 37, p.177-196.

OLDENBERG, Ray (1991). The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day. New York: Paragon House.

OPEN MARKET (1999), “ The Internet Index ”, edited by Win Treese, Number 24:31, May 1999, <http://www.openmarket.com/intindex/99-05.htm>.

ORCUTT, J.D. & ANDERSON, R.E. (1977) “ Social interactions, dehumanization and the “ computerized other ”, Sociology and Social Research, 61, p.380-397.

PARKS, Malcolm, FLOYD, Kory (1996). “ Making Friends in Cyberspace ”, Journal of Communication vol. 46 (1), Winter.

PARKS, Malcolm R., & ROBERTS, Lynne D., (1998). "Making MOOsic': The Development of Personal Relationships On-Line and a Comparaison to Their Off-Line Counterparts ", Journal of Social and Personal Relationships, Sage Publications, London, Thousand Oaks, CA and New Delhi, vol. 15 (4).

p.517-537.

PASQUIER, Dominique et JOUËT, Josiane (1999). " Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans ", dans Réseaux,no. 92-93, " Les jeunes et l'écran, Paris: Hermès Science Publications.

PERRIAULT, Jacques (1989). " La logique de l'usage ", Paris : Flammarion.

POIRIER, Renaud, LAJOIE, Patrice (1999), " L'entraide virtuelle ", Projet de recherche présenté au CQRS, UQAM, Montréal.

PONS, C.-M., PIETTE, J., GIROUX L., & MILLERAND, F. (1998). " Les jeunes québécois et Internet - Représentation, utilisation et appropriation " (Rapport final au Ministère de la Culture et des Communications (Gouvernement du Québec)), Département des lettres et communications (Université de Sherbrooke) et Département de communication (Université de Montréal).

POOL, I. de Sola (1983) "Technologies of freedom ", Cambridge, MA: Harvard University Press.

POSTER, M. (1990) " The Mode of Information Policy ", Cambridge.

POULIN, Daniel, TRUDEL, Pierre, & MACKAY, Ejan (1995). " Actes du Colloque. Les Autoroutes électroniques - Usages, Droit et Promesses ", Les Éditions Yvon Blais Inc., Cowansville, Québec.

PRONOVOST, Gilles (1994). " Médias: éléments pour l'étude de la formation des usages ", Technologie de l'information et société, 6 (4), p.377-400.

QUÉBEC SCIENCE (La Revue) (Hiver 1996-97) " Internet.Web Courrier Forums, Comment bien communiquer, annoncer, enseigner, publier, informer ", Le guide pratique no.3, Numéro hors série, publié par Québec Science, Montréal.

RASSMUSEN, Terje (1997). " Social Interaction and the New Media - The Construction of Communicative Contexts ", Nordicom Review, 18 (2).

REID, Élizabeth (1991). "Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat", University of Melbourne, Australia.

REISMAN, J.M. (1985). "Friendship and Its Implications for Mental Health or Social Competence", *Journal of Early Adolescence*, 5, p.383-391.

RHEINGOLD, Howard (1995). "Les communautés virtuelles - Autoroutes de l'information: pour le meilleur ou pour le pire?", Éditions Addison, Wesley France, SA.

RICE, R.E. (1987). "Computer-mediated-communication and organizational innovation", *Journal of Communication*, 37, p.65-94.

RICE, R.E. & LOVE, G. (1987). "Electronic emotion: socioemotional content in a computer-mediated communication network", *Communication Research*, 14, p.85-108.

RINTEL, E. Sean & PITTAM, Jeffrey (1997). "Strangers in a Strange Land - Interaction Management on Internet Relay Chat", *Human Communication Research*, vol. 23, No.4, June 1997, Copyright International Communication Association, Australia.

ROBERTS, L.D., SMITH, L.M., & POLLOCK, C., (1996b, October). "Social Interaction in MOOs: Constraints and Opportunities of a Text-Based Virtual Environment for Interpersonal Communication", Paper presented at Virtual Informational Digital Workshop, The Center for Research in Culture and Communication, Murdoch University, Perth, Western Australia.

ROSENBERG, Scott (1998). "Sad & Lonely in Cyberspace; Why the New Net Depression Study is Something to Get Bummed About", *Salon Magazine*, <<http://www.salonmagazine.com/21st/rose/1998>>.

ROSENGREN, K.E. & WINDAHL, S. (1989), *Media matter: TV use in childhood and adolescence*, New Jersey: Ablex Publishing.

RUSHKOFF (1998). "State of the Net.", *Shift Magazine*, October.

SANTERRE, L. (1989) “ La formation des usages de la micro-informatique domestique: le rôle des consommateurs ”, *Technologie, Information, Société*, 2 (2), p.71-88.

SCARDIGLI, Victor (1994). “ Déterminisme technique et appropriation culturelle: l'évolution du regard porté sur les technologies de l'information ”, *Technologies de l'information et société*, vol. 6, no.4.

SHASHANI, Lily (1994). “ Gender Differences in Computer-Experience and Its Influence on Computer-Attitudes ”, *J-Educational Computing Research*, Vol. 11 (4), Baywood Publishing Co. Inc.

SCHLENKER, B.R. (1985), “ Identity and Self-Identification. ”, B.R. Schlender Edition, *The self and social life*, New York: McGraw Hill.

SHORT, J., WILLIAM, S.E., & CHRISTIE, B. (1976). “ The Social Psychology of Telecommunications ”, London: John Wiley & Sons.

SILVERSTONE, Roger & HIRSCH, Eric et Morley, David (1992). “ Information and communication technologies and the moral economy of the household ”, dans *Consuming . Media and Information in Domestic Spaces*, sous la direction de R. Silverstone, E. Hirsch et D. Morley, New York: Routledge, 15-31.

SPROULL, L. et KIESLER, S. (1986), “ Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication ”, *Management Science*, 32.

STATISTIQUE CANADA (1999) “ Utilisation d'Internet par les ménages ” <http://www.statcan.ca/Daily/Francais/990715/q990715a.htm>, dans *Le Quotidien*, jeudi 15 juillet 1999.

TAPSCOTT, Don (1998). “ Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation ”, New York, Montreal : McGrawHill, 338 pages.

TESCH, S.A. (1983), “ Review fo Friendship Development Across the Live Span ”, *Human Development*, 26,p.266-276.

TRAFFORD, A. (1982). “ Crazy Time: Surviving Divorce ”, Toronto: Bantam.

TURKLE, Sherry (1997). "Computational Technologies and Images of the Self", *Social Research*, vol. 64, no.3, New York: Simon and Schuster.

TURKLE, Sherry. (1995), "Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet", New York: Simon and Shuster.

TURKLE, Sherry (1986). "Les enfants de l'ordinateur", Paris: Denoël

VALLÉE, Brigitte (1993). "L'appropriation d'une nouvelle technologie télévisuelle. Le système Vidéoway", mémoire de maîtrise., Université de Montréal, Montréal.

VAN DER MAREN, Anne Françoise (1993). "Adaptation de la dynamique familiale à l'implantation d'une technologie télévisuelle interactive", mémoire de maîtrise, Université de Montréal, Montréal.

VAN HASSELF, Vincent B., HERSEN, Michel (1987). "Handbook of Adolescent Psychology", Pergamon General Psychology Services, Pergamon Press : New York, Oxford, Beijing, Frankfurt, Sao Paulo, Sydney, Tokyo, Toronto.

