

Table des matières

<i>Sommaire</i>	iii
<i>Table des matières</i>	v
<i>Liste des tableaux</i>	viii
<i>Liste des figures</i>	ix
<i>Remerciements</i>	x
<i>Introduction</i>	1
<i>Internet, World Wide Web, Web social et sites de réseautage social</i>	2
<i>Facebook, divertissement et loisir électronique</i>	4
<i>Contexte théorique</i>	6
Loisir	7
Loisir électronique	10
Temps	12
Action	13
Expérience	15
<i>Facebook en tant que loisir</i>	16
Objectif, question et pertinence de la recherche	20
<i>Méthode</i>	23
Participants	24
Collecte des données	28
Matériel et instruments	29
Déroulement de la collecte de données	30
Analyse des données	31
<i>Résultats</i>	33

Contexte de vie des participants	35
Manque de temps, diminution de temps de loisir et réaménagement des activités	35
Le loisir sur <i>Facebook</i> : de deuxième ordre et intégré dans la communication	36
Loisir et <i>Facebook</i>	38
Rôles de Facebook	39
Facteurs qui influencent la participation	40
Notions liées à la participation virtuelle	48
<i>Discussion</i>	55
Facebook et la définition du loisir	56
Participation à la réalité virtuelle : espace virtuel et perte de conscience	57
Participation sur Facebook : un haut niveau d'engagement	58
Participation sur Facebook : les motivations à participer	59
Loisir ordinaire vécu sur Facebook	60
Facebook et la superposition des temps	61
Sens du loisir vécu sur Facebook	63
Analyse des conséquences de la recherche et des retombées possibles	63
Forces et limites de la recherche	64
Critère de crédibilité	64
Critère de transférabilité	65
Critère de fiabilité	65
Critère de confirmation	66
<i>Conclusion</i>	68
<i>Références</i>	71

<i>Appendices</i>	75
<i>Appendice A</i> : Certificat éthique.....	76
<i>Appendice B</i> : Lettre d'information et formulaire de consentement	78
<i>Appendice C</i> : Guide d'entrevue	83
<i>Appendice D</i> : Questions complémentaires sur le profil sociodémographique ..	86
<i>Appendice E</i> : Modifications apportées à <i>Facebook</i> entre septembre 2004 et décembre 2011	88

Liste des tableaux

Tableau 1 Conceptualisation du loisir électronique selon Nimrod et Adoni (2012).....	12
Tableau 2 Profil des participants (N=11)	27
Tableau 3 Liste des modifications officielles et majeures apportées à <i>Facebook</i> par la direction.....	89

Liste des figures

<i>Figure 1.</i> Constitution de l'échantillon par les techniques par boule de neige et par réseau.....	26
<i>Figure 2.</i> Description de la participation de loisir sur <i>Facebook</i>	35

Remerciements

Je souhaite d'abord remercier Chantal Royer et Marie-Claude Lapointe. Brillantes et humaines, elles m'ont influencée par leur professionnalisme, leur vif intérêt face à la recherche, leurs judicieux conseils, leur positivité, leur patience et leur confiance en mes capacités.

Je remercie également Linda L. Caldwell et Benjamin Hickerson (*Penn State University, États-Unis*) ainsi que Galit Nimrod (*Ben-Gurion University of The Negev, Israël*) de m'avoir guidée dans le fascinant monde du loisir électronique. Un grand merci à Manon Beaudin (*Cégep de Sept-Îles, Québec*) pour son assiduité lors de la révision linguistique.

Finalement, je remercie de tout cœur mes collègues et amis ainsi que ma famille. Merci à ma mère Reine Mailloux, qui m'a façonnée avec des leçons d'amour, d'entraide, de persévérance et d'intérêt pour l'éducation. En conclusion, un merci spécial à Carole Mailloux et Marie-Noëlle Bayle pour leur soutien intellectuel, moral et financier, sans qui ce cheminement n'aurait pas été aussi enrichissant.

Rapport-Gratuit.com

Introduction

Internet, World Wide Web, Web social et sites de réseautage social

Le World Wide Web (WWW) ou la Toile, comme nous l'appelons au Québec, est un système créé en 1971 qui permet aux utilisateurs d'Internet de visiter des pages accessibles sur des sites à l'aide d'un navigateur. Bien que le Web ne soit qu'une des applications d'Internet, c'est son apparition qui l'a popularisé. En 2010, 96 % des Canadiens et 94 % des Québécois âgés de 16 ans et plus utilisaient Internet à des fins personnelles à domicile (Institut de la statistique du Québec, 2012).

C'est au début du 21^e siècle que le Web a poursuivi son expansion avec la venue du Web2.0. Cette expression fait référence à l'évolution d'Internet en Web social, lequel est un espace de socialisation où il y a interactions et production de contenu en continu par les éléments centraux du réseau : les utilisateurs. Dès 2003, des sites de réseautage social comme *Myspace* (2003) et *Facebook* (2004) naissent sur le Web social. Ensuite, d'autres applications comme *Wikipédia* (2005), *YouTube* (2005) et *Twitter* (2006) viennent solidifier le mouvement et appuyer cette tendance internationale. Bien que l'aspect de partage d'intérêts et de communauté prévalait déjà dès le début d'Internet, c'est l'adoption de ces plateformes par les utilisateurs ainsi que les médias qui ont transformé le Web social en média de masse. Une étude de Brenner et Smith (2013) montre que ce sont 72 % des internautes adultes américains qui font l'utilisation d'un site de réseautage social.

Les auteurs boyd et Ellison (2007) décrivent les sites de réseautage social selon trois aspects :

[ils] permettent aux individus de construire un profil public ou semi-public au sein

d'un système borné, [de] créer une liste des autres utilisateurs avec qui ils partagent une connexion ainsi que de voir et croiser leur liste de connexions et celles faites par d'autres au sein du système (traduction libre) (p. 2).

Ces sites regroupent donc des individus dans des communautés en ligne et leur suggèrent des façons simples de communiquer avec plusieurs fonctions, tels les babillards électroniques, les forums, les miniblogues, le courriel et la messagerie instantanée.

Le site de réseautage social le plus populaire est *Facebook*. Un recensement indique que le site de *Facebook* a été le plus visité en 2012 aux États-Unis, avant celui de *Google* (Tatham, 2012). Les statistiques officielles de l'entreprise *Facebook* de mai 2012 démontrent que ce site est fort de plus de 900 millions de comptes actifs. Environ 50 % des utilisateurs actifs s'y connectent chaque jour. Environ 75 % des utilisateurs actifs se situent à l'extérieur des États-Unis et 45 % de la population canadienne utilise *Facebook* (*Facebook*, 2012). Le Canada obtient donc la position de tête en ce qui concerne l'utilisation de *Facebook* par rapport à l'ensemble de sa population. Au Québec, ce sont 64 % des adultes québécois qui visitent des sites de réseautage social et 60 % qui visitent *Facebook* (CEFRIQ, 2012). Ces statistiques illustrent bien la grande popularité de ces sites en général et de *Facebook* en particulier.

Ces notions de réseautage et de partage se positionnent au cœur des nouvelles possibilités de participation de loisir, tels les jeux en ligne, la création de blogues ainsi que le partage d'information et de contenu divertissant (photos, articles, photos, vidéos, etc.) créé par les utilisateurs. Celles-ci sont basées sur les nouvelles technologies et encouragées par l'effervescence du Web social et des sites de réseautage social. Elles sont souvent appelées « loisir en ligne » ou « loisir électronique ». En effet, les nouvelles technologies de communication sont devenues à la fois une source d'information et de divertissement (Nimrod & Adoni, 2012).

À ce sujet, l'étude de Nimrod et Adoni (2012) rappelle qu'en devenant une source de divertissement, les nouvelles technologies de l'information et des communications ont participé au profond changement « des normes et pratiques dans tous les domaines de la vie. Parmi les influences, elles ont transformé l'accès des individus aux loisirs et la culture ainsi que les comportements de loisirs et les expériences. » (traduction libre) (p. 32). Actuellement, les loisirs électroniques sont l'un des segments les plus dynamiques en termes de participation (Fox & Lepine, 2012).

Cette grande popularité du Web social nous amène à nous questionner à propos des motifs qui conduisent les utilisateurs à le visiter régulièrement. Selon Dholakia, Bagozzi, et Pearo (2004), les valeurs individuelles qui motivent la participation à des communautés virtuelles sont déclinées en cinq aspects : le maintien de la connexion interpersonnelle, la valeur « instrumentale » (ou « *purposive value* »), la valorisation sociale, la découverte de soi et la valeur de divertissement. Papacharissi et Mendelson (2011), eux, présentent neuf catégories de motivation face à l'utilisation précise de *Facebook*, soit un partage expressif d'information, un passe-temps habituel (regroupant des notions d'habitude, de passe-temps, de rituel laissant vraisemblablement entrevoir un aspect de dépendance propre à la nature de la pratique), un divertissement relaxant, une tendance « cool » et nouvelle, la camaraderie, l'avancement professionnel, l'évasion, l'interaction sociale et de nouvelles amitiés. Ces deux cas sont liés à la sociabilité, à l'expression de soi ainsi qu'au divertissement et au loisir.

Facebook, divertissement et loisir électronique

Étant un processus social et individuel, le loisir est le reflet de notre culture (Stebbins, 1998) et la sphère du loisir n'échappe pas aux transformations sociales et technologiques. Autrefois vécu sur des consoles non digitales et non connectées en réseau, le loisir électronique existe maintenant autant sur consoles vidéo que digitales. Bonenfant (2010) explique d'ailleurs que, avec « l'avancement des technologies et des types de support, l'expression de jeux numériques ou digitaux est apparue. Ceux-ci

étaient joués sur ordinateurs et comportaient la notion importante de jeu en réseau » (p. 156). De nos jours, le loisir électronique ne peut plus se restreindre à la seule observation de la pratique de jeux vidéo. En effet, il intègre dorénavant, par exemple, autant les jeux vidéo que le « social gaming¹ ». Né du développement des réseaux sociaux, le phénomène émergent qu'est le jeu en ligne sur sites de réseautage social a explosé en popularité depuis 2010. Il s'agit de jeux créés de façon à n'être pratiqués que sur les plateformes de réseautage social (notamment *Facebook*), soit en ligne et en réseau (Digital Trends, 2012).

Avec environ 12 % de la population mondiale qui utilise activement *Facebook* pour créer et partager du contenu, socialiser, pratiquer des loisirs en ligne et utiliser nombre d'applications, on peut se questionner sur la nature de la participation. La participation sur *Facebook* est-elle seulement sociale et utilitaire? Peut-elle être vue comme un loisir électronique?

C'est à cette dernière question que s'attarde le présent travail. De chapitre en chapitre, nous exposons le contexte théorique, la méthode et les participants, les résultats de la recherche, la discussion qui en découle ainsi que les futures possibilités de recherche. Plus précisément, au chapitre suivant, nous présentons les concepts de loisir et de loisir électronique de même que nous esquissons un état des connaissances sur l'utilisation de *Facebook* en tant que loisir.

¹ L'expression « social gaming » provient de l'expression « social network gaming » puisque ces jeux sont pratiqués en temps réel et avec des joueurs multiples sur des plateformes de réseaux sociaux, appelés « social networks ». Vu la nouveauté du phénomène, le vocabulaire utilisé est encore en anglais. Une traduction libre a été appliquée : « jeux en ligne sur sites de réseautage social ».

Contexte théorique

Alors que le chapitre précédent a permis de clarifier le contexte de l'étude, celui-ci précise les concepts qui se trouvent au fondement de la problématique. Nous y exposons le loisir et le loisir électronique pour ensuite discuter du lien entre le loisir et *Facebook*. Finalement, l'objectif, la question et la pertinence de la recherche y sont présentés.

Loisir

Le loisir est évolutif. En effet, il est un phénomène social dont les pratiques se modifient au fil des gains sociaux, des améliorations technologiques, des changements des styles de vie, etc. Le sens donné au loisir change avec les années, de façon à toujours mieux refléter la réalité (Stebbins, 1998). C'est pourquoi nous présentons d'abord une définition du loisir, puis une conceptualisation du loisir électronique reflétant la réalité actuelle.

En ce qui concerne le concept de loisir, nous nous sommes appuyée sur les travaux de trois auteurs fondamentaux en loisir, soit Dumazedier, Kelly et Rojek, pour le présenter. Dans l'ouvrage intitulé *Vers une civilisation du loisir?*, le sociologue Joffre Dumazedier étudie l'occupation de la vie des hommes et, plus précisément, leurs loisirs. Il discute de l'évolution des loisirs, propose une définition pour ce concept puis étudie l'influence des progrès techniques sur la société du futur. Le chercheur J. R. Kelly, dans son ouvrage intitulé *Leisure* contribue à circonscrire le domaine des études en loisir et définit principalement le loisir comme une expérience. Le sociologue Chris Rojek, dans son ouvrage intitulé *Leisure theory - Principles and practice*, analyse le loisir et propose une analyse des activités de loisir en regard de la motivation, du lieu et du contexte d'activités de loisir.

Dumazedier (1962) explique les finalités du loisir en les liant à son caractère singulier et en les ramenant à l'expérience vécue par l'individu. Il en décrit les trois fonctions majeures, soit le délassement, le divertissement et le développement. D'abord, il mentionne la fonction de délassement, qui délivre de la fatigue : « Le loisir est réparateur des détériorations physiques ou nerveuses provoquées par les tensions qui résultent des obligations quotidiennes et particulièrement du travail. » (Dumazedier, 1962, p. 26). Notons que Dumazedier est le seul des trois auteurs à proposer cette fonction réparatrice de délassement. La fonction de divertissement, qui délivre de l'ennui et où le loisir compense ou complète le quotidien, permet à l'individu de s'en évader ou le divertit. Finalement, il présente la fonction de développement en mentionnant que le loisir doit être désintéressé de finalités lucratives, offrir des possibilités de développement et de participation sociale bénévole (Dumazedier, 1962). De plus, cette fonction permet « une participation sociale plus large, plus libre et une culture désintéressée du corps, de la sensibilité, de la raison, au-delà de la formation pratique et technique. » (Dumazedier, 1962, p. 27). Finalement, Dumazedier (1962) définit le loisir comme une occupation prenant place alors que l'individu s'est « dégagé de ses obligations professionnelles, familiales et sociales » (traduction libre) (p. 28).

Kelly (1990) explique, quant à lui, qu'une activité se décline selon quatre types :

1. le travail rémunéré,
2. les obligations familiales,
3. les obligations sociospirituelles,
4. les activités orientées vers l'accomplissement ou l'expression de soi.

Selon cet auteur, le loisir se situe dans le quatrième type. Il précise trois approches détaillées ci-après : celles du temps, de l'activité et de la condition (expérience et action). Selon Kelly (1990), le loisir est vécu dans un moment de temps libéré « des obligations de travail, familiales et sociales, dans [lequel] l'individu se réfugie, soit pour la détente, le divertissement ou le développement de ses connaissances, une participation sociale spontanée et la libre expression de sa capacité créative » (traduction libre)

(p. 17). De plus, l'activité de loisir possède les « qualités de ne pas être obligée, de ne pas exiger de décision et de se concentrer sur l'expérience vécue. Là réside la qualité de l'activité pour l'acteur. » (traduction libre) (p. 21). Ces notions sont similaires à celles précédemment présentées par Dumazedier (1962).

Rojek (2005) propose une conceptualisation selon trois critères. Il mentionne, dans le premier critère, que le loisir est analysé selon qu'il est « résiduel » et, conséquemment, issu de temps et d'espaces restants une fois que les autres sphères de la vie de l'individu ont été satisfaites. Ainsi, Kelly (1990) et Rojek (2005) exposent une vision semblable à Dumazedier (1962) quant au fait que le moment de loisir doit être libéré de toute obligation. De plus, Rojek (2005) tient un discours semblable à la fonction de divertissement de Dumazedier (1962) dans l'introduction du deuxième critère de la conceptualisation présentée, alors qu'il définit le loisir comme le temps et l'espace utilisés pour le plaisir et le développement personnel. Le troisième critère proposé par Rojek (2005) est le loisir qui a une visée sociale (intégration, coopération, compréhension, santé physique ou psychologique et bien-être). Cela appuie, en partie, la troisième fonction majeure du loisir de Dumazedier. Terminons en précisant que les propos de Kelly (1990) et Rojek (2005) corroborent ceux de Dumazedier (1962) et qu'il dit du loisir :

un ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de plein gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information ou sa formation désintéressée, sa participation sociale volontaire ou sa libre capacité créatrice après s'être dégagé de ses obligations professionnelles, familiales et sociales (p. 28).

Pour cette étude, nous retenons d'abord une définition du loisir basée sur les explications communes et complémentaires aux trois auteurs, Dumazedier (1962), Kelly (1990) et Rojek (2005). Ainsi, le loisir peut être défini comme se déroulant dans un temps libéré de toute obligation (professionnelle, familiale et sociale), accompli de façon libre et volontaire, plaisant, où l'on se concentre sur ce que l'on vit et qui peut rapporter des bénéfices immédiats à plusieurs égards, comme la détente, le repos, le

divertissement, le développement des connaissances, le développement de soi ainsi qu'une participation sociale plus large. Mentionnons que les auteurs ont présenté ces théories à un moment où le loisir électronique n'existait pas. La réalité actuelle est différente et il est maintenant nécessaire d'étudier le loisir en incluant ces nouvelles technologies.

Loisir électronique

Puisque la définition du loisir précédente ne tient pas compte des nouvelles réalités technologiques pouvant influencer le loisir, nous présentons la conceptualisation du loisir électronique par Nimrod et Adoni (2012), laquelle procure des compléments.

En ce qui concerne l'état des connaissances relatives au loisir électronique, Nimrod et Adoni (2012) rappellent que de nombreux chercheurs se sont antérieurement penchés sur l'étude des jeux en ligne, des réseaux de rencontre virtuels ainsi que des communautés ou réseaux sociaux virtuels, que seulement quelques-uns ont abordé l'essence même du loisir électronique en le distinguant des loisirs traditionnels hors ligne et qu'un seul s'est intéressé à la nature du loisir vécu dans un environnement de type cyberspace : Miah (2000). Ainsi, nous nous basons uniquement sur les travaux de ces trois chercheurs en ce qui concerne la présentation du loisir électronique. Ce qui rend la recherche de Nimrod et Adoni (2012) pertinente pour ce travail de recherche est qu'elle conceptualise le loisir électronique sous sa forme actuelle, c'est-à-dire en intégrant les progrès de la technologie, d'Internet, du Web social et des sites de réseautage social. Nous verrons un peu plus loin en quoi la dimension électronique contribue à nuancer les définitions antérieures du loisir.

