UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PRATIQUES CULTURELLES D'ÉLÈVES DE LA TROISIÈME SECONDAIRE DANS LE CYBERESPACE : JONCTIONS AVEC LA CLASSE D'ART

TOME II

THÈSE

PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUE DES ARTS

PAR

CHRISTINE FAUCHER

JUIN 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES ix

LISTE DES TABLEAUX xi

LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES xii

RÉSUMÉ xiii

INTRODUCTION 1

TOME I

CHAPITRE I
PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE 11

1.1 Origine de la question 11

1.2 État de la question 13

1.2.1 Mise en relief du problème de recherche 13

1.2.2 Le domaine de l'éducation et la culture des jeunes 20

1.2.3 L'enseignement des arts et la culture des jeunes 28

1.3 Recension des écrits 34

1.4 Objectif de recherche 40

CHAPITRE II
CADRE CONCEPTUEL 43

2.1 La culture 43

2.1.1 La culture vue par divers champs disciplinaires 43

2.1.2 La culture comme zones de tensions 47

2.1.3 Définir la culture dans le cadre de la recherche 49

2.2 La pratique culturelle 51

2.2.1 Habitus et construction de soi 52

2.2.2 Pratique culturelle, jeunesse et nouveaux médias 55

2.2.3 Production symbolique 57

2.2.4 Bricolage, ruses et habiletés de Jenkins 59

2.2.5 Définir la pratique culturelle dans le cadre de la recherche 62

2.3 La cyberculture 63
2.3.1 Délimiter le cyberespace 63
2.3.2 Cyberespace et identité 64
2.3.3 Réseautage et Web 2.0 66
2.3.4 Définir la cyberculture dans le cadre de la recherche 70
2.4 L'adolescence 71
2.4.1 Circonscrire l'adolescence : éléments historiques et culturels 71
2.4.2 Entre tumultes et affirmations de soi 74
2.4.3 Notions de relation et d'exploration 79
2.4.4 Schémas des ensembles et de la rose des vents 83
CHAPITRE III
MÉTHODOLOGIE 89
3.1 Recherche ethnographique axée sur la compréhension 89
3.1.1 Étude de cas multiple ethnographique 91
3.1.2 Sélection des participants et choix du site de recherche 92
3.1.3 Procédure pour la sélection des trois cas 94
3.2 Opérations de la collecte des données 95
3.2.1 Groupe de discussion et entrevue d'explicitation de captures d'écrans 96
3.2.2 Écranographie 97
3.2.3 Questionnaire semi-directif 99
3.3 Considérations éthiques et validité 100
3.3.1 Rapports participants-chercheur et réciprocité 102
3.3.2 Confidentialité 103
3.3.3 Consentement à la recherche 104
3.3.4 Validité et corroboration de documents 105
3.4 Terrain de la recherche 107
3.4.1 Présentation du projet 107
3.4.2 Déroulement du groupe de discussion 108
3.4.3 Déroulement de l'écranographie 109
3.4.4 Déroulement des entrevues d'explicitation 111

3.5 Traitement des données 117

3.6 Processus méthodologique pour l'analyse de contenu 119

CHAPITRE IV
ENTREVUE DU GROUPE DE DISCUSSION : ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS 124

4.1 Mise au point : analyse de l'entrevue collective 124

4.2 Nœuds thématiques liés aux actions 128

4.2.1 Réseauter 128

4.2.2 Accéder instantanément 129

4.2.3 Se protéger 130

4.2.4 Rechercher 132

4.2.5 Communiquer et garder contact 132

4.2.6 Créer une identité 134

4.2.7 Apprendre et s'informer 134

4.2.8 Jouer 136

4.2.9 Regarder et écouter 136

4.2.10 Créer son espace et s'exprimer 137

4.2.11 Magasiner et épargner 138

4.3 Nœuds thématiques liés aux contenus 139

4.3.1 Frontières dissoutes 139

4.3.2 Facebook 140

4.3.3 Identité 142

4.3.4 Effets néfastes et effets positifs de la cyberculture 145

4.3.5 Jugement critique et Wikipédia 147

4.3.6 Génération C 149

4.3.7 Culture, connaissance et travaux scolaires 150

4.3.8 Mercatique, contrôle des informations, piratage et nétiquette 153

4.4 Analyse de l'entrevue de groupe : synthèse et interprétation 155

CHAPITRE V
ENTREVUES D'EXPLICITATION : ANALYSE INDIVIDUELLE DES CAS 166

5.1 MIRELLA_pomme2 167

5.1.1 Présentation de la participante 167

5.1.2 Énumération des nœuds thématiques issus de l'entrevue de Mirella 168
5.1.3 Synthèse de la pratique culturelle dans le cyberespace 170
5.2 THOMAS_Pedro@Martinez 177
5.2.1 Présentation du participant 177
5.2.2 Énumération des nœuds thématiques issus de l'entrevue de Thomas 178
5.2.3 Synthèse de la pratique culturelle dans le cyberespace 180
5.3 ÉMILIE_photo_eliie 187
5.3.1 Présentation de la participante 187
5.3.2 Énumération des nœuds thématiques issus de l'entrevue d'Émilie 188
5.3.3 Synthèse de la pratique culturelle dans le cyberespace 190
CHAPITRE VI
INTERPRÉTATION MULTICAS 198
6.1 Mise au point : processus d'analyse employés 198
6.2 Analyse croisée des cyberpratiques des participants 199
6.2.1 Communication 199
6.2.2 Contournement de règles 207
6.2.3 Habiletés de Jenkins 209
6.2.4 Synthèse 217
6.3 Liens entre cyberpratiques et pratique artistique à l'école : synthèse 224
6.3.1 Logiciels de traitement de l'image 224
6.3.2 Influence des projets d'arts plastiques 225
6.3.3 Migration : processus de création et productions visuelles 226
6.3.4 Dessin analogique 226
6.3.5 Présence d'indices symboliques au sein des productions visuelles 226
6.3.6 Appropriation de contenus visuels 227
6.3.7 Recherche d'images dans le cyberespace 227
6.3.8 Appréciation des qualités expressives et de différents styles artistiques 228
6.3.9 Conception de l'art des participants et son impact sur les liens établis 230
CONCLUSION 234
RÉFÉRENCES 253

TOME II

APPENDICE A
Glossaire 274

APPENDICE B
Questionnaire guide pour les entrevues d'explicitation de captures d'écrans 285

APPENDICE C
Document explicatif pour la collecte d'images.....287

APPENDICE D
Formulaire de consentement à la recherche 289

APPENDICE E
Analyse détaillée des cas à l'étude.....294

APPENDICE F
Analyse détaillée : liens entre les cyberpratiques des participants et leur pratique artistique à l'école 368

APPENDICE G
Forces et limites de l'écranographie 387

APPENDICE H
Impacts des résultats de la recherche sur la pratique de l'enseignante en arts plastiques.....390

APPENDICE A

GLOSSAIRE[102]

µTorrent. Constitué d'un seul fichier compacté BitTorrent, programme et protocole de transfert de données pair-à-pair* (P2P) à travers un réseau informatique (Septembre 2012). BitTorrent est une méthode pour distribuer largement de grandes quantités de données en répartissant la charge inhérente en matière de matériel, hébergement Internet et bande passante. (Jutras, 2010, p. 2)

Avatar. Image de notre corps qui représente un usager dans une réalité virtuelle multi-usagers : jeu vidéo, [...] matrice. L'apparence empruntée par un usager du cyberespace pour évoluer dans cet espace. (Lachance, 2006, p. 185)

Baladodiffusion (ou *Podcasting*). Moyen de diffusion de fichiers (audio, vidéo ou autres) sur Internet appelés *podcasts* ou balados. [...]. Il permet aux utilisateurs l'écoute ou le téléchargement automatique d'émissions audio ou vidéo pour les baladeurs numériques en vue d'une écoute immédiate ou ultérieure. (Juillet 2010)

Binette. Dessin réalisé avec des caractères – [liés à un code informatique] (ASCII) – et qui, vu de côté, suggère la forme d'un visage dont l'expression traduit l'état d'esprit de l'internaute expéditeur. Ainsi un « :) » devient un « ☺ ». (Mai 2012, Le grand dictionnaire terminologique, http://www.granddictionnaire.com). Dans la langue courante des jeunes québécois, le mot « émoticône » est davantage utilisé.

Bit. Unité de mesure informatique désignant la quantité élémentaire d'information représentée par un chiffre du système binaire (0 ou 1). Le mot bit est la contraction des mots anglais ***binary digit***, qui signifient chiffre binaire, avec un jeu de mot sur *bit*, morceau. (Décembre 2011)

Blogue (ou blog, mot-valise de *Web log*). Site Web constitué par la réunion de *billets* écrits dans l'ordre chronologique, et classés la plupart du temps par ordre antéchronologique. Chaque billet (appelé aussi *note* ou *article*) est, à l'image d'un journal de bord ou d'un journal intime, un ajout au blogue. (Juin 2008)

Bloguer. Publier un blogue et le mettre à jour régulièrement. (Février 2012, Le grand dictionnaire terminologique, http://www.granddictionnaire.com)

---

[102] À moins qu'une source différente ne soit indiquée à la fin, les définitions sont toutes issues de Wikipédia (apparaît alors seulement la date à laquelle le site a été consulté).

Bureau (en anglais *desktop*). Mot métaphore, dans le domaine des interfaces d'utilisateurs graphiques, évoquant le fait de pouvoir visualiser les systèmes de fichiers à l'écran de l'ordinateur lorsqu'on l'allume. Le bureau est doté d'images, appelées icônes, montrant les dossiers, les fichiers et divers types de documents (lettres, images, etc.). (Septembre 2011, traduction libre)

Capture d'écran. Copie dans une mémoire tampon de ce qui est affiché sur l'écran. Faire une capture d'écran consiste à sauvegarder, à un moment précis, les informations affichées sur le moniteur. (Août 2011, http://www. dicodunet. com)

Clavarder. Converser en mode texte, de façon interactive et en temps réel avec d'autres internautes du monde entier, par clavier interposé. (Avril 2012, *Le grand dictionnaire terminologique*, http://www.granddictionnaire.com)

Communauté virtuelle. Groupe de personnes qui communiquent par l'intermédiaire de courriels, d'Internet, de téléphones pour des raisons professionnelles, sociales, éducatives ou autres. [...] Certaines communautés sont purement virtuelles, d'autres se prolongent dans la réalité. [...] Exemples de communautés liées au Web : Usenet, sites de messagerie, Wikipédia, MySpace, Second Life, etc. (Juillet 2010)

DeviantART. Communauté artistique en ligne, où chacun peut s'inscrire et exposer ses propres créations graphiques ou littéraires [de qualités diverses et variées]. Certains [*deviants*] décident de s'inscrire sans poster de créations personnelles, seulement pour donner leurs avis et partager sur leur page les créations qu'ils préfèrent. D'autres sont des professionnels ou semi-professionnels utilisant deviantART comme une vitrine virtuelle. (Mars 2011)

DJing. Terme large qui désigne la pratique d'un disc jockey (DJ) en temps réel. Le DJ (platiniste en français) sélectionne et diffuse de la musique à destination d'un public, que ce soit pour une émission radiophonique, dans une discothèque, etc. [...] Il peut aussi modifier ou superposer deux musiques, ou une musique et une version *a capella*, et faire preuve de créativité et d'inventivité, voire utiliser des équipements spéciaux ou des ordinateurs pour refondre entièrement le morceau utilisé. Dans le milieu du « DJing », cette technique est connue sous le nom de « bootleg » ou encore de « Mash-up* ».

Facebook. Facebook est un réseau social [en constante transformation] qui permet de se créer une communauté d'« amis », de publier ses humeurs du moment sous forme de « statuts* », d'échanger des contenus provenant des médias (articles, vidéos, bandes audio) et de télécharger ses propres contenus. Le site offre la possibilité de créer des pages pour des produits, des personnalités, des groupes artistiques, et de promouvoir celles-ci à l'aide de publicités. On peut aussi créer des groupes d'intérêts et inviter ses amis à y adhérer. [...] (Blanc, 2010, p. 29)

Flash Player. Application client fonctionnant sur la plupart des navigateurs Web. Ce logiciel [...] permet la diffusion de flux (*stream*) bidirectionnels audio et vidéo et la création de graphiques vectoriels et d'images matricielles animés par un langage script appelé Action Script. Flash Player peut être utilisé pour créer le contenu d'une application Internet, de jeux ou de vidéos. (Décembre 2011)

Flickr. Site de partage de photos et de vidéos lancé en 2004 et racheté l'année suivante par Yahoo. Comme avec tout média social, on peut ajouter ses contacts, commenter les photos et écrire des notes; le système permet aussi de marquer (« taguer », en langage populaire) les photos et les vidéos que l'on télécharge. (Blanc, 2010, p. 30)

Foursquare. Application Web qui permet à l'utilisateur d'indiquer où il se trouve et de rencontrer ainsi ses contacts (système de géolocalisation). L'aspect ludique vient du fait qu'il est possible d'accumuler des badges relatifs à des lieux spécifiques, un peu comme les autocollants des années 1970. [...] Le fait que l'application soit basée sur la géolocalisation induit des risques en matière d'exposition de la vie privée. [...] Au début de l'année 2010, un site [Please Rob Me] a été créé pour stigmatiser ces dangers, [...] mais est aujourd'hui inactif. (Mai 2011)

Gibson, William. Auteur de *Neuromancien* (titre original : *Neuromancer*) publié en 1984. Premier roman de science-fiction de l'auteur, cet ouvrage est généralement considéré comme le roman fondateur du mouvement cyberpunk*. On considère que *Neuromancien* a inspiré bon nombre d'œuvres cyberpunk postérieures, dont notamment le film *Matrix*. (Avril 2007)

Guilde. Association [ou communauté] de joueurs dont l'objectif est d'organiser une ou plusieurs activités en commun dans le contexte du jeu vidéo MMORPG* *World of Warcraft**. (Juin 2011)

Habbo Hotel. Réseau social destiné principalement aux adolescents à partir de 13 ans et plus. Il permet à ces derniers de faire de nouvelles rencontres, de s'exprimer et de participer à des jeux dans un environnement sécurisé. Le site, qui combine le concept d'un *chat* et d'un jeu en ligne, est [...] accessible à partir de 2000 aux utilisateurs finlandais, Habbo Hôtel s'est depuis affirmé comme l'un des plus grands jeux communautaires non violents en ligne sur Internet, présent dans 32 pays avec 200 millions de comptes créés. (Mai 2011)

Hacker. Programmeur habilité à déjouer les barrières informatiques, cherchant à s'introduire dans des serveurs et à en prendre le contrôle. Le hacker n'était pas nécessairement un pirate ou un délinquant du clavier [...] Appelé aussi *Cracker* (Lachance, 2006, p. 188), [...] il préfère fouiller dans les entrailles d'un ordinateur plutôt que simplement l'utiliser. Ses motivations principales sont la passion, le jeu, le plaisir, l'échange et le partage. (Février 2011)

Hacking. Pratique (notamment celle touchant à l'informatique) visant à un échange « discret » d'information en fouillant ou en bidouillant. [...]. (Juillet 2010)

HTML. (Acronyme de *Hypertext Markup Language*). Langage de balisage hypertexte [qui permet], en utilisant des balises, [de] créer une page Web et [d'] y mettre des hyperliens, des photos, etc. [...] Il y a toujours une balise qui marque le début d'une action et une seconde avec une barre oblique qui indique où elle finit. Pour les fonctions de base, il existe sur le Web de nombreux lexiques de balises. (Blanc, 2010, p. 174)

Hyperlien (ou lien hypertexte). Référence, dans un système hypertexte, permettant de passer automatiquement d'un document consulté à un document lié. Les hyperliens sont notamment utilisés dans le *world wide Web** pour permettre le passage d'une page Web à une autre d'un simple clic. (Août 2010)

Hypertexte. Système contenant des nœuds liés entre eux par des hyperliens* permettant de passer automatiquement d'un nœud à un autre. Un document hypertexte est donc un document qui contient des hyperliens et des nœuds. [...] Lorsque les nœuds ne sont pas uniquement textuels, mais aussi audiovisuels, on peut parler de système et de documents hypermédias. (Juillet 2010)

Icône. Petit pictogramme [en informatique] représentant une action, un objet, un logiciel, un type de fichier, etc. Les icônes ont [...] servi d'outils pour rendre les interfaces utilisateurs graphiques plus simples d'utilisation. (Mars 2011)

Impr. Écran, ImEc ou *Print screen*). Touche [...] présente sur la plupart des claviers, située habituellement à droite de la touche F12 dans un bloc contenant les touches *Arrêt défil* et *Pause*. La touche comporte aussi la touche Syst. Elle permet de réaliser une *capture d'écran**, en plaçant dans le presse-papiers la copie de l'écran sous Windows [...]. (Août 2010)

iPhone. Famille de smartphones conçue et commercialisée par Apple Inc depuis 2007. Les modèles, dont l'interface utilisateur a été conçue avec le multi-touch, disposent d'un appareil photo, d'une fonction baladeur numérique, d'un client Internet (pour naviguer sur le Web ou consulter son courrier électronique) [...] de la messagerie vocale visuelle et de l'App Store, qui permet de télécharger des applications, allant des jeux aux réseaux sociaux, en passant par les GPS, la télévision, la presse électronique ou encore les bandes dessinées. Au mois de mai 2010, on compte plus de 225 000 applications. (Août 2011)

Internet. Réseau informatique mondial qui rend accessible au public des services comme le courrier électronique et le *world wide Web**. [...] Techniquement, Internet se définit comme le réseau public mondial utilisant le protocole de communications IP (*Internet Protocol*). [...] le Web est une des applications d'Internet, comme le sont le courrier électronique, la messagerie instantanée ou les systèmes de partage de fichiers poste à poste. (Avril 2007)

Internet Movie Database (dont l'acronyme est *IMDb*). Base de données cinématographiques sur Internet répertoriant des films (cinéma mondial), des séries télévisées et plus secondairement des jeux vidéo. (Décembre 2011)

iPod. Appareil électronique conçu et commercialisé par Apple. C'est le lecteur portatif de musique numérique (aussi appelé baladeur numérique baladeur mp3) le plus vendu au monde. Il permet de loger des pièces de musique mais aussi des images et de courtes bandes vidéo. (Mars 2007)

iTunes. Logiciel propriétaire de lecture et de gestion de bibliothèque multimédia numérique distribué gratuitement par Apple. Il est disponible officiellement sur Mac OS X, Windows, et peut fonctionner sur GNU Linux par émulation. (Décembre 2011)

Jacked. Dans le contexte du film *The Matrix* (1999), il réfère au fait que la conscience des personnes évolue, depuis leur naissance, dans un univers virtuel qu'ils méprennent pour la réalité. Cet univers virtuel est la matrice elle-même (Faucher, juillet 2010). Quant à l'action nommée *Jack in*, celle-ci consiste à « insérer directement le cerveau dans une réalité virtuelle, [...] ou bien dans des systèmes *chat* ou babillard, en branchant une électrode directement dans un bioport relié aux connecteurs neuronaux » (Lachance, 2006, p. 189).

Mercatique. Ensemble des principes, des techniques et des méthodes qui ont pour objectif de prévoir, constater ou stimuler les besoins du marché en vue d'adapter en conséquence la production et la commercialisation de biens et services pouvant répondre aux besoins ainsi déterminés. (Janvier 2012, *Le grand dictionnaire terminologique*, http://www.granddictionnaire.com)

Médialittératie. Capacité de comprendre, de contextualiser et de décoder les messages médiatiques et [...] capacité de produire de tels messages. (Caisse, 2010, p. 119)

Microsoft Paint. (Communément nommé *Paint*, anciennement *Paintbrush*). Programme graphique basique (éditeur d'image matricielle) livré avec toutes les versions de Windows. Il a été lancé pour la première fois en 1985. (Septembre 2011)

MMORPG. (Acronyme de « *massively multiplayer online role-playing game* »). Type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multijoueur permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel qui est aussi un monde persistant, c'est-à-dire qu'il continue à évoluer lorsque le joueur n'est pas connecté. Le joueur est représenté par un avatar*, personnage qu'il crée puis fait progresser dans un monde virtuel d'inspiration fantastique, de science-fiction ou de superhéros, riche en aventures. (Novembre 2010)

MSN. Anciennement *The Microsoft Network*, était originellement conçu par Microsoft pour concurrencer Internet et le world wide Web. [...] lancé le 24 août 1995 [...], MSN est désormais un fournisseur d'accès à Internet (FAI) et un des portails Web les plus visités. Le service a intégré le Webmail *Hotmail* et le service de messagerie instantanée *Windows Live Messenger* communément appelé « MSN », bien que ce terme soit impropre. (Avril 2007)

Multitâche. Mode d'exploitation dans lequel plusieurs tâches sont exécutées simultanément, dans la mesure où elles ne font pas appel aux mêmes ressources. Il y a au moins deux façons pour un ordinateur de fonctionner en mode multitâche. Il peut utiliser plusieurs processeurs dédiés chacun à une tâche différente, ou encore utiliser un seul processeur partageant son temps de traitement à plusieurs tâches. (Avril 2012, http://www.granddictionnaire.com)

Mur (*wall* en anglais). Espace sur la page Facebook* d'un utilisateur dans lequel des amis peuvent diffuser leurs commentaires, critiques, encouragements, etc. Il est possible de choisir différentes options dont le fait de vouloir filtrer ce qui est publié sur notre mur personnel, ainsi une publication sera visible selon les critères choisis. (Faucher, 2012)

MySpace. [Site permettant d']écouter de la musique, [de] se mettre en lien avec des amateurs et des artistes, [...] [de] se ternir au courant des événements musicaux alternatifs [et de constituer une page faisant la promotion d'un groupe de musique]. Au départ, MySpace constituait une solution rapide aux groupes qui voulaient être en ligne [...] Il doit [...] sa réputation [en partie] à la grande place qu'occupent les musiciens et les artistes sur ce site. (Blanc, 2010, p. 32)

Nétiquette. Règle informelle, puis charte définissant les règles de conduite et de politesse recommandées sur les premiers médias de communication [...] sur Internet. (Janvier, 2011)

Nintendo 64. Également connue sous les noms de code Project Reality et Ultra 64 lors de sa phase de développement, est une console de jeux vidéo de salon, sortie en 1996 (1997 en Europe), du constructeur japonais Nintendo en collaboration avec Silicon Graphics. (Janvier 2012)

Onglet (ou *Tab* en anglais). Petite excroissance porteuse d'une étiquette (typiquement, alphabétique) permettant un accès direct aisé aux documents [dans un fichier ou autre système de rangement]. (Mars 2012)

Pair-à-pair (traduction de l'anglicisme *peer-to-peer*, souvent abrégé *P2P*). Modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur, mais où chaque client est aussi un serveur. Il peut être centralisé (les connexions passant par un serveur intermédiaire) ou décentralisé (les connexions se faisant directement). (Mars 2011)

PC (ou compatible PC). Ordinateur compatible avec l'IBM PC apparu en 1981. En 2008, pratiquement tous les ordinateurs personnels sont des compatibles PC. Ils sont basés sur les microprocesseurs de la famille x86 inventée par Intel. Les systèmes d'exploitation MS-DOS, Windows, OS/2 et GNU/Linux ont notamment été créés pour les compatibles PC.

Photoshop. Logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, mais sert également à la création d'images *ex nihilo*. Photoshop travaille sur des images matricielles, car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des graduations subtiles de couleurs. (Septembre 2011)

Piczo. Communauté virtuelle qui permet à des adolescents, de par le monde, de s'exprimer de manière créative en réalisant leur propre site Internet. Il repose sur trois aspects : 1) la sécurité (« The Safer Social Network »); 2) la facilité d'utilisation dont l'appropriation intuitive du code HTML; et 3) les manières saines d'interagir avec les autres (nétiquette*). (Mars 2011, traduction libre, http://pic3.piczo.com)

Picnik. Outil en ligne convivial permettant de retoucher et de modifier des images directement dans le navigateur Web. Plusieurs applications sont gratuites tandis que d'autres, intitulées *Premium*, nécessitent des coûts pour être activées. (Septembre 2011, traduction libre, http://www.picnik.com) (Le site a mis un terme à ses activités au printemps 2012)

Pirate Bay (The). Site permettant l'échange de fichiers [Bit]Torrents*. Initialement basé aux Pays-Bas, il se déclarait « le plus grand serveur torrent du Web », affirmant recevoir la visite d'un million de visiteurs par jour. [...] En mai et juin 2006, il est régulièrement mentionné dans les journaux, car il symbolise la résistance contre les actions des *majors* d'Hollywood et une certaine réforme des droits d'auteur. (Septembre 2012)

Pixlr. Outil en ligne gratuit et convivial permettant de modifier des images. Il s'agit de deux applications Flash que l'on peut utiliser directement dans son navigateur Web : 1) Pixlr Editor : contient toute une panoplie d'outils de dessin destinés aux artistes; 2) Pixlr Express : fonctions les plus courantes (grossir, découper, inverser, etc.). (Septembre 2011, http://blogue.ztele.com)

Plateforme. En informatique, système d'exploitation de votre ordinateur, par exemple Linux ou Windows. Quand on parle de la plateforme Web, le concept s'élargit en incluant les logiciels utilisés tout comme les infrastructures de connectivité. (Blanc, 2010, p. 176)

Réalité virtuelle (multimédia). Technologie propre aux systèmes informatiques visant à créer des environnements qui simulent le monde naturel ou un monde imaginaire et qui donnent à l'utilisateur l'impression de la réalité. (Poissant, 1997)

Remix. Pratique qui consiste à prendre quelque chose qui existe déjà et de le redéfinir de manière personnelle (Mason, 2008, 71). Toujours selon Mason :

> The phenomenon known as "the remix" [...] is a conscious process used to innovate and create. In fact, it's no exaggeration to say that the cut-'n'-paste culture born out of sampling and remixing has revolutionized the way we interpret the world. As Nelson George said in Hip Hop America, the remix "raises questions about the nature of creativity and originality... it changes the relationship of the past to the present in ways conventional historians might take notice of". (p. 71).

Réseautage social. Se rapporte à l'ensemble des moyens mis en œuvre pour relier des personnes (physiques comme morales) entre elles (il peut s'agir aussi bien de réseautage informel qu'institutionnalisé). Avec l'apparition d'Internet, cette notion recouvre aussi les applications informatiques liées à Internet qui servent à constituer un réseau social [...]. Exemples : Facebook, MySpace, Twitter, LinkedIn, Habbo, [Slideshare, YouTube, Flickr, MySpace,] etc. (Juillet 2010)

Réseauter. Tisser et entretenir un réseau de relations virtuelles entre personnes, principalement par le truchement d'un environnement Web de réseautage social* tels Facebook ou Twitter. Il s'agit d'une fusion de définitions issues du *grand dictionnaire terminologique*. On y présente une définition liée au domaine du travail (recherche d'emploi) et une autre liée au domaine informatique ou de la télécommunication. (Avril 2011, http://www.granddictionnaire.com)

Skype. Logiciel propriétaire qui permet aux utilisateurs de passer des appels téléphoniques via Internet. Les appels d'utilisateur à utilisateur sont gratuits, tandis que ceux vers les lignes téléphoniques fixes et les téléphones mobiles sont payants. Il existe des fonctionnalités supplémentaires comme la messagerie instantanée, le transfert de fichiers et la visioconférence. (Septembre 2012).

Skyrock. Site Web de réseau social qui met gratuitement à la disposition de ses membres enregistrés un espace Web personnalisé. Il est notamment possible d'y faire un blogue, d'y ajouter un profil et d'échanger des messages avec les autres personnes enregistrées. (Mars 2011)

Slam. Terme qui renvoie le plus souvent à un slam de poésie, qui est un concours de déclamation de textes poétiques. Né d'une idée du poète américain Marc Smith en 1986 dans le but de rendre les lectures de poèmes à la fois moins élitistes et moins ennuyeuses, le slam prévoit des règles minimales, laissant une grande liberté au participant. La discipline repose sur les talents d'orateur, et tend parfois vers le sketch humoristique ou le stand-up.

SMS. Sigle qui signifie « service de messagerie » et qui découle de la désignation anglophone *Short Message Service*. Ce service proposé par la téléphonie mobile, permet de transmettre de courts messages textuels. Pour désigner les messages transportés on parle [au Québec notamment] de texto. (Avril 2012)

Statut (en anglais *Status*). Fonctionnalité sur Facebook qui permet de partager de l'information ou son humeur du jour avec des amis ou de lancer des défis. Semblable à un gazouillis sur Twitter, un *statut* est généralement court. Lorsqu'il est mis à jour, il est affiché sur le mur de l'utilisateur et apparaît en tant que *nouveauté*. Les utilisateurs de Facebook qui publient beaucoup de statuts sont surnommés les *Serial Statueurs*. (Mars 2011, traduction libre, http://whatis.techtarget.com/definition/ facebook-status.html)

Streaming (de l'anglais *stream* : courant, flux ou flot). Principe utilisé particulièrement pour l'envoi de contenu en direct (ou en léger différé). On peut également songer à la locution *lecture seule*, déjà utilisée en informatique. Très utilisée sur Internet, elle permet la lecture d'un flux audio ou vidéo à mesure qu'il est diffusé. Elle s'oppose ainsi à la diffusion par téléchargement de fichiers. (Décembre 2011)

TAZ. Zone autonome temporaire (*Temporary Autonomous Zone)* est la dénomination introduite par Hakim Bey en 1991 pour décrire les *campements nomades,* mais aussi les *enclaves libres* des pirates trouvant un nouveau mode d'existence dans les replis du cyberespace. Le concept de TAZ, qui renvoie à la théorie de la dissidence moderne, est souvent vu comme une caractéristique de la génération techno. C'est dans les communautés nomades des *raveurs* (apparues dans les années 1990) que l'on trouve les discours les plus radicaux [...] (Juin 2010)

Technologie. Étude des outils, machines, procédés et systèmes du domaine de la production ou de la modification d'objets, de sujets ou de signes (Foucault, 1988). Elle permet d'agir sur la matière, de la transformer, de modifier la portée du corps ou de l'esprit, ou de s'y substituer. (Faucher et Richard, 2006, p. 79)

Thème. Dans le contexte du système d'exploitation Windows, le choix d'un thème (*theme*) correspond au décor en arrière-fond (*background*), auquel s'ajoutent des icônes, des sons et autres éléments permettant à l'usager de personnaliser rapidement son ordinateur. (Septembre 2012)

Téléchargement. Opération de transmission d'informations – programmes, données, images, sons, vidéos – d'un ordinateur à un autre via un canal de transmission, en général Internet ou Intranet. [...] Il existe de nombreuses formes de téléchargements, comme la lecture en continu (ou *streaming*) qui est une application moderne du téléchargement (son véritable sens), ou le pair- à-pair* (P2P). [...]. [...] Il peut être illégal de télécharger de la musique, des vidéos ou des logiciels commerciaux. Ils sont généralement téléchargés à l'aide de logiciels P2P tels que BitTorrent*. (Mars 2011)

Tiësto. Pseudonyme de Tijs Michiel Verwest, DJ, producteur, compositeur et remixeur de la scène de musique électronique né le 17 janvier 1969 à Bréda aux sud-ouest des Pays-Bas. Il a été désigné meilleur DJ de tous les temps par le magazine Mixmag. (Mars 2012)

Tuning PC (en anglais *modding*). Désigne l'ensemble des ajouts et décorations, tant internes au boîtier qu'externes, visant à changer l'apparence et l'habillage d'un ordinateur personnel. Il consiste généralement à ajouter des néons, LED [diodes électroluminescentes], plastiques translucides ainsi que de la peinture, [etc.] [...] (Juillet, 2010)

Twitter. Outil de *réseautage social** et de microblogage qui permet à l'utilisateur d'envoyer gratuitement des messages brefs, appelés *tweets* (gazouillis), par Internet, messagerie instantanée, etc. [...] (Juillet 2010) Fil d'actualités qui [...] permet d'échanger des liens et de l'information en temps réel et de suivre, par exemple, l'évolution d'un événement en direct, par le biais de messages mis en ligne par vos contacts. (Blanc, 2010, p. 29)

Ultraportable. Ordinateur portable de taille très réduite et de masse minimum dont la principale qualité est de pouvoir être transporté et utilisé n'importe où avec un encombrement minimum tout en conservant de bonnes performances. (Septembre 2011)

Vegas Pro (ou Sony Vegas Pro). Logiciel de montage vidéo avancé disposant d'une interface simplifiée. Fonctionnant à partir d'un système de pistes (par séquences d'images et sous forme d'onde pour le son), l'application permet d'assembler [...] des éléments audio et vidéo, d'insérer des transitions, d'ajouter des effets audio et vidéo, etc. (Mars 2011, http://www.01net.com)

VJing. Terme large qui désigne une performance visuelle en direct. Ses caractéristiques sont la création ou la manipulation de l'image en temps réel via la médiation technologique et en direction d'un public, en synchronisation avec la musique. Le VJing a souvent lieu dans des évènements comme des concerts, clubs, festivals de musique, et est en général associé à une autre performance artistique.

Web 2.0. Expression qui désigne certaines des technologies et des usages du *world wide Web* qui ont suivi la forme initiale du Web en particulier les interfaces permettant aux internautes ayant peu de connaissances techniques de s'approprier les nouvelles fonctionnalités du Web et ainsi d'interagir de façon simple à la fois avec le contenu et la structure des pages et aussi entre eux, créant ainsi notamment le Web social. (Juillet 2010)

Wii. Console de jeux vidéo de salon du fabricant japonais Nintendo. Cette console est de la même génération que la Xbox 360 et la PlayStation 3. Elle a comme particularité d'utiliser un système capable de détecter la position, l'orientation et les mouvements dans l'espace de la manette. (Janvier 2012)

Wiki. Système hypertexte qui permet de modifier des pages, de créer des liens et de nouvelles pages par tous les usagers qui accèdent à ce système par un navigateur Web. Le mot provient du maori et signifie *vite*. (Lachance, 2006, p. 192)

Wordle. Outil ludique qui génère des nuages de mots à partir d'un texte. Les nuages attribuent visuellement plus d'importance aux mots apparaissant plus fréquemment dans la source. (Février 2011, traduction libre, http://www.wordle.net/)

World of Warcraft (abrégé de WOW). Jeu vidéo de type MMORPG* [...] [qui] se déroule dans un univers médiéval fantastique introduit par *Warcraft : Orcs & Humans* sorti en 1994, ainsi que par le jeu de rôle papier Warcraft RPG. Depuis 2005, *World of Warcraft* est le plus populaire des MMORPG. [...] (Novembre 2010)

World Wide Web. Système hypertexte public – communément appelé le *Web*, parfois la *Toile* ou le *www*, littéralement la « toile (d'araignée) mondiale » – fonctionnant sur Internet et qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages mises en ligne dans des sites. L'image de la toile vient des hyperliens* qui lient les pages Web entre elles. (Avril 2007)

Yahoo!. Société américaine de services sur Internet opérant notamment un portail Web. [...] Yahoo! offre de nombreux autres services gratuits et payants, dont un moteur de recherche, des boîtes à courrier électronique, de la messagerie instantanée, de l'hébergement Web et des portails (nouvelles, finances, etc.).

YouTube. Site d'hébergement [...] [où sont publiés] des films, des émissions de télé, des vidéoclips, des publicités et des vidéos créées par des usagers. Le site ne cesse d'offrir à ceux-ci de nouvelles options de visionnement et de nouvelles fonctions. Ainsi, on peut facilement mettre en ligne sur un blogue une vidéo trouvée sur le site. Il est aussi assez facile de créer un compte, de télécharger des vidéos et de réseauter* via ce site. En 2009, 350 millions de personnes ont visité le site chaque mois [...]. (Blanc, 2010, p. 30)

APPENDICE B

QUESTIONNAIRE GUIDE
POUR L'ENTREVUE D'EXPLICITATION DE CAPTURES D'ÉCRANS

La question principale et la question secondaire de la recherche :

- Quelles sont les pratiques culturelles d'élèves de la 3e secondaire dans le cyberespace?
- Comment, selon ces jeunes, ces pratiques peuvent-elles être liées à leur pratique artistique à l'école?

Les sous-questions de la recherche :

- Quelles sont les images (captures d'écrans) que les jeunes choisissent afin de montrer ce qu'ils accomplissent sur Internet?
- Qu'est-ce que les jeunes font et produisent dans le cyberespace?
- Comment s'y comportent-ils et interagissent-ils?
- Comment procèdent-ils pour réaliser ces productions? (Stratégies et moyens)
- Parmi ces productions, lesquelles sont liées à la pratique artistique du jeune, en classes d'arts plastiques, selon lui? (Degré de créativité, liens avec les contenus du cours d'arts plastiques, etc.)
- Ces images captées ont-elles un sens particulier pour le jeune? Si oui, lequel?
- Quelles sont les captures d'écrans dans lesquelles le jeune s'identifie le plus et pourquoi? (Dimension identitaire et goûts personnels)

Les questions-guide pour l'entrevue d'explicitation de captures d'écrans :

En me montrant ta récolte d'images prélevées dans le cyberespace, peux-tu me dire/me raconter :

- Pourquoi tu as réalisé cette capture d'écran?
- Ce que tu produisais ou faisais de particulier à ce moment-là?
- Comment est-ce que tu t'y es pris pour le faire?
- Que veut dire cette image pour toi?
- Dans quelle image estimes-tu avoir été particulièrement créatif?
- Si tu as accompli quelque chose qui pourrait influencer ce que tu fais dans ton cours d'arts plastiques?
- À quelle image t'identifies-tu le plus? Pourquoi?

APPENDICE C

DOCUMENT EXPLICATIF POUR LA COLLECTE D'IMAGES

Collecte d'images (captures d'écrans) : consignes

Tes captures d'écrans vont « saisir au vol » des moments précis de tes pratiques culturelles dans le cyberespace. * Tu disposes d'un délai de 2 semaines pour les réaliser. Tu fais autant de captures que tu veux mais...

...tu gardes les 10 images les plus signifiantes* pour toi parce qu'elles montrent (sur Internet) :

- ce que tu aimes voir (sites, etc.)
- ce que tu aimes produire** et créer (montage vidéo diffusé sur YouTube, etc.)
- comment tu aimes jouer, interagir et te divertir (jeux vidéo en ligne, msn, etc.)
- ce que tu aimes apprendre, comment et où tu cherches ton information.
- représentent quelque chose d'important pour toi (identité, groupe d'appartenances, dimensions esthétiques, revendications politiques et sociales s'il y a lieu, etc.)

Avant de venir à ton entrevue individuelle, tu mets les 10 fichiers image sur ta clé USB et tu les sauvegardes selon les paramètres suivants :

- résolution : 300 dpi
- taille minimum : 45 X 28 cm
- format jpg
- identifiés : *Nom-capture1.jpg, Nom-capture2.jpg* et ainsi de suite

N'oublie pas que, si tu as des questions, tu peux communiquer en tout temps avec moi par courriel faucher.christine@uqam.ca.

Bonne collecte!
Christine

APPENDICE D

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT À LA RECHERCHE

Doctorat en études et pratiques des arts
Université du Québec à Montréal

FORMULAIRE DE CONSENTEMENT
DANS LE CADRE D'UN PROJET DE RECHERCHE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

IDENTIFICATION DE L'ÉTUDIANT

Nom : Faucher

Prénom : Christine

Courriel : faucher.christine@uqam.ca Téléphone : 450-663-1864

Titre de la thèse : Jeunesse cyborg et captures d'écrans: de l'entrevue à une saisie des pratiques culturelles d'élèves de la troisième secondaire dans le cyberespace

Directrice et superviseure de recherche : Moniques Richard, professeure titulaire à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM
Courriel : richard.moniques@uqam.ca Téléphone : 514-987-3000, poste 8275

IDENTIFICATION DU PARTICIPANT

Nom : _____

Prénom : _____

Courriel : _____ Téléphone : _____

DESCRIPTION DU PROJET

Mon projet de recherche pose les questions suivantes: Quelles sont les pratiques culturelles d'élèves montréalais de la 3e secondaire dans le cyberespace? Quels impacts peuvent-elles avoir sur leur pratique artistique en milieu scolaire? Afin de répondre à ma question de recherche, je souhaite interviewer des jeunes qui seront invités à s'exprimer à partir d'images qu'ils auront collectées sur Internet montrant ce qu'ils produisent et font en ligne mais aussi comment ils le font. Ce projet vise à générer une connaissance permettant le développement d'une pédagogie artistique adaptée à la culture des jeunes.

