

Éducation à la Citoyenneté Numérique
Hauts-de-France

Rapport de Recherche

2023-2025

Le numérique : créateur ou destructeur de lien intergénérationnel ?

Enquête dans les Hauts-de-France



UFCV



Cofinancé par
l'Union européenne

AVANT-PROPOS

La recherche-action Éducation à la Citoyenneté Numérique (ECN) est pilotée par le Comité Régional des Associations de Jeunesse et d'Éducation Populaire (**CRAJEP**) des Hauts-de-France et mise en œuvre dans les territoires par les Associations de Jeunesse et d'Éducation Populaire (**AJEP**) suivantes : Atelier de Formation Personnalisée et d'Insertion Individualisée (**AFP2I**), Les Centres d'entraînement aux méthodes d'éducation active (**CEMEA**) Picardie et Nord-Pas-de-Calais, Coordination des maisons des jeunes et de la culture (**CMJC**), Développement Social Urbain (**DSU**), La fédération **Léo Lagrange animation Nord-Ile de France**, **La ligue de l'enseignement de l'Aisne**, **La ligue de l'enseignement de l'Oise** et l'Union française des centres de vacances (**UFCV**) Hauts-de-France.

Durant la période 2023-2025, ce sont au total 12 personnes qui ont conduit les entretiens sur l'ensemble du territoire des Hauts-de-France. Il doit néanmoins être porté à l'attention des lecteurs et lectrices de ce rapport que ce sont désormais 7 personnes qui constituent l'équipe ECN. Cette réduction de l'équipe est notamment due à la réduction des subventions publiques à laquelle fait face le tissu associatif dans son entièreté. Nous avons néanmoins fait le choix de signer ce rapport en intégrant l'ensemble des AJEP et des personnes y ayant contribué bien que certaines se soient depuis lors retirées. Il s'agit de souligner tout d'abord l'implication, la mobilisation et l'apport des parties prenantes que sont les associations de jeunesse et d'éducation populaire membres de l'action mais également le travail de qualité réalisé par leurs salariés.

Le présent rapport de la recherche-action a pour thème essentiel le dialogue entre les générations et leurs pratiques culturelles numériques. Pour cette raison des choix ont été réalisés concernant les titres. Ce parti-pris dans la rédaction vise à dépoussiérer la forme originelle du rapport de recherche. En nous appuyant sur des paroles issues de la chanson française ou des citations célèbres de films et séries télé - nous mettons en lumière que le numérique peut être le socle d'une culture intergénérationnelle commune. En nous appuyant sur les citations des personnes enquêtés - nous valorisons la parole des premiers concernés.

Thomas Bruynbroeck, Mehdi Cherfaoui, Joséphine De Oliveira, Romain De Sainte Maresville,
Nicolas Deschamps, Chems Eddine Ouli, Sébastien Fournier, Clémentine Gentilini, Sophie Louvet,
François Moutier, Joachim Tual, Théo Vilain

REMERCIEMENTS

Le rapport de la recherche-action ECN n'aurait décemment pu voir le jour si les personnes de notre territoire ne nous avaient pas une nouvelle fois fait confiance en nous délivrant leur parole le temps d'un entretien. En acceptant de nous restituer leurs bonnes et mauvaises expériences en ligne, leurs craintes, leurs doutes mais également leurs joies, les habitants des Hauts-de-France nous ont permis d'esquisser le paysage de certains usages numériques et de quelques tranches de vie. Qu'ils en soient toutes et tous prioritairement remerciés.

Nos remerciements les plus sincères doivent également être adressées à Anne Alombert, Séverine Erhel, Barbara Fontar, Agnès Grimault-Leprince, Emmanuelle Piquet, Mickaël Le Mentec et Arthur Vuattoux qui ont accepté de présenter leurs travaux, activités de recherche ou encore pratiques professionnelles à l'équipe ECN. Leurs approches critiques, réflexives et nuancées des enjeux numériques actuels ont très largement contribué à nourrir notre réflexion et nous ont permis sans l'ombre d'un doute de mieux analyser les paroles des personnes enquêtées.

Dans les territoires, des remerciements particuliers doivent être adressés à nos partenaires départementaux pour leur soutien.

Dans l'Oise, nous tenons à remercions Madame Pigeon Caroline, Directrice du dispositif d'habitat résidentiel de La Liovette pour son engagement dans notre recherche-action en faveur des personnes en situation d'handicap. Ce nouveau partenariat nous a permis de documenter les pratiques numériques de jeunes en situation de vulnérabilité que nous n'avions pas encore rencontrés.

Dans la Somme, nous remercions les différents acteurs de la jeunesse de tous les territoires pour leur implication qui a permis la réalisation de nombreux projets pour peaufiner l'écriture dudit rapport. La participation d'un jeune et de son père à un de nos événements a en outre renforcé l'idée de rapporter leur parole et de travailler en collaboration avec les principaux concernés par l'action.

Nous tenons également à remercier activement les personnes mobilisées au sein des AJEP pour assurer le pilotage de l'action ECN : Arnaud Calonne, Evelyne Capoani, Aurélie Dussossoy, Sandra Fergani, François Gilbert, Solène Grivet, Gauthier Herbomel, Nicolas Langlais, Caroline Laub, Guillaume Laurent, Thierry Malfait et Laurent Toulmonde. La parole recueillie auprès des personnes interviewées n'aurait su faire l'objet d'actions concrètes et d'interventions adaptées sans leurs connaissances du territoire, leur mise en réseau et leurs conseils avisés dispensés à chaque comité de pilotage. Un remerciement significatif doit également être formulé à l'égard du directeur du CRAJEP Hauts-de-France, Stéphane Depoilly pour son soutien sans faille dans la recherche-action ECN.

Nos remerciements vont ensuite à Noémie Dupont, salariée du CRAJEP, qui a réalisé les corrections nécessaires à l'ensemble de ce rapport pour le rendre toujours plus accessibles. Merci à elle de s'être pliée au jeu de la relecture et d'avoir fait de ce rapport son "Roman de l'été".

Ce travail n'aurait enfin pu être mené à bien sans le soutien de nos financeurs que sont le Conseil Régional des Hauts-de-France au titre des fonds FEDER ainsi que la délégation régionale académique à la jeunesse, à l'engagement et aux sports (DRAJES). Qu'ils en soient tous remerciés.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	6
I) "Toutes les générations disent que celle d'après fait n'importe quoi"	7
II) "(Cliché)"	7
A) "Tous les mêmes"	8
B) "Plus ça devient vieux, plus ça devient bête"	9
MÉTHODOLOGIE.....	12
I) "La parole d'un enfant aussi sincère soit-elle n'a pas de sens pour qui ne sait pas écouter"	13
II) "Si vous êtes de ceux qui pensent que la jeunesse d'aujourd'hui n'est plus ce qu'elle était, et bien vous ne saviez pas ce que faisaient vos parents"	16
ANALYSE DES ENTRETIENS.....	20
I) "Je crois que les premiers souvenirs que j'ai, c'est mon père qui jouait à Lara Croft sur la PS1"	20
II) "Ils sont fatigués, mais ils sont fatigués à quoi ? Ils sont fatigués de ne pas avoir assez dormi parce qu'ils ont scrollé, en fait"	22
III) "Dans ma vie, j'ai eu 5 copines. Les 5 je les ai rencontrées sur le PC"	34
IV) "On avait peur des téléphones portables, on avait peur des ordinateurs. Maintenant, les gens ont peur de l'IA. C'est des gens qui s'en servent qu'il faut avoir peur"	40
PROPOSITIONS.....	47
I) Cyberharcèlement.....	47
II) Santé mentale.....	49
III) Parentalité.....	51
IV) Intelligence artificielle.....	52
V) Éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle.....	53
PERSPECTIVES.....	55

INTRODUCTION

“Au lieu de vivre tout simplement suivant la vieille mode du genre humain sur le sol, au milieu des joies et des labeurs alternatifs de la vie réelle, on vit dans le monde idéal, on se berce d’illusions, on se repaît de chimères”

A la première lecture, on pourrait valablement croire que les quelques lignes précitées font état d’une opposition toujours plus ténue entre le monde virtuel et le monde réel. En réalité cette citation prononcée à la Chambre par le député Chapuys-Montlaville était dirigée contre l’auteur Balzac et ses oeuvres en 1843 (cité par Dumasy L., 1999. *La querelle du roman-feuilleton. Littérature, presse et politique, un débat précurseur (1836-1848)*). La littérature était considérée comme une menace pour la jeunesse : l’ascension sociale trop facile grâce à la narration était reprochée, créant une vision illusoire de la vie et une perte de sens dans le monde réel.

Si près de deux siècles se sont écoulés et ont favorisé l’apparition de nouveaux médias, un schéma analogue s’est systématiquement reproduit. Les flippers, les *comic book*, le rock’n’roll ou encore les jeux de rôle tels que Donjons & Dragons (D&D) ont tous été perçus au cours de l’Histoire comme de nouvelles formes de dépravation de la jeunesse. Naturellement, le numérique n’a pas été épargné. (A. Cordier, S. Erhel et al. *Les enfants et les écrans. Retz. « Mythes et réalités »*, (2023). Tantôt façonnée par le mythe des *Digital natives*, tantôt qualifiée de “Crétins digitaux”, la jeune génération déchaîne les chroniques ces dernières années à travers des usages et pratiques souvent moqués lorsqu’ils ne sont pas rendus responsables de comportements violents.

I. “Toutes les générations disent que celle d’après fait n’importe quoi”

Les enfants et adolescents seraient dans une spirale abrutissante à force de défilement de vidéos sur Tik Tok, de séries visionnées sur Netflix et de temps passé sur Fortnite. Il est toutefois aujourd’hui incontestable que le numérique constitue un média offrant de nombreuses opportunités : accès facilité à l’information, ouverture à des espaces de participation, de mobilisation ou encore de socialisation, possibilités d’apprentissage nouveaux et innovants...

Un mythe s’installe de plus en plus durablement du temps regretté “d’avant les écrans” où les conversations à table et dans les transports étaient plus longues, plus fréquentes, plus incarnées, et définitivement plus vivantes. Si le téléphone semble désormais constituer un nouvel invité à la table familiale ou symboliser une extension de la main des usagers dans les transports : celui-ci n’a-t-il pas simplement remplacé l’ancien média que constituait le journal ? Les écrans sont-ils d’ailleurs apportés à table et dans les transports exclusivement par les enfants et adolescents, ou ce phénomène est-il également partagé par les autres générations ?

Loin de prétendre au discours technophile, prônant la résolution de l’ensemble des problèmes mondiaux par les écrans, ou visant à éduquer les enfants qu’à travers leur prisme, il s’agit toutefois de rompre avec la vision binaire du numérique cloisonnant entre : le bon numérique professionnel, informé et engagé des adultes, et le mauvais numérique abêtissant, violent et addictif des enfants.

II. “(Cliché)”

Face au discours médiatique, faisant état d’une rupture entre les pratiques numériques juvéniles et celles des générations précédentes, il a semblé opportun à l’équipe ECN d’aller à la rencontre des principaux concernés. L’hypothèse retenue pour notre enquête était notamment façonnée en partant du diagnostic réalisé lors de notre première étude (CRAJEP HDE, Rapport de la recherche-action. Education à la Citoyenneté Numérique. Printemps 2023). 70 entretiens avaient été réalisés sur notre territoire auprès d’une trentaine d’acteurs éducatifs et d’une trentaine de jeunes durant la période 2021-2023.

Ces entretiens ont révélé dès 2023 un double constat :

- Les jeunes interrogés sur notre territoire souhaitent partager leurs pratiques numériques
- Les acteurs éducatifs enquêtés (parents, professeurs, animateurs, éducateurs, etc) désirent mieux comprendre les usages des publics qu'ils accompagnent

C'est à partir de ce double constat que nous avons construit notre problématique. Lorsque 70 personnes interviewées convergent sur le besoin de mieux appréhender les pratiques numériques des jeunes, peut-on valablement envisager que celui-ci a entravé les rapports intergénérationnels ? Le numérique s'est-il véritablement immiscé dans les relations familiales et / ou éducatives de manière plus drastique que d'autres médias ? Lorsque les usages des jeunes sont moqués et décrédibilisés par les adultes, est-ce le discours de ceux qui les accompagnent quotidiennement ou de personnes qui ne sont pas au contact de cette même jeunesse ?