WALTHER, J.B. (1996). "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal and Hypersocial Interaction", Sage Publications, Inc., *Communication Research*, vol. 23, No 1.

WALTHER, J.B.(1995). "Relational Aspects of Computer-mediated Communication: Experimental Observations over Time", *Organisation Science*, Vol. 6, No. 2.

WALTHER, J.B., ANDERSON, J.F. & PARK, D.W. (1994) "Interpersonal effects in computer-mediated interaction, A meta-analysis of social and antisocial communication, *Communication Research*. 21 p. 460-487.

WALTHER (1993). "Impression Development in Computer-Mediated Interaction", *Western Journal of Communication*, 57 (Fall 1993).

WALTHER, J.B., & BURGOON, J.K. (1992) "Relational communication in computer-mediated interaction", *Human Communication Research*, 19, p.50-88.

WALTHER (1992). "Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction - A Relational Perspective", *Communication Research* (February 1992).

WEINBERG, Nancy (1996). "Compassion by Computer: Contrasting the supportiveness for Computer-Mediated and Face-To-Face Interactions", *Computer in Human Services*, vol. 13 (2), The Haworth Press, Inc., U.S.

YATES, S. J. (1997). "Gender, identity and CMC", *Journal of Computer Assisted Learning*, 13, pp.281-290, Blackwell Science Ttd.

YOUNG, K.S. (1998) "Caught in the Net", N.Y.: John Wiley and Sons.

YOUNISS, J., & SMOLLAR, J. (1985). "Adolescent Relations with Mother and Father and Friends", Chicago: University of Chicago Press.

ZIMMERMAN, D.P. (1987). "Effects fo Computer Conferencing on the Language Use of Emotionally Disturbed Adolescents", *Behavior Research Methods, Instruments and Computers*, vol. 19, no.2. p.224-230.

APPENDICE A

Tableau synthèse des analyses

TABLEAU I: Synthèse des analyses

	Julie	Alexandra
Contexte familial, spatial et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents (mère et 2e conjoint) - 2 frères (3 et 4 ans) - Père: représentant construction - 2e conjoint de la mère: enseignant primaire - Mère: enseignante primaire - Maison unifamiliale - 1 ordinateur McIntosh SE30 au sous- sol (pièce ouverte), avec accès Internet de base illimité - 1 télévision, 1 magnétoscope et 1 console vidéo Nintendo, à l'étage principal 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 parent (père) - 2 soeurs (15 et 26 ans) et 1 frère (12 ans) - Père: chauffeur d'autobus - Mère: professeur d'histoire dans une polyvalente - Maison unifamiliale - 4 télévisions (1 cuisine, 1 salon sous-sol, 1 salon étage principal, 1 chambre père) - 1 ordinateur McIntosh sans Internet (salon ouvert, sous-sol); 1 ordinateur IBM avec Internet de base illimité (chambre d'Alexandra) - Console jeux vidéos Super Nintendo
Usages	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "TeenChat" - Usage individuel - Socialisation - Complémentaires à la télévision 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "Alamak" - Usage individuel - Socialisation - Substitution au téléphone
Perceptions ou impressions	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i> = divertissement, réseau social, discussion avec inconnus et amis du même âge - Instantanéité appréciée - D'ici 5 ans: peu de changements sur le plan technique mais changements au niveau du contenu véhiculé 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: réseau social interpersonnel, fleur représentant l'amour et l'amitié - D'ici 5 ans: création d'images et éléments virtuels

Culture technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Mère peu familière avec informatique - Conjoint de la mère: téléchargement de fichiers de musique et jeux - Initiation par son amie - Connaissances de base (navigation et recherches sur Internet, discussion sur les <i>Chats</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Père utilise l'ordinateur et l'Internet - Connaissances de base (navigation et recherches sur Internet, discussion sur les <i>Chats</i>)
Impact perçu sur le réseau social	<ul style="list-style-type: none"> - Aucuns changements dans les relations avec la famille et les amis 	<ul style="list-style-type: none"> - Impact majeur sur la vie sociale, + d'amis, rencontre d'amoureux - Aucun impact dans les relations avec la famille
Mode d'intégration ou d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution - Impact relativement faible sur utilisation télévision - Fonction complémentaire au téléphone et rencontres de type F-à-F 	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution et banalisation - Remplace l'usage du téléphone - Modification de l'écoute télévisuelle (à la baisse)

TABLEAU I: Synthèse des analyses (suite)

	Gabriel	Mylène
Contexte familial, spatial et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 1 frère (12 ans) - Maison duplex (habitation au 1er étage) - Père: superviseur, départ. simulateurs d'avions (aérospatial) - Mère: programmeur en informatique - 1 ordinateur Pentium, au salon de l'étage principal, pièce ouverte - Accès Internet de base illimité - 1 télévision (situé dans le salon étage principal) et une console vidéo Nintendo, à l'étage principal 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - Pas de frères et soeurs - Appart, 2e étage, duplex - Père: spécialiste en éclairage - Mère: représentante des ventes, télécommunications - 4 télévisions (1 salon, 1 cuisine, 1 ch. de Mylène., 1 ch. des parents) et 1 magnétoscope - 1 ordinateur portable IBM 486 et 1 ordinateur PC 386 IBM (situés dans une chambre fermée) - Accès Internet accès de base illimité (seulement avec IBM 486) - 1 console jeux vidéos Super Nintendo
Usages	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "MIRC" - Usage individuel - Utilitaire (académ.), socialisation - Substitution aux rencontres F-à-F et complémentarité aux téléphone et livres 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "ICQ" - Usage individuel - Utilitaire (académique) et socialisation - Complémentaire téléphone et F-à-F
Perceptions ou impressions	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: un téléphone sans la voix, permet d'être en liaison - Aspect de l'instantanéité apprécié - D'ici 5 ans: peu de changements techniques, seulement au niveau du contenu véhiculé 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: un téléphone - D'ici 5 ans: Chats plus personnalisés, fonctions contre <i>hackers</i>, plus de canaux

Culture technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Père et mère familiers avec informatique - Connaissances avancées (Powerpoint, Adobe Acrobat, Photoshop et de transferts fichiers FTP) 	<ul style="list-style-type: none"> - Père très à l'aise avec l'informatique et l'Internet - Mère n'utilise pas l'ordinateur - Connaissances avancées (installation de logiciels)
Impact perçu sur le réseau social	<ul style="list-style-type: none"> - Formation d'un groupe d'amis - Aucun changement dans la relation avec la famille 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun impact sur réseau social d'amis et la famille
Mode d'intégration ou d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution et banalisation - Aucun impact sur activités médiatiques et de loisirs - Fonction complémentaire aux téléphone et rencontres F-à-F 	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution et banalisation - Remplace à l'occasion l'usage du téléphone - Prolongement aux F-à-F - Nouvelle fonction: travaux scolaires

TABLEAU I: Synthèse des analyses (suite)