PROCÉDURE

Les participants se joindront à trois étapes de recherche. 1) Ils participeront à un groupe de discussion concernant la cyberculture; cette discussion se déroulera dans la classe d'arts plastiques de Mme Nathalie Claude, spécialiste en arts plastiques au collège Regina Assumpta. 2) Ils seront invités, chacun de leur côté, à procéder à une cueillette d'images (environ 10 captures d'écrans) provenant de l'Internet et montrant ce qu'ils aiment faire et produire en ligne (cette étape de la méthodologie se nomme la photo-ethnographie). Ces images seront enregistrées pas la chercheure pour analyse des données et diffusion. 3) Ils participeront à une entrevue individuelle sur leurs choix d'images et leurs captures d'écrans personnelles (cette dernière étape se nomme la photo-explicitation); l'entrevue d'une durée de 1h30 se déroulera dans le local d'arts plastiques de Mme Nathalie Claude.

Le projet implique le recours aux procédures suivantes :

- ☐ l'utilisation de documents d'archives, de dossiers ou de banques de données contenant des renseignements personnels non-publiques;
- ☐ l'observation de personnes;
- ☐ l'administration d'un questionnaire;
- ☒ la réalisation d'entrevues individuelles ou de groupe;
- ☐ l'administration d'un test physique, d'un test de mesure psychométrique, physique, intellectuelle ou autre;
- ☐ l'administration de produits ou de substances;
- ☐ le prélèvement de matières biologiques;
- ☐ l'administration d'un traitement expérimental;
- ☐ l'utilisation de matériel biologique obtenu au départ à des fins médicales ou provenant de recherches antérieures ou de chercheurs.

RISQUES

À ma connaissance, cette recherche ne comporte aucun risque. Néanmoins, la responsable du projet demeurera attentive à toute manifestation d'inconfort qui pourrait être liée aux contenus des images chez le jeune durant sa participation.

CONFIDENTIALITÉ

Les divers captures d'écrans du participant seront analysées et intégrées à la thèse de doctorat, de même que leurs propos lors des entrevues. Ces données pourront aussi être diffusées lors de conférences dans des congrès ou dans un contexte de publication. Cependant, je fais la distinction entre ces deux types de données (textuelles et visuelles). En effet, en ce qui a trait aux propos tenu par le participant durant l'entrevue, son identité demeure confidentielle: seules ma directrice de recherche et moi-même auront accès au nom et aux coordonnées des participants. Toute information textuelle permettant l'identification du participant sera retirée de la thèse ou des documents diffusés. Les images qui permettraient l'identification visuelle du jeune seront

brouillées ou retirées à moins d'une autorisation écrite. Je m'engage à soumettre préalablement aux participants les verbatim d'entrevue pour approbation du contenu avant de procéder à l'étape de l'analyse. D'autre part, en ce qui concerne les documents visuels (captures d'écrans), il n'est pas nécessairement pertinent de préserver l'anonymat des images puisque leur diffusion peut permettre une certaine valorisation des sujets. De plus, certains documents visuels pourraient être diffusés sur le site Web de Moniques Richard, professeure titulaire et directrice de thèse.

PARTICIPATION VOLONTAIRE

La participation à ce projet est volontaire. Cela signifie que les sujets acceptent de participer au projet sans aucune contrainte ou pression extérieure, et que par ailleurs, ils sont libres de mettre fin à leur participation en tout temps au cours de cette recherche ou de ne pas soumettre certaines images. Dans ce cas, les renseignements les concernant seront détruits.

COMPENSATION FINANCIÈRE

Les sujets ne recevront aucune rémunération pour leur participation. La chercheure s'engage cépendant à remettre à chacun des participants les impressions couleurs des dix captures d'écrans qu'ils ont réalisées.

DIVULGATION DES RÉSULTATS

Les résultats de la recherche seront présentés lors de la soutenance de la thèse, lors de communications scientifiques tenues dans divers congrès et colloques (AQÉSAP, ACFAS, etc.), dans le cadre d'articles publiés dans des revues spécialisées ainsi que sur le site web de notre directrice de thèse. Les coordonnées de ce site seront divulgées ultérieurement aux participants ainsi qu'à leurs parents afin qu'ils puissent connaître les conclusions de notre recherche.

ENGAGEMENT DE L'ÉTUDIANT

Signature : _____ Date : _____

Nom : _____ Lieu : _____

CONSENTEMENT DU PARTICIPANT

Je reconnais avoir lu le présent formulaire de consentement et consens volontairement à participer à ce projet de recherche. Je reconnais aussi que le responsable du projet à répondu à mes questions de manière satisfaisante et que j'ai disposé de suffisamment de temps pour réfléchir à ma décision de participer. Je comprends que ma participation à cette recherche est

totalement volontaire et que je peux y mettre fin en tout temps, sans pénalité d'aucune forme, ni justification à donner. Il me suffit d'en informer le responsable du projet.

J'autorise l'utilisation de documents permettant mon identification visuelle, tout en préservant mon anonymat. OUI ☐ NON☐

Signature : _____ Date : _____

Nom : _____ Lieu : _____

CONSENTEMENT D'UN PARENT

En tant que parent ou tuteur légal, je reconnais avoir lu le présent formulaire de consentement et consens volontairement à ce que mon enfant participe à ce projet de recherche. Je reconnais aussi que le responsable du projet a répondu à mes questions de manière satisfaisante, et que j'ai disposé suffisamment de temps pour discuter avec mon enfant de la nature et des implications de sa participation. Je comprends que sa participation à cette recherche est totalement volontaire et qu'il peut y mettre fin en tout temps, sans pénalité d'aucune forme, ni justification à donner. Il lui suffit d'en informer un membre de l'équipe. Je peux également décider, pour des motifs que je n'ai pas à justifier, de retirer mon enfant du projet.

J'autorise l'utilisation de documents permettant l'identification visuelle de mon enfant, tout en préservant son anonymat. OUI ☐ NON☐

Signature : _____ Date : _____

Nom : _____ Lieu : _____

NOTEZ BIEN : Notre recherche a reçu l'approbation du *Comité institutionnel d'éthique de la recherche chez l'humain (CIÉR) de l'UQAM* (secrétariat du comité : service de la recherche et de la création, Université du Québec à Montréal, CV.P. 8888, succursale Centre-ville, Montréal, QC, H3C 3P8). Sachez que toute question sur le projet, plainte ou commentaire peut être adressé à la chercheure principale. Pour toute question sur les responsabilités des chercheurs ou, dans l'éventualité où la plainte ne peut lui être adressée directement, vous pouvez faire valoir de votre situation auprès du CIER.

APPENDICE E

ANALYSE DÉTAILLÉE DES CAS À L'ÉTUDE

E.1 MIRELLA_pomme 297

E.2 THOMAS_Pedro@Martinez 315

E.3 ÉMILIE_photo_eliie 340

ANALYSE DÉTAILLÉE DES CAS À L'ÉTUDE

Les sections de cet appendice consistent en une analyse détaillée de chacun des cas de l'étude de cas multiple. Nous suivrons l'ordre ci-après en présentant d'abord le cas de Mirella, puis celui de Thomas et, finalement, celui d'Émilie. Chacune des trois sections est composée de quatre segments : 1) l'analyse descriptive des différents nœuds thématiques composant la pratique culturelle dans le cyberespace du cas étudié; 2) l'analyse du nuage de mot généré par la transcription de l'entrevue du cas; 3) l'analyse des jonctions entre les actions et les contenus abordés par le participant; et 4) l'analyse de ses captures d'écrans. Avant d'amorcer l'analyse fouillée de chacun des cas, la procédure employée pour l'analyse des captures d'écrans sera explicitée. Il est à noter que, dans le chapitre portant sur la méthodologie, nous expliquions que l'analyse détaillée des captures d'écrans avait été placée en annexe. Le tout visait à alléger le chapitre lié la méthodologie.

Pour l'analyse détaillée des captures d'écrans, nous avons, en premier lieu, procédé aux opérations suivantes :

a. Associer les différents nœuds (actions) d'un participant avec ses captations correspondantes et attribuer aux images une « action principale ».

b. Repérer et identifier les pages d'accueil, c'est-à-dire celles dont le contenu général est commun à tous les internautes[103].

c. Identifier les favoris (sites Web) et onglets* activés au moment de la capture et nommer d'autres composantes (ex. : applications utilisées).

En second lieu, pour l'analyse descriptive des captations, nous avons codé les images selon qu'elles appartenaient aux catégories permettant ces opérations :

a. Révéler des dimensions de la pratique culturelle du jeune non traitées ou peu traitées dans l'entrevue.

b. Préciser, compléter ou enrichir ce que l'élève a dit en entrevue.

c. Fournir un exemple visuel précis de ce qui a été dit en entrevue.

d. Ajouter un élément ou appuyer les propos du jeune dans son entrevue.

---

[103] À partir du moment où la captation montre que le jeune a fait un choix (cliquer) à partir de la page d'accueil (hormis pour le choix de langue), nous ne considérions pas qu'il s'agissait d'une page d'accueil, même si la majorité des composantes de cette page sont maintenues. Mentionnons que l'adresse URL se trouve à fournir des renseignements permettant de savoir s'il s'agit d'une page d'accueil ou non. La plupart des captations montrant simplement une page d'accueil ne figurent pas dans la thèse.

Le dernier élément listé (d) touche la triangulation méthodologique dont nous avons traité dans la section de notre thèse portant sur la validité de notre recherche. À titre d'illustration, la présence de l'icône « YouTube movedub » (parmi les favoris) sur la captation d'un participant montre que, effectivement, celui-ci visionne fréquemment la vidéo dont il traitait en entrevue.

À la différence des captations montrant des pages d'accueil, certaines images sont plus personnelles, car elles impliquent le fait d'avoir suivi un itinéraire particulier, choisi par le jeune, via les hyperliens* offerts sur le site (depuis la page d'accueil). D'autres captations se trouvent à avoir « saisi au vol » un moment où le jeune est engagé dans son processus de création (ex : créer une image dans Pixlr*, écrire une histoire sur une messagerie instantanée, etc.).

En regard de la structure sous-jacente à la description des pages Web ouvertes (favoris, etc.), celle-ci diffère d'un participant à l'autre, car ces derniers n'utilisent pas tous les mêmes interfaces, systèmes d'exploitation ou navigateurs pouvant altérer la présentation visuelle de leur bureau* (*desk top*) de manière personnelle. Nous nous sommes adaptée à cette réalité lors de l'analyse des captations. D'autre part, il va sans dire que ces images contiennent une grande quantité d'informations textuelles et visuelles et que, pour répondre aux besoins de notre recherche, nous avons focalisé sur ce qui est pertinent pour la compréhension de la pratique culturelle du jeune participant en regard de nos questions de recherche.

En ce qui concerne l'insertion de captations dans l'appendice rattaché à un cas à l'étude, nous avons dû faire un choix quant au nombre d'images à incorporer au texte. Puisqu'inclure 120 images (soit dix captations par élève) se révélait impraticable dans le contexte matériel d'une thèse doctorale, nous avons retenu trois captures d'écrans par cas. Pour effectuer ce choix, nous nous sommes aussi appuyée sur les critères suivants. Tout d'abord, la première captation a été choisie parce qu'elle répondait aux questions[104] visant à connaître l'essentiel de la cyberpratique du participant. La seconde image fut sélectionnée parce qu'elle touchait l'action dont le participant a parlé le plus ou montrait une action centrale dans la cyberpratique du jeune, même si cette action ne répondait pas aux deux questions dont nous venions de traiter. Quant à la troisième captation, elle a été choisie parce qu'elle avait été désignée par le participant comme étant la plus créative (où il produit le plus). De plus, elle a été sélectionnée, car elle donnait à voir des liens révélateurs entre certaines actions et exposait le type d'imagerie Web prisée par le participant ou des composantes visuelles traitées de manière particulière.

Finalement, prenons note que nous avons souvent grossi un élément de captation, et ce, afin de faciliter la compréhension du lecteur en regard d'un détail qui, autrement, aurait été plutôt ardu à repérer au sein de la capture d'écrans présentée en totalité.

---

[104] Il s'agit des questions suivantes : 1) « qu'est-ce qui est le plus important pour toi dans ta pratique culturelle sur Internet? »; et 2) « qu'est-ce qui a le plus de sens/à quoi t'identifies le plus dans ta cyberpratique? ».

E.1 MIRELLA_pomme2

E.1.1 Créer et modifier une image

Ce nœud thématique concerne une action très importante dans la cyberpratique de Mirella, car il s'agit du nœud dont elle a parlé le plus souvent dans une proportion de 20,06%, soit environ le cinquième de la totalité de son entrevue. Grâce à Émilie (aussi participante à notre recherche), Mirella a découvert Pixlr*. Elle décrit ainsi le processus auquel elle a souvent recours avec ce logiciel.

> Soit tu peux faire des couches par-dessus, travailler des couches et les superposer, ou faire… Il y a des options, par exemple ici [elle montre la captation de la fig. E.1.4], moi, j'ai mis l'option *kaléidoscope*. C'est pour ça que ça fait comme s'il y avait des millions de papillons. Je suis partie d'une image simple de papillon que j'ai trouvée sur Google, j'ai joué un peu avec les couleurs et ici, vous voyez, il y a comme des traces de doigts. Il y a une option qu'on dirait que c'est des traces de doigts […] Moi j'aime ça ce logiciel-là. (Lignes 305 à 313)[105]

En outre, Mirella dit : « J[e n]'ai pas Photoshop* chez moi alors ça [Pixlr] permet… C'est une alternative (lignes 422 à 423)[106]. Dans l'extrait précédent, Mirella a notamment parlé de l'outil imitant les « traces de doigts », lequel imite virtuellement l'effet du frottement délicat de l'index sur du fusain appliqué sur papier. La jeune participante semble avoir recours à ces différents effets (estompage, kaléidoscope) de manière ludique et intuitive : pour le simple plaisir de jouer avec les miroitements de couleurs et de formes. Puis elle a dit à propos des papillons : « Cette image-là, ça me fait penser aux papillons en liberté du Jardin botanique. […] j'ai beaucoup aimé. […] » (lignes 769 à 772). Par la suite, le fait de lui avoir demandé quel était son animal préféré a permis à Mirella de dire qu'elle aime « pas mal tous les animaux » et qu'il en va de même pour ses goûts en général, dont ceux liés à la musique, qui sont éclectiques : « C'est fou, j'aime tout. J'aime beaucoup, beaucoup, beaucoup de sortes de musique. Je… Que ça soit avec mes amies, on entend du rock. Ou d'autres, on entend de la musique roumaine. Avec mes parents, ça dépend » (lignes 772 à 781).

D'autre part, si l'on revient à l'analyse descriptive du nœud *créer et modifier une image,* Mirella affirme poser cette action environ une fois par semaine. Le type de recherche qu'elle a fait pour dénicher son papillon sur Google Image (lignes 408 à 410) établit un croisement entre deux actions composant sa pratique culturelle : *rechercher des informations* et *créer et modifier une image.* Par la suite, nous avons demandé à Mirella « […] sur quoi est-ce que tu pourrais avoir envie [aussi] de t'amuser visuellement, graphiquement? » (lignes 412 à 413).

---

[105] Rappelons que ces numéros de lignes, qui permettent de repérer les paroles de la participante dans la transcription, correspondent à celles qui sont attribuées automatiquement par le logiciel NVivo.

[106] Cependant, tel qu'il est mentionné dans le glossaire, Pixlr est un outil en ligne convivial, offrant la possibilité de « travailler » des images directement dans le navigateur Web de l'utilisateur, tandis que Photoshop est un logiciel qu'il faut acheter et dont les outils graphiques sont beaucoup plus performants que Pixlr (Photoshop est d'ailleurs utilisé par des professionnels du graphisme).

> [...] c'est une Webcam intégrée à mon ordinateur. Je prends des photos de moi-même des fois, quand j'ai rien à faire le soir. Ben j'ai toujours quelque chose à faire, mais je veux décrocher un peu alors... [...] on voit toujours le fond de ma chambre qui est bleu avec mes *posters* pis euh, ben c'est ça. Et quand je veux par exemple, je trouve que, [sic] on voit trop ma chambre ou je m'aime pas sur la photo, je peux aller la remodifier sur Pixlr. (Lignes 416 à 421)

L'activité que Mirella vient de décrire consiste en un croisement entre l'action de *se photographier* et celle de *créer et modifier une image*. En outre, cette participante a aussi dit, qu'à son avis, l'action *créer et modifier une image* relève de la production. Mirella a ajouté que, sur Pixlr, elle peut sauvegarder sa production visuelle dans une « galerie publique » (ligne 741). Nous lui avons ensuite demandé ce qui motivait son utilisation de Pixlr, ce à quoi elle a fourni l'éclaircissement suivant : « Moi, c'est toujours dans le but d'améliorer une image que j'utilise ce logiciel (lignes 751 à 753). À la suite de cet extrait, nous l'avons interrogée à savoir si d'autres motivations pouvaient sous-tendre son intérêt pour cette pratique.

> T'es pas en train de le faire pour de vrai parce que là, si tu rates, tu peux faire l'option « retourner en arrière ». Là, par exemple, dans un travail d'arts plastiques, si tu rates pis t'as éparpillé [répandu] de la peinture partout, ben c'est fini. Tu vis avec, tu répares comme tu peux. (Lignes 786 à 792)

Nous avons par la suite demandé à Mirella : « Pourrais-tu me dire dans quelle image tu as été la plus créative? » (ligne 831), ce à quoi elle a rétorqué : « Pixlr » (lignes 833 à 836), tout en affirmant que cette pratique visuelle pouvait concurrencer les articles qu'elle rédige pour le journal de l'école (JE ou Journal électronique). Grosso modo, elle croit que ces deux sites (Pixlr et JE) sont ceux où elle se montre la plus créative, ceux où elle engendre le plus de contenus. Selon la participante, l'utilisation de Pixlr offre la possibilité, au bricoleur d'images, de dénicher plusieurs idées nouvelles et inattendues, ce qui est fort utile lorsqu'elle écrit un article : « Il y a toujours une photo associée à l'article [que tu dois rédiger]. [...] C'est sûr qu'une photo, c'est... Une image, c'est mille mots. Ça aide à se faire une idée. [...] » (lignes 930 à 931). En regard de la rédaction d'un article, à propos du fait qu'il avait neigé le jour de la fête de l'Halloween, Mirella raconte qu'elle a vu, sur la chaîne de MétéoMédia, une image qui l'a grandement inspiré pour son article[107].

---

[107] Il s'agit précisément d'une chronique météo intitulée *Les citrouilles gisent...dans la neige!?*, publiée le 6 novembre 2010 sur le site du journal électronique du collège Regina Assumpta. Site consulté le 5 novembre 2011 à l'adresse http://carrefour.reginaassumpta.qc.ca

> C'était un bonhomme de neige pis la dernière boule, c'était une citrouille. Pis j'ai dit que ça serait bien que je prenne cette photo-là [...] mais je trouvais que les couleurs étaient trop foncées. Alors je suis allée sur Pixlr pis je l'ai modifiée. (Lignes 938 à 947)

Le dernier extrait révèle un croisement entre diverses actions : *créer et modifier une image, écrire, lire* et *rechercher de l'information.* Par ailleurs, dans le passage ci-dessous, Mirella montre qu'elle est aussi intéressée par le dessin analogique. Elle traitait de cet intérêt alors qu'elle nous montrait sa captation donnant à voir le site de *Tara Duncan.*

> Euh, ben c'est sûr que, ici, si on voit, *Tara Duncan*[108], il y a énormément de dessins qui sont faits. [...] C'est sûr que moi, je suis partie après toutes mes lectures, dessiner. [...] J'ai un petit carnet de dessins [...], dans lequel c'est séparé par catégories. Une catégorie de sortes de cœurs. Ben pas comme, anatomie, mais plutôt comment on le dessine, comment on le dessinerait. Par exemple, un simple ou un étourdi dans lequel j'ai fait des spirales, etc. Mais dans une autre catégorie, c'est des personnages. C'est tous des personnages de livres que j'ai lus ou que j'ai écrits. (Lignes 1107 à 1113)

---

[108] Mirella adore raconter des histoires puisque, durant son entrevue d'explicitation, elle nous a spontanément expliqué l'univers de *Tara Duncan*, héroïne d'une série de livres de littérature jeunesse, dans l'extrait qui suit :

> Tara est une Terrienne et puis elle apprend qu'elle a des pouvoirs de sorcellerie. *Sorcelière,* c'est comme une espèce de sorcière, mais on dit ça [de] celles qui savent lier les sorts. *Sorcelière.* Ça fait un mot plus court. Finalement, cette auteure-là est une de mes préférées parce qu'elle a vraiment recréé tout un monde. Elle y a pensé. Donc que ce soit les heures, parce qu'il y en a 26 sur Autre Monde [et non 24 comme dans la vraie vie]. Ça s'appelle comme ça la planète [Autre Monde]. Ou les climats, la faune, la flore, tout a été réinventé du début à la fin, puis, alors, c'est ça. Tara elle apprend qu'elle a des pouvoirs et quand on a des pouvoirs, on peut aller sur Autre Monde, donc les humains normalement, ils ne savent pas que ça existe cette planète-là. Et il y a aussi la planète des dragons. Ça, c'est à part. Ils ont des noms très compliqués, je ne vais pas me lancer là-dedans, puis... Alors, elle va sur Autre Monde puis là, il se passe toutes sortes d'affaires. Ses parents, il semblait qu'ils étaient morts, mais finalement elle retrouve sa mère qui avait été enlevée il y a dix ans et puis c'est complètement fou. C'est malade. Puis finalement, on apprend que [sic] elle, elle est héritière d'un empire. Parce que sur Autre Monde, il y a des différentes [sic] endroits avec des peuples plus ou moins bizarres comme nains, elfes, etc. Puis elle est l'héritière de l'empire parce que, oui, c'est ça. Elle est descendante directe. Son père était l'héritier, mais vu qu'il est mort, c'est rendu elle, puis les... toutes les responsabilités qu'elle a, les amis qu'elle se fait, la magie, qu'elle voulait pas ça au début parce que ça lui a créé des problèmes. Elle a toujours eu une forte, plus grosse dose de magie, puis elle savait pas comment la contrôler. Ça l'a souvent mis dans l'embarras et oui. Pis en même temps, son côté adolescent, tout ça. (Lignes 140 à 161)

Nous avons eu la chance de prendre connaissance de ce « carnet » ou cahier de croquis de Mirella, dévoilant le type d'imagerie auquel elle s'abreuve et le fait qu'elle dessine, notamment, en tentant d'imiter et de s'inspirer d'images trouvées. Certaines des catégories que contient le carnet semblent constituer un inventaire de types de formes et de motifs (personnages, armes, fleurs, cœurs, etc.). La figure E.1.1 montre une des pages du carnet où se décline le motif du cœur selon divers qualificatifs : cœur émietté, confiné, sociable, prétentieux, *Barbie*, sous pression, tourbillonnant de joie, étourdi, sophistiqué, vibrant dans sa structure interne, etc.[109].

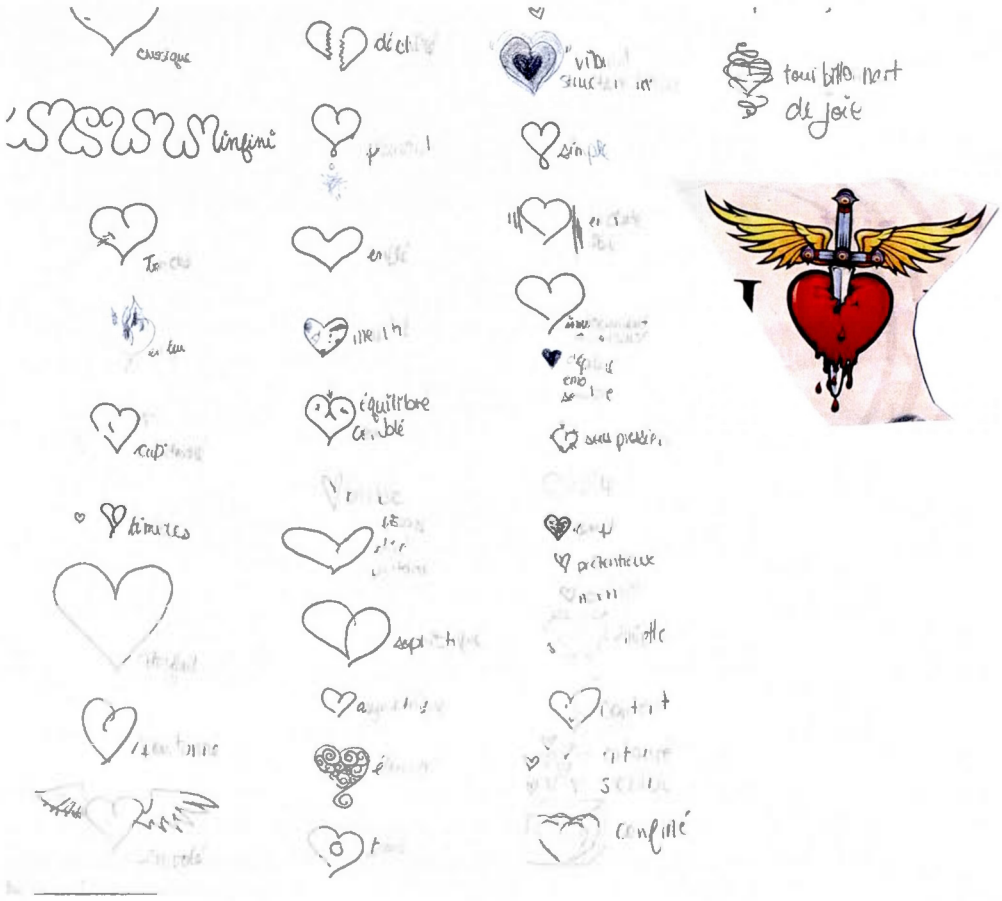

Figure E.1.1 Extrait du cahier de croquis de Mirella.

[109] En feuilletant le carnet, nous avons aperçu l'image d'un cœur transpercé d'une épée ailée. Nous avons choisi de l'inclure lors de la numérisation de cette page du cahier de croquis. Peut-être que Mirella avait glissé cette image découpée dans le but de s'en inspirer pour un futur dessin ou parce qu'elle offrait des similitudes avec le cœur « envolé », pourvu d'ailes lui aussi.

Par ailleurs, mais toujours en ce qui concerne l'action de *créer et modifier une image,* Mirella crée des fonds d'écran personnels ou thèmes*. En recourant à Microsoft Paint* et à Google Image, Mirella a raconté qu'elle aime agencer les images prélevées de manière à composer une mosaïque orthogonale qu'elle nomme « symétrie ».

E.1.2 Écrire

Ce nœud thématique a été traité par Mirella dans une proportion de 14,77%. Cette action contient cinq extraits de l'entrevue. Le premier est lié à la pratique de l'écriture d'articles destinés au journal étudiant à laquelle Mirella s'adonne hebdomadairement.

> C'est un site important [celui du journal de l'école] parce que c'est nouveau, parce que c'est cette année que je me suis inscrite, seulement. Puis c'est une partie de ma vie, chaque... Vu que les articles, il faut les remettre samedi midi, donc d'habitude [les] vendredis soir, je travaille dessus. (Lignes 25 à 29)

L'équipe de journalistes novices, dont fait partie Mirella, réalise son travail sous la coordination du journaliste Maxime Dorais[110]. Mirella dit d'ailleurs que la rédaction d'articles pour JE « permet aussi d'avoir, euh, l'opinion d'un journaliste professionnel [...] qui corrige nos textes » (lignes 596 à 597). La participante a également parlé des « coulisses du journal » (lignes 890), incluant les codes de programmation HTML* avec lesquels elle est désormais familière. « [C]'est comme ce qui est pas dévoilé au grand public. C'est là où tout est mis en scène. J'ai vraiment des métaphores avec le théâtre » (lignes 895 à 896). Quant au deuxième passage traitant de l'action d'*écrire*, celui-ci a trait au lien étroit qui unit l'écriture (d'articles ou d'histoires) et la lecture dans la vie de Mirella.

> Comme moyen d'expression, moi, tout ce qui touche à la lecture ou [à] l'écriture, je suis fan. Vous l'aurez deviné, on parle de lire, de lecture, de sites [à propos] de livres... [...] j'aime vraiment ça pis ça [me] permet de pratiquer mon écriture, de m'exprimer par rapport à différents sujets, que ce soit en lien avec l'école ou de l'actualité en tant que telle. (Lignes 591 à 595)

Dans le troisième extrait de l'entrevue (ci-dessous) liée à l'écriture, il est question, pour Mirella, de dénicher un sujet d'article qui l'intéresse, mais aussi de couvrir un événement d'actualité (de l'école ou non) susceptible de captiver les jeunes lecteurs de JE.

---

[110] Maxime Dorais est journaliste au journal Point Sud et pour le site Web Médiasud. Il est aussi président du conseil d'administration d'Étincelles Médias dont « la mission [...] est d'aiguiser l'esprit critique des jeunes face aux médias et [de] créer des médias alternatifs professionnels par et pour les jeunes ». Ces renseignements sont tirés du site Internet d'Étincelles Médias. Site consulté le 9 septembre 2011 à l'adresse http://www.etincelles-medias.org/index

> On a eu une espèce de rencontre avec monsieur Paul Guérin-Lajoie, qui est venu à l'école pis, euh... Lui, il a son petit-fils qui est en 4e secondaire à Regina puis euh, ils étaient là, présents pour l'événement parce que l'UNESCO nous remettait une plaque puisqu'on fait maintenant partie des écoles associées de l'UNESCO. Pis moi, j'en ai fait partie [de l'événement] et j'en ai parlé. Pis il y a monsieur le technicien qui avait pris des photos, genre, je lui ai demandé une photo pis il me l'a envoyée [via le Web]. [...] J'ai [aussi] parlé des examens d'admission qu'il y avait pour les 6es années. J'ai été bénévole pis j'ai parlé de cette journée-là. Oui, pis ils sont tellement stressés [les élèves en 6e année], pis ils ont eu peur. (Lignes 623 à 653)

Le quatrième passage rattaché à l'action d'*écrire* a trait à l'importance que Mirella accorde à sa *production* d'articles ainsi qu'à sa contribution personnelle sur le Web, à laquelle elle s'identifie intensément et de manière positive : « C'est quand même moi qui les a [sic] écrits! » (ligne 662). De plus, elle raconte que son amie[111] possède un blogue et que les articles que Mirella publie lui permettent, à elle aussi, de s'exprimer sur la Toile (lignes 662 à 665).

Le dernier extrait concerne l'écriture collaborative avec les amies roumaines de Mirella. Ces deux adolescentes jumelles étaient déjà amies avec Mirella lorsqu'elle a quitté son pays natal. À travers cette pratique de coécriture d'histoires, sur la plateforme Yahoo, l'amitié entre les trois filles s'est poursuivie malgré la grande distance physique les séparant.

Dans un autre ordre d'idées, alors que nous demandions à Mirella dans quelle captation elle avait été la plus créative, celle-ci a répondu : « Euh, créative, moi, c'est sûrement, c'est ici [Yahoo] aussi. Pas seulement par la production de messages, mais je lui envoie des fois [à mes amies roumaines] des résumés ou l'histoire au complet » (lignes 1139 à 1141). Dans les lignes suivant ce dernier extrait, Mirella fait référence au système de messagerie Yahoo (« *email* »), qu'elle utilise environ 50% du temps, et à la messagerie instantanée Yahoo, employée pour l'autre moitié.

Pour terminer l'analyse descriptive de l'action d'*écrire*, la prochaine citation s'avère tout indiquée puisqu'en elle transparait, non seulement la passion de l'écriture chez Mirella, mais aussi une confiance tranquille et la détermination qui la guident : « Ben j'ai pas publié un livre [à ce jour], mais ça va pas tarder. Je vais y réfléchir. J'ai bien l'intention de publier un livre » (lignes 1114 à 1116).

---

[111] Il s'agit d'Émilie pour laquelle un cas à l'étude a également été réalisé.

E.1.3 Lire

Ce nœud thématique a été abordé par Mirella dans une proportion de 13,40%. Tout d'abord, cette participante a parlé de *Twilight* (ligne 95) en montrant le site officiel de Stephanie Meyer, auteure de la série. Mirella dit aimer beaucoup cette série et posséder les quatre livres de l'auteure. Elle fait également allusion aux différents films et DVD liés à la série d'ouvrages. De plus, dans l'extrait ci-dessous, on constate que cette participante marque son espace personnel (sa chambre) par sa propre culture, où l'univers de *Twilight* occupe une place importante.

> Ma chambre est remplie de *posters* [liés à *Twilight*]. Je consulte le site [de Stephanie Meyer] de temps en temps, donc je l'ai mis dans mes captures d'écran parce que j'aime aller voir ce qui se passe. C'est... En même temps, ce site-là représente pas mal toute ma passion [liée à la lecture]. [...] Il y a pas seulement que *Twilight* qu'elle a écrit, il y a aussi *The Host*. C'est *Les Âmes vagabondes* [2008]. C'est un très bon livre qui a pas rapport avec les vampires et que j'ai aussi beaucoup aimé. (Lignes 99 à 107)

Mirella ajoute que le « niveau de réalisme » (ligne 116) du livre *Les Âmes vagabondes* est un peu plus prononcé qu'il ne l'est dans la série *Fascination*. Par la suite, elle enchaîne avec la captation montrant le site officiel de *Tara Duncan*, série de livres jeunesse qu'elle dit adorer, car « il y a beaucoup d'actions » (ligne 124). Mirella semble impressionnée par l'imagination foisonnante de Sophie Audoin-Mamikonian qui a su « vraiment recré[er] tout un monde » (ligne 144). L'histoire prend appui sur une structure narrative commune dans les médias destinés à la jeunesse : le héros qui se retrouve, malgré lui, doté d'un grand pouvoir qu'il doit apprendre à maîtriser et à utiliser de manière responsable (tels *Spider Man, Harry Potter*, etc.). Ici la jeune « sorcelière », qui sait « lier les sorts » (ligne 142), apprend à devenir une sorcelière efficace tout en faisant face aux défis propres à la période adolescente. Les propos de Mirella laissent sous-entendre que cette situation place régulièrement la protagoniste de l'histoire dans l'embarras (ligne 160), de manière à la fois humoristique et charmante.

L'auteure de *Tara Duncan* diffuse également, sur son site, des informations liées aux nouveautés de *Tara Duncan*, telle « la couverture du nouveau tome » (lignes 996 à 997). D'ailleurs, Mirella a traité de l'univers visuel qui entoure une de ses héroïnes préférées, suite à notre question : « [...] c'est dessiné par qui, ça [la page couverture du livre de *Tara Duncan*]? » (ligne 1005). Ce a quoi elle a répondu :

> Je suis pas très au courant [de] qui les dessine. Oui, on a un peu l'impression, en effet, que c'est Manga, mais c'est [sic] vraiment pas ça[112]. C'est un roman. Dans le sixième, ici [pointant vers la captation de *Tara Duncan*], ce qu'il y a eu de nouveau, c'est que, il y a eu les personnages [qui] [...] étaient dessinés dans le roman, à la fin d'un chapitre. Il y avait par exemple, de dessiné [sic] un personnage. Pis par rapport à la description que l'auteure en a fait, on a pu identifier le personnage. Donc c'est ça, eux, maintenant c'est sûr qu'ils apparaissent dans la série télé. (Lignes 1007 à 1013)

E.1.4 Communiquer et interagir

Cette section concerne deux actions liées aux dimensions communicationnelles et relationnelles : *communiquer* et *interagir*. Le nœud thématique intitulé *communiquer* a été traité dans une proportion de 7.68%. Le premier endroit de l'entrevue où Mirella aborde cette action a trait à son intervention portant sur la captation de la conversation écrite en roumain sur la plateforme Yahoo. Dans l'extrait ci-dessous, elle traite du caractère essentiel de cette amitié avec ses deux amies d'outremer.

> Donc ça, c'est le message de mon amie[113]. C'est une amie d'enfance. Elle habite en Roumanie. On a gardé contact par *email* et puis on s'envoie, à chaque jour, à chaque semaine, des messages, en roumain. Ça nous pratique. Puis ben, moi, c'est vrai que j'ai pas l'occasion de la voir souvent, mais c'est important pour moi, cette relation-là, parce que, Internet, une de ses utilités, c'est que ça nous permet de garder contact. (Lignes 39 à 44)

Plus loin dans son entrevue, Mirella laisse entendre que, dans l'acte même de transmettre quelque chose (une idée, une émotion, etc.) à quelqu'un avec lequel on entretient une forme de relation, différents signes sur le Web sont utilisés, et ce, quelle que soit la langue employée : « Ici [captation liée à Yahoo] c'est du *chat* [clavardage], là avec une amie, et les émoticônes [sic], ça c'est parce que, quelle que soit la langue qu'on parle... C'est universel » (lignes 668 à 675). À propos des « émoticônes » (ou binette*), les propos de Mirella sous-

---

[112] Nous avions préalablement fait un rapprochement entre l'esthétique des illustrations de *Tara Duncan* et celle de certains mangas japonais, mais Mirella n'était pas de notre avis. Elle affirme d'ailleurs que « [*Tara Duncan*] c'est fait en France par des personnes. Elle [Audoin-Mamikonian] a mis, par rapport à ses vidéos, on peut voir un peu avec qui elle a travaillé. C'est [fait par] Moonscoop ou quelque chose comme ça. Puis, non. C'est un peu d'inspiration Manga, si on veut, mais non [...] maintenant, Manga, c'est pas mal devenu international. C'est sûr que si c'est rendu que mes amies roumaines lisent du manga [...] » (lignes 1028 à 1034). Notons que, selon Wikipédia, « le groupe audiovisuel français Moonscoop est spécialisé dans la création et la commercialisation de marques pour la jeunesse » (encyclopédie en ligne consultée le 2 septembre 2011).

[113] Dans cet extrait, et dans tous ceux où elle traite des échanges avec ses amies roumaines, Mirella a recours au singulier (mon amie) et au pluriel (mes amies) de manière relativement indifférenciée, comme s'il n'était pas vraiment important pour elle de préciser si elle échange un message avec seulement une ou les sœurs jumelles simultanément.

tendent que, dans le cyberespace, ces courtes figurations symboliques d'une émotion remplacent les expressions non verbales (sourire, clin d'œil, gestes simultanés, etc.) permettant, dans le monde réel, d'enrichir nos messages, de les contextualiser, de les rendre plus clairs aux yeux du destinataire, etc. Puis, nous lui avons fait le commentaire suivant à l'effet que nous n'avions pas vu, par le passé, des conversations « clavardées » aussi longues, suite à quoi la participante a rétorqué :

> Ah! On écrit beaucoup! [...] C'est parce que, vu que, [sic] on se voit pas et qu'on se parle pas au téléphone, c'est vraiment ça, notre façon de communiquer, alors... Nous on s'écrit souvent des messages qui, ça continue là, ça peut... Si on transférait dans [un document] Word, ça ferait deux, trois pages. (Lignes 686 à 689)

Suite au dernier extrait, dans lequel Mirella nous indique qu'elle et ses amies roumaines ont « beaucoup de choses à se raconter » (ligne 699), elle dit qu'il n'est pas facile pour les amies de dialoguer en direct en raison du décalage horaire entre le Québec et la Roumanie :

> [...] on peut le faire [communiquer] avec [...] un petit décalage puis moi, ça me convient. C'est fou, moi, je m'amuse vraiment quand je reçois ces messages. Et puis elle est très drôle et pis elle a une sœur jumelle. J'écris avec sa sœur aussi. C'est quelque chose, j'adore. Il y a pas beaucoup de personnes qui... On partage des passions communes malgré qu'on habite à 7000 kilomètres de différence pis [...] (Lignes 701 à 710).