L'état de la littérature sur le sujet amène à constater que les pratiques numériques sont aujourd'hui largement documentées sur le volet quantitatif (*ARCEP, ARCOM, CGE, ANCT, Baromètre du numérique, édition 2025 ; CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, Résultats d'enquêtes pratiques numériques des jeunes 2023/2024, Collectif EducPopNum ; 10ème Rapport de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie, 2024 ; LINC-CNIL, Mehdi Arfaoui, Jennifer Elbaz, Numérique adolescent et vie privée, 2025 ; Ifop pour Fondation pour l'enfance, Les usages numériques récréatifs et éducatifs et leurs impacts sur les jeunes enfants (3-10 ans), Janvier 2025*). Il en ressort une utilisation assez semblable des outils numériques par les différentes générations (A) avec toutefois des particularités juvéniles (B).

A) “Tous les mêmes”

L'étude bibliographique amène à considérer que de nombreux usages coïncident au sein des différentes générations. En matière d'équipement numérique, par exemple le smartphone demeure le principal objet détenu - toutes générations confondues. *De facto*, les usages numériques sont majoritairement réalisés sur des smartphones tant pour les jeunes que pour leurs accompagnants.

Les principaux usages consistent à consulter des contenus sur les réseaux sociaux, à naviguer sur Internet et à échanger des messages via des applications dédiées. A titre d'information, ce sont 75% des internautes qui consultent au moins une fois par jour un réseau social (ARCEP, ARCOM, CGE, ANCT, Baromètre du numérique, édition 2025). Dans ce contexte, l'idée souvent admise d'une opposition nette entre les pratiques des jeunes et celles des générations plus anciennes, apparaît relativement éloignée de la réalité. Ce sont également toutes les générations confondues qui témoignent d'un désir de déconnexion puisque 57% des personnes rapportent regarder des écrans plus de 35 heures par semaine et considèrent y passer trop de temps (ARCEP, ARCOM, CGE, ANCT, Baromètre du numérique, édition 2025). Ce sentiment n'est dès lors pas le simple fait des jeunes.

Dans le même ordre d'idée, c'est bien l'ensemble des générations qui ressent des inquiétudes liées au numérique. Ces craintes sont tout particulièrement liées au manque de protection des données personnelles, à l'intelligence artificielle et ses conséquences sur l'emploi, sur la création artistique ou encore sur l'environnement. Ainsi le croisement des pratiques et usages numériques de la population française amène à se défaire progressivement de l'idée selon laquelle le fossé intergénérationnel se creuserait inexorablement. Il serait néanmoins hâtif de considérer que toutes les générations ont le même rapport au numérique. Il ressort en effet une plus grande vigilance des outils numériques par les jeunes, se matérialisant par un sentiment de crainte de plus en plus croissant face au cyberspace.

B) “*Plus ça devient vieux, plus ça devient bête*”

Les jeunes doivent être considérés comme le public ayant le plus bénéficié d'accompagnements gratuits sur la thématique du numérique. Cet accompagnement prend place dans la cellule familiale mais également à l'école ou dans le secteur associatif.

L'éducation numérique a connu des formes diverses et variées ces dernières années (Assemblée nationale, Rapport d'information sur Éducation et numérique, no. 1681, 27 septembre 2023). Le numérique a d'abord été appréhendé comme un support aux apprentissages et à l'organisation des établissements scolaires (équipement de tablettes, mise en place de plans numériques dans l'éducation nationale). C'est ensuite devenu un enjeu de sensibilisation en réaction à des événements médiatiques ou des événements ponctuels et internes aux établissements scolaires (radicalisation, cyberharcèlement, etc).

Du fait de l'éducation au numérique plébiscitée ces dernières années le jeune public doit être considéré comme particulièrement averti face aux outils numériques et à leurs impact potentiels. Cela est particulièrement prégnant sur la question du droit à la protection des données personnelles et du droit au respect de la vie privée. Ce sont en effet les jeunes qui ont majoritairement développé les réflexes suivants : consultation régulière des conditions générales d'utilisation, utilisation fréquente des dispositifs de signalement, désactivation de la géolocalisation, mise en mode privé des statuts, utilisation de pseudos, absence de visage pour les photos de profils, demande d'autorisation avant de publier des photos sur les réseaux sociaux (*ARCEP, ARCOM, CGE, ANCT, Baromètre du numérique, édition 2025*). Le jeune public a par ailleurs une forte conscience de l'impact environnemental de ses usages numériques, allant jusqu'à modifier ses pratiques en conséquence : achat de matériel reconditionné, réparation du matériel abîmé, temps d'utilisation réduit et diminution du stockage. La figure des "crétins digitaux" semble dès lors assez éloignée de la jeunesse, parfois plus éclairé que les générations antérieures sur les principaux enjeux numériques. L'enquête commandée par la CNIL concernant le numérique adolescent et la vie privée avance la théorie d'un savoir indigène circulant entre pairs en la matière dans la mesure où ces stratégies semblent connues et maîtrisées par l'ensemble des adolescents enquêtés (*LINC-CNIL, Mehdi Arfaoui, Jennifer Elbaz, Numérique adolescent et vie privée, 2025*). Dans le rapport d'enquête précité, les auteurs qualifient les usages numériques des jeunes de "minimalistes" en comparaison aux générations précédentes, notamment en ce qui concerne la visibilité des contenus publiés, la quantité de publications, et la durée de conservation.

Lorsque l'accompagnement au numérique est mis en place par les parents, celui-ci est dans une large mesure accepté et même valorisé par les collégiens enquêtés (*LINC-CNIL, Mehdi Arfaoui, Jennifer Elbaz, Numérique adolescent et vie privée, 2025*). En revanche ce contrôle des usages numériques n'est admis par les jeunes que lorsqu'il s'appuie sur des faits concrets. Une trop forte méconnaissance des usages spécifiques des enfants (types de contenus consultés, type de réseau social privilégié) entraîne une contestation quasi-systématique des règles parentales - pouvant aller jusqu'au contournement. Il est important de noter que les parents, les amis, les frères et les sœurs demeurent les principaux interlocuteurs des jeunes en cas de problème sur le numérique. Le mythe d'une jeune génération ultra-connectée et en forte rupture avec ses accompagnants (parents, éducateurs, animateurs) semble encore une fois assez éloigné de la réalité.

La recherche bibliographique permet dès lors de mettre en relief que s'il existe bien des spécificités dans les usages juvéniles, celles-ci sont particulièrement marquées par une réflexion tant éthique que responsable sur les enjeux numériques. Il n'en demeure pas moins que la jeune génération verbalise d'importantes craintes face aux évolutions numériques. En dépit des usages empreints d'une forte dimension réflexive, les jeunes semblent marqués par le besoin de partager leurs expériences de vie numériques ainsi que la singularité de leurs usages. Dans le même ordre d'idée, si les jeunes demeurent plus avertis, en tant que génération ayant reçu le plus de formations et d'accompagnements en matière d'éducation au numérique, ils sont cependant plus inquiets que leurs aînés face aux évolutions numériques actuelles. Il ressort, dès lors, un besoin toujours plus prégnant de mieux appréhender les usages des jeunes, qui ne sont pas homogènes, et de les faire se confronter aux besoins de formations préconisés par leurs accompagnants (parents, éducateurs, animateurs, professeurs, etc).

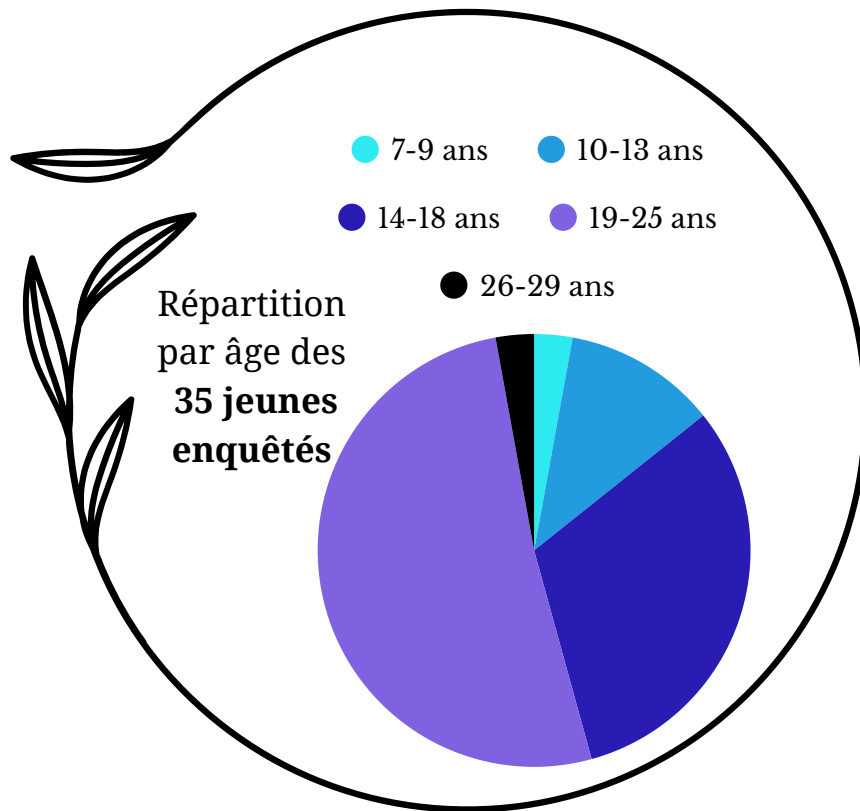
MÉTHODOLOGIE

La recherche-action ECN repose sur une enquête qualitative réalisée par le biais d'entretiens semi-directifs d'une durée allant d'une heure et demie à deux heures en moyenne. Les lieux d'enquêtes privilégiés ont été les associations de jeunesse et d'éducation populaire, les centres sociaux, les missions locales, les maisons d'accueils de jeunes ainsi que les foyers de jeunes travailleurs. Les noms attribués aux personnes interviewées sont des pseudonymes.

Ces entretiens ont été réalisés entre juillet 2023 et juillet 2025 par notre équipe de coordinateurs départementaux. La longévité de deux ans dans la période des entretiens a permis de documenter l'évolution des pratiques numériques des jeunes et de leurs accompagnants sur des sujets émergents tels que l'intelligence artificielle générative ou encore la prise en compte plus prégnante de la santé mentale en ligne.

La présente enquête repose sur **54 entretiens réalisés auprès de 35 jeunes** (7-29 ans) **et de 19 accompagnants** (parents, éducateurs spécialisés et travailleurs sociaux ou encore professeurs). Le panel des 35 jeunes enquêtés est constitué de 13 filles, de 20 garçons et de 2 non-binaires, tandis que le panel des 19 accompagnants enquêtés est constitué de 11 femmes et de 8 hommes. Tous et toutes vivent dans la région des Hauts-de-France.