	Louis	Malek
Contexte familial, spatial et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 1 soeur (10 ans) et 1 frère (7 ans) - Maison duplex (habite sous-sol du 1er étage) - Père: comptable et co-propriétaire d'un nettoyeur - Mère, co-propriétaire et gérante du nettoyeur - 3 télévisions (2 salons (1er étage et sous-sol), 1 cuisine 1er étage) - 1 ordinateur Pentium 150 AOC (salon sous-sol, pièce ouverte); 1 ordinateur IBM 486 (chambre de Louis, 1er étage), avec accès Internet de base illimité; 1 console jeux vidéos Nintendo 64 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 1 frère (9 ans) et 1 soeur (19 ans) - Maison duplex, (occupe le sous-sol et l'étage principal) - Père: propriétaire d'une boutique de vêtements féminins - Mère: femme au foyer - 2 télévisions (1 salon, 1 cuisine), 2 magnétoscopes - 1 console jeu Super Nintendo et 1 console Nintendo 64 - 1 ordinateur IBM 486 (salon) avec accès Internet de base illimité
Usages	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "Pignon sur rue" - Usage individuel et parfois avec sa soeur - Utilitaire (académique), ludique et de socialisation - Complémentaire au téléphone, livres et substitution aux F-à-F 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "ICQ" - Usage individuel - Utilitaire (académique) et socialisation - Complémentaire au téléphone et aux F-à-F

Perceptions ou impressions	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: une âme soeur, un ami, discussions - D'ici 5 ans: rassemblement de grandes communautés, envoi de photos 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: programme informatique, nouveaux amis - D'ici 5 ans: possibilité de voir le visage de l'autre personne
Culture technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Père et mère familiers avec informatique - Connaissances avancées (téléchargement de fichiers électroniques, jeux "en ligne" 	<ul style="list-style-type: none"> - Parents n'ont jamais utilisé l'ordinateur - Connaissances avancées (installation de logiciels, téléchargement de fichiers et logiciels, jeux "en ligne")
Impact perçu sur le réseau social	<ul style="list-style-type: none"> - Plus d'amis qu'avant - Aucun changement dans la relation avec sa famille 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun impact sur réseau d'amis - Moins de sorties familiales
Mode d'intégration ou d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution et banalisation - Aucun impact sur activités de médiatiques et de loisirs - Nouvelles fonctions et substitution aux journaux, aux F-à-F et au téléphone. 	<ul style="list-style-type: none"> - Banalisation - Remplace l'usage du téléphone et les conversations F-à-F - Prolongement des discussions jeux "en ligne")

TABLEAU I: Synthèse des analyses (suite)

	Sophia	Marie-Pierre
Contexte familial, spatial et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 2 soeurs (4 et 10 ans) - Maison duplex (habite sous-sol 1er étage) - Père: électricien - Mère: effectue des contrôles d'inventaire de matériel informatique - 3 télévisions + 3 magnétoscopes (salon du 1er étage, chambre parents, salon du sous-sol) - 1 ordinateur IBM 495 (chambre de Sophia, au sous-sol); 1 ordinateur IBM 486 (chambre de Louis, 1er étage), avec accès Internet de base illimité 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 1 frère (21 ans) et 1 soeur (16 ans) - Maison semi-détachée de trois étages - Père: étudiant en ressources humaines - Mère: infirmière - 3 télévisions et 3 magnétoscopes (1 salon, 1 cuisine, ???) - 1 console jeu Super Nintendo - 1 ordinateur IBM 486 (sous-sol) avec Internet de base illimité
Usages	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i> préférés: "MIRC" et "TeenChat" - Usage individuel - Socialisation - Continuum par rapport à ses activités médiatiques et sportives (discussions reliées au soccer) - Remplace parfois le téléphone 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "TeenChat" - Usage individuel - Socialisation - Complémentaire au téléphone et aux F-à-F

Perceptions ou impressions	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: outil de communication pour discussion avec les gens de mêmes intérêts, un groupe d'ordinateurs - D'ici 5 ans: aucune idée, de plus en plus de gens 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: instrument de socialisation, communication - D'ici 5 ans: ajout de petits logiciels tels que "ICQ"
Culture technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissances de base (discussion sur les <i>Chats</i>, consultation de sites sur Internet) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mère n'utilise jamais l'ordinateur et le père à l'occasion, pour le traitement de texte et les chiffriers électroniques - Connaissances de base (recherches sur Internet, bavardage sur les <i>Chats</i>)
Impact perçu sur le réseau social	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun changement par rapport au réseau social d'amis et familial 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun impact sur le réseau d'amis et familial
Mode d'intégration ou d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution - Pas une priorité - Aucun impact sur activités de médiatiques et de loisirs - Substitution au téléphone et aux F-à-F 	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution - Remplace l'usage du téléphone à l'occasion - Aucun impact sur les activités médiatiques et sociales

TABLEAU I: Synthèse des analyses (suite)

	Philippe	Martin
Contexte familial, spatial et technologique	<ul style="list-style-type: none"> - 2 parents - 1 frère (20 ans) - Maison semi-détachée, 2 étages - Père: consultant technique, entreprise reliée à l'alimentation - Mère: téléphoniste - 1 télévision + 1 magnétoscope (salon du 1er étage) - 1 ordinateur Micor Pentium 75 et 1 Pentium 50 (chambre fermée, 1er étage), avec accès Internet de base illimité 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 parent (habite avec sa mère) - 1 soeur (10 ans) - Maison semi-détachée de deux étages - Père: opérateur de machines à tissu - Mère: préposée aux encaissements, chèques dans une entreprise de télécomm. - 1 télévision et 1 magnétoscope (situés dans le salon, au 1er étage) - 1 ordinateur McIntosh SE30 (situé dans la chambre de Martin), avec accès Internet câble-modem illimité
Usages	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chat</i> préféré: "ICQ" - Usage individuel - Utilitaire (académique), ludique et socialisation - Nouveaux usages et remplace à l'occasion le téléphone 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i> préférés: "ICQ" et "MIRC" - Usage individuel - Utilitaire (académique), ludique et socialisation - Substitution au téléphone et aux F-à-F
Perceptions ou impressions	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i> = un instrument de socialisation comme le téléphone - D'ici 5 ans: ajout de caméras vidéos 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chats</i>: instrument de socialisation et d'information - D'ici 5 ans: ajout de caméras en direct et de la voix
Culture technologique	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissances avancées (opérateur de canal, jeux "en ligne", travaux scolaires, téléchargement de fichiers électroniques FTP) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mère n'utilise jamais l'ordinateur - Connaissances avancées (téléchargement de logiciels, logiciels "Winnel", FTP et "Globe"; travaux sur Internet)

Impact perçu sur le réseau social	<ul style="list-style-type: none"> - Aucun changement par rapport au réseau social d'amis et familial 	<ul style="list-style-type: none"> - Grand impact sur le réseau d'amis et familial - Presque plus de sorties familiales et de rencontres avec des amis
Mode d'intégration ou d'appropriation	<ul style="list-style-type: none"> - Hybridation-substitution et banalisation - Moins d'activités sportives - Aucun impact sur les activités médiatiques - Pas une priorité dans sa vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Banalisation - Remplace l'usage du téléphone et de la rencontre F-à-F - Moins d'activités médiatiques et sociales

APPENDICE B

Grille de l'entrevue semi-dirigée

GRILLE D'ENTREVUE SEMI-DIRIGÉE:
L'APPROPRIATION DES «CHATS» CHEZ LES ADOLESCENTS

1- Dimension de l'historique personnel

Dans cette première partie de l'entrevue, j'aimerais que tu me parles un peu de ton environnement familial et décrouvrir comment tu as été initié aux «Chats»...