Finalement, en ce qui concerne l'action de *communiquer,* Mirella nous informe qu'elle utilise certaines fonctions du portail de l'école afin de partager et de transmettre des messages à ses amies. À titre d'exemple, elle raconte que si elle n'a pas noté un devoir, et que l'information n'est pas disponible sur le portail, « on peut se demander le devoir [entre camarades de classe]? » (lignes 798 à 800). La jeune participante a également ajouté :

> [Ç]a peut aussi être utilisé [le portail de l'école] pour un but un peu, plutôt non pédagogique. Par exemple, vu que c'est un site qu'on [sic] y va très souvent, pour la plupart des personnes, moi pis mon amie, par exemple, on s'écrivait pas seulement des affaires pour « quand remettre le devoir », mais aussi, comme si c'était un *email.* On s'envoyait des courriels pis c'était devenu : on a des « re, re, re, re, re ». [...] le sujet, c'est tout des « re » parce que le message est tellement long qu'il a été coupé à la fin. (Lignes 804 à 812)

L'action d'*interagir*, deuxième action étudiée ici, a été traitée 7,35% du temps consacré à l'entrevue. La première intervention associée à cette action concerne l'extrait ci-dessous généré alors que Mirella commentait une de ses captations montrant le journal étudiant : « Puis c'est une partie de ma vie, [...] Ça crée comme une communauté des journalistes qui écrivent parce qu'on n'est pas beaucoup et puis, les sujets, avec les personnes qui... C'est très amusant » (lignes 26 à 31). Le dernier passage présuppose, d'une certaine manière, qu'un type d'entraide virtuelle s'est formée entre les journalistes novices sur cette plateforme favorisant l'interaction, car elle est dotée d'un forum (ligne 912). En regard de l'action consistant à *interagir,* Mirella a également mentionné l'interaction entre la

créatrice de *Tara Duncan* et ses fans. Mirella parlait de la possibilité de poser des questions à la romancière française sur son site Web officiel et qu'on lui réponde en disant : « Ça, c'est plutôt une interaction avec l'auteure » (ligne 988).

L'écriture collaborative, avec ses amies de l'Europe de l'Est, représente également une forme d'interaction. En effet, en plus de se transmettre des messages, les adolescentes effectuent, les unes sur les autres, des actions réciproques. Dans un extrait (lignes 1039 à 1045) Mirella a dit : « Je leur envoie les versions, les nouvelles versions que j'ai écrites récemment, puis ensuite elles me renvoient un courriel pour me dire : " Ah! J'aime ça!" ». Pis ensuite, elles me donnent d'autres idées ». Le dernier passage indique que la pratique de l'écriture collaborative des adolescentes implique une forme d'interaction et de communication, tout en allant au-delà par le partage fécond d'idées permettant la cocréation de récits imaginaires. Dans cette écriture interactive se joue aussi une lecture active de l'autre.

E.1.5 Rechercher de l'information et une présence

Les lignes qui suivent porteront sur deux nœuds thématiques distincts : *rechercher de l'information* (4,67%) et *rechercher une présence* (1,56%). En regard du premier nœud, Mirella mentionne que « Google aussi, c'est, euh... C'est super utile. [...] c'est vraiment, vraiment là que je vais chercher mon information, que ce soit pour faire une recherche ou, euh, ou autre » (lignes 398 à 399). Par la suite, Mirella tient les propos ci-dessous, dans lesquels transparaît l'idée que ce moteur de recherche agit comme intermédiaire ou médiateur entre elle et divers contenus offerts sur la Toile.

> Moi, je vois Google comme une centrale téléphonique, comme avant qu'on ait vraiment les numéros, il y avait des téléphonistes qui bougeaient les numéros [sur un tableau électronique] à [sic] la personne que tu voulais appeler. Ben c'est un peu ça, c'est une façon d'accéder aux sites que tu veux parce que les images auxquelles t'as accès, elles sont toujours publiées sur des sites et sur le Web, c'est la même chose. (Lignes 820 à 825)

Au début de son intervention concernant ce moteur de recherche, Mirella parlait de Google Maps, puis son propos a glissé vers Google Image. D'ailleurs, le lecteur se souviendra que dans l'explicitation du nœud de *créer et modifier une image*, Mirella a expliqué comment elle procédait pour créer ses propres fonds d'écran. La jeune participante affirme également à ce sujet :

> C'est sûr que Google, tu vas sur Images, puis par exemple, moi j'ai juste tapé, à un moment donné, *paysage,* pis déjà, là, c'est inspirant [...] Ou [j'ai tapé] *plages.* Tu peux aller chercher des fonds d'écran, pis c'est pas des fonds d'écran pour rien. Soit qu'il y a un thème général, soit [que] c'est un thème passion, mais ça peut représenter quelque chose à chaque fois [...]. (Lignes 1142 à 1146)

Faisant suite à ces extraits traitant de la prospection d'images, les prochaines lignes concernent le nœud portant sur la recherche d'une présence. Dans l'extrait ci-dessous, Mirella dévoile un aspect de sa personnalité : il est important pour elle de meubler le silence alors qu'elle fait ses devoirs dans sa chambre durant la soirée.

> Mirella : Je ne vis pas avec le silence, moi, parce que j'arrive chez moi de l'école, puis je suis toute seule. Je veux pas ressentir de la solitude, j'aime pas ça être toute seule, alors je mets la radio. Ben c'est sûr qu'il y a mes perruches qui font un peu de bruit, mais ça suffit pas à... Alors oui, je mets la radio puis...
>
> Chercheure : Ça fait une présence?
>
> Mirella : Oui, ça fait une présence, tout à fait. Ensuite, bon il y a ma mère qui arrive avec mon petit frère, mon père et tout. Mais, oui, c'est ça. Puis aussi, c'est, comme je travaille beaucoup le soir et j'ai d'habitude la porte [de ma chambre] fermée. Mais c'est ça, même si eux, ils sont à la maison, je les entends, mais y a quand même rien autour de moi alors j'écoute quand même la radio même s'ils sont là. (Lignes 199 à 211)

E.1.6 Regarder, prélever une image et se photographier

Les nœuds thématiques intitulés *regarder* (3,78%), *prélever une image* (3,60%) et *se photographier* (1,20%) seront présentés dans la présente section de l'analyse. Ces trois nœuds possèdent comme caractéristique commune le fait d'entretenir un lien privilégié avec la dimension visuelle.

Tout d'abord, en ce qui a trait à l'action de *regarder*, Mirella mentionne qu'elle se rend sur le site de YouTube surtout pour regarder des vidéoclips alors que « les chansons, je les écoute à la radio » (ligne 216). Mirella ajoute qu'elle visionne surtout, sur le site de YouTube, des clips de chansons, « sinon je vais voir le movedub[114] aussi souvent que je peux! » (lignes 221 à 222). Mirella semble accorder une importance à la dimension visuelle et médiatique rattachée à la pièce musicale qu'elle affectionne via le clip visionné (alors qu'avec Virgin Radio, dont nous traiterons plus loin, la participante focalise sur l'écoute). Elle mentionne également aller sur YouTube pour regarder des vidéos réalisées par un jeune Anglais.

---

[114] Redéfinition du *lip dub*, cette vidéo artistique fait la promotion du collège Regina Assumpta. Le *Lip dub* : (anglicisme de « clip promo chantant ») est une vidéo réalisée en *playback* [faire semblant de chanter sur un enregistrement] et en plan-séquence par des collaborateurs au sein d'un milieu professionnel, et généralement destinée à une diffusion sur Internet ou d'autres réseaux. (Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 3 février 2011 à l'adresse http://fr.wikipedia.org)

> Ah! Oui! Sur YouTube, on trouve pas seulement que [sic] des vidéoclips. J'ai trouvé aussi, récemment, c'est un garçon, en Angleterre, qui lit *Twilight* en anglais. Pis là, il s'amuse parce qu'il est un gars, parce qu'il perçoit de façon totalement différente [ce type de littérature très populaire chez les adolescentes], pis en même temps de lire, il donne ses commentaires. [...] Il y a des filles et des mamans [...] qui lisent, alors [il] y a peu de gars. Vraiment, les gars, ils sont traînés au cinéma par leur petite amie [pour aller voir le film] ou quelque chose comme ça. Non, c'est plus les filles qui lisent ça. [...] Il [l'adolescent britannique qui se nomme Alex[115]] se filme en train de lire, pis ensuite, il commente comment c'est ridicule [l'histoire vécue par les personnages de *Twilight*] par rapport à son point de vue. Mais moi, je trouve ça tellement drôle parce que je le voyais pas comme ça. C'est totalement un autre point de vue. Moi, je l'ai lu – de mon point de vue : adolescente, fille – mais lui il, le voit de façon totalement... [...] c'est mon amie qui m'a dit d'aller voir ça, pis j'ai tellement ri. C'est vraiment drôle. Pis avec son accent aussi, les Anglais qui parlent en Angleterre, là-bas. (Lignes 235 à 269)

En ce qui a trait au nœud thématique intitulé *prélever une image,* cette action se rapporte à deux passages de l'entrevue. Le premier concerne une intervention située dans l'analyse de l'action de *créer et de modifier une image.* Mirella a alors dit qu'il est possible de travailler dans Pixlr* à partir notamment d'une image « que t'as recherchée sur Internet » (ligne 305). Le deuxième extrait, se rapportant à l'action de *prélever une image,* concerne un extrait où Mirella racontait comment elle avait été inspirée par une image, diffusée sur le site de MétéoMédia, donnant à voir un bonhomme de neige doté d'une citrouille en guise de tête. Finalement, concernant le nœud intitulé *se photographier,* rappelons-nous que Mirella a abordé, dans la section portant sur l'action de *créer et modifier une image*, le fait qu'elle prend des photographies d'elle-même à l'aide d'une Webcam.

E.1.7 S'informer, traduire, dépister et apprendre

Les nœuds thématiques suivants seront traités ensemble : *s'informer* (10,67%), *(faire) traduire* (3,18%), *dépister des sources fiables* (2,65%) et *apprendre* (1,27%). Ils sont liés à des d'actions qui relèvent particulièrement de la cognition.

Tout d'abord, Mirella a parlé de l'action de *s'informer* alors qu'elle nous présentait sa captation donnant à voir le site Web de MétéoMédia. Le fait que ce site soit utilisé par elle comme page d'accueil sur son poste d'ordinateur (ligne 17) montre l'importance de la météo dans la vie quotidienne de Mirella. Elle dit :

---

[115] On peut visionner ces vidéos – *Alex Reads Twilight: Ch.1*, etc.– sur YouTube à l'adresse suivante, consultés le 28 septembre 2011, http://www.youtube.com/watch?v=2L253VLwH3w&ob=av3e

> C'est vraiment très utile [la page d'accueil du site de MétéoMédia] pour connaître le temps d'avance et je... Ça me plaît bien de savoir à l'avance. [...] c'est vrai que c[e n]'est pas sûr à 100%. Il y a toujours des prévisions puis... [le temps qu'il fait réellement ne correspondant pas toujours aux prévisions météorologiques]. Mais ça aide à se donner une idée de qu'est-ce qu'on va mettre [porter comme vêtements] demain. (Lignes 17 à 20)

Toujours en ce qui concerne l'action de *s'informer*, rappelons que Mirella a dit, alors qu'elle décrivait sa passion pour la littérature *Twilight*, qu'elle consultait le site de Meyer parce qu'elle « aime aller voir ce qui se passe », connaître la date de sortie du prochain livre, etc. (ligne 102). Elle affirme avoir posé des questions, par courriel, en s'adressant directement à l'auteure de *Tara Duncan*, et avoir obtenu une réponse de sa part.

De plus, Mirella consulte le portail pédagogique de son école, et ce, quotidiennement : « C'est le site de prédilection » (lignes 336 à 341). Une fois qu'il pénètre dans son propre « espace » pédagogique Web, chaque élève, raconte-t-elle, peut accéder, grâce à différents onglets, à « tout ce qui est en lien avec l'école » (ligne 343) tels les notes ou bulletins. On peut également avoir accès au « matériel didactique » (lignes 376) nécessaire pour réaliser un travail, en cas d'oubli, et aux liens vers les différents sites créés par les enseignants, « les ressources », c'est-à-dire les « documents que la professeure met à notre disposition » (ligne 347) dont les devoirs à faire et les plans d'études. Mirella ajoute que « c'est très bien fait [le portail de l'école]. C'est très détaillé. C'est vraiment, c'est vraiment génial » (lignes 353 à 354). Elle mentionne aussi que les enseignants corrigent (contrôles et examens) de manière diligente et que le portail permet à un élève qui est malade (absent) de s'informer, suite à un examen, sur le résultat obtenu depuis son domicile (lignes 374 à 389).

Finalement, concernant l'action de *s'informer*, Mirella explique qu'elle utilise Google Maps pour obtenir un bon itinéraire vers la destination choisie : « Quand on se rend chez des amis où on s'est jamais rendus. On tape l'adresse » (ligne 443). « Peut-on s'y fier? », lui avons-nous demandé. Ce à quoi Mirella a répondu à l'effet que, pour les destinations rapprochées, les trajets que génère le site Google Maps sont fiables la plupart du temps, mais qu'en ce qui concerne les voyages aux États-Unis, elle et les membres de sa famille consultent un Atlas en plus « des notes imprimées de Google » (lignes 442 à 444).

En ce qui a trait à l'action de faire *traduire*, Mirella l'aborde par le biais de l'orthographe, et particulièrement par celui des dictionnaires virtuels et matériels.

> L'orthographe, euh, oui, il y a des dictionnaires qui existent en ligne. Puis, euh, là encore, moi je préfère me fier à des dictionnaires qui existent pas seulement en ligne mais en papier aussi. Comme le Larousse a son site Internet et on peut aller chercher sur *Google dictionnaire* ou *traduction* aussi. Mais traduction... C'est moyen parce que, des fois, ça donne pas la bonne traduction, pis je préfère me référer au dictionnaire papier. (Lignes 474 à 480)

En outre, Mirella dit, à propos de *Google Translation*, que « [ç]a traduit à... 80% bien » (ligne 488). Puis elle ajoute que « si [...] tu avais oublié le mot, tu le traduis et si ça

correspond à ta mémoire, tu peux l'utiliser, mais si t'en a vraiment aucune idée, moi je conseille d'aller vérifier » (lignes 492 à 494). En ce sens, l'action de faire *traduire* est étroitement liée à celle de *dépister* des sources (ou mots) fiables, que nous traiterons dans le prochain paragraphe. Notons que, suite à une question que nous avons posée à Mirella pour savoir si elle faisait traduire ses textes choisis vers le roumain, sa langue maternelle, elle a répondu : « Le français, c'est correct. Ça me dérange pas » (ligne 540).

Quant à l'action de *dépister*, l'extrait ci-dessous en donne un exemple. Ce passage constitue la réponse fournie par Mirella à une question où nous lui demandions comment elle s'y prenait, quand elle faisait ses travaux scolaires en faisant appel au Web, pour départager les sources crédibles de celles qui le sont moins. Elle dit :

> Oui, oui les travaux euh... C'est sûr que, il faut euh, là il faut dépister ceux [les sites Internet] qu'on croit plus valables comme source que d'autres... [...] Sur Internet, en même temps, c'est un sixième sens, c'est un instinct. Si le site en tant que tel a l'air correct, comme [sic] correct comme définition, c'est qu'il y ait pas n'importe quoi [telles] de[s] publicités [qui n'ont] pas rapport, ou qu'on vienne pas euh, t'agacer. (Lignes 447 à 456)

En ce qui a trait à l'action d'*apprendre*, notons que suite au dernier extrait, la participante y a fait allusion dans le passage où elle parlait de son interaction avec l'auteure de *Tara Duncan* : « C'est génial, on en apprend un peu plus sur l'univers en tant que tel du livre, du personnage principal, sur l'auteure elle-même » (lignes 130 à 131).

E.1.8 Relier des gens, écouter et faire du multitâche

Dans la présente section, dernière de cette analyse descriptive, nous présenterons les nœuds thématiques intitulés *relier des gens* (2,64%), *écouter* (0,97%) et *faire du multitâche* (0,61%). Ces trois nœuds sont tous liés au monde relationnel de manière directe (relier des gens) ou indirecte, comme pour ce qui est de l'action d'écouter de la musique. Dans ce cas, le relationnel peut être envisagé comme une distance et une absence face à l'autre. Quant au multitâche, il implique une action où s'amalgament le relationnel et l'exploratoire ou l'occupationnel. À titre d'exemple, un adolescent peut conserver ouverte, sur son écran, sa fenêtre de messagerie instantanée alors qu'il rédige son devoir dans un logiciel de traitement de texte et qu'il s'amuse simultanément à fureter dans les replis du cyberespace.

En ce qui a trait au nœud de *relier des gens*, le lecteur se souviendra que, dans la section portant sur l'action d'*interagir*, Mirella a dit que sur le site du journal étudiant un forum permettait aux journalistes novices de créer une communauté virtuelle (lignes 25 à 31) et donc de relier des individus et leur travail. De plus, rappelons que, lorsque nous avons demandé à Mirella ce qui était le plus important pour elle dans la cyberculture, celle-ci a répondu qu'Internet est avant tout un « lien entre le monde » (ligne 1175) et qu'elle a tenu les mêmes propos dans l'entrevue du groupe à l'effet que la force du Web résidait dans sa capacité à connecter des personnes entre elles.

En ce qui a trait à l'action d'*écouter,* Mirella affirme que :

> Ma radio, c'est principalement Virgin Radio que j'écoute, mais j'y vais des fois sur le site. [...] quand il y a des chansons qui passent, que [sic] je connais pas le nom, ça affiche toujours [le nom de la chanson]. Par exemple, ici vous voyez, c'est Enrique Iglesias, [chanson] *I like it,* c'est celle qui joue en ce moment. (Lignes 173 à 179)

Mirella écoute « sans arrêt » la radio afin de meubler le vide alors qu'elle est dans sa chambre (comme elle le disait plus tôt en regard du nœud thématique *rechercher une présence*). Cette réalité (écoute de la radio) permet d'établir une passerelle vers la troisième action étudiée, *faire du multitâche*, à laquelle Mirella fait allusion.

> Chercheure : Tu l'écoutes [la radio] en faisant tes devoirs?
>
> Mirella : Oui.
>
> Chercheure : Ah! Comment est-ce que tu fais?
>
> Mirella : Ah! Non, j'ai une, une attention...
>
> Chercheure : Ça ne te déconcentre pas? Tu es multitâche?
>
> Mirella : Oui, oui, oui.
>
> Chercheure : Tu peux écouter la radio et puis faire un travail en français [en même temps]?
>
> Mirella : Non [oui, je peux faire ça], pas de problème. (Lignes 180 à 195)

Suite à l'analyse descriptive des différents nœuds thématiques composant la pratique culturelle sur Internet de Mirella, focalisons notre attention sur la figure E.1.2 permettant d'envisager la cyberpratique de cette participante sous un nouvel angle. En effet, l'outil ludique Wordle permet d'apprécier la cyberpratique de Mirella en mettant en saillie les termes qu'elle utilise régulièrement. Il est intéressant de noter que, d'une part, les termes qui ressortent le plus dans le nuage de mots du présent cas – ça, oui, comme, parce, euh, vraiment, etc. – relèvent à la fois de certaines habitudes langagières propres aux adolescents en général (tel le mot *comme*) ainsi que de manières de dire plus personnelles à Mirella (*euh*). En outre, la figure E.1.2 donne à voir des termes moins employés que les précédents, mais néanmoins primordiaux pour la compréhension de la pratique culturelle de la participante. Parmi ces mots se retrouvent *image, Google, peut, faire, aussi, beaucoup,* etc.

Figure E.1.2 Nuage de mots généré à partir de l'entrevue d'explicitation de Mirella.

Il est possible d'établir différents liens entre ces termes et le contenu de l'entrevue de la participante. À titre d'exemple, le terme *peut* entre en résonnance avec le fait que Mirella traitait régulièrement des possibilités liées à divers sites ou applications Web.

E.1.8 Jonctions entre actions et contenus formant la pratique

La figure (fig. E.1.3) explicite visuellement les multiples jonctions reliant les nœuds thématiques portant sur les actions et ceux liés aux contenus. Dans la colonne de gauche, la figure expose les diverses actions (nœuds thématiques) qu'effectue Mirella dans le contexte de sa cyberpratique. La première action, située tout en haut de cette colonne (*créer et modifier une image*), correspond à l'action dont la participante a le plus parlé, tandis que celle qui figure au bas de la liste (*faire du multitâche*) est celle dont il a été le moins question dans son entrevue. Quant à la colonne de droite, celle-ci montre les différents sujets (contenus) abordés par la participante. À l'instar de la liste d'actions (à gauche), le premier contenu situé en haut à droite (production visuelle) relève du sujet dont Mirella a le plus traité. Quant au recours à différentes couleurs employées dans la figure, il se justifie simplement par le besoin de bien distinguer visuellement les diverses actions. En effet, cette figure – qui représente en quelque sorte un défi de lecture dû à la multiplicité des traits associatifs – aurait été plus difficile à saisir sans cette différenciation colorée.

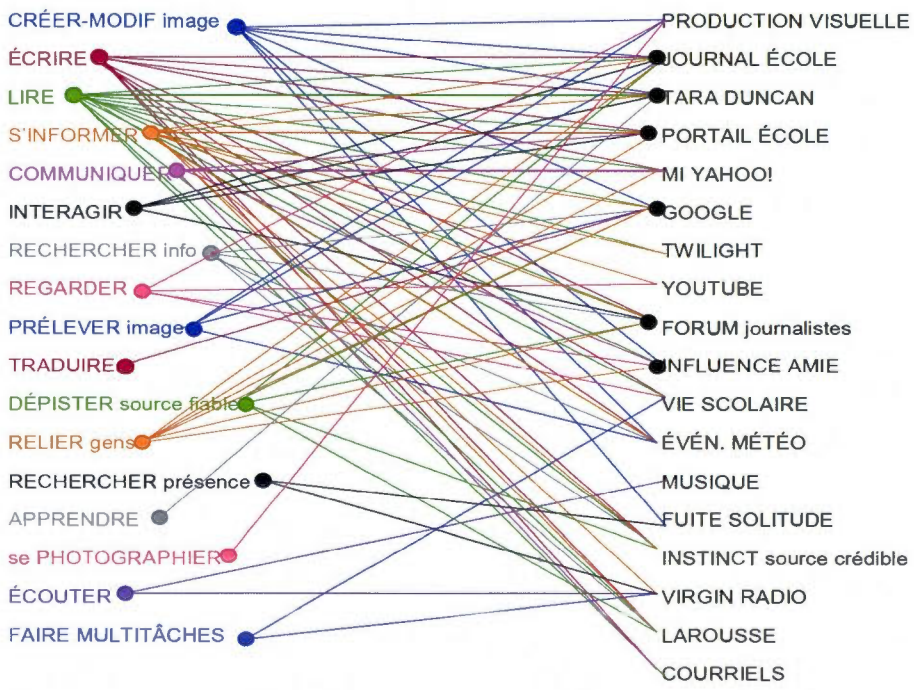

Figure E.1.3 Jonctions entre les nœuds thématiques *actions* et *contenus*.

En ce qui concerne les « points » d'où émanent les différents traits associatifs, ceux appartenant à la colonne de gauche possèdent la même couleur que l'action à laquelle ils sont rattachés, tandis que les points de droite, tous noirs, sont situés devant les contenus auxquels ont été associés plusieurs actions. Autrement dit, ces contenus (marqués d'un point noir) sont plus denses que les autres en regard du nombre d'actions qu'ils mobilisent. Cette densité (ou

nombre élevé de traits associatifs convergeant vers un même contenu) révèle la richesse et la complexité de ce contenu. De manière similaire, les points colorés de gauche, desquels proviennent plusieurs traits rattachés à des contenus, dévoilent la richesse et l'importance d'une action en particulier.

En ce sens, il n'est pas étonnant de constater que, dans la figure E.1.3, les actions du haut de la colonne (celles dont la participante a traité plus fréquemment) soient aussi celles qui affichent un degré de densité plus grand. À titre d'exemple, le nœud *créer et modifier une image* a été joint aux sept nœuds liés aux contenus suivants : 1) production visuelle (Pixlr, etc.); 2) journal de l'école (illustrer un article); 3) *Tara Duncan* (petit carnet de dessins); 4) Google (recherche d'images); 5) influence des amies (sa copine qui lui a conseillé d'essayer Pixlr); 6) événement météo (choix d'images pour un article); et 7) fuite de la solitude (recours à la Webcam pour se photographier lorsqu'elle s'ennuie le soir dans sa chambre). Cette énumération concerne une action dense, liée à de nombreux contenus, et à propos de laquelle la participante a beaucoup parlé durant son entrevue. En revanche, Mirella a peu traité du nœud *faire du multitâche*, ce qui explique pourquoi il est associé à seulement deux contenus (vie scolaire et Virgin Radio)[116].

Le lecteur se souviendra que nous avons tissé plusieurs liens entre les différents contenus et actions, via le travail d'écriture, et ce, tout au long de cette analyse descriptive de l'entrevue de Mirella. À titre d'exemple, cette analyse détaillée a permis de saisir la manière dont YouTube entre en rapport avec l'action de *regarder* dans la cyberpratique de cette participante. Ainsi, ces multiples jonctions, intégrées au texte de l'analyse, sont reconduites visuellement de manière synthétique dans la figure E.1.3. En effet, cette dernière permet d'apercevoir, d'un seul coup d'œil, les interconnexions actions-contenus. Le texte d'analyse et la figure se complètent mutuellement, rendant possible une meilleure compréhension des diverses jonctions qui relient les composantes de la pratique culturelle sur Internet de Mirella. Notons toutefois qu'en dépit de cette force, la figure présente une limite, car elle ne permet pas de visualiser les croisements entre actions, d'où l'importance de l'analyse écrite capable, dans le fin détail, de décrire avec justesse là où les actions posées par Mirella s'entrelacent. À titre d'exemple, mentionnons l'activité consistant à rédiger puis à diffuser sur le Web l'article « l'Halloween sous la neige », qui s'est réalisée au carrefour des actions de *s'informer* (sur la météo), de *prélever* (une image sur un site) et d'*écrire* (un texte susceptible de captiver les jeunes lecteurs du journal de cette école).

---

[116] De manière générale, en ce qui a trait également aux deux autres cas, il arrive que certaines actions figurant en tête de liste soient dotées de peu de traits associatifs. Dans un tel cas, l'action peut tout de même être essentielle pour le participant. C'est pourquoi une faible quantité de jonctions ne constitue pas nécessairement un indice en regard de l'intensité d'une activité, ni en ce qui a trait à sa primauté ou non dans la pratique culturelle du participant.

E.1.9 Analyse descriptive des captures d'écrans

Parmi les dix captures d'écrans saisies par Mirella, sept d'entre elles montrent la page d'accueil d'un site. Il s'agit de celles donnant à voir le portail de l'école, le moteur de recherche Google, le journal de l'école (JE), MétéoMédia, Virgin Radio ainsi que les sites officiels des auteures de *Tara Duncan* et de la série Fascination (*Twilight*).

En ce qui a trait aux captations insérées dans la présente analyse, la première (fig. E.1.4) a été choisie parce qu'elle touchait l'action dont Mirella a parlé le plus, sans avoir nécessairement nommé cette action comme étant la plus signifiante. Car en dépit du fait qu'elle désigne la capture de la messagerie Yahoo comme ayant le plus de sens pour elle, Mirella a surtout traité de l'action *créer/modifier une image* durant son entrevue. C'est pourquoi l'on peut apercevoir un échantillon de sa production visuelle à la figure E.1.4.

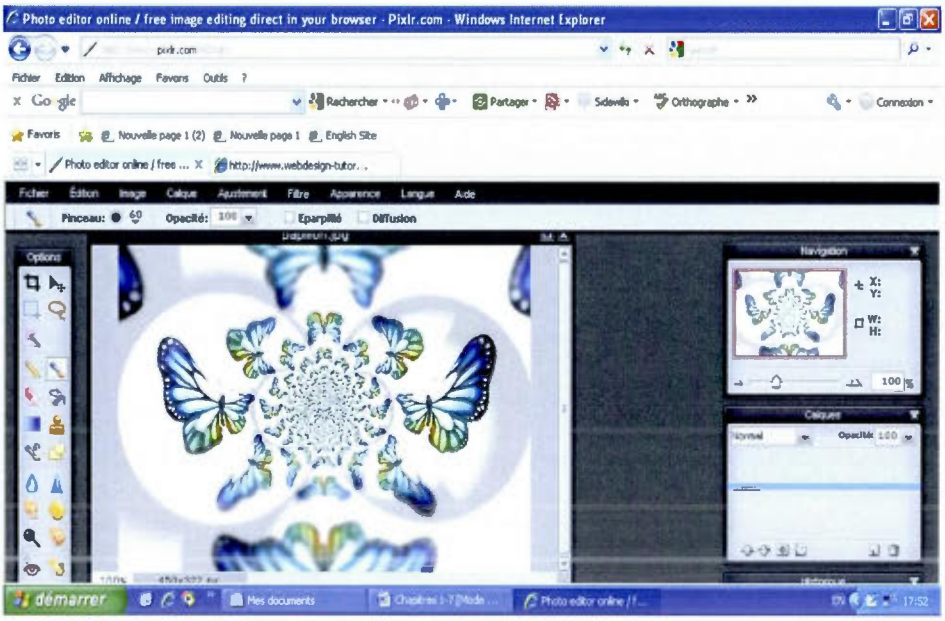

Figure E.1.4 Capture d'écran du site Pixlr prise par Mirella.

La deuxième captation insérée, quant à elle, montre la page Web du journal de l'école, telle que la voit Mirella lorsqu'elle s'apprête à proposer la diffusion d'un article. La figure E.1.5 a été sélectionnée parce qu'elle a été désignée, par la jeune participante, comme étant l'action où elle se révèle la plus créative et où elle produit le plus. Selon Mirella, le fait d'écrire un article est un peu moins créatif que l'action liée au site de Pixlr (*créer/modifier une image*) et un peu plus créatif que l'activité d'écriture collaborative avec ses amies d'outremer.

Figure E.1.5 Capture d'écran du site Web du journal de l'école prise par Mirella.

La troisième image, pour sa part, donne à voir le type d'imagerie Web prisée par la participante. Cette image dévoilant le site de *Tara Duncan* (fig. E.1.6) offre un complément visuel efficace sur un pan important de la cyberpratique de Mirella. Le lecteur aura deviné qu'il s'agit de la pratique de la lecture ainsi que de l'intérêt pour le type d'esthétique déployée afin de mettre en image l'héroïne des récits fantastiques cogités par Audouin-Mamikonian. De plus, notons que, durant son entrevue, Mirella a nommé les personnages que l'on peut apercevoir sur l'image saisie : Pégase et un dragon (en arrière-plan, de gauche à droite sur la captation) puis Gloria, Tara et Caliban (en premier plan, de gauche à droite).

Figure E.1.6 Capture d'écran du site de *Tara Duncan* prise par Mirella.

Avant d'amorcer l'analyse détaillée des captations glanées par Mirella lors de l'étape de l'écranographie, mentionnons que ce « regard global » sur la cyberpratique de Mirella (via ces trois images choisies) est tout indiqué, car il permettra au lecteur de mieux se repérer. Notons que même si le codage de l'entrevue d'explicitation de Mirella a permis de dénombrer un total de dix-sept nœuds (actions), le travail visant à associer une action à son

image correspondante a engendré douze jonctions[117]. Cet écart s'explique par le fait que certaines actions dont a traité Mirella n'étaient pas liées à une captation en particulier comme celle, par exemple, consistant à dépister une source fiable. De plus, l'association d'une captation avec une action qui lui correspond a été faite dans l'esprit de saisir la caractéristique essentielle de l'image, et ce, en nommant l'action principale à laquelle elle se réfère. Ainsi, nous avons uni l'action de *lire* aux deux captations visuelles touchant les univers littéraires prisés par Mirella, ce qui n'empêche pas que cette participante puisse aussi s'adonner à la lecture dans les cyberlieux suggérés par ses autres captations, comme celui du journal de l'école ou de la messagerie instantanée (où néanmoins les actions centrales relèvent davantage de la communication et de l'écriture).

En ce qui concerne les *favoris*, ou sites Web que la participante fréquente le plus souvent, différentes captations révèlent que le movedub du collège figure sur les captations de *Tara Duncan*, de Yahoo, du portail de l'école, du journal de l'école, du site de MétéoMédia et de celles liées à Stéphanie Meyer, à Virgin Radio, à Google et à YouTube. Conformément à ce qui précède, l'on peut donc affirmer que toutes les captures d'écrans renferment le movedub de l'école comme favori (sauf la captation montrant Pixlr), une présence visuelle qui appuie les propos de Mirella tenus dans son entrevue selon lesquels cette vidéo est importante pour elle.

En regard des pages Web ou onglets* ouverts au moment de la saisie de l'image à l'écran, celles-ci correspondent toujours au site que montre la captation, à l'exception de celle liée à YouTube où l'on voit que la page du journal étudiant est également ouverte en même temps. Cela indique que Mirella navigue en ayant, peu fréquemment, plus d'une page Web accessible simultanément. Par ailleurs, toutes les captations montrent l'écran tel qu'il se présente normalement lorsqu'est utilisé Windows comme système d'exploitation et Internet Explorer comme navigateur Web. Ces deux derniers éléments n'ont pas été traités par la participante durant son entrevue. D'autres items n'ont également pas été abordés par Mirella, tout en apparaissant sur diverses captations. Par exemple, au bas de plusieurs images, on aperçoit l'icône de Windows Media Player, ce qui indique que Mirella écoute régulièrement des chansons (ou autres contenus sonores non traités) en ayant recours à cette application. Toujours au bas de l'image se présente, sur quelques captations, un onglet indiquant que l'application Microsoft Paint est ouverte. Cinq images (JE, MétéoMédia, *Twilight*, *Tara Duncan* et YouTube) donnent à voir cette double présence (Windows Media Player et Paint). Mentionnons toutefois que si Mirella n'a pas traité de Windows Media Player durant son entrevue, elle a cependant mentionné Paint à une reprise (ligne 1149). Quant aux captations

---

[117] Le détail du travail d'association d'un nœud thématique (action) avec la capture d'écran qui lui correspond se lit comme suit : 1) l'image du site de Pixlr a été jointe à l'action de *créer/modifier une image*; 2) celle de la messagerie instantanée de Yahoo, du journal et du portail de l'école à l'action d'*écrire*; 3) les captures liées aux sites officiels de *Tara Duncan* et de *Twilight* ont été associées à l'action de *lire*; 4) ces sites, en plus du portail de l'école et de MétéoMédia, ont été accolés à l'action de *s'informer*; 5) l'action de *communiquer* a été jointe aux captations touchant Yahoo, le journal JE et le portail; 6) l'action d'*interagir* a été associée à Yahoo, à JE et au site de *Tara Duncan*; 7) Google, MétéoMédia et le portail sont rattachés à l'action de *rechercher une information*; 8) l'action de *regarder* a été associée à YouTube et à Google; 9) celles de *prélever une image* et de *traduire* touchent la captation de Google; 10) l'action de *relier des gens* concerne le site de JE; 11) l'action de *participer à des concours* a été jointe à la captation montrant Virgin Radio et *Tara Duncan*; et finalement, 12) la captation de Virgin Radio relève des actions *écouter* la radio et *rechercher une présence*.

montrant Virgin Radio, le portail de l'école, Pixlr, Yahoo et Google, celles-ci sont également dotées de l'icône de Windows Media Player sans toutefois posséder celui de Paint.

Le dernier élément qu'il est important de mentionner, en regard de l'analyse descriptive des captations de Mirella, concerne celle qu'elle a saisie afin de partager ce qu'elle accomplit pour le journal de l'école (fig. E.1.5). Cette image, rattachée à JE, se trouve à montrer « les coulisses numériques » du travail de la jeune journaliste, ce qui complète les propos de Mirella. En effet, cette captation ne donne pas à voir le site tel qu'il apparaît à l'internaute « ordinaire », mais bien tel qu'il se dévoile aux journalistes apprentis. Ainsi, on aperçoit sur l'image les mots *surtitre, titre* et *texte* permettant aux jeunes journalistes de se repérer dans les diverses tâches à réaliser afin de partager un article avec la communauté virtuelle de JE, puis avec l'ensemble des élèves de l'école. Finalement, toujours en regard de la captation liée à JE, le fait que le nom de Maxime Dorais figure sous un article appuie les propos de Mirella à l'effet que les jeunes journalistes sont guidés par un professionnel qui participe avec eux à l'aventure médiatique consistant à bien informer sa communauté scolaire.

E.2 THOMAS_Pedro@Martinez

E.2.1 Regarder

Ce nœud thématique concerne une action primordiale dans la cyberpratique de Thomas. En effet, il s'agit du nœud dont il a parlé le plus souvent dans une proportion de 30,67%, soit près du tiers du temps consacré à son entrevue. Alors qu'il traitait de son implication au sein de la radio étudiante[118] de son école, Thomas a dit :

> J'aime beaucoup l'artistique pis le *Box-Office*. Tous les films qui sortent, j'en parle. [...] À chaque mercredi [jour de l'émission que j'anime], j'en parle [du classement des films]. Par exemple, aujourd'hui, on peut voir les films dans le Box-Office [sur le site d'*Internet Movie Database**], qui sont en première position. Combien de recettes. J'en parle brièvement pour pas gâcher les *punchs* aux personnes qui veulent les voir. (Lignes 246 à 252)

Suite à cet extrait, où Thomas dit qu'il traite de l'actualité cinématographique pour le bénéfice des auditeurs, en prenant soin de ne pas divulguer l'intrigue ou le dénouement d'une histoire (*spoiling*). Dans le passage ci-dessous, en pointant vers la captation liée au site de Lookiz (site de visionnement), le participant dit qu'il regarde les séries télévisées qu'il affectionne (Chuck, Burn Notice, Nikita, etc.), au moment qu'il le désire et avec un délai restreint suite à la sortie de l'émission (lignes 561 à 569). Par ailleurs, l'extrait qui suit concerne l'écoute de séries télévisées provenant du Proche-Orient méditerranéen :

> Thomas : Les séries du Moyen-Orient, on les trouve sur la télévision parce qu'ils sont, les arabes, on peut dire [...] Ils sont pas bien développés du côté Internet. [...] Ils sont un peu en retard à cause des guerres qui se sont passées, tout ce qui est en voie de *broadcast*, c'est rare, rare.
>
> Chercheure : T'écoutes ça sur la télé chez toi? [...]

[118] Nous traiterons spécifiquement de ce sujet lors de l'analyse du nœud thématique intitulé *animer*.

Thomas : On a le satellite arabe [chez moi] parce que mes parents, ils sont restés avec leurs séries arabes qu'ils aimaient. Par exemple là, il y a la série Bab al Hara[119]. [...] C'est une série qui parle d'un village qui se fait souvent attaquer, où y a des problèmes entre les familles et tout ça. C'est très intéressant. [...] Il y a beaucoup de séries arabes pis, par exemple, quand [il] y a des événements comme Noël, ou pour les musulmans, Ramadan, ils mettent beaucoup de séries. [...] C'est vraiment intéressant. Les histoires sont compliquées des fois, en arabe, parce qu'ils compliquent beaucoup les choses.

Chercheure : Pourquoi c'est plus compliqué? [...]

Thomas : [...] ils sont compliqués... Leur vision est différente. Leur vision est... Ils se compliquent beaucoup la vie. [...] Par exemple, [...] Ils se compliquent la vie à ne pas respecter le règlement de la route. Par exemple, quand il y a un feu rouge, ils regardent et go, go, go! On passe! On passe! Genre. Des ceintures? [...] Quand je suis allé au Liban, j'ai... Tu dis : « Qu'est-ce que vous faites »? Ils sont comme, « Ah! Mets pas ça! Une ceinture, c'est pour les bébés seulement ». [...] Leur mentalité est trop *straight* et ils peuvent pas penser avec le règlement. (Lignes 583 à 635)

Toujours en ce qui a trait au nœud portant sur l'action de *regarder*, ce participant dit que, pour être en mesure de bien informer les auditeurs de la radio étudiante à propos de certains films, il a recours à divers modes de visionnement : en continu sur Internet ou l'écoute de films en salle de cinéma (lignes 664 à 668). Puis il ajoute :

Thomas : [...] J'ai jamais réalisé un film. Je suis pas capable d'en réaliser un.

Chercheure : Pas encore.

Thomas: Non, non. J'ai pas la, pas la créativité. J'ai pas le scénario pour réaliser un film. J'aime comme, voir les scénarios, mais je suis pas capable [d'en écrire un moi-même]. Quand il m'arrive de réaliser un scénario, c'est difficile pour moi. [...] Mais j'ai beaucoup d'idées. C'est juste que pour les développer, ça me... Il faut que quelqu'un clique avec moi, que quelqu'un comprenne avec...

Chercheure : Mais il y a des études en scénarisation pour développer ces idées-là!