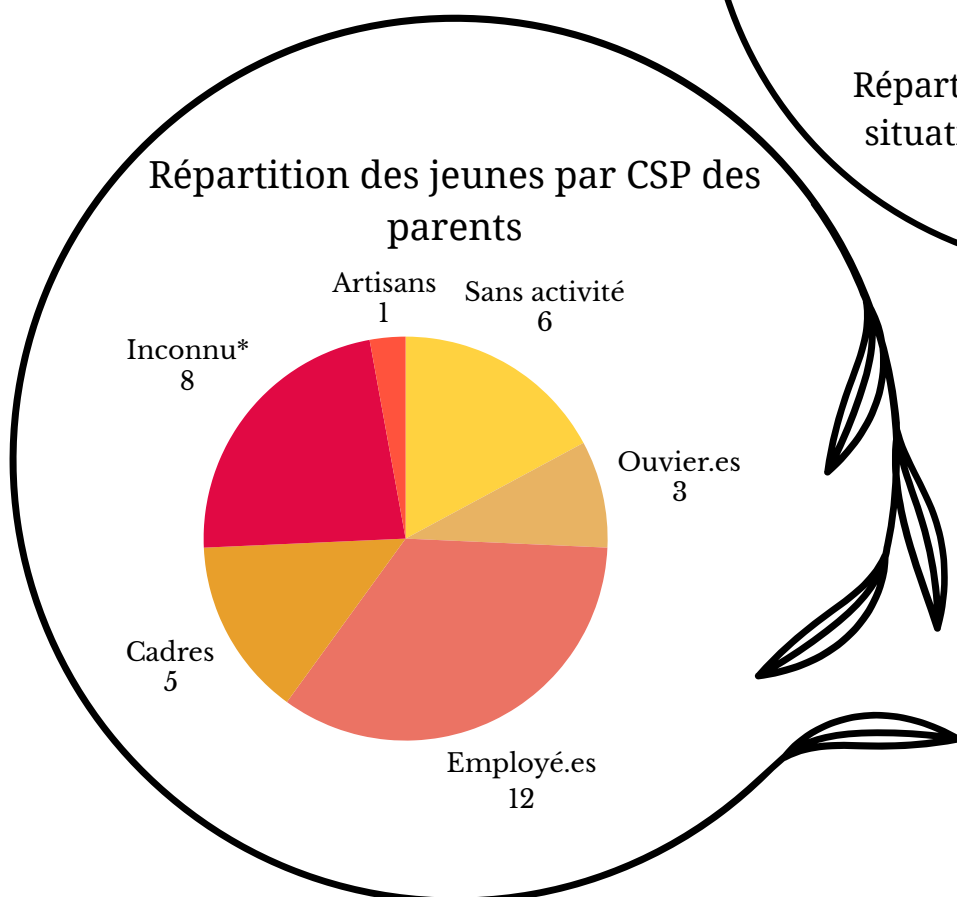
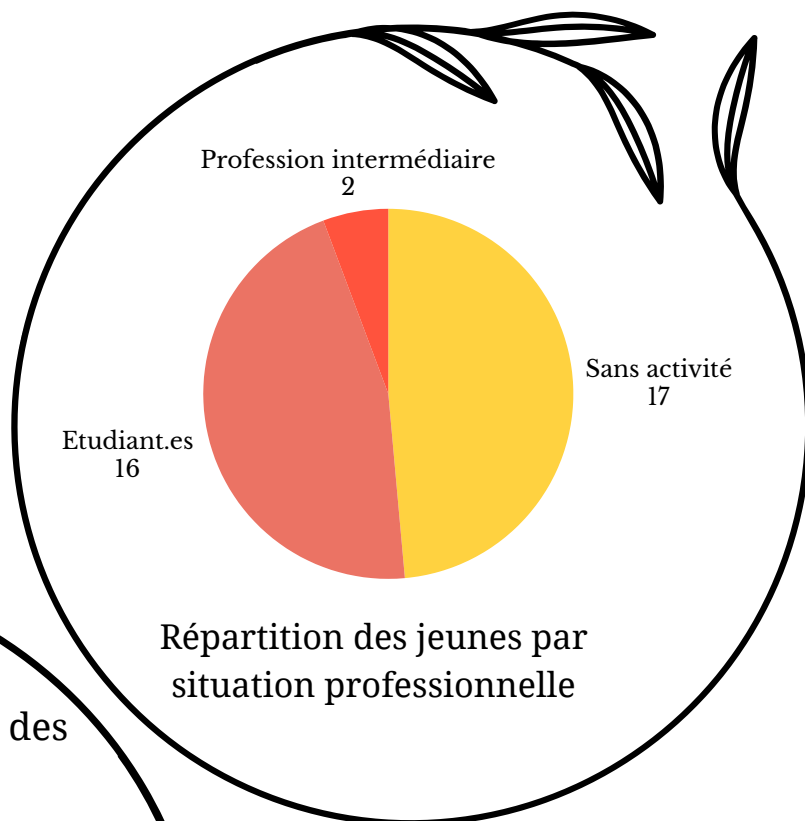
I. *“La parole d’un enfant aussi sincère soit-elle n’a pas de sens pour qui ne sait pas écouter”*



Les 35 jeunes interrogés relèvent majoritairement des tranches d'âges **19-25 ans** (18 entretiens) et **14-18 ans** (11 entretiens). Ces tranches d'âges ont été privilégiées pour les entretiens dans la mesure où ils reflètent souvent une **plus grande autonomie dans les usages numériques** et un **équipement plus étoffé** (smartphones, ordinateurs individuels, etc).

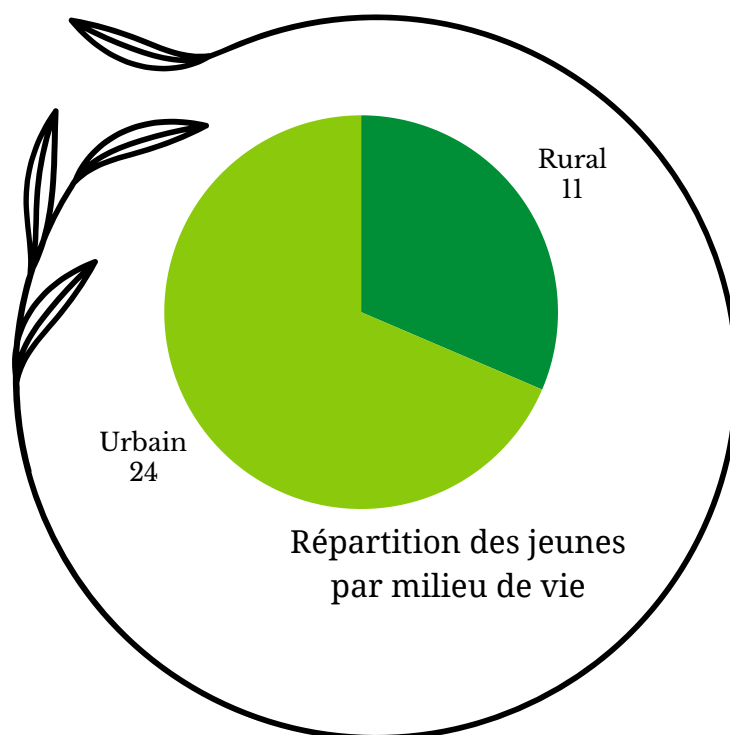
L'acquisition d'un smartphone généralement à l'entrée au collège a permis d'offrir une dynamique rétrospective aux entretiens : les jeunes enquêtés ont fait le bilan durant les interviews de l'évolution de leurs usages entre l'entrée au collège et leurs usages actuels de lycéens, étudiants, salariés etc. Il a été fait le choix d'enquêter quelques jeunes situés dans les tranches d'âges inférieures afin de documenter en direct la prise en main et l'acquisition des premiers objets numériques par le plus jeune public : **7-9 ans** (1 entretien) et **10-13 ans** (4 entretiens), en réduisant dans ce cas le bilan rétrospectif en raison d'une exposition parfois naissante aux écrans. Enfin, il a été possible d'étayer la dimension rétrospective en interrogeant un jeune situé dans la catégorie **26-29 ans** (1 entretien). L'ensemble des jeunes rencontrés en entretien individuel - tous âges confondus - a accès à Internet (par le biais d'un smartphone personnel ou du smartphone de leurs parents parfois mis à disposition ou encore d'une tablette personnelle).

La majorité des jeunes interrogés sont situés dans la catégorie sans-activité dans la mesure où ils étaient en recherche d'emploi au moment de l'entretien. Ceux qualifiés d'étudiants suivent un cursus scolaire ou universitaire.



Le panel est assez hétérogène au regard des catégories socio-professionnelles (CSP) des parents puisque les enfants de cadres, d'employés, d'ouvriers, d'artisans et de personnes sans activités ont répondu à nos questions.

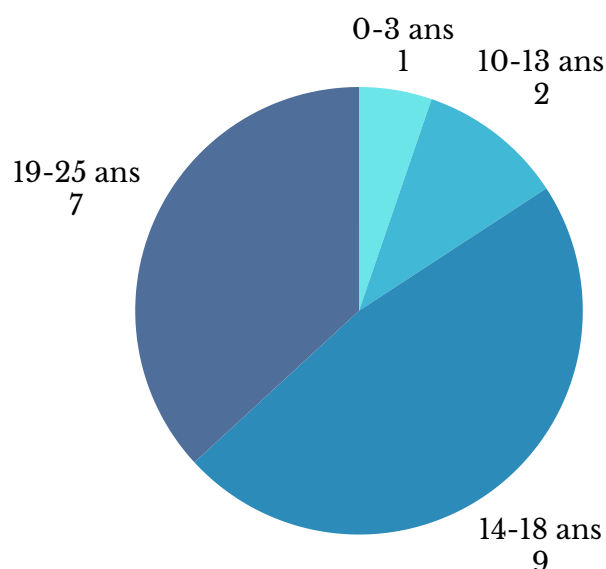
Certains choix ont été opérés pour réaliser cette présentation générale du panel interrogé, puisque nous exprimons la CSP de la famille dans son ensemble. Dans le cadre de familles divorcées, nous avons privilégié la CSP du parent pour lequel l'enfant témoigne "vivre avec" ordinairement. Dans le cadre de familles cohabitantes, lorsque deux CSP distinctes coexistaient nous avons comptabilisé la CSP correspondant à la position la plus élevée selon la classification officielle de l'INSEE. En cas de présence d'un parent inactif et d'un parent en activité, c'est la CSP du parent en activité qui a été prise en compte. La catégorie "Inconnu*" a été créée car certains jeunes interrogés n'avaient pas / plus de contact avec leur cellule familiale ou n'étaient pas en mesure de nous délivrer les informations.



Les jeunes enquêtés sont assez majoritairement situés en zone urbaine. Pour rappel les entretiens ont été réalisés sur le territoire des Hauts-de-France. Les 11 interviewés installés dans des zones rurales sont répartis dans les départements du Pas-de-Calais, de la Somme, de l'Oise et de l'Aisne.

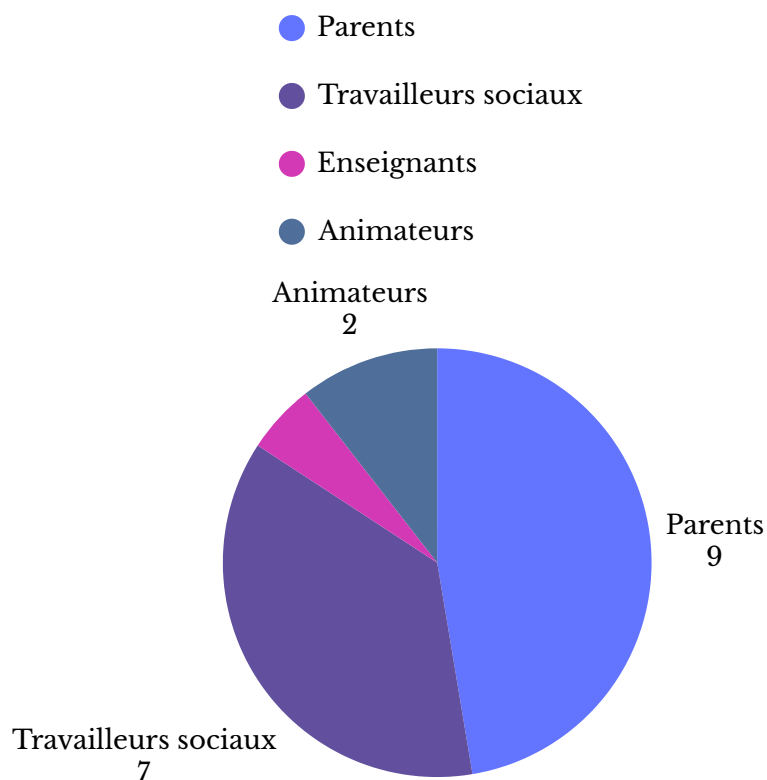
Répartition géographique des jeunes interviewés	
Aisne	3
Nord	6
Oise	5
Pas-de-Calais	15
Somme	6

II. *“Si vous êtes de ceux qui pensent que la jeunesse d’aujourd’hui n’est plus ce qu’elle était, et bien vous ne saviez pas ce que faisaient vos parents”*



Répartition par âge du public
des 19 accompagnants enquêtés

Le panel des 19 accompagnants enquêtés a été pensé de manière analogue au panel des jeunes interviewés. **Puisque la tranche d’âge particulièrement ciblée pour les jeunes enquêtés était 14-18 ans et 19-25 ans, nous avons naturellement cherchés à interviewer des accompagnants intervenant auprès de jeunes de 14-18 ans et de 19-25 ans.** Il a néanmoins été fait le choix d’interviewer des **parents d’enfants en très bas-âge (0-3 ans)** car l’occasion s’est présentée d’interroger la **parentalité naissante et les projections de jeunes parents sur une forme d’accompagnement idéalisé au numérique.** Enfin quelques parents d’enfants situés entre 10 et 13 ans ont été enquêtés pour envisager avec eux les premières formes d’équipement au numérique et les confronter aux quelques jeunes interrogés de la même tranche d’âge.