A) Activités de loisirs

- 1- Quelles sont les activités de loisirs (tennis, natation, vélo, cinéma, danse...) que tu pratiques dans tes temps libres?
- 2- Est-ce que c'est tout ?
- 3- En général, avec qui vas-tu les pratiquer ?
- 4- Décris-moi une journée typique dans ta vie (du lever au coucher/semaine/fin de semaine)

B) Environnement familial

- 1- Décris-moi la composition de ta famille...
- 2- Parmi les membres de ta famille... qui utilise le plus souvent Internet ?
- 3- Est-ce que ton père et/ou ta mère exerce (ent) un contrôle sur ton utilisation ? Explique...
- 4- Quelle place occupe Internet dans la vie quotidienne de ta famille ? Explique...

C) Environnement technologique

- 1- Quelles sont les technologies présentes à la maison (télévision, ordinateur, jeux vidéos, magnétoscope...)
- 2- Parmi ces technologies, laquelle ou lesquelles utilises-tu la plus régulièrement ? Pourquoi ?
- 3- Parmi les membres de ta famille...y a-t-il d'autres personnes qui utilisent l'ordinateur/ les Chats ?

D) Initiation à Internet et aux «Chats»

- 1- Au tout début, il y a environ un an...quelles sont les raisons qui t'ont motivé à utiliser les «Chats» ?
- 2- Au tout début de ton utilisation d'Internet,il y a environ un an... quelle application ou quelles applications (courrier électronique, recherche sur le web, téléchargement de logiciels, jeux électroniques, «Chats»...) utilisais-tu le plus fréquemment ? Pourquoi ?
- 3- Au tout début de ton utilisation des «Chats» (durant les 3-4 premières semaines), quels étaient tes sujets de conversation en général ?
- 4- Raconte-moi comment s'est déroulée ta première séance de «Chats» (où s'est-elle déroulée, avec qui tu as échangé, de quoi avez-vous discuté...) ?
- 5- Décris-moi la relation que tu avais à cette époque avec les personnes avec qui tu communiquais (rencontres virtuelles seulement, rencontres face à face, rencontres virtuelles et face à face...)...

2- Dimension des usages

- 2.1- Depuis quand utilises-tu l'ordinateur ?
- 2.2- La première fois que tu as navigué sur Internet c'était où ?
- 2.3- Il existe plusieurs types d'applications sur Internet tels que le courrier électronique, les groupes de discussion, les Palace, les MOO, les «Chats»... Parmi celles-ci, laquelle ou lesquelles utilises-tu le plus souvent ? Pourquoi ?
- 2.4- Il existe plusieurs types de «Chats» sur Internet (IRC, MIRC, WebChat, DarkDiablo)... Lequel ou lesquels utilises-tu le plus fréquemment ? Pourquoi ?
- 2.5- En général, lorsque tu veux débiter une séance de «Chats», comment procèdes-tu (Comment tu t'y prends, avec qui tu communique, quel canal vas-tu sélectionner...) ?
- 2.4- Est-ce qu'il t'arrive d'aller «Chatter» chez un amis ou chez un membre de ta famille ?
- 2.5- Qu'est-ce que tu fais avec les «Chats» ?

3- Dimension de la communication

- 3-1- Est-ce qu'il y a des sujets de conversation dont tu préfères discuter uniquement sur les «Chats»? Explique...
- 3-2- Que penses-tu des conversations véhiculer sur les «Chats» en général (sincères, plus sincères par rapport aux modes de conversations habituelles...) ?
- 3-3- Avant d'utiliser les «Chats» tu communiquais avec tes amis de quelle façon ?
- 3-4- Est-ce qu'il est possible de passer toutes nos émotions ou tout écrire sur les «Chats» ? Explique...

3-5- Est-ce que les «Chats» représentent pour toi le meilleur véhicule pour transmettre tes émotions ? Explique...

3-6- Lorsque tu utilises les «Chats»... quelle est la différence selon toi entre s'adresser à un ami et s'adresser à une personne que tu ne connais pas ?

4- Dimension interprétative, perceptuelle (goûts, impressions, perceptions, motivations)

J'aimerais maintenant connaître tes goûts, impressions et quelles sont tes principales motivations par rapport aux «Chats»...

A) Goûts

- 1- Décris-moi le type de «Chat» que tu préfères ? Pourquoi ?
- 2- Décris-moi ton «canal» préféré ? Pourquoi ?
- 3- Il y a-t-il des aspects que tu aimerais améliorer, ajouter ou enlever dans les «Chats» ? (hiérarchie d'utilisateurs, types de canaux...)
- 4- Est-ce qu'il y a un ou des moments durant la journée et de la semaine où tu préfères «Chatter»? Pourquoi ? ***

B) Motivations

- 1- Pourquoi t'intéresses-tu aux «Chats» ?
- 2- Quel(s) type(s) de canal (aux) t'intéresse et pourquoi ?

C) Impressions/Perceptions

- 1- Quelles sont les caractéristiques d'un bon canal («channel») selon toi?
- 2- Est-ce que tu as toute la liberté nécessaire pour «Chatter» à la maison selon toi? (contrôle, restrictions, désaccord des parents ou d'un des membres de la famille) Explique...
- 3- Depuis que tu utilises les «Chats»... as-tu l'impression d'avoir autant de contacts avec ton environnement immédiat (membres de ta famille, amis)? Explique ?
- 4- Qu'est-ce que représente les «Chats» pour toi ?
- 5- Depuis que tu utilises les «Chats», as-tu l'impression de consacrer autant de temps à tes autres activités de loisirs ? (sports, télévision, jeux vidéo)
- 6- Quelle est selon toi la différence entre communiquer via le courrier électronique, les groupes de discussion, les MOO (Palace) et les «Chats» ?
- 7- Quand tu penses aux «Chats», quelle est la première image à laquelle tu te réfères ?
- 8- Comment juges-tu l'importance des «Chats» dans ta vie ? Pourquoi ?
- 9- Quels besoins les «Chats» comblent-ils dans ta vie ? (communiquer librement, me défouler, amitiés, défoulement...)
- 10- Comment ton utilisation des «Chats» vient-elle combler ces besoins ? Explique
- 11- Quels sont les avantages/désavantages de communiquer via les «Chats» selon toi ?
- 12- À quoi ressembleront les «Chats» d'ici 5 ans, selon toi ?
- 13- Quelle serait ta réaction si tu apprenais, demain, qu'il ne te sera plus possible d'utiliser les «Chats»?

14- Avant d'utiliser les «Chats» comment tu t'y prenais pour rencontrer de nouvelles personnes ?

5- Dimension des réseaux sociaux

5.1 En général, tu «chattes» avec qui ? (amis, inconnus, membres de la famille)

5.2 Est-ce qu'il t'arrive d'utiliser les «Chats» dans le but de te faire des amis? Explique..

5.3 Est-ce qu'il t'arrive d'utiliser les «Chats» dans le but de rencontrer un amoureux ou uneoureuse ? Comment procèdes-tu ?

5.4 Si tu as le goût d'échanger des confidences avec des amis, quel outil de communication vas-tu privilégier en général (email, Palace, courrier, téléphone, rencontres face à face) ? Pourquoi ?