Thomas : Exact. (Lignes 664 à 681)

---

[119] *Bab al Hara* (en arabe باب الحارة, littéralement *La Porte du Quartier*) est un feuilleton télévisé syrien retraçant la vie et les coutumes d'antan dans un quartier de la vieille ville de Damas (Ach-Cham) en Syrie à la fin des années 1920 pendant la domination française. Il fut suivi à travers le monde arabe par un grand nombre de téléspectateurs. Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 6 mars 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

Par la suite, nous avons demandé à Thomas : « Tu n'as pas fait de vidéo toi-même pour les diffuser? » (ligne 713). Ce à quoi Thomas a répondu par la négative en ajoutant divers éléments liés à des aspects néfastes du Web (lignes 715 à 755). Thomas reprenait les propos d'une des participantes au groupe de discussion (Liza) à l'effet que des éléments que nous diffusons sur Internet peuvent être nuisibles dans le futur. En outre, Thomas rappelle que les informations diffusées sur la Toile perdurent et que l'usager a peu de prise pour contrôler le devenir des éléments qu'il diffuse. De surcroît, il souligne le fait que l'image est plus compromettante que l'écrit puisque, si l'on peut dissimuler son identité dernière un pseudonyme, on ne peut le faire lorsque notre véritable visage est exposé[120].

Toujours en ce qui a trait à l'action de *regarder*, Thomas présente sa série télévisée préférée, Chuck (lignes 832 à 836). Il explique ce qui lui permet de s'investir plus à fond dans une histoire, soit le fait de focaliser son attention sur un personnage et de s'identifier à lui : « Quant tu te fixes [sic] un personnage que tu suis, tu peux plus, genre, connecter [sic] avec l'histoire que quand tu regardes juste l'émission, juste comme ça ». En d'autres termes, cet effort de concentration et d'identification procurerait davantage de plaisir au spectateur que le fait de simplement suivre une émission sans s'impliquer émotivement. Par ailleurs, plus loin dans l'entrevue, nous avons demandé à Thomas : « À quelle image t'identifierais-tu le plus? Quelle capture représenterait un univers qui est vraiment collé à ton identité le plus possible? » (lignes 976 à 978). Ce à quoi il a répondu « Lookiz » en ajoutant :

> Thomas : [...] là il y a six sélections de films qui me rejoignent beaucoup. Par exemple ici, il y a *Quantum of Solace*, le James Bond. Ici il y a *Anges et démons*. Ici il y a, je vois pas le nom. Ici il y a *Les Simpsons* et ici il y a *Spiderman III*, le dernier qui est sorti. [...]
>
> Chercheure : Tu es un passionné des films.
>
> Thomas : Passionné. [...]
>
> Chercheure : Combien de temps par jour est-ce que tu penses que tu visionnes?
>
> Thomas : Des fois [je visionne], surtout quand j'ai pas d'examen ou quand j'ai pas de devoirs. Des fois il m'est arrivé de regarder quatre films dans une même soirée. Ça, ça... Après, le lendemain, genre... C'est surtout quand on a congé. J'en regarde beaucoup. Pis il y a [il s'écoule] comme deux mois, deux semaines après, je « re-regarde » pour comprendre, pour mieux « re-comprendre » le film. Parce que souvent, quand on regarde plein de films, des fois il y a des bouts qui manquent, genre, on se dit : « C'est quoi? Je m'en rappelle plus vraiment ». Mais quand on le revoit, ben on revoit les... Ça rentre dans notre tête, tous les scénarios. (Lignes 980 à 1025)

---

[120] Thomas se trouve alors à pointer vers une réalité importante, car s'il est aisé de camoufler son identité sur un jeu MMORPG, les réseaux sociaux favorisent, quant à eux, la divulgation de l'identité véritable de l'individu, incluant son nom et son visage (comme image de profil).

Presque au terme de l'entrevue de Thomas, nous lui avons posé la question suivante : « Comment est-ce que tu décrirais l'image qui a le plus de sens pour toi? » (lignes 1180 à 1182). Ce a quoi Thomas a rétorqué :

> Chuck. [...] C'est le personnage à qui je m'identifie [le plus]. C'est mon mon... Il y a une émission, il y a un épisode dans Chuck, qui s'appelle *role model*. [...] moi, je trouve que c'est un beau modèle [Chuck]. Il sait comment, quand il réfléchit, il veut pas tuer le monde. [...] Dans les deux premières saisons, il est pas capable de tirer avec un vrai fusil, il a trop peur [...] de blesser la personne. Alors, il va utiliser un fusil qui lance des fléchettes paralysantes. Donc, il a l'intelligence, il a... [...] Dans la troisième saison, il acquiert des secrets dans sa tête qui fait qu'il a [la capacité de faire] du Kung-Fu. Là ça devient encore plus... Il a qu'à regarder ses poings et c'est Kung-Fu. C'est comme, wow! C'est genre... (Lignes 1184 à 1200)

Notons aussi que Thomas mentionne qu'il se rend sur YouTube à la fois pour regarder des vidéos « drôles ou les chansons nouvelles », pour s'informer, mais aussi pour écouter de la musique (lignes 681 à 690).

E.2.2 Télécharger

Ce nœud thématique a été abordé dans une proportion de 19,68%. L'action de *télécharger* couvre plus de la moitié du pourcentage consacré à l'activité liée au visionnement (30,67%). Thomas décrit ainsi le processus lié au téléchargement, le tout en montrant la captation rattachée à cette action.

Thomas : C'est un système de Torrent[121]. [...] Le jeu marche à deux. [...] *Mafia II-SKIDROW*[122], c'est un maniaque des jeux. Il fait des copies de jeux et il les met sur Internet. Là j'étais en train de mettre le jeu, par exemple, je voulais le jeu Mafia II, mais je voulais le tester. Les tester. Souvent, c'est des démos. Pour voir, par exemple si c'est bon, [...] Je vais aller l'acheter parce que je l'ai aimé. [...] il y a des sites qui ont des liens Torrent. Quand on clique dessus, ça ouvre ce logiciel qui s'appelle µTorrent. C'est la version 2.0.4. Ça l'ouvre et ça commence le téléchargement. Pour le téléchargement, on a notre Internet et les Seeders [semeurs]. Les Seeders, c'est des personnes qui sont en train de télécharger ce jeu-là en même temps que nous. [...] Vous pouvez voir à l'écran ici. Il y en a 2598 personnes qui est [sic] en train de télécharger ce jeu en même temps, sur la planète. Mais y en a 35 dans ma région qui sont assez proches de moi pour qu'on puisse communiquer [connecter] notre Internet ensemble. Comme ça, ça va plus vite. Par exemple, sur le jeu, ça implique [ça prend] deux heures cinq minutes à le télécharger. Tandis que moins [il] y a de personnes [semeurs] qui sont avec nous, moins... [moins on a de pouvoir - rapidité - pour télécharger], c'est comme social. [...] C'est plus facile, surtout quand y a des jeux qui sont lourds. [...]

Chercheure : Est-ce que c'est légal?

Thomas : Euh, pas... les démonstrateurs, oui. Pas quand c'est une version totale. Non.

Chercheure : Est-ce que ça se télécharge des versions totales?

Thomas : Oui. Il y a des sites spécialisés pour les versions complètes. Moi, le site que j'utilise, c'est des versions démos. [...]

Chercheure : Si ça, Torrent, c'est légal, qu'est-ce qui...

Thomas : Le Torrent... Je vais vous expliquer premièrement. [...] Un Torrent, c'est [...] une composition d'un fichier. [...] Ça veut dire que ce fichier, il est composé de, disons, si j'avais par exemple, ici ouvert, on pourrait savoir que dans ce jeu-là, il y a 1497 pièces, fichiers. Petits fichiers pour faire le jeu au complet. Par exemple, les *maps*, les routes, les personnages, les arbres, tous les petits... les pixellisations sur le jeu. Ils sont lourds donc quand c'est un Torrent, c'est plusieurs centaines de sites Internet qui envoient des fichiers. Chacun envoie un petit [fichier à la fois] pour faire le jeu, pour faire un total de jeux. [...]

Chercheure : C'est complexe, hein?

---

[121] Tout le long de l'entrevue, Thomas se réfère au programme *µTorrent** en utilisant, la plupart du temps, simplement le terme de *Torrent*. De plus, le jeune participant prononce le mot en employant un accent anglais.

[122] *Mafia II-SKIDROW* est le pseudonyme d'un des utilisateurs de µTorrent.

Thomas : Ça peut aller, il y a du monde qui sont [sic] professionnels dans ça. Genre ils savent comment faire. Moi, je sais pas comment pirater un jeu mais…

Chercheure : Ça, c'est quoi [finalement : toute cette activité de téléchargement que tu décris]? C'est [µTorrent] le *Peer-to-Peer* ça? […] Parce qu'il y a quelqu'un à quelque part, il peut être en Australie. C'est lui qui a le fichier et puis toi, tu permets à cette personne-là de venir dans ton ordi pour chercher quelque chose?

Thomas : En fait, c'est ça. Ce qui est avantageux avec le Torrent, c'est qu'il y a une protection de pare-feu. Il [y] a un pare-feu de protection pour les *Peer-to-Peer*. Parce que là, ça permet de distribuer, parce que dès que la personne qui est en train de prêter les jeux a un virus, c'est pour pirater mon ordinateur et avoir le contrôle dessus. Alors là, il y a un pare-feu qui envoie ce jeu à […] 15 personnes différentes. Alors là, l'ordinateur ne peut pas prendre le contrôle sur 15 ordis. […] Alors ça bloque le piratage de ton propre ordinateur avec ce Torrent. Ça a été, c'est pour ça que la version, la première version, plein de monde se faisait pirater. […] En fait, c'était un fichier qui piratait ton ordinateur et qui en prenait le contrôle. Quand on dit un *Trojan horse*. C'est comme le cheval de Troie. (Lignes 26 à 156)

Le jeune participant amorce ce dernier long extrait en parlant de µTorrent qu'il dit utiliser pour télécharger des démos de jeux. L'image ci-dessous (fig. E.2.1) donne à voir sur écran l'activité décrite par Thomas.

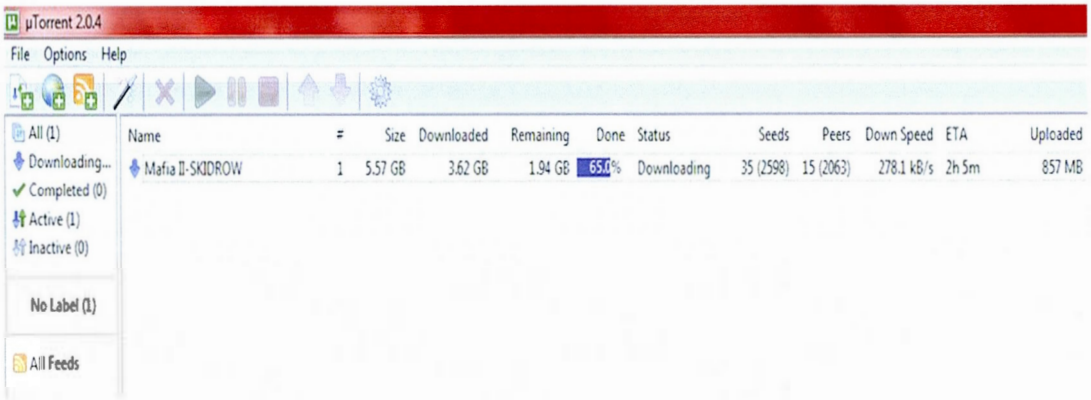

Figure E.2.1 Gros plan de la captation de µTorrent prise par Thomas.

Par la suite, il explique le phénomène des Seeders qui réalisent une forme d'entraide en unissant leurs forces de téléchargement. Suivant le dernier extrait, Thomas a dit que la spécialité de µTorrent n'est pas le téléchargement de fichiers musicaux et que sur le site The Pirate Bay, l'internaute peut télécharger un peu de tout (logiciels multiples, fichiers mp3, etc.). Dans le passage de l'entrevue ci-dessous, Thomas parle plus en détail de ce site.

> Thomas : Pirate Bay, c'est un site Internet. C'est [...] c'est un forum pour des jeux. Ça s'appelle The Pirate Bay. C'est accessible de[puis] Torrent où tu peux trouver de la musique, des jeux, tout ce que tu veux. [...] C'est pour ça que ça s'appelle comme ça [Pirate Bay] parce que c'est pirate. La plupart [des fichiers : logiciels, musique, etc.] s'y trouvent. Sur ce site-là [à la différence de µTorrent, on retrouve des fichiers liés à], la musique. Il y a aussi des applications, des, par exemple, on veut le dernier Photoshop pis il coûte, disons, 150 $, ben on peut l'avoir gratuit sur ce site. Mais de nos jours, la plupart des fichiers qu'on télécharge sur Internet, il y a des droits d'auteur, mais ils sont pas punis pour... Il y a pas de contrôle de protection des... À part iTunes*, ils ont la force sur ça. C'est de contrôler la musique. [...] Mais moi, en tant que jeune, je trouve ça avantageux pour moi [le piratage]. C'est contre la société, mais on est nés dans ça. Les ordinateurs, c'est [une] partie imminente de piratage. On associe souvent ça. C'est peut-être pas légal, mais bon...
>
> Chercheure : Mais les jeunes... parce que je ne te juge pas, je ne porte aucun jugement. Moi, je sens qu'il y en a beaucoup de jeunes qui le font.

> Thomas : C'est, vous pouvez le voir [sur la captation liée à µTorrent]. C'est 2000 personnes sont en train de télécharger ce jeu. C'est comme une facilité. C'est devenu : un claquement des doigts [et] t'as un jeu que tu devrais aller [acheter] au magasin [pour l'obtenir]. Payer 60$ pour, pis jouer une ou deux fois, pis après, c'est révolu. T'as fini le jeu. Tu le refais une autre fois si t'as vraiment aimé ça. Troisième fois, tu te lasses. [...] c'est devenu une... Dix ans et plus, ils savent. Ils savent [comment pirater]. [...] Vous [madame], vous êtes dans la génération qui n'est pas née là-dedans. (Lignes 160 à 194)

Par la suite, entre les lignes 195 et 234, le participant cite l'exemple de l'homme d'affaires qui peut faire épargner de l'argent à sa compagnie en recourant à des logiciels piratés. Il parle également de Bill Gates et du salaire astronomique qu'il touche annuellement afin de légitimer, en quelque sorte, la pratique du téléchargement illégal de produits émanant de la multinationale informatique américaine Microsoft Corporation. En outre, Thomas dit que l'intervenante responsable de la radio étudiante à son école secondaire exige des élèves animateurs, diffusant du contenu sur les ondes, qu'ils respectent les droits d'auteurs en évitant de télécharger illégalement de la musique. Puis le participant établit une distinction entre le fait de pirater la musique d'un chanteur *mainstream* à grand succès et le fait de télécharger illégalement la musique d'un « petit chanteur ». Les propos de Thomas sous-entendent qu'il distingue les chanteurs très populaires, reconnus internationalement, des créateurs « locaux » et plus modestes. Le fait de pirater la musique de ces derniers ne serait pas éthique, selon lui.

E.2.3 Réseauter

Ce nœud thématique a été abordé dans une proportion de 13,31%. Thomas traite d'abord de cette action dans un extrait situé entre les lignes 334 et 356, où il montre qu'il est sensible à la dimension visuelle des interfaces avec lesquelles il interagit. En l'occurrence, il avance que l'aspect visuel de Facebook « que tout le monde raffole dessus » est, à la différence de MSN, inesthétique. En outre, les propos de Thomas supposent que le système de clavardage de Facebook est rudimentaire, ce qui n'est pas le cas, selon lui, du service de messagerie instantanée MSN. En effet, ce dernier serait convivial et visuellement intéressant, tout en étant davantage multifonctionnel, car il permet de réaliser plusieurs tâches au-delà de la simple conversation entre usagers, comme le fait de pouvoir parler en direct à n'importe quel usager MSN sur la planète ou d'échanger moult fichiers. Fait à noter également dans le dernier extrait, Thomas traite de l'omniprésence de Facebook dans sa vie quotidienne puisqu'il dit porter en tout temps différents techno-objets le reliant au cyberespace : « C'est [une] partie de ma vie : sur mon iPod, sur mon cellulaire, à la maison... Je l'ai tout le temps sur moi. [...] Dans la journée il [le cellulaire] est dans mon casier, parce que, dans la journée, on peut pas l'avoir en classe, mais normalement, je l'ai sur moi. Quand je suis pas chez moi, j'ai [accès à] Internet ».

Thomas traite de certaines fonctions et applications disponibles sur Facebook dont les *news* :

> Ici on peut voir certaines périodes, les *news* et les nouvelles récentes. Par exemple, il y aurait une tempête de neige et il y a une personne qui l'a écrit pis qu'il [sic] voulait qu'il y ait une tempête de neige pour qu'on vient [sic] pas à l'école hier [*voir* fig. E.2.2]. Vous vous rappelez? [Que dans les médias, on annonçait une tempête de neige hier?]. Alors là, la personne l'a écrit. Et il y a les *pokes* [chiquenaudes virtuelles], [il] y a les jeux sur Facebook. Par exemple, là sur le côté, vous pouvez voir MindJolt. Je l'ai mis dans une autre photo [capture d'écran]. J'ai mis Bola. Bola c'est un jeu de soccer sur Facebook. C'est un petit jeu quand on n'a rien à faire. On va s'amuser un petit peu, pour [se] détendre. (Lignes 379 à 386)

Figure E.2.2 Gros plan de la capture d'écran du site Facebook prise par Thomas.

À la suite du dernier extrait, le passage ci-dessous contient des mentions supplémentaires en regard des possibilités liées à ce réseau social. Le participant a tenu ces propos vers la fin de son entrevue où nous lui demandions dans quelle captation il estimait accomplir une activité particulièrement productrice.

> Thomas : Produit? Ben Facebook pour produire. [...] On met des commentaires. Par exemple, ici on peut *like* [cliquer sur le bouton qui équivaut à *j'aime bien* en français] le commentaire qu'on voudrait. Ici on dit : « Ah! oui, moi aussi j'aimerais qu'il y ait une tempête de neige, pour qu'on va [sic] pas à l'école ». Ou par exemple, c'est à la fête d'un garçon, on va sur son *wall* [mur*] pour écrire « Bonne fête ». Par exemple, si on l'a pas vu, il est pas à l'école [il ne fréquente pas la même école que moi, alors je ne le rencontre pas dans ma vie quotidienne]. C'est un ami du primaire ou un ami du voisinage, ben on va, on lui dit [on lui écrit sur son mur Facebook], « Bonne fête! » Ou un cousin, « Bonne fête mon ami! ».
>
> Chercheure : À chaque fois que tu écris, c'est public [tous les autres usagers de Facebook peuvent le voir]?
>
> Thomas : Exact.

Chercheure : Tu ne peux pas le faire en privé?

Thomas : Oui. On peut envoyer des messages privés. On peut envoyer des *whispers*, [comme] on dit. Des petits commentaires que lui seul [l'usager avec lequel tu as choisi de partager quelque chose en privé] peut voir. (Lignes 840 à 864)

Suite au dernier extrait dans lequel Thomas fait la distinction entre les messages de nature privée ou publique sur ce réseau social, il explique en quoi consiste précisément la chiquenaude virtuelle ou *poke*.

Thomas : Le *poke*, c'est revenu à la mode, là. Vous vous rappelez quand tout le monde faisait comme ça? Comme les *Pillsbury*[123]?

Chercheure : Mais qu'est-ce que c'est? Comme équivalent Internet?

Thomas : Internet, tu lui dis : *Hey, hey!* Comme par exemple là, je suis en train de faire un *poke* à une personne et là, elle m'envoie *poke back*. Ça devient une, genre, c'est juste pour lui dire, genre, que t'es encore en vie, genre. C'est simple. [...] C'est comme, c'est comme une perte de temps. [...]

Chercheure : Je n'ai pas le temps de t'écrire quelque chose, mais je pense à toi?

Thomas : Genre, je sais que je t'ai comme ami. Genre, par exemple, une personne que t'as pas vue ça fait [longtemps]... Il était au primaire, mais tu le vois plus maintenant. Tu le *pokes*, ça te remet en relation avec lui. Genre, ça va te montrer plus souvent qu'est-ce qu'il écrit[124] ou des trucs comme ça. (Lignes 868 à 896)

---

[123] *Pillsbury* renvoie à une publicité télévisée dans laquelle le téléspectateur pouvait voir un bonhomme tout blanc et bedonnant, portant une toque de chef, auquel on faisait une petite chiquenaude sur le ventre pour le taquiner. Ces publicités visaient à vendre des ensembles à préparation pour croissants.

[124] Le système Facebook va « comprendre » que tu t'intéresses à cet ami et va, en conséquence, te donner des nouvelles de lui quand tu démarres ton profil Facebook.

Toujours en ce qui a trait à l'action de *réseauter*, nous avons demandé à Thomas s'il pouvait produire d'autres éléments sur ce réseau social. Dans un extrait situé entre les lignes 938 à 965, il répond à la question en expliquant qu'il a déjà utilisé une image, en tant que profil Facebook, montrant un président mexicain « détourné » se tenant sur un piédestal (fig. E.2.3). Thomas a d'abord altéré cette image de départ en gommant le drapeau mexicain puis a inscrit son numéro de groupe-classe[125]. Puis il dit : « Je l'ai modifiée [l'image] un peu pis là, tout le monde a ri parce que c'était un monsieur avec une moustache ». En procédant ainsi, Thomas semble avoir souhaité rejoindre ses camarades de classe. Ce désir de complicité suggère également que ses collègues de classes visitent régulièrement sa page Facebook.

Figure E.2.3 Image de profil employée par Thomas sur Facebook.

Pour revenir à la modification de « photo de profil », à la droite de l'endroit où il a écrit son propre prénom, au bas de l'image (fig. E.2.3), Thomas a également inscrit le prénom de Pedro entre parenthèses. Il s'agit du prénom de Pedro Martinez, joueur de baseball né en République dominicaine, que Thomas a d'ailleurs choisi comme nom d'écran. Notons que ce lanceur droitier a le plus souvent porté une moustache clairsemée ainsi qu'une barbichette. Peut-être est-il possible d'avancer que, dans l'imaginaire visuel de Thomas et de ses amis, le « monsieur avec une moustache » se réfère à une figure humoristique liée à l'Amérique latine : au cliché en quelque sorte d'un personnage hispanophone à la fois célèbre, puissant et drôle : « J'ai toujours aimé le mexicain, genre, les films… tout ce qui est associé à ça ».

[125] Il s'agit du numéro de groupe-classe de Thomas au sein de la deuxième secondaire de l'école. Le jeune participant à la recherche ayant réalisé cette image durant l'année précédant son entrevue d'explicitation. Afin de maintenir la confidentialité de la recherche, les deux derniers chiffres n'ont pas été divulgués.

E.2.4 S'entraider

Thomas a traité de ce nœud 6,83% du temps de l'entrevue, soit approximativement quatre fois moins souvent que le temps consacré au nœud *regarder*. Il a parlé de cette action à deux reprises. La première a eu lieu alors qu'il nous présentait sa captation liée à µTorrent. Rappelons que Thomas a alors expliqué comment les *seeders* (ou semeurs) coopèrent en ce qui a trait au téléchargement de jeux vidéo et autres types de documents numériques. Quant au deuxième extrait, ce dernier concerne le blogue consacré à Chuck.

> J'aime ça partager mon opinion avec quelqu'un qui a écouté la série et qui est fan comme moi. Genre, on peut savoir, peut-être que lui, il a compris quelque chose que moi, j'avais pas compris. Par exemple, il y a un bout d'un épisode [que] je n'avais pas bien saisi donc je mets un commentaire, genre : « Expliquez-moi ça ». Ou « Pourquoi il a fait ça? ». Et il y a des personnes qui passent plus de temps que moi [sur le blogue], ou qui ont compris cet aspect du film, de l'épisode. Ils vont me l'expliquer. Par exemple, il y a des personnes qui ont des *scoops* pour plus tard, genre, qu'est-ce qui va se passer? Est-ce que un tel va mourir? Non! [...] Là le monde ils vont dire [qu'] il va pas mourir. C'est sûr. C'est le personnage principal. Ou il lui reste encore des choses à faire, pis tout. (Lignes 777 à 788)

En outre, l'action de *commenter* permet de créer des liens uniques et intenses entre différents individus formant en quelque sorte une communauté virtuelle où la collaboration est valorisée afin de faire avancer la connaissance du scénario de l'émission, etc. Il va sans dire que le présent nœud met au jour un croisement entre les actions *s'entraider* et *commenter*.

E.2.5. Jouer

Ce nœud thématique a été abordé par Thomas dans une proportion de 4,39%, soit environ cinq fois moins que l'action de *télécharger* (19,68%) et approximativement trois fois moins que l'action de *réseauter* (13,31%). De plus, l'action de *jouer* contient trois références. La première concerne un extrait (lignes 379 à 386), situé dans l'analyse de l'action de *réseauter* et dans lequel Thomas explique qu'il joue à certains jeux sur Facebook. Dans l'image ci-dessous (fig. E.2.4), on peut apercevoir l'icône des jeux – MindJolt et Bola (jeu de soccer) – auxquels Thomas s'adonne comme passe-temps.

Figure E.2.4 Gros plan de la capture d'écran du site Facebook prise par Thomas.

Quant à la deuxième référence jointe à l'action de *jouer,* celle-ci concerne le site de MindJolt[126] de manière particulière.

> Ça [cette captation], c'est MindJolt dont je vous parlais. [...] C'est les jeux flash [Flash Player*]. C'est pas le téléchargement. [...] Ça veut dire que c'est pas des jeux qu'on télécharge, c'est des jeux qui sont [disponibles directement] sur Internet. Ça veut dire que les... le flux est constant tout le temps. [...] Ils sont *updatés* [mis à jour] toujours, dès qu'il y a une nouvelle version. [...] Par là, [...] on peut même accéder à différentes catégories de jeux. [...] Par exemple, les jeux d'action, les jeux de puzzle, les stratégies, les jeux de tirs, des jeux de sports, des jeux de styles... (Lignes 391 à 415)

Notons que, vu la présence de MindJolt sur la captation liée à Facebook (fig. E.2.4), il semble que certaines applications, liées aux jeux sur le site de MindJolt, soient offertes sur ce réseau social. En ce qui a trait à la troisième référence liée à l'action de *jouer*, celle-ci

[126] Thomas a consacré une captation à ce qu'il est possible de visiter à l'adresse http://www.mindjolt.com (Site consulté le 3 janvier 2012).

concerne le jeu TrackMania[127] appartenant au genre *course/réflexion* (Mott, 2011). Pour faciliter son explicitation, Thomas s'est rendu directement sur le site de TrackMania[128].

> Thomas : Ça s'appelle TrackMania. C'est un jeu de course de Formule Un. [...] tu peux faire jouer en solo, jouer avec d'autres personnes de... Par exemple, il y a des compétitions [entre] deux pays. Genre chaque membre, chaque personne partirait une compétition internationale, genre contre des joueurs du Brésil, contre des joueurs d'autres pays qui jouent à ce jeu. Et on peut aussi faire notre propre circuit. Ajouter des bons montages, par exemple des pistes qui vont vers les airs, en 360 [degrés], des pistes qui volent, des pistes flyées [sic], vraiment. [...] Mais oui, ça [TrackMania], c'est vraiment créatif, je trouve. On peut faire notre circuit comme on le veut, avec des ajouts de vitesse, des pistes de départ, des trucs, des *loop* [figures en boucle], genre des tours, des pistes qui tournent sur le côté comme des...
>
> Chercheure : C'est visuel. C'est quasiment de la sculpture [ces trajectoires virtuelles]
>
> Thomas : Exact.
>
> Chercheure : ... dans l'espace?
>
> Thomas : Exact. Dans l'espace et dans le jeu. (Lignes 1158 à 1177)

Ce jeu semble effectivement rempli d'actions, tout en permettant au joueur de générer des trajets mirobolants selon Thomas et selon un extrait issu du site de TrackMania.

E.2.6 Animer, échanger une opinion, clavarder, commenter, parler et influencer

La présente section de l'analyse de l'entrevue de Thomas concerne six actions que nous estimons être toutes liées à la dimension relationnelle. Il s'agit : d'*animer*; d'*échanger* une opinion; de *clavarder*; de *commenter*; de *parler* outremer; et d'*influencer* son petit frère.

La première action, *animer*, couvre 5,97% de l'entrevue. Thomas parle de cette action dans le passage où il dit : « Moi, je fais la radio à l'école » (ligne 221), et dans lequel il mentionne que sa « chef de radio » demande aux jeunes d'avoir à cœur la notion de propriété intellectuelle. Afin d'en connaître davantage sur ses activités liées au média radiophonique, nous lui avions alors demandé :

> Chercheure : Tu as parlé de ça [de films et du Box-Office] à ton émission de radio?

---

[127] TrackMania est un jeu de course, sorti le 21 novembre 2003 sur PC, qui offre une nouvelle approche des jeux de voiture, comme l'absence de collisions entre les véhicules. Une forte communauté s'est formée autour du jeu (le jeu s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires). Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 8 décembre 2011 à l'adresse http://fr.wikipedia.org.

[128] Site visité le 2 mai 2012 à l'adresse http://www.trackmania.com/fr/

> Thomas : Exact.
>
> Chercheure : Et là, aujourd'hui, tes collègues écoutent ça sur la radio pour vrai?
>
> Thomas : Non, ils écoutent ça. La radio, elle est diffusée à l'école. Elle est diffusée dans la cafétéria du secondaire un et deux, et quatre et cinq. Secondaire trois, elle est toute seule. On est séparés dans une aile à part alors… Les câbles se rendent pas, le signal se perd à moitié […]. (Lignes 647 à 665)

De plus, le participant a montré qu'il est rigoureux face à ce qu'il dit sur les ondes. En effet, dans l'analyse de l'action de *regarder*, Thomas a dit : « Si j'ai pas vu le film, je peux pas en parler vraiment parce que je sais pas » (lignes 664 à 665).

En ce qui trait au fait d'*échanger* une opinion, Thomas a couvert ce sujet dans une proportion de 4,24% du temps consacré à l'entrevue. Tout d'abord, il traite de cette activité alors qu'il est question du partage d'opinions avec un internaute, qui, comme lui, est un fan de la série Chuck. Par la suite, le participant a dit :

> Thomas : [J]e connais pas beaucoup de personnes qui regardent cette émission parce qu'elle passe sur NBC aux États-Unis, donc…[129]
>
> Chercheure : Dans ton réseau [d'amis] ici, dans la vie réelle, tu ne connais personne [fans de Chuck], mais…
>
> Thomas : Je connais deux ou trois personnes qui regardent ça, mais sur le site [blogue sur Chuck], je connais juste des noms de personnages [noms d'écran]. […] Par exemple, il y en a qui s'appellent *LoveChuck* ou *Chuck Norris* ou des noms par rapport à Chuck, ou des noms par rapport aux acteurs qu'ils aiment. Par exemple, moi, mon *character* préféré il s'appelle *Awesome*, c'est le cousin [de Chuck]. (Lignes 799 à 817)

En ce qui concerne l'action de *clavarder*, troisième action mobilisant la dimension relationnelle, cette dernière couvre 3,99% de l'entrevue. Rappelons que, dans l'analyse de l'action *réseauter*, nous avons cité les propos de Thomas où il fait allusion au fait de « chatter » (lignes 343) avec ses amis sur Facebook. Par ailleurs, l'extrait ci-dessous est rattaché à un passage dans lequel le participant présente sa captation montrant MSN.

---

[129] Plus loin dans son entrevue, Thomas dira que l'émission de Chuck est également diffusée au Québec, le tout avec un certain décalage en raison de la traduction en français. Effectivement, cette série télévisée fait partie de la grille horaire de Ztélé, une chaîne d'Astral Media, populaire chez les jeunes. Sur cette chaîne, la saison # 1 de Chuck a amorcé sa diffusion le 26 décembre 2011.

> Ici on peut voir, accéder avec le nouveau MSN, [à] tout ce qui est social, tout ce que nos amis ont fait, tout ce qu'ils ont dit. Ici, par exemple, sur le nouveau MSN, il y a une nouvelle particularité, on peut accéder… on peut ajouter nos amis de Facebook. […] Alors là, ça fait [que] les amis de Facebook [sont transférés] sur le système de MSN. Donc, c'est pour ça que j'aime plus [le chat de] MSN. Il est plus multifonctionnel que Facebook. Et on peut accéder au mail [courriel]. […] (Lignes 528 à 560)

La quatrième action liée au relationnel intitulée *commenter* a été abordée dans une proportion de 3,89%. Thomas a dit : « [Sur le blogue de Chuck,] je commente la plupart de ce que… sur *chat.* Je commente plusieurs choses. J'aime savoir les réactions des autres personnes » (lignes 772 à 773). En plus de la communauté virtuelle de Chuck, Thomas indique qu'il commente divers éléments dans le contexte du réseau Facebook. Tel que dit antérieurement, Thomas a cité cette fonction qui apparaît sur le site de Facebook : *Write a comment.* Il s'agit d'un réseau social qui favorise grandement l'émission de commentaires de la part de ses usagers.

En ce qui concerne l'action de *parler* outremer, cinquième action mobilisant la dimension relationnelle, cette dernière couvre 1,81% de l'entrevue.

> Thomas : C'est Skype [que j'utilise pour parler aux membres de ma famille qui habitent au Liban]. Je pense [que] j'ai pris Skype. Je suis pas sûr[130].
>
> Chercheure : Pas MSN. Mais tu pourrais parler sur MSN?
>
> Thomas : Oui, on peut prendre exactement aussi MSN. Vous voyez, sur, en bas [au bas de la capture d'écran MSN], on peut voir que Skype est toujours ouvert [sur mon ordinateur], parce que mes cousins, par exemple, ils ont sept heures de retard sur nous [en décalage horaire]. Ils sont plus… […] si votre cousin il a un Skype, il a un compte Skype. Ben vous l'ajoutez dans vos contacts et là vous pourrez lui parler [gratuitement]. Vidéos, appels, mais ça doit passer par l'ordinateur. (Lignes 360 à 379)

La dernière action, liée à l'aspect relationnel, a trait à celle d'*influencer* son petit frère, que Thomas couvre dans une proportion de seulement 0,71%. En effet, puisque Thomas s'intéresse au monde de l'espionnage et des agents secrets, nous lui avons demandé s'il était intéressé par le jeu Web Club Pingouins, ce à quoi il a répondu que ça n'était pas de son âge et plus approprié pour son petit frère. Thomas dit : « Mais lui [mon petit frère de six ans] aussi, à cause de moi, il aime ça [l'émission de Chuck] parce qu'on [la] regarde ensemble » (lignes 450 à 451). En outre, toujours en ce qui a trait à l'action *influencer,* on pourrait également avancer que, lorsque Thomas émet des commentaires sur le blogue de Chuck, il se trouve à influer sur l'opinion de certains membres de cette communauté virtuelle.

---

[130] À vrai dire, aucune captation saisie par Thomas ne correspond à Skype.

E.2.7 Écouter, capturer, créer et modifier une image, consulter, rechercher et tester

La présente section de l'analyse descriptive concerne six actions que nous estimons être toutes liées à la dimension exploratoire. Il s'agit : d'*écouter* (7,35%); de *capturer* un écran (2,83%); de *créer et modifier* une image (2,41%); de *consulter* un blogue (2,31%); de *rechercher* une image (1,72%); et de *tester* des jeux (1,32%).

En ce qui a trait à l'action *écouter* de la musique, Thomas a raconté le fait suivant :

> Thomas : Ça [la captation montrant le site de Billboard.com] c'est le... C'est ça que je vous parlais tout à l'heure pour la radio. [...] Le fameux *top 100* des chansons qui sort [sic]. Par exemple là, on peut voir que j'ai pas pris toute l'image[131]. Je vais vous montrer le haut. La première chanson, c'est *Raise Your Glass* de P!nk. Elle [cette chanson] est sortie de son album *Greatest Hits... So Far!* C'est sorti... on peut entendre des parties de la chanson. On peut voir les nouvelles de P!nk parce que c'est elle [qui chante sur cette pièce musicale]. On peut voir aussi dans quelle catégorie elle... Sur quelle autre liste elle est classée.
>
> Chercheure : Est-ce qu'elle est *hot*[132] elle, P!nk, autant que Eminem, Lil Wayne? [...]
>
> Thomas : J'aime pas Lil Wayne. Sa voix m'énerve. Ça me rentre par la tête et elle m'énerve. Mais P!nk, moi. P!nk, chacun a son style. Moi j'aime beaucoup le pop. Je suis dans la génération pop. Tout ce qui est électro, techno. (Lignes 486 à 502)

Jusqu'à ce moment de l'entrevue, ce participant était peu loquace en ce qui a trait à son style de musique et à ses vedettes préférées, se contentant de décrire de manière générale diverses composantes de la captation montrant le palmarès. Nous avons donc demandé à Thomas s'il aimait ces vedettes[133], dont nous connaissions la grande popularité auprès des jeunes de par le monde[134]. Cette question a permis d'apprendre les styles musicaux que Thomas affectionne. Par la suite, il dit reconnaître la valeur du chanteur Eminem sans néanmoins être

---

[131] Thomas veut dire qu'il n'a pas saisi la capture d'écran complète du site tel qu'il apparaît après avoir cliqué sur *charts,* dévoilant ainsi le palmarès des chansons (toutes catégories confondues).

[132] À quelques reprises, durant les entrevues d'explicitation, nous avons eu recours à certains mots du vocabulaire des jeunes. En qui concerne le terme *hot,* cet adjectif signifie, chez les adolescents québécois, quelqu'un (et parfois quelque chose) qui est à la fois très désirable, très intense et à la mode. Dans le présent extrait, le contexte de la phrase laisse également penser que nous nous référions au terme *in* (très à la mode, dans le vent, par opposition à ce qui est *out* ou ringard).

[133] Il s'agit des stars mentionnées dans le dernier extrait. Notons tout d'abord que P!nk, Lil Wayne et Eminem sont tous les trois des stars de la chanson pop aux États-Unis. Eminem est un rappeur qui a grandi à Détroit (Michigan), P!nk, une chanteuse pop qui a vu le jour à Doylestown (Pennsylvanie) et Lil Wayne, un rappeur afro-américain originaire de la Nouvelle-Orléans (Louisiane). Ces renseignements son tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 12 février 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

[134] Quoique cela ait porté fruit dans ce contexte précis de l'entrevue, nous n'avons pas souvent eu recours à ce type de questions lors des diverses entrevues d'explicitation des douze participants. En effet, nous avons plutôt priorisé les questions plus ouvertes, celles qui orientent peu, dans la mesure du possible, les paroles du jeune.

fan de rap (lignes 503 et 526). Il reproche d'ailleurs à ce genre de musique le fait d'être « vulgaire trop ». Thomas prononce également une phrase qui pourrait sembler receler une couleur misogyne. En effet, il avance que le rap aurait recours à un langage trivial surtout lorsqu'il est question de « [t]out ce qui est mal vu dans la société », c'est-à-dire les femmes, la sexualité et la drogue. Nous croyons cependant qu'il serait hasardeux de conclure ainsi. Effectivement, nous estimons plutôt que Thomas s'est vu ici plutôt « coincé » par une tournure de phrase dans laquelle il tentait peut-être – ironie du sort – de déplorer le fait que ce genre de musique contient des propos sexistes et dégradants pour la femme[135]. Le second endroit de l'entrevue où Thomas traite de l'action d'*écouter* de la musique se rapporte à un extrait, cité dans l'analyse de l'action de *regarder*, où le participant raconte comment il écoute des chansons sur YouTube (lignes 681 à 690). Dans le dernier passage qui a trait à l'action d'*écouter* de la musique, situé entre les lignes 1082 et 1092, Thomas dit que plusieurs stars de la musique pop ont un *look* excentrique telles P!nk, Lady Gaga et Katy Perry[136], la dernière portant parfois une perruque bleue.

La deuxième action, jointe à la dimension exploratoire, se nomme *capturer* un écran. Dans l'extrait ci-dessous, Thomas aborde la méthode de captation de l'écran à laquelle il a eu recours pour sa collecte d'images. Il fournit quelques détails quant à sa manière de procéder à la suite de notre question : « Est-ce que tu as "étudié" quand tu as pris la capture? [C'est-à-dire :] T'es-tu dit [avant de capter l'image] : « Là, c'est beau, je la saisis? » (lignes 313 à 314). À la suite de quoi Thomas a répondu qu'il focalisait essentiellement sur la capacité, pour une captation, à bien illustrer les thèmes à aborder (lignes 316 à 330). En d'autres termes, il mettait l'accent sur l'aspect informationnel de la captation, plus que sur l'aspect esthétique. En outre, nous estimons que le passage ci-dessous, où Thomas traite de son choix de fond d'écran, appartient aussi au domaine de la captation, car il nous renseigne sur le « contexte visuel » de toutes ses images.