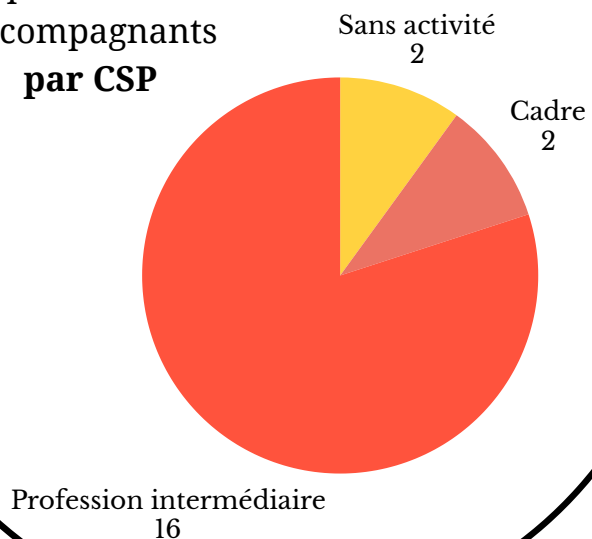
Répartition par type d'accompagnement

Il a été privilégié le terme d’ “accompagnants” eu égard à la diversité des profils interrogés : si une large partie de notre panel est constituée de parents (2 pères et 7 mères), il est également composé de travailleurs sociaux (enquêtés au sein de foyers de jeunes travailleurs), d’enseignants et d’animateurs. Ce sont dès lors des profils variés qui ont pu être interrogés sur les usages numériques des jeunes qu’ils accompagnent au quotidien, sur les moments de vie partagés ainsi que sur les difficultés rencontrées à la maison ou dans leurs activités professionnelles.

Certains accompagnants peuvent intégrer plusieurs catégories (*Travailleur social et parent par exemple*). Nous avons fait le choix de rendre visible la profession lorsqu’elle était liée à notre terrain d’enquête : dans un foyer de jeunes travailleurs, le professionnel nous reçoit en tant que travailleur social, bien qu’il puisse aborder sa vie de parent au fil de l’entretien. Pour cette raison, nous l’avons inscrit dans la catégorie “Travailleur social”. Les profils de recherche développés ci-après mettront en évidence, s’il y a lieu, les différentes casquettes des personnes enquêtées.

Naturellement, une majorité de personnes interviewées relèvent de la CSP des professions intermédiaires en tant qu'animateurs ou encore travailleurs sociaux. Les 4 personnes ne relevant pas de cette catégorie ont été enquêtées en tant que parents ou enseignants.

Répartition des accompagnants **par CSP**



Répartition des accompagnants **par milieu de vie**



Les accompagnants enquêtés sont très majoritairement situés en zone urbaine. Seules deux personnes interviewées se situent en ruralité - toutes deux dans l'Oise.

Répartition géographique des accompagnants interviewés	
Aisne	0
Nord	12
Oise	2
Pas-de-Calais	5
Somme	0

Les jeunes et les accompagnants interviewés sont majoritairement issus de situation familiale et / ou professionnelle distincte. Autrement dit lorsque nous avons interviewé un animateur ou un professeur ou encore un parent, nous n'avons pas nécessairement interviewé son public, ses élèves ou ses enfants. Dans quelques rares cas nous sommes néanmoins parvenus à recueillir la parole de personnes issues de la même cellule familiale (parents et leurs enfants, frères et ou sœurs) ou du même foyer (travailleur social et jeunes placés). Ces entretiens ont été réalisés de manière individuelle : le travailleur social ou le parent ont été enquêtés séparément de leurs enfants / publics. Seule une fratrie a été interviewée simultanément eu égard au jeune âge des enfants enquêtés qui souhaitaient être ensemble.

Cadres d'accompagnement commun		
Cellule familiale	Interview d'un parent et de son enfant	2 (1 binôme Oise & 1 binôme Pas-de-Calais)
	Interview de soeurs	2 (1 fratrie Somme & 1 fratrie Pas-de-Calais)
Accompagnement institutionnel	Interview de travailleurs sociaux et de jeunes placés dans la même structure	5 (binômes Nord)

ANALYSE DES ENTRETIENS

Le guide d'entretien déployé dans le cadre de la recherche-action ECN est façonné de manière à inviter les personnes enquêtées à une rétrospective de leurs usages et pratiques numériques et une mise en balance avec leurs usages actuels - et ceux des publics accompagnés. Les principales thématiques abordées durant l'entretien sont les suivantes :

- **Usages numériques et stratégies de régulation**
- **Santé mentale et écrans**
- **Vie sociale, affective et sexuelle en ligne**
- **Futur du numérique et Intelligence artificielle (IA)**

Nous avons fait le choix de subdiviser l'analyse en 4 sous-parties, afin de croiser la parole des jeunes et de leurs accompagnants sur chacun de ces sujets. Chaque sujet ne saurait néanmoins être traité de manière parfaitement isolée. En effet, les stratégies de régulation mises en place par les accompagnants face aux écrans (I), sont bien souvent élaborées dans l'objectif de préserver la santé mentale des jeunes accompagnés (II). Lorsque des relations en ligne sont nouées, qu'elles soient amicales, amoureuses ou sexuelles (III), celles-ci peuvent naturellement être source de mal-être ou de bien-être en ligne. Enfin, l'intelligence artificielle et tout particulièrement l'intelligence artificielle générative (IV), de par ses caractéristiques nouvelles, a pu très largement bousculer les stratégies de régulation des écrans, déstabiliser la santé mentale des utilisateurs et même interroger la nature des relations nouées avec l'objet numérique. Chaque sous-partie sera l'occasion de mettre en lumière les enjeux prégnants liés à la thématique tels qu'ils sont ressortis dans nos entretiens.

I) “Je crois que les premiers souvenirs que j'ai, c'est mon père qui jouait à Lara Croft sur la PS1”

Les entretiens menés ont permis de mettre en lumière que l'équipement numérique du foyer constitue l'une des premières formes de régulation. C'est, en effet, bien souvent, les accompagnants interrogés qui font le choix de doter ou non les enfants et adolescents de matériel (smartphone, tablette, ordinateur). Il convient dès à présent de distinguer deux types d'équipement :

- **Les objets numériques partagés** : ordinateur dans le salon ou la chambre des parents, smartphone des parents, tablette pour l'ensemble de la fratrie, console dans le salon.
- **Les objets numériques propres** : ordinateur personnel, tablette personnelle, smartphone personnel, télévision et console fixe dans la chambre / console portable personnelle.

Les stratégies de contrôle et de régulation mises en place par les accompagnants varient substantiellement selon le type d'objet utilisé par les jeunes. Dans le cas d'objets numériques partagés, les règles mises en place touchent davantage à la préservation de l'équilibre familial. Les principales règles familiales témoignées sont : stricte répartition du temps d'écran entre les frères et / sœurs sur les consoles de jeux vidéos, limitation du temps d'écran sur les smartphones des parents, contrôle préalable des contenus visionnés et des applications susceptibles d'être téléchargées.

Le smartphone des parents constitue bien souvent un préalable à l'objet numérique propre des enfants. Il est d'ailleurs souvent placé entre les mains des enfants pour un usage scolaire. Dans notre panel, plusieurs parents ont fait le choix de ne pas équiper leurs enfants de smartphone malgré l'entrée au collège. Pour cette raison, leurs enfants se connectent quotidiennement à Pronote en utilisant le smartphone de leurs parents.

“

Notre maîtresse elle enregistrait des vocaux pour la dictée, et après c'était à nous de l'écrire. On devait relancer le truc pour écouter et donc forcément déjà là on se rapprochait plus des écrans.

Luma, 11 ans à propos du confinement durant la Covid19

”

Concernant l'équipement numérique et notamment l'accès au smartphone, il convient néanmoins de constater une représentation opposée des jeunes et des accompagnants interrogés. Si les accompagnants et tout particulièrement les parents craignent de délivrer trop tôt un accès aux smartphones à leurs enfants, par crainte notamment de cyberharcèlement, les enfants interrogés craignent quant à eux de se faire marginalisés, voire harcelés parce qu'ils n'ont pas de smartphone.

C'est néanmoins lorsque les enfants et adolescents acquièrent leurs premiers objets numériques personnels, que les règles parentales se déploient plus largement. Bien souvent le smartphone, l'ordinateur ou la tablette personnels pourront être transportés dans la chambre et cette plus grande autonomie des jeunes entraîne des discussions et messages de prévention délivrés par les accompagnants. Pour les plus jeunes interrogés (7 à 10 ans) qui ont accès notamment à une tablette pour jouer à des jeux vidéos, les règles appliquées sont celles relatives au temps d'écran, à l'interdiction de se connecter à Internet ou encore de converser avec des inconnus / d'activer le micro sur les jeux. Certaines de ces règles sont d'ailleurs reprises pour la majorité des jeunes adolescents interviewés (11-13 ans) qui se voient confier leur premier smartphone. L'installation des premiers réseaux sociaux est bien souvent conditionnée par le fait de restreindre les contacts aux membres de la famille et aux amis connus des parents. Lorsque de nouvelles connaissances peuvent se former à travers les réseaux sociaux et jeux vidéos, les messages de prévention se décuplent afin de mettre en vigilance les adolescents vis à vis des mauvaises rencontres possibles, des arnaques et des personnes malveillantes mentant à propos de leur identité réelle.

Dans de rares cas (2 enquêtés), le contrôle parental mis en place peut aller jusqu'à l'activation de la géolocalisation sur les équipements de leurs enfants pendant qu'ils quittent la maison ou encore l'espionnage des téléphones de leurs ados (sans qu'ils en aient connaissance). Les jeunes concernés par ces dispositifs avaient plus de 15 ans.

“

Mes parents m'ont fait une grosse prévention en disant « tu retiens les informations qu'ils disent. S'ils disent qu'ils ont deux frères et sœurs et que 5 semaines après, ils te disent non, en fait, j'ai qu'un frère, c'est mort.

Mélanie, 16 ans à propos de la rencontre d'inconnus en ligne

”

Nous avons néanmoins constaté, au cours des entretiens, que si les règles parentales étaient parfaitement connues des enfants, elles n'étaient pas systématiquement justifiées auprès d'eux. Au cours de l'entretien, des parents ont réalisé qu'ils n'avaient pas explicité ces règles auprès de leurs enfants.

“

Il faut que je leur pose la question de “Est-ce que tu comprends pourquoi je te limite ?” Ce serait pas mal.

Natasha, mère de jeunes de 10 et 12 ans à propos des règles parentales

”

Lorsque les règles sont comprises par les enfants, celles-ci sont bien souvent respectées. En revanche, l'absence d'une discussion approfondie sur la légitimité des règles entraîne bien souvent une contestation desdites règles, allant jusqu'à un contournement. Beaucoup de jeunes interviewés nous ont en effet documentés avec détails et précisions les méthodes mises en place pour se dérober au contrôle parental.

“

On avait un téléphone pour deux mais un vrai de vrai. Sauf qu'elle nous avait supprimé internet Maman. Bah nous on a réussi à le remettre. J'ai réussi parce que j'ai vu que sur notre téléphone il y avait Chrome. Je suis allée sur Playstore et après j'ai installé YouTube. Quand Maman, elle n'est pas là, je regarde des shorts, après je désinstalle Playstore et j'enlève la connexion wifi.

Alexa, 12 ans à propos du contournement des règles parentales

”

Les jeunes interrogés nous ont également expliqué comment ils étaient parvenus à lever le contrôle parental, via le téléphone de leurs parents, en trouvant leurs mots de passe ou en modifiant les horaires dans les paramètres. La stratégie la plus utilisée par les adolescents interviewés est celle d'avoir plusieurs comptes sur les réseaux sociaux (dont un seul est connu des parents). Les règles déployées par les parents concernant le temps d'écran ou les usages sont également décriées par les jeunes lorsqu'ils estiment que leurs parents ne font pas preuve d'exemplarité. Il est important de souligner que ce constat est très largement partagé par les accompagnants eux-mêmes qui repensent leurs propres utilisations des écrans : acquisition de réveil pour ne plus utiliser de smartphone dans la chambre, non-utilisation du téléphone à table, auto-régulation de son temps d'écran.

Nous avons constaté dans les entretiens que les moments de vie partagés à travers le numérique n'étaient pas conscientisés de la même manière par les jeunes et les accompagnants. Si les jeunes nous ont documenté dans une large mesure des soirées jeux vidéos / visionnage de contenus sur Youtube ou encore visionnage de séries TV et films sur des plateformes de streaming, les accompagnants nous ont en revanche plutôt témoigné des instants de vie scolaires et professionnels. L'aide à la recherche documentaire pour les devoirs ou à l'utilisation de logiciels de conception graphique comme Canva est principalement mise en avant par les accompagnants, là où les jeunes ont plutôt parlé de moments partagés de jeux sur ordinateurs, autour de réseaux sociaux ou de vidéos sur Youtube.

