

Internet et loisir : une rencontre inévitable

André Thibault, Ph.D., directeur de l'Observatoire québécois du loisir

VOLUME 6 NUMÉRO 15 - 2009

Présentement, les nouvelles technologies bouleversent les pratiques de loisir de la plupart des Québécois. Faut-il parler de *e-loisir* ou de *loisirel*? Jeux vidéo, jeux en ligne en équipes virtuelles, technologies sociales favorisant les échanges et les rencontres, pages Web personnelles qui permettent de mettre en ligne créations et opinions : voilà autant de moyens pour apprendre, avoir du plaisir avec des « amis », se détendre et se divertir durant ses temps libres. Bref, voilà un lieu important de loisir, alors que seulement 10 % de la population n'a pas accès à Internet¹.

Dans ce contexte, les acteurs du loisir public et civil auront à décider très bientôt, au risque de manquer le bateau, de leur usage et de leur intervention dans ce monde électronique, de moins en moins virtuel. On ne peut plus se contenter de déplorer le fait que trop d'heures consacrées à ce monde du loisir affectent la « vraie vie » et l'activité physique. On ne peut plus rester à l'écart, il faut cependant savoir comment être présent et actif dans ce monde et cette technologie.

Ce bulletin est rendu possible grâce aux travaux du CEFRIO (<http://www.cefrio.qc.ca/fr/>). Le CEFRIO (Centre francophone d'informatisation des organisations) est un centre de liaison et de transfert qui regroupe plus de 160 membres universitaires, industriels et gouvernementaux ainsi que 60 chercheurs associés et invités qui œuvrent au service de l'innovation sociale et organisationnelle. Il a pour mission d'aider les organisations québécoises à utiliser les technologies de l'information (TI) de manière à être plus performantes, plus productives, plus innovatrices.

DES TECHNOLOGIES A LA PORTEE DE TOUS : LE PROFIL DES QUEBECOIS

Le pourcentage de Québécois utilisant Internet est de l'ordre de 71.4 %, cette proportion atteint 91 % chez les jeunes. Environ 38 % des Québécois utilisent Internet pour planifier leurs vacances, 32 % écoutent des vidéos, 14.6 % participent à des jeux en ligne.

Ces informations, et bien d'autres, proviennent du programme NETendances du CEFRIO dont le dernier rapport a été rendu public le 31 mars dernier.

Ce rapport porte notamment sur les niveaux d'informatisation des Québécois pour effectuer des transactions financières en ligne, en soutien à leur vie professionnelle, comme outil de divertissement, de communication, d'information, sur la sécurité informatique, sur l'Internet mobile, de même que sur l'utilisation des applications collaboratives du Web 2.0.

Le projet NETendances a vu le jour en 1999.

Depuis, plus de 150,000 adultes québécois ont été interrogés. Après neuf années complètes de collectes de données, nous notons toujours une évolution des multiples activités réalisées en ligne par la population québécoise. Les résultats de l'enquête menée en 2008 montrent encore une fois que le nombre d'utilisateurs réguliers du Net a augmenté.

Dans le cadre du sondage Omnibus de Léger Marketing, l'enquête *NETendances* a interrogé au téléphone plus de 12 150 répondants adultes au cours de 2008, à raison d'un minimum de 1 000 Québécois par mois. Le taux de réponse moyen pour 2008 se chiffrait à 57,8 %. Les résultats ont été pondérés pour assurer la représentativité de l'ensemble des adultes québécois. De façon générale, les résultats mensuels globaux (pour 1 000 répondants) sont affectés d'une marge d'erreur maximale de l'ordre de $\pm 3,1$ %, 19 fois sur 20.

¹ <http://www.quebecmunicipal.qc.ca/Cyberbulletin/manchette.asp?18409>

LES TENDANCES QUÉBÉCOISES 2008 EN MATIÈRE D'UTILISATION DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET D'INTERNET

Globalement, en 2008, le CEFRIO note une constance dans l'utilisation des technologies et d'Internet par les Québécois.