> Thomas : C'est le logo de cheval.
>
> Chercheure : [...] C'est un aspect de tes intérêts?
>
> Thomas : Pour les garçons, les voitures... Parce que mon père, il est garagiste. J'ai vécu ma vie, j'ai vécu mon enfance... À tous les samedis, j'allais au garage de mon père. Je regardais comment on fait les voitures et tout. Alors, je suis né dans une voiture. [...] J'aime beaucoup. (Lignes 696 à 709)

L'action de *créer et modifier* une image est la troisième liée à la dimension exploratoire de la cyberpratique de Thomas. Tel que mentionné antérieurement dans l'analyse de l'action de *réseauter*, il a raconté comment il s'était amusé à modifier l'image d'un président mexicain et l'avait utilisé comme image de profil sur le réseau Facebook.

---

[135] Dans l'ouvrage *Le rap : une esthétique hors la loi*, Béthune (2003) fournit une explication éclairante quant à la présence de l'obscénité et de la misogynie dans la musique rap (p. 133-157).

[136] Selon Wikipédia, Katy Perry est une chanteuse pop américaine née le 25 octobre 1984 à Santa Barbara en Californie. Elle connaît son premier succès avec le single *I Kissed a Girl* en 2008. Cette chanson est un clin d'œil à l'homosexualité qui reste un tabou. (Encyclopédie en ligne consultée le 14 décembre 2011)

La quatrième action liée à la dimension exploratoire est celle de *consulter* un blogue. Dans l'extrait ci-dessous, Thomas énumère diverses possibilités liées à ce sujet.

> Et ça, c'est un blogue [dédié à l'émission télévisée de Chuck]. Ce blogue là dit… C'est un paparazzi qui s'occupe […] des nouvelles. C'est un journaliste qui s'occupe de, d'avoir les nouvelles, les nouveautés. Par exemple, quand il a une entrevue, il la met. Quand il y a des nouveaux scoops, il les met. […] Parfois aussi, ils mettent des *previews*, des petites bandes-annonces de l'épisode, pour qu'on voie à quoi il va ressembler. (Lignes 421 à 429)

L'action de *rechercher* une image se trouve à être la cinquième action liée à la dimension exploratoire. Le participant a abordé cette action en racontant comment lui et un ami avaient interrogé Google Images dans le but de trouver des idées de coiffures pour un projet en arts plastiques (lignes 1106 et 1118).

La sixième action, jointe à la dimension exploratoire, est celle de *tester* un jeu. Le lecteur se souviendra que, dans le passage de son entrevue (lignes 26 à 156) où Thomas traite de son utilisation de µTorrent, il raconte qu'il télécharge des « démos » afin de vérifier si ceux-ci l'intéressent vraiment.

Suite à cette analyse descriptive des différents nœuds thématiques, nous focaliserons notre attention sur la figure E.2.5 permettant d'envisager la cyberpratique de ce participant sous un nouvel angle.

Figure E.2.5 Nuage de mots généré à partir de l'entrevue d'explicitation de Thomas

En ce qui a trait au recours à l'outil Wordle pour l'entrevue de Thomas, il est intéressant de noter que les termes qui ressortent le plus, dans le nuage de mots du présent cas (*ça,*

exemple, peut et comme, etc.), relèvent, comme dans le cas de Mirella, à la fois de certaines habitudes langagières propres aux adolescents en général (tel le mot *comme*) ainsi que de manières de dire plus personnelles à Thomas. Effectivement, alors qu'il s'exprimait, ce jeune participant employait fréquemment l'expression *par exemple*. En outre, la figure E.2.5 donne également à voir des termes moins utilisés que les précédents, mais primordiaux pour la compréhension de la pratique culturelle du participant. Parmi ces mots se retrouvent : films, plus, genre, tout, quand, ça, etc. Il est possible d'établir différents liens entre ces termes et le contenu de l'entrevue. À titre d'illustration, le terme *peut* entre en résonnance avec le fait que Thomas, à l'instar de Mirella, traitait régulièrement des possibilités liées à divers sites, technologies ou applications Web. En fin de compte, tous les mots dont la taille est suffisamment grande, pour que le lecteur puisse les déchiffrer, sont essentiels en ce qui a trait à la cyberpratique de Thomas. À titre d'exemple mentionnons : Chuck, MSN, série, jeux, voir, Torrent, Facebook, photo, aime, Internet, personnes, etc.

E.2.8 Jonctions : actions et contenus formant la pratique

La figure E.2.6 explicite visuellement les multiples jonctions reliant les nœuds thématiques portant sur les actions et ceux rattachés aux contenus.

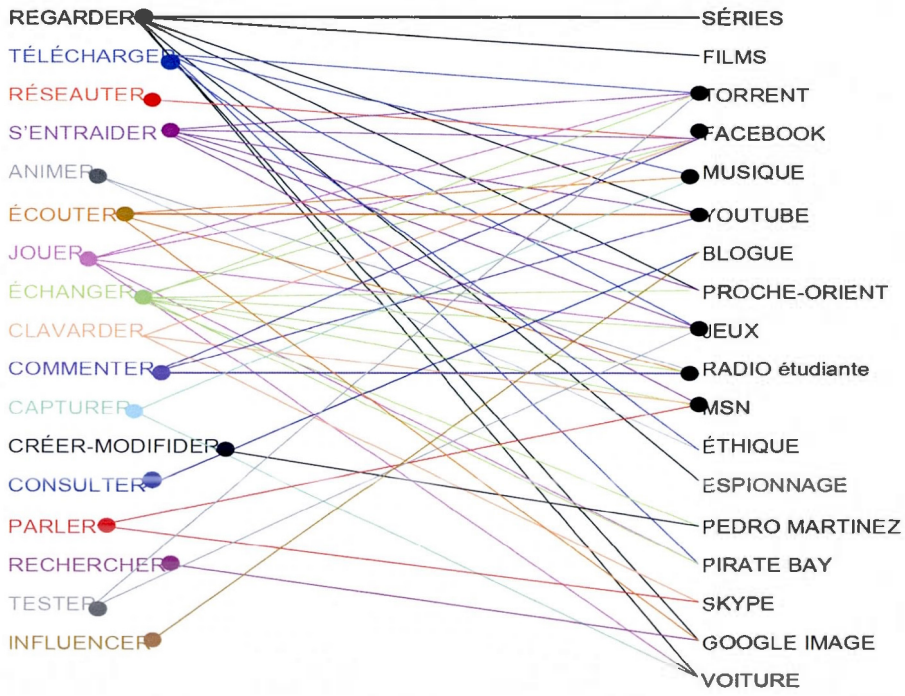

Figure E.2.6 Jonctions entre les nœuds thématiques *actions* et *contenus*.

Dans la colonne de gauche, la figure donne à voir les diverses actions (nœuds thématiques) qu'effectue Thomas dans le contexte de sa cyberpratique. La première action, située tout en

haut de cette colonne de gauche (*regarder*), correspond à l'action dont le participant a le plus parlé. Quant à la colonne de droite, celle-ci montre les différents contenus abordés par le participant lors de son entrevue. À l'instar de la liste d'actions placée à gauche, le premier contenu placé en haut à droite (séries télévisées) relève du sujet dont Thomas a le plus traité. Comme ce fut le cas lors de l'analyse de la cyberpratique de Mirella, il n'est pas surprenant de constater que dans la figure E.2.6, les actions du haut de la colonne – celles dont Thomas a traité plus fréquemment – soient aussi celles qui affichent un degré de densité plus grand. À titre d'illustration, le nœud thématique *regarder* a été joint aux sept nœuds liés aux contenus suivants : 1) séries (Chuck); 2) films; 3) YouTube; 4) Proche-Orient (plus particulièrement les séries télévisées arabes); 5) espionnage (James Bond, Chuck, etc.); 6) Google image; et 7) voiture.

Le lecteur se souviendra que le contenu rattaché au mot voiture a été abordé par Thomas lorsqu'il parlait du jeu vidéo TrackMania et de son fond d'écran où l'on peut apercevoir le cheval cabré de la société Ferrari. Cette dernière énumération concerne une action dense : celle de *regarder*, largement couverte par le participant. En revanche, Thomas a peu traité du nœud thématique intitulé *influencer,* ce qui explique pourquoi ce dernier est associé à seulement un contenu : celui du blogue. Outre l'action de *regarder,* les actions de *télécharger,* de *jouer* et de *s'entraider* sont riches. En effet, elles présentent toutes les trois une densité importante, car elles sont reliées à plusieurs contenus. De plus, les contenus plus denses (marqués d'un point noir dans la fig. E.2.6) que les autres en regard du nombre d'actions qu'ils mobilisent sont : µTorrent, Facebook, musique, YouTube, jeux, radio et MSN. Ces différents nœuds correspondent à des « sites » qui activent plusieurs types d'actions en même temps, tel YouTube, permettant à la fois de regarder, de s'entraider, d'écouter et de commenter des vidéos. En outre, la figure E.2.6 montre que l'action de *télécharger* se ramifie à plusieurs contenus alors que celle de *parler* est rattachée à deux seuls contenus soit MSN et Skype. Toutefois, l'analyse de l'entrevue montre que ces deux actions sont signifiantes pour Thomas dans son univers quotidien.

Après avoir eu l'occasion de poser un regard attentif sur la figure donnant à voir les jonctions entre les nœuds thématiques *actions* et *contenus*, l'analyse descriptive des captures d'écrans qui suit permettra à nouveau de regarder la cyberpratique de Thomas sous un nouvel angle, cette fois-ci en mobilisant la dimension cybervisuelle.

E.2.9 Analyse descriptive des captures d'écrans

Parmi les dix captures d'écrans saisies par Thomas, sept d'entre elles montrent la page d'accueil d'un site. Il s'agit de celles donnant à voir le Billboard (palmarès des chansons pop), le Box-Office, le blogue de Chuck, Lookiz (site de visionnement), MindJolt (site de jeux en ligne), YouTube, Sidereel (site de visionnement de séries télévisées). Notons que ce dernier site (Sidereel[137]) a été peu traité par Thomas. Toutefois, les propos de ce participant laissent sous-entendre qu'il regarde des films surtout sur le site de Lookiz tandis qu'il visionne ses séries préférées plus fréquemment sur Sidereel. Si sept captations sur dix

[137] Le lecteur peut consulter le site de Sidereel à l'adresse http://www.sidereel.com/

montrent les pages d'accueil des sites tels qu'ils sont vus par tout internaute, les captures montrant MSN, Facebook et µTorrent recèlent une touche personnelle de la part de Thomas. À titre d'illustration, l'image liée à MSN (voir fig. E.2.7) offre une vue d'ensemble du compte de messagerie personnelle du participant. On peut ainsi apercevoir sur cette captation une photographie de lui et de son jeune frère en guise de photo de profil, accompagnée de la phrase « trop chiil le new msn[138] ».

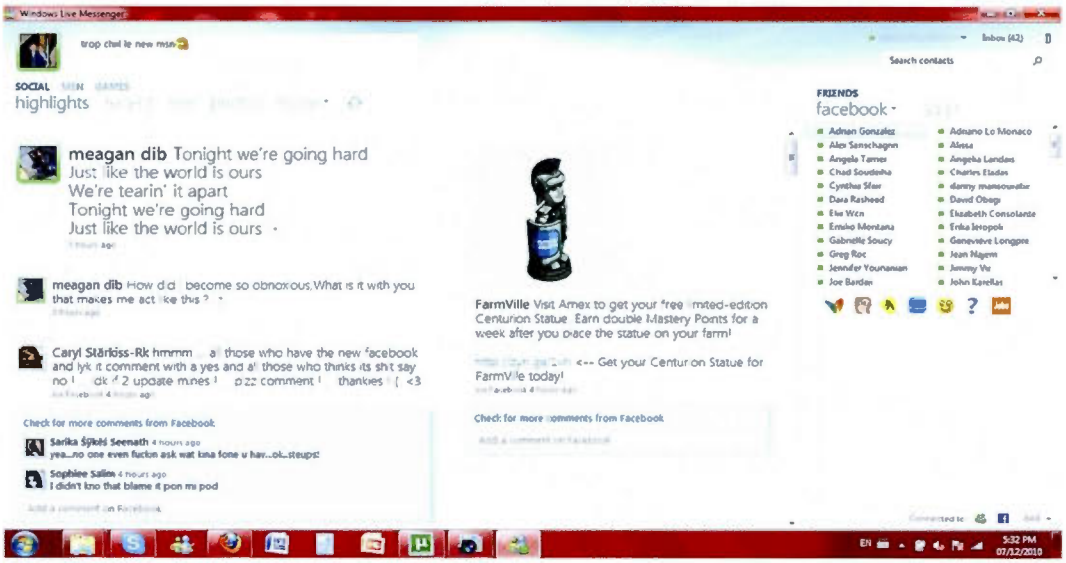

Figure E.2.7 Capture d'écran de Windows Live Messenger prise par Thomas

Cette captation (fig. E.2.7) a été incluse dans la présente analyse, car elle donne à voir des composantes visuelles traitées de manière particulière par le participant. En effet, cette

---

[138] Trois éléments, typiques du langage adolescent, sont présents dans cette expression. L'emploi : 1) de superlatifs (tels « c'est *trop* sa coche » ou « c'est *full* débile »; 2) de termes anglophones (chill et new); et 3) l'utilisation de la langue à la manière *texto*, en mettant l'accent sur la rapidité et l'efficacité de la communication au détriment de l'exactitude orthographique Dans le présent cas, le terme chill est écrit *chiil* par Thomas, doublant le *i* et oubliant le deuxième *l*. Ce type d'erreurs orthographiques, qu'un internaute ne ferait probablement pas s'il écrivait une missive dans un contexte formel, est typique de la communication éphémère (courriels, texto, messagerie instantanée, etc.). Par ailleurs, le terme chill, employé comme adjectif par Thomas, fait référence à l'expression *chill-out* :

> [D]ans les raves [...] le *chill-out* désigne un espace ou une salle aménagée pour permettre aux participants de se reposer avant de repartir sur les planchers de danse. Généralement pourvu de sièges – voire de matelas, baigné de musique *ambient* [techno planant] – le chill-out fait le lien entre le techno et la vague psychédélique des années 1970. (Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 21 décembre 2011 à l'adresse http://fr.wikipedia.org)

À notre avis, le recours à l'adjectif *chill*, par certains adolescents québécois, renvoie à un amalgame entre les termes *amusant, relaxant* et *cool*. En dernière analyse, on peut avancer que lorsque Thomas dit « trop chiil le new msn », dans le contexte précis où il est mentionné, il veut dire en « langue adulte » : « la dernière version de la messagerie instantanée *Windows Live Messenger*, qui permet d'intégrer d'autres systèmes, est formidable, conviviale et amusante ».

capture d'écran donne à voir la messagerie instantanée MSN dont Thomas a traité avec enthousiasme (lignes 528 à 560), surtout lorsqu'il a parlé de la communicabilité de diverses plateformes Web (MSN, Facebook, etc.). La figure E.2.7 constitue la première captation personnalisée présentée dans la présente analyse écranique.

Cette idée se trouve appuyée par la mention *Friends Facebook* dans la figure E.2.7, montrant que sa liste d'amis Facebook a été assimilée par le « nouveau MSN ». En d'autres termes, ce dernier réjouit ce participant, car il autorise le transfert de l'ensemble des contacts d'un usager de Facebook vers le système de messagerie MSN et, de cette manière, selon lui, permet de tendre de plus en plus vers un système intégrant toutes les composantes Web mobilisées régulièrement par un internaute.

La deuxième captation personnalisée montre le site de Facebook à partir de la page de profil de Thomas (la figure E.2.3 présentée précédemment, dévoile un fragment de celle-ci). Cette captation permet de voir qu'une de ses amies, sur ce média social, a publié le commentaire suivant sur le mur de Thomas : « TEMPETE DE NEIGE PLZ PLZ PLZ PPLZ LETS GO JESUS T CAPABLE + DE NEIGE! ». Ce dernier pourrait être traduit ainsi en « langue adulte » : « J'espère grandement qu'il neigera davantage, s'il te plaît, s'il te plaît... Vas-y Jésus, tu es capable de faire tomber plus de neige! ». L'on peut deviner que cette adolescente souhaite des chutes de neige assez importantes pour occasionner la fermeture de l'école le lendemain.

La troisième captation (fig. E.2.8), en ce qui a trait aux images insérées à l'analyse écranique, a été choisie parce qu'elle répondait aux questions visant à connaître l'essentiel de la pratique culturelle du participant. À vrai dire, Thomas a répondu à ces questions en offrant une double réponse, tel que nous l'évoquions plus tôt. En effet, lorsque nous lui avons posé les questions énoncées en notes en bas de page, Thomas a dit que le cinéma et Chuck répondaient à ces critères. Ses propos laissaient toutefois entendre que les films représentaient sa passion principale, alors que l'émission de Chuck relève d'un exemple précis lié à l'action de *regarder*. À la différence du cas de Mirella, l'action dont Thomas a traité le plus correspond également à celle qu'il estime être fondamentale dans sa cyberpratique. Notons que cette captation (fig. E.2.8) met en évidence l'image du protagoniste du film *Hellboy*. Thomas a expliqué que l'apparition de Hellboy est accidentelle et qu'il n'accorde donc pas de signification particulière à ce film qu'il décrit ainsi : « Ça parle d'un monsieur qui est devenu, genre, un bébé qui est né en démon, mais qui travaille avec le gouvernement pour les aider à contrer… » (lignes 990 et 995).

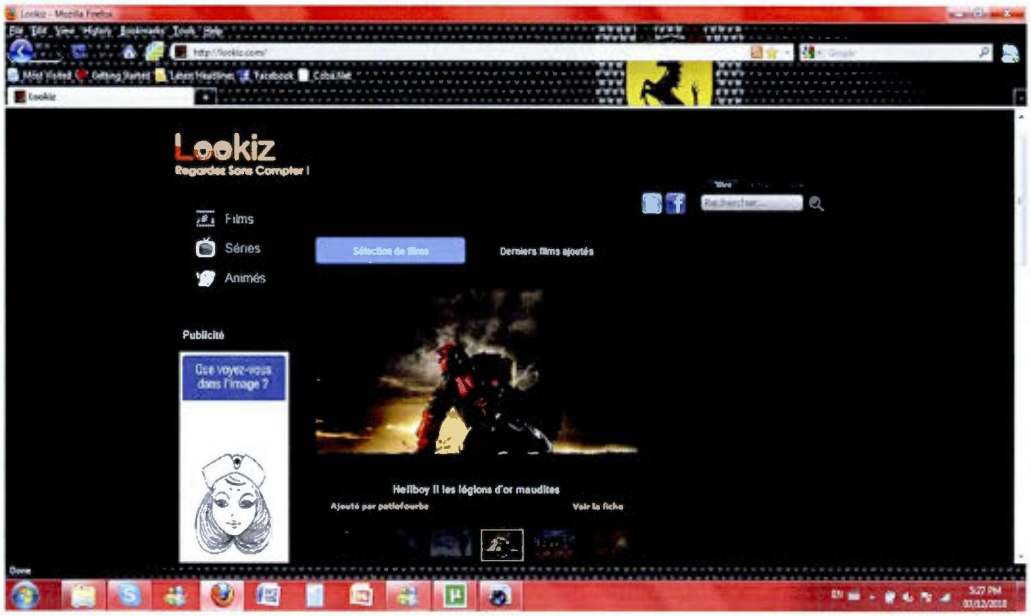

Figure E.2.8 Capture d'écran du site Lookiz prise par Thomas.

La dernière captation, incorporée à cette analyse écranique, montre l'application de téléchargement µTorrent (fig. E.2.1). Cette captation, intégrée au début de la section d'analyse portant sur Thomas, saisit au vol le processus de téléchargement d'un jeu par Thomas. Cette image a été sélectionnée et insérée à la thèse, dans le cadre de l'analyse du nœud thématique de *télécharger*, car elle donne à voir une action très importante dans la cyberpratique de Thomas : celle de *télécharger*. Effectivement, cette activité, dont Thomas a traité le cinquième de la totalité de son entrevue, est primordiale car elle se situe en deuxième position dans le diagramme (fig. E.2.1) portant sur les actions.

Dans un autre ordre d'idées, même si le codage de l'entrevue de Thomas a permis de dénombrer un total de dix-sept nœuds (actions), le travail visant à associer une action à son image correspondante a engendré sept jonctions[139]. Cet écart s'explique d'une part par le fait que certaines actions sont rattachées à plusieurs captations, comme c'est le cas pour l'activité de visionnement qui est jointe à quatre sites Web et captations. D'autre part, certaines actions, dont a traité Thomas, n'étaient pas rattachées à une captation en particulier comme celle consistant à *animer* (une émission de radio), à *créer et modifier une image* ou à *parler* à sa famille au Proche-Orient (via Skype).

En ce qui concerne les favoris, ou sites Web que le participant fréquente le plus souvent, huit captations révèlent que Facebook et le portail de l'école ont été fréquemment visités. Ces huit captations sont celles de Facebook, du Box-Office, de YouTube, de MindJolt, du Billboard, du blogue de Chuck ainsi que des sites de visionnement Lookiz et Sidereel. Deux captations ne donnent pas à voir de favoris (µTorrent et MSN), car Thomas utilisait ces deux interfaces en mode *plein écran*, camouflant ainsi les favoris qui, habituellement, apparaissent vers le haut de son écran. Notons que la présence de Facebook, parmi les favoris de Thomas, se trouve à appuyer le fait qu'il ait traité de l'action de *réseauter* dans une proportion substantielle (13,31%) de son entrevue.

Par ailleurs, en regard des pages Web onglets* ouverts au moment de la saisie, celles-ci correspondent toujours au site que montre la captation. Nous pourrions alors être tentée de croire que l'adolescent navigue en ayant peu fréquemment plus d'une page Web d'ouverte simultanément. Néanmoins, tel que vu précédemment dans l'analyse de l'action de *regarder*, Thomas dit qu'il navigue fréquemment sur YouTube et que, si ce site ne figure pas parmi ses pages Web ouvertes, cela est dû au fait qu'il venait tout juste d'allumer son ordinateur (lignes 681 et 684). Au surplus, toutes les captations donnent à voir l'écran tel qu'il se présente normalement lorsqu'est utilisé Windows, comme système d'exploitation, et Mozilla Firefox, comme navigateur Web. Ces deux derniers éléments n'ont pas été traités par le participant, ce qui est aussi le cas pour d'autres items apparaissant sur diverses captations. À titre d'exemple, au bas de toutes les captations, on peut apercevoir les icônes d'un outil de calculatrice ainsi que celui des logiciels Word et PowerPoint. En outre, parmi cette suite d'icônes se retrouvent également MSN, Firefox, Skype et µTorrent. Cet état de fait suppose que le navigateur Web avait été lancé au moment de la captation et que, même si une seule page Web était ouverte à la fois, plusieurs applications et logiciels étaient disponibles à l'écran de manière à pouvoir être activés rapidement. En outre, d'autres éléments, qui n'ont pas été abordés durant l'entrevue, sont visibles sur la captation du site du Box-Office. En effet, sur cette image on peut constater que les membres de la communauté virtuelle liée à ce site peuvent voter pour leurs films préférés en procédant par genres. Parmi ceux-ci se retrouvent les films d'action, les comédies, les films noirs, les documentaires, les drames, les films fantastiques, les films d'animation, les films d'horreur, les films indépendants, etc.

---

[139] 1) La première jonction relie l'action de *regarder* aux captations du Box-Office, de Lookiz, de Sidereel et de YouTube. 2) La seconde joint l'action de *clavarder* à la MSN. 3) La troisième associe les actions de *commenter* et d'*échanger* au blogue dédié à l'émission Chuck. 4) La quatrième relie l'action d'*écouter* au Billboard et à YouTube. 5) La cinquième fait la jonction entre l'activité ludique et Mindjolt. 6) La sixième associe l'action de *réseauter* à Facebook. 7) La dernière lie d'activité de téléchargement à µTorrent.

En outre, des informations sur certaines captations se trouvent à confirmer ce qui a été dit en entrevue. À titre d'illustration, sur la captation exposant le logiciel de téléchargement µTorrent, on peut apercevoir le pseudonyme de *Mafia II-SKIDROW*, que Thomas a nommé durant son entrevue.

Toujours en ce qui a trait à diverses composantes visuelles des captations confirmant les propos de Thomas, se retrouve également son fond d'écran à l'effigie de Ferrari. En effet, ce participant avait traité du cheval cabré symbolisant ce type de voiture alors qu'il parlait de la saisie d'images et de son intérêt pour le monde automobile. Pour terminer cette section consacrée à l'analyse des captures d'écrans, notons que sur l'une des deux captations liées à Facebook (fig. E.2.3), diverses composantes précisent les propos de Thomas selon lesquels il s'adonnait à différents jeux sur ce média social. En effet, la figure E.2.3 montre que Thomas a reçu cinq demandes de jeux (*Game Requests*), c'est-à-dire que cinq de ses amis Facebook lui ont demandé de se joindre à eux pour jouer à ce jeu.

E.3 ÉMILIE_photo_eliie

E.3.1 Photographier

Ce nœud thématique a été traité dans une proportion de 23,61%, soit près du quart de la totalité de l'entrevue d'Émilie. L'action de *photographier* est donc centrale et essentielle dans la pratique culturelle sur Internet de cette participante. Elle poursuit cette pratique de manière autodidacte. En effet, elle n'a pas suivi de formation spécifique en ce qui a trait à ce médium artistique (lignes 49 et 51). À la ligne 286, nous lui avons demandé si cela faisait longtemps qu'elle s'adonnait à la photographie, ce à quoi elle a répondu :

> La photographie, j'ai commencé quand j'avais onze, douze ans, mais euh, la photographie m'a attirée depuis, vraiment, mon très jeune âge. J'aimais beaucoup regarder les photos que ma mère prenait de ma famille, de mon père qui est décédé, hum, de mes amis. J'aimais ça voir qu'on pouvait immobiliser un moment, en fait. Pis juste par une photo, pis la partager à [sic] [avec] tout le monde. (Lignes 288 à 292)

Dans le dernier passage, le lecteur aura remarqué que la participante a amorcé la pratique de la photographie environ trois ans avant le moment de son entrevue, ce qui lui a permis de se forger une bonne expérience dans le domaine. En outre, elle fait référence à son défunt père de manière à suggérer toute l'importance qu'il avait dans sa vie ainsi que de l'aspect précieux que la pratique photographique revêt dans ce contexte : la dimension affective de l'image au travers du travail de la mémoire qu'elle autorise. L'appareil photographique numérique qu'emploie la participante est le Nikon Coolpix L21, auquel Émilie a consacré une captation et à propos duquel elle dit :

> Émilie : Mon appareil photo, je l'ai reçu en cadeau, en fait. Avant j'utilisais l'appareil photo de ma mère, parce que c'était le seul qu'on avait dans la maison. Mais là, j'ai commencé à voir que j'avais quand même assez des [sic] talents en photographie pis je voulais continuer à prendre des photos. Pis savoir que j'utilisais l'appareil photo de ma mère, pis que peut-être, des fois, elle regarderait mes photos, que des fois la carte-mémoire serait pleine, où il y aurait des photos, genre, que je voudrais pas voir, elle et ses amies, je sais pas. Ça me dérangeait de savoir que c'était pas mon appareil photo à moi, que je pouvais l'emporter où est-ce que je voulais pis faire des photos de qu'est-ce que je voulais. C'est ça, j'ai commencé à partager ce désir-là avec ma mère. Pis ma mère finalement, elle m'a acheté un [appareil]. [...] mais elle connaît rien là-dedans. Mais elle a juste décidé comme ça, mais sans savoir que Nikon, c'est vraiment ma compagnie préférée de [d'appareils] photo parce que c'est [sic] eux qui font vraiment les meilleures photos. Selon moi, sans dénigrer Canon, mais oui.
>
> Chercheure : Sur les sites, entre passionnés de la photo, est-ce que des fois vous échangez sur l'outil [l'appareil]? Sur les manières de saisir les images?

Émilie : C'est ça, on échange sur nos appareils photo qu'on a. On échange sur les fonctions si on a le même appareil photo, le même type. Moi, j'ai la particularité sur mon appareil photo d'avoir une fonction [...] qui fait macro, en fait. Donc, il met tout de suite quelque chose en clair, et le reste en flou, ce qui donne [à] [...] l'œil l'impression d'aller directement vers la chose qui est claire. La chose qu'on voulait mettre en évidence. Et à la place de prendre Picnik* qui, eux, ont la fonction macro mais, à part...

Chercheure : Donc avec une photo au focus « égal », Picnik peut donner *l'effet macro*?[140]

Émilie : [...] J'aime mieux le faire avec mon appareil photo parce que [...] on peut mettre qu'est-ce qu'on veut [dans l'image], pis vraiment placer l'appareil photo comme on voudrait : en plongée ou en contre-plongée. Euh, pis c'est ça que j'aime vraiment, de mieux prendre ma photo, de prendre ma fonction macro sur mon appareil photo [plutôt] que sur Picnik. Parce que Picnik c'est, premièrement, c'est plus long de mettre la fixation sur [la partie de] l'image qu'on veut la plus claire. [...] En fait, c'est ce qu'on appelle une *paint brush*, qu'on met sur l'objet qu'on voulait mettre en plus clair. C'est une espèce de gros, gros cercle. Et pis mettons qu'on voulait pas les choses autour, ben on pourrait pas l'enlever vu qu'on peut pas déplacer le cercle. On fait juste cliquer et c'est le cercle qui va être clair. C'est ça que j'aime pas vraiment. Tandis qu'avec l'appareil photo, on peut vraiment mettre en évidence, pis toute la forme de qu'est-ce qu'on voulait clair, pis... (Lignes 702 à 741)

De plus, la jeune participante mentionne qu'elle ne prend « pas juste des photos de fleurs comme vous l'avez vu sur Facebook. Je prends vraiment des photos de tout [...] (lignes 855 à 857). Par ailleurs, donnant suite à notre question traitant d'un éventuel choix de carrière touchant la photographie, Émilie a dit ne pas être certaine de vouloir devenir photographe. En effet, malgré sa passion pour la photographie, celle-ci semble vouloir conserver une ouverture face à la profession qu'elle choisira plus tard.

E.3.2 Créer un site Web

Ce nœud thématique a été traité dans une proportion de 16,96% et contient trois références. La première a trait au site Piczo* de manière générale : il « nous permet de faire, de créer un site en fait. On peut choisir plusieurs pages » (lignes 136 à 137). La participante dit qu'elle peut insérer ses propres images sur ce site avec la protection des droits d'auteurs du site deviantART (ligne 160). Quant à la deuxième référence, celle-ci est rattachée à l'extrait ci-

[140] Ici nous souhaitions dire de manière plus précise : « Donc on peut, après coup avec le logiciel, effectuer une mise au point (rendre une section nette alors que le reste demeure flou) sur un endroit précis d'une image photographique? ». La réponse d'Émilie qui suit montre qu'elle a néanmoins bien compris le sens de notre question.

dessous, alors que nous demandions à Émilie si elle pouvait décrire ce qu'elle produit sur Piczo.

> Émilie : [...] J'aime le fait de créer un site. Qu'est-ce je produis là-dedans, c'est évidemment le site [lui-même], mais on peut avoir plusieurs pages en un site. Donc on peut cliquer [sur] un lien, ça va aller à une autre page [et ainsi de suite] [...]
>
> Chercheure : [...] Ce qui te fascine dans les sites comme ça, c'est leurs liens, hyperliens?
>
> Émilie : J'aime ça mettre les liens vers mon deviantART, parce que le monde, ils peuvent aller voir mes photos avec le *copyright* [...].
>
> Chercheure : Qu'est-ce que ton site ajoute, parce que t'as déjà ton SkyBlog?
>
> Émilie : Ben, le site Internet, je trouve ça plus professionnel que d'avoir juste un SkyBlog que quelqu'un peut faire en cinq minutes. Un Piczo, c'est vraiment plus minutieux que ça [un blogue], vu qu'il faut faire les adresses Internet, il faut jouer avec le code qu'on appelle HTML* qui est le code pour euh, toutes les choses qu'on voit sur Internet. [...] Un lien, hyperlien euh, c'est justement un code HTML pis j'aime ça jouer avec ça. SkyBlog a pas la particularité d'avoir des codes HTML, c'est pour ça qu'on peut pas le personnaliser plus que je l'ai fait, à part changer les couleurs. Tandis que Piczo, on peut changer les couleurs, on peut mettre plusieurs pages, on peut mettre plusieurs photos, des textes, on peut les placer comme on veut, les textes, sans les compresser dans un petit carré. On peut les mettre dans un rond, on peut mettre des photos, on peut les changer de bord [...] on peut les mettre au milieu, on peut les mettre en diagonale, pis ça, je trouve ça, vraiment intéressant.
>
> Chercheure : Ben écoute, excuse-moi, je suis très impressionnée par tout ce que tu racontes! Le code HTML, t'a appris ça où?
>
> Émilie : Euh, ben justement par Piczo parce que, en fait, euh, moi je suis vraiment une fille euh, je [suis] pas vraiment [« bonne » avec] Internet mais...
>
> Chercheure : Excuse-moi, tu n'es pas vraiment [douée avec] Internet?
>
> Émilie : (Rires) Non, je [le] suis moins que mes amies, en fait. [...] au primaire, toutes mes amies avaient un Piczo super élaboré pis tout. Et pour être *cool*, je voulais en avoir un aussi. J'ai essayé ça [...] Les codes HTML [...] Je comprenais vraiment rien. Pis là, il y a une amie qui est venue chez moi qui m'a tout expliqué ça. Ça nous a pris trois heures avant de comprendre comment faire un Piczo. Finalement, on en a fait un quand même bien. Mais vu que j'ai perdu le contact avec cette amie-là, on a dû enlever le site, vu qu'on n'y allait jamais. Ça prenait de la place pour rien. (Lignes 390 à 450)

La participante fournit différents exemples d'utilisation de ce langage de balisage hypertexte, permettant de créer une page Web et d'y insérer des photographies (protégées), des hyperliens, etc., en plus d'autoriser le réglage des couleurs, du texte et de « programmer », en fin de compte, ce qui apparaît sur le site et comment les différentes composantes fonctionneront (par exemple : insérer ou non une boîte de commentaires pour les visiteurs du site, etc.). Quant à la troisième et dernière référence liée à la création d'un site Web, celle-ci concerne le passage ci-dessous, dans lequel nous demandions à Émilie : « À quelle image parmi les dix, t'identifies-tu le plus? » (ligne 782). Ce à quoi la jeune participante a répondu :

> [...] Piczo. Parce que mon Piczo, il est vraiment très très personnalisé, parce que je pouvais pas prendre plusieurs photos [captations] de mon Piczo vu que [sic] il est sur plusieurs pages. Hum, il est vraiment très personnalisé. Comme moi, il est vraiment unique. [...] je m'identifie vraiment à Piczo parce qu'on peut vraiment avoir beaucoup de fonctions. On peut mettre toutes nos photos qu'on veut. On peut mettre un mot de passe pour entrer dans le site. [...] C'est ça que j'aime de Piczo, créer quelque ch..., un site à sa façon. (Lignes 784 à 800)

E.3.3 Jouer

Ce nœud thématique a été traité 13,10% du temps de l'entrevue, soit un peu plus de la moitié du temps consacré au nœud de *photographier*. La jeune participante a parlé de cette action alors qu'elle nous présentait sa capture montrant le site de Zelda Dungeon.Net lié au jeu vidéo The Legend of Zelda[141]. Elle dit :

> Ah! Euh, je suis une fille qui aime beaucoup, beaucoup, beaucoup les jeux vidéo. Donc ça, c'est ce qu'on appelle un *walkthrough*. C'est les triches, donc tout le jeu au complet. [C'est] [q]u'est-ce [sic] qu'il faut faire pour passer au travers [des différents niveaux du jeu] pis hum, je dois t'avouer, j'aime beaucoup faire ça. Ça m'aide à passer à travers le jeu pis pas *gosser* pendant trois, quatre ans là, sur le même tableau[142]. (Lignes 106 à 110)

---

[141] Selon Laurent LaSalle, journaliste du blogue techno Triplex de Radio Canada :

> Le 21 février 1986, Nintendo lança The Legend of Zelda [...]. Dès le départ, Miyamoto [concepteur du jeu] avait la volonté de mettre les deux jeux [Zelda et Super Mario Bros] en opposition : la linéarité, l'action en constance et la rapidité étaient l'adage de Mario, tandis que la liberté du trajet à suivre, la quête et l'accumulation d'items étaient l'adage de Link. Contrairement à Super Mario Bros, The Legend of Zelda incitait le joueur à prendre le temps de s'aventurer dans un monde imaginaire afin de trouver trésors et passages secrets menant à des items pouvant améliorer sa force et son rendement. [...] Ces renseignements sont tirés de l'article *Zelda : les 25 ans d'une légende* publié le 6 avril 2011 et consulté à l'adresse http://blogues.radio-canada.ca/triplex/2011/04/06/zelda-les-25-ans-dune-legende/

[142] Sur le site de Zelda Dungeon – accessible à l'adresse http://www.zeldadungeon.net/Zelda11-twilight-princess-walkthrough.php – l'internaute peut placer son curseur sur différents tableaux (de *Legend of Zelda*, en passant par *Ocarina of Time, Twilight Princess* et *Spirit Tracks* jusqu'à *Skyward Sword*). Ce geste de sélection permet ensuite au joueur d'opter pour un *walkthrough* subdivisé en différents chapitres.

Pour mieux comprendre ce que raconte Émilie, à propos de ce jeu vidéo se déroulant dans un monde imaginaire dans lequel évolue Link (le héros dans Zelda), il est important de saisir le sens du mot *walkthrough* ou « triche ». Un « *walkthrough* (en français "passage à travers" littéralement) est un parcours scénique ou un didacticiel pour jeux d'aventure, expliquant quoi faire, comment [procéder pour passer d'un niveau au suivant dans un jeu vidéo]. »[143]. Compte tenu de ce qui précède, plutôt que de jouer « normalement », c'est-à-dire sans savoir d'avance comment surmonter le défi lié à un niveau du jeu, Émilie a recours à des « triches », « clés » ou *walkthrough,* tactique qui lui permet d'accéder au tableau suivant de manière beaucoup plus rapide. De cette façon, plutôt que de réfléchir de manière stratégique ou de tenter de surmonter les obstacles par essais et erreurs, pour résoudre les tableaux, Émilie déjoue artificiellement les obstacles puisqu'elle connaît d'avance le parcours gagnant ouvrant la voie au niveau supérieur. Par ailleurs, Émilie explique comment The Legend of Zelda est un jeu sur console vidéo et non un jeu accessible sur le Web :

> Émilie : C'est pas un jeu en ligne. C'est un jeu sur la *Wii**. [...] Le jeu vidéo, il n'est pas du tout branché à l'ordinateur [et à Internet]. Il est vraiment super loin [de l'ordinateur dans mon domicile]. Pis mettons, c'est comme Nintendo 64* en fait. On joue sur une télévision pis mettons qu'on est bloqués, on va sur Internet, sur l'ordinateur. On va chercher les clés [puis] on revient sur la Wii.
>
> Chercheure : Ah OK! Moi je voyais un jeu en ligne du type World of Warcraft*, ou quelque chose comme ça! (Les deux rient)
>
> Émilie : Non, je suis pas très violente comme fille. J'aime plus Zelda. C'est pas violent. [...] Quand j'ai parlé de Zelda à Mirella[144], elle était comme, non. Mais moi, c'est vraiment un de mes passe-temps qui prend le plus de temps de ma vie. Ça fait peut-être trois ans que j'ai commencé à jouer avec Zelda pis ça m'a vraiment accrochée parce que mon frère et ma sœur, ils jouaient déjà quand ils étaient petits sur la Nintendo 64. Pis quand on est sur la Wii, il y avait celle-là, Zelda *Twilight* Princess dessus, pis là, c'est ça. C'est comme, en fait, à la place d'être Mario. Mario, c'est tout le temps la même histoire, tout le temps les mêmes tableaux, tout le temps les mêmes personnages. C'est vraiment plate [sic]. Hum, Zelda, c'est [sic] les mêmes personnages principal [sic], mais l'histoire, elle change autour de ça. Mais quand on regarde vraiment, vraiment super proche, qu'on comprend pis qu'on a joué à plusieurs jeux de Zelda, ben on voit vraiment, il y a une continuité à partir du premier jusqu'au dernier [tableau] qui est Spirit Tracks, sur la nintendo DS.
>
> Chercheure : Donc dans tes pratiques culturelles sur Internet, c'est là où tu passerais le plus de temps [à consulter les walkthrough, sorte de produit dérivé du jeu]?
>
> Émilie : Oui, c'est ça. (Lignes 542 à 575)

---

[143] Renseignements tirés de Wikipédia. Encyclopédie en ligne consultée le 23 janvier 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

[144] Mirella, bonne amie d'Émilie, est une des jeunes participants à notre recherche.

Par la suite, nous avons demandé à la jeune participante : « Qui fait ça? [Mettre les clés du jeu en ligne] Est-ce que ce sont des utilisateurs? » (ligne 579). Suite à quoi elle a fourni la réponse ci-dessous, mobilisant la notion d'entraide entre joueurs.

> Émilie : C'est ça, c'est des joueurs de Zelda qui eux ont [sic] déjà passé le jeu, et qui ont écrit leur passage, pis après ils les transfèrent sur Internet pour les utilisateurs de Zelda, pis qui sont déjà bloqués. On peut aller voir sur ce site-là comment se débloquer dans un tableau.
>
> Chercheure : Élaboré! (Rires) Et puis est-ce que c'est le seul jeu avec lequel tu joues?
>
> Émilie : Ben non, on joue quand même un petit peu à Mario, même si je déteste ça. Mais, je déteste les jeux de Mario en tant que tels, mais j'aime Mario Kart qui est comme l'autre catégorie de Mario, que c'est juste avec des voitures. Hum, j'aime jouer à Wii Sports. Il faut bouger la manette pis faire du sport.
>
> Chercheure : OK.
>
> Émilie : Tant qu'à vraiment aller dehors pis se geler le derrière. Oui, à part Zelda là... Je joue plus à Zelda que d'autres choses. Ils sont tous vraiment fascinants parce que les jeux de Zelda, ils ont la particularité d'être tout le temps surprenants, parce que t'arrives dans un tableau, pis tu fais, genre, euh... Non, c'est pas ça que j'imaginais. Mais les obstacles, ils sont tout le temps vraiment durs à passer quand tu sais pas comment jouer. Pis quand tu commences à comprendre comment est-ce qu'ils ont fait le jeu, ça devient plus facile, mais ça va tout le temps rester difficile. Je pourrais en nommer juste un. Ils sont tous vraiment très bien faits, les obstacles, justement pour stopper les utilisateurs pour que le jeu prenne plus de temps, que ce soit plus le fun à jouer que justement Mario, qui est juste [de] sauter par-dessus des boîtes.
>
> Chercheure : De quel obstacle es-tu vraiment fière, une fois que tu l'as surmonté?
>
> Émilie : En fait, j'ai joué à trois jeux de Zelda dans ma vie, et le deuxième, qui est sur Nintendo 64, qui s'appelle Ocarina of time, en fait c'est vraiment le monstre de la fin que je... Je suis pas allée voir les tricheries en fait, et je l'ai vraiment fait par moi-même et j'étais vraiment super fière de l'avoir battu parce que, il était vraiment super dur. Peut-être [que] ça m'a pris, genre, cinquante fois avant de réussir à le battre. Pis comme, je l'ai vraiment battu pis je me suis sentie vraiment fière de savoir que je l'avais battu sans aller voir les tricheries pis avoir de l'aide. Que je l'avais fait moi-même en pensant, peut-être que je pourrais faire ça? Mais ça va pas marcher. Je vais l'essayer pareil. Pis finalement, je l'ai battu. (Lignes 581 à 616)

E.3.4 Écrire

Le nœud thématique intitulé *écrire* (12,98%) concerne une action signifiante pour Émilie puisqu'elle en a parlé presque aussi souvent qu'elle a traité de l'action de *jouer* (13,10%). Faisant écho au propos de son amie Mirella, Émilie dit : « J'aime beaucoup écrire mes histoires, les faire lire à ma famille, à mes amis, pis recevoir des commentaires » (lignes 181à 185). Puis, à la ligne 863, nous lui avons demandé quelle était l'image qui avait le plus de sens pour elle.

> Peut-être les [la captation du site Les] Intouchables, vu que j'aime beaucoup, beaucoup écrire mes histoires parce que non seulement je peux écrire une histoire avec des personnages trop parfaits, mais je peux aussi faire que l'héroïne en tant que telle, elle pourrait refléter les mêmes pensées que j'ai, moi, chaque jour ou les mêmes habitudes de vie que elle [sic] a. Et puis c'est vraiment créer une histoire à notre image, comme on veut, comme Piczo en fait. Mais ça va beaucoup plus profond, créer une histoire, vu que Piczo étant juste un site visuel qu'on [sic] voit pas derrière le site. Une histoire peut être visuelle et profonde en même temps parce qu'on peut voir ce que les personnages pensent. On peut voir ce qu'est-ce qui [sic] se passe dans leur tête. (Lignes 865 à 873)

Les derniers propos d'Émilie supposent que les actions de *lire* et d'*écrire* sont étroitement liées dans son esprit. Notons qu'Émilie a enchaîné le dernier extrait en disant qu'elle a écrit une histoire[145] de soixante-dix pages mettant en scène des personnages qui évoluent durant la guerre anglo-américaine de 1812 opposant les États-Unis à l'Empire britannique. Elle dit :

---

[145] Durant son entrevue d'explicitation, Émilie résume ainsi son histoire intitulée *Sa Musique* :

> C'est ça. Mon personnage principal, Mélodie Deschamps, elle, en fait, c'est un peu étrange les circonstances dans *laquelle* [sic] elle est née. En fait ses deux parents, euh, sa mère venait d'accoucher et son père, dès qu'elle *a* été née, son père a été arrêté pour un vol de documents confidentiels appartenant au Royaume Britannique. Et puis Belle, donc la mère de Mélodie, elle veut pas rester dans le même pays pour pas [sic] se faire arrêter elle non plus, parce que [sic] elle aussi, elle a fait quelque chose de criminel, parce que elle, elle est brigande. Donc elle va s'enfuir dans un village, mais vu qu'elle a pas assez d'argent pour élever Mélodie *tout* [sic] seule, elle va la laisser là et Mélodie va se faire engager dans une usine. Elle va se faire utiliser, et mal *nutritionnée* [sic], mal traitée, pour travailler justement dans une usine d'armements britanniques. Puis lorsqu'elle atteint les seize ans, avec son meilleur ami Jonathan, donc ils se sont enfuis de l'usine. Ils sont devenus brigands pendant deux ans et ils ont rencontré Pierre. Pierre est un forgeron et ils sont allés habiter avec lui et Jeanne. Jeanne est la femme de Pierre. [...] À un moment donné, Mélodie qui se promenait dans le village, elle rencontre un soldat. En fait il est colonel, je crois. Je m'en souviens plus. Il est colonel et s'appelle Thomas Larivière, donc il est Français, mais il s'est *retourné* [sic] pour être *dans* [sic] le bord des Britanniques. Ils vont vivre une légère histoire d'amour mais de deux jours [seulement] parce que Thomas, lui, il va se faire accuser de trahison au [sic] Royaume Britannique et d'allégeance aux Américains. Donc il va se faire massacrer par le gars qui a arrêté le père de Mélodie, il y a seize ans. Donc étrange coïncidence. Et, heu, donc c'est ça. Thomas donc, il dit : « Va-t'en Mélodie. Je veux pas que tu restes ici. Pars avec Jonathan ou pars sans Jonathan. Je m'en fous, mais je veux que tu partes du pays ». Ok, donc euh, c'est ça. Ils s'en vont, donc, en fait, j'ai pas [sic] encore écrit la suite. Je suis rendue à ça. (Lignes 900 à 923)

> J'ai fait mes recherches! Donc, en fait, c'est que la fille elle, elle est prisonnière de l'Irlande. Elle peut pas sortir parce que l'Irlande appartient au Royaume-Uni et qu'ils veulent pas que les partisans britanniques deviennent partisans américains et vont aider les Américains, en fait (lignes 879 à 883).

Il est à noter que cette histoire (et l'action d'*écrire*) renvoie également à l'action de *photographier*. En effet, dans un extrait situé entre les lignes 925 à 926, Émilie racontait qu'elle songeait éventuellement à illustrer son futur livre à l'aide de ses propres images (elle souhaite que son roman soit publié). À ce moment-là de l'entrevue, Émilie traitait d'images, qu'elle diffuse via un album sur Facebook, touchant l'univers de la musique dont l'une de ses photographies donnant à voir une partition musicale. Elle dit que le lien entre la musique et son roman s'explique par le fait que « le père de Mélodie était compositeur de musique avant de devenir un criminel » (ligne 938).

E.3.5 Diffuser, réseauter et interagir par commentaires

La présente section de l'analyse traite de trois actions intimement liées aux médias sociaux dans la cyberpratique d'Émilie : *diffuser* (10,98%), *réseauter* (9,77%) et *interagir par commentaires* (13,75%).

La première action abordée par Émilie a trait à la diffusion de photographies sur le Web. Elle a parlé de cet aspect en établissant un lien avec la communauté artistique virtuelle de deviantART*, qui autorise ses membres à exposer leurs propres créations graphiques ou littéraires : « On peut mettre [nos images] sur ce site-là et les partager, on peut aussi mettre un *copyright*. Pis moi, vu que j'aime beaucoup la photographie, j'aime ça mettre mes photos là-dessus » (lignes 21 à 24). En nous montrant sa captation de deviantART, Émilie décrit de la manière suivante son action d'émettre du contenu sur ce média, et ce, en regard des catégories disponibles :

> Pis là, on voit le titre de la photo, mon pseudonyme, la catégorie dans laquelle je l'ai *mis* [sic] pour que le monde ils [sic] puissent la trouver. C'est par catégorie *Photography macro*, pis euh, ça, *objects*. Mais j'aurais pu le mettre dans *Nature* mais euh... Mettons que le monde, ils veulent des photos dans *Photography macro*, c'est le nom de la photographie quand on met quelque chose en plus clair, et le reste flou. Euh, pis *objects*, c'est ben... j'ai mis une fleur dans *objects*, [...]. (Lignes 223 à 231)

Sur deviantART, les artistes inscrits (ou *deviants*) peuvent diffuser leurs œuvres (ou *deviations*) selon de nombreuses catégories et sous catégories. À titre d'exemple, la première catégorie, *Digital Art*, regroupe tous les types de productions visuelles numériques dont l'art fractal, alors que celle qui est intitulée *Manga & Anime* rassemble des productions divisées en deux sous-catégories, soit les images générées par un média numérique, soit les images issues d'un média traditionnel. En plus de DeviantART, de son blogue, de Piczo qui permet de « mettre [en ligne] toutes nos photos qu'on veut » (ligne 797), Émilie a traité de la

diffusion de ses photographies sur Facebook en racontant qu'elle a recours à un album, nommé d'après son appareil photo. Ainsi : « du monde qui s'y connaissent [sic] en photo pis qu'ils regardent mes photos, ils vont savoir c'est quel appareil [que j'ai utilisé pour les prendre] » (lignes 665 à 668). Notons que les images qu'Émilie publie sur Facebook consistent en une forme d'exploration visuelle rattachée à ses intérêts multiples, dont celui de la musique et de l'écriture. Les propos que tient Émilie suggèrent qu'elle diffuse ses photographies sans les accompagner d'explications, préférant laisser planer un certain mystère autour d'elles (ligne 946).

La deuxième action abordée dans cette section est celle de *réseauter*. Les liens que la participante établit avec d'autres *deviants* l'autorisent à forger son réseau personnel de « contacts artistiques » et de se rapprocher de jeunes qui partagent les mêmes intérêts qu'elle. De plus, Émilie explique que Facebook est plus convivial pour consulter les images d'un membre à travers ses albums que le site de deviantART qui est, de surcroît, moins populaire que Facebook (lignes 635 à 650). Facebook permettrait de rejoindre une grande quantité de gens alors que deviantART s'adresse davantage aux « initiés ».

En ce qui a trait à la troisième action étudiée dans cette section, *interagir par commentaires,* celle-ci se subdivise en quatre contenus. Primo, en plus de disséminer ses images sur Facebook, Émilie dit qu'elle adore recevoir des commentaires. Il est tout d'abord question de deviantART :

> [Sur le site de deviantART,] on peut mettre des commentaires sur les comptes d'usagers, genre : « Ah! Merci d'avoir mis ma photo dans tes favoris! ». Ou euh, tes photos, on met beaucoup de commentaires. « Continue ton travail, j'aime beaucoup tes photos ». (Lignes 274 à 279)

Secundo, la participante traite aussi de l'action d'*interagir par commentaires* dans le contexte de son blogue, qu'elle dénomme son SkyBlog, rattaché au réseau social virtuel Skyrock*. Émilie nous apprend que, sur le blogue, elle produit essentiellement des articles inspirés de divers aspects de sa personnalité (lignes 320 et 382). Le fait que des internautes lui disent qu'ils aiment ses photos l'encourage à continuer, même si elle affirme par ailleurs que sa motivation véritable est intrinsèque, que sa production visuelle et écrite lui permet de se sentir active, unique et « humaine » pas seulement à l'école, mais aussi en dehors de la sphère scolaire (lignes 355 à 357).

Tertio, Émilie parle de l'action d'*interagir par commentaires* dans le prochain extrait, lequel représente la réponse à une de nos questions où nous demandions à Émilie s'il y avait un site, parmi ses dix captations (en plus du site Piczo), où elle estimait produire de manière substantielle : « Peut-être Facebook, où est-ce que je mets mes photos. [...] pis le monde, ils vont les voir, on a plus de commentaires sur Facebook » (lignes 620 à 626).

Toujours liée au fait d'*interagir par commentaires,* dans le prochain passage Émilie explique qu'elle n'a pas programmé, grâce aux codes HTML, de « boîte de commentaires » sur son site Internet (lignes 495 et 499). Conformément à ce qui précède, on peut déduire le fait qu'Émilie, qui est pourtant friande de commentaires, n'a pas cru nécessaire de doter son

propre site d'un dispositif permettant de recueillir ces derniers, probablement parce que les multiples « fonctions commentaires », figurant sur les autres sites utilisés, la satisfont à ce sujet.

E.3.6 Regarder, lire et écouter

Les nœuds thématiques intitulés *regarder* (8,12%%), *lire* (5,95%), *s'informer sur des appareils* (2,58%) et *écouter* (1,65%) ont, comme caractéristique commune le fait d'être liés à la dimension davantage spectatrice de sa pratique culturelle. L'action de *regarder* se subdivise en trois contenus. La participante a d'abord parlé de l'action *regarder* alors qu'elle traitait du Movedub[146] en donnant à voir sa captation rattachée à YouTube (fig. E.3.1).

Figure E.3.1 Gros plan de la captation du site YouTube prise par Émilie.

Les larmes aux yeux, elle a dit : « Je l'aime vraiment beaucoup notre Movedub, j'en suis vraiment fière » (ligne 124). Puis elle ajoute :

[146] Le lecteur se souviendra que dans l'analyse de cas de Mirella, il a également été question de cette vidéo faisant la promotion du collège Regina Assumpta.

> [...] le Movedub, il est vraiment important pour moi parce que c'est le concept du Movedub et non du Lipdub. Parce qu'à la place de chanter et de porter des perruques étranges et très louches, on danse dans nos uniformes, évidemment, sauf Mirella, qui est là[147]. Nous, on devait représenter une classe de théâtre. À la place de chanter et de pas être en même temps de [sic] la chanson[148], nous, on danse pis on exprime par des gestes ce qu'on voudrait. Mais la chanson est déjà conçue, est déjà toute faite. On peut pas vraiment exprimer ce qu'on voulait, pis j'aime vraiment ça parce que, sans dénigrer les autres écoles, je trouve que notre école, [le] Movedub est tellement meilleur que les autres. [...] [...] J'aime vraiment m'identifier à un Movedub aussi *cool* pis aussi bien fait, aussi bien monté, aussi coloré que le nôtre, pis aussi original. (Lignes 745 à 748)

En outre, en ce qui a trait au visionnement sur YouTube de manière générale, Émilie dit : « Je regarde les vidéos. [...] J'aime regarder les vidéos drôles de chats qui font des affaires louches » (lignes 764 à 766).

Deuxièmement, la participante a traité de l'action de *regarder* dans l'extrait ci-dessous où elle raconte comment cette action s'associe à deviantART :

> [...] je regarde d'autres photos, je m'inspire des photos qui ont été prises. Je les copie pas, mettons je vois euh, une photo d'un train, je vais pas aller chercher un train. Je vais m'inspirer, mettons, je vais voir des rails par terre, je vais prendre une photo des rails. J'aime bien regarder les photos. Il y a aussi des espèces de bandes dessinées que le monde, ils font [sic], qui sont comiques. Hum, j'aime regarder les dessins qui sont en lien avec des histoires que je connais ou des films que je connais pis euh, c'est ça. DeviantART, c'est pas seulement des photos, c'est des bandes dessinées, des dessins. Même des fois, des petites animations pis je trouve ça vraiment intéressant que le monde ils puissent partager vraiment [...]. (Lignes 246 à 255)

Le lecteur se souviendra que, dans la section se rapportant à l'action de *diffuser,* nous avons énuméré quelques catégories structurant les différentes productions visuelles diffusées sur le site de cette communauté artistique, parmi lesquelles figure celle des *Manga & Anime* à laquelle Émilie fait référence dans le dernier extrait. Dans le dernier passage de l'entrevue où elle parle de l'action de *regarder*, Émile raconte qu'elle aime beaucoup poser son regard sur les photographies familiales captées par sa mère (ligne 290).

La deuxième action, étudiée dans cette section, est celle de *lire.* Dans un extrait situé entre les lignes 193 à 204, Émilie raconte que – à la différence de Mirella, friande de *Tara Duncan*

---

[147] L'amie de classe d'Émile, Mirella, apparaît effectivement sur la captation rattachée au site de YouTube que le lecteur aura l'occasion de voir dans la section de ce cas à l'étude portant sur l'analyse des captures d'écrans.

[148] C'est-à-dire quand le mouvement des lèvres des personnages à l'écran n'est pas bien synchronisé avec les paroles de la chanson jouée dans la vidéo.

et d'autres récits imaginaires ou surnaturels – elle préfère les histoires réalistes (qualificatif qui sied bien à son roman « historique », *Sa musique*). Elle a d'ailleurs dit avec humour : « Moi, les lutins là... ». Néanmoins, alors que nous souhaitions qu'Émilie nomme une histoire qu'elle apprécie vraiment, cette dernière a fait allusion à un roman appartenant au genre de la littérature fantastique faisant appel à la figure du lycanthrope. En outre, Émilie explique son intérêt pour le site des Éditions des Intouchables (lignes 828 et 845). Nous lui demandions alors si ce site comportait une certaine forme de production ou d'interactions, ce à quoi elle a répondu par la négative, en ajoutant qu'il y est plutôt question des nouveautés. Elle apprécie le caractère général de cette maison d'édition : « ça rejoint vraiment tout le monde. Pas comme les éditions de bébés, qui rejoignent... Les éditions les Intouchables, ils rejoignent : jeunesse, adultes, mais dans jeunesse et adultes, il y a des sous-catégories comme action, roman, fiction, science-fiction et c'est ça que j'aime » (lignes 840 à 843). Elle affirme avoir un intérêt marqué pour les romans d'actions où les personnages évoluent dans une intrigue policière ou associée au monde de l'espionnage.

La troisième action abordée dans cette section est celle d'*écouter*. Celle-ci est associée au site de YouTube : « J'écoute des chansons avec les paroles pour voir c'est quoi la signification de la chanson » (ligne 764). Notons que certaines versions de clips sur YouTube font défiler les paroles des chansons, un peu à la manière d'un film sous-titré. Nous soupçonnons qu'il s'agit là d'une « ruse active » (Certeau, 1990) permettant à l'adolescente de s'approprier la langue anglaise de manière ludique[149]. En ce qui concerne la suite de l'extrait (lignes 765 à 775), Émilie dit apprécier énormément la musique et énumère quelques groupes qu'elle affectionne particulièrement, dont *30 Seconds to Mars* et *Linkin Park*, groupes de rock alternatif américain, originaires de la Californie. Elle dit qu'elle n'aime pas vraiment les chansons pop du type Hannah Montana[150], ou du chanteur très célèbre et admiré par les adolescentes : Justin Bieber. Pour Émilie, les deux groupes rock qu'elle a nommés créent des chansons plus profondes, « senties », alors que Hannah Montana et Justin Bieber chantent des chansons où divers sujets, dont l'amour, sont traités de manières légère et stéréotypée.

E.3.7 Contourner des règles et s'entraider

Les nœuds thématiques intitulés *contourner des règles* (8,01%%), *s'entraider* (0,76%) et *bloguer* (6,24%) possèdent, comme caractéristique commune, le fait d'être liés à la dimension relationnelle de la cyberpratique d'Émilie. Notons qu'il pourrait sembler quelque peu surprenant que l'action de *contourner des règles* figure dans la présente section. Néanmoins, le fait de contourner des règles dans les jeux vidéo, (les « triches ») chez Émilie, est intimement relié à une forme d'entraide entre joueurs. En effet, l'action de *s'entraider* a trait au fait que les membres d'une communauté virtuelle de jeu coopèrent afin de se fournir,

---

[149] Notons qu'Émilie ne se considère pas comme bilingue, mais soutient néanmoins avoir une connaissance de l'anglais « fonctionnelle ».

[150] Selon l'encyclopédie en ligne Wikipédia, Hannah Montana est une série télévisée américaine. Adolescente aux multiples rôles (étudiante à l'école secondaire, chanteuse, actrice, etc.), Miley Ray Stewart est un personnage fictif de la série *Disney Channel – Hannah Montana* ainsi que le personnage principal de la série et du film, étant bilingue, mais soutient néanmoins avoir une connaissance de l'anglais « fonctionnelle ».

les uns aux autres, les clés permettant de déjouer les différents obstacles contenus dans chaque niveau d'un jeu vidéo. En second lieu, rappelons qu'Émilie partage le sujet du contournement de règles avec les lecteurs de son blogue.

La dernière action « relationnelle » traitée dans cette section concerne l'action de *bloguer*. Émilie a abordé ce sujet alors qu'elle situait sa fréquentation du site qu'elle utilise pour bloguer par rapport à son histoire personnelle : « Je le sais que la première [fois] que je suis allée [sur Skyrock], j'avais peut-être sept ans là. Ça fait un bout que c'est là » (lignes 283 à 284). En outre, elle dit :

> Donc euh, comme à peu près 50% des adolescents de cette planète, j'ai un SkyBlog et euh, j'aime bien mettre mes pensées là-dessus. Euh, sachant [...] que le monde, ils vont aller voir mon SkyBlog, ils vont aller mettre des commentaires, mais ils ne sauront pas qui je suis. Ils sauront pas d'où est-ce que je viens pis ils vont, ils vont comprendre que par rapport à ça, je suis comme tout le monde en fait. Pis que je suis une humaine, pis que, ils vont vraiment, comme, se *relater* [sic] à ça. C'est ça que j'aime. (Lignes 65 à 71)

Émilie explique comment ce média lui permet d'exprimer une partie profonde de son identité dans l'anonymat. En outre, le fait de se livrer de manière authentique permet à d'autres de s'identifier à ses propos, à ses sentiments et à ses intérêts. À notre avis, c'est le sens que l'on pourrait attribuer à l'extrait « ils vont vraiment, comme, se *relater* à ça » : d'autres jeunes pourraient se sentir concernés, voire s'identifier aux idées exprimées dans les différents billets que la participante publie. En outre, Émilie a dit avoir recours à un pseudonyme pour son blogue, lequel désigne un personnage de films d'animation populaires (nous ne divulguons pas ce nom vu la confidentialité de la recherche).

E.3.8 Modifier une image et s'informer

Dans cette section seront présentées deux actions qui, dans le contexte de la cyberpratique d'Émilie, sont rattachées à l'univers visuel[151]. Il s'agit de *Modifier une image* et de *s'informer sur des appareils photo.*

La première action a été traitée dans une proportion de 6,83% et concerne deux logiciels. Tel que vu dans l'analyse de l'entrevue de Mirella, Pixlr* est un outil Web convivial de modification d'images.

---

[151] Prenons note que nous avons choisi de traiter ces deux actions séparément de celle intitulée *photographier*, même si cette dernière est aussi liée à l'univers visuel. Ce choix s'explique par le fait que nous souhaitions aborder, en premier lieu, une des actions centrales de la cyberpratique de la participante. Le fait de l'aborder de manière distincte permettait de réduire la complexité et de rendre plus aisés les différents liens tissés par la suite entre la photographie et d'autres sujets tel celui de la diffusion d'images.

> Là [sur le site de Pixlr] on peut modifier les photos. On peut les agrandir, on peut les mettre plus petites. On peut changer les couleurs, c'est vraiment ça que j'aime, c'est de modifier mes photos pour qu'on les reconnaisse pas. (Lignes 45 à 47)

De plus, Émilie affirme : « Picnik*, c'est beaucoup plus élaboré que Pixlr, mais Pixlr, c'est plus rapide » (lignes 60 à 61). Le deuxième endroit de l'entrevue où Émilie traite de la modification d'images concerne un passage ci-dessous.

> [Sur le site de Picnik,] on peut choisir toutes sortes d'effets qui vont bien avec la photo, qui vont mal avec la photo. On les choisit, on peut choisir un cadre, on peut choisir un texte, on peut choisir des petits collants. Après on a juste à la sauvegarder pis la mettre dans notre bureau, pis on peut la partager au [sic] monde entier. (Lignes 300 à 308)

Rappelons qu'Émilie a aussi abordé la modification d'images lorsqu'elle comparait l'effet *macro* obtenu par Picnik ou directement grâce à la caméra.

En ce qui a trait à la deuxième action, *s'informer sur des appareils photo,* celle-ci a été abordée par Emilie alors qu'elle orientait notre regard vers sa captation dévoilant son appareil photo auquel elle a eu accès en interrogeant Google Images. À ce propos, elle dit : « [...] pas que ça m'identifie à cet appareil-là, mais oui, un petit peu. En fait, ça m'aide à voir, découvrir des fonctions nouvelles sur mon appareil photo, que je pourrais utiliser pendant [que je prends] mes photographies » (lignes 684 à 686).

Suite à l'analyse descriptive des différents nœuds thématiques, focalisons notre attention sur la figure E.3.2 qui permet d'envisager la cyberpratique de cette participante sous un nouvel angle.

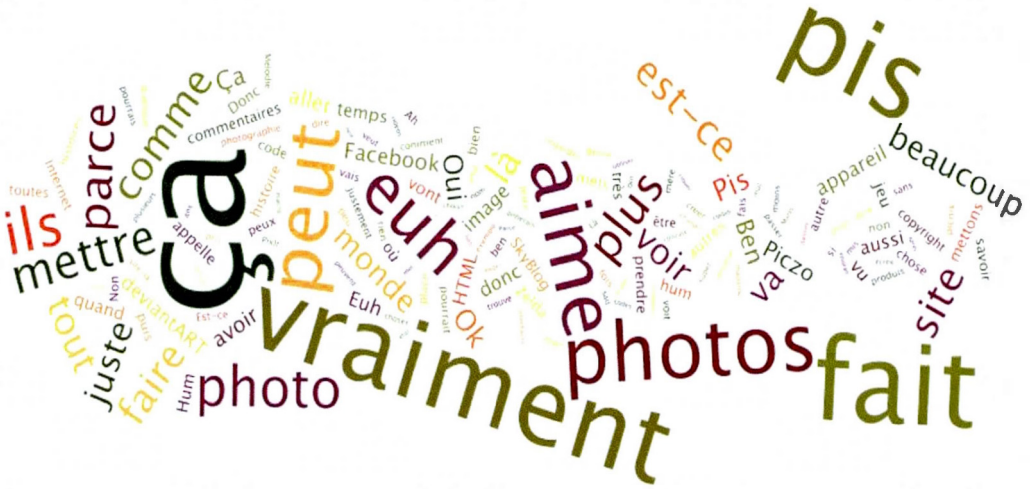

Figure E.3.2 Nuage de mots généré à partir de l'entrevue d'explicitation d'Émilie.

Il est intéressant de noter que les termes qui ressortent le plus dans le nuage de mots – ça, vraiment, fait, photos, aime, pis, peut, euh (en ce qui a trait au recours à l'outil Wordle) – relèvent à la fois de certaines habitudes langagières propres à cette jeune participante (tel *euh* et *fait*[152]) ainsi que de termes dont la portée est primordiale pour la compréhension de la pratique culturelle de la jeune participante à la recherche (tel le mot *photo*). À l'instar de Mirella et de Thomas, Émilie a souvent eu recours au mot *peut* afin de traiter, le plus souvent, des possibilités liées à divers sites ou technologies (appareil photo) qu'elle visite et utilise. En outre, la figure E.3.2 donne également à voir des termes utilisés moins fréquemment que les précédents, mais qui sont tout de même essentiels. Parmi ces mots se retrouvent : mettre, ils, site, plus, voir beaucoup, comme, etc. De plus, le terme *photo* apparaît à nouveau, mais, cette fois-ci, il est employé au singulier. En fin de compte, tous les mots dont la taille est suffisamment grande pour que le lecteur puisse les déchiffrer sont essentiels à la pratique culturelle d'Émilie. À titre d'exemple mentionnons : appareil, image, commentaires, deviantART, Piczo, jeu, HTML, histoires, Internet, SkyBlog, voir, Facebook, monde, copyright, etc.

---

[152] Le mot *fait* a régulièrement été employé par la jeune participante, précédé de la préposition *en* afin de composer la locution *en fait* (à 76 reprises exactement), signifiant, dans le contexte de l'entrevue d'explicitation d'Émilie, *véritablement*.

E.3.9 Jonctions entre actions et contenus formant la pratique

La figure (fig. E.3.3) explicite visuellement les multiples jonctions reliant les nœuds thématiques portant sur les actions et ceux rattachés aux contenus tirés du cas à l'étude d'Émilie.

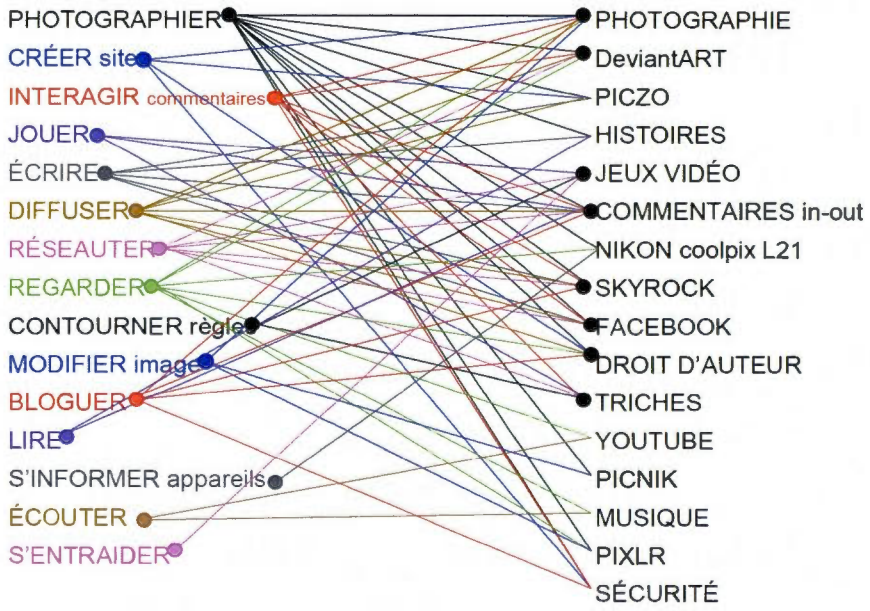

Figure E.3.3 Jonctions entre les nœuds thématiques *actions* et *contenus.*

Dans la colonne de gauche, la première action qu'effectue Émilie, située tout en haut de cette colonne (*photographier*), correspond à l'action dont la participante a le plus parlé. Dans la colonne de droite, le premier contenu situé en haut à droite (photographie) relève du sujet dont Émilie a le plus traité. Il n'est pas surprenant de constater que dans la figure E.3.3, l'action du haut de la colonne – celle dont Émilie a traité plus fréquemment – soit aussi celle qui affiche un degré de densité important. En effet, le nœud thématique *photographier* a été joint aux neuf contenus suivants : 1) photographie; 2) deviantART; 3) Piczo; 4) histoires; 5) commentaires in-out; 6) Nikon Coopix L21; 7) Skyrock; 8) Facebook; et 9) droit d'auteur. Notons également que les actions *écrire, diffuser réseauter* et *regarder* affichent également un degré de densité substantiel puisqu'elles sont rattachées à de nombreux contenus. En outre, deux nœuds thématiques associés à des actions ont généré un seul lien avec les contenus. Il s'agit de l'action *s'informer* sur des appareils, liée à Nikon Coolpix L21, et de *s'entraider*, jointe au contenu des jeux vidéo. Ces actions n'en demeurent pas moins essentielles dans la pratique culturelle de la participante. De plus, notons que les contenus plus denses, en regard du nombre d'actions qu'ils mobilisent, sont : photographie, deviantART, jeux vidéo, commentaires in-out, Skyrock, Facebook, droit d'auteur et triches. Ces différents nœuds correspondent à des « sites » qui activent plusieurs types d'actions en même temps, telles les « triches », permettant à la fois d'*interagir,* de *jouer* et de *contourner des règles.*

E.3.10 Analyse descriptive des captures d'écrans

Parmi les dix captures d'écrans saisies par Émilie, une seule montre la page d'accueil d'un site Internet : celle du site des Éditions des Intouchables. En revanche, les neuf autres captations recèlent une touche personnelle de la part d'Émilie. En effet, la première de celles-ci offre une vue du site de deviantART, alors que la jeune participante regarde la page Web exposant l'une des photographies qu'elle a choisie de diffuser. La seconde captation donne à voir le site de Facebook, au moment où Émilie consulte un de ses albums, lequel contient une panoplie de ses photographies visibles à l'écran. La troisième image dévoile le site de YouTube, à l'instant précis où la jeune participante visionnait le Movedub de son école (fig. E.3.1). La quatrième image, quant à elle, concerne le site Price Inspector[153] auquel Émilie a eu accès en interrogeant Google image. Cette dernière image donne à voir, en saillie, son appareil photo le Nikon Coolpix L21. Les cinquième et sixième captations touchent la modification d'images. Il s'agit des sites de Picnik et de Pixlr dont la saisie visuelle s'est effectuée au moment où la participante travaillait sur une de ses photographies dévoilant une marguerite[154].

Quant à la septième captation, elle donne à voir le site Piczo d'Émilie, tandis que la huitième montre son blogue. Cette captation a été classifiée parmi celles qui sont individualisées, car il s'agit d'un cyberlieu aménagé par Émilie, image qui recèle donc une dose substantielle de personnalisation[155].

La dernière neuvième captation personnalisée a trait au site de Zelda Dungeon.Net qu'Émilie a choisi de capter alors qu'elle consultait les clés liées au tableau de Twilight Princess. Cette captation indique qu'Émilie n'est pas en train de naviguer sur la page d'accueil de ce site, car elle dévoile plutôt l'écran tel que vu une fois que l'on a cliqué sur l'icône* de Twilight Princess, puis cliqué sur celui de *walkthrough*, geste qui permet alors d'apercevoir différents chapitres du jeu. Notons qu'Émilie aurait également pu cliquer sur *Video walkthrough*, donnant ainsi accès à des vidéos diffusées sur YouTube, fournissant les clés selon le tableau sélectionné. Les informations que nous venons de fournir se trouvent à compléter les propos d'Émilie, mais aussi à les enrichir en regard des possibilités rattachées à ce site consacré à Zelda Dungeon.Net. La captation permet aussi d'apprendre qu'il est possible de cliquer sur

---

[153] Ce site permet d'acheter divers produits. À notre avis, la visite de ce site, par Émilie, est plutôt accidentelle puisque la jeune participante cherchait d'abord, via Google, à trouver des informations visuelles sur son appareil photo.

[154] Émilie utilise le même exemple visuel (une marguerite) pour donner une idée de ce qu'elle produit sur Pixlr et sur Picnik. Elle semble utiliser les deux sites de manière complémentaire, certains effets semblant plus efficaces, pour elle, sur un site que sur l'autre.

[155] Notons que, sur cette image, on peut lire en dessous de son pseudonyme une phrase écrite par Émilie : « Simple Plan is my religion and David is my god ». S'il est aisé de saisir le fait que Simple Plan correspond à un groupe de musique pop punk originaire de Montréal (et qu'Émilie aime leur musique au point « d'en faire sa religion », c'est-à-dire de les adorer), le sens de l'énoncé « David est mon dieu » est moins évident. Il pourrait s'agir de David Desrosiers, bassiste du groupe Simple Plan. En ce sens, la présente analyse de captations se trouve à enrichir, à compléter, mais aussi à confirmer les propos d'Émilie tenus lors de son entrevue d'explicitation. En effet, dans son entrevue, Émilie a dit aimer beaucoup le groupe Simple Plan (lignes 764 et 775).

chat (application pour clavarder*) et sur *forums*, permettant ainsi à des joueurs d'interagir de manière synchrone ou asynchrone et d'échanger des idées sur leur passion ludique.

En ce qui a trait aux trois captations insérées dans le texte de cette analyse, la première a été choisie parce qu'elle répondait aux questions visant à connaître l'essentiel de la pratique de la jeune participante. Comme vu antérieurement, Émilie, dans son entrevue a répondu à ces questions en offrant une double réponse. En effet, la création du site de Piczo est désignée comme étant l'activité à laquelle elle s'identifie le plus alors que le site des Éditions des Intouchables correspond à l'activité qui a le plus de sens pour elle (l'écriture et la lecture). Cependant, puisque cette dernière captation dévoile la page d'accueil visible pour tout internaute, nous avons privilégié, pour le choix des trois images, des captures d'écrans « personnalisées » par Émilie.

La première de ces images (fig. E.3.4) donne à voir le site de la participante alors qu'elle est en train d'introduire des codes HTML.

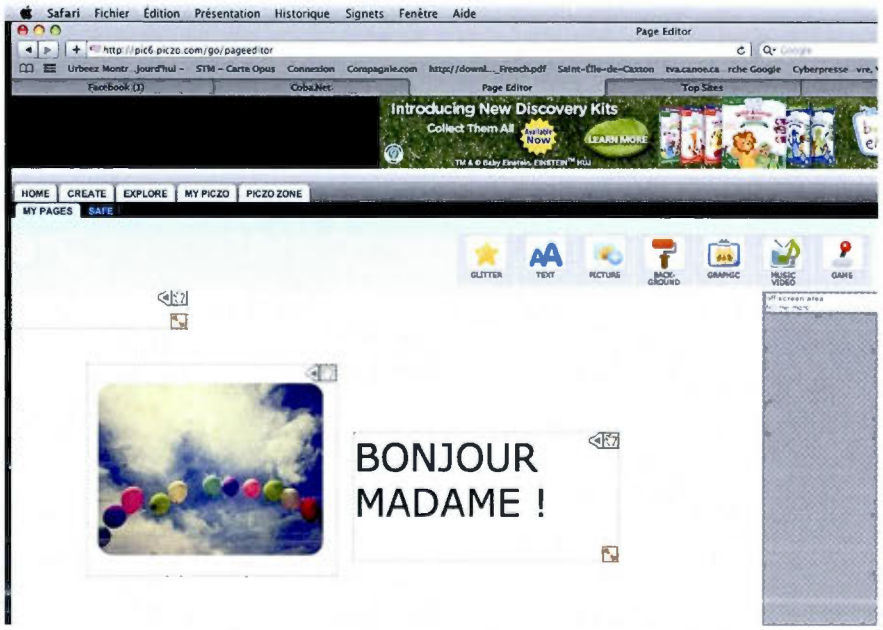

Figure E.3.4 Capture d'écran du site personnel de Piczo prise par Émilie.

Elle dit avoir écrit « bonjour madame » (dans l'un des espaces prévus pour la programmation) en guise de clin d'œil face à notre éventuelle rencontre. En effet, Émilie a dit qu'elle souhaitait capter l'image de « son Piczo » tel qu'elle le voit lorsqu'elle le configure. Sur cette image on peut apercevoir sept icônes* rattachées à la construction d'une page Web sur Piczo. Il s'agit de : 1) étincellement (*Glitter*); 2) texte; 3) image; 4) arrière-plan; 5) éléments graphiques (*Graphic*); 6) musique et vidéo; et 7) les jeux. Suite à cette énumération d'éléments plutôt techniques liés au site personnel d'Émilie, notons qu'elle a

dit, à propos de celui-ci : « Je trouve ça vraiment important d'avoir une place où est-ce qu'on se sent vraiment super comme nous » (lignes 784 à 800). En effet, son site Internet lui offre un espace qui lui permet de se sentir vraiment elle-même, d'exprimer son identité et ses goûts de manière plus élaborée que sur son blogue ou sur des médias sociaux tel deviantART ou Facebook. En effet, Piczo donne la possibilité à Émilie, non seulement de diffuser sa production, mais aussi de configurer à sa manière l'environnement Web qui expose ses créations.