Dans un article intitulé *Conceptualisation des «loisirs électroniques»*, les chercheuses Galit Nimrod et Hanna Adoni présentent les résultats d'une analyse des principales composantes des études en loisir ainsi que des nouveaux médias. Le but de cette analyse est de conceptualiser le loisir électronique en explorant ses caractéristiques

distinctives. Elles examinent la pertinence de ce qu'elles nomment les trois aspects fondamentaux du loisir traditionnel face à la conceptualisation du loisir électronique et évaluent lesquelles des dimensions associées conservent ou perdent de leur importance. Ensuite, afin de mieux comprendre le loisir électronique actuel, elles suggèrent d'ajouter des nouvelles dimensions en les liant aux trois aspects fondamentaux.

Dans un premier temps, elles affirment qu'un élément important différencie clairement le loisir traditionnel hors ligne du loisir électronique actuel : l'élément spatial. Elles précisent que le loisir électronique, au sens où elles l'entendent, est pratiqué dans le cyberspace et non dans un espace physique et tangible. Miah (2000) explique qu'il est connu que le cyberspace apporte un état d'esprit qui dépasse et va au-delà des expériences de loisir traditionnelles et du langage d'homogénéité. En effet, le cyberspace apporte un degré de nouveauté à la façon dont on construit l'expérience de loisir. Dans la conclusion de l'étude, l'auteur mentionne que le cyberspace apporte de nouveaux types d'interactions humaines et il énonce que :

les expériences de loisir vécues lorsqu'en médiation avec un écran d'ordinateur permettent d'approcher de manière unique la compréhension du style de vie et de l'identité, chose qu'il n'est pas possible d'effectuer en se basant sur le formalisme des études en loisir conventionnelles.

Dans ce contexte, il est pertinent de revisiter le concept de loisir.

Nous présentons les aspects et les dimensions de la recherche de Nimrod et Adoni (2012) dans le *Tableau 1* pour les situer globalement. Ils sont ensuite expliqués plus en détails dans le texte. Les auteures proposent donc trois aspects fondamentaux. Aux dimensions associées au loisir, elles en ajoutent quatre nouvelles, de façon à mieux rendre compte de la réalité technologique, en l'occurrence la synchronie, l'interactivité, l'anonymat et la participation à la réalité virtuelle.

Tableau 1
 Conceptualisation du loisir électronique selon Nimrod et Adoni (2012)

Aspects fondamentaux	Dimensions associées au loisir	Dimensions émergentes associées au loisir électronique
Temps	<ul style="list-style-type: none"> • La fréquence de la participation • La durée de la participation • Le caractère distinctif du loisir face au temps <ul style="list-style-type: none"> – La disparition des barrières entre le travail et le loisir 	<ul style="list-style-type: none"> • La synchronie : <ul style="list-style-type: none"> – La possibilité de vivre le loisir électronique simultanément avec les autres utilisateurs des sites de réseautage social – La possibilité de vivre le loisir électronique en temps différés avec les autres utilisateurs des sites de réseautage social
Action (choix d'activité)	<ul style="list-style-type: none"> • La dimension sociale : <ul style="list-style-type: none"> – Le fait d'être seul ou avec d'autres • Les habiletés • La capacité de contourner les contraintes à la participation et la liberté de choisir • L'espace et la place physique : <ul style="list-style-type: none"> – L'utilisation du cyberspace – L'opportunité de participer à des activités physiques – La formalité du loisir 	<ul style="list-style-type: none"> • L'interactivité : <ul style="list-style-type: none"> – L'interaction utilisateurs-système – L'interaction utilisateurs-utilisateurs • L'anonymat
Expérience	<ul style="list-style-type: none"> • Le niveau d'engagement dans l'activité • La motivation à participer • Les bénéfices résultants de la participation 	<ul style="list-style-type: none"> • La participation à la réalité virtuelle : <ul style="list-style-type: none"> – La navigation dans l'espace – La sensation d'être présent dans un endroit qui est différent de celui où l'utilisateur se trouve réellement

Temps

Traditionnellement, le loisir est considéré comme vécu dans un temps résiduel, c'est-à-dire le temps qui reste après avoir complété toute autre tâche obligatoire. Les dimensions de fréquence et de durée de la participation ainsi que le caractère distinctif du loisir face au temps sont associées à cet aspect fondamental. Pour ce qui est du loisir électronique, Nimrod et Adoni (2012) proposent que le loisir n'est plus un temps

condensé : il est maintenant dispersé dans la réalité quotidienne incluant les activités de non-loisir et celles à caractère obligatoire, comme le travail. En ce sens, le loisir se mélange aux autres temps et les barrières entre le travail et le loisir se sont atténuées, jusqu'à ne presque plus exister. Il est en effet possible de clavarder, de jouer et de prendre connaissance de l'actualité tout en étant en situation de travail, ainsi que de répondre aux courriels et de faire le suivi des dossiers professionnels tout en étant en situation de loisir. Les auteures rappellent que le loisir est plus que jamais en étroite relation avec les autres activités humaines (Nimrod & Adoni, 2012).

La dimension émergente de synchronie s'ajoute aux précédentes et les chercheuses affirment que celle-ci est distinctive. Elle réfère à l'existence d'une multitude d'activités et d'interactions asynchrones et synchrones. En effet, le loisir électronique diffère du loisir traditionnel, puisque le temps et les interactions sont modifiés. Les interactions peuvent être à la fois synchrones et asynchrones, contrairement à celles des loisirs traditionnels qui possèdent presque toutes la caractéristique d'être synchrones. Par exemple, les auteures illustrent une partie d'échecs qui, traditionnellement, nécessite deux joueurs dans un même lieu au même moment pour une durée limitée, mais qui, sous sa forme électronique, libère des contraintes physiques et temporelles et permet aux joueurs de participer en temps différés. De plus, une variété d'activités peuvent prendre place sur le cyberspace : du clavardage de manière asynchrone en même temps que la participation à un jeu en ligne sur sites de réseautage social de manière synchrone.

Action

Cet aspect réfère au choix d'activité de loisir. La dimension sociale, les habiletés, les contraintes à la participation et la liberté de choisir ainsi que l'espace et la place physique sont des dimensions associées à cet aspect fondamental. Pour la dimension sociale, les auteures proposent que la distinction soit faite entre l'activité réalisée en contexte solitaire et en contexte social. En ce qui concerne le loisir électronique, le

participant peut être seul dans l'espace physique qu'il occupe, mais vivre des interactions sociales dans le cyberspace. Les auteures abordent également les habiletés utilisées dans la participation : les habiletés sociales et mentales sont davantage concernées que les habiletés physiques lorsqu'il s'agit de loisir électronique.

La capacité de contourner les contraintes à la participation est une dimension à laquelle est liée la liberté de choisir une activité. Relativement au loisir électronique, cela peut se traduire par un manque de connaissances en lien avec l'utilisation de matériel informatique ou en lien avec la localisation de sites Web recherchés ou par une contrainte physique, comme l'indisponibilité de l'équipement ou du système. La dimension de l'espace et de la place physique ainsi que l'opportunité de participer à des activités physiques sont désuètes en regard du loisir électronique compte tenu du déroulement du loisir sur le cyberspace. Les auteures expliquent brièvement que les notions de loisir formel et informel ont perdu de l'importance face à l'étude du loisir électronique.

Deux dimensions émergentes prennent place dans l'aspect fondamental d'action : l'interactivité et l'anonymat. Nimrod et Adoni (2012) stipulent que l'interactivité est une dimension exclusive au loisir électronique et qu'elle peut être déclinée en deux types : l'interaction utilisateurs-système et l'interaction utilisateurs-utilisateurs. L'interaction utilisateurs-système implique la sélection ou la création de contenu en ligne, tandis que l'interaction utilisateurs-utilisateurs implique des interventions entre utilisateurs médiées par les technologies.

L'anonymat est une autre dimension unique au loisir sous sa forme électronique. Il dépend du choix de l'utilisateur. Bien qu'il soit difficile de créer des liens entre l'anonymat et la qualité du loisir vécu, les chercheuses rappellent qu'il est nécessaire de considérer que l'anonymat puisse permettre une expression de soi plus détaillée et amener un développement personnel accru. De plus, la création d'un avatar peut

stimuler la créativité et mener à des partages plus libérateurs et significatifs puisque protégés des préjudices causés par les stéréotypes sociaux (Miah, 2000).

Expérience

L'expérience est concentrée sur le vécu du participant. Celle-ci est souvent expliquée avec la théorie d'expérience optimale de Csikszentmihalyi (1990), qui met en relation le niveau de défi et le niveau de compétence perçus afin de créer la perception de vivre une expérience agréable et intrinsèquement motivée. L'étude du loisir électronique est axée sur des loisirs qui sont médiés par les nouvelles technologies (ordinateurs, Internet et téléphones cellulaires intelligents) et cela est inédit. Le degré d'engagement dans l'activité, la motivation à participer ainsi que les bénéfices sont des dimensions associées à cet aspect fondamental.

Les auteures ajoutent la dimension émergente de participation à la réalité virtuelle. Celle-ci est une caractéristique importante du loisir électronique. Effectivement, celui-ci est dominé par les plus récentes formes de technologies qui sont en mesure d'offrir des expériences d'illusions et de réalités virtuelles variées. Dans la littérature, il est suggéré que l'expérience de la réalité virtuelle est basée sur des éléments tels que la navigation dans l'espace ainsi que la sensation d'être présent dans un endroit qui est différent de celui où l'utilisateur se trouve réellement. Tout comme les dimensions émergentes de synchronie et d'interactivité, la dimension de participation à la réalité virtuelle est liée à la qualité du loisir vécu. En effet, il est proposé que plus la réalité virtuelle sera intégrée au quotidien hors ligne de l'utilisateur ou plus le degré de participation à la réalité virtuelle sera grand, plus l'expérience sera puissante.

Suite à cette conceptualisation du loisir électronique, nous retenons pour cette étude que le loisir électronique peut être défini comme se déroulant à un moment qui n'est pas nécessairement libéré de toute obligation et qui est accompli de façon libre et volontaire. Il est plaisant et motivant et on se concentre sur ce qu'on vit. Il permet la

participation dans un lieu physique ou virtuel, où les interactions sont synchrones ou asynchrones. Il peut être vécu seul ou avec d'autres, anonymement ou non. Il peut rapporter des bénéfices individuels immédiats à plusieurs égards, comme la détente, le repos, le divertissement, le développement des connaissances, le développement de soi ainsi qu'une participation sociale plus large.

Facebook en tant que loisir

Dans cette étude, nous souhaitons décrire la participation de loisir vécue sur le site de réseautage social qu'est *Facebook*. Toutefois, les recherches recensées à ce sujet s'avèrent peu nombreuses. Bien que nous retrouvons des études scientifiques traitant des liens entre *Facebook* et l'effet associé aux amis en ligne (Bonds-Raacke & Raacke, 2010; Junghyun & Jong-Eun Roselyn, 2011), entre *Facebook* et le bien-être psychologique (Gonzales & Hancock, 2011; Jang Hyun, Min-Sun, & Yoonjae, 2010; Nabi, Prestin, & So, 2013), entre *Facebook* et la sexualité (Moreno, Brockman, Wasserheit, & Christakis, 2012; Young, Szekeres, & Coates, 2013), entre *Facebook* et le tourisme (De Moya & Jain, 2013; Leung & Law, 2013) et *Facebook* en regard des liens entre les motivations à participer et les différentes utilisations (Smock, Ellison, Lampe, & Wohn, 2011), les études à propos de la relation entre *Facebook* et le loisir, tel que nous l'étudions, sont absentes si on occulte celle de Nimrod et Adoni (2012).

Par contre, quelques recherches abordent le divertissement et le loisir au sein de leur étude de *Facebook* ou des communautés virtuelles. Dans l'étude empirique qualitative de Papacharissi et Mendelson (2011) intitulée *Toward a New(er) Sociability : Uses, Gratifications and Social Capital on Facebook*, les auteurs proposent un modèle théorique qui combine des éléments issus des usages et gratifications et des approches des réseaux sociaux afin d'expliquer les modes d'utilisation des médias, l'activité et la sociabilité émergente. Un total de 344 élèves inscrits dans les classes d'initiation de communication au sein d'une université américaine urbaine ont été interrogés sur leur

utilisation de *Facebook*. L'échantillon initial a ensuite fait boule de neige, alors que les participants demandaient à leurs amis *Facebook* de remplir le questionnaire en ligne, administré par *Zoomerang.com*. Celui-ci a été créé afin d'examiner les utilisations, les motivations et les effets de *Facebook* de l'individu. L'échantillon comptait 64,3 % de femmes (N=221) et 35,7 % d'hommes (N=123). La majorité des participants étaient âgées de 18 à 25 ans (88,4 %). Dans les résultats, Papacharissi et Mendelson (2011) présentent neuf catégories de motivation face à l'utilisation précise de *Facebook*, soit un partage expressif d'information, un passe-temps habituel (regroupant des notions d'habitude, de passe-temps, de rituel laissant vraisemblablement entrevoir un aspect de dépendance propre à la nature de la participation), un divertissement relaxant, une tendance « cool » et nouvelle, la camaraderie, l'avancement professionnel, l'évasion, l'interaction sociale et de nouvelles amitiés. Nous retenons donc, entre autres, que le divertissement relaxant et l'évasion sont des catégories de motivation favorisant l'utilisation de *Facebook* chez des étudiants.

Akyıldız et Argan (2012), dans l'étude empirique quantitative intitulée *Using online social networking: Students' purposes of Facebook usage at the University of Turkey* examinent les buts d'utilisation de *Facebook* auprès d'un échantillon d'étudiants de premier cycle et explorent leur investissement dans ce site de réseautage social. Les utilisations de type social, quotidien et éducatif ont été mesurées à l'aide d'un questionnaire administré à 1300 étudiants turcs. Les auteurs indiquent dans les résultats que seulement 6,2 % des étudiants n'ont pas de compte *Facebook*. Les membres de *Facebook* qui ont participé à l'étude ont déclaré qu'ils en sont membres depuis deux ans ou plus, qu'ils s'y connectent plusieurs fois par jour, qu'ils y passent environ 15 minutes ou une demi-heure par jour et qu'ils ont entre 101 et 300 amis sur *Facebook*. Selon les résultats, Akyıldız et Argan (2012) constatent que les déclarations d'utilisations liées aux activités sociales et quotidiennes avaient un score plus élevé que les déclarations de buts éducatifs et scolaires. Lorsque tous les buts d'utilisation étaient évalués ensemble, s'amuser, communiquer avec les amis et suivre les nouvelles sur *Facebook* étaient

dominantes. Ainsi, nous retenons que le but de plaisir en est un qui influence l'utilisation de *Facebook*.

Dholakia et al. (2004), dans l'étude empirique quantitative intitulée *A social influence model of consumer participation in network- and small-group-based virtual communities* souhaitent développer un modèle théorique de la participation des consommateurs au sein des communautés virtuelles. Un sondage a été effectué auprès des membres d'un large éventail de communautés virtuelles. Ce sondage, présenté aux participants comme une enquête d'opinion concernant les interactions de groupe sur Internet, était auto-administré à partir d'un site Web. Un total de 545 participants représentant 264 communautés virtuelles différentes ont répondu au sondage. De l'échantillon, 41,8 % étaient des femmes, 54,3 % étaient des hommes et 3,9 % n'ont pas révélé leur sexe. L'âge des répondants variait entre 18 et 79 ans, avec un âge moyen de 33,1 ans. Dholakia et al. (2004) affirment que leur étude valide le modèle théorique qu'ils proposent et montrent que les types de communautés virtuelles ainsi que la force de l'impact des normes de groupes et de l'identité sociale modèrent la participation des consommateurs. Selon les auteurs, les valeurs individuelles qui motivent la participation à des communautés virtuelles sont déclinées au nombre de cinq : le maintien de la connexion interpersonnelle, la valeur « instrumentale » (ou « *purposive value* »), la valorisation sociale, la découverte de soi et la valeur de divertissement. Nous retenons qu'ils nomment le divertissement comme l'une des valeurs individuelles qui motivent la participation à des communautés virtuelles.

Bien que les auteurs de ces recherches présentent quelques motifs pour utiliser *Facebook* ou d'autres communautés virtuelles qui sont en lien avec le loisir, ils ne proposent pas de clarification à propos du loisir vécu sur *Facebook*. De plus, très peu abordent la relation entre des loisirs hors ligne et *Facebook*. Dans l'étude théorique intitulée *From Friday to Sunday: the hacker ethic and shifting notions of labour, leisure and intellectual property*, Brown (2008) indique que les chercheurs dans le domaine des

études en loisir ont commencé l'étude de la façon dont le Web modifie le loisir. L'auteur poursuit ce travail en discutant du Web ainsi que de l'évolution des notions de loisir et du travail en regard de la propriété intellectuelle. En discutant de la production culturelle en ligne en termes de l'éthique *hacker*, l'auteur propose de repenser la rhétorique de piraterie et mieux comprendre les aspects positifs et négatifs des activités en ligne. Les applications de *Facebook* et les entrées de *Wikipédia* ne sont que deux exemples de l'étreinte de l'éthique *hacker* parmi les utilisateurs du Web. *Wikipédia* est un texte édité et maintenu par des bénévoles: est-ce là le résultat du travail ou du jeu? L'auteur affirme qu'il deviendra de plus en plus difficile de déterminer une distinction claire entre le travail et les loisirs, du point de vue de l'éthique *hacker*. Bien que Brown (2008) nomme *Facebook* dans cet essai, il ne l'étudie ni le met en relation avec le loisir transformé par le Web.