5.5 Si tu veux établir des liens ou des amitiés avec des personnes que tu ne connais pas, quel est le meilleur outil de communication selon toi ? Pourquoi ?

5.6 Si tu veux communiquer avec des amis que tu connais, quel est le meilleur outil de communication selon toi ? Pourquoi ?

5.7 Quel a été l'impact de ton utilisation des «Chats» dans tes rapports avec ta famille et tes amis ? (plus, autant ou moins de contacts avec les membres de la famille et les amis...)

5.8 Décris-moi ta relation avec les amis que tu rencontres sur les «Chats»...(ce sont des amis que tu connaissais avant d'utiliser les «Chats»,) fréquence des rencontres virtuelles et en personne, composition du groupe, lieu géographique de chaque membre ?

5.9 Quelle est la différence (s'il y en a une selon toi...) entre le réseau d'amis que tu as créé sur les «Chats» et celui que tu as construis à l'extérieur des «Chats» ? Explique...

6.0 As-tu déjà rencontré une personne suite à une discussion sur les «Chats» ?

APPENDICE C

Questionnaire-Cahier d'utilisation

JOUR 1- LUNDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____

Site 2 _____

Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____

Chat 2 _____

Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____

Canal 2 _____

Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 1- MARDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____
Site 2 _____
Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____
Chat 2 _____
Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____
Canal 2 _____
Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 3- MERCREDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____
Site 2 _____
Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____
Chat 2 _____
Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____
Canal 2 _____
Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 4- JEUDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____

Site 2 _____

Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____

Chat 2 _____

Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____

Canal 2 _____

Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 5- VENDREDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____

Site 2 _____

Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____

Chat 2 _____

Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____

Canal 2 _____

Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 6- SAMEDI

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____
Site 2 _____
Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____
Chat 2 _____
Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____
Canal 2 _____
Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

JOUR 7- DIMANCHE

1- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé Internet à la maison ?

2- Coche les applications que tu as utilisées...

_____ Jeux Lesquels ? _____

_____ Sites Web Lesquels ? Site 1 _____

Site 2 _____

Site 3 _____

_____ "Chats" Type (s) de "Chat" ? Chat 1 _____

Chat 2 _____

Chat 3 _____

Type (s) de Canal ? Canal 1 _____

Canal 2 _____

Canal 3 _____

Avec qui as-tu discuté (ami, parent, inconnu) ? Explique...

_____ Autre (s) Lesquelle(s) ? _____

3- Combien de temps (approximativement) as-tu utilisé les "Chats" à la maison ?

4- Quel était ou quels étaient le ou les sujets de conversation ?

5- Combien de temps (approximativement) as-tu consacré à la télévision ?

6- Combien de temps (approximativement) as-tu joué à des jeux vidéos de type Nintendo, SEGA ou autre ?

APPENDICE D

Deux exemples de *Chats* populaires auprès des adolescents



ICQ Chat Rooms - Main Directory

ICQ Power Search

ICQ Site Web

AtoZ Topic Index

- P** People Navigator
- C** Chat Rooms
- G** Interest Groups
- H** ICQ Homepages
- W** Whitepages
- R** Chat Requests
- T** #IrCQ-Net Chat
- G** Game Requests
- M** Message Boards
- L** User Lists

- ICQ Networks
- ICQ People Rings
- ICQ Sound Boards
- Site Creators Network

IrCQ-Net
ICQ IRC
Service

Your Nick

Your ICQ#



Send an ICQ
Friendship Page

● Age Groups

Age Groups

Age Groups, and more...

The Rock Age

The Rock Age, and more...

The College Age

The College Age, and more...

The Trance Age

The Trance Age, and more...

● Art

Art, Literature and Humanities

Animation, Art- General, Artists Talk, Fine Arts, Literature and Poetry, and more...

● Audio, Video and Sound

Audio

Audio Cards, Audio- Other, Hardware, Playback, Players, and more...

Sound

Analog Equipment, Decoding, Digital Equipment, Drum Machines, Midi Keyboards, and more...

Video

Cam Coders, DVD, Digital Cameras, Digital Video, Laser Disc, and more...

● Away off the Beaten Track

Away off the Beaten Track

Away off the Beaten Track, and more...

Unusual, Strange and Out of the Ordinary

Alien Abductions, Angels, Fantasy, Flat Liners Experience, Other Unusual Phenomena, and more...

● Cars and Vehicles

Air Crafts

Aviation, Flying Aircrafts, Non Flying Aircrafts, Other Wings, Pilots, and more...

Cars

4x4, American Motors, Car Tournaments, Cars- Other, Classical Automobiles, and more...

Marine Vehicles

Marine Vehicles, and more...

Motorcycles

Motorcycles- General, Offroad Motorcycles, Scooters, Street Motorcycles, Touring Motorcycles, and more...

Other Vehicles

Other Vehicles, and more...

Space Vehicles

Space Vehicles, and more...

● Computing

Computers and Internet

Computer Hardware Users, Computer Industry, Computer Related User to User Help and Q n' A

Computer Software Users, Other Computer Issues, and more...

● **Consumer and Shopping**

Audio Video and Stereo

Audio Video and Stereo, and more...

Computer Hardware

Computer Hardware, and more...

Consumer Electronics

Consumer Electronics, and more...

Other Consumer Subjects

Other Consumer Subjects, and more...

Cellular Phones and Services

Cellular Phones and Services, and more...

Computer Software

Computer Software, and more...

Home Equipment

Home Equipment, and more...

● **Cultural and Spiritual**

Religious, Persuasions and Cultural Groups

Religious, Persuasions and Cultural Groups, and more...

● **Family**

Friends and Family

Friends and Family, Future Event Participants, and more...

Parenting

Parenting, and more...

Genealogy

Genealogy, and more...

Pets

Pets, and more...

● **Games**

Board Games

Backgammon, Chess, DND and RPG, Go, Monopoly, and more...

Collecting, Trade and Exchange

Books and Magazines, Cans, Cards and Stamps, Entertainment and Entertainment Memorabilia, Minerals and Stones, and more...

Computer Games - By Company

3D Realms Games, 3DO Company, 989 Studios, Access Software Games, Acclaim, and more...

Hard Core Gamers Section

3D Cards, 3DFX Cards, Head Sets and Virtual Reality Devices, Joysticks and Game Controllers, Special Equipment, and more...

Card Games

Card Games, and more...

Computer Games - A to Z

0-9, A-B, C-D, E-F, G-H, and more...

Console Games, Arcades and Emulations

Arcades, Emulators and Oldies, Console Games, and more...

The Toy Box

Hopscotch, Jacks, Jump Rope, Marbles, Pickup Sticks, and more...

● **Health and Medicine**

Health and Medicine

Alternative Health, Beauty and Self Care, Doctors and Nurses, Fitness, Medicine and Health Support Groups, and more...

Nutrition

Diets, Nutrition Disorders, and more...

● **Internet**

Administrators - Newsgroups, Networks

Network Administrators, System Administrators,

Apache Server

Apache Server, and more...

and more...

BBSs, Newsgroups and Usenet

BBSs, Online Networks and Services, Online Publications, Usenet Goes Online, and more...

IRC

IRC, and more...

Internet Organizations

IETF, Other Organizations, and more...

Linux

Linux Developers, Linux Users, and more...

Site Builders and Web Masters

ICQ Group Masters, ICQ List Masters, Other Site Owners, and more...

Web Related Hardware

Routers, Web servers, and more...