La seconde captation (fig. E.3.5), rattachée au nœud thématique *photographier*, donne à voir une fleur rouge en gros plan. Émilie aime beaucoup photographier de petits objets (d'où la référence qu'elle a faite à la mise au point et à la macrophotographie) en focalisant sur l'un des éléments de l'objet saisi, tel un pétale en particulier ainsi que ses gouttelettes de rosée, comme on peut le voir sur l'image ci-dessous. À notre avis, cette image (fig. E.3.5) constitue une belle synthèse visuelle du grand intérêt que porte Émilie pour la photographie et de son désir de protéger ses photos. En effet, cette image permet de voir le sceau numérique de protection des droits d'auteurs de deviantART.

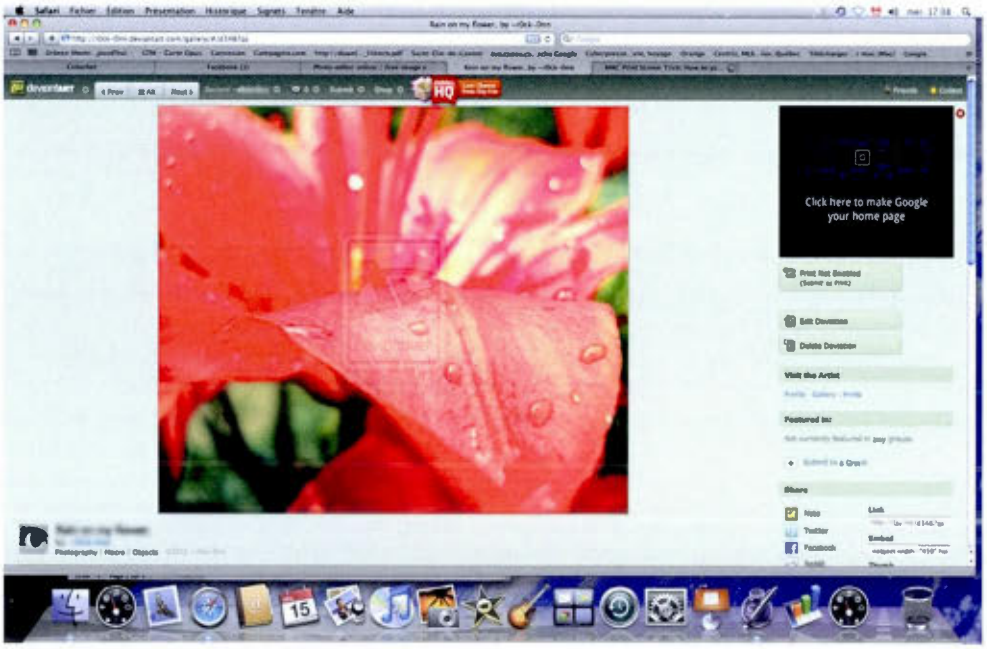

Figure E.3.5 Capture d'écran du site deviantART prise par Émilie.

Ce sceau nous rappelle cette constante préoccupation pour le respect des droits d'auteur dès qu'il est question, pour la participante, de diffuser sa production visuelle sur le Web. En outre, l'observation de la captation de deviantART permet de voir deux boutons, cliquables à

droite, sur lesquels apparaît l'inscription *Edit Deviation* ou *Delete Deviation*. En effet, sur ce site, toute œuvre postée peut être modifiée ou supprimée par son créateur lorsqu'il accède à sa production personnelle, comme le montre la capture d'écran saisie par Émilie.

La troisième captation, quant à elle, donne à voir l'un des albums de la participante sur Facebook (fig. E.3.6). Cette captation a été sélectionnée parce qu'elle met en image une jonction révélatrice entre les actions de *photographier* et de *réseauter* (*voir* fig. E.3.3) exposant les liens entre les nœuds thématiques *actions* et *contenus*.

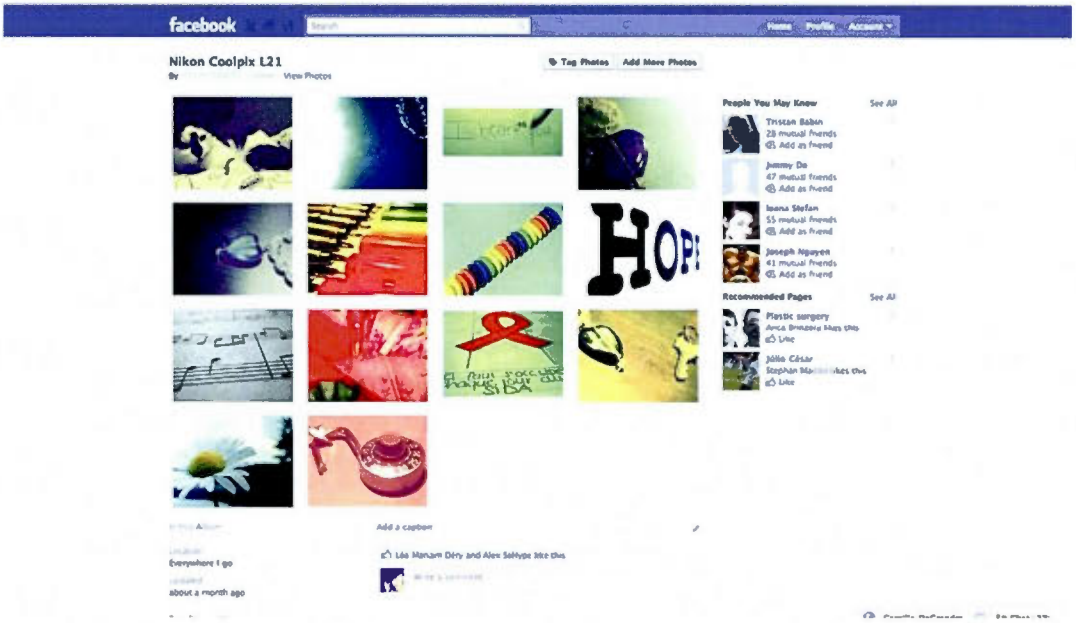

Figure E.3.6 Capture d'écran du site Facebook prise par Émilie.

On peut constater que l'action de *réseauter* mobilise notamment Facebook et deviantART et que l'action de *photographier* est également associée à Facebook. Ces multiples croisements révèlent l'importance, pour Émilie, de la diffusion de sa production visuelle ainsi que le plaisir qu'elle éprouve à lire les divers commentaires écrits à propos de ses photographies. L'on peut d'ailleurs apercevoir, au bas de l'image du site de Facebook (fig. E.3.6), un espace réservé à la rédaction de commentaires intitulé *Write a comment.* Notons que le système de Facebook génère automatiquement ces espaces sous les fragments de textes diffusés et sous les images composant des albums. Par ailleurs, Émilie a tenu des propos suggérant qu'elle diffusait, sur Facebook, des images rattachées à la thématique de son roman et au monde de la musique. Cependant, la captation du site de Facebook indique que la jeune participante prend également des photographies de motifs rattachés à sa vie quotidienne, tels une clé, un cadenas, un chat, des colliers ou pendentifs, des plumes et des marqueurs de couleurs, etc. Ces sujets semblent renvoyer à l'univers quotidien d'Émilie à la maison (chat, bijoux, etc.) ainsi qu'à celui de l'école (le cadenas photographié est similaire à ceux employés pour

verrouiller les casiers des élèves en milieu scolaire). En outre, l'on pourrait être tentée de croire qu'Émilie a à cœur la lutte contre le Sida, car une des images de son album donne à voir le symbole de cette cause, dessiné en rouge sur du papier. Sous ce symbole apparaît la phrase suivante écrite à la main : « Il faut s'occuper chaque jour du Sida ».

Même si le codage de l'entrevue d'Émilie a permis de dénombrer un total de quinze nœuds thématiques (actions), le travail visant à associer une action à son image correspondante a engendré quatorze jonctions[156]. Notons qu'Émilie n'a pas consacré de captation à l'action d'*écrire*, qui, pourtant, est importante pour elle. En plus du fait qu'Émilie ait consacré de nombreuses lignes à l'explication de son histoire *Sa musique,* la figure montrant les jonctions (fig. E.3.6) révèle une richesse de liens entre l'action d'*écrire* et différents contenus. Selon ce qui précède, l'écriture est essentielle pour Émilie, même si elle n'a pas saisi son écran alors qu'elle rédigeait son histoire[157]. Mais puisque nous avions demandé aux douze participants de glaner des captations dévoilant leurs pratiques culturelles sur Internet, cette réalité explique peut-être pourquoi aucune captation ne correspond à l'action d'*écrire*, cette activité se déroulant probablement hors ligne dans le cas d'Émilie. Ces diverses constatations expliquent le léger écart entre le nombre total de nœuds thématiques *actions,* générés lors de l'entrevue d'explicitation (quinze), et le nombre de jonctions (quatorze) reliant chacune des captations à une action correspondante.

En ce qui a trait aux sites Web fréquentés par la participante, notons que sur les captations de deviantART, de Zelda Dungeon.Net, de Pixlr, de Picnik, de Skyrock, de YouTube, de Google image (appareil photo), de Facebook, du site des Éditions des Intouchables et de Piczo, on peut apercevoir plusieurs favoris dont *STM – Carte Opus*[158] et le moteur de recherche Google. Comme suite à l'énumération de quelques favoris présents sur la plupart des captations d'Émilie, il est intéressant de noter qu'ils constituent des indices pointant vers des activités dont elle n'a pas traité, à l'exception du dernier favori, car Émilie a mentionné

---

[156] 1) La première relie l'action de *photographier* aux captations de deviantART et de Google Image (montrant son appareil photo). 2) La seconde fait la jonction entre l'action de *réseauter* et les sites de Facebook, de deviantART et de son blogue Skyrock. 3) La troisième unit l'action de *lire* au site des Éditions des Intouchables. 4) La quatrième relie l'action de *regarder* au site de YouTube (Movedub) tout en étant également rattachée à plusieurs autres sites sur lesquels Émilie aime contempler des images tels deviantART, Facebook et Google images. 5) La cinquième jonction lie l'action d'écouter au site YouTube, plateforme sur laquelle Émilie aime visionner diverses vidéos dont celles de ses groupes de musique préférés. 6) La sixième permet d'associer l'action de *modifier une image* aux sites de Picnik et de Pixlr. 7) La septième relie l'action de *créer un site* au site de Piczo. 8) La huitième fait la jonction entre l'action de *bloguer* et le site de Skyrock. 9) La neuvième relie les actions de s'*informer* au moteur de recherche de Google image. Notons également que l'action de s'informer dans le sens de *consulter* relève du site des Éditions des Intouchables. 10) La dixième captation associe l'action de *jouer* au site de Zelda Dungeon.Net. 11) La onzième fait la jonction entre l'action de contourner les règles et le site de Zelda Dungeon.Net. 12) Dans la douzième, il en va de même pour l'action de s'*entraider* liée à ce site consacré à ce jeu vidéo. 13) La treizième jonction fait le pont entre l'action d'*interagir* et les sites de deviantART, Skyrock et Facebook. 14) Quant à la dernière, elle relie l'action de *diffuser* aux sites de deviantART, Skyrock et Facebook.

[157] À ce moment-là, une captation aurait pu montrer le logiciel Word, dans la mesure où la jeune participante écrit en travaillant à l'ordinateur.

[158] Il s'agit du site de La Société de transport de Montréal (STM) et, plus particulièrement, de la page Web concernant la carte OPUS. Renseignements tirés du site consulté le 10 février 2012 à l'adresse http://www.stm.info/tarification/etudiants2.htm

Google à quelques reprises. À titre d'illustration, elle n'a pas abordé le sujet de la carte OPUS, émise par la Société de transport de Montréal (STM), permettant à des jeunes de son âge de bénéficier d'un tarif réduit. La présence de ce favori laisse sous-entendre qu'Émilie utilise le transport en commun. Dans un autre ordre d'idées, Émilie a dit, au début de son entrevue, qu'elle employait le système d'exploitation Mac OS X, ce que confirme l'analyse de ses captations. Cette analyse a également permis de constater que la participante a recours au navigateur Web Safari, sujet non traité lors de son entrevue.

Par ailleurs, en regard des pages Web ou onglets* ouverts au moment de la saisie de l'image à l'écran, ces pages diffèrent d'une captation à l'autre. À titre d'illustration, sur celle du blogue d'Émilie, divers onglets sont ouverts dont un intitulé *Sucker...*[159]. Il s'agit peut-être du film *Sucker Punch,* très populaire chez les jeunes et les *geeks* (ou mordus de l'informatique), car il reprend des codes de jeux vidéo, de mangas, des clips, tout en affichant une esthétique noire. Si l'on tient compte des goûts exprimés par Émilie, il est possible qu'elle apprécie ce film. En effet, la participante, adepte de jeux vidéo, a dit aimer visionner des clips sur YouTube et consulter la catégorie *Manga & Anime* sur le site de deviantART. En outre, la présence de l'image de monsieur Jack, qu'elle utilise en guise d'introduction visuelle sur son blogue, fait écho à la « noirceur » du film de Snyder, sondant la vie onirique d'une adolescente plongée dans un univers dantesque et hallucinant. Monsieur Jack fait référence au film *Nightmare Before Christmas* (1993), scénarisé par Tim Burton, réalisateur fantastique inspiré par Edgar Allan Poe.

Toujours en ce qui a trait à des exemples de pages ouvertes sur certaines captations, celle liée à YouTube contient des onglets rattachés notamment aux sites de Facebook, du Movedub ainsi qu'à celui du portail de l'école. Le fait d'énumérer les pages ouvertes au moment de la saisie de l'image permet de couvrir différents sujets, rattachés à la cyberpratique d'Émilie, non traités lors de son entrevue d'explicitation. En effet, à titre d'illustration, le portail de l'école fait souvent partie des onglets qui figurent sur les diverses captations, sujet dont Émilie n'a pas traité. Selon ce qui précède, la présente analyse permet d'apprendre que la jeune participante fréquente probablement de manière régulière le portail pédagogique de son école.

---

[159] Le film « *Sucker Punch* (*Coup interdit*, au Québec) est un film d'action fantastique américain réalisé par Zack Snyder (2011). [Le film traite des] méandres de l'imagination débordante d'une jeune fille, dont les rêves sont la seule échappatoire à sa vie cauchemardesque. Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 12 février 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org)

APPENDICE F

ANALYSE DÉTAILLÉE : LIENS ENTRE LES CYBERPRATIQUES DES PARTICIPANTS ET LEUR PRATIQUE ARTISTIQUE À L'ÉCOLE

L'opinion des douze participants, en ce qui a trait aux jonctions qui lient leurs cyberpratiques à ce qu'ils font dans la classe d'art, sera présentée dans l'ordre suivant : Jeanne, Rose, Mirella, Ioan, Dinh, Thomas, Jeremy, Sarah, Émilie, Liza, Éric et Vincent. Rappelons que de multiples allusions aux liens unissant les cyberpratiques aux pratiques scolaires des participants sont présentes dans les trois cas à l'étude. En effet, certaines composantes des pratiques culturelles de Mirella, de Thomas et d'Émilie sont inextricablement liées à leur pratique artistique à l'école. Afin d'éviter les redites, la présente analyse aborde ces diverses jonctions directement, en traitant uniquement de ce qui est associé à la pratique artistique des élèves à l'école. Les seules fois où nous citons les propos de Mirella, de Thomas et d'Émilie concernent des passages qui n'ont pas été inclus dans l'étude de leur cas respectif. Notons que, puisque l'entrevue des neuf autres participants n'a pas fait l'objet d'une étude de leur cas, les propos de ces élèves ont davantage été cités dans la présente analyse.

Il est à noter que les questions formulées aux participants ont été posées de manière fluide, en nous adaptant aux besoins des élèves au moment de l'entrevue. Certains jeunes se sont montrés peu loquaces face aux liens reliant les deux types de pratiques, et ont centré leur propos sur la créativité, tandis que d'autres, comme Vincent, avaient beaucoup de choses à dire sur ce qu'ils réalisent dans leur cours d'arts plastiques, réalité qui transparaît dans l'analyse qui suit.

De plus, mentionnons que les participants étaient inscrits, au moment de la conduite des entrevues, à un cours d'*Arts plastiques* obligatoire et non à un cours d'*Arts plastiques et multimédia* (MELS, 2007). Même si le cours d'arts plastiques qu'ont suivi ces élèves « porte sur la transformation de matériaux à partir de techniques issues de la tradition artistique » (*ibid.*, p. 2), le lecteur saisira que ces participants perçoivent assez facilement, en général, des points de correspondance entre leurs cyberpratiques et leurs pratiques artistiques à l'école. Cela est probablement dû au fait que leur cours d'arts plastiques est donné de façon à être également inclusif, dans une certaine mesure, de « la création d'images spatiotemporelles à l'aide d'outils technologiques » (*ibid.*). En effet, même si dans le contexte de leurs cours d'arts plastiques, les participants à la recherche n'ont pas accès, à

chaque période, à de l'équipement informatique, l'univers des nouveaux médias est tout de même sollicité[160].

F.1 Le point de vue de Jeanne

La première participante sur laquelle nous porterons notre attention est Jeanne. L'une des captations de celle-ci montre qu'elle emploie le site Picnik pour créer des images qui s'apparentent à une forme de collage virtuel. Cette participante dit d'ailleurs recourir régulièrement à la procédure du copier-coller (Allard, 2009) pour réaliser ses images. Toutefois, la pratique culturelle de Jeanne va au-delà de la procédure matricielle du copier-coller. En effet, Jeanne a aussi recours à l'appropriation (Jenkins, 2009). Dans un extrait de son entrevue, Jeanne décrit ainsi l'une des images qu'elle a fabriquées dans le but de l'utiliser comme fond d'écran, où elle met en scène ses chanteurs préférés.

> Ça, c'est Kid Cudiet pis ça, c'est Drake. C'est deux chanteurs, deux rappeurs en fait, de Hip-hop. Pis je les aime beaucoup, donc j'ai mis les chanteurs que j'aimais d'un bord [partie à gauche de l'image], avec du jaune, pis de l'autre côté [à droite, sur fond rouge], j'ai mis ma passion pour le hockey, donc le signe du Canadien pis les joueurs du Canadien. (Lignes 137 à 141).

[160] Le lecteur aura l'occasion de prendre connaissance de cette réalité dans la prochaine analyse dans laquelle les participants abordent certains projets d'art impliquant, notamment, la vidéo, les médias sociaux et la projection multimédia.

Dans cette foulée, Jeanne a également engendré une autre production visuelle destinée à être diffusée sur son profil Facebook. Il s'agit d'une image créée en collaboration avec sa cousine (fig. F.1). Tout d'abord, cette dernière a photographié Jeanne sur la rue. On peut remarquer que Jeanne, apparaissant de dos et présentant son visage de profil, mime le signe de *peace* avec sa main droite. Les deux adolescentes se sont ensuite rendues sur le site Picnik pour modifier l'image saisie. Elles ont, entre autres choses, ajouté l'effet *années 50* à l'image, puis y ont inscrit un fragment de texte : *laugh, live and love*. Par la suite, elles ont incrusté quelques symboles (cœurs et figure désignant la toilette des femmes dans les lieux publics), pour le simple plaisir d'agrémenter l'image. Dans le contexte de cette production visuelle, le symbole universel de couleur fuchsia semble faire référence au fait d'être fille. Une fille pour laquelle la paix, le rire, l'amour et le fait de vivre pleinement sont essentiels.

Figure F.1 Gros plan de la capture d'écran de Facebook prise par Jeanne.

Pour Jeanne, le recours au site Picnik implique le fait qu'« [a]u lieu de peindre pis de dessiner, je fais ça [des images sur ce site] » (ligne 152). La participante affirme qu'elle utilise aussi les logiciels Photoshop* et Paint*, dont elle combine les usages pour la création de ce type de production visuelle. Jeanne dit aussi : « Je les mets toutes [les images créées à l'aide de ces logiciels] dans un dossier d'images [de mon ordinateur] pis ça me sert de fond d'écran un peu. Parce que j'aime ça changer de fond d'écran, pis dans les fonds d'écrans, je mets mes passions, mes goûts musicaux, pis tout » (lignes 160 à 162). De cette manière, on peut pressentir que la réalisation de fonds d'écrans permet à Jeanne de mettre en image ce qui lui plaît le plus, en regard de sa pratique culturelle, et que cette activité recèle également, dans une certaine mesure, une dimension identitaire. En effet, chaque fois qu'elle se rend à son poste, Jeanne voit d'emblée l'une des images à laquelle elle s'identifie.

Pour cette participante, ce qu'elle accomplit, grâce à ces logiciels, ressemble un peu à ce qu'elle fait dans son cours d'arts plastiques. Ainsi, cette activité de création de fonds d'écran et de production d'images (telles celles de la fig. F.1), montre comment sa pratique culturelle sur Internet est liée à sa pratique artistique à l'école.

F.2 Le point de vue de Rose

La captation ci-dessous, saisie par Rose (fig. F.2) donne à voir une image réalisée dans un esprit similaire à celui de Jeanne. Cependant, si cette production visuelle a été fabriquée grâce au même logiciel de traitement de l'image, sa visée est différente, car Rose souhaitait montrer comment Choupette, la chienne de ses grands-parents, qu'elle garde souvent, est importante pour elle.

> Ben pour faire des montages de photos, modifier, il faut aussi que ça ait bien avec la recherche créative, comme c'est vraiment nous qui choisit [sic]. J'ai choisi de faire ça, un montage de... [...] Elle [Choupette] a en fait trois mois et puis ça me représente aussi en même temps parce que j'aime beaucoup les chiens, même si je ne peux pas en avoir à la maison parce que ma sœur est allergique. (Lignes 8 à 14)

Figure F.2 Gros plan de la capture d'écran de Picnik prise par Rose.

En plus de contenir des symboles auxquels elles s'identifient (un cœur multicolore sur lequel apparaît la figure d'un chien stylisée dans le cas de Rose), les captations de Jeanne et de Rose impliquent également le fait de cueillir une image (telle une photographie de soi) pour ensuite lui redonner une seconde vie grâce à divers ajouts d'effets et de jeux combinatoires.

Dans l'extrait ci-dessous, Rose a répondu à notre question : « Dans les images que tu as faites [captures d'écrans], lesquelles, crois-tu, pourraient avoir influencé ton cours en arts plastiques? » (lignes 835 à 836).

> Ben Picnik. C'est comme… Là, je me pratique, mais ça développe comme, mon côté visuel si on veut, comme… J'ai comparé mes premières [images à celles de] maintenant, pis tu vois la différence, comme… En plus d'apprendre, comme, de me servir du logiciel… En même temps, OK c'est plus beau quand il y en a moins [d'images d'emprunt], c'est plus beau deux photos […] L'année passée, on a fait deux des projets que j'ai aimés. Il y a un que c'était des sons. Comme il fallait dessiner des sons avec des couleurs et l'autre, c'était un souvenir qui t'a marqué. Dessiner, le représenter. (Lignes 838 à 855)

Parmi ses productions visuelles réalisées dans son cours d'art, Rose explique qu'elle peut facilement repérer celles dans lesquelles elle s'est réellement investie, l'une d'entre elles activant le souvenir d'une intervention chirurgicale qu'elle a vécue en 2008. En outre, la jeune participante dit qu'elle réussit mieux lorsqu'elle amalgame peu d'éléments visuels (dont ses propres photographies) afin de ne pas surcharger l'image. Pour cette participante, l'activité qu'elle effectue sur Picnik fait appel à la fois à son côté visuel et à sa réflexion critique. De plus, Rose a dit qu'elle naviguait sur des sites tel YouTube pour lui donner de l'inspiration et pour l'aider à « découvrir c'est quoi [m]es goûts, comme, artistiques si on veut » (ligne 849). Rose faisait alors allusion à l'activité *Gallacti_Cra*[161]. Celle-ci fait partie de la phase III du projet *Extension Corporelle,* laquelle s'étend sur quelques années et a été amorcée par Nathalie Claude en 2008. *Gallacti_Cra*, réalisée avec des élèves de 3e secondaire en novembre et décembre 2010, invitait ces derniers à s'imaginer en train de participer à un concours musical intergalactique ayant lieu en 2050. L'activité, réalisée en solo ou en coopération, impliquait la création d'une pochette de disque. Il était question de concevoir son propre *look*, de réaliser un fond graphique intégrant le nom du groupe, de le projeter sur l'écran devant lequel les élèves se « mettaient en scène » en portant un dispositif corporel fabriqué avec des objets et des matériaux liés aux technologies (Faucher, 2011). Rose affirme que son enseignante en arts plastiques « voulait que ça soit différent, créatif pis que ça existe pas déjà. Mais veut, veut pas, tu te bases sur des groupes que t'as déjà vus » (lignes 845 à 846). En d'autres termes, selon cette participante, ses créations visuelles s'inscrivent parmi celles des autres : elles ne sont pas complètement nouvelles.

Toujours en ce qui concerne le fait de s'inspirer de sites tel YouTube, mais aussi de iTunes*, Rose mentionne qu'elle privilégie « les trucs qui ont de l'émotion, que tu ressens » (ligne 851). En somme, la jeune participante semble apprécier les chansons et les vidéos plutôt expressives. Ici nous établissons un lien avec les recherches de Parsons (1989), même si elles concernent uniquement les œuvres d'art visuelles.

F.3 Le point de vue de Mirella

À l'instar de Jeanne, Mirella dit qu'elle créait ses propres fonds d'écrans. Rappelons que Mirella le fait tout d'abord en prélevant des images sur le moteur de recherche Google, puis en les modifiant et en les disposant de manière orthogonale grâce à Microsoft Paint*. Cette

---

[161] Notons que la dernière syllabe du titre du projet – *CRA* – est l'acronyme communément utilisé par les élèves et le personnel de l'école pour désigner le collège Regina Assumpta.

manière de procéder est analogue à celle de Jeanne, à la différence que cette dernière participante emploie un éventail plus large de logiciels. En outre, Mirella a dit que le recours à ce moteur de recherche, à l'instar des effets et techniques propres à Pixlr et Picnik, lui servait de source d'inspiration tout en alimentant sa créativité. Notons que les propos de Jeanne et ceux de Rose, ainsi que ceux de Ioan, de Sarah et de Liza, que nous étudierons plus loin, vont dans le même sens. Mirella a expliqué que ces logiciels permettaient de réaliser diverses expérimentations artistiques et identitaires. À titre d'illustration, ils donnent la possibilité de tenter de multiples métamorphoses de son propre visage selon divers paramètres, dont celui du choix de couleur, et ce, sans peur de l'échec.

Pour Mirella, les divers aspects qui viennent d'être présentés révèlent comment sa cyberpratique peut être associée à ce qu'elle est invitée à créer dans son cours d'art. Alors que ces activités sont associées surtout au cyberespace, le lecteur se remémorera l'étude du cas de cette participante où elle dit être également intéressée par le dessin analogique. En effet, Mirella a raconté posséder un petit carnet dans lequel elle dessinait en procédant par catégories, tout en s'inspirant de l'univers fantastique de *Tara Duncan* et d'histoires qu'elle invente elle-même. Notons qu'elle a traité de son carnet alors que nous lui demandions, à nouveau, de parler de jonctions possibles entre sa pratique artistique à l'école et sa pratique culturelle sur Internet.

F.4 Le point de vue de Ioan

Pour sa part, Ioan a mentionné que, parmi ses dix captations, celle qui montrait une activité particulièrement créative, et potentiellement liée à son cours d'arts plastiques, était rattachée au site Facebook. À ce moment-là de son entrevue, le jeune participant faisait référence aux divers paramètres permettant de personnaliser l'allure d'un profil sur ce réseau social. Ioan a aussi dit qu'il est possible de créer des groupes ou des questionnaires ludiques sur Facebook. Au surplus, les propos de ce participant sous-tendent que la recherche d'images sur Google – mais aussi sur d'autres moteurs qu'il utilise, quoique moins souvent : Bing et Yahoo – relève d'une activité qui montre comment sa pratique sur Internet peut être liée à sa pratique artistique à l'école. De plus, Ioan mentionne des recherches, à propos d'artistes, réalisées suite à un cours d'arts plastiques dans lequel son enseignante a fait découvrir divers artistes à ses élèves.

> On peut aller pour voir son style. Quel est le style de l'artiste? Par exemple, s'il dessine, je ne sais pas, de l'*abstract* [art abstrait] comme juste dessiner n'importe quoi qui vient dans sa tête. Comme Picasso [...]. Et on peut voir le style et [en] quel type de peinture il est spécialisé. Acrylique, ou je ne sais pas. Normal, je ne sais [sic] pas toutes les peintures. [...] [On peut aussi voir] sa technique, ou à l'huile? Tout ça. (Lignes 959 à 973)

Il est intéressant de noter que, pour Ioan, l'art abstrait consiste à « juste dessiner n'importe quoi qui vient dans sa tête [l'artiste] ». De plus, il établit un lien entre Picasso et l'art abstrait, comme cela est fréquent pour les adolescents.

Ioan mentionne qu'il a recherché, sur Google, des images de tatous qu'il aime beaucoup. Il dit qu'en raison de leur inscription sur le corps, les tatous sont plus durables qu'une image affichée sur un mur. Ainsi le corps permet à « la mémoire [de conserver l'image] pour tout le temps [...] c'est comme si tu ne l'oublies jamais » (lignes 851 à 853). En outre, le participant fait allusion à une technique employée dans l'activité *Gallacti_Cra*. Il dit que dans cette activité d'art, la peinture en aérosol était souvent utilisée pour créer le « fond graphique » projeté sur les jeunes corps, et qu'il avait fait à nouveau une recherche d'images sur Google à propos de cette technique abondamment employée par les graffeurs. « Je suis allé sur Internet et j'ai cliqué *image,* et je suis allé à *graffiti*. L'alphabet, par exemple, pour voir des lettres. Puis, ça m'a aidé un petit peu pour faire une conception de mon image, de mon projet » (lignes 884 à 886). Le jeune participant dit également : « Je ne copie pas les idées [les images]. Je les prends et je les change à... comment moi je les vois. [...] (lignes 890 à 891). En plus de mentionner qu'il se réapproprie, en quelque sorte, les images qu'il prélève sur divers moteurs de recherche, sans toutefois être « bon en dessin », Ioan établit un lien fort entre la capacité à « bien » dessiner et le fait d'être doué en art. De plus, pour le participant, la culture du remix fait écho à son cours d'art.

> Par exemple, si madame Claude me dit de faire mon propre remix de chansons, moi j'aime ça aussi. [...] Je peux aller sur YouTube chercher une chanson et puis si je n'aime pas... disons DJ Tiësto*, il est vraiment bon. Il fait de la musique, comme club, DJ. Et je vais prendre une chanson de lui et la faire remix. Il y a sur Microsoft un programme où tu peux mettre des chansons et tu peux les changer. Faire une partie plus longue, plus courte, plus vite. Tu peux prendre deux chansons, les fusionner, faire ta propre chanson, ton propre remix. (Lignes 919 à 934)

En outre, Ioan raconte qu'il a réalisé, avec un collègue de l'école, une vidéo humoristique où les deux adolescents portaient des masques et s'amusaient à faire peur aux gens sur la rue.

F.5 Le point de vue de Dinh

Lorsque nous avons demandé à Dinh de parler de jonctions possibles entre sa pratique artistique à l'école et sa cyberpratique, ce dernier a éprouvé quelques difficultés à trouver quelque chose à dire. Cette réalité s'est modifiée à partir du moment où il a commencé à parler du contenu de ses cours d'arts plastiques de manière spécifique.

> Je peux vous dire qu'en secondaire un [...], j'ai dessiné une image sur les Canadiens. Comme le premier cours, il fallait dessiner quelque chose qui te représente. J'ai dessiné un chandail des Canadiens avec un bâton de hockey, un banc, au centre Bell. Tout ça. Oui. Et c'est sûr, parce que j'ai été fan des Canadiens y [sic] a longtemps, donc j'ai dessiné les Canadiens. En tant que tel, ça m'a beaucoup influencé. (Lignes 867 à 872)

En regard de cette citation, notons que Dinh a consacré l'une de ses captations au site des Canadiens de Montréal. De plus, l'image choisie comme « en-tête » sur son profil de messagerie instantanée (MSN) montre le nom et le logo de son équipe de hockey préférée.

Puis, Dinh a ajouté qu'il sollicite le site de Picnik[162] dans le but, par exemple, de modifier la couleur de son visage afin de créer une image de profil sur un réseau social. Il dit que cette tactique peut être réinvestie dans son cours d'art. En effet, les possibilités de modification d'images associées à ce site peuvent inspirer un élève à choisir d'autres couleurs que celles qui sont réalistes (il fournit l'exemple du feuillage d'arbres peints en mauve plutôt qu'en vert). De plus, Dinh a mentionné que l'univers des jeux vidéo pouvait stimuler son imaginaire, pour un projet d'art, en regard de la représentation de l'espace, particulièrement en ce qui a trait aux espaces de types réalistes.

> [...] si, mettons, je dessine une pièce [dans mon cours d'art]. Pis là, je commence avec les murs, c'est comme, dans ma tête, je vais penser au mur dans le jeu [vidéo], genre. J'essaie de recréer un petit peu comme, parce que là, j'ai l'image dans ma tête. Ça peut comme m'aider un petit peu à faire mon dessin, dans le travail ou, ça m'aide. (Lignes 913 à 917)

Nous croyons que, lorsqu'il dessine des espaces projectifs à l'école, Dinh sollicite sa mémoire en regard de la manière dont les espaces sont représentés dans les jeux vidéo auxquels il s'adonne. Notons que Dinh apprécie les jeux sur le site de ijji, auquel il a consacré une captation. En testant quelques jeux sur ce site, nous avons remarqué que les espaces dans lesquels ils se déployaient semblaient construits à l'aide de la perspective isométrique. En effet, selon Vayer (http://issuu.com/mcmarco/docs/typologie_repr_sentations_espace_r_sum), ce type de perspective (axonométrie orthogonale) est « très utilisé dans l'univers du jeu vidéo ». Notons que, sur le site de ijji, nous avons focalisé notre attention sur des jeux de combats de soldats au front (de type Doom-Like[163]), puisque Dinh a dit préférer ce type de jeu. Il est possible d'émettre l'hypothèse selon laquelle Dinh ait pu établir, de manière intuitive, des liens entre différents types de perspectives : celles vues en contexte scolaire (dont la perspective cavalière) et celle qui est prépondérante dans les jeux vidéo qu'il affectionne. Selon Vayer, les deux types (axonométries oblique et orthogonale) ont pour point commun le fait d'être dotés de rayons visuels parallèles et d'un point de fuite rejeté à l'infini.

Il est à noter que l'enseignante en arts plastiques a expliqué qu'elle avait ajusté les notions du langage plastique appelées à être enseignées au 2e cycle du secondaire dans le programme (2007, p. 36) en fonction des besoins de ses élèves et de leur développement artistique. En effet, l'enseignante affirme qu'en ce qui a trait à la représentation de l'espace, la perspective cavalière (axonométrie oblique) et la perspective à un point de fuite sont enseignées aux élèves de 2e secondaire, alors qu'elle aborde la perspective à deux points de fuite en 3e secondaire.

---

[162] Dinh a également consacré une captation au site de modification d'image Picnik.

[163] Le genre Doom-like, ou jeu de tir subjectif en français, « souvent appelé FPS pour *first-person shooter*, est un type de jeu vidéo de tir basé sur des combats en vue à la première personne, c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste. [...] Depuis sa création, ce genre a été marqué par la naissance et l'évolution des graphismes en trois dimensions grâce aux progrès du matériel informatique, ainsi que l'évolution du jeu multi-joueurs et du sport électronique. Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 1er mars 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

F.6 Le point de vue de Thomas

Dans le cas de Thomas, parmi ses captations, celle montrant une activité dans laquelle il s'estime créatif est liée aux jeux vidéo TrackMania. Selon lui, ce type de jeu (mettant en scènes des courses de voitures de Formule un) est particulièrement inventif. Il justifiait cette affirmation par le fait que les trajectoires acrobatiques des véhicules sont inventées par les adeptes du jeu. En plus de traiter de TrackMania, les propos de Thomas impliquaient qu'un lien existait entre ce qu'il fait dans le cyberespace et sa pratique artistique à son école via l'activité *Gallacti_Cra*. Le jeune participant a dit s'être inspiré de sa série télévisée préférée (Chuck) pour la création de son extension corporelle dans le cadre de cette activité scolaire.

> Ben par exemple, là, le projet qu'on fait, c'est une extension corporelle, pis ça revient à Chuck. Dans Chuck, dans un des épisodes, son père, c'est un ingénieur en électronique pis il a un genre de montre, mais qui est comme une tablette électronique, pis il peut ouvrir les portes, par exemple [grâce à ce dispositif technologique]. Ou envoyer, par exemple sur un ordinateur, il est pirate et il envoie des messages, ou il allume les lumières, éteint les lumières. Ça c'est un contrôle sur l'environnement électronique, et tout. Alors, j'ai fait quelque chose qui ressemble à ça [dans mon cours d'arts plastiques]. Une montre qui est reliée à une ceinture. [...] parce que c'est technologique, c'est beaucoup technologique. (Lignes 1035 à 1054)

À l'instar de Ioan, Thomas a raconté comment il avait fait des recherches dans Google image, en duo avec un élève de sa classe, afin de trouver des idées pour réaliser la coiffure des vedettes rock qu'ils souhaitaient personnifier dans le contexte de *Gallacti_Cra*. Thomas a décrit comment son coéquipier et lui en sont venus à opter pour une coiffure « flyée », c'est-à-dire une « coiffure rasée ici en avant, rasée, rasée, rasée [et] sur l'autre côté [de la tête], remplie (ligne 1116). À un autre moment de l'entrevue, nous avons demandé à nouveau à Thomas s'il voyait d'autres liens entre son cours d'art et sa cyberpratique. Rappelons que ce participant a expliqué comment, pour lui, l'univers de la musique pop était truffé de références à l'art. Pour Thomas, le style excentrique de Lady Gaga, de P!nk et les perruques bleues de Katy Perry sont associés aux arts visuels, car ces artistes des cultures de masse et populaire font preuve de créativité dans leur style vestimentaire.

> [...] Ça rejoint beaucoup les arts, la musique. C'est dans le même contexte. On peut s'inspirer aussi des photos des artistes [diffusées dans les différents médias]. [...] YouTube aussi, ça peut aider à l'artistique, si on veut voir, c'est un univers artistique, tous les vidéos, c'est de l'art. (Lignes 1091 à 1095).

Le dernier extrait touche une dimension présente dans les situations d'apprentissages auxquelles Thomas est invité à participer dans son cours d'art. Dans ces dernières, la créativité est valorisée et les élèves sont appelés à prendre conscience d'aspects visuels originaux et singuliers liés à la culture de masse et à la culture populaire. Thomas a également tissé un lien entre son cours d'art et ce qu'il fait sur Facebook. En effet, le lecteur

se souviendra que le participant a raconté comment il a modifié, de manière humoristique, l'image d'un président mexicain. Compte tenu de ce qui précède, le fait de modifier, voire de détourner une image de sa fonction première est associé à sa pratique artistique à l'école. Le fait d'affirmer une telle chose implique que Thomas conçoive l'art comme une discipline favorisant la réappropriation de contenus visuels et qu'il ait été appelé à le faire dans son cours d'art ou que la pratique artistique de créateurs, mobilisant cette tactique, lui ait été présentée en classe d'art ou dans un autre contexte[164].

F.7 Le point de vue de Jeremy

Établissant également un lien avec YouTube, Jeremy a tenu des propos qui font écho à ceux de Thomas en affirmant que :

> YouTube, c'est vraiment quelque part où tu peux, comme, voir les différentes... Pas seulement que ta créativité, mais tu vois aussi la créativité des réalis[ateurs], des artistes. Tu peux voir l'imagin[ation], la créativité qu'ils ont dans leur tête, comment ils peuvent faire les vidéos. Pis aussi, quand tu crées ta page, parce que tu peux créer ta page de YouTube, ton « *account* ». [...] (Lignes 923 à 932)

Ainsi, selon Jeremy, la créativité des personnes évoluant dans les vidéos (vedettes de la chanson pop), mais aussi celle des réalisateurs des vidéos est sollicitée. Pour ce participant, cette réalité montre comment sa cyberpratique peut être liée aux problématiques mobilisées dans son cours d'arts plastiques. À l'instar de Thomas, Jeremy a fait preuve d'une vision de l'art englobante dans la mesure où tout ce qui se rapporte à la culture visuelle (Duncum, 2001) est directement rattaché au cours d'arts plastiques dans son esprit. Jeremy fait part de son opinion dans le passage ci-dessous, où nous lui demandions lesquelles, parmi ses dix captations, montraient une activité liée à son cours d'arts plastiques.