Finalement, Green et Adam (1998), dans l'étude théorique intitulée *On-line leisure: Gender, and ICTs in the home*, abordent les négociations autour des loisirs et de l'utilisation de la technologie à la maison et la façon dont cela éclaire la construction de l'identité de genre. Les auteures expriment qu'alors qu'une image plus complète de l'utilisation des technologies de l'information et des communications par les femmes est en train d'émerger, il y a peu de recherches sur les loisirs en lien avec l'utilisation de ces technologies par les femmes, notamment dans un cadre domestique. Les auteures affirment que cela est surprenant, compte tenu du fait que la discipline des études en loisir a découvert le sexe comme une variable. Dans cet article, Green et Adam (1998) soutiennent que les débats du moment sur la « culture virtuelle » seraient enrichis par l'analyse des dimensions spécifiques au genre de l'utilisation des technologies de l'information et des communications pour les loisirs. Dans l'article, les façons dont le travail et le loisir s'infiltrent l'un dans l'autre pour les femmes sont examinées par l'étude théorique de la venue du courrier électronique et du Web. Green et Adam (1998) concluent que l'accès libre des femmes aux technologies de l'information et des communications à des fins de loisir est diminué par les contraintes connues du temps et

de l'espace. Elles mettent en lumière la tendance de la majorité des femmes de faciliter les activités de loisir des autres (partenaires et enfants), en plus de combiner régulièrement travail et loisir pour elles-mêmes. Par exemple, elles regardent la télévision et elles repassent les vêtements en surveillant les enfants. En d'autres termes, elles se livrent à un loisir flexible qui peut être adapté à la situation et au temps qu'il leur reste après avoir comblé les tâches et les besoins des autres. Notons que les mères, dans cet article, sont le parent responsable des tâches domestiques et des soins prodigués aux enfants. Ainsi, bien que Green et Adam (1998) discutent des possibilités de loisir des femmes en lien avec l'arrivée des loisirs en ligne, elles n'abordent pas *Facebook*, le loisir électronique actuel ou la nature du loisir vécu. Nous retenons cependant que le vécu de loisir électronique du parent responsable des tâches domestiques et des soins prodigués aux enfants est différent et semble devoir être flexible.

Dans les écrits recensés, on indique donc que le divertissement relaxant et l'évasion sont des catégories de motivation favorisant l'utilisation de *Facebook* (Papacharissi & Mendelson, 2011), que le but de recherche de plaisir en est un qui influence l'utilisation de *Facebook* (Akyildiz & Argan, 2012), que le divertissement est l'une des valeurs individuelles qui motivent la participation à des communautés virtuelles (Dholakia et al, 2004) et que l'accès libre des parents aux technologies de l'information et des communications à des fins de loisir est diminué par les contraintes amenées par les responsabilités liées aux tâches domestiques et aux soins prodigués aux enfants (Green & Adam, 1998). C'est ainsi que, malgré la découverte de ces pistes de réponse intéressantes dans la littérature, nous concluons qu'il y a un manque à combler. Les vérifications effectuées révèlent que certains secteurs nécessitent davantage de recherches et de nouvelles connaissances. C'est le cas de l'étude de *Facebook* en regard du loisir qui y est vécu. *Facebook* est bien présent dans la littérature scientifique, mais il existe un besoin de mieux le connaître en lien avec le monde du loisir.

Objectif, question et pertinence de la recherche

C'est face à la popularité des sites de réseautage social, précisément de *Facebook*, qu'est né le questionnement sur le loisir électronique dans cette recherche. Dans un contexte d'amélioration constante, les sites de réseautage social offrent de plus en plus d'utilisations et de services et ils influencent les habitudes de vie. Ils semblent être devenus un nouvel espace non seulement de socialisation, mais également de loisir puisqu'ils permettent diverses expériences, dont certaines s'associent au monde du loisir (jeu, divertissement, évasion, relaxation, etc.). Dans ce chapitre, nous avons expliqué que le loisir est en évolution et que sa définition doit dorénavant inclure les aspects et les dimensions du loisir électronique. Ainsi, nous souhaitons examiner le loisir vécu sur *Facebook*. Plus précisément, nous cherchons à décrire la participation de loisir sur *Facebook* : « Qu'est-ce qui caractérise la participation de loisir sur *Facebook* d'adultes ayant de jeunes enfants et étant en situation d'emploi? ».

À cet égard, Fox et Lepine (2012) rappellent que, malgré leur rapide émergence, « ces types de loisirs occupent un petit espace dans la littérature en loisir » (traduction libre) (p. 4). Selon eux, il est logique de penser que, devant la popularité de ces loisirs électroniques, l'étude des « expériences vécues et désirées dans le monde virtuel est essentielle, notamment parce que ces derniers prennent de plus en plus d'importance dans notre monde vécu » (traduction libre) (p. 124). Finalement, les auteurs relèvent l'importance d'effectuer de la recherche qui porte sur la compréhension de phénomènes en loisir :

D'abord, nous croyons que la recherche sur les loisirs, en général, manque de descriptions substantielles et en profondeur sur les rythmes, les processus, les expériences vécues et les relations qui entourent et motivent des activités de loisir, qu'elles soient des loisirs classiques (dominantes dans les études en loisir) ou de forme émergente et populaire. (traduction libre) (p. 124).

Ainsi, la carence d'écrits scientifiques à cet égard amène un manque à combler que nous souhaitons solutionner partiellement avec l'apport de cette étude. Trouver réponse à la question de recherche peut permettre de jeter un nouvel éclairage sur des

notions pertinentes, tant du point de vue social que scientifique, en plus de permettre à d'autres chercheurs d'approfondir la compréhension du loisir électronique vécu sur *Facebook*.

Le chapitre a permis de détailler les concepts de loisir et de loisir électronique, de présenter *Facebook* en tant que loisir et de dévoiler la question de recherche. Le prochain chapitre permet de mettre en lumière les détails de la méthode choisie. Voyons dans le texte suivant les caractéristiques des participants à l'étude.

Méthode

Ce chapitre présente les choix méthodologiques pour l'étude, soit les participants (la population à l'étude, les données relatives à l'inclusion et à l'exclusion, la méthode d'échantillonnage et la taille de l'échantillon, la constitution et la description de l'échantillon et les considérations éthiques), la méthode, le matériel et les instruments utilisés pour la collecte de données, le déroulement de celle-ci et, finalement, le traitement ainsi que l'analyse des données recueillies.

Participants

Tel que spécifié dans la question de recherche, nous avons souhaité décrire la participation au loisir sur Facebook d'adultes, parents d'au moins un jeune enfant et étant en situation d'emploi. En effet, nous avons voulu découvrir le loisir qu'ils vivent sur *Facebook* à travers leur horaire quotidien, que nous avons estimé chargé. Ce choix d'échantillon prend appui sur le résultat de recherche de Green et Adam (1998) qui concluent que l'accès libre des parents aux technologies de l'information et des communications à des fins de loisir est diminué par les contraintes amenées par les responsabilités liées aux tâches domestiques et aux soins prodigués aux enfants. Ainsi, un adulte en situation d'emploi ayant à sa charge un ou des jeunes enfants risque d'avoir un horaire chargé, puisque se retrouvent alors combinées des obligations familiales, sociales et professionnelles.

L'échantillon a été formé par les techniques boule de neige et par réseau (Fortin, 2010), c'est-à-dire que la chercheuse a fait appel à son réseau de contacts tout en effectuant un tri pour assurer le respect des caractéristiques. Au sujet de la taille de l'échantillon, Savoie-Zajc (2006) précise que les « personnes sont choisies en fonction de leur expertise, pertinence par rapport à l'objet d'étude et parce qu'elles sont capables

et intéressées à verbaliser celle-ci », si bien que la taille de l'échantillon peut varier selon le principe de saturation des données (p. 304). À ce sujet, Kvale (1996) suggère d'effectuer entre 10 et 15 entrevues. Mentionnons que 11 rencontres se sont déroulées avant de constater une forme satisfaisante de saturation des données. Cette dernière a été jugée atteinte lorsque les entrevues ne fournissaient plus de catégories ou d'informations nouvelles à analyser.

Nous avons mis en place les techniques par boule de neige et par réseau en demandant à deux collaborateurs ciblés de recommander des participants potentiels. Nous avons ensuite contacté ces personnes par téléphone ou par courriel afin de leur présenter le projet, de vérifier leur intérêt à y participer ainsi que de confirmer qu'elles correspondaient bien aux critères. Qu'elles aient choisi de participer à l'étude ou non, nous leur avons demandé de proposer d'autres participants. À mi-chemin dans le processus, nous nous sommes aperçue que le discours des participants se ressemblait dû au type de participation sur *Facebook*. Dès lors, nous avons choisi des participants qui semblaient avoir un plus grand niveau de confort avec la plateforme. Nous avons recommencé cette procédure jusqu'à ce que nous ayons atteint le principe de saturation des données concernant l'information analysée.

Précisons que nous avons utilisé deux procédures distinctes d'échantillonnage, toujours en respectant les techniques par boule de neige et par réseau. Pour la première procédure, nous avons pu accueillir deux participants (voir « Approche 1 » dans la *Figure 1*) grâce aux recommandations des deux personnes collaboratrices non-participantes (C1 et C2). La deuxième procédure d'échantillonnage nous a permis d'accueillir neuf autres participants en envoyant une vague de courriels à l'ensemble des contacts de la chercheuse ainsi qu'une vague de messages privés à partir de ses comptes *Facebook* personnel et professionnel (voir « Approche 2 » dans la *Figure 1*). Somme toute, malgré un nombre de refus important, nous sommes d'avis que cette technique a bien fonctionné, et ce, assez rapidement.

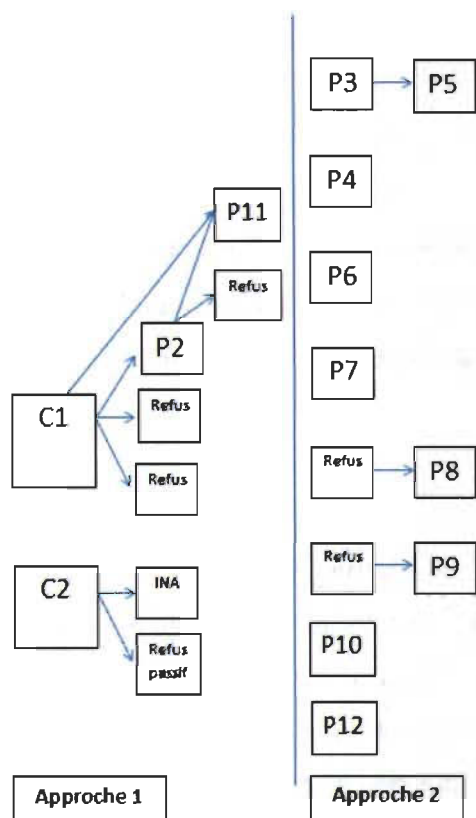


Figure 1. Constitution de l'échantillon par les techniques par boule de neige et par réseau.

L'échantillon, présenté dans le *Tableau 2*, est composé de 11 participants, soit neuf femmes et deux hommes ($N=11$). L'âge moyen est de 30,7 ans, oscillant entre 27 et 38 ans. Le nombre d'enfants par participant varie de un à trois : une famille a trois enfants, sept familles en ont deux et trois familles en ont un seul. Chaque famille a donc en moyenne 1,8 enfant. L'âge moyen des enfants est de 3,5 ans, oscillant entre six mois et sept ans. En ce qui a trait au statut social des participants, deux sont mariés et les neuf autres ont le statut de conjoints de fait. Concernant leur revenu, trois participants ont déclaré gagner moins de 20 000\$, six ont répondu gagner entre 20 000\$ et 49 999\$, puis un a répondu gagner entre 50 000\$ et 79 999\$. Finalement, un participant a refusé de répondre à la question sur le revenu. De plus, quatre occupent un emploi à temps plein, deux occupent un emploi à temps partiel, un occupe un emploi à temps partiel tout en étant aux études à temps partiel, un occupe un emploi à temps partiel et est aux études à temps plein, un occupe un emploi à plein temps, mais bénéficie présentement d'un

Tableau 2
Profil des participants (N=11)

Sexe	Numéros et pseudonymes		Âge	Nombre d'enfants	Âge des enfants	Situation d'emploi
Femmes	2	Léa	31	3	6 mois, 3,5 ans, 6 ans	Emploi t. plein congé maternité
	3	Zoé	27	2	1 an, 3 ans	Emploi t. partiel
	4	Line	38	2	1 an, 5 ans	Études t. plein (congé sans traitement d'un emploi t. plein)
	5	Ève	27	2	7 mois, 2 ans	Emploi t. plein congé maternité
	6	Kim	29	2	16 mois, 4,5 ans	Emploi t. partiel études t. plein
	9	Anne	27	1	6 ans	Emploi t. plein
	10	Jade	35	2	3 ans, 5 ans	Emploi t. partiel
	11	Mia	31	2	4 ans, 7 ans	Emploi t. plein
	12	Paule	28	1	5 ans	Emploi t. plein
	Hommes	7	Luc	37	2	3 ans, 5 ans
8		Tim	28	1	3 ans	Emploi t. plein

congé sans traitement pour compléter des études à temps plein, deux complètent un congé de maternité et retourneront à leur emploi à temps plein.

Ce projet de recherche a été approuvé par le Comité d'éthique de la recherche

avec des êtres humains de l'Université du Québec à Trois-Rivières et un certificat portant le numéro CER-12-180-06.18 a été émis le 18 mai 2012 (voir *Appendice A*). Les précautions prises pour assurer les droits et libertés du participant ainsi que le respect de la confidentialité sont précisément décrites dans la lettre d'information et le formulaire de consentement (voir *Appendice B*). Les données recueillies sont conservées sur une clé USB cryptée qui est gardée sous clé chez la chercheuse. De plus, les formulaires de consentement signés sont protégés dans un classeur verrouillé. Les comptes rendus *in extenso* ont été nettoyées de toute information pouvant permettre l'identification des participants. La confidentialité a été assurée par l'utilisation de pseudonymes dans les documents, de comptes rendus *in extenso*, d'analyses et de publications. Seules la chercheuse, la directrice et la co-directrice peuvent avoir accès aux données. Celles-ci seront conservées pour une durée de temps indéterminée. L'utilisation ultérieure des données pourra être possible moyennant l'autorisation écrite pour le partage de données.

Collecte des données

Précédemment, nous avons discuté du loisir électronique qui est né des progrès technologiques des dernières décennies. Ce type de loisir est lié à l'évolution des utilisations d'Internet, à l'avènement du Web social et des sites de réseautage social, dont l'immense popularité en fait un phénomène international. En effet, plus de 900 millions d'individus situés partout dans le monde utilisent le site de réseautage social *Facebook*, ce qui rend évident l'engouement social pour cette pratique actuelle (*Facebook*, 2012). De plus, l'objet d'étude qu'est le loisir électronique vécu sur *Facebook* est un phénomène récent et peu étudié. Dans ce contexte, une approche qualitative a été privilégiée afin d'observer, d'écouter et de mieux comprendre dans un but de découverte et de construction de sens (Paillé & Mucchielli, 2008), ainsi que pour décrire la perception ou le vécu des intervenants (Cova & Cova, 2004). Afin d'approfondir le phénomène (Roy, 2006) et obtenir une description riche de l'expérience *Facebook* (Savoie-Zajc, 2006), nous avons choisi d'utiliser l'entrevue semi-dirigée.

Matériel et instruments

Pour assurer un enregistrement audio de qualité, nous avons favorisé l'utilisation d'un enregistreur vocal numérique fonctionnant avec piles, lequel a permis le transfert des pistes par câble USB. Les rencontres ont été effectuées dans un endroit calme et propice à la discussion, choisi par les participants : salle privée de restaurant, bureau de travail fermé, parc extérieur peu fréquenté, résidence des participants.

Deux instruments ont été utilisés pour recueillir les données dans le cadre de cette étude : un guide d'entrevue par thèmes avec questions ouvertes (voir *Appendice C*) ainsi que quelques questions complémentaires visant les informations personnelles. Afin de mener à bien cette étape, nous avons demandé à deux collaborateurs non-participants de suggérer des pistes d'amélioration pour le guide d'entrevue et les questions complémentaires. Fortin (2010) explique que cet exercice est « indispensable, car [il] permet de déceler les défauts » du guide et des questions complémentaires puis de les modifier, au besoin (p. 437). Cette vérification a permis de nous assurer de la pertinence des thèmes choisis. Selon les propositions des collaborateurs, nous avons rajouté des exemples de questions pour plusieurs thèmes, en lien avec leurs expériences et préoccupations personnelles.

Le guide comprend neuf thèmes qui émanent des théories précédemment présentées, soit celles sur le loisir électronique (Nimrod & Adoni, 2012), les motivations individuelles à participer à des communautés virtuelles déclinées en cinq aspects (Dholakia et al. (2004), les neuf catégories de motivation face à l'utilisation précise de *Facebook* (Papacharissi et Mendelson (2011) ainsi que l'expérience de loisir désirable (Hood (1983). Ils sont le temps (fréquence, durée et intensité de la participation), l'action (choix d'activité, être seul ou non, contraintes à la participation), l'expérience (niveau d'engagement, motivation, utilité, défi et apprentissage), la synchronie (en même temps que d'autres activités et en temps différé entre utilisateurs), l'interactivité (entre utilisateurs et avec le système), l'anonymat et l'identité (pseudonymes,

présentation de soi et sécurité), la participation à la réalité virtuelle (présence, temps et lieu), les autres loisirs ainsi que la perception de *Facebook* à titre de loisir.

Il est important d'indiquer que les propositions de questions ouvertes incluses dans le guide d'entrevue par thèmes y sont à titre de support. Puisque nous avons procédé à des entrevues semi-dirigées, Fortin (2010) propose que « l'intervieweur arrête une liste de sujets à aborder, formule des questions s'y rapportant et les pose au répondant dans l'ordre qu'il juge à propos » (p. 429). Ainsi, les questions proposées dans le guide ont pu être posées en cours d'entrevue, lorsqu'elles apparaissaient pertinentes en regard de l'expérience décrite par le participant. D'autres interrogations sont apparues en réaction au discours du participant, de façon à approfondir ou à clarifier ses propos.

De plus, 11 questions complémentaires portant sur le profil sociodémographique ont été ajoutées (voir *Appendice D*) : sur l'utilisation d'un pseudonyme sur *Facebook*, l'âge, le genre, la ville de résidence, le statut social, l'occupation, le nombre et l'âge des enfants, le revenu, les possibles participants à recommander ainsi que l'intérêt à recevoir un résumé des résultats de l'étude.

Déroulement de la collecte de données

La collecte de données s'est déroulée entre mai et juillet 2012. Lors de la prise de contact initiale, le projet a été décrit et expliqué selon le contenu de la lettre d'information et du formulaire de consentement. Les documents ont été acheminés de façon virtuelle (par courriel ou message privé sur *Facebook*) aux personnes qui ont accepté de participer au projet. Lors de l'entrevue, nous en avons discuté de nouveau et plus en profondeur pour nous assurer que tout avait été clairement compris. La durée moyenne des entrevues a été de 55 minutes. Une seule rencontre a eu lieu avec chacun des participants. Nous n'avons pas utilisé la possibilité de retour auprès du participant pour complément d'information.

À titre de préparation pour la réalisation d'entrevues de recherche, notons que la chercheuse a assisté à un atelier de perfectionnement pour entrevues qualitatives individuelles, donné à l'Université du Québec à Trois-Rivières, par l'Association pour la recherche qualitative, en avril 2011. De plus, la chercheuse a agi à titre d'assistante de recherche de 2009 à 2012, ce qui lui a permis d'apprendre à transcrire des entrevues.

Les rencontres ont toutes débuté par la discussion de sujets neutres (température extérieure, actualité, etc.) afin d'instaurer une ambiance positive et de favoriser une attitude ouverte. Nous avons ensuite expliqué et fait signer les documents de consentement. Nous avons décrit la tâche à accomplir par le participant, soit de répondre aux questions sur la participation vécue, selon sa volonté et en toute liberté de mettre fin à la rencontre sans besoin de justification. La première question de l'entrevue a été une question ouverte (p. ex. : Tu m'as mentionné être inscrit sur *Facebook* : parle-moi de ta participation.). De fil en aiguille, des thèmes du guide d'entrevue ont été abordés avec le participant, dans l'ordre logique de la conversation menée par celui-ci et selon l'importance qu'il lui a accordée. Des notes manuscrites ont également été prises dans le journal par la chercheuse à propos d'intuitions, pistes, perceptions ou préoccupations scientifiques. Nous avons clos les entrevues avec les informations personnelles, auxquelles le participant répondait verbalement. Puis, les remerciements ont été formulés et le participant a été questionné en ce qui a trait à sa volonté de recevoir un résumé des résultats de la recherche. Tous les participants ont souhaité le recevoir.

Analyse des données

Tel que proposé par Paillé et Mucchielli (2008), nous avons alterné collecte et analyse de données. Chaque entrevue a été consignée intégralement sous forme de compte rendu *in extenso*, lue plusieurs fois et analysée au fur et à mesure de l'avancée de la collecte. Cela nous a permis de prendre conscience du contenu partagé (répétitions ou nouveautés), de l'analyser, de découvrir de nouvelles pistes et d'ajuster les entrevues en

conséquence. Nous avons choisi l'analyse de contenu comme mode d'analyse des données, puisque celle-ci permet d'en déterminer les significations afin de les « rendre, globalement, compréhensibles », compte tenu de la problématique qui nous préoccupe (Paillé & Mucchielli, 2008, p. 67). Nous avons donc dégagé des pistes de réponses et nous les avons pris en note dans le logiciel *NVivo*. Nous nous sommes basée sur les thèmes du guide d'entrevue pour nommer les regroupements et créer un système de codification. Ainsi, sans créer de dispositif d'analyse précis, nous avons examiné les données dans une démarche progressive, ce qui nous a permis d'étudier la participation au loisir sur *Facebook* et de décrire les aspects et les dimensions qui le caractérisent. Les données transcrites ont été traitées à l'aide du logiciel d'aide à l'analyse QRS *NVivo* (8.0).

Ce chapitre a décrit la méthode de recherche. Dans le texte suivant, nous présentons les résultats obtenus à propos du contexte de vie des participants, de leur réalité et du lien entre loisir et *Facebook*. À cet effet, découvrons le rôle de *Facebook*, les facteurs qui influencent la participation, la signification de la participation sur *Facebook* ainsi que la participation virtuelle.

Résultats

Dans ce chapitre, nous décrivons les résultats concernant le loisir vécu sur *Facebook* et ce, par la description de la participation de parents dans la trentaine (surtout des femmes) et ayant de jeunes enfants. Le processus de recherche a permis de décrire les aspects et les dimensions qui caractérisent le loisir électronique vécu sur *Facebook* par les participants. Nous les présentons ainsi que les liens qu'ils entretiennent de façon plus précise en exposant le contexte de vie des participants et l'importance de leur participation sur *Facebook*. Nous exposons également les facteurs qui influencent la participation ainsi que la participation virtuelle.

La *Figure 2* illustre la description du loisir étudié. En résumé, les résultats permettent de décrire la participation sur *Facebook* et de mieux la cerner. Dans les pages suivantes, nous présentons ce qui la caractérise.

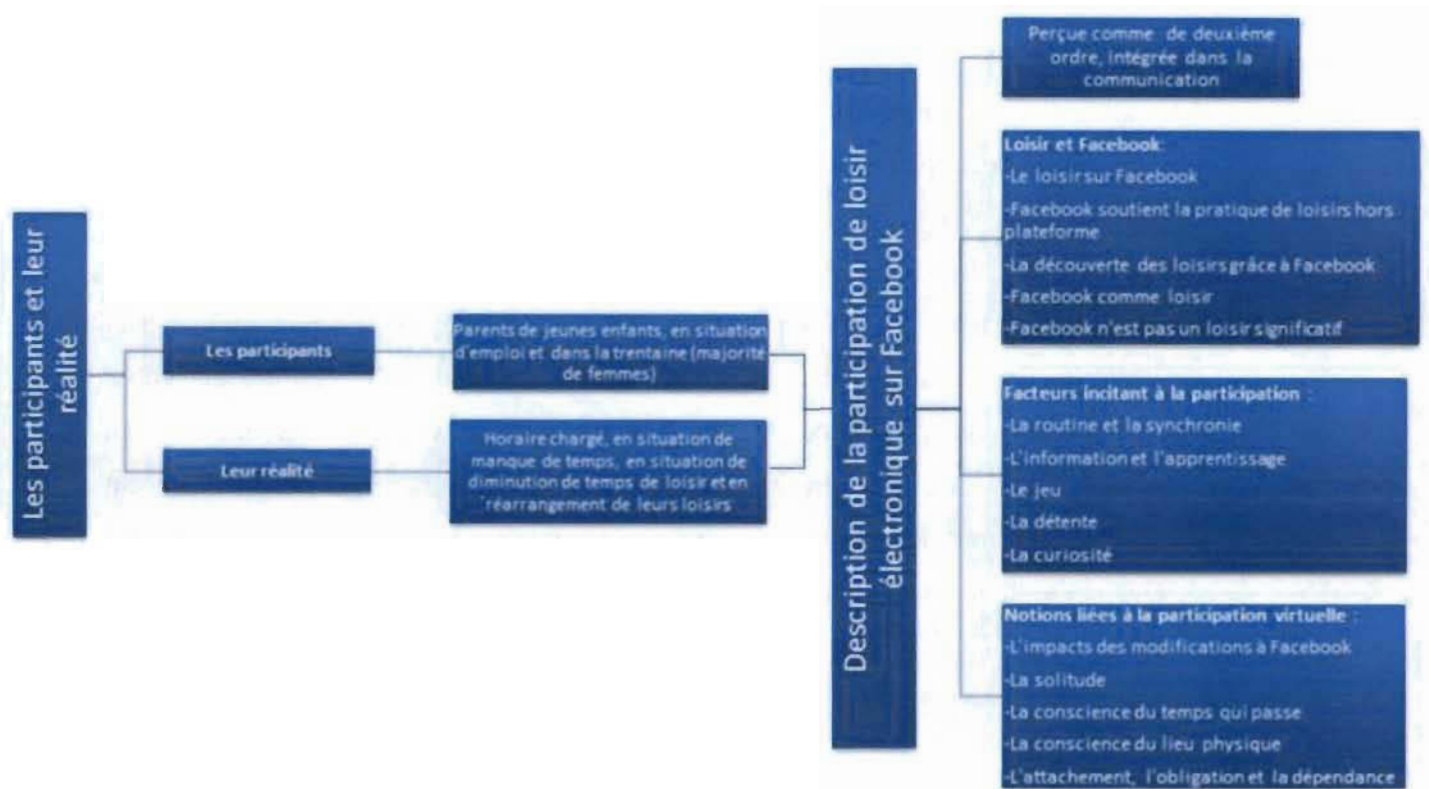


Figure 2. Description de la participation de loisir sur Facebook

Contexte de vie des participants

Les entrevues avec ces parents dans la trentaine semblent confirmer que l'échantillon est constitué de gens qui manquent de temps, tiraillés entre le quotidien, les obligations professionnelles ou sociales et les tâches familiales. Effectivement, les participants indiquent que, avec la décision de combiner vies familiale et professionnelle, toutes deux actives, vient la nécessité de gérer différemment priorités, temps et loisirs.

Manque de temps, diminution de temps de loisir et réaménagement des activités

Questionnés sur l'état actuel de leurs loisirs, les parents dans la trentaine confirment que leurs loisirs se sont transformés, ont diminué et se sont réorientés autour de leurs enfants. Par exemple, Ève (27 ans, deux enfants) indique qu'elle a peu de temps

à consacrer à des loisirs : « Non pas vraiment. J'ai deux enfants en bas de deux ans. Si t'as du temps de trop, tu me le diras! ». Les participants ajoutent que l'arrivée des enfants provoque des changements dans les choix ainsi que les possibilités de loisir rend nécessaires des choix de loisirs individuels différents. Kim (29 ans, deux enfants) explique que le temps de soins prodigués aux enfants diminue le temps qu'elle peut consacrer à certains de ses loisirs de longue date : « La randonnée c'est quelque chose que j'ai toujours aimé. La course, je courais beaucoup avant mais, avec les enfants, c'est plus difficile. ». Ainsi, la présence des enfants et un horaire remanié influencent directement le temps de pratique de certains loisirs, que ce soit *Facebook* ou la lecture :

Quand j'ai un moment pour moi, c'est comme... Avant ça, je pouvais faire tout ça, lecture, télé pis ordinateur. Maintenant, il faut que je choisisse entre les trois. J'ai jamais le temps de les faire les trois! *Fake* quand les enfants sont couchés le soir, faut je choisisse pis généralement je vais pencher vers la lecture. (Léa, 31 ans, trois enfants)

Nous observons qu'il devient nécessaire pour ces parents de jeunes enfants de faire des choix, de transformer ou de retrancher certains loisirs de leur vie. C'est dans un tel contexte de vie que nous abordons la participation de loisir sur *Facebook*.

Le loisir sur *Facebook* : de deuxième ordre et intégré dans la communication

Lors des entrevues, ce sont les participants qui ont contrôlé le flot, le rythme et l'ordre des sujets de discussion en lien avec leur participation. La question d'ouverture (p. ex. : Tu m'as mentionné être inscrit sur *Facebook* : parle-moi de ta participation.) ouvrait la porte à de nombreux aspects de leur participation sur *Facebook*. Ainsi, nous pouvions nous attendre à ce que les participants discutent de ce qui leur venait spontanément en tête, de ce qui leur semblait le plus important ou de ce qui caractérisait précisément leur participation sur *Facebook*. Nous constatons que les participants ont tout d'abord parlé des aspects de communication ou d'information alors qu'ils auraient librement pu aborder le travail, le loisir, la détente, le divertissement ou les jeux. De même, au fil des entretiens, nous nous sommes aperçue que les aspects touchant au loisir

prenaient une place secondaire dans leur discours. Cet état généralisé au sein de l'échantillon suggère que la participation de loisir sur *Facebook* est cachée ou non conscientisée chez les participants. Les données de recherche concernant le loisir tel que vécu sur *Facebook* ont été difficiles à obtenir puisque les participants devaient d'abord y réfléchir pour ensuite en prendre conscience.

Effectivement, le discours des participants exprime l'intégration de *Facebook* dans leurs habitudes de communication au quotidien. Précisément, *Facebook* s'immisce dans les courriels et se substitue au téléphone et à la messagerie texte. C'est une option de communication bien réelle et efficace pour plusieurs participants afin de demeurer en lien avec leur entourage. Paule (28 ans, un enfant) décrit cette option :

C'est une façon assurée de rentrer en contact avec les gens maintenant. Surtout avec mon téléphone intelligent. Tu vois, maintenant, mon premier réflexe, ce n'est même plus d'appeler ou d'envoyer un texto, c'est d'envoyer un message sur *Facebook*. Mon réflexe devrait être encore de téléphoner ou d'envoyer un texto, mais souvent c'est la première chose que je fais, parce que je me dis que les gens vont plus sur *Facebook* que de regarder leurs textos souvent maintenant. Ça dépend qui, mais la plupart. [...] J'écris un message sur *Facebook* quand je veux être sûre de l'avoir. [Intervieweur : D'avoir une réponse.] Parce que sur ton téléphone intelligent, tu as une notification, en tout cas moi j'ai une notification quand j'ai un message et je l'entends plus qu'un texto. Ce n'est pas géographique, mais c'est vraiment un moyen de communication autant que le téléphone.

Facebook est donc d'abord perçu comme un outil de communication et de réseautage par les participants et, ensuite, comme un endroit où l'on vit du loisir. Ce dernier n'est pas pour autant absent de leur participation sur *Facebook*. Tous les participants, même ceux ayant mentionné avoir une participation davantage utilitaire que ludique, ont exprimé vivre du loisir sur *Facebook*. Ainsi, il est possible de penser que le loisir qui y est vécu s'intègre dans la pratique de communication inhérente à cette plateforme de réseautage sociale. Il ne nous est cependant pas possible d'affirmer que l'étude permet d'indiquer que les participants vivent du loisir précisément pendant la

pratique de communication sur *Facebook*, puisque les résultats n'ont pas été analysés en ce sens.

Loisir et *Facebook*

Nous observons que les participants à l'étude sont majoritairement des femmes dans la trentaine, mères de jeunes enfants, en situation d'emploi et qui se retrouvent avec peu de temps de loisir. Certes, nous remarquons que ces individus sont tiraillés entre plusieurs obligations. Ils expliquent que leur participation sur *Facebook* est d'ailleurs souvent effectuée en synchronie avec d'autres activités du quotidien et qu'elle peut constituer une pause des tâches quotidiennes ou du travail. Le loisir se révèle être secondaire, mais important et s'intègre au cœur de la communication. En effet, les participants affirment que *Facebook* leur permet de se divertir, de s'informer sur leurs loisirs favoris, de jouer à des jeux et de se détendre. Nous constatons que les participants peuvent y décrocher de la routine, organiser des événements, participer à des concours, rire et s'exprimer, partager de l'art, lire, apprendre et entretenir ou développer des loisirs grâce au réseautage avec d'autres gens ou groupes qui ont les mêmes intérêts de loisir qu'eux. Le loisir s'intègre dans la participation sur *Facebook*, laquelle est perçue différemment lors de chaque visite selon l'attitude, les caractéristiques personnelles ainsi que la réalité individuelle de chacun. Finalement, mentionnons que la participation sur *Facebook* est vécue en solitaire. Effectivement, ce n'est pas un loisir que les participants effectuent en couple ou avec les enfants. Ils le vivent pour eux seuls, en réseau sur la plateforme.

Parmi les activités de loisir nommées par les participants, nous retrouvons l'art (en voir, en écrire et en partager) et le divertissement (notamment en lien avec l'humour). De plus, l'expression de soi permise par le fait de rédiger des articles ou de partager des publications est, pour certains, une forme d'art. Jouer à des jeux, d'effectuer la lecture des diverses publications ainsi de partager de liens et des photos sont aussi

perçus comme des loisirs divertissants. Les participants ressentent de la détente lors de leur participation. Certains perçoivent aussi le temps passé à y flâner comme une pause relaxante qui leur permet de décrocher de leur quotidien occupé. Finalement, *Facebook* agit comme un point de réseautage, d'information et de découverte de nouveaux loisirs. Il est également le point de départ pour vivre des loisirs, comme planifier des rencontres ludiques ou décider de prendre part à des événements qui y sont promus.

Rôles de Facebook

Les participants mentionnent que *Facebook* agit comme un point central qui leur permet de soutenir la pratique de certains de leurs loisirs se déroulant à l'extérieur de *Facebook*. Cela leur permet de découvrir de nouveaux loisirs, de rejoindre des groupes ou d'aimer des pages en lien avec leurs intérêts de loisir. *Facebook* les garde informés et nourrit leurs intérêts. Un lien existe entre le loisir sur *Facebook* ainsi que le loisir hors *Facebook*, puisque ce qu'ils découvrent sur *Facebook* peut les amener à vivre un loisir ailleurs sur le cyberspace ou dans l'environnement réel qui les entoure. Prenons l'exemple de Luc (37 ans, deux enfants), qui explique que sa consommation de télévision s'est accrue dû à la présence d'une page qui promeut des émissions de télévision. Il mentionne que le fait d'aimer la page *Facebook* d'une chaîne de télévision a augmenté sa consommation de télévision et de miniséries, car il voit très rapidement les nouveautés sur son fil d'actualité. Cela fait en sorte de le garder informé, de l'intéresser et de piquer sa curiosité. Il satisfait sa curiosité en quittant *Facebook* et en visitant le site Web de la chaîne télévisuelle, où il peut écouter ces émissions. Finalement, Zoé (27 ans, deux enfants) affirme qu'elle utilise *Facebook* pour planifier des rencontres sociales : « Des fois, si c'est juste pour cédule un petit diner avec une amie là. Des fois, entre deux changements de couches, elle de son côté, disons que ça va plus vite comme ça. ».

Ainsi, nous remarquons que le loisir sur *Facebook* possède plusieurs facettes : expérimenter le loisir sur *Facebook*, utiliser *Facebook* pour soutenir la pratique de loisirs

se déroulant hors de la plateforme (dans le cyberspace ou dans la réalité), découvrir de nouveaux loisirs grâce à *Facebook*, se réseauter selon les intérêts, s'informer à propos des loisirs et utiliser *Facebook* pour organiser des activités entre copains. La prochaine section présente des facteurs ayant une incidence sur la participation sur *Facebook* à titre de loisir électronique.

Facteurs qui influencent la participation

Les participants nous ont permis de découvrir que le loisir sur *Facebook* est influencé par certains facteurs. Ces données, qui regroupent des motivations et des bénéfices perçus, ont été rassemblées en cinq catégories : une participation routinière, ordinaire et en synchronie avec le quotidien, une source où s'informer et apprendre, un espace pour jouer, se détendre et assouvir sa curiosité.

Participation routinière, ordinaire et en synchronie avec le quotidien

Il est intéressant de constater que la participation sur *Facebook* est quotidienne pour la plupart des parents que nous avons rencontrés. Cela peut être lié au fait que la plateforme est facile d'accès, qu'elle est accessible en tout temps à partir d'une multitude d'outils technologiques, qu'elle permet une variété de types de participation ainsi qu'une foule d'occupations et qu'elle allie, entre autres, communication, information et loisir. Le fait de pouvoir visiter *Facebook* à tout moment, en tout lieu, sans restriction ou exigences ainsi que pour une durée indéterminée est un avantage pour ces parents occupés. Ils admettent visiter *Facebook* en début et en fin de journée, entre deux tâches ou pendant celles-ci. Certains prévoient un moment précis et d'autres visitent *Facebook* seulement lorsqu'ils ont un moment disponible. Cela peut être très bref ou durer des heures. Ce loisir électronique s'immisce dans toutes les sphères de leur vie (familiale, sociale, scolaire et professionnelle). Cela semble spécifique à la participation sur *Facebook*. Les participants mentionnent un manque de temps pour vivre des loisirs; or, ils y passent des heures à chaque semaine. Cela est rendu possible

par l'accessibilité accrue de *Facebook*. En raison de ces multiples avantages, *Facebook* est intégré dans le quotidien des participants.

Plus précisément, Jade (35 ans, deux enfants) indique que *Facebook* fait partie de sa routine et est très important dans sa vie. Elle ne ressent pas d'euphorie à l'utiliser, mais c'est un moment plaisant qu'elle répète régulièrement. Kim (29 ans, deux enfants) affirme également que sa participation quotidienne sur *Facebook* est inscrite dans ses habitudes de vie :

C'est vraiment ancré dans mes habitudes, veut veut pas. [Intervieweur : Qu'est-ce qui te motive à aller sur *Facebook*?] Ben comme j'te disais, c'est pas mal dans les habitudes. Ouin. Y'en a que c'est lire le journal avec un café, ben moi je lis mes courriels, j'ouvre *Facebook* et je regarde ce qui s'est passé. Veut veut pas, avec divers intérêts, divers sites. [...] C'est un loisir, c'est un moment de détente, c'est une expérience...

Ne nécessitant pas de préparation particulière, *Facebook* apparaît facile et rapide d'accès. Qu'ils le visitent quotidiennement ou hebdomadairement, les participants expliquent que la participation n'est pas liée à des émotions intenses ou d'euphorie. Ils expriment qu'il s'agit là d'une activité ordinaire issue d'une habitude et d'une pratique courante, qu'elle soit davantage à caractère utilitaire ou ludique.

Les résultats démontrent que la participation sur *Facebook* est synchrone avec une foule d'autres affaires de la vie quotidienne. Celles-ci sont parfois liées à l'utilisation globale de l'ordinateur et elles peuvent s'infiltrer dans la routine cybernétique des participants. Elles sont parfois liées à des tâches comme le ménage, la cuisine, la surveillance des enfants, le travail, ou à d'autres activités comme regarder la télévision. Léa (31 ans, trois enfants) mentionne que participer sur *Facebook* est une façon de prendre un moment pour elle ou de se détendre, mais elle ajoute qu'il est fréquent qu'elle y soit alors que les enfants jouent calmement près d'elle, qu'elle ait une soupe au feu ou une lessive en cours.

En résumé, nous montrons dans les résultats que cette participation, rapidement et facilement accessible, est inscrite dans la routine de chacun des participants et est vécue comme une activité ordinaire du quotidien. Elle s'infiltré au cœur de nombreuses situations et moments puisqu'elle est effectuée au cœur des temps dits non libres et généralement en simultané avec d'autres activités de la vie quotidienne. Nous observons donc que le loisir sur *Facebook* peut être vécu en plein cœur des temps liés aux obligations familiales, sociales, scolaires et professionnelles. C'est dans ce contexte de superposition des activités du quotidien que se déroule la participation sur *Facebook*. Cette accessibilité permet la poursuite de la participation plusieurs heures par semaine, malgré des contraintes d'horaire. En effet, Léa (31 ans, trois enfants), avec ses trois enfants et son travail, a cessé plusieurs loisirs, mais la participation sur *Facebook* demeure.

Outil d'information et d'apprentissage

Facebook est une plateforme où il est possible d'effectuer une variété d'activités allant du divertissement à la socialisation, de l'information aux multiples jeux. Plusieurs participants décrivent *Facebook* comme source d'information et cela influence la participation. En effet, *Facebook* permet de s'informer, non seulement au sujet des amis et connaissances formant le réseau social, mais également au sujet de nouvelles diverses publiées sur le fil d'actualité. Un des grands avantages de *Facebook* à ce sujet est la capacité pour chaque utilisateur de personnaliser le fil d'actualité afin de recevoir une foule d'informations provenant de multiples sources et étant directement en lien avec ses intérêts. Par exemple, *Facebook* est devenu le principal moyen d'information d'Anne (27 ans, un enfant) puisqu'elle n'utilise pas d'autres sources (télévision, journaux, radio, etc.). De façon générale, les participants admettent vivre des apprentissages sur *Facebook*, parfois « par ce que les autres publient » (Jade, 35 ans, deux enfants), mais aussi par les choix de pages aimées ou de groupes joints. En plus de permettre aux participants de demeurer informés au sujet de leur réseau social et de l'actualité,

l'information publiée sur le fil d'actualité de *Facebook* leur permet donc d'apprendre et de se divertir.

En effet, nous comprenons que la lecture intensive des publications par plusieurs participants est tributaire de leur désir de communiquer, de s'informer, d'être à l'affût des nouveautés, mais aussi de se divertir. Ève (27 ans, deux enfants) exprime que, lorsqu'elle participe sur *Facebook*, elle est souvent enthousiaste, car elle ne sait jamais à quel type de contenu s'attendre. Léa (31 ans, trois enfants) affirme s'amuser lors de la lecture du fil d'actualité : « juste de lire les publications de tout le monde, c'est quasiment drôle ». En plus de vivre un moment de loisir par le divertissement lors de la lecture des informations publiées, les participants s'informent sur leurs loisirs.

Facebook leur permet de se réseauter avec des gens qui partagent les mêmes intérêts qu'eux, de s'abonner à des pages de référence, de joindre des groupes de loisir et de nourrir leurs intérêts. Par exemple, cela peut permettre aux participants de se garder informés sur leurs loisirs favoris ou d'améliorer ceux-ci. C'est notamment le cas de Tim (28 ans, un enfant) qui s'inspire du travail d'une amie sur *Facebook* pour améliorer un de ces loisirs :

Je vais aller chercher le principal de mon information là-dessus, comme exemple, je suis abonné à une fille que, elle, sa passion, c'est faire des costumes. Elle prend des costumes qu'on voit dans le jeu et elle les fabrique elle-même. C'est LA meilleure en création. [...] elle, ce qu'elle a de particulier, c'est que tous les costumes qu'elle fait, elle fait un *tutorial* pour montrer comment elle les fait. Comme ça, c'est l'fun. Moi, je la suis pour ça. Parce que ça m'aide à faire mes costumes. Ça donne des bons trucs pour ça. C'est une des choses que je suis sur *Facebook*.

Paule (28 ans, un enfant) utilise son réseau social afin de trouver des suggestions d'activités de loisir ou de voyages, de s'informer, d'obtenir des récits qui influencent ses prises de décisions pour ses activités familiales et d'écrire, elle aussi, ses commentaires :

Je fais beaucoup ça, aussi, des liens vers Internet par *Facebook*. Je vais me renseigner comme il faut. Pis, je vais même souvent aller mettre mon statut : « J'ai l'intention d'aller à telle place. Avez-vous des commentaires? Suggestions? Appréciations? ». Pis, ça va souvent avoir une influence, parce que, tu vois, il y a

des places où je ne suis pas allée parce que tous les commentaires que j'avais étaient négatifs. J'en ai fait un la semaine passée. J'ai demandé : « Moi, mes vacances, c'est au zoo cette année. Avez-vous des choses à me proposer? ». Après souvent, si c'est très positif ou très négatif, je vais aller l'écrire, mettre le lien vers le site Internet ou mettre des photos. [...] Tsé, supposons, ça m'arrive souvent que les gens me disent : « Ah. Je suis allé à telle place. C'était bien. » Ça arrive souvent que je vais dire à mon chum : « Eille! On va tu faire un tour là? ». Je prends beaucoup d'endroits, d'activités sur *Facebook*.

En résumé, nous constatons que les participants apprécient le loisir en lien avec la lecture du fil d'actualité et qu'ils utilisent *Facebook* pour s'informer, notamment à propos de leurs intérêts de loisirs de façon à se réseauter ainsi qu'à faire grandir leurs propres loisirs à l'extérieur de *Facebook*.

Jeux : jouer et aider son réseau

Plusieurs participants affirment utiliser *Facebook* en grande partie pour ses jeux. Les jeux disponibles sur *Facebook* sont de divers types et incluent les jeux en ligne sur sites de réseautage social. Ces derniers peuvent être joués de façon solitaire ou en équipe et requièrent régulièrement l'aide du réseau du joueur. Les participants jouent à ces jeux, qui demandent une présence continue sur *Facebook*, afin d'atteindre des objectifs, de ne pas perdre certains acquis et d'aider des amis et connaissances à augmenter leur niveau de jeu. Ils apprécient cette participation, qu'ils vivent en synchronie avec d'autres activités se déroulant sur *Facebook*. Ce loisir sur *Facebook* apparaît comme un déterminant important à la participation.

Les participants indiquent avoir commencé à jouer pour deux raisons principales, soit parce qu'ils souhaitaient aider des amis et connaissances dans leur propre participation ou parce qu'ils se sont laissés tenter après avoir pris connaissance des jeux dans leur fil d'actualité. Mia (31 ans, deux enfants) participe sur *Facebook* principalement pour les jeux : d'abord pour jouer, ensuite pour clavarder et finalement pour lire les publications du fil d'actualité. Ce loisir sur *Facebook* peut devenir exigeant en temps pour les participants. Mia (31 ans, deux enfants) mentionne comment ce loisir

est influencé par la participation du réseau, qui s'entraide dans l'atteinte des objectifs des jeux. Tim (28 ans, un enfant) explique qu'il est difficile de trouver des jeux sur Internet et que c'est la facilité à en trouver sur *Facebook* qui l'amène à y jouer. Il a commencé à jouer à un jeu où « tu fais ta propre équipe, j'avais trouvé ça ben intéressant et j'avais commencé à jouer. Là, c'est moi le plus haut dans mes amis en levels. [Intervieweur : tu peux pu arrêter?!] C'est ça! (rires) ».

Par contre, les jeux sur *Facebook* sont créés de façon à imposer des barrières après un certain nombre d'actions afin d'amener les joueurs à payer s'ils veulent continuer. S'ils refusent, ils doivent attendre avant de recommencer le jeu. Cela fait en sorte que les participants y retournent plusieurs fois par jour, selon les délais prescrits. Mia (31 ans, deux enfants) explique que, malgré la nécessité de visiter régulièrement *Facebook* pour l'entretien des acquis sur le jeu, elle a quand même hâte d'y aller, car elle aime le jeu et la fréquence fait partie du plaisir de jouer. Elle mentionne aussi que sa copine et elle clavardent en jouant sur *Facebook*, ce qui fait que la participation dure plus longtemps. De plus, ces applications de jeux envoient des messages automatisés au réseau du joueur. Les participants n'apprécient pas cette démarche parce qu'ils ne souhaitent pas que leurs contacts se sentent harcelés. Ces délais et messages convainquent certains de cesser de jouer, comme Tim (28 ans, un enfant), quelques années auparavant.

Toutefois, même après avoir cessé de jouer à ces jeux en ligne sur sites de réseautage social, certains prennent encore du temps afin d'aider leurs amis dans leur participation. Léa (31 ans, trois enfants) mentionne : « Quand j'ai le temps, je prends mon *iPad* pis un moment donné, j'ai 200 demandes pis je les accepte toutes les unes après les autres! ». Nous comprenons donc que ce loisir sur *Facebook* semble très intéressant pour les participants, qui acceptent cependant d'y participer à leur rythme.

Détente

Nous indiquons dans les résultats que les participants se sentent paisibles et ne ressentent pas de stress sur *Facebook*. Par exemple, Line (38 ans, deux enfants) admet que *Facebook* est « vraiment un moment de détente ou de divertissement ». Pour Zoé (27 ans, deux enfants), Jade (35 ans, deux enfants) et Léa (31 ans, trois enfants), la participation sur *Facebook* est un moment pour soi. Rappelons que cette dernière a expliqué qu'elle s'y sent détendue malgré le fait qu'elle effectue fréquemment une tâche en même temps (surveiller les enfants qui jouent calmement, avoir une soupe au feu ou une lessive en cours).

En résumé, nous remarquons que le loisir sur *Facebook* est perçu par les participants comme un précieux moment de détente. Il peut également émaner de la curiosité.

Curiosité

La curiosité est un facteur influençant la participation, lequel est répandu parmi les participants. Ève (27 ans, deux enfants) indique sa principale raison de participer : « La curiosité! C'est de savoir ce qui se passe. [...] Tu sais jamais ce que tu vas y trouver! ». Au-delà de la curiosité générale face à *Facebook*, Léa (31 ans, trois enfants) mentionne une forme d'enthousiasme, d'anticipation ou d'attente d'interactions, laquelle se développe :

Pis si je vois des nouvelles ou que moi-même, je veux mettre des photos dessus. Ben souvent c'est ça qui arrive : tu mets des photos. Tu sais que je veux avoir les commentaires de tout le monde. C'est là que tu vas les lire. Tu reviens pour voir si y'a du monde qui t'ont écrit des commentaires.

Ce cinquième facteur s'ajoute aux précédents : une participation routinière, ordinaire et en synchronie avec le quotidien qui permet de s'informer et d'apprendre, de jouer et de se détendre. Ceux-ci influencent et expliquent la participation de loisir sur *Facebook*.

Nous savons que les participants apprécient *Facebook*. Ils trouvent le temps d'y passer plusieurs heures par semaine. La plupart visitent le site Web quotidiennement et cette participation est incorporée à leur routine. Nous observons que *Facebook* est intégré dans leurs habitudes de communication et qu'il constitue une importante source d'information. Les participants ont également la perception d'y vivre du loisir, notamment par le divertissement, le partage d'intérêts de loisir, les jeux et la détente. *Facebook* leur permet de soutenir la pratique de certains loisirs se déroulant à l'extérieur de la plateforme, de découvrir de nouveaux loisirs, de joindre des groupes ou d'aimer des pages en lien avec leurs intérêts de loisir et de se garder informés quant à leurs intérêts de loisir. Toutefois, il apparaît que ce loisir n'est pas significatif pour certains participants. Kim (29 ans, deux enfants) indique qu'elle est consciente de vivre un loisir lorsqu'elle participe sur *Facebook*, mais elle juge que ce loisir n'est pas d'aussi grande qualité que d'aller prendre une marche en forêt avec son chien, ce qui représente un moment précieux de loisir qu'elle doit planifier d'avance pour prendre le temps et s'assurer de le vivre au quotidien. De plus, elle évoque que, pour avoir accès à *Facebook*, il n'y a aucune préparation, aucun besoin de planification ni d'organisation. Elle explique que cela enlève un aspect précieux ou extraordinaire.

Nous comprenons ainsi que, malgré leur attachement à *Facebook*, les participants y vivent un loisir que nous pourrions qualifier de substitut. En effet, il est possible que *Facebook* ne soit pas le premier choix d'activité de loisir à effectuer. Malgré cela, nous constatons qu'il représente un loisir que les participants continuent de choisir de vivre régulièrement, et ce, malgré leur horaire chargé. En effet, plusieurs éléments facilitateurs lui permettent d'être un choix plus attirant pour ces parents en situation de manque de temps et en réaménagement de loisirs. Précisément, les participants expriment que l'avantage de *Facebook* est qu'il leur permet de vivre un loisir à tout moment, en tout lieu, pour une durée indéterminée, sans préparatif encombrant, possible même en temps d'obligation et avec les amis *Facebook* sans que ceux-ci soient présents au même moment (asynchronie). Cela apparaît donc plus facile à effectuer que d'autres loisirs qui

demandent davantage de temps, de préparation, d'équipement, un lieu précis, une durée fixe, etc. Cela explique pourquoi plusieurs participants ont abandonné des loisirs qui étaient plus exigeants à ces égards et qu'ils se tournent dorénavant vers *Facebook*.

Notions liées à la participation virtuelle

Dans cette section, nous discutons de l'impact des fréquentes modifications apportées à l'interface de *Facebook* sur la participation. Ensuite, il est question du sentiment de solitude, de la perception de perdre conscience avec les dimensions de temps et de lieu ainsi que du sentiment d'attachement, d'obligation et de dépendance.

Absence d'impact des modifications à Facebook

La plateforme de *Facebook* est régulièrement modifiée par la direction (voir *Appendice E*). Peu avant les entrevues, *Facebook* avait mis en place une nouvelle interface de type journal (*Facebook*, 2013). De tels changements influencent la perception des participants en ce qui concerne la qualité, l'intensité et la durée. Cela peut même exiger des participants qu'ils s'adaptent régulièrement, sans quoi ils risquent de se sentir incompetents. Kim (29 ans, deux enfants) explique que l'apparition de l'interface de type journal lui a demandé « quand même un certain temps d'adaptation ». Bien que ça n'ait pas influencé sa participation, elle ajoute que « ça a été un apprentissage parce que c'était carrément différent ». Paule (28 ans, un enfant) indique que certaines modifications ont intensifié sa pratique, en piquant sa curiosité :

Sur *Facebook*, c'est plus visuel. Surtout que maintenant ils ont ajouté/ils auraient pas dû faire ça; ça m'a rendue encore plus accro/ ce que les gens font : tel ami a aimé la photo de... C'est clair que je vais aller voir ces affaires-là. [...] Ça, c'est de la curiosité maladive (rires). Non, mais... Je pense. C'est plus visuel.

Il apparaît donc que les changements apportés en continue à la plateforme n'agissent pas comme une réelle contrainte à la participation pour les participants de cette étude.

Se sentir accompagné sur Facebook

Dans un chapitre précédent, nous avons abordé la participation à la réalité virtuelle en expliquant que le cyberspace est un lieu virtuel qui amène un état d'esprit différent. En effet, l'expérience sur *Facebook* peut être vécue alors que nous sommes seuls dans l'espace physique, mais en lien avec des centaines de personnes sur la plateforme. Lorsqu'interrogés, certains participants expriment une incertitude à savoir s'ils se sentent seuls lorsqu'ils participent sur *Facebook*. Après réflexion, Jade (35 ans, deux enfants) indique qu'elle se sent moins seule lorsqu'elle participe sur *Facebook* puisqu'elle y trouve une foule de gens pour socialiser ou se divertir. En fait, elle voit *Facebook* comme une porte ouverte sur son monde. Luc (37 ans, deux enfants), lui, s'y sent comme dans une communauté.

Ainsi, nous remarquons que les participants ne se sentent pas seuls lorsqu'ils visitent *Facebook* dans le cyberspace. Plusieurs expriment d'ailleurs que *Facebook* les amène à se sentir moins seuls et accompagnés. La distance avec l'interlocuteur semble être perçue individuellement, tout comme la conscience du temps qui passe et du lieu physique.

Conscience du temps qui passe

Les participants choisissent de passer des heures sur *Facebook* et parfois d'outrepasser le temps initialement prévu. Au sujet de l'impression de perdre conscience du temps qui passe alors qu'ils visitent *Facebook*, les participants en général admettent perdre le fil du temps, bien que chacun le décrive différemment. Léa (31 ans, trois enfants) indique qu'elle se laisse peu facilement absorber puisque ses obligations influencent sa participation. Par contre, lorsqu'elle est libre, elle est plus prompte à se laisser captiver. Luc (37 ans, deux enfants) affirme : « Donc, oui, je peux être absorbé au point de ne pas entendre ce qui se passe autour de moi. Mais l'alarme de feu, je l'entends pis je peux sortir. ». Paule (28 ans, un enfant) mentionne aussi se laisser

absorber par sa participation sur *Facebook* et elle est strictement concentrée sur l'expérience virtuelle qu'elle vit :

On dirait que le temps arrête. Des fois, je peux passer des heures, moins ces temps-ci. Si ça fait deux jours que je n'y suis pas allée, ça peut être facilement un trois heures que je passe là-dessus. Ou, que je suis en train de chercher de l'information précise. Là aussi, je peux passer beaucoup de temps. C'est juste moi pis l'ordinateur. Il n'y a rien autour.

Finalement, Mia (31 ans, deux enfants), explique que, quand elle est seule, elle peut se perdre dans *Facebook* pendant des heures, en relayant ses occupations quotidiennes au second rang :

Oui oui. C'est déjà arrivé de dire : « Oups j'avais parti ma brassée. Ça fait déjà 1 h 30. Ah j'aurais peut-être dû l'étendre, elle aurait été sec. ». Oui c'est déjà arrivé que je sois vraiment assis, dans une journée de congé que je me suis dit : « Aujourd'hui, c'est à moi de moi, pis que j'envoie les enfants à la garderie pis c'est correct [...] Donc, j'en profite. » Je me dis : « Ok, je vais faire admettons une demi-heure [sur *Facebook*] à matin, pis, après ça, je vais tout nettoyer, par exemple mon ménage, pis mon après-midi, j'irai dehors pis... ». Mais finalement, j'arrive l'après-midi pis : « Onhhh j'ai rien de fait! Ben oui ça ira à la semaine prochaine! ».

Nous observons qu'il est facile pour les participants de se laisser absorber et de perdre le fil du temps qui passe ainsi que le sens des obligations et des responsabilités alors qu'ils visitent *Facebook*. Cet aspect du loisir sur *Facebook* est souvent mentionné avec humour, comme si cela est inévitable, que ça arrive à tous.

Conscience du lieu physique

Concernant l'immersion en regard du lieu, aucun participant n'a mentionné se laisser captiver au point de perdre ce repère. Kim (29 ans, deux enfants), tout comme Anne (27 ans, un enfant), Jade (35 ans, deux enfants), Line (38 ans, deux enfants) et Ève (27 ans, deux enfants), explique qu'elle garde conscience de l'environnement physique dans lequel elle se trouve. Elle ajoute : « C'est une évasion de la tâche, mais c'est pas vraiment une évasion du lieu [...] Je reste dans le bureau [Intervieweur : Tu en gardes conscience?] Oui c'est ça. Ça part pas dans ma tête, comme dans un monde parallèle. ».

Zoé (27 ans, deux enfants) affirme qu'elle ne passe pas assez de temps sur *Facebook* et qu'elle n'est pas suffisamment absorbée pour perdre conscience du lieu où elle se situe, en ajoutant qu'elle n'est « pas lunatique à ce point. ».

Lorsque nous avons questionné les participants à ce sujet, nous avons eu l'impression d'atteindre une barrière psychologique. En effet, la notion de jugement de l'intensité de la participation a souvent été mentionnée. Les participants ne veulent pas être étiquetés comme des « ermites accros ayant une participation virtuelle très intense » ou « des gens qui n'ont pas de vie ». Plusieurs ont expliqué qu'ils se laissent facilement absorber par *Facebook*, au point d'y passer plus de temps que prévu. Il est possible qu'ils ne se sentent réellement pas captivés par *Facebook*, mais nous croyons qu'il est permis de croire qu'ils n'aient simplement pas souhaité se décrire comme des gens qui perdent le fil du lieu par peur de se voir liés au préjugé exprimé ou par peur que leur image d'eux-mêmes soit menacée.

Attachement, obligation et dépendance face à Facebook

La notion de dépendance s'impose de différentes façons pour les participants : l'omniprésence de *Facebook* dans le quotidien, les constants réflexes de partage créés et son accessibilité facile et accrue, notamment via les téléphones cellulaires intelligents. Nous remarquons que les participants sont attachés à *Facebook*. Dans leur discours, la notion de dépendance abordée côtoie leur sentiment de non-obligation à participer. À ce sujet, les participants expriment tantôt l'absence du sentiment d'obligation, tantôt une forte curiosité ou une sensation de manque, en quelque sorte, qui les amène à participer régulièrement. Rappelons que le contenu auquel ils ont accès sur *Facebook* consiste en ce que leurs amis et connaissances publient en plus de tout le contenu partagé par les pages et groupes auxquels ils se sont volontairement abonnés. Mentionnons également que les participants ont expliqué qu'ils utilisent d'abord *Facebook* pour communiquer, socialiser et s'informer. Paule (28 ans, un enfant) exprime le comportement qui se développe avec l'utilisation de *Facebook* et qui concerne le réflexe de vouloir

fréquemment partager des aspects et des événements ordinaires ou extraordinaires de sa vie sur le site : « S'il se passe quelque chose dans ma vie pis que... C'est vraiment une chose à laquelle je pense, dès le départ, que je pourrais l'écrire sur *Facebook*. Mais, souvent, je n'y vais pas. Je me limite. ». Tim (28 ans, un enfant) dit qu'il ne se sent pas obligé, mais qu'il ressent une carence et une peur de ne pas être à l'affût, particulièrement en ce qui concerne sa vie sociale :

C'est pas que j'ai hâte d'y aller, c'est juste que (...) comment je pourrais dire ça (...) ben c'est plus comme un manque. Ouin, comme un manque. C'est comme si tu avais peur de manquer quelque chose. Veut, veut pas, avec le travail et la vie familiale, le côté social, c'est plutôt mort. Donc, c'est plutôt là que je vais chercher mon social. Pis c'est ça, ça me permet vraiment de voir ce qui se déroule chez les amis, si y'a du nouveau chez les amis.

Anne (27 ans, un enfant) exprime qu'elle peut passer jusqu'à trois journées sans visiter *Facebook*. Par contre, lorsqu'elle s'y rend, elle lit son fil d'actualité en rétroactif jusqu'à la dernière publication non lue lors de la dernière visite. Cela peut prendre des heures. Ce besoin d'être à l'affût et de ne rien manquer est répandu parmi les participants. Paule (28 ans, un enfant) aussi exprime ne pas vouloir manquer une information qui passe sur *Facebook*, quitte à prendre le temps de lire l'équivalent de deux semaines de publications sur son fil d'actualité à la suite d'une absence. Elle démontre donc un vif intérêt à demeurer « à jour » sur *Facebook* et mentionne la pression par les pairs comme facteur incitant à participer. Il apparaît que la participation sur *Facebook* est attendue par l'entourage et crée un besoin d'en savoir toujours plus.

Cela va même plus loin pour plusieurs participants, qui mentionnent vivre une sensation de manque. Ils expliquent celle-ci par l'omniprésence de *Facebook* au quotidien : « Un moment donné, j'avais dit à ma belle-sœur, c'est pratiquement une drogue ça. » (Mia, 31 ans, deux enfants). Jade (35 ans, deux enfants) indique avec humour que c'est comme une dépendance. Depuis qu'elle est inscrite sur *Facebook*, elle ne s'en passerait pas : elle va sur *Facebook* à chaque jour, jusqu'à trois heures par jour, sinon elle ressent un effet de sevrage. Elle y lit le fil d'actualité intégralement le matin.

Elle y retourne pendant la journée pour lire les nouveautés et ne s'arrête que lorsqu'elle retrouve la dernière publication vue.

Ce besoin (dépendance) peut être assouvi pratiquement en tout temps et en tout lieu. Cette instantanéité, rapidité et facilité d'accès à *Facebook* ont un important effet d'encouragement à participer, et ce, peu importe le type de participation (communication ou loisir [lecture, écriture, jeux, etc.]). L'accessibilité à *Facebook*, déjà grande, se trouve augmentée par la mobilité des outils technologiques, dont les téléphones cellulaires intelligents : « sur mon *iPhone* j'ai *Facebook*, *fake* j'écris toujours mes messages comme ça. [...] si je suis à la job pis j'attends la réponse de quelqu'un pis mon *iPhone* sonne aussitôt que quelqu'un me répond sur *Facebook*. » (Tim, 28 ans, un enfant).

Ainsi, le partage instantané et en continu de contenu par les utilisateurs de *Facebook* constitue un flot incessant d'informations à absorber et nous constatons qu'il est important pour la majorité des participants de s'imposer un effort afin d'être à l'affût. Nous observons que le sentiment de manque et l'importance d'être mis à jour concernent majoritairement les aspects relatifs à l'information (se savoir au fait des actualités) et à la communication (se savoir au fait de la vie des amis et connaissances). Rappelons que ces sentiments concernent aussi les jeux et les loisirs, tel que mentionné dans la section précédente. Finalement, une certaine pression sociale semble jouer un rôle, car les participants accordent de l'importance à *Facebook* aussi parce que leur entourage et la société à laquelle ils appartiennent le font.

En conclusion, il semble que la participation sur *Facebook* soit peu influencée par les modifications apportées à la plateforme et que les participants sont attachés à *Facebook*. De plus, les participants sont figés dans le temps (oublier le temps qui passe, les obligations, les responsabilités et le travail), mais se sentent peu ou pas happés dans le cyberspace (perdre conscience du lieu physique dans lequel ils se trouvent), puisque leurs obligations les gardent dans la réalité du moment présent.

Ce chapitre a permis de détailler la participation de loisir électronique vécue sur *Facebook* par les participants à cette étude. Dans les prochaines pages, nous discutons des liens entre théorie et connaissances actuelles, nous analysons les conséquences de la recherche et des retombées possibles, puis nous complétons avec les forces et les limites de la recherche.

Discussion

Afin de rendre compte de nouvelles notions théoriques et de mettre en lumière des possibilités de loisir étant directement en lien avec la venue de tendances sociales modernes, populaires et technologiques, nous avons cherché à définir la participation de loisir sur *Facebook* ainsi que les aspects et les dimensions qui la caractérisent afin de mieux la connaître. Nous avons souhaité étudier le phénomène encore méconnu du loisir sur *Facebook* et la question de recherche porte sur la participation de loisir sur *Facebook* chez des adultes ayant de jeunes enfants et étant en situation d'emploi.

Facebook et la définition du loisir

On a vu dans le précédent chapitre que *Facebook* est perçu comme un outil de communication grâce auquel il est possible de vivre du loisir. Cette participation est jugée d'importance secondaire et s'intègre au cœur de la communication sur Internet. En effet, nous avons découvert qu'une majorité des parents dans la trentaine perçoivent vivre du loisir électronique à l'intérieur de leur participation en ligne. Cela indique que les sites de réseautage social comme *Facebook* offrent diverses possibilités d'activités, dont certaines ayant trait au loisir (jeux, divertissement, évasion, détente, etc.). L'étude confirme donc que du loisir est vécu sur *Facebook*.

Cette participation concorde avec la définition de loisir électronique présentée au chapitre du contexte théorique, soit qu'il s'agit d'une participation qui se déroule à un moment qui n'est pas nécessairement libéré de toute obligation, qui est accomplie de façon libre et volontaire, qui est plaisante et motivante, où nous nous concentrons sur le loisir vécu, qui permet la participation dans un lieu physique ou virtuel, qui peut être

vécue seule ou avec d'autres, de façon anonyme ou non et où les interactions sont synchrones ou asynchrones. Cette activité peut aussi rapporter des bénéfices individuels immédiats à plusieurs égards, comme la détente, le repos, le divertissement, le développement des connaissances, le développement de soi ainsi qu'une participation sociale plus large. Tel que proposé dans le second chapitre, la conceptualisation issue de la recherche de Nimrod et Adoni (2012) correspond à la réalité étudiée. Conséquemment, la définition du loisir, basée sur l'ensemble des notions communes ou complémentaires de trois auteurs fondamentaux en loisir (Dumazedier, Kelly et Rojek), s'avère incomplète en regard de l'étude du loisir électronique. Les trois auteurs ont présenté ces théories à une époque où le loisir électronique n'existait pas et qu'il faut dorénavant tenir compte des réalités technologiques dans lesquelles le loisir s'inscrit.

Participation à la réalité virtuelle : espace virtuel et perte de conscience

Les auteures Nimrod et Adoni (2012) définissent la dimension de participation à la réalité virtuelle comme la navigation dans l'espace virtuel et la sensation d'être présent dans un endroit qui est différent de celui où l'utilisateur se trouve réellement. Dans la présente étude, la conscience du temps qui passe lors de la participation sur *Facebook* a été discutée et appuie la théorie. Les participants ont mentionné qu'il est facile pour eux de se laisser absorber et de perdre le fil du temps ainsi que le sens des obligations et des responsabilités, lorsqu'ils visitent *Facebook*. Ils ont abordé cet aspect de leur participation avec humour et résignation, comme si cela est un fait inévitable et que ça arrivait à tous. En ce qui concerne le lieu, les données ont indiqué que les parents ont toujours conscience du lieu physique dans lequel ils se trouvent. Ils ont indiqué se sentir peu ou pas happés dans le cyberspace, puisque leurs obligations les gardent dans la réalité du moment présent. À ce sujet, les participants semblent souhaiter ne pas se décrire comme des gens qui perdent conscience du lieu par peur de se voir liés aux préjugés exprimés (« des ermites accros ayant une participation virtuelle très intense » ou « des gens qui n'ont pas de vie »). Dans les travaux portant sur l'analyse des

environnements virtuels, Miah (2000) a proposé que le cyberspace peut amener un état d'esprit qui va au-delà des expériences de loisir traditionnelles et a expliqué que le loisir électronique peut être un défi face à la perception de ce qu'est la « réalité ». En effet, nous pouvons croire que plus les études éclaireront la psychologie en lien avec le loisir électronique et la participation virtuelle, plus les préjugés pourront disparaître.

Finalement, on retrouve les dimensions de synchronie et d'interactivité présentées par Nimrod et Adoni (2012) dans le discours des participants. En effet, les utilisateurs vivent des interactions synchrones et asynchrones sur *Facebook*. De plus, les interactions peuvent être effectuées par l'utilisateur avec le système (sélection ou création de contenu en ligne, etc.) ou avec d'autres utilisateurs (clavardage, jeux en ligne, etc.). Les auteurs soulignent que plus l'utilisateur juge l'expérience interactive, plus il peut l'interpréter comme un loisir.

Participation sur Facebook : un haut niveau d'engagement

Selon Nimrod et Adoni (2012), l'aspect d'expérience est concentré sur le vécu du participant. Le degré d'engagement dans l'activité et la motivation à participer sont des dimensions de cet aspect. Au cœur des notions virtuelles, les résultats font état du sentiment d'attachement des participants face à *Facebook*. Nous observons que le sentiment de manque et l'importance d'être mis à jour (flot d'informations et jeux) sont forts. Malgré le fait que les participants mentionnent ne pas se sentir obligés de visiter *Facebook*, plusieurs avouent que c'est comme une drogue pour eux tant leur curiosité est intense. De plus, une certaine pression sociale semble jouer un rôle quant à la régularité de la participation, puisque les utilisateurs accordent de l'importance à *Facebook* notamment parce que leur entourage et la société à laquelle ils sont intégrés le font. Est-ce là un piège, en ce sens que les participants veulent en savoir toujours plus et que le fil d'actualité est sans fin puisque de l'information est ajoutée à chaque minute? Cette idée nous semble très importante. Les participants qui avaient périodiquement cessé d'utiliser *Facebook*, ou l'une de ses fonctions, y sont éventuellement retournés.

Dans leur étude, Nimrod et Adoni (2012) expliquent que, plus la réalité virtuelle est intégrée au quotidien hors ligne de l'utilisateur ou plus le degré de participation à la réalité virtuelle est grand, plus l'expérience est puissante. Les résultats de la présente étude indiquent que les participants visitent souvent *Facebook* alors qu'ils effectuent d'autres tâches en simultané et qu'ils demeurent conscients du lieu physique dans lequel ils se trouvent. Leur niveau d'engagement dans le loisir peut donc sembler faible. Or, il apparaît clairement dans cette étude que la participation sur *Facebook* est intégrée dans la routine des utilisateurs rencontrés. Leur niveau de participation est grand : plusieurs parents fréquentent *Facebook* alors qu'ils sont en compagnie de leurs enfants, et ce, même pendant l'heure des repas ou du bain de ceux-ci. C'est pourquoi les liens d'attachement et d'engagement apparaissent finalement très forts.

Participation sur Facebook : les motivations à participer

Cinq facteurs semblent expliquer la participation de loisir sur *Facebook* : une participation routinière, ordinaire et en synchronie avec le quotidien, une source où s'informer et apprendre, un espace pour jouer, se détendre et assouvir sa curiosité. Au sujet du loisir vécu, le discours des participants converge vers les théories proposées au second chapitre. C'est le cas du divertissement ressenti sur *Facebook*, qui est en lien avec l'étude de Dholakia et al. (2004), dans laquelle la valeur de divertissement est décrite comme l'une des motivations individuelles à participer à des communautés virtuelles. Notons que le discours des participants est en harmonie avec la mention du divertissement relaxant et de l'évasion à titre de catégories de motivation pour l'utilisation de *Facebook*, par Papacharissi et Mendelson (2011). De plus, d'autres catégories, telles que la tendance « cool » et nouvelle, le partage expressif d'informations et le passe-temps habituel (regroupant des notions d'habitude, de passe-temps, de rituel laissant peut-être entrevoir une notion de dépendance propre à la nature de la participation), ne sont pas directement liées au loisir, mais sont intéressantes en regard de l'étude plus globale du phénomène. Au sujet de l'aspect relatif à l'expérience, les participants ont nommé le plaisir, directement ou non, en décrivant leur participation

de loisir sur *Facebook*. Cela concorde avec l'étude d'Akyıldız et Argan (2012), où les auteurs déterminent que le but de plaisir en est un qui influence l'utilisation de *Facebook*, et est aussi en accord avec la définition de loisir électronique présentée.

Finalement, nous observons des liens entre les résultats et la théorie de l'expérience de loisir désirable de Hood (1983). Tel que proposé par l'auteur, une expérience de loisir désirable peut être effectuée de façon solitaire ou en interaction sociale, être une occasion d'apprendre, être perçue comme quelque chose de valable ou d'utile, elle peut permettre d'y participer activement, de s'y sentir confortable et à l'aise dans son environnement et, finalement, d'avoir un défi et d'y vivre de nouvelles expériences. En effet, les participants disent s'y sentir généralement moins seuls et accompagnés, y apprendre en continu et y être mis au défi étant donné les fréquentes modifications apportées à la plateforme. Toutefois, malgré une participation régulière, plusieurs expriment que *Facebook* n'est pas utile dans leur vie. Certains ont aussi dit ne pas être complètement à l'aise avec *Facebook*, dû à un manque de connaissances technologiques. Ainsi, nous pourrions conclure que, de façon générale, le loisir vécu sur *Facebook* est une expérience de loisir modérément désirable selon la théorie de Hood (1983).

Loisir ordinaire vécu sur Facebook

Nous avons antérieurement expliqué que l'avantage de *Facebook*, pour les participants, est qu'il leur permet de vivre un loisir très accessible. C'est ce même argument (aucun besoin de préparation ou de planification) qui les amène à déterminer que *Facebook*, malgré son importance, n'est pas un loisir significatif pour eux. Dans leur ouvrage, Cheung et Lee (2009) suggèrent d'effectuer la distinction entre les expériences ordinaires (issues du quotidien incluant pas ou peu de préparation) et les expériences extraordinaires (celles qu'on planifie et qu'on a hâte de vivre). Selon le discours des participants, nous observons que la participation de loisir sur *Facebook* se range dans la catégorie des expériences ordinaires. Malgré le statut de cette participation, nous

remarquons que les participants lui donnent néanmoins temps, énergie et importance de façon régulière.

À ce sujet, souvenons-nous des trois finalités du loisir proposées par Dumazedier (1962). Il lie ces fonctions majeures du loisir, soit le délassement, le divertissement et le développement, au caractère singulier du loisir. Le délassement délivre de la fatigue. Le divertissement délivre de l'ennui, compense ou complète le quotidien et permet à l'individu de s'en évader. Le développement délivre des automatismes de la pensée et de l'action quotidienne. De plus, rappelons que le loisir, selon Kelly (1990), est une activité « dans laquelle l'individu se réfugie, soit pour la détente, le divertissement ou le développement de ses connaissances, [c'est] une participation sociale spontanée et la libre expression de sa capacité créative. » (traduction libre) (p. 17). Concluons en mentionnant que la participation de loisir sur *Facebook* n'est pas considérée comme extraordinaire. Cependant, les fonctions proposées par Dumazedier permettent d'expliquer, clairement et partiellement, l'importance soutenue de cette participation régulière.

Facebook et la superposition des temps

Les participants se disent en situation de manque de temps, de diminution de temps de loisir et de réaménagement de loisirs dû aux nombreuses obligations qu'ils doivent honorer (familiales, sociales, scolaires et professionnelles). Il est donc surprenant qu'ils expliquent que participer sur *Facebook* est intégré dans leur quotidien, qu'ils visitent régulièrement le site Web (plusieurs fois par jour, pour certains) et que plusieurs y passent des heures à chaque jour. Ont-ils plus de temps libre qu'ils ne l'indiquent? En fait, leur réalité en est bel et bien une de manque de temps, de diminution de temps de loisir et de réaménagement de loisirs. La participation sur *Facebook* s'infiltré au cœur de nombreuses situations et moments, puisqu'elle est effectuée au cœur des temps dits non libres et souvent en simultané avec d'autres affaires du quotidien. C'est donc dans un contexte de superposition des temps et des

activités quotidiennes qu'est vécue la participation sur *Facebook*. Il faut considérer que les participants sont actifs sur *Facebook* en même temps qu'ils effectuent d'autres tâches ou activités, telles la préparation des repas, les tâches ménagères, la surveillance ou les soins prodigués aux enfants, les heures de repas, le travail, d'autres moments de loisir, etc. Il en résulte que les heures passées sur *Facebook* ne sont pas des temps libres supplémentaires ou isolés, mais bien des moments gagnés entre l'accomplissement de diverses obligations ou même pendant l'acquittement de celles-ci. Cela est nouveau dans l'étude du loisir et entre en conflit avec la définition du loisir proposée en se basant sur les travaux de Dumazedier, Kelly et Rojek. L'accessibilité à *Facebook* permet la poursuite d'une participation régulière, et ce, malgré des contraintes d'horaire réelles.

Mentionnons que les participants à l'étude sont majoritairement des femmes dans la trentaine, mères de jeunes enfants, en situation d'emploi et qui se retrouvent avec peu de temps de loisir. Celles-ci sont tiraillées entre plusieurs obligations et elles expliquent que leur participation sur *Facebook* est souvent effectuée en synchronie avec d'autres activités du quotidien et peut être vécue en plein cœur des temps liés aux obligations familiales, sociales, scolaires et professionnelles. Rappelons que Green et Adam (1998) ont conclu que l'accès libre des femmes aux technologies de l'information et des communications à des fins de loisir était diminué par les contraintes connues du temps et de l'espace et que ces femmes avaient majoritairement une tendance à faciliter les activités de loisirs des autres (partenaires et enfants), en plus de combiner régulièrement travail et loisirs pour elles-mêmes. En d'autres termes, elles se livraient, comme les participants à la présente étude, à un loisir flexible qui devait être adapté à la situation et au temps qui restait après ou pendant avoir complété les tâches et comblé les besoins des autres. Notons que les mères, dans cet article, étaient le parent responsable des tâches domestiques et des soins prodigués aux enfants, mais qu'il est actuellement possible de penser que ces tâches n'incombent plus uniquement aux femmes et sont partagées dans le couple.

Sens du loisir vécu sur Facebook

Les résultats permettent de décrire la participation de loisir des participants sur *Facebook* et de mieux la connaître. Par contre, ils ne permettent pas de bien identifier le sens individuel ou social donné à cette participation. En regard des mises en relations entre les résultats et les théories, nous observons que cette participation, en lien avec le loisir, permet aux individus de poursuivre ou d'améliorer leurs activités sociales et de loisir, malgré leurs contraintes de temps. Le sens donné à ce loisir aurait ainsi trait à un besoin de substituer certains autres loisirs, lesquels sont devenus trop exigeants en temps et en préparation. En effet, un monde de possibilités en loisir électronique s'offre aux participants, pratiquement à tout moment, en tout lieu, sans restriction ou exigences, en synchronie avec d'autres tâches ou activités ainsi que pour une durée indéterminée, sur une multitude d'outils technologiques et à une variété de fins. La popularité des médias sociaux, la pression sociale ainsi que la facilité d'accès et de participation sont certainement des facteurs clés dans l'engouement face au loisir sur *Facebook*.

Analyse des conséquences de la recherche et des retombées possibles

Tel que mentionné précédemment, le peu d'écrits scientifiques à propos de la participation de loisir électronique actuelle et vécue sur *Facebook* amène un manque à combler que nous avons souhaité solutionner partiellement avec l'apport de cette recherche. Les informations découvertes peuvent permettre à d'autres chercheurs d'approfondir la compréhension du loisir électronique vécu sur *Facebook*.

Dans cette étude, nous avons présenté une définition du loisir électronique actuelle qui semble bien refléter le vécu des participants. Nous avons établi qu'une participation de loisir est vécue de diverses manières et de façon secondaire, au cœur de la participation sur *Facebook* et sur Internet. Cela indique que les sites de réseautage social semblent permettre diverses affaires, dont certaines ayant trait au loisir (jeux, divertissement, évasion, détente, etc.). De plus, nous avons découvert que le site de réseautage social qu'est *Facebook* agit comme point central et comme point de départ

pour vivre d'autres loisirs, au sein même de la plateforme ainsi qu'à l'extérieur de celle-ci, que ce soit ailleurs sur la Toile ou dans le monde physique. Finalement, nous avons observé les dimensions de synchronie, d'interactivité et de participation à la réalité virtuelle. La dimension d'anonymat n'a pas été discutée par les participants en lien avec le loisir, mais plutôt en lien avec des notions de sécurité virtuelle. Ces résultats présentés permettent d'appuyer la théorie issue de l'étude de Nimrod et Adoni (2012). Ces constatations mettent en lumière un nouveau type de loisir, le loisir sur *Facebook*, qui peut être vécu en tout temps et en tout lieu, sans préparatifs autres que l'accès à Internet et l'ouverture d'un compte sur *Facebook*.

Ces découvertes sont importantes dans le domaine d'études en loisir et préparent le terrain à l'ajustement de celui-ci en regard des loisirs nés de l'effervescence des sites de réseautage social, des progrès technologiques et de l'accessibilité à Internet. De futures recherches à propos de la nature du loisir électronique participeront à rendre ce champ d'études actuel. Elles pourront permettre la mise en lumière de l'évolution du loisir à l'ère des technologies, le sens que les participants lui donnent, la comparaison entre ces loisirs électroniques et les loisirs traditionnels ainsi que l'énumération des activités de loisir sur *Facebook* ou ailleurs sur la Toile. Rappelons que ce populaire phénomène est peu étudié et qu'il concerne des millions d'individus dispersés partout sur la planète.

Forces et limites de la recherche

D'abord, afin d'évaluer les forces et limites en regard de la rigueur de l'étude, quatre critères méthodologiques sont proposés par Caru et Cova (2006) : crédibilité, transférabilité, fiabilité et confirmation.

Critère de crédibilité

Ce premier critère vise la vérification de la plausibilité de l'interprétation du

phénomène étudié. Les moyens d'assurer le respect de ce critère sont, entre autres, l'engagement prolongé de la part du chercheur ainsi que les diverses techniques de triangulation, dont le retour aux participants ou l'utilisation de plusieurs modes de collectes de données. Dans cette étude, les participants n'ont pas été contactés à la suite des entretiens. Ainsi, les comptes rendus *in extenso* n'ont pas été validés par les participants. Puisque le retour aux participants permet de bien comprendre le phénomène étudié, cela représente, à notre avis, la limite la plus importante de la recherche. Notons que nous avons alterné collecte et analyse des données, puisque nous sommes d'avis que cela permet un ajustement rapide au fil des entrevues et que cela permet aussi à l'étude de progresser. Cette démarche a mis en lumière de nouvelles pistes de discussion d'une entrevue à l'autre.

Critère de transférabilité

Ce second critère est en lien avec la responsabilité du chercheur de présenter la pertinence, la plausibilité et la ressemblance qu'il peut y avoir entre les conditions de la recherche et le milieu de vie des lecteurs. Caru et Cova (2006) expliquent que « le chercheur a alors la responsabilité de décrire les contextes du déroulement de la recherche ainsi que les caractéristiques de son échantillon » (p 140). Les descriptions détaillées du contexte de la recherche ainsi que la tenue d'un journal de bord sont des moyens utilisés pour assurer le respect de ce critère. Le déroulement ainsi que les caractéristiques de l'échantillon sont décrits avec précision dans le troisième chapitre. De plus, dans cette étude, la méthode est développée et appliquée avec transparence ce qui rehausse le potentiel de transférabilité à d'autres lieux ou populations semblables

Critère de fiabilité

Ce troisième critère vise la cohérence entre le déroulement de la recherche et les résultats. Caru et Cova (2006) proposent la tenue d'un journal de bord ainsi que la triangulation du chercheur pour assurer le respect de ce critère. Ainsi, nous avons jugé pertinent de tenir un journal tout au long du processus de recherche. De façon structurée,

nous avons divisé ce journal en trois sections. La première section présente des notes personnelles, soit toute note concernant l'accueil, la nature des relations avec les participants, les impressions, les états d'âme, les perceptions et le vécu personnel de la chercheuse. Ces informations ont été notées puisqu'elles peuvent influencer la façon de mener une entrevue, d'interpréter un discours ou d'analyser un compte rendu *in extenso*. La seconde section fait état des notes théoriques, soit des concepts, des intuitions, des pistes, des erreurs et des réflexions de la chercheuse à propos de l'objet de recherche. La troisième section propose des notes méthodologiques, soit toute préoccupation ou information relative aux aspects scientifiques de la recherche (p. ex. : si un évènement important et non verbal se produit lors d'une entrevue, cette section est utilisée afin de le noter lors de la transcription). Caru et Cova (2006) affirment que les renseignements consignés dans le journal de bord sont « précieux, car ils ajoutent aux données un contexte psychologique éclairant, et non uniquement contextuel » (p. 145). Ces moyens ont permis à la chercheuse de demeurer honnête, transparente et consciente du déroulement scientifique, et ce, au fil des étapes de la recherche.

Critère de confirmation

Ce quatrième et dernier critère est en lien avec le processus d'objectivation des données, pendant et après la recherche. Le contexte théorique doit justifier les outils de collecte de données, les moyens d'analyse doivent être décrits et la cohérence entre les deux doit être établie. Dans cette étude, nous avons fait preuve de rigueur et de transparence. De plus, nous avons fréquemment référé à des observations et extraits de comptes rendus *in extenso* afin d'appuyer les analyses proposées.

En ce qui concerne la méthode, la chercheuse a d'abord eu du mal à appliquer les principes de base de l'entrevue semi-dirigée. En effet, lors des deux premières entrevues, il a été difficile de ne pas encadrer le discours des participants avec les thèmes du guide d'entrevue. Par la suite, la chercheuse s'est approprié le guide d'entrevue et a développé sa capacité de laisser les participants mener l'entrevue. Une dernière difficulté a été

d'accéder au discours concernant la participation de loisir sur *Facebook* chez les gens rencontrés, au-delà de la communication, de la socialisation et du réseautage. Il est possible qu'une chercheuse avec plus d'expérience ait su questionner plus précisément les participants sur les notions de loisir auxquels leur discours faisait référence. Ce manque a eu comme effet d'obtenir une grande quantité de données non utilisées (étant en lien avec le domaine de la communication).

Conclusion

Dans le cadre de cette étude qualitative, nous nous sommes intéressée à la participation de loisir vécue sur *Facebook* par des adultes en situation d'emploi ayant à leur charge un ou des jeunes enfants. Nous avons souhaité examiner les aspects et les dimensions qui caractérisent cette participation encore peu étudiée.

En bref, les résultats indiquent qu'il est pertinent d'utiliser la conceptualisation du loisir basée sur la recherche de Nimrod et Adoni (2012). D'importantes notions en lien avec le loisir électronique proposées par ces auteurs sont confirmées par les résultats de la présente étude, tels la synchronie, l'interactivité, l'expérience (niveau d'engagement et motivations) et la participation à la réalité virtuelle (temps et lieu). Les notions en lien avec l'attachement et l'obligation sont peu évoquées par la littérature. Aussi, la participation de loisir sur *Facebook* est jugée ordinaire, mais importante. Celle-ci s'infiltré au cœur des temps dits non libres et se vit souvent en simultané avec d'autres affaires quotidiennes. Le sens donné au loisir n'a pu être déterminé clairement dans cette étude, mais nous croyons qu'il se substitue à d'autres loisirs que les individus doivent mettre de côté dû à un manque de temps.

Ces découvertes permettent de préparer le terrain pour d'autres recherches visant à approfondir la connaissance du loisir sur *Facebook*. Compte tenu du manque d'écrits à ce sujet, plusieurs pistes pourraient être abordées dans de futures recherches afin de permettre d'en approfondir la compréhension. D'abord, puisque les progrès technologiques semblent, d'une part, créer une tendance populaire face à l'utilisation des médias sociaux et, d'autre part, faire continuellement apparaître des outils technologiques accessibles et mobiles, il serait intéressant de poursuivre les études au sujet de leur impact sur la pratique de loisirs, leur nature et leurs bénéfices. Il serait pertinent d'effectuer des recherches sur les loisirs médiés par ces nouvelles technolo-

gies. Les chercheurs pourraient aussi étudier *Facebook* en regard du loisir qui y est vécu et de la relation spécifique entre *Facebook* et le concept de loisir ou de loisir électronique actuel. Comprendre ces nouvelles notions du loisir à travers la participation de loisir électronique s'avère très pertinent. En effet, *Facebook* est bien présent dans la littérature scientifique, mais il existe un besoin de mieux le connaître en lien avec le monde du loisir.

De plus, le loisir sur *Facebook* est peu étudié et cette étude sur le sujet ne permet pas de faire une recension ni de l'examiner en profondeur. D'autres études pourraient se concentrer sur la création d'un modèle théorique ou sur une modélisation centrée sur le loisir électronique actuel. En ce qui concerne les recherches à propos du loisir vécu sur *Facebook*, il serait pertinent qu'elles visent à approfondir la compréhension du « loisir de substitution » que semble être *Facebook*, afin de mieux en identifier le sens pour les participants. Finalement, le sens individuel et social donné à cette participation n'a pu être compris dans cette étude et devrait être l'objet de futures recherches.

Rapport-Gratuit.com

Références

- Akyıldız, M., & Argan, M. (2012). Using online social networking: Students' purposes of Facebook usage at the University of Turkey. *Journal of Technology Research*, 3, 1-11.
- Bonds-Raacke, J., & Raacke, J. (2010). MySpace and Facebook: Identifying Dimensions of Uses and Gratifications for Friend Networking Sites. *Individual Differences Research*, 8(1), 27-33.
- Bonenfant, M. (2010). *Sens, fonction et appropriation du jeu: L'exemple de World of Warcraft*. (Doctorat), Université du Québec à Montréal, Montréal.
- boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social Network Sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 211.
- Caru, A., & Cova, B. (2006). Expériences de consommation et marketing expérientiel. *Revue française de gestion*, 3(162), 99-113.
- CEFRIO. (2012). Enquête NETendances2012: Les médias sociaux ancrés dans les habitudes des Québécois. *NETendances2010*, 3, 18.
- Cheung, C. M. K., & Lee, M. K. O. (2009). Understanding the sustainability of a virtual community: model development and empirical test. *Journal of Information Science*, 35(3), 279-298.
- Cova, B., & Cova, V. (2004). *L'expérience de consommation: de la manipulation à la compromission*. Communication présentée aux Troisièmes Journées Normandes de la Consommation, Colloque « Société et Consommation », Rouen.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow - The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- De Moya, M., & Jain, R. (2013). When tourists are your "friends": Exploring the brand personality of Mexico and Brazil on Facebook. *Public Relations Review*, 39(1), 23-29.
- Dholakia, U. M., Bagozzi, R. P., & Pearo, L. K. (2004). A social influence model of consumer participation in network and small-group-based virtual communities. *International Journal of Research in Marketing*, 21, 23.
- Digital Trends. (2012). Social gaming, vecteur d'un monde meilleur? Repéré le 3 septembre 2013, à <http://www.digital-trends.fr/socialmedia/social-gaming-vecteur-d%E2%80%99un-monde-meilleur/>
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation du loisir?* Paris: Éditions du Seuil.
- Facebook. (2012). Facebook Statistics. Repéré le 3 septembre 2013, à <http://www.statisticbrain.com/facebook-statistics/>

- Facebook. (2013). Facebook - newsroom. Repéré le 3 septembre 2013, à <http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsArealId=21>
- Fortin, M.-F. (2010). *Fondements et étapes du processus de recherche: méthodes quantitatives et qualitatives* (2e éd.). Montréal: Chenelière Éducation.
- Fox, K. M., & Lepine, C. (2012). Rethinking leisure and self. *Loisir & société*, 35(1), 25.
- Gonzales, A. L., & Hancock, J. T. (2011). Mirror, Mirror on my Facebook Wall: Effects of Exposure to Facebook on Self-Esteem. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 14(1/2), 79-83.
- Green, E., & Adam, A. (1998). On-line leisure: Gender, and ICTs in the home. *Information, Communication & Society*, 1(3), 291-312.
- Hood, M. G. (1983). Staying away: why people choose not to visit museum. *Museum News*, April, 50-57.
- Institut de la statistique du Québec. (2012). Individus utilisant Internet à des fins personnelles, selon le point d'accès et le sexe, Québec, autres provinces et Canada, 2010. Repéré le 3 septembre 2013, à http://www.stat.gouv.qc.ca/savoir/indicateurs/tic/individus/utilisation_7_1.htm
- Jang Hyun, K., Min-Sun, K., & Yoonjae, N. (2010). An Analysis of Self-Construals, Motivations, Facebook Use, and User Satisfaction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 26(11/12), 1077-1099.
- Junghyun, K., & Jong-Eun Roselyn, L. (2011). The Facebook Paths to Happiness: Effects of the Number of Facebook Friends and Self-Presentation on Subjective Well-Being. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 14(6), 359-364.
- Kelly, J. R. (1990). *Leisure* (2e éd.). Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Leung, D., & Law, R. (2013). *eTourism: Opportunities and Challenges for the Next 20 Years*. Communication présentée à la 20e conférence internationale sur les technologies de l'information, du voyage et du tourisme.
- Miah, A. (2000). Virtually nothing: re-evaluating the significance of cyberspace. *Leisure Studies*, 19(3), 211-225.
- Moreno, M. A., Brockman, L. N., Wasserheit, J. N., & Christakis, D. A. (2012). A Pilot Evaluation of Older Adolescents' Sexual Reference Displays on Facebook. *Journal of Sex Research*, 49(4), 390-399.

- Nabi, R. L., Prestin, A., & So, J. (2013). Facebook Friends with (Health) Benefits? Exploring Social Network Site Use and Perceptions of Social Support, Stress, and Well-Being. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 16(10), 721-727.
- Nimrod, G., & Adoni, H. (2012). Conceptualizing E-leisure. *Loisir & société*, 35(1), 25.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2e éd.). Paris: Armand Colin.
- Papacharissi, Z., & Mendelson, A. (2011). *Toward a New(er) Sociability: Uses, Gratifications and Social Capital on Facebook*, Stelios Papathanassopoulos (éd.). New York: Routledge.
- Rojek, C. (2005). *Leisure theory - Principles and practice*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Roy, S. N. (2006). L'étude de cas. *Recherche sociale: De la problématique à la collecte de données*. (4e éd., pp. 157-184). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Savoie-Zajc, L. (2006). L'entrevue semi-dirigée. *Recherche sociale: De la problématique à la collecte de données*. (4e éd., pp. 293-316). Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Smock, A. D., Ellison, N. B., Lampe, C., & Wohn, D. Y. (2011). Facebook as a toolkit: A uses and gratification approach to unbundling feature use. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2322-2329.
- Stebbins, R. A. (1998). *After Work: The Search for an Optimal Leisure Lifestyle*. Calgary: Detselig.
- Tatham, M. (2012). Facebook was the top search term in 2012 for fourth straight year. Repéré le 3 septembre 2013, à <http://www.experian.com/blogs/marketing-forward/2012/12/20/facebook-was-the-top-search-term-in-2012-for-fourth-straight-year/>
- Young, S. D., Szekeres, G., & Coates, T. (2013). The Relationship between Online Social Networking and Sexual Risk Behaviors among Men Who Have Sex with Men (MSM). *PLoS ONE*, 8(5), 1-4.

Appendices

Appendice A

Certificat éthique



Université du Québec à Trois-Rivières
CERTIFICAT D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE

RAPPORT DU COMITÉ D'ÉTHIQUE :

Le comité d'éthique de la recherche, mandaté à cette fin par l'Université, certifie avoir étudié le protocole de recherche :

Titre du projet : Les facteurs qui caractérisent l'expérience de loisir électronique sur Facebook chez les adultes ayant de jeunes enfants et étant en situation d'emploi

Chercheurs : Caroline Mailloux
Département d'études en loisir, culture et tourisme

Organismes : CRSH : Joseph-Armand-Bombardier, bourse de maîtrise

et a convenu que la proposition de cette recherche avec des êtres humains est conforme aux normes éthiques.

PÉRIODE DE VALIDITÉ DU PRÉSENT CERTIFICAT :

Date de début : 18 mai 2012

Date de fin : 25 mai 2013

COMPOSITION DU COMITÉ :

Le comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières est composé des catégories de personnes suivantes, nommées par le conseil d'administration :

- six professeurs actifs ou ayant été actifs en recherche, dont le président et le vice-président;
- une personne membre ou non de la communauté universitaire, possédant une expertise dans le domaine de l'éthique
- un(e) étudiant(e) de deuxième ou de troisième cycle;
- un technicien de laboratoire;
- une personne ayant une formation en droit et appelée à siéger lorsque les dossiers le requièrent;
- une personne extérieure à l'Université;
- un secrétaire provenant du Décanat des études de cycles supérieurs et de la recherche ou un substitut suggéré par le doyen des études de cycles supérieurs et de la recherche.

SIGNATURES :

L'Université du Québec à Trois-Rivières confirme, par la présente, que le comité d'éthique de la recherche a déclaré la recherche ci-dessus mentionnée entièrement conforme aux normes éthiques.

Hélène-Marie Thérien
Présidente du comité

Fanny Longpré
Secrétaire du comité

Date d'émission : 24 mai 2012

N° du certificat : CER-12-180-06.18

DECSR

Appendice B

Lettre d'information et formulaire de consentement

LETTRE D'INFORMATION

Invitation à participer au projet de recherche portant sur l'expérience sur *Facebook*

Caroline Mailloux
Département d'études en loisir, culture et tourisme
Maîtrise en loisir, culture et tourisme, profil avec mémoire
Sous la supervision des professeures Chantal Royer et Marie-Claude Lapointe

Votre participation à la recherche, qui vise à connaître et comprendre l'expérience sur *Facebook*, serait grandement appréciée.

Objectifs

Le but de ce projet de recherche est de mieux connaître et comprendre l'expérience vécue sur le site de réseautage social *Facebook*. Les renseignements donnés dans cette lettre d'information visent à vous aider à comprendre exactement ce qu'implique votre éventuelle participation à la recherche et à prendre une décision éclairée à ce sujet. Nous vous demandons donc de lire le formulaire de consentement attentivement et de poser toutes les questions que vous souhaitez poser. Vous pouvez prendre tout le temps dont vous avez besoin avant de prendre votre décision.

Tâche

Votre participation à ce projet de recherche consiste à nous accorder une rencontre sous forme d'entrevue à propos de votre expérience sur *Facebook*. L'entrevue sera enregistrée et sera d'une durée d'environ 60 minutes. Elle pourra être effectuée au moment et à l'endroit de votre choix. L'entrevue se déroulera pendant les mois de mai ou juin 2012. Il est possible qu'il y ait une seconde rencontre pour un supplément d'informations.

Risques, inconvénients, inconforts

Aucun risque n'est associé à votre participation. Le temps consacré à l'entrevue, soit environ 60 minutes, demeure le seul inconvénient.

Bénéfices

La contribution à l'avancement des connaissances au sujet de l'expérience *Facebook* est le seul bénéfice direct prévu à votre participation. Aucune compensation d'ordre monétaire n'est accordée.

Confidentialité

Les données recueillies par cette étude sont entièrement confidentielles et ne pourront en aucun cas mener à votre identification. La confidentialité de vos propos sera assurée. En effet, les données seront codifiées à l'aide d'un pseudonyme afin que votre nom ne se retrouve à aucun endroit dans les transcriptions des enregistrements, les analyses ou tout type de publication. Il est à noter qu'aucun extrait audio ne sera diffusé. Les résultats de la recherche, qui pourront être diffusés sous forme d'articles, de mémoire et de communications, ne permettront pas de vous identifier.

Les données recueillies seront conservées sous clé dans un classeur verrouillé chez la chercheuse. Les seules personnes qui y auront accès seront la chercheuse et les deux co-directrices. Les données seront conservées pendant une durée indéterminée après la cueillette et ne seront pas utilisées à d'autres fins que celles décrites dans le présent document.

Participation volontaire

Votre participation à cette étude se fait sur une base volontaire. Vous êtes entièrement libre de participer ou non et de vous retirer en tout temps sans préjudice et sans avoir à fournir d'explications.

La chercheuse se réserve aussi la possibilité de retirer un participant en lui fournissant des explications sur cette décision.

Responsable de la recherche

Pour obtenir de plus amples renseignements ou pour toute question concernant ce projet de recherche, vous pouvez communiquer par courriel à caroline.mailloux@uqtr.ca ou par téléphone au (819) 376-5011, poste 3456.

Question ou plainte concernant l'éthique de la recherche

Cette recherche est approuvée par le comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains de l'Université du Québec à Trois-Rivières et un certificat portant le numéro CER-12-180-06.18 et il a été émis le 18 mai 2012.

Pour toute question ou plainte d'ordre éthique concernant cette recherche, vous devez communiquer avec la secrétaire du comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières, au Décanat des études de cycles supérieurs et de la recherche, par téléphone (819) 376-5011, poste 2129 ou par courrier électronique CEREH@uqtr.ca.



FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

Engagement de la chercheuse

Moi, Caroline Mailloux, m'engage à procéder à cette étude conformément à toutes les normes éthiques qui s'appliquent aux projets comportant la participation de sujets humains.

Consentement du participant

Je, _____, confirme avoir lu et compris la lettre d'information au sujet du projet portant sur l'expérience sur *Facebook*. J'ai bien saisi les conditions, les risques et les bienfaits éventuels de ma participation. On a répondu à toutes mes questions à mon entière satisfaction. J'ai disposé de suffisamment de temps pour réfléchir à ma décision de participer ou non à cette recherche. Je comprends que ma participation est entièrement volontaire et que je peux décider de me retirer en tout temps, sans aucun préjudice.

Puisque la nature de cette étude peut nécessiter une seconde rencontre ou conversation téléphonique afin d'accéder à un supplément d'informations, le présent formulaire de consentement sera valide jusqu'en date du 1 février 2013.

J'accepte donc librement de participer à ce projet de recherche

Participante ou participant, parent ou tuteur :	Chercheuse:
Signature :	Signature :
Nom :	Nom :
Date :	Date :

Appendice C

Guide d'entrevue

Guide d'entrevue

THÈMES DE DISCUSSION	SOUS-THÈMES ET POINTS DE PRÉCISION	PROPOSITION DE LIBELLÉ DE QUESTIONS ET PRÉCISIONS
Salutations générales Rappel de la lettre et formulaire	<ul style="list-style-type: none"> • Accueil, salutation et mise en confort • Signature • Acceptation d'être enregistré <ul style="list-style-type: none"> • Tu vas sur <i>Facebook</i>. Parle-moi de ta participation sur <i>Facebook</i>. 	
Temps	<ul style="list-style-type: none"> • La fréquence de la participation • La durée de la participation • <i>Y participer activement</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Combien de temps diriez-vous que vous passez sur <i>Facebook</i>? • P : Nombre de fois par semaine? Durée de chaque visite?
Action (choix d'activité)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La caractéristique sociale (être seul ou avec d'autres)</i> • La capacité de contourner les contraintes à la participation 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Vous sentez-vous seul lorsque vous êtes sur <i>Facebook</i>? • Q : Vivez-vous des contraintes à participer sur <i>Facebook</i>? • P : Techniques, jugements, physiques, horaire, temps?
Expérience	<ul style="list-style-type: none"> • Le niveau d'engagement dans l'activité • La motivation à participer • <i>Sentir qu'on fait quelque chose de valable, d'utile</i> • <i>Avoir un défi et vivre de nouvelles expériences</i> • <i>Avoir l'occasion d'apprendre</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Qu'est-ce qui vous motive à participer sur <i>Facebook</i>? • Q : Quelle est votre participation sur <i>Facebook</i>? • P : <i>Défi, nouveauté, apprentissage, sociabilité</i> • Q : En quoi votre participation sur <i>Facebook</i> est-elle utile pour vous?
Synchronic	<ul style="list-style-type: none"> • La possibilité de vivre du loisir sur <i>Facebook</i> simultanément avec les autres utilisateurs de <i>Facebook</i> • La possibilité de vivre du loisir sur <i>Facebook</i> en temps différés avec les autres utilisateurs de <i>Facebook</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • État de loisir • Q : Effectuez-vous d'autres tâches ou activités pendant que vous êtes sur <i>Facebook</i>? • Q : Accordez-vous de l'importance à la rapidité des rétroactions des gens sur <i>Facebook</i>?

Interactivité	<ul style="list-style-type: none"> • Interaction utilisateurs-système • Interaction utilisateurs-utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Parlez-moi de l'interaction avec la plateforme Facebook? • P : Ordinateur et plateforme • Q : Expliquez-moi comment vous interagissez avec les autres membres sur Facebook?
Anonymat et identité	<ul style="list-style-type: none"> • La création de pseudonymes ou d'avatars + ou - retraçables permettant une plus grande affirmation de soi car protégé des préjudices causés par les stéréotypes sociaux 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Comment vous présentez-vous sur Facebook? • P : Vous présentez-vous sous votre vrai nom? Sous un pseudonyme ? Est-ce que l'anonymat est important pour vous? Avez-vous plusieurs pages Facebook avec diverses identités?
Participation à la réalité virtuelle	<ul style="list-style-type: none"> • La navigation dans l'espace • La sensation d'être présent dans un endroit qui est différent de celui où l'utilisateur se trouve réellement • <i>Se sentir confortable et à l'aise dans son environnement</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Parlez-moi de l'endroit où vous vous trouvez lors de votre participation sur Facebook. • P : Où avez-vous l'impression de vous trouver lorsque vous participez sur Facebook? Quelles perceptions de l'endroit physique avez-vous à ce moment?
Autres loisirs	<ul style="list-style-type: none"> • Autres loisirs pratiqués 	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Parlez-moi des autres loisirs que vous pratiquez.
Facebook	<ul style="list-style-type: none"> • Q : Est-ce que Facebook est un loisir à vos yeux? 	
Données personnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Aspect non abordé ? Question ? Quelque chose à ajouter? • À remplir ensemble 	
Clôture et remerciements	<ul style="list-style-type: none"> • Intérêt recevoir résumé résultats • Merci - important apport du participant au projet et à la science 	

Appendice D

Questions complémentaires sur le profil sociodémographique

Questions complémentaires sur le profil sociodémographique

Participant(e)s		
Pseudo		
Âge	Ans	
Sexe	Féminin	Masculin
Ville de résidence		
Statut social	Célibataire Conjoint de fait Marié Divorcé (ou séparé légalement) Veuf Autre : _____	
Occupation	Emploi : À temps plein : O N	
Enfants	Combien d'enfants : Âge : À temps plein : O N	
Revenu	Moins de 20 000 \$ Refus 20 000 – 49 999 \$ 50 000 – 79 999 \$ 80 000 – 109 999 \$ 110 000 – 139 999 \$ 140 000 – 169 999 \$ 170 000 \$ et plus	
Personnes à recommander		
Intérêt résumé résultats	O	N
Commentaire : Courriel _____ Poste _____ Télécopieur _____		

Appendice E

Modifications apportées à *Facebook* entre septembre 2004 et décembre 2011

Suivi des modifications apportées à *Facebook*

Le *Tableau 3* présente les principales modifications apportées au site de réseautage social *Facebook* par la direction (Facebook, 2013). Il est à noter que ce tableau n'inclut pas tous les ajouts ou pertes d'applications ou jeux créés par des tierces parties et adaptés sur *Facebook*.

Tableau 3

Liste des modifications officielles et majeures apportées à *Facebook* par la direction

Date	Nom	Changement apporté
Décembre 2011	Subscribe plugin	L'application permet de s'abonner à des pages Web.
Novembre 2011	Messages	Amélioration – permet de recevoir et d'envoyer des messages instantanés ou en temps différé depuis et vers les téléphones cellulaires.
Septembre 2011	Subscribe Timeline	L'application permet de s'abonner au flux d'autres utilisateurs. Il s'agit d'une nouvelle interface afin de se présenter différemment. Elle n'a pas encore été imposée.
Juillet 2011	Video calling	Cela permet l'utilisation de la vidéo lors de conversation, un peu comme avec le logiciel Skype.
Octobre 2010	Groups	Amélioration – nouvelle version.
Décembre 2007	Friend Lists	Cela permet de créer des listes intelligentes ou thématiques de nos amis <i>Facebook</i> .
Novembre 2007	Pages	Cela permet à des entreprises, organisations et particuliers de se faire connaître et promouvoir. C'est un type de page différent des comptes utilisateurs personnels habituels.
Septembre 2006	News Feed	Il s'agit du babillard personnel sur lequel on s'exprime en moins de 400 caractères.
Octobre 2005	Photos	Cela permet de partager des photos, sur le babillard ou par des albums.
Février 2004	Messages	Cela permet la messagerie instantanée et en différé.
Septembre 2004	Groups	Ce sont des pages qui permettent aux utilisateurs de se rassembler autour d'une même cause, intérêt ou sujet.