- La proportion d'utilisateurs d'Internet est de 71,4 % en 2008 (elle était de 48,9 % en 2001), tout comme le nombre moyen d'heures passées sur Internet au cours d'une semaine type.
- La proportion d'adultes québécois branchés à Internet a progressé alors que le taux d'utilisation de l'accès haute vitesse s'est maintenu.
- Une nouvelle mesure en 2008 montre que la mobilité suscite un intérêt considérable chez les adultes québécois : les trois quarts d'entre eux ont un appareil mobile et plus de la moitié possède un téléphone cellulaire.
- Les transactions électroniques telles que les opérations bancaires, le magasinage et les achats, continuent de gagner du terrain auprès des adultes québécois.
- L'intérêt des adultes québécois pour les applications du Web 2.0 s'est étioilé en 2008.
- En 2008, les internautes étaient surtout :
 - Des hommes (74,8 %) en plus grand nombre que les femmes (68,7 %) ;
 - Des jeunes de 18-34 ans (91,0 %) ;
 - Des résidents des grandes agglomérations (Montréal RMR* : 77,4 %; Québec RMR : 76,6 %) ;
 - Des ménages avec un revenu de 60 000 \$ et plus (88,5 %) ;
 - Des étudiants (96,5 %) et des professionnels (90,6 %) ;
 - Des universitaires (88,1 %) ;
 - Des personnes vivant en ménage, avec enfants à domicile (88,0 %).

LES TECHNOLOGIES SOCIALES ET LA VIE COMMUNAUTAIRE

Au Congrès mondial du loisir sur le thème « Loisir et développement des communautés », plusieurs des

intervenants ont signalé comment, dans un monde de mobilité et d'éclatement des communautés traditionnelles et territoriales, les communautés virtuelles se développent et, parfois, se substituent aux premières. En cela, elles sont soutenues par une gamme toujours croissante de technologies sociales de FaceBook, à Skype, des blogues à Twitter, un outil qui permet à l'utilisateur de signaler à son réseau « ce qu'il est en train de faire ».

Viard affirmait dès l'ouverture du congrès que :

« L'idée de communauté de proximité en est bouleversée, même si l'on voit par contrecoup, justement, se développer des pratiques organisées de rencontres entre voisins ou de fêtes de quartier. Le proche, qui était un donné, devient un construit, sauf dans les quartiers paupérisés qui n'accèdent pas à cette société de mobilité ».

Dès lors, le logement, ce « cocon » s'ouvre sur le monde, il devient le point de départ vers de multiples communautés.

« Je pense que nous sommes entrés dans une culture de la mobilité, avec ses normes et ses valeurs, ses principes et ses peurs. Le logement y représente un abri et un lieu de rencontres, lui-même ouvert sur le monde par le virtuel et la technologie ».

Par exemple, il existe au Québec un *club de photos* complètement virtuel où les membres s'échangent des conseils, des créations. Ce club a des officiers et organise des rencontres dans le monde réel.

Des villes québécoises font actuellement connaître leur programme aux jeunes sur Facebook. Facebook est un site Web de réseautage social destiné à rassembler des personnes proches ou inconnues. En avril 2009, il rassemblait plus de 200 millions de membres à travers la planète².

JEUX, JEUNES ET DÉVELOPPEMENT

Les usages d'Internet, des jeunes Québécois âgés de 18 à 34 ans, diffèrent de ceux de l'ensemble des adultes québécois. Ils se servent d'Internet de façon plus intensive et y sont plus actifs.

En 2008, 31,0 % des 18 à 34 ans ont consulté des blogues (comparativement à 19,3 % chez les adultes) et 9,2 % ont écrit sur des blogues (comparativement à 5,5 % chez les adultes).

Nous dénombrons 50,3 % de jeunes de 18 à 34 ans

² <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

qui fréquentent des sites de réseautage, contre 22,9 % pour l'ensemble des adultes.

L'intérêt pour les wikis³ apparaît plus grand pour les 18-34 ans, puisque près de la moitié d'entre eux (45,4 %) en a consulté en 2008, comparativement au quart (25,7 %) de l'ensemble des adultes québécois.

Les jeunes de 18 à 34 ans diffusent en plus grand nombre des vidéos sur des sites réservés à cette fin (17,3 %) que l'ensemble des adultes québécois (7,6 %).

Près du quart des 18 à 34 ans (20,4 %) sont des adeptes.

ADOLESCENTS ET INTERNET

Les usages

Dès 2004, les résultats de NetAdos montraient cette tendance forte ⁴ à utiliser Internet.

Dans le cadre de l'enquête, 1 001 entrevues téléphoniques ont été menées auprès des adolescents et 1 049 auprès de leurs parents. Le taux de réponse se situe à 58 %, tandis que les marges d'erreur des résultats associés à la consultation des adolescents et des parents sont respectivement de $\pm 3,2$ % et de $\pm 3,1$ % et ce, 19 fois sur 20.