---

[164] Dans un courriel datant du 7 juin 2012, nous nous sommes renseignée auprès de l'enseignante afin de valider notre interprétation. Nathalie Claude nous a alors répondu que « [l]e cours d'art : [représente un] terrain favorable et nourrissant pour l'élève : [en ce qui a trait à la] réappropriation ». Pour cette spécialiste en arts plastiques, la réappropriation relève notamment des notions de détournement, de déformation et de modification de contenus visuels ou autres. Elle ajoute : « Je montre des exemples d'artistes, d'images et je montre mes propres images qui ont été nourries par la réappropriation... bref, [les élèves] sont constamment baignés dans le : "Je prends ce qui a été fait et je le réutilise ou le modifie"... Postmodernité, non? ».

> Hum, dans le fond, je pourrais dire qu'ils ont toutes un lien avec l'art plastique [sic] parce que, ici, les images, c'est tout de l'art, c'est... L'art, c'est pas juste du dessin, c'est vraiment tout, donc je peux vraiment dire que toutes les images, ça a rapport avec l'art plastique [...] Ben on peut dire que Facebook, [...] oui, c'est de l'art parce que les images que tu fais... Parce qu'il y en a qui vont mettre des images qu'ils vont modifier. Des fois ils vont pas juste mettre des images d'eux, pis c'est vraiment tout de l'art parce que, il y a tout le temps comme, quelque chose qui est artistique dans le site. [...] à cause de ça, ben ça le rend artistique. [...] Comme le style d'écriture, les couleurs qu'ils vont mettre, c'est vraiment tout artistique. Dans chaque site on peut dire qu'il [y] a quelque chose d'artistique, même si le site est vraiment comme le site de français que j'ai, que je vous ai montré. Même si c'est un sujet comme le français[165], c'est pas vraiment, comme, relié avec les arts. Mais [...] parce que si tu regardes le site, le style d'écriture qu'ils vont faire, les graphiques que tu vas... Parce qu'il y a des jeux... [...] c'est tout de l'art, ça. (Lignes 884 à 900)

Conformément à ce qui précède, pour Jeremy, toutes les composantes d'un site Internet, depuis le type de caractères sélectionnés jusqu'aux images choisies pour agrémenter le propos, sont visuelles et donc associées au monde de l'art. En outre, alors qu'il commentait une de ses captations montrant la vidéo de la chanson We R Who We R de Ke$ha[166], Jeremy nous a expliqué que l'arcade sourcilière de la chanteuse est, selon lui, très intéressante visuellement. On pourrait alors, une fois de plus, tisser un lien avec la culture visuelle telle que conçue par Duncum (2001). Cette captation donne à voir un clip de la chanteuse Ke$ha qui exhibe ses sourcils ornés de *studs* (ou clous) pyramidaux, tels qu'on peut les apercevoir sur les bracelets de cuir portés par des jeunes de styles punk, emo ou gothique. Ainsi, selon Jeremy, divers artéfacts rattachés à la culture des jeunes – leurs multiples styles musicaux et vestimentaires – sont rattachés à l'art et à son cours d'arts plastiques.

F.8 Le point de vue de Sarah

Quant à Sarah, l'image dans laquelle elle s'estime particulièrement créative concerne Facebook : « Ça me donne des idées pour, genre, une nouvelle photo, pour la modifier avec Picnik, genre » (ligne 994). En ce qui a trait à la manière dont sa cyberpratique pourrait être liée à sa pratique artistique à l'école, Sarah mentionne une de ses émissions préférées, Ugly

---

[165] Jeremy se réfère alors à l'une de ses captures d'écran montrant un site qu'il visite régulièrement pour parfaire ses compétences en français. Ce site, conçu par le Centre collégial de développement de matériel didactique (CCDMD), comprend divers outils tels : 1) le matériel à imprimer (fiches d'autocorrection et rubrique grammaticale); 2) le matériel interactif (capsules linguistiques, diagnostics, exercices interactifs et jeux pédagogiques); et 3) d'autres ressources. Renseignements consultés le 15 avril 2012 à l'adresse http://www.ccdmd.qc.ca/fr/parcours_guides/

[166] Kesha Rose Sebert, *alias* Ke$ha est une chanteuse américaine qui s'est fait connaître grâce à une participation à la chanson *Right Round*, de Flo Rida, pour laquelle elle n'a reçu aucun bénéfice monétaire d'où le signe du dollar dans son nom. Elle fait également une apparition dans le clip *I Kissed a Girl* de Katy Perry. (Renseignements tirés de Wikipédia. Encyclopédie en ligne consultée le 15 avril 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org)

Betty[167], où la protagoniste « agi[t] dans un magazine de mode [...] », un univers lié au monde du design de mode et de l'art. De plus, Sarah explique qu'elle a fait des recherches sur Google afin de trouver des informations sur un ouï-dire médiatique, sujet lié à une activité d'arts plastiques intitulée *La Rumeur*[168].

> Je pense que c'était une rumeur qu'elle [Riannah] sortait avec Justin Timberlake, quelque chose comme ça. [...] il fallait, comme, dessiner la personne qui est à côté de nous, inclure un peu les choses comme, de Riannah, par exemple, sa couleur de peau, son nez. Pis après, rajouter des éléments de la rumeur. Là, vu que la rumeur était qu'elle était un peu... qu'elle était amoureuse de Justin Timberlake, ben on pouvait rajouter des éléments par rapport à ça. (Lignes 1049 à 1059)

---

[167] Ugly Betty ou Chère Betty (au Québec) est une série télévisée américaine adaptée par Silvio Horta et Salma Hayek de la telenovela colombienne Yo soy Betty, la fea, de Fernando Gaitán, et diffusée de 2006 à 2010 sur le réseau ABC. [...] Betty Suarez n'est pas spécialement belle avec ses grosses lunettes et ses bagues dentaires bleues, mais elle est douce, intelligente, enthousiaste et travaille dur. Dans un monde régi par les apparences, ses qualités sont invisibles. Pourtant, le Président de Meade Publications l'engage pour devenir l'assistante de son fils, Daniel, récemment promu à la tête d'un prestigieux magazine de mode. Il espère ainsi obliger son futur successeur à s'intéresser davantage à son travail plutôt qu'à la gent féminine. Si au début, leur association est explosive, ils vont bientôt former une équipe de choc. Tiré de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 9 mars 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

[168] Nathalie Claude, qui est à la source de ce projet, raconte que ce dernier est lié aux pratiques culturelles juvéniles dans le cyberespace Internet, car il repose sur l'attrait pour les potins, l'usurpation d'identité et la propagation virale sur un média social tel Facebook. Tout d'abord, l'enseignante en arts plastiques, à l'aide d'un graphiste et d'une journaliste, a trafiqué une page couverture de Paris Match : « Alors j'étais intégrée dans le corps d'une déesse sur le tapis rouge à Cannes ». À la manière d'une journaliste du magazine hebdomadaire français, la rédactrice de l'article a pris soin d'amalgamer des éléments réels et fictifs en rapport avec la vie de l'enseignante en arts plastiques. Puisque celle-ci raconte régulièrement des anecdotes sur sa vie à ses élèves, ces derniers ont pu difficilement départager la réalité de la fiction. L'enseignante a confié à deux élèves la mission suivante : propager la rumeur en quatre jours :

> Ça a été phénoménal, ce qu'ils ont fait. Ils sont partis justement d'un moyen de communication très répandu, Facebook. [...] Ils ont affiché, chacun, la couverture de Paris Match sur leur profil Facebook et de là, en cinq minutes, il y a déjà 95 notifications. « C'est madame Claude, oui ou non? » Donc je savais pertinemment que, sur Facebook, la rumeur allait se répandre comme un virus. [Elle l'a fait sur ce média social], mais aussi dans le contexte de l'école puisque les élèves ont eu l'intelligence d'imprimer l'article avec la photo, et de la faire tomber dans la salle d'accueil où se rejoignent quand même 450 adolescents [quotidiennement].
>
> Suite à cette « performance » où se rejoignent l'art et la vie réelle et fictive, l'enseignante en arts plastiques a proposé aux élèves de réaliser un collage à partir d'un potin ciblant une célébrité. L'élève devait mettre en valeur une rumeur qui porte atteinte à la dignité de la vedette choisie. Une des élèves a opté pour la rumeur selon laquelle la chanteuse Lady Gaga serait en réalité hermaphrodite. Ces propos sont tirés d'une entrevue que nous avons conduite avec l'enseignante en arts plastiques dans le contexte d'une entrevue réalisée pour le compte de la revue VISION 71 (Faucher, 2011, p. 6-17). Notons toutefois que cet extrait est tiré de la première version de l'entrevue, dans laquelle l'enseignante s'exprimait plus librement et de façon plus détaillée en regard du projet *La rumeur*.

Pour une autre activité, celle de *Gallacti_Cra*, Sarah a également effectué des recherches sur Google à propos de groupes musicaux :

> J'avais *checké* comme, regardé les styles vestimentaires des années 1920, 1930, 1940, 1950, 1960 parce qu'il fallait se servir un peu du passé pour créer notre futur groupe de musique. C'est sûr que mon amie et moi, on avait utilisé Facebook pour communiquer nos idées ensemble. Ben souvent, c'est juste comme des illuminations qui me venaient pour les idées, genre. Mais c'est ça, sinon, je regardais un peu sur Google, les idées de styles vestimentaires. (Lignes 1073 à 1079)

À notre avis, les propos précédents sont très importants, car ils montrent qu'un réseau social peut être sollicité, par des élèves, en dehors des heures de cours, pour échanger des idées artistiques à propos d'un projet scolaire. De plus, on peut constater que, lorsqu'il s'agit pour Sarah (et les autres participants) d'expliciter certaines jonctions entre sa cyberpratique et sa pratique artistique à l'école, ces liens ne sont pas toujours faciles à « suivre » ou à décoder. En effet, comme c'est le cas pour Sarah, il arrive que plusieurs sujets et projets soient traités en rafale, ce qui nuit à la clarté des explications. Peut-être que cela est dû au fait que les jonctions entre les deux types de pratiques ne sont pas tout à fait limpides pour le jeune lui-même. Dans le cas de Sarah, le lien qu'elle tisse entre les deux pratiques touche trois éléments : primo, Facebook, qui peut être une source d'inspiration pour la modification d'images tout en prolongeant le processus de création dans le cyberespace; secundo, Ugly Betty, son émission fétiche qu'elle associe à sa pratique artistique à l'école et; tertio, le recours à un moteur de recherche pour trouver un potin médiatique portant sur une vedette. Ces éléments montrent comment la cyberpratique de Sarah peut être liée à sa pratique artistique à l'école, et ce, sans la médiation de son enseignante en arts plastiques (hormis pour la recherche sur Google à propos d'un potin).

F.9 Le point de vue d'Émilie

En ce qui concerne Émilie, elle raconte que, parmi ses dix captations, celle qui montrerait comment sa cyberpratique est liée à sa pratique artistique à l'école concerne le site deviantART. Émilie considère que ses photographies, diffusées au sein de cette communauté artistique virtuelle, pourraient être associées ou influer sur son cours d'art dans la mesure où le projet pédagogique mobiliserait ce média artistique. De plus, elle dit qu'il serait possible de transférer, dans un cours d'art, les apprentissages réalisés sur les sites Picnik et Pixlr qu'elle utilise dans ses temps libres. Par ailleurs, à la différence de Thomas ou de Dinh, Émilie croit que les jeux vidéo ne peuvent pas être « utilisés » en art, ni son blogue, ni les histoires qu'elle invente. À notre avis, le fait que cette participante n'inclut pas ces derniers éléments, comme pouvant être liés à sa pratique artistique à l'école, relève peut-être du fait qu'elle avait, à ce moment-là de l'entrevue et de sa vie, une conception assez précise de ce à quoi doit correspondre un cours d'arts plastiques : avant tout centré sur la transformation de la matière, lié aux traditions artistiques, etc. Toutefois, des conceptions plus actuelles de l'enseignement des arts peuvent être inclusives de la transformation de la matière numérique et du cyberespace (ce sujet est traité dans le sixième chapitre de la thèse).

Le lecteur sait déjà qu'Émilie prend des photographies de nombreux sujets, dont les fleurs, et qu'elle diffuse ses images sur différents médias sociaux. Selon cette participante, le thème qu'elle choisit pour ses photographies détermine si elles sont liées ou non au cours d'arts plastiques. À titre d'illustration, ses propos semblent laisser entendre que si l'acte même de photographier est lié à l'art, il le serait davantage si le sujet sélectionné dévoilait le « côté culturel » d'un sujet, comme celui d'une cité, en faisant ressortir certaines composantes du langage plastique : « Je pourrais prendre des photos, par exemple, en noir et blanc, d'une ville la nuit, pis on verrait juste les lumières, mettons » (lignes 857 à 859). Pour Émilie, tout ne semble pas s'équivaloir en ce qui a trait à « l'artistique », certaines images et pratiques l'interpelant plus que d'autres. En ce sens, la conception de l'art d'Émilie, plutôt moderniste, semble différer de celle de Jeremy et de Thomas qui tissaient des liens entre la culture visuelle, l'art et leur pratique artistique en milieu scolaire.

F.10 Le point de vue de Liza

En ce qui a trait à la manière dont Liza croit que sa pratique culturelle sur Internet est liée à sa pratique artistique à l'école, celle-ci a mentionné qu'elle se considérait créative sur le site de Picnik où elle travaille sur la modification de ses propres photographies. En ce sens, son opinion rejoint celle de Dinh, de Mirella, d'Émilie, de Sarah, de Rose et de Jeanne. Pour Liza, Picnik, « c'est vraiment plus le site où je vais m'exprimer via l'art » (ligne 961). Puis elle ajoute que « Facebook, c'est plus comme pour parler. MSN aussi, donc c'est plus la parole [...] » (ligne 962). La participante nous a fait part de son interprétation selon laquelle la « parole » est moins créative parce qu'elle n'est pas visuelle, MSN serait davantage axé sur la communication que sur une activité créative. Liza semble néanmoins posséder une conception de l'art qui s'apparente quelque peu à celles de Jeremy et de Thomas, voisine de la notion de culture visuelle.

> Je dirais peut-être que Facebook aurait un certain lien avec [l'art], là-dedans parce que je vais regarder les photos de quelqu'un d'autre pis des fois les photos d'une certaine personne peuvent m'inspirer. Ou je vais voir comment certains paysages que je vais trouver beaux, pis là je vais m'en rappeler à cause que je vais l'avoir vu, pis je vais essayer un peu de m'en inspirer pour produire quelque chose en arts plastiques. (Lignes 988 à 992)

Pour Liza, YouTube est lui aussi lié à sa pratique artistique à l'école parce que, pour réaliser sa production visuelle liée à *Gallacti_Cra*, elle s'est inspirée de clips visionnés en amalgamant « les signes distinctifs de chaque [groupe musical] » (ligne 1013). Différentes images, qu'elle aperçoit sur différents réseaux sociaux, peuvent l'inspirer pour sa pratique artistique à l'école tout en affirmant que c'est surtout Picnik qui lui permet de s'exprimer de manière artistique. Il semble exister, dans l'esprit de Liza, une certaine « gradation » en regard de ce qui est artistique : ainsi les interfaces communicationnelles dont MSN seraient moins « artistiques » qu'un logiciel centré sur la modification d'images.

F.11 Le point de vue d'Éric

Éric a établi certains liens entre ce qu'il fait sur Internet et sa pratique artistique à l'école. Dans un passage de son entrevue, ce participant a parlé d'une image montrant Facebook dans laquelle il croit être spécialement créatif. Il fait allusion à son image de profil dans laquelle il a pris une pose particulière : « Ça, madame, c'est le truc. Il faut forcer comme ça [il glisse ses mains en dessous de ses biceps et fait une pression pour les gonfler], [...] ça, c'est vraiment bon » (ligne 47). En plus de la pose qui fait grossir les muscles, Éric fait allusion au port d'une cravate et à sa pilosité faciale naissante afin de nous expliquer comment il était important pour lui de montrer un aspect viril ou « intimidant » de sa personnalité, et ce, afin d'inspirer le respect face aux internautes qui naviguent sur son profil. Le jeune participant affirmait cela tout en disant qu'il aimait aussi faire preuve d'humour sur Facebook : apparaître à la fois sérieux et sympathique. Ce jeu de « mise en scène de soi » pourrait être lié à la notion de performance, de Jenkins (2009), dans la capacité à emprunter des identités diverses dans le but d'improviser et de découvrir (p. xiv). Si l'on tient compte de cette définition, lorsqu'Éric sélectionne une image destinée à le représenter sur Facebook, il le fait en ayant en tête des aspects bien précis de sa personnalité qu'il choisit de mettre en saillie. Notons toutefois que l'identité qu'emprunte alors Éric est voisine de son identité réelle, alors que la notion de performance peut renvoyer au fait d'adopter des identités, dans le virtuel, plus ou moins éloignées de la réalité (Turkle, 1995). À la différence de l'identité qu'Éric expose sur Facebook, il existe une grande distance entre celle de l'avatar qu'il personnifie dans le jeu World of Warcraft* et son identité « réelle ».

Par la suite, Éric a traité d'une image utilisée en guise de fond d'écran, visible sur le poste de l'enseignante en arts plastiques (fig. F.3), poste utilisé lors des entrevues d'explicitation avec chacun des participants. En orientant son propos vers cette image, Éric montrait comment sa pratique artistique à l'école, et surtout celle de ses deux camarades de classe apparaissant sur l'image, peut être associée aux pratiques culturelles juvéniles dans le cyberespace. En effet, même si Éric n'est pas l'auteur de cette production visuelle, cette dernière l'a marqué et expose, en quelque sorte, le type d'images qu'il aime regarder dans le cyberespace et en particulier sur Facebook.

> Ça, c'est deux personnes que je connais. Ce sont mes amis. C'est leur photo de profil sur Facebook [actuellement] parce que c'est vraiment créatif, pis c'est vraiment beau à voir, pis les personnes [qui visitent leurs profils Facebook], ils [sic] s'amusent aussi de voir ça. C'est pas comme, la personne comme ça, qui fait rien du tout, comme ça. Ils font une pose et c'est tout. Là vraiment, c'est intéressant [de] voir cette photo. On voit différents aspects [de leurs personnalités]. (Lignes 978 à 986)

Figure F.3 *Gallacti_Cra*, élèves de la 3e secondaire du Collège Regina Assumpta, 2010.

F.12 Le point de vue de Vincent

Toujours en ce qui a trait à *Gallacti_Cra*, activité qui semble avoir été marquante pour plusieurs participants à la recherche, Vincent a établi un lien similaire à celui qu'a fait Thomas. En effet, alors que nous demandions à Vincent s'il pouvait identifier une captation liée à sa pratique artistique à l'école, le participant a mentionné deux images liées à la

musique : celle de Living Electro (site d'écoute et de partage de remix) et Mysto & pizzi[169] (vidéo du groupe musical sur YouTube) que l'on peut apercevoir ci-dessous.

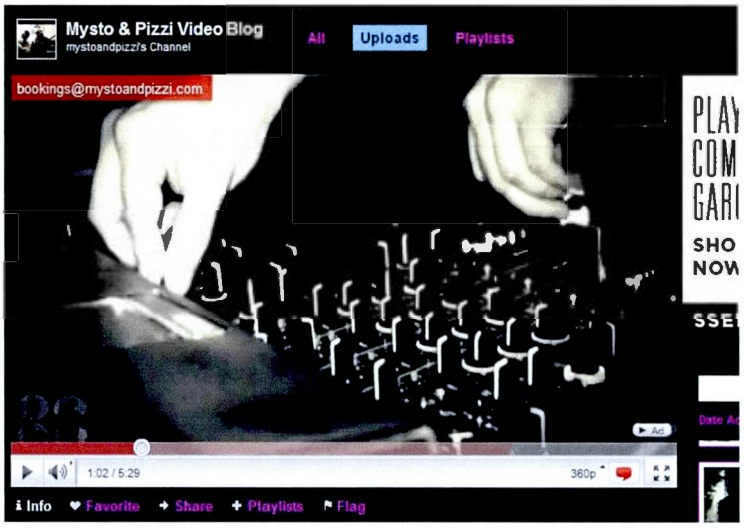

Figure F.4 Gros plan de la capture d'écran de YouTube prise par Vincent.

Par la suite, le participant a enchaîné en disant que le groupe de type électro, à partir duquel il a tiré son inspiration pour le projet Gallacti_Cra, se nomme Daft Punk[170] : « C'est un groupe de DJ, de gars qui sont toujours déguisés en robots. Quand j'ai fait ça [trouver cette image de Daft Punk], ça m'a influencé tout de suite dans le style que je vais faire avec les mains, les claviers et toutes ces affaires-là » (lignes 346 à 348). Selon ce qui précède, tout en tenant compte des propos antérieurs des participants, on peut remarquer que *Gallacti_Cra* a permis à plusieurs élèves de puiser dans leur répertoire visuel lié au monde de la musique pop.

Dans un autre ordre d'idées, Vincent parle du projet *La Rumeur* qui a mobilisé Facebook, dans l'extrait suivant :

---

[169] Mysto & pizzi, jeunes musiciens et DJ prolifiques, produisent des remix dont plusieurs sont diffusés sur YouTube et autres médias sociaux (Facebook, Twitter, etc.).

[170] Daft Punk est un groupe français de musique électronique originaire de Versailles. Actifs depuis 1993, Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Nomen-Christo, les deux membres, ont allié à leurs sons électro, house et techno des tonalités rock, groove et disco. Une des originalités des Daft Punk est la culture de leur notoriété d'artistes indépendants anonymes, à l'aide de casques et de costumes. Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 9 mars 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

> Oui, mais ça, moi, je n'y croyais pas [aux multiples formes que prenait la rumeur]. Je n'y ai pas cru. Je savais que c'était *fake*. Pendant un moment, j'y ai peut-être cru [...] Mais à la fin, non, je n'y ai pas cru. [...] Et puis là, le monde qui y a cru, et ben j'ai juste ri d'eux. Mais ça s'est propagé par Facebook. Oui, oui, oui. Par Facebook, il y avait déjà deux cents personnes en une heure maximum, tout le monde le savait. [...] Tout le monde commençait à les imprimer [l'image trafiquée de Paris Match] et à les montrer à d'autres personnes. C'était incroyable la vitesse à laquelle... à quel point ça s'est propagé [rapidement]. Tout le monde l'a su. Moi, après une heure où ça a été écrit, j'ai tout de suite su [que c'était un canular]. [...] Il y a des personnes qu'on [sic] voit un autre côté d'eux [...] personne n'a réfléchi. Ils ont vu ça et : « J'ai lu ça. C'est vrai. Elle a raison. C'est vraiment ça ». (Lignes 361 à 390)

Dans le dernier extrait, Vincent s'interroge sur les actes, virtuels ou non, susceptibles de participer à la propagation virale d'une information. Il se montre critique face à ceux qui ont été crédules face à la rumeur selon lui.

Par la suite, Vincent a parlé d'un projet d'art dans lequel il s'était beaucoup investi et qui le rejoint particulièrement, car la pratique du sport, dont la natation, est présente dans sa vie quotidienne. Il s'agit d'un projet vidéo proposé par son enseignante en arts plastiques, où il devait concevoir et réaliser une épitaphe vidéographique. Dans ce projet, le travail en coopération fut nécessaire pour que Vincent puisse concrétiser son idée.

> Elle a dit ça : « Inventez une petite phrase comme ça [que l'on aperçoit sur les tombes] ». Et il y a une phrase, juste une phrase où il y a quelqu'un qui faisait quelque chose. Disons que ça devait quand même être créatif. Comme moi, [...] c'était : « Sous cette tombe se trouve Vincent, qui était un nageur qui n'a jamais fini ses longueurs ». Alors pour la vidéo, on a filmé dans le bureau de madame Claude. [...] On a mis [écrit] en avant *RDS*[171] sur un gros carton, et après, on a commencé à être deux commentateurs, moi et un ami. On se faisait filmer par une fille qui voulait nous aider. [...] On a dit, par exemple : « Bonjour, ici Vincent, ses amis. Nous vous présentons l'émission *Nage max*, RDS, qui est...». On faisait un gros texte et pendant un moment, on a demandé même une permission pour [avoir accès à] la piscine [de l'école], pour pouvoir tourner. Ils nous ont dit oui. Ils nous ont laissé un couloir complet [de la piscine de type olympique]. Je me mettais là. J'étais en petit [maillot de bain] *Speedo*. Je partais, je nageais. Ils me filmaient. Après, ils arrêtaient et attendaient devant le bloc de départ pour voir quand j'allais toucher [le bord de la piscine pour marquer la fin de la longueur]. Ils attendaient. Je n'étais jamais là. Ils tournent et voient que j'ai arrêté. Alors, ça illustrait vraiment le nageur qui n'a jamais fini ses longueurs. Donc, c'était vraiment un beau projet. (Lignes 643 à 662)

---

[171] Le Réseau des sports (RDS) est une chaîne de télévision sportive québécoise qui diffuse 24 heures par jour des événements sportifs ainsi que des nouvelles du monde du sport. Renseignements tirés de Wikipédia, encyclopédie en ligne consultée le 9 mars 2012 à l'adresse http://fr.wikipedia.org

Dans le passage ci-dessous, Vincent nous explique que s'il avait à penser à un projet d'art qui serait spécifiquement rattaché à l'une de ses captations, il ferait appel au monde de la musique. En plus de faire écho à ce qu'il a dit à propos de Daft Punk, Vincent traite alors d'une idée très proche de celle avancée par Ioan : créer un remix personnel en faisant appel à divers logiciels.

> Vincent : Ici, disons avec la musique [en montrant sa capture d'écran montrant Mysto & Pizzi], je peux demander à quelqu'un de choisir un style de musique qui lui ressemble et de faire une chanson. Je peux leur procurer un programme et leur dire : « Ah! Voici comment il marche. Voilà comment on crée du *beat*. Faites quelque chose avec ça ». Et là, ils viennent avec, un jour, ils me montrent ça. Et là, après, ils peuvent me montrer à quel point ils sont créatifs aussi au niveau de la musique, parce qu'il y a beaucoup de sortes d'art. Il y a beaucoup de volets. Il y a la musique, le dessin, la sculpture et tout.
>
> Chercheure : Tu unirais ça avec quelque chose en arts visuels?
>
> Vincent : Ça, je pourrais aussi leur dire, comment dire ça? Ils peuvent créer un [sic] vidéo, facile[ment]. Ça se fait bien.
>
> Chercheure : Est-ce qu'il y a beaucoup de jeunes de ton âge qui sont à l'aise avec la caméra et le montage vidéo? Qui vont poster, diffuser [des vidéos] sur YouTube?
>
> Vincent : Vous savez, Thomas qui fait le projet avec nous? Lui, il est très à l'aise avec ça. Avec tout programme ordi, il est très à l'aise. Moi, j'ai essayé un nouveau programme qui s'appelle *Vegas Pro**. Ça a été créé par Sony. C'est un programme, comme *MovieMaker*. Ça part de *MovieMaker*, mais c'est encore mille fois mieux. Il y a plus d'effets. C'est plus spécifique, précis et tout. Et ça fait un montage vidéo très bien fait. Mais vous savez que c'est compliqué, quand même. Il faut savoir comment l'utiliser. (Lignes 692 à 712)

À l'instar de Rose et Jeanne, Vincent, fait référence au fait que les compétences technologiques de Thomas semblent plus élaborées que celles de ses pairs de 3e secondaire en général. En effet, en plus d'être très doué pour le téléchargement, Thomas serait habile avec différents logiciels de montage de l'image vidéo, ce à quoi il n'a toutefois pas fait référence dans son entrevue d'explicitation.

APPENDICE G

FORCES ET LIMITES DE L'ÉCRANOGRAPHIE

Rappelons que l'écranographie a permis aux participants de créer un inventaire visuel de leurs pratiques culturelles dans le cyberespace. Grâce à l'entrevue d'explicitations, les participants se sont exprimés autour des images qu'ils ont glanées sur le Web. Ce retour réflexif sur cette opération de la collecte de données, ainsi que sur l'analyse de captures d'écrans, permettra de faire le point en regard de l'écranographie dans le contexte d'une recherche complexe composée de nombreux éléments et dimensions à gérer. Le fait de traiter séparément cette étape méthodologique permet d'alléger la conclusion finale de la thèse, tout en donnant la possibilité d'aborder divers aspects des cyberpratiques des participants non traités et pas strictement nécessaires à la compréhension de la thèse.

Le présent appendice aborde les sujets suivants : 1) petite formation de départ et consignes de saisies de l'image; 2) localisation du poste d'ordinateur et considérations éthiques; 3) présence de publicités et dimension temporelle des captations; 4) dimensions esthétique et visuelle des captations; et 5) complémentarité des analyses d'entrevues et de captures d'écrans.

G.1 Petite formation de départ et consignes de saisies de l'image

Lors de l'étape du terrain de la recherche, mais aussi tout au long du processus d'analyse de nos données ethnographiques, nous avons constaté quelques forces et limites liées au déroulement de l'écranographie. Tout d'abord, lors d'un échange qui a suivi la remise du document explicatif contenant les consignes pour l'étape de l'écranographie, les participants ont affirmé ne pas avoir besoin de la petite formation liée à la capture d'écran que nous leur proposions. En effet, les douze élèves disaient bien connaître cette procédure de saisie de la surface écranique. Néanmoins, suite à la rédaction des diverses analyses, nous avons noté que quelques jeunes avaient demandé des explications supplémentaires en cours de route, en regard de la saisie des images. À lumière de ce qui précède, nous croyons qu'il aurait été préférable de fournir cette formation. En somme, nous avons eu de la chance qu'aucun « pépin technique » ne vienne compromettre le déroulement de la collecte de données visuelles. Le lecteur se souviendra que cette étape consistait, pour les jeunes participants, à réaliser dix captations montrant ce qu'ils aiment faire et voir dans le cyberespace. De plus, en analysant les captures d'écrans, nous avons pris conscience que certains des participants avaient saisi plusieurs images dévoilant simplement les pages d'accueil de site. Il aurait donc été souhaitable de leur demander de réaliser la captation alors qu'ils s'adonnaient à une activité sur un site, qui était plus personnelle et révélatrice de leurs pratiques culturelles.

G.2 Localisation du poste d'ordinateur et considérations éthiques

Nous avons pris conscience d'une autre limite liée à l'écranographie alors que nous rédigions les différents cas à l'étude. En effet, dans celui d'Émilie, nous avons constaté le fait que l'emplacement de l'ordinateur employé pour effectuer ses captations (dans une pièce commune de son domicile) ne permettait pas de savoir avec certitude si les images glanées étaient le résultat de l'action d'Émilie ou d'un autre membre de sa famille. Cette réalité s'applique à l'entrevue d'explicitation de tous les participants. Si l'occasion nous était donnée de refaire cette recherche, nous leur demanderions de saisir les images de préférence sur un appareil qu'ils étaient seuls à utiliser ou d'identifier, lors de l'entrevue, les composantes de la captation qui ne sont pas liées à leur propre cyberpratique. En outre, la problématique que soulève le présent paragraphe révèle des implications importantes au niveau éthique. En effet, si un jeune communique des données visuelles contenant du matériel compromettant (accompli par lui-même ou par un membre de la famille) dans le cadre d'une recherche, qu'elle doit être alors la marche à suivre pour le chercheur?

G.3 Présence de publicités et dimension temporelle des captations

Les lignes qui suivent mettent en saillie un volet important de la culture de la consommation, rattaché à l'écranographie. Il s'agit de la présence de publicités sur les images glanées par les participants. En effet, lorsqu'un jeune effectue la captation d'un écran contenant une publicité, il se trouve à reconduire l'effet de cette dernière dans un autre contexte que celui qui était prévu par les publicitaires et les diffuseurs. À titre d'illustration, nous avons noté, dans le cas à l'étude d'Émilie, la présence d'une publicité à propos des ensembles de découvertes Baby Einstein destinés aux enfants. D'autres captations affichent des publicités comme celle faisant la promotion de RBC Banque Royale sur la captation de MétéoMédia, saisie par Mirella. Dans un tel contexte, la publicité dévoile une fois de plus sa portée envahissante, laquelle peut échapper au contrôle des participants et à la chercheure. Dans ce dernier cas, la publicité, dont la présence est accidentelle, a peu à voir avec la cyberpratique de la participante. Toutefois, dans d'autres cas, comme dans celui des captations de Dinh (MuchMusic) et de Vincent (Living Electro et YouTube), la publicité peut être signifiante en ce qui a trait à la cyberpratique du jeune qui l'a saisie. En effet, ces captations contenant une publicité faisant la promotion de Deadmau5 sont susceptibles d'intéresser Vincent et Dinh (surtout Vincent qui a fait preuve d'un intérêt marqué pour la musique techno). Dans ces conditions, certains chercheurs pourraient choisir, lors de la diffusion de leurs résultats, de gommer les sections d'une captation exposant une publicité qui n'est pas pertinente à la pratique culturelle étudiée. Par ailleurs, puisque toutes les captations ont été prises peu avant les vacances du temps des fêtes (principalement en novembre 2010), quelques images sont porteuses d'indices permettant de les situer temporellement. À titre d'illustration, sur l'une des captations de Sarah, dévoilant le site de partage de fichiers musicaux *4Shared*, on pouvait apercevoir un bonnet de père Noël sur le chiffre 4 du titre du site.

G.4 Dimensions esthétique et visuelle des captations

Nous avons remarqué que la plupart des participants ont réalisé leurs captations sans souci pour l'aspect visuel. La captation servait seulement de prétexte à la discussion ou de support à l'information. En effet, à notre connaissance les jeunes n'ont pas mentionné avoir saisi

délibérément une image pour qu'elle soit « belle ». Nous avons d'ailleurs posé la question à Thomas qui a répondu qu'il avait surtout à l'esprit le fait de capturer l'écran « pour que ça soit plus facile à expliquer les différents thèmes [rattachés à cette capture d'écran en particulier] » (ligne 330). On peut avancer, à propos de ce qui précède, que les participants ont bien répondu à nos consignes où il s'agissait de croquer des images montrant ce qu'ils aiment faire et voir dans le cyberespace, et ce, sans aborder la dimension esthétique de manière spécifique.

De plus, certaines tactiques employées par Jeremy enrichissent la réflexion liée à la dimension visuelle des captures d'écran. Alors qu'une captation dévoile l'entièreté d'un paysage numérique, Jeremy a choisi d'effectuer un « *zoom in* narratif »[172] sur certaines de ses captations. En effet, il a dessiné un rectangle afin d'encadrer une section de sa captation à l'aide du logiciel Paint*. Il dit avoir procédé ainsi afin qu'il soit bien clair que ce qui était important pour lui (par ex. : dans sa captation liée à Facebook) relevait d'un endroit de l'image où l'on apercevait un statut* dont il avait envie de parler. Jeremy a alors désigné visuellement le fragment qui avait un sens particulier pour lui en regard de sa pratique culturelle. De plus, dans certaines de ses captations, Jeremy est intervenu au crayon numérique (toujours à l'aide de Paint) afin de rayer des zones de l'image qu'il n'était pas tout à fait à l'aise de montrer ou qu'il préférait garder complètement secrètes. Même si le *zoom in* narratif et les « rayures » ne sont apparus que sur les captations de Jeremy, nous estimons que cette tactique constitue l'un des possibles de l'écranographie et que tout chercheur désireux d'emprunter cette voie en recherche devrait avoir cette réalité à l'esprit, à moins qu'il ne spécifie d'emblée aux participants qu'ils ne doivent intervenir d'aucune façon sur leurs captations.

G.5 Complémentarité des analyses d'entrevues et de captures d'écrans

Plusieurs captations saisies par les participants suggèrent qu'ils s'adonnent à certaines activités même s'ils n'en ont pas parlé durant leur entrevue. C'est le cas pour les logiciels de montage de l'image vidéo utilisés par Thomas, mais aussi pour le mode multitâche activé par plusieurs participants. Cette réalité révèle, une fois de plus, toute la complémentarité de l'analyse des captures d'écrans et de celle de l'entrevue d'explication. Effectivement, à diverses reprises, lors de l'analyse de nos données textuelles, les données visuelles ont permis de compléter et d'ajuster le contenu émanant des entrevues. Dans ces conditions, l'écranographie a joué un rôle essentiel en offrant la possibilité de répondre de manière plus riche à nos questions de recherches principale et secondaire.

Finalement, soulignons qu'à travers leurs captations, les participants ne se sont pas contentés de circonscrire leurs pratiques culturelles, leurs connaissances et leurs identités puisque, d'une certaine manière, ils se sont aussi trouvés à les produire. En effet, la procédure de la capture d'écran implique un geste de production de la part du jeune, production mettant en image divers aspects de sa pratique culturelle tout en donnant la possibilité de la documenter.

---

[172] Il s'agit d'un concept technique que nous avons créé pour répondre aux besoins de notre recherche.

APPENDICE H

IMPACTS DES RÉSULTATS DE LA RECHERCHE SUR LA PRATIQUE DE L'ENSEIGNANTE EN ARTS PLASTIQUES

Question :

Après avoir pris connaissance des résultats de ma recherche conduite auprès de quelques-uns de vos élèves de 3e secondaire, croyez-vous que cette connaissance aura un impact sur votre pratique enseignante? Si oui, lequel?[173]

Réponse :

> Oui, cette connaissance des résultats de votre recherche aura un **impact fort**[174] sur ma pratique en enseignement des arts (phrase soulignée et mots mis en gras par l'enseignante).
>
> Les résultats démontrent que les pratiques culturelles des adolescents dans le cyberespace sont de véritables reflets de leurs histoires intimes et profondes, celles que l'on confiait autrefois au journal intime et qui sont racontées et montrées en images (ex. : blogues). De plus, on remarque le rôle de plus en plus grand que prennent l'image et l'œil dans cette démonstration de soi. Les adolescents se racontent par des images, des photos. En jouant avec des parties d'eux-mêmes, ils incitent une réaction chez les autres à y réfléchir ou à redéfinir qui ils sont. Dans ce contexte de refonte de l'image de soi à travers l'espace virtuel, je peux envisager de nourrir certaines propositions de création en m'inspirant de leurs propres codes.
>
> Cette recherche me renseigne sur les identités numériques des adolescents et sur leurs modes de fonctionnement en lien avec les outils, les lieux de découvertes et les moyens de communication (porteurs d'intérêts) offerts dans le cyberespace. Dans cette analyse, les médias sociaux mettent constamment en exergue les évolutions des pratiques culturelles des jeunes, celles-ci produisant une importante source d'inspiration envisageable dans une phase d'inspiration où l'élève est amené à effectuer une recherche sur ses propres savoirs et connaissances.

---

[173] Nous avons posé cette question, par voie de courriel, le 28 octobre 2011 et avons reçu la réponse de l'enseignante deux jours plus tard.

[174] Mis en gras par l'enseignante.

Aussi, cette analyse sur les différents contenus observés chez mes élèves m'incite à exploiter davantage leur potentiel créatif et imaginaire. Dans le cadre d'un enseignement en art, il est intéressant de pousser l'élève à prendre des risques dans son processus créatif, afin de miser sur la valorisation de sa propre existence dans la sphère du réel.

Le cyberespace est une banque d'images qui donne accès à la communauté adolescente, et qui trouve tout son sens dans une classe d'art où l'identité du jeune est au centre des préoccupations des nouvelles stratégies en enseignement des arts.

Enfin, les résultats de cette recherche font jaillir les notions de plaisir et d'enthousiasme à tout enseignant en art qui est passionné par les jeunes, les arts et les nouvelles technologies.

Les profils de ces cinq[175] élèves de 3e secondaire motivent l'enseignant à vouloir créer tout un nouveau profil territorialisé[176] : sa classe!

---

[175] Nous prions le lecteur de noter qu'au moment où l'enseignante a rédigé ce texte, nous songions à réaliser une étude de cas multiple de cinq participants. La longueur et la complexité de la thèse nous a conduit à réduire ce nombre à trois cas.

[176] Ce *profil territorialisé* correspond aux « identités multiples dans un espace réel », clarification fournie par l'enseignante dans un message courriel envoyé le 1er novembre 2011.