● **Internet Telephony and Voice Chat**

Voice, Video, Data Conferencing and Collaboration

Voice, Video, Data Conferencing and Collaboration, and more...

● **Lifestyles**

Gathering for Events

Ceremonies, Competition Events, Entertainment Events, Family Events, Meetings and Competitions, and more...

Lifestyles

Alternative Lifestyles, Beauty and Fashion, Connoisseurs, Cooking and Dining, Home and Garden, and more...

● **Living Abroad**

Countries

Africa, Asia, Central America, Europe - Scandinavia, Europe - West, and more...

● **Local**

By Cities and Towns

Cities in Africa, Cities in Antarctica, Cities in Asia, Cities in Australia and New Zealand, Cities in Canada, and more...

By Languages

Languages, and more...

● **Money and Business**

Agriculture

Agriculture, and more...

Business- Other

Business- Other, and more...

GNU

GNU, and more...

ISP

ISP, and more...

Koko the Signing Gorilla

Koko the Signing Gorilla, and more...

SendMail

Send Mail, and more...

Web Design and Graphics

Web Design and Graphics, and more...

Web Related Software

CGI, Firewall, HTML, Java Software, VRML, and more...

Leisure, Recreation and Hobbies

Arts and Crafts, Dancing, Food and Beverage Preparing, Hobbies, Humor, and more...

Lost Friends and Relatives

By City, By Country, By State, Lost Friends and Relatives - A to Z, and more...

By Countries

Africa, Asia, Central America, Europe - Scandinavia, Europe - West, and more...

International

ICQ Bi-National Pals, International ICQ Pals, Living Abroad - by place of origin and by current location, Officials Serving Abroad, Traveling to and Excursions, and more...

Banking

Banking, and more...

Community and Social Associations

Computers and Technology

Computers and Technology, and more...

Corporations A-b

Corporations A-b, and more...

Corporations E-f

Corporations E-f, and more...

Corporations I-j

Corporations I-j, and more...

Corporations M-n

Corporations M-n, and more...

Corporations Q-r

Corporations Q-r, and more...

Corporations U-v

Corporations U-v, and more...

Corporations Y-z

Corporations Y-z, and more...

Economists

Economists, and more...

Export, Import

Export, Import, and more...

Food

Food, and more...

Home Based Businesses

Home Based Businesses, and more...

Labor Unions

Labor Unions, and more...

Machinery and Equipment

Machinery and Equipment, and more...

Medical Services

Medical Services, and more...

Other Business Sectors and Professionals

Other Business Sectors and Professionals, and more...

Professional Electronics

Professional Electronics, and more...

Real Estate

Real Estate, and more...

Telecommunication Services and Professionals

Telecommunication Services and Professionals, and more...

● **Movies and TV****Celebrities**

Celebrities, and more...

TV Series

Action and Adventure - TV Series, Animations and Cartoons - TV Series, Comedy - TV Series, Drama

Community and Social Associations, and more...

Consumer Goods

Consumer Goods, and more...

Corporations C-d

Corporations C-d, and more...

Corporations G-h

Corporations G-h, and more...

Corporations K-l

Corporations K-l, and more...

Corporations O-p

Corporations O-p, and more...

Corporations S-t

Corporations S-t, and more...

Corporations W-x

Corporations W-x, and more...

Creative Professionals

Creative Professionals, and more...

Engineers

Engineers, and more...

Financial and Investment Services

Financial and Investment Services, and more...

Government

Government, and more...

Insurance

Insurance, and more...

Lawyers

Lawyers, and more...

Marketing

Marketing, and more...

Military

Military, and more...

Other Corporations

Other Corporations, and more...

Public Sectors

Public Sectors, and more...

Retail

Retail, and more...

Travel and Transportation Services

Travel and Transportation Services, and more...

Movies

Action - Movies, Animation and Cartoons, Comedy - Movies, Drama - Movies, Film Classics, and more...

- TV Series, General TV Series, and more...

- **Music**

- **60's music**

- 60's music, and more...

- **80's music**

- 80's music, and more...

- **Blues and Soul**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Computer Music and Sounds**

- General Computer Music, Mid Files, Mod Files, Mp3 Files, Wav Files, and more...

- **Easy Listening**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Heavy Metal**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Marching Bands**

- Marching Bands, and more...

- **New Age and Ambient**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Rap**

- Albums, Bands, Magazines, Solo Artists, Talk, and more...

- **Trance, House, Acid, Dance, Dream, Jungle**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Woodstock**

- Woodstock, and more...

- **Our Culture Heroes**

- **Art, Mythology, Great Creators, animation and Leaders**

- Animations, Cartoons and Comics Heroes, Fine Arts Heroes, Great Creators, Leaders, More Culture Heroes, and more...

- **Romance**

- **Celestial Chat**

- Celestial Chat, and more...

- **Looking for Love**

- Looking for Love, and more...

- **Webcam Fun**

- Webcam Fun, and more...

- **Science and Technology**

- **70's Music**

- 70's Music, and more...

- **Alternative Music**

- Albums, Bands, Magazines, Solo Artists, Talk, and more...

- **Classical Music**

- Clubs, Musicians and Composers, Orchestra, Symphonic Bands, Talk, and more...

- **Country**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **General Music and Sounds**

- Albums, Bands, Clubs, Solo Artists, Talk, and more...

- **Jazz**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Musicians**

- Amateurs, Professionals, and more...

- **Radio**

- Styles and Stations, and more...

- **Rock, Pop, Punk, Hip-Hop,**

- **Reggae**

- Albums, Bands, Clubs, Magazines, Solo Artists, and more...

- **Vocalists**

- Bands, Solo Artists, Talk, and more...

- **World Music**

- World Music, and more...

- **Just Friends**

- Just Friends, and more...

- **Other Chat Issues**

- Chat Services and Virtual Worlds, ICQ Chat Room, and more...

Nature and Environment

Animals and Wildlife, Ecology, International Organizations, and more...

Space and Astronomical Events

Planets and Galaxies, Space Equipment and Instruments, Space Organizations, Space Professionals, Space and Celestial Events, and more...

● **Sports****Indoor**

Ball Games, Martial Arts and Wrestling, Other Indoor Sport, Targeting, Winter And Ice Sport, and more...

Outdoor

Ball Games, Extreme Sport, Motor Sport and Cycling, Other Outdoor Sport, Polo, Golf, Cricket, and more...

Sports Officials

Sports Officials, and more...

● **Students****Colleges and Universities**

College Chats, European Universities and Colleges, Rest of the World Universities and Colleges, Students By Subject, Students by Age Groups, and more...

Fraternities and Sororities

European Fraternities and Sororities, Rest of the World Fraternities and Sororities, US and Canada Fraternities and Sororities, and more...

Students by Field of Study

Students by Field of Study, and more...

● **Travel****Travel**

Commuter Request, Travel Agencies and Organizations, Travel Experiences and Advice, Travel Locations, Travel Mates, and more...

● **Volunteer and Community Services****Clubs, Social Organizations**

Clubs, Social Organizations, and more...

Emergency, Rescue and Law Enforcement

Emergency, Rescue and Law Enforcement, and more...

● **Women****Lifestyle**

After Work, Fashion, General Women's Issues, Health, Nutrition, and more...

Science, Technology, and Research Networks

Science, Technology, and Research Networks, and more...

Other Sports

Other Sports, and more...

Professionals

Leagues and Teams, and more...

Education

Teachers and Educators, and more...

High Schools Alumni

Central America Highschools Alumni, European Highschools Alumni, Rest of the World Highschools Alumni, US and Canada Highschools Alumni, and more...

Community Services

Community Services, and more...

Volunteer Groups

Voluntary Organizations Members, and more...

Marriage

Divorce, Planning a Wedding, and more...

Parenting Issues

Parenting Issues, and more...

Women by Location

Woman in the US and Canada, Women in Africa, Women in Antarctica, Women in Asia, Women in Europe, and more...

Women in Business

Business Women, Employment Laws, Women in Education, Women in Health Services, Women-Owned Businesses, and more...

Women's Rights

In the Community, In the Family, and more...

Single Women

Ages 20-30, Ages 30-40, Ages 40-50, Ages 50 and Up, Widows, and more...

Women in Art and Music

Fine Arts, Music, Performing Arts, and more...

Women's Organizations

By Activity, By Location, and more...

Create and run your own public chat room

We welcome our users to create and maintain their own public ICQ Chat Rooms. We will consider listing your chat room on this page.



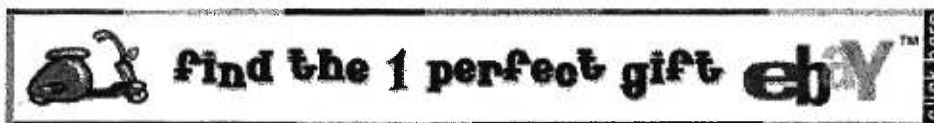
Visit our users' public chat rooms

You may select a category, find the chat room in your area of interest and join it. *Please note:* Since this directory is new some categories may still be empty, try others.



See Also:

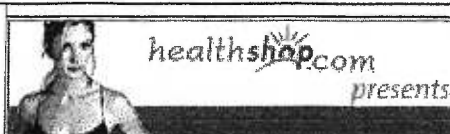
- Run your own ICQ Chat Room The ICQ Chat Server
- Create your own ICQ Chat Room The ICQ Chat Center



[Important Notice of Terms of Service]

ICQ.com | Find Friends | Search | What Is ICQ | Download ICQ | ICQmail | ICQ Tutorials | Tech Support | Site Guide
 ICQ Tools | Power User Zone | People Navigator | ICQ Meeting Places | Networks | ICQ Centers | Site News | Spotlight

Copyright ©1998,1999 ICQ Inc. All Rights Reserved



Win
Ca

eFriends Chat Personals Discussion Boards Home Pages Live Events Email Join Now!

Personals
Meet someone special.
FREE CALLS
over the internet!
IWARE
Order to internet shops.
Free Stuff!
At freebshop.com

TALK CITY
Santa's Workshop!
Visit Santa and his friends at Santa's Workshop - there's lots of fun stuff to see and do!

3
Cheer the New Year!
There will never be another party like this! Check out how to ring it in with style.

healthshop
he
is
m
6:00PM PT
Get into the groove with opera star T Smiley of "C Hospital."

What Interests You?

Age:20's to Seniors	College	Health & Wellness	News & Sports
Arts & Books	Collectibles	Home & Family	Romance & Social
Autos	Computing	Kids	Spirituality
Business & Finance	Ethnic & Lifestyles	Movies, TV, Radio	Teen
Cities & Travel	Games	Music	Women

Talk City Network Partners
[more](#)

We The S
ATTEND OUR
COMMUNITY
HE TH
THE SHOPPERS' VOI
6:00PM PT
Chat at We
Shoppers.cc
community

eFriends NEW!
Create your own club! Invite your friends to join.

Chat Now!

Members enter here

Romance Chat
 Visitors Center
 General Chat

View list of chats

Current Events
 Health Chat
 Women Chat

User Name:

Join or create a room!
Room name:

Join Talk City today! It's Free!
Free email! Free home pages! Start a club!

Search

chats Talk City

Search the Web
Browse Best of the Web

Choose a category...

Speak Up Poll
Topic: My New Year's resolution is typically

One that I can keep
 One that I can keep for a while
 Not something I can keep, but I try
 New Year's resolution? What is that?

della make
2001

What's hot at Talk City
Friends don't let friends lose touch
Find out what's up with friends and family at any time with Talk City eFriends. Discussion boards, group announcements and a private photo gallery are at your disposal. Check it out! [Find out more!](#)

Come join the shopping fun!
at the Talk City Shopping Network, the first live interactive shopping program on the internet. The only thing better than the prices are the products! [Find out more!](#)

Whole
WHOLEFO
6:00PM PT
Jay Kinney
his book, "F
Wisdom, A
the Western
Traditions."

TCS
TALK C
shop
6:00PM PT
Get ready fo
LogCCabin
you some a
merchandise

CheckO
MUSIC MA
Check
Visit Now
CheckOut th
music, mov
games!



Win C

Friends chat personals discussion boards home pages live events email join now!

Already know where you want to chat?

Create your OWN chat room.

TALK CITY CHATS

USER CREATED CHATS

Search by

- [Age: 20's to Senior](#)
- [Arts & Books](#)
- [Autos](#)
- [Business & Finance](#)
- [Cities & Travel](#)
- [Collectibles](#)
- [College](#)
- [Computing](#)
- [Ethnic & Lifestyle](#)
- [Games](#)
- [Health & Wellness](#)
- [Home & Family](#)
- [Kids](#)
- [Movies, TV and Radio](#)
- [Music](#)
- [News & Sports](#)
- [Romance & Social](#)
- [Spirituality](#)
- [Teen](#)
- [Women](#)

- TEEN**
- [Teen](#)
 - [CelebrityDreamDate-0](#)
 - [CosmoGIRL1-16](#)
 - [Hollywood Beefcake-0](#)
 - [Music-MandyMoore-7](#)
 - [NetNoir-BlackTeens-50](#)
 - [NetNoir-BlackTeens1-50](#)
 - [NetNoir-BlackTeens2-6](#)
 - [NetNoir-BlackTeens3-3](#)
 - [Parenting-Teenagers-22](#)
 - [Spirituality-JesusCafeYouth-0](#)
 - [TeenTalk-50](#)
 - [TeenTalk1-50](#)
 - [TeenTalk2-49](#)
 - [TeenTalk3-50](#)
 - [TeenTalk4-50](#)
 - [TeenTalk5-49](#)
 - [TeenTalk6-47](#)
 - [TeenTalk7-47](#)
 - [TeenTalk8-46](#)
 - [TeenTalk9-36](#)
 - [TeenTalk10-15](#)
 - [TeenTalk11-2](#)
 - [YouthOnFocus-13](#)
 - [Music Chat](#)
 - [YouthOnline-47](#)

 - [TheInsite](#)
 - [TheInSite-0](#)
 - [TheInSite-Casual-33](#)
 - [TheInSite-Casual1-10](#)

Talk City special programs

Talk City Personals

Meet someone special. Place a FREE ad at Talk City Personals. [click here.](#)

**Earn Points at MyPoints® by Talk City**

- Earn More Points
- Spend Points
- Check Account Balance

Come join the shopping fun!

At the Talk City Shopping Network, the first live interactive shopping program on the Internet, the only thing better than the prices are the products! [click here.](#)

You Have Mail!

If you are a Talk City member, you already have an email account with us. [click here.](#)

Give Power Point Presentations Online!

Guide any number of people through an online presentation made directly from your PowerPoint slides. Your audience can be anywhere in the world-all they need is access to the 'Net and a standard web browser. [click here.](#)

Get an Instant Store for your Site!

In minutes, add a unique store to your site. FREE! With Affinia, feature products from over 1,000 merchants and turn your traffic into profit. [click here.](#)

Talk City Now Supports FrontPage® 2000!

Now Talk Citizens can use the extra features of the leading Web site creation and management tool from Microsoft. You can create your pages using FrontPage® 2000 and upload them to your Talk City site. You can even include your MS Office documents on your site without having to convert them to a different format first! For more information, [click here.](#)



6:00PM PT
Join an evening ska music's Fish.



6:00PM PT
Meet the author of "Anatomy of Business Plans" Pinson and Jinnett.



7:00PM PT
Chat live with Hugo Award Terry Bissot

Products and Advertising

[About Talk City](#) | [Code of Conduct](#) | [Advertising and Products](#) | [Business Services](#) | [Feedback](#) | [Jobs](#) | [Help](#) | [Press Kit](#)
[Make Us Your Start Page](#) | [Build Your Own Chat Room](#) | [Add Us To Your Desktop](#) | [Your Right to Privacy](#) | [Benefits](#)



TALK CITY
Major Events!



Win
C

[eFriends](#) [chat](#) [personals](#) [discussion boards](#) [home pages](#) [live events](#) [email](#) [join now!](#)

Thursday, December 16 6:33PM If your time zone is NOT Pacific Time, [Click Here.](#)

Search events by keyword:

View only events on a specific topic:

View upcoming events by date and time:

View only always open rooms:

Major events!



Thursday, December 16 - 6:00PM F
Amazing Gifts
 Get ready for LogCCabin to show amazing merchandise!



Thursday, December 16 - 6:00PM F
Health Chat with Tava
 Get into the health groove with soap Tava Smiley.

[More major events](#)

★ Indicates a celebrity event.

[Click here](#) to view transcripts of past events.

▼ What's On Right Now:

6:00PM PT to 7:00PM PT	Transformations Forum Presents Alanon For loved ones and friends of alcoholics and addicts.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents ★ Amazing Gifts Get ready for LogCCabin to show you amazing merchandise!
6:30PM PT to 7:30PM PT	Talk City Presents Author Jeff Greenwald Travel author Jeff Greenwald discusses his latest books.
6:00PM PT to 8:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Baha'i Faith Participate in focused dialogue about this world religion.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Jesus Café Ministries Forum Presents Bible Challenge Join DawnCCC and the gang for this exciting Bible game.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Buddhism 101 Learn about the Buddhist tradition in a Q&A session.
6:30PM PT to 7:30PM PT	BizCenter Presents Business CITY Center: Just Ask Have a pressing concern or business question?
6:00PM PT to 7:00PM PT	@Music Presents Chat with Reel Big Fish An evening with ska music's Reel Big Fish.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents Coffee Hour: Stress Join Wellness for chat on handling stress in your life.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Parent Chat Presents Early Childhood Development Discussing the milestones of growth in children.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Empowering Women Self-empowerment and spirituality.
6:00PM PT to 7:00PM PT	BizCenter Presents Entrepreneur E-Chat Series The authors of "Anatomy of a Business Plan" answer small business start-up que
6:30PM PT to 7:30PM PT	Talk City Presents FolksOnline: Joke Night Join the Folks for some good, clean fun and good laughs.
6:00PM PT to	Home Arts Presents

7:00PM PT	Food Talk Tasty topics brought to you by HomeArts.
5:00PM PT to 8:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Gay Christians Join us for friendly, supportive chat for gay Christians.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents Genealogy A place for family historians to gather and share their stories.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents ★ Health Chat with Tava Get into the health groove with soap opera star Tava Smiley.
12:00AM PT to 8:20PM PT	OrangeCounty Presents Hey, OC: Chat live now! Chat with friends and meet new people -- live on OCnow!
6:00PM PT to 7:00PM PT	Women Online Worldwide Presents I Remember that Night Join your WOW hosts to share some memories.
6:00PM PT to 7:00PM PT	KidzKorner Presents KidzKorner: Vocab Rehab Can you remember the basic rules of grammar?
6:00PM PT to 7:00PM PT	Latino Chat Presents Latino Chat: La Noche de Poesia Compartimos unos poemas de los famosos poetas hispanos y de nuestros nr
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents Living the Gay Life A conference about living life happily as a gay person.
6:30PM PT to 7:30PM PT	Talk City Presents Magic Unglued Magic: The Gathering®'s designers chat about Unglued humor.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents Mythology and Archeology Is mythology fact or fiction?
4:00PM PT to 8:00PM PT	Talk City Presents NHL Simulchats Join simulchats of hockey games in progress.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents Nederlandse chat - kom meedoen Trefpunt - waar je lekker hollands kunt chatten!
5:00PM PT to 6:30PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Parsha Follow the standard Jewish one-year cycle of Torah reading.
6:00PM PT to 8:00PM PT	ArtCity Presents Photography Chat Chat about all aspects of photogaphy.
Always Open	Talk City Presents Scifi-Vortex Enter the realms of science fiction chatting.
6:00PM PT to 7:00PM PT	SpaceCorps Forum Presents SpaceCorps Academy Game A great SciFi role-playing game for beginners and advanced players alike.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Spiritual Definitions Dialogues on basic spiritual terms.
6:00PM PT to 7:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents The Astrology Tea Room Talk astrology with KathyCCC, astrologer since the 60's.
6:30PM PT to 7:30PM PT	Games Galore Presents The Chain Game Play along - it's a wacky game of missing links!
4:00PM PT to 10:00PM PT	Talk City Presents The Lighthouse Enter the Star*Drive galaxy for futuristic roleplaying.
5:30PM PT to 6:30PM PT	Games Galore Presents Think Fast Use your quick wit to come up with an answer.
6:00PM PT to 8:00PM PT	Women Online Worldwide Presents Thursday Night RoundUp Lively chat in LesbianSpace on topics you care about.
5:00PM PT to 7:00PM PT	Religion & Spiritualities Forum Presents Walden An eclectic discussion of spirituality, Thoreau style.
5:00PM PT to 7:00PM PT	Talk City Presents We The Shoppers Staff ★ We The Shoppers Chat Chat at We The Shoppers.com's first community meeting.

11:00AM PT to 12:00AM PT	<u>CosmoGIRL</u> Presents <u>Welcome to CosmoGIRL! Chat</u> CosmoGIRL! Honest, funny, smart... just like you.
6:00PM PT to 7:00PM PT	<u>Talk City</u> Presents ★ <u>Whole Foods Live Chat!</u> Chat with Jay Kinney about Western inner traditions.
6:00PM PT to 7:00PM PT	<u>Talk City</u> Presents <u>Women In the Military</u> How do we support them while they are protecting us?
6:00PM PT to 7:00PM PT	<u>Youth Online</u> Presents <u>Youth Online: Music Chat</u> Discuss the latest in the world of music.
10:00AM PT to 10:00PM PT	<u>Youth Online</u> Presents <u>YouthOnline</u> Join casual chat for kids and teens.