



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France



RECHERCHE-ACTION

Automne 2024

# LES JEUNES ET LEURS USAGES NUMÉRIQUES

## À LA DÉCONSTRUCTION DES STÉRÉOTYPES

Depuis 2022, la recherche-action portant sur l'Éducation à la Citoyenneté Numérique (ECN) a collecté les témoignages de près de 100 personnes. Entre juillet 2023 et juillet 2024, ce sont 17 jeunes et 12 accompagnants (parents, éducateurs, animateurs, professeurs) qui ont été interviewés. L'objectif a été de déconstruire les idées reçues autour des jeunes pour comprendre la complexité de leurs pratiques numériques. Cette étude explore leurs interactions avec la technologie sous divers angles tels que les relations en ligne, la santé mentale, la sexualité et l'impact de l'intelligence artificielle. Le rapport révèle un fossé entre les perceptions des jeunes et celles de leurs accompagnants sur les usages numériques, tout en soulignant les compétences et les adaptations que ces jeunes développent dans un monde de plus en plus connecté.

Les entretiens menés auprès des jeunes ont permis de découvrir une grande diversité d'usages du numérique. Si les adultes se concentrent principalement sur l'apprentissage scolaire ou la recherche d'emploi, les jeunes exploitent le numérique sous de multiples formes, allant des jeux vidéo aux réseaux sociaux en passant par des recherches sur leur santé mentale et sexuelle. Les jeunes interrogés ont par exemple expliqué que les jeux vidéo leur ont permis d'améliorer leurs compétences en langues étrangères et de développer des relations sociales, bien que ces activités soient souvent sous-estimées ou critiquées par les accompagnants. Un décalage entre les jeunes et les accompagnants s'observe en ce qui concerne les **relations virtuelles**. Les accompagnants peinent parfois à comprendre l'importance que les jeunes

accordent à ces relations en ligne, qu'ils jugent déconnectées de la réalité. De leur côté, les jeunes témoignent d'un fort engagement émotionnel dans ces interactions virtuelles, soulignant même qu'elles leur offrent souvent plus de confort et de confiance qu'ils ne pourraient en éprouver dans la vie quotidienne. Ce phénomène est particulièrement prononcé chez les jeunes filles, qui trouvent dans le numérique un espace où elles peuvent s'exprimer sans être réduites à leur identité de genre, comme cela peut être le cas dans les interactions réelles.

La question de la **sexualité en ligne** constitue un autre point de divergence. Si les accompagnants s'inquiètent des dangers de la pornographie et craignent que leurs enfants soient mal informés, plusieurs

# LES JEUNES ET LEURS USAGES NUMÉRIQUES. À LA DÉCONSTRUCTION DES STÉRÉOTYPES

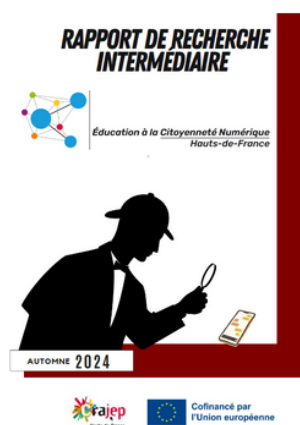
jeunes expliquent qu'ils se tournent vers la pornographie pour combler un manque de dialogue et d'informations sur le sujet, que ce soit dans le cercle familial ou parmi leurs pairs. Lou, 21 ans, a ainsi commencé à consulter de la pornographie dès 9 ans pour mieux comprendre sa sexualité, en raison du tabou familial qui entourait le sujet. Toutefois, la majorité des jeunes interrogés se montrent prudents face à ces contenus, et refusent les demandes de « nudes », même au sein de relations de couple. La sexualité en ligne est ainsi vécue comme un espace de découverte, mais aussi un lieu de tensions avec les adultes.

Les accompagnants sont, en revanche, plus familiers avec **les usages liés à la scolarité** et participent activement au soutien de leurs enfants, notamment en les aidant dans leurs devoirs ou leurs recherches d'emploi. Pourtant, le numérique n'est pas sans contradictions dans ce domaine : les jeunes déplorent que, tout en leur demandant de se déconnecter des écrans, l'école leur impose l'utilisation des outils numériques pour les études, accentuant ainsi l'hyperconnexion.

Sur la question de l'**intelligence artificielle** (IA), une convergence apparaît entre les jeunes et les accompagnants. Tous reconnaissent que l'IA peut simplifier des tâches répétitives ou fastidieuses, mais ils partagent aussi des préoccupations sur la perte potentielle d'humanité et de créativité. Certains jeunes expliquent utiliser l'IA pour des besoins éducatifs, mais d'autres, comme Gabon (17 ans), préfèrent éviter ces outils pour préserver leur créativité et leurs réflexes.

Enfin, l'enquête met en lumière une gestion parfois autonome des outils numériques chez les jeunes. Alors que les parents imposent des règles strictes sur le **temps d'écran**, de nombreux jeunes ont appris à contourner ces restrictions, réinstallant des applications ou se reconnectant en secret. Channel, 10 ans, a développé deux comptes sur l'application Zepeto : l'un surveillé par sa famille, et l'autre tenu secret où elle publie des vidéos de danse pour ses 1000 abonnés. Toutefois, certains adolescents plus âgés ont mis en place leurs propres stratégies de régulation, en supprimant par exemple des jeux jugés trop immersifs, pour mieux équilibrer leur temps en ligne.

Ce rapport souligne l'importance de repenser les idées reçues sur les jeunes et le numérique. Loin d'être des "crétins digitaux", les jeunes développent des compétences complexes et des stratégies d'adaptation dans un monde numérique qui évolue rapidement. Quant aux accompagnants, s'ils demeurent inquiets face à ces évolutions, ils jouent également un rôle crucial en guidant les jeunes à travers ces nouveaux défis.



**Rapport de recherche intermédiaire**