En 2004, les jeunes Québécois sont de fervents utilisateurs d'Internet : 99 % d'entre eux y ont eu accès au cours des six mois précédant l'enquête et 89 % au cours de la semaine la précédant; deux pourcentages presque identiques à ceux enregistrés en novembre 2002 (respectivement 99 % et 87 %).

Les jeunes de 14-17 ans sont les champions du Net au Québec. En mars 2004, les deux groupes d'âge soit les 14-15 ans (89 %) et les 16-17 ans (90 %) affichaient ainsi les plus hauts pourcentages d'utilisation régulière.

Les activités privilégiées en 2004 par les jeunes sur le Net sont :

- L'utilisation des outils de recherche (92 % contre 78 % en 2002) ;
- Le courrier électronique (79 % contre 72 % en novembre 2002) ;
- La navigation sans but précis (74 %) ;
- Le clavardage (72 % contre 66 % en novembre 2002) ;

- La visite de sites reliés à des films, des émissions de télé, etc. (65 %) ;
- La messagerie instantanée (64 %) ;
- Les jeux en ligne (61 % contre 56 % en novembre 2002) ;
- La visite de sites relatifs à leurs loisirs (61 % contre 54 % en novembre 2002).

Plus de la moitié des ados (54 %) visite une majorité de sites francophones, tandis que près du tiers d'entre eux (31 %) fréquente davantage de sites anglophones. Les filles (62 %) sont nettement plus nombreuses que les garçons (46 %) à opter pour des sites en français.

Les jeunes du Québec sont très attachés à Internet : 59 % d'entre eux déclarent que s'il leur était retiré, l'accès domestique au Net leur manquerait.

La grande majorité des adolescents (80 %) confirme qu'Internet facilite « beaucoup » ou « assez » la réalisation de leurs travaux scolaires, une proportion tout à fait comparable à celle enregistrée en novembre 2002 (82 %).

Les adolescents sont très nombreux à afficher une forte appréhension face à la sécurité des transactions commerciales en ligne, 76 % (contre 80 % en novembre 2002) jugeant non sécuritaires les achats effectués par voie électronique.

ADOS ET ACTIVITES CULTURELLES

Les plus fervents internautes (plus de 10 heures d'utilisation/semaine) ont une vie culturelle des plus actives. Ils sont en effet...

- de plus grands cinéphiles (80 %) que les plus faibles utilisateurs du Net (3 heures par semaine ou moins) (73 %) ;
- de plus grands adeptes de spectacles et de concerts (38 %) que les plus faibles utilisateurs du Net (30 %) ;
- de plus grands amateurs de théâtre (31 %) que les plus faibles utilisateurs du Net (23 %).

Les plus intenses utilisateurs d'Internet sont aussi de grands consommateurs de médias. Ils sont notamment...

- de plus grands lecteurs de journaux et de magazines auxquels ils consacrent en moyenne 1,8 heure/semaine, contre 1,3 heure pour les plus faibles utilisateurs du Net;

³ Un **wiki** est un système de gestion de contenu de site web rendant ses pages web librement modifiables par tous les visiteurs disposant d'une autorisation.

⁴ Sondage CEFRIO-Léger Marketing réalisé en février-mars 2004 auprès d'adolescents québécois de 12 à 17 ans et de leurs parents.

- de plus grands amateurs du téléphone qu'ils utilisent en moyenne **4,6** heures/semaine, contre **2,9** heures pour les plus faibles utilisateurs du Net;
- et enfin, de plus grands adeptes de la télévision qu'ils regardent en moyenne **11,8** heures/semaine, contre **8,5** heures pour les plus faibles utilisateurs du Net.

CONCLUSION : UN BATEAU À PRENDRE?

À l'évidence, les technologies associées à Internet occupent une proportion de plus en plus grande du temps libre des Québécois, particulièrement de celui des adolescents. Ces technologies font de moins en moins appel à la passivité intellectuelle ou sociale et peuvent inciter à l'activité physique. La passivité la plus inquiétante est sans doute celle qui consiste à déplorer le temps passé sur Internet sans investir dans l'animation ou dans l'utilisation de ces technologies potentiellement porteuses des valeurs du loisir, de la culture, de l'activité physique et de la vie en société.