Trois parents enquêtés nous ont partagé avoir pris pour habitude de créer des moments partagés via le numérique avec leurs enfants. Ces parents sont ceux qui ont documenté avec le plus de précision les usages de leurs enfants (applications utilisées, dernières vidéos visionnées, sujets de discussions abordés en lien avec le numérique, etc). Les usages numériques des enfants et adolescents sont en effet loin d'être une seule et même catégorie homogène. Dans nos entretiens les jeunes enquêtés nous ont partagé utiliser les réseaux sociaux pour s'inspirer et développer leur créativité :

- Pinterest est utilisé pour réaliser les pages de garde de ses cahiers
- Instagram est utilisé pour perfectionner ses dessins, les diffuser et recueillir des conseils pour les améliorer
- Canva est utilisé pour créer des affiches pour les sportifs locaux

D'une manière analogue, les jeux vidéos sont, pour le jeune public, un important vecteur d'apprentissage en ligne. Des jeunes interviewés nous ont ainsi témoigné maîtriser l'anglais grâce aux jeux vidéos et aux conversations avec les autres joueurs.

“

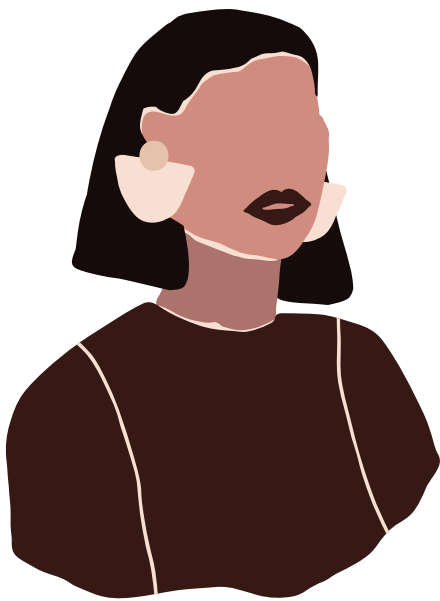
J'ai dû le faire pendant un an où je disais : moi je vais regarder ce que tu suis sur Instagram. Mais après, je n'ai plus... C'est vrai que maintenant que tu le dis, je n'ai plus de vue sur rien [...] Il faudrait peut-être que je prenne le temps de m'intéresser et de dire tu regardes quoi comme vidéo ?

Catherine, mère de jeunes de 10 et 17 ans ; à propos des discussions avec son fils de 17 ans

”

Cette opacité des contenus échangés, visionnés est parfois créée par les enfants et adolescents eux mêmes. C'est évidemment le cas des faux comptes et informations tenus secrets par les jeunes. Par ailleurs certains nous ont indiqué que le fait de partager un espace commun (ordinateur dans le salon notamment) suffisait à connaître les usages de l'ensemble des membres de la famille, sans qu'une conversation ne leur semble nécessaire.

Les stratégies de régulation des écrans sont assez homogènes, en dépit des différentes classes sociales interrogées. Les enfants enquêtés de moins de 10 ans, ont, tous et toutes, accès à une tablette propre pour jouer à des jeux vidéos et lire (sur des applications telles que Webtoon, Picoma ou encore Pocket Comic) mais n'ont pas accès à un smartphone. Ils ne sont sur aucun réseau social et n'ont pas le droit d'installer de nouvelles applications sans autorisation parentale préalable. Si les équipements et les règles sont similaires, en revanche les catégories socio-professionnelles des parents diffèrent puisqu'ils sont tout aussi bien enfants d'ouvriers, de professions intermédiaires ou encore de cadres et professions intellectuelles supérieures.



Rose, 25 ans est actuellement en recherche d'emploi et ses parents sont également en recherche d'emploi. Son père joue aux jeux vidéos et est chef d'une guilde de 250 personnes sur World of Warcraft (communauté regroupée autour du MMO RPG). Elle est l'aînée de cinq enfants (trois sœurs, un frère). Elle estime avoir endossé le rôle de référente maternelle auprès de ses plus jeunes frères et sœurs.

A 11 ans, elle a eu accès à l'ordinateur familial pour naviguer sur Internet, se créer des comptes sur les réseaux sociaux et jouer aux jeux vidéos. A 12 ans elle reçoit à de nombreuses reprises des contenus de nature sexuel sur Facebook d'hommes plus âgés. Elle en parle systématiquement à son père qui supprime les messages, "prend la conversation et s'en occupe". Aucune autre règle familiale liée au numérique ne nous a été rapportée. Elle régule notamment de manière autonome le temps de partage des consoles dans la fratrie. Aujourd'hui elle joue fréquemment aux jeux vidéos en réseau avec son père et ses frères et sœurs (Fortnite).

Marie, 24 ans est fille de cadres, elle a un Master en édition et est en recherche d'emploi. Ses deux parents sont adeptes de jeux vidéos. Elle joue très tôt à la Play Station avec ses parents sur Lara Croft et / ou regarde ses parents jouer. Les règles familiales liées au numérique étaient les suivantes : elle ne pouvait jouer à aucun jeu si ses parents ne s'étaient pas renseignés en amont sur le dit jeu. elle ne pouvait suivre aucune page Facebook si ses parents n'avaient pas regardé au préalable. Ses parents l'ont particulièrement sensibilisée sur les personnes malveillantes en ligne (fausse identité). Aujourd'hui elle déplore une surveillance maintenue par ses parents : appels FaceTime très fréquents, géolocalisation sur son téléphone.



Sacha, 14 ans est un élève de 4ème. Ses deux parents relèvent de la catégorie professions intermédiaires. Il est le benjamin de 5 enfants.

Il a eu sa première tablette personnelle à 6 ans pour regarder des dessins animés. Cette tablette était utilisée à côté de ses parents jusqu'à ses 10 ans, puis il a eu l'autorisation de l'utiliser en autonomie dans sa chambre. Il a également eu accès à la Play Station 4 (PS4) à 8 ans pour jouer à Fortnite et Mario avec son grand frère de 22 ans. Sacha a eu un téléphone à 13 ans suite à d'importants épisodes de harcèlement scolaire afin d'appeler ses parents en cas de difficultés. Il a un compte sur Snapchat, Tik Tok, Instagram, Facebook (pour Messenger) ou encore Discord.

Les moments partagés dans le numérique avec ses parents se limitent à la télévision et aux soirées Walking Dead. Sacha doit laisser dans le salon sa tablette et son téléphone lorsqu'il va se coucher mais ses consoles de jeu demeurent dans sa chambre. Toutefois il n'a pas l'autorisation de les utiliser le soir, au risque d'être puni. Les règles applicables aux jeux vidéos sont dispensées par son grand frère qui le sensibilise régulièrement et le réprimande lorsqu'il parle à des inconnus.



Rémy, 13 ans est un élève de 4ème. Il est fils d'un père ouvrier et d'une mère sans emploi et a une grande sœur de 17 ans. Son père joue à Call of Duty et l'y a initié.

Il a eu son premier téléphone à 11 ans et avait auparavant une tablette. Il a aujourd'hui un ordinateur portable devant lequel il mange seul dans sa chambre. Les règles parentales liées au numériques se limitent à une régulation du temps d'écran qu'il n'applique pas systématiquement car il lui arrive de se coucher à 4h du matin. D'après Rémy le numérique ne constitue pas un sujet de discussion familiale. Ses parents ne connaissent pas les vidéos qu'ils regardent.

Pour aller plus loin :

Fontar, B., Grimault-Leprince, A. et Le Mentec, M. (2021). Dynamiques familiales autour des pratiques numériques des adolescents. *Informations sociales*, 2021, pp. 31-18.

Pouria, S. et Gérard, O. (2022). Un indispensable dialogue. *L'école des parents*, hors-série (6), pp. 64-66.

Grimault-Leprince, A., Fontar, B., Le Mentec, M. (2025), Parentalités numériques. Des intentions éducatives aux pratiques : quelles logiques de différenciation ? *Agora débats/jeunesses*, 101-3, pp. 113-134.

Demonceaux, S. et Boudokhane-Lima, F. (2023). Les parents face aux pratiques numériques adolescentes. *Dialogue*, 240 (2), pp. 159-174.

Haddoux, L. (2021). Enjeux de la parentalité à l'ère de la cyberculture et transmission des usages numériques. *Informations sociales*, 2021, pp. 12-21.

Cordier, A. (2021). Squeezie, TikTok, maman, papa et moi! Quand le numérique vient aggrandir la famille. *V. Meyer et S. Stella. Parentalité(s) et après ?*, pp. 257-276.

II) “Ils sont fatigués, mais ils sont fatigués à quoi ? Ils sont fatigués de ne pas avoir assez dormi parce qu'ils ont scrollé, en fait”

Les entretiens mis en place, avec les jeunes et leurs accompagnants, ont permis de mettre en lumière que la sensation d'hyperconnexion, face au numérique, était ressentie par l'ensemble des générations. Ce sont tout particulièrement les plateformes de vidéos au format court telles que TikTok, ou les *shorts* de Youtube ou encore les *reels* d'Instagram qui sont mentionnés par les personnes interrogées. Les notifications constantes ont également été rapportées comme une source de stress : peur de manquer l'information immédiate (FOMO) ou besoin de se rendre disponible constamment. Qu'ils soient collégiens, lycéens, étudiants, parents, éducateurs, animateurs, enseignants, toutes et tous ont le sentiment d'être happés sur leur smartphone, par des applications codées pour être chronophages. L'éducation au numérique ne saurait se réduire à faire prendre conscience aux utilisateurs de l'existence de *dark patterns* qui biaisent les internautes. Il serait en effet inadapté de prétendre à un manque de discernement et de conscientisation des personnes face à ces plateformes.

“ Après le mauvais côté du numérique, c'est par exemple Facebook. Je me suis rendue compte que les ados, ce n'est pas forcément de leur faute. Par exemple, quand je regardais sur Facebook des vidéos, eh bien on a dû mal à s'arrêter !

Paola, mère d'une adolescente de 15 ans à propos du sentiment d'hyperconnexion

Plusieurs parents nous ont témoigné avoir le même sentiment que leurs enfants face aux outils numériques : ressentir à leur tour cette difficulté à couper des réseaux. Toutefois, à l'inverse de leurs accompagnants, les jeunes nous ont partagé un certain nombre de stratégies mises en place afin de se sentir moins captifs des plateformes numériques : désinstallation de TikTok, utilisation de TikTok conditionné par une alarme d'une heure par jour, blocage paramétré sur l'application au bout de trois heures d'utilisation quotidienne, etc. Pour autant du propre aveu de certains jeunes interviewés, ces stratégies sont loin d'être optimales. Certains avouent retirer le paramétrage visant à restreindre leur temps d'utilisation, une fois pris dans le défilement de vidéos.

“ *Même quand TikTok te dit - ça fait deux heures que tu es ici, il faudrait peut être t'arrêter. Tu as une petite croix qui est juste à côté, tu cliques dessus, tu continues quoi.* ”

Mélanie, 16 ans à propos de son incapacité à arrêter TikTok

Ces stratégies témoignées par les jeunes enquêtés n'avaient néanmoins pas fait l'objet d'une discussion familiale, celles-ci étaient donc mises en place sur la seule initiative des jeunes eux mêmes, alors qu'elles auraient sans doute gagné à être partagées en famille. Les stratégies déployées afin de restreindre le temps d'écran ne sont mises en œuvre bien souvent qu'à partir du lycée ou des études supérieures. Les collégiens et primaires interrogés ne nous en effet nullement mentionnés cette forme de régulation. Les aînés au sein des fratries se sentent d'ailleurs démunis face au temps d'écran et à l'utilisation de plateformes telles que TikTok par leurs petits frères et sœurs.

Ressentant une presque-hypnose face aux écrans, les individus les plus jeunes enquêtés nous ont mentionné des scènes de violence contre leur équipement et de conflit avec leurs parents. Qu'il s'agisse de casser une tablette, un smartphone suite à une défaite dans un jeu vidéo ou encore d'entrer en opposition avec les figures parentales demandant l'arrêt du jeu en cours de partie.

“

C'était ma dernière partie et je devais aller manger donc j'avais besoin de la finir. En plein milieu de partie [ma mère me déconnecte]. C'est la grosse rage, j'ai envie de tout casser. J'ai déjà pris une manette et je l'ai balancée par terre.

Pierre, 14 ans à propos de l'arrêt d'un jeu en cours de partie

”

Face à de tels comportements, les parents ainsi que les travailleurs sociaux nous ont rapportés être bien souvent désemparés et ne pas reconnaître les jeunes qu'ils accompagnent au quotidien. La solution mise en place est souvent celle de sanctionner le comportement par un retrait des équipements numériques. Cette solution est d'ailleurs bien souvent jugée salvatrice par les jeunes interrogés qui considèrent après-coup avoir eu un comportement “absurde” et violent.

Les accompagnants interrogés ont toutefois bien souvent formulé un paradoxe durant leurs entretiens : “Jusqu'où on laisse finalement le pouvoir aux jeunes de se responsabiliser et de se dire, bah là, je vais m'arrêter moi-même... Ou est-ce que finalement ils n'ont pas aussi besoin d'un cadre pour les accompagner et être guidés ? » (Yasmine, travailleuse sociale à propos des jeunes accompagnés dans le foyer de jeunes travailleurs).

Les usages des jeunes ne se limitent pas au seul visionnage de vidéos courtes proposées de manière aléatoire. Il est ressorti dans nos entretiens que le numérique pouvait constituer une zone refuge, pour de nombreux jeunes, ayant ainsi un effet bénéfique sur leur santé mentale. C'est le cas de jeunes ayant été confrontés au décès d'un proche, avec lequel le numérique constitue parfois le dernier lien (consultation de vidéos où les défunts apparaissent, consultation de leurs anciens comptes sur les réseaux sociaux ou reproduction d'activités numériques communes avec la personne de son vivant - jouer à un jeu vidéo commun notamment).

“

***Il y a des vidéos de ma mère et tout.
Du coup, vu qu'elle n'est plus là
maintenant, je suis contente d'avoir
eu à ce moment-là - la tablette - pour
filmer tout ça.***

Naomi, 20 ans à propos des souvenirs-hommages

”

Parmi les usages contribuant au bien-être en ligne, ce sont également les jeux-vidéos qui sont assez largement plébiscités par les jeunes enquêtés. Au delà des interactions sociales limitées parfois par le *chat* ou la voix, c'est bien le fait de pouvoir choisir son personnage et de se façonner une nouvelle identité qui a été vécu comme une zone sécurisante en ligne. Ce faisant des jeunes victimes de harcèlement ou de cyberharcèlement ont trouvé une communauté bienveillante en ligne et nous ont évoqué une forme d'évasion / d'échappatoire via le numérique. Des personnes se questionnant sur leur identité de genre à l'adolescence nous ont également témoigné avoir utilisé le jeu vidéo pour expérimenter un autre genre et ressentir un “effet salvateur” dans les jeux vidéos. D'autres ont utilisé le numérique pour façonner et faire exister de nouveaux personnages que ce soit par le biais de l'écriture sur un espace participatif (*les personnages de chacun évoluent au fil de l'histoire forgé par la communauté*) ou encore par le biais du role-play (RP). *Le RP dans le jeu vidéo s'inspire du jeu de rôle sur table et consiste en l'incarnation d'un personnage évoluant tout au long de l'histoire et au fil des interactions avec les autres joueurs.*

Les réseaux sociaux ont, cependant, constitué un espace particulièrement anxiogène pour les jeunes enquêtés, en raison de la comparaison aux autres corps, aux autres visages et aux images jugées parfaites des autres individus. Bien que cet idéal vu en ligne soit de leur propre aveu impossible à atteindre en raison d'apposition de filtres, de retouches d'images et d'importantes mises en scène, il n'en demeure pas moins que la confrontation constante à d'autres apparences a largement atteint leur estime d'eux-mêmes. Si certains utilisent à leur tour des outils numériques pour modifier leur apparence (retouche du corps sur Photoshop, *post* de *selfies* uniquement avec des filtres), il en ressort néanmoins un besoin de validation par les pairs. A titre d'exemple les photos postées - retouchées et filtrées - n'ayant pas obtenu "l'approbation" de la communauté (absence de likes, de partages) se voit retirées.

La question de la confiance en soi, de l'estime de soi et de la comparaison aux autres sur les réseaux sociaux n'est pas l'apanage des filles et jeunes femmes interrogées uniquement. Des garçons nous ont également fait part d'une utilisation quotidienne de filtres et d'une comparaison de leurs corps à ceux des autres hommes présents sur les réseaux sociaux.

“

Tu sais, par exemple, je vois sur TikTok : le petit truc qui te motive qui dit : quand tu te lèves, dis toi que tu es toujours le meilleur et tout. Mais d'un côté, quand je vois tous les mecs de mon âge, être gaulé, être fort, ça me fout un peu le seum.

Romain, 18 ans à propos de la comparaison aux autres sur les réseaux sociaux

”

Rocket, 19 ans est en recherche d'emploi. Son père relève de la catégorie des cadres et professions intellectuelles supérieures, tandis que sa mère relève de la catégorie des professions intermédiaires. Ses parents sont divorcés depuis ses 6 ans, il vit avec son père. L'harcèlement subi chaque jour à l'école malgré un changement d'établissement le conduit à 12 ans à se plonger dans les écrans. Il explique que c'est uniquement lorsqu'il jouait aux jeux-vidéos qu'il se sentait lui-même et en sécurité, et que la tristesse disparaissait. Aujourd'hui il joue régulièrement à GTA RP. Cela signifie qu'il fait du role play, sur le jeu GTA. Lorsqu'il joue à GTA RP, il dit se sentir dans un autre monde, pouvoir jouer des interactions avec d'autres personnes qu'il ne ferait pas dans la vie réelle. Il se sent mieux représenté lorsqu'il est nommé par le pseudo attribué à son personnage dans le jeu. Son entourage commence d'ailleurs à l'appeler par ce nouveau nom dans la vie quotidienne, ce qui lui procure de la joie.



Yannick, 19 ans est en recherche d'emploi et vit en foyer de jeunes travailleurs. Il ne connaît pas ses parents et a fréquenté durant son enfance plusieurs familles d'accueil où il n'avait pas accès au numérique. Il a eu son premier portable et son premier ordinateur à 17 ans en quittant sa famille d'accueil. Il a la sensation de n'avoir jamais appris à vivre avec les écrans et d'avoir été immergé dans le numérique trop tard pour apprendre à se réguler. Ses éducateurs lui parlent fréquemment de son addiction au numérique, ce qu'il nie. Du fait qu'il soit sans emploi, il explique passer ses journées sur les jeux vidéos et que cela empiète sur ses autres passions telles que le dessin, l'écriture - qu'il ne fait plus. Il commence à se réguler en programmant des alarmes en fin de journée pour se contraindre à arrêter de jouer et se coucher plus tôt.

Pour aller plus loin :

Cordier, A. et Erhel, S (dir) (2023). *Les enfants et les écrans*. Retz

Young, H. (2022), 46. "Les écrans sont nuisibles pour la santé mentale." Dans Sous la direction d'A. Chevance *En finir avec les idées fausses sur la psychiatrie et la santé mentale* (pp. 179-182). Editions de l'Atelier.

Bailleul, N. (2023). "De GTA-like à GTA life. Vers un réseau social vidéoludique". *Marges*, 36 (1), pp. 88-115.

III) “Dans ma vie, j’ai eu 5 copines. Les 5 je les ai rencontrées sur le PC”

Les entretiens déployés ont permis de documenter une véritable différence de perception entre les jeunes et les accompagnants concernant les relations en ligne. Il s’agit de la thématique où les points de vue divergent le plus sensiblement entre les générations pour les personnes que nous avons interviewées. Cette distinction s’applique tout aussi bien aux relations amicales, qu’aux relations amoureuses ou encore aux relations sexuelles. Les relations sexuelles et la pornographie n’ont pas été abordées avec le plus jeune public enquêté (*à l’exception des cas où ils en faisaient mention durant leur entretien, de leur propre initiative - uniquement pour documenter un contenu vu en ligne qui avait pu les choquer*).

Si les accompagnants distinguent les relations selon leur nature (réelle ou virtuelle), tel n’est pas le cas des jeunes que nous avons interviewés. Les relations réelles se prolongent en effet naturellement sur les réseaux sociaux ainsi que dans les jeux vidéos ; et à l’inverse des relations nouvelles naissent et peuvent se développer dans l’environnement numérique (voir évoluer en dehors). Lors des entretiens les jeunes nous ont toutefois mis en lumière une plus grande facilité à entrer en contact avec les inconnus via le numérique. Les écrans font ainsi interface aux possibles jugements sur le physique. Dans le cas de harcèlement scolaire, le numérique permet également de ne pas être renvoyé à cette figure de la personne harcelée, en étant un inconnu sur les réseaux sociaux ou les jeux vidéos. Pour cette raison les jeunes que nous avons interrogés ont assez souvent tissé des liens avec des personnes en ligne. Nous entendons ici que plus qu’une réponse à un commentaire ou une partie partagée sur un jeu vidéo, les personnes enquêtées nous ont documenté entretenir une relation de plusieurs années grâce au numérique. Les jeux vidéos comme Fortnite, World of Warcraft et Minecraft ont particulièrement été mentionnés par les personnes enquêtées. Il est à noter que ces relations ont été suivies de rencontres physiques par les garçons, mais plus rarement par les filles, lesquelles nous ont expliqué agir avec prudence “en tant que femme dans les jeux vidéos”. Les réseaux sociaux ont également permis d’initier le contact avec des individus aux centres d’intérêt communs. Pour les accompagnants interrogés, le numérique est prioritairement une manière de conserver des relations déjà existantes hors ligne. Les relations tissées en ligne sont d’ailleurs perçues comme dangereuses, face aux difficultés de connaître la véritable identité des personnes derrière leur écran.

Il est à noter que lorsque les jeunes interrogés nous ont témoigné avoir eu la sensation de faire face à une personne suspecte en ligne - et tout particulièrement dans les jeux vidéos, ils ont eu le réflexe d'alerter leurs parents, de bloquer / signaler le compte de la personne concernée ainsi que de modifier leurs habitudes de jeux pour ne pas la recroiser.

Si les relations amicales en ligne sont assez largement plébiscitées par les jeunes, tel est également le cas des relations amoureuses. Ce sont parfois des personnes connues en dehors du numérique mais avec lesquelles la communication est facilitée en ligne. Pour cette raison, les jeunes ont évoqué avec nous l'existence de comptes sur les réseaux sociaux destinés à jouer les entremetteurs à l'échelle d'un établissement. La description physique d'une personne est postée sur ledit compte par un(e) personne épris(e) pour déclarer son amour publiquement, ce qui permet à l'intéressé de prendre ou non contact. Le numérique est également utilisé par les jeunes pour découvrir de nouvelles personnes via les applications et sites de rencontre. En revanche la majorité des accompagnants nous ont fait part d'une importante réserve quant aux sites et applications de rencontre, face au risque d'être trompé sur la véritable identité de l'interlocuteur.

“ *Moi je faisais des recherches sur Internet, en mode est-ce que c'est normal d'être une fille et d'aimer une fille.*

Blaise, 19 ans à propos de la prise d'informations en ligne sur l'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle

”

Au delà des rencontres, le numérique a largement permis aux personnes interviewées de recueillir des informations sur leur orientation sexuelle mais également sur la contraception ou encore les menstruations - lorsque le sujet était tabou en famille. Ce n'est que dans l'hypothèse où les interviewés avaient des grands frères et / ou sœurs vers lesquels se tourner pour avoir des informations en la matière, qu'ils n'ont pas approfondi leurs recherches avec le numérique.

“

Non mais parce que j'ai des grandes sœurs... Donc mes deux grandes sœurs, je leur pose plus de questions à elles qu'à Internet.

Lara, 17 ans à propos de la demande d'infos sur la sexualité

”

Les parents, tout comme les professeurs sont toutefois bien plus rarement sollicités que les aînés des fratries. Les accompagnants interrogés nous ont fait part d'une forme de résistance des jeunes accompagnés à aborder des questions sexuelles avec eux.

”

Quand on parle à l'école de sexualité, c'est bien beau mais pour moi ils ont des questionnements. Les garçons ne vont pas forcément en parler devant les filles - les filles ne vont pas forcément en parler devant les garçons.

Pietra, professeur au collège.

”

Un truc qui me perturbe, c'est quand même la difficulté à parler sexualité avec mes enfants... Parce qu'ils ont l'impression que ce ne sont pas des choses qu'on aborde avec sa mère.

Chantal, maman de jeunes de 15, 17 et 19 ans.

En plus des sites Internet, les jeunes interrogés nous ont également fait part de leur consommation de contenus à caractère pornographique, pour découvrir leur sexualité et leur orientation sexuelle. Cependant, nombre d'entre-eux nous ont expliqué avoir la sensation d'un fossé, entre la représentation du sexe dans la pornographie et dans la vraie vie, coïncidant ici avec une représentation similaire des accompagnants.

“Même à 16, 17, 18 ans, pour moi, on n'est pas assez mûrs mentalement et sexuellement pour voir des images porno. Parce que dans le porno, tout est beau, tout est lisse, tout est fait de manière, on peut dire, artistique. C'est de la comédie. Et ce n'est pas forcément ce qu'on va trouver dans notre lit. Donc, ça leur donne une mauvaise image de la vraie sexualité sur le terrain quoi.”

Natasha, maman de jeunes de 10 et 12 ans à propos de la pornographie

En ce qui concerne l'envoi de contenus à caractère sexuel non sollicités (*dick pic*) témoigné par une majorité de filles - lorsqu'elles étaient mineures - et un garçon : l'ensemble des personnes concernées bloquent et signalent les comptes des personnes - bien qu'elles aient la sensation que l'expéditeur recréera un compte immédiatement pour recommencer avec d'autres.

La majorité des jeunes interrogés ne partagent pas de contenus à caractère sexuel de leur propre initiative - qu'il s'agisse de sexto ou encore de photos et vidéos dénudées. Tant les filles que les garçons interrogés craignent subir de la pornodivulgateion ou du *revenge porn* consistant à repartager ultérieurement les contenus intimes. Si quelques jeunes enquêtés nous ont fait part de création et d'envoi auparavant de contenus dénudés, ceux-ci nous ont tous confié avoir désormais un sentiment de regret, de malaise et une volonté de ne pas réitérer l'expérience. Tel n'est pas le cas de quelques accompagnants interrogés qui nous ont avoué s'envoyer assez fréquemment des contenus à caractère sexuel au sein de leur couple.



Camille a 25 ans et se définit comme transgenre non-binaire. Iel est enfant unique et a deux parents se positionnant dans la catégorie des cadres et professions intellectuelles supérieures. Camille est fraîchement diplômé d'un Master en Graphisme et est en recherche d'emploi. Camille a eu accès à un téléphone dès le CE2 suite au divorce de ses parents et joue assez régulièrement sur son ordinateur à des jeux type MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs). L'absence d'amis à l'école est palliée par la rencontre de nouveaux amis dans les MMORPG.

Iel qualifie les jeux vidéos d' "échappatoire" ainsi que de "porte de sortie" lui ayant permis d'incarner des personnages genrés au masculin, au féminin ou non-genrés comme des trolls, des orques, etc. Iel a beaucoup utilisé Tinder pour faire des rencontres amoureuses et / ou sexuelles, bien que l'algorithme ne respecte pas systématiquement son choix de ne lui proposer que des profils féminins. C'est pourquoi iel utilise désormais Grindr. Camille s'est basé sur la pornographie pour "se construire sexuellement". Iel considère aujourd'hui que la représentation de la femme y est "toxique" et que cela génère une pression sociale. Camille a souvent reçu des contenus à caractère sexuel non sollicités, tout particulièrement au lycée. C'est en discutant avec des camarades de classe, qu'iel s'aperçoit que toutes ses copines sont également concernées et qu'iel décide de rendre visible les contenus reçus en les repartageant sur ses réseaux sociaux avec des emojis savamment placés. Par Internet et les réseaux sociaux Camille a découvert la culture Queer. Iel est désormais particulièrement informé sur les parcours de transition au point de guider et d'informer les proches qui le souhaitent.

Lou, 21 ans est actuellement en reconversion professionnelle. Elle vit exclusivement avec sa mère qui relève de la profession intermédiaire. A l'entrée au collège Lou recherche des contenus de nature pornographique. Elle explique qu'elle se pose des questions sur le sujet mais qu'elle fait face à un tabou familial et amical, qu'elle n'ose franchir. Elle se documente également sur la masturbation face à la crainte grandissante d' "être la seule à le faire". Elle ressent à l'adolescence des difficultés à aborder les autres et à faire des rencontres amoureuses et / ou sexuelles. Elle utilise alors le numérique et la messagerie instantanée Omegle qui a pour but de réunir deux inconnus durant un laps de temps limité. Elle y échange des contenus à caractère sexuel. Elle considère avoir une relation plus apaisée vis à vis de son corps depuis qu'elle fait des photos d'elle dénudée. Elle s'est créé un compte sur les plateformes Mym et Fansly spécialisée dans la commercialisation de photos dénudées. Après renseignement elle n'a néanmoins pas investi ses plateformes en raison de l'engagement et la disponibilité attendue par les clients ou fans.



Pour aller plus loin :

Amsellem-Mainguy Y. et Vuattoux A. 2018, *Construire, explorer et partager sa sexualité en ligne. Usages d'Internet dans la socialisation à la sexualité à l'adolescence*, INJEP Notes & rapports/Rapport d'étude.

Conseil national du numérique, *Éveil à la vie affective, relationnelle et sexuelle. Donner le pouvoir d'agir*, 2024

Gondard-Lalanne C. et Jeanne-Rose E. Conseil économique social et environnemental, *Éduquer à la vie affective, relationnelle et sexuelle*, 2024.

Bergström M. 2025. *La sexualité qui vient : jeunesse et relations intimes après #MeToo*. Paris. France. Éditions : La Découverte.

IV) “On avait peur des téléphones portables, on avait peur des ordinateurs. Maintenant, les gens ont peur de l'IA. C'est des gens qui s'en servent qu'il faut avoir peur”

Les entretiens sur le sujet de l'intelligence artificielle (IA) se sont tout particulièrement concentrés sur l'IA dite générative (création de contenus comme du texte, des images, des vidéos grâce une requête ou un *prompt*). C'est notamment le cas de ChatGPT, de MyAI, de Google Gemini, de Midjourney, de DALL-E, etc. La présente enquête a été menée sur une période continue allant de fin 2023 à début 2025. Pour cette raison, les usages documentés en 2023, peuvent ne pas révéler les usages actuels des personnes interrogées, qui ont pu connaître une croissance exponentielle. Dans cette optique, l'année à laquelle l'entretien a été réalisé sera communiquée sous chaque citation mobilisée.

Il convient dès à présent de noter que la thématique de l'IA constitue le sujet sur lequel les interviewés - toutes générations confondues - convergent le plus significativement dans notre étude. Les représentations liées à l'IA démontrent des préoccupations similaires entre les générations du fait d'une utilisation encore naissante qui n'est pas plus maîtrisée par les jeunes que par leurs accompagnants. Autrement dit, l'ensemble des générations se retrouvent sur un pied d'égalité, face à l'IA générative, puisque chaque individu souhaitant l'utiliser doit expérimenter pour apprendre, se documenter, etc.

Les personnes enquêtées nous ont témoigné un fort sentiment de crainte vis-à-vis de l'IA. Celui-ci est toutefois multifactorielle :

- Perte de capacités intellectuelles
- Perte d'emplois
- Perte de créativité humaine
- Perte de relations humaines
- Manipulation de l'information et des images
- Rémunération réduite / supprimée des artistes

“

C'est quelque chose qui va faire que les hommes vont moins réfléchir. C'est bien dommage... Alors oui, ça va faire gagner du temps à l'homme, mais du coup, j'ai l'impression que son cerveau et ses connexions vont moins travailler, puisque c'est la machine qui va travailler pour eux.

Natasha, maman de jeunes de 10 et 12 ans à propos de l'IA
(entretien en 2024)

”

Ces craintes ont été témoignées tout autant par les jeunes que par leurs accompagnants.

“

Il y a des gens qui font 10 ans d'études parce qu'ils font des jobs de ouf. Vraiment c'est des grosses têtes, ils ont des big cerveaux, ils réfléchissent trop bien et tout. Dans 20-30 ans, ça se trouve, il n'y aura même plus besoin de faire 10 ans d'études : à ces postes là, ils mettront des IA

Tchoupi, 17 ans
(entretien en 2024)

”

Les personnes interrogées formulant le plus de craintes vis à vis de l'IA, concernant la privation de capacités intellectuelles ou de rapports humains étaient celles qui n'avaient aucun usage de l'IA ou un usage très limité. En revanche la majorité des personnes évoquant une inquiétude face aux enjeux éthiques, créatifs, juridiques ou environnementaux jouissaient d'une utilisation épisodique ou fréquente de l'IA.

Quelques jeunes ont évoqué une crainte - non verbalisée par les accompagnants - d'une utilisation de l'IA comme confident. Nous a notamment été cité le fait de se diriger vers l'IA pour trouver des solutions face au harcèlement subi, pour combler l'absence d'amis à l'école et pour converser de ses problèmes au quotidien. Aucune personne dans nos entretiens ne nous a toutefois partagé avoir cette utilisation personnelle.

Si certains accompagnants ont formulé une crainte d'utilisation de l'IA par les plus jeunes pour se documenter et pour faire leurs devoirs, ce sont avant tout les jeunes eux-mêmes qui ont évoqué cette situation, étant confrontés à des camarades de classe l'utilisant. L'IA comme aide aux devoirs, est perçue par les jeunes s'y refusant comme de la triche, qui apporte à long terme une absence d'apprentissage ou de réflexion sur les éléments rédigés.

“

Moi je me suis cassée les pieds pendant 4 mois à écrire un mémoire de 80 pages avec mes ressources, j'ai fait mes recherches... Lui il l'a fait en 2 semaines en tapant juste des trucs sur l'intelligence artificielle. Il a eu 18, j'ai eu 14.

Marie, 24 ans
(entretien en 2024)

”

L'utilisation de l'IA par les camarades de classe comme un appui aux devoirs ou à la rédaction, entraîne un sentiment d'injustice mais également une peur qu'à terme les diplômes soient dévalués. A l'inverse, les accompagnants considèrent que les personnes utilisant l'IA seront rapidement cataloguées, et ne seront pas en mesure de produire des travaux de qualité équivalente au cours d'un examen sur table.

Les jeunes et les accompagnants ont également formulé une peur de segmentation de la population entre ceux qui savent utiliser l'IA et ceux qui ne le savent pas.

Concernant les jeunes et les accompagnants qui ont émis moins de réserves vis à vis de l'IA, celles-ci se justifient notamment par une utilisation plus marquée. Là encore l'utilisation faite de l'IA est diverse et variée en fonction des personnes enquêtées :

- Aide à la rédaction / la reformulation (devoirs, lettres de motivation, projets)
- Aide à la recherche documentaire
- Aide à la synthèse
- Aide au codage
- Création de chansons, d'images

Une jeune interviewée, en situation de recherche d'emploi, nous a également témoigné utiliser l'IA pour préparer ses futurs entretiens et s'aider au déroulement, aux questions éventuellement posées, etc.

“

Je suis en train de chercher un emploi donc pour les lettres de motivation à écrire, ça me fait gagner du temps. Grâce à ChatGPT j'économise un temps de ouf

Camille, 25 ans
(entretien en 2023)

”

Il nous a également été documenté des essais d'utilisation qui n'ont pas été concluant ou des non-utilisations par méconnaissance des usages potentiels de l'IA.

“

Quand je quittais mon emploi, j'ai demandé à ce que ChatGPT m'écrive mon petit mot de départ. C'était nul. Ce n'était pas bien, on aurait dit un président qui parlait.

Yasmine, travailleuse sociale
(entretien en 2024)

”

“

Quand je fais mes devoirs, j'ai jamais testé si c'était vraiment utile parce que souvent c'est des devoirs de maths. Je sais pas s'ils font des maths les robots.

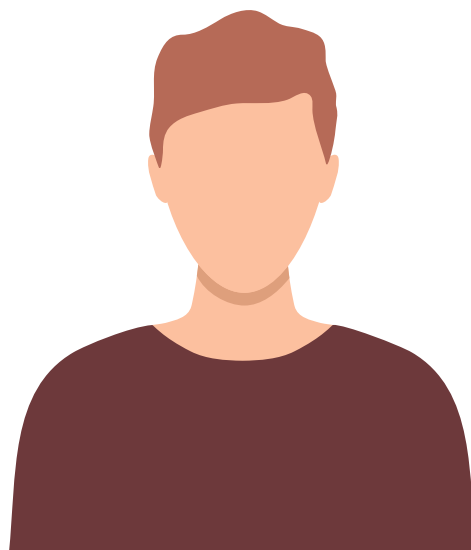
Stéphane, 16 ans, à propos de l'utilisation de l'IA pour l'aide aux devoirs
(entretien en 2025)

”



Valco a 23 ans et est diplômé d'un Brevet de Technicien Supérieur (BTS). Ses deux parents sont employés. Il se définit comme étant très à l'aise avec les nouvelles technologies et possède au delà d'un smartphone et d'un ordinateur portable, un casque de réalité virtuelle ou encore une tablette graphique dédiée au dessin. Valco est un autodidacte dans le numérique qui accompagne souvent ses parents pour les démarches administratives en ligne ou pour de l'aide technique. Il considère l'IA comme un soutien supplémentaire face aux tâches répétitives et administratives. L'IA est parfois utilisée comme une impulsion créative, pour "créer quelque chose de nouveau" à partir de quelques idées. Valco est néanmoins craintif quant aux manipulations de l'image et de l'information par l'IA. Selon lui, le fait d'avoir autant mis en lumière l'existence d'images générées par l'IA, ces derniers temps, ne développe pas l'esprit critique mais a, au contraire, rendu visible que l'ensemble de la population pouvait créer de fausses images et de fausses informations.

Tchoupi, 17 ans est déscolarisé et en recherche d'emploi. Ses parents sont employés. Ses parents ne sont dotés de smartphone que depuis récemment, ils avaient auparavant d'anciens modèles de téléphone. Il explique assez fréquemment à ses parents comment activer le partage de connexion ou comment créer un raccourci de leur applications sur l'écran d'accueil de leurs smartphones. Selon Tchoupi ChatGPT est un équivalent de Google, plus perfectionné. La rapidité des réponses est néanmoins perçue, par lui, comme un frein. Il nous explique que dans le cadre d'une recherche sur Google, les internautes vont fréquemment se balader de page en page pour emmagasiner un maximum d'informations, là où ils se contenteront d'une réponse de quelques lignes de ChatGPT sans approfondir. S'il attribue la requête sur Google comme le fruit de son travail, ce n'est pas le cas d'une production tirée de ChatGPT. Pour cette raison, il se refuse à l'utiliser afin d'avoir un sentiment de fierté du travail accompli par lui-même. Par ailleurs, il qualifie de "rustiques" les productions faites sans ChatGPT, ce qui leur confère un charme supplémentaire selon lui.



Pour aller plus loin :

Alombert, A. *De la recommandation algorithmique privée aux pratiques citoyennes et contributives : assurer nos libertés à l'ère de l'intelligence artificielle*, 28 mars 2024, Note/Conseil IA numérique.

Alombert, A. *Schizophrénie numérique*, Allia, 2023.

Coordination par Klucik, L., Gaillard, G. et Lhérété, A. *École et intelligence artificielle : je t'aime, moi non plus ?* (2024). Administration & Éducation, (183),

PROPOSITIONS

La parole recueillie auprès des jeunes et des accompagnants durant plus de deux ans ne saurait rester lettre morte. Pour cette raison, nous avons souhaité traduire en pistes concrètes les besoins exprimés par nos interviewés afin de formuler des propositions mobilisables par les décideurs.

I. Cyberharcèlement

Le cyberharcèlement ne constituait pas l'une des 4 thématiques traitées prioritairement dans le cadre de la recherche-action ECN (2023-2025) puisqu'il était au coeur de notre recherche précédente (*CRAJEP HDE, Rapport de la recherche-action. Education à la Citoyenneté Numérique. Printemps 2023*). De nombreux cas de cyberharcèlement nous ont néanmoins été documentés lors de ce nouveau cycle de recherche-action.

Trois des jeunes interviewés ont connu le suicide d'un membre de leurs familles suite à un harcèlement scolaire et / ou du cyberharcèlement. Ceux-ci ont souhaité formuler dans leurs entretiens des propositions visant à ce que la lutte contre le cyberharcèlement soit encore renforcée. C'est notamment suite à leurs entretiens que nous avons décidé de créer une section "PROPOSITIONS" dans ce rapport.

En matière de cyberharcèlement les jeunes nous ont d'abord alerté sur l'absence de vérification de l'âge des plateformes en ligne et des réseaux sociaux numériques. Cette carence vaut aussi bien pour des plateformes censées être destinées aux plus jeunes et restreindre les échanges avec des inconnus, que pour des réseaux sociaux numériques censés n'être accessibles qu'à partir de 13 ou 15 ans. Dans une logique similaire, les plateformes ayant un positionnement dirigé vers le jeune public et prônant une interdiction des insultes, des moqueries et de contenus violents, sont en réalité largement inondées de messages qui ne sont pas destinés aux jeunes. Des jeunes filles nous ont par exemple témoigné se faire régulièrement insulter de "SALOPE" ou de "PUTE" sur Roblox, en dépit de la modération des contenus affichée par la plateforme.

En théorie, le système de modération de la plateforme censure les insultes dans le *chat*. Toutefois l'envoi de plusieurs caractères successifs n'est pas détecté par la plateforme :

SA

LO

PE

Si les outils automatiques de détection ne perçoivent pas dans cet exemple une insulte, les interviewées de moins de 10 ans l'ont néanmoins bien compris.

PROPOSITION N°1 :

Renforcer les mécanismes
de vérification de l'âge sur
les plateformes et réseaux
sociaux numériques
destinés aux jeunes

PROPOSITION N°2 :

Améliorer la modération
des contenus en ligne pour
garantir des espaces
numériques adaptés aux
jeunes

Le numérique est appréhendé tout aussi bien comme un espace refuge pouvant faire rempart au harcèlement (*cf supra pp.31-33*) que comme un endroit où peut se créer de la violence et / ou du harcèlement. Tel est notamment le cas des jeux-vidéos : certains interviewés ont rencontré de nouvelles personnes via les jeux avec lesquelles ils ont noué une relation amicale. Le jeu était ainsi leur seul espace de sociabilité. En revanche d'autres personnes nous ont documenté subir, après une défaite à un jeu, des insultes, des menaces de divulgation de leurs données personnelles ou encore une diffusion de leurs informations personnelles (aussi dénommé *doxing*). Il convient de constater que ce sont naturellement les filles et jeunes femmes qui ont fait le plus massivement l'objet de *doxing*. Elles nous ont d'ailleurs expliqué que c'était parfois le simple fait d'exister en tant que femme sur un jeu vidéo qui semblait justifier et légitimer la menace, la violence et la révélation d'informations personnelles par d'autres joueurs.

Les jeunes filles et femmes enquêtées nous ont toutefois alerté sur la bienveillance qui pouvait également apparaître au sein de leur communauté de jeux : modérateurs sanctionnant les propos misogynes dans un serveur de rôle play (RP) et procédant au bannissement des individus concernés, commentaires venant au soutien de la victime sous un commentaire injurieux et / ou violent. Pour cette raison les jeunes interrogés ont souhaité témoigner devant nous l'intérêt des espaces numériques en ligne, et le fait que la lutte contre le cyberharcèlement ne pouvait être envisagée uniquement par le prisme de "restreindre l'accès des jeunes au numérique".

PROPOSITION N°3 :

Intégrer une approche de genre dans la lutte contre le cyberharcèlement

PROPOSITION N°4 :

Reconnaître les espaces numériques comme des lieux de soutien et d'écoute pour les jeunes

II. Santé mentale

Les écrans sont encore aujourd'hui perçus comme étant la cause d'un mal-être des jeunes : le curseur n'est toutefois que rarement mis sur la manière dont sont programmées les plateformes pour rendre captifs leurs utilisateurs (*dark patterns*). Au contraire ce sont bien souvent les jeunes qui sont présentés comme inertes et volontairement asservis face à leur smartphone, ordinateur ou console de jeu. Pourtant les entretiens menés auprès des jeunes et de leurs accompagnants nous ont permis de percevoir que ce sont tout aussi bien les jeunes que leurs parents, leurs éducateurs, leurs professeurs qui se sentent happés par leurs écrans au point de faire défiler les contenus sans voir le temps s'écouler. Il est par ailleurs ressorti de nos entretiens, une importante capacité des jeunes à réguler leurs usages pour se sentir moins dépendants de leurs écrans.

Le discours médiatique visant à diaboliser le simple fait que des jeunes touchent un écran engendre un fort sentiment de honte, de culpabilité pour les parents. Lorsque les parents font le choix de ne pas doter leurs enfants de smartphone, ces derniers culpabilisent également de les marginaliser et ne pas leur offrir les moyens matériels nécessaires à leur apprentissage ou leur socialisation. Ce sont également les enfants eux-mêmes n'ayant pas de smartphone qui ressentent la crainte d'être mis au ban par leurs camarades.

Enfin il nous a été témoigné que le numérique et notamment les réseaux sociaux ou encore les jeux-vidéos pouvaient constituer des espaces d'entraide, de reconnaissance, de valorisation qui participaient au bien-être. Il convient dès lors d'adopter une approche équilibrée quant à la question de la santé mentale et des écrans.

PROPOSITION N°5 :

Reconnaître les pressions sociales liées à la présence numérique des jeunes pour mieux accompagner ces enjeux dans les sphères familiales et éducatives

PROPOSITION N°6 :

Valoriser les stratégies d'autorégulation déployées par la jeunesse tout en sensibilisant aux dangers des *dark patterns*

PROPOSITION N°7 :

Reconnaître les espaces numériques comme des lieux d'échanges et de soutien en matière de santé mentale

III. Parentalité

Les entretiens menés auprès des jeunes et de leurs accompagnants - parfois situés dans un même cadre d'accompagnement (parents et leurs enfants, jeunes et leurs éducateurs, etc) nous ont permis de documenter que le numérique n'est parfois envisagé comme sujet de discussion, uniquement sur le volet préventif. Les enfants et adolescents ne souhaitent parfois pas, d'eux mêmes, partager leurs usages auprès de leurs accompagnants pour garder un espace de liberté et de confidentialité, mais également par crainte de voir leurs pratiques et centres d'intérêt moqués. Au cours des entretiens, certains parents se sont aperçus qu'ils n'interrogeaient plus leurs enfants sur les contenus visionnés et sur leurs centres d'intérêt en lien avec le numérique. De leur propre aveu, cela est parfois lié au fait que les écrans sont principalement appréhendés comme un sujet de conflit, au sein de la maison ou de la structure d'accueil (régulation du temps d'écran, confiscation des écrans comme punition ou sanction). Les écrans demeurent, cependant, aux yeux de l'ensemble des accompagnants, une source d'apprentissage, de documentation tant pour les jeunes eux mêmes, que pour l'école, qui leur en fait la demande dans le cadre de devoirs.

Nous avons toutefois perçu, que dans les foyers où une culture numérique était partagée entre les générations, les jeunes arrivaient plus facilement à aborder avec leurs parents - et plus largement leurs accompagnants - les difficultés rencontrées dans le numérique. Qu'il s'agisse d'insultes, de piratages, d'incidents techniques, de vidéos inadaptées visionnées ou même de mauvaises rencontres en ligne, les jeunes interviewés en ont significativement plus parlé avec leurs parents lorsque le numérique était abordé sous un autre angle que la prévention des dangers uniquement.

PROPOSITION N°8 :

Reconnaître les enjeux
paradoxaux liés à
l'utilisation des écrans
(Une exposition excessive
récréative mais un usage
nécessaire pour l'éducation)

PROPOSITION N°9 :

Favoriser la communication ouverte et régulière entre parents et enfants sur les pratiques numériques en évitant la diabolisation des outils et pratiques

PROPOSITION N°10 :

Intégrer la culture numérique des jeunes dans les politiques d'accompagnement à la parentalité

IV. Intelligence artificielle

L'intelligence artificielle a soulevé de nombreux questionnements pour l'ensemble des personnes que nous avons interviewées. Un point de vigilance a largement été apporté par les jeunes et leurs accompagnants concernant les contenus générés artificiellement et ceux générés par la main de l'homme dans le domaine artistique. Au delà de la capacité à distinguer ce qui est généré humainement et artificiellement, les enquêtés ont surtout souhaité mettre en relief la particularité et la spécificité des créations humaines, afin qu'elle soit d'autant plus valorisée. A la manière d'un label mentionnant "Généré par IA", certains contenus pourraient gagner selon elles et eux à être labellisés "Généré par *cet* humain".

Les interviewés se sont parfois trouvés face à une réponse inadaptée apportée par l'IA. Si cela a pu occasionner un inconfort lié au fait de ne pas avoir trouvé la réponse souhaitée, cela pose également des questions d'ordre environnemental. Il nous semble dès lors nécessaire d'appréhender aujourd'hui les formations à l'IA sous cette dimension responsable. Réduire le nombre de requêtes par le biais d'un *prompt* efficace et efficient constitue un moyen d'en limiter l'impact environnemental. Toute utilisation de l'IA par un individu, devrait être faite en conscience des enjeux qui en découlent.

PROPOSITION N°11 :

Valoriser la créativité humaine face à l'automatisation et l'artificialisation des productions artistiques
(Label créé par l'humain)

PROPOSITION N°12 :

Développer les compétences d'utilisation responsable de l'IA (*prompt efficace, connaissance de l'impact environnemental*)

V. Éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle

Le numérique a été assez largement documenté dans nos entretiens comme l'une des principales sources d'accès à l'information pour les jeunes en matière d'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle. Loin de se limiter uniquement à la pornographie, les interviewés nous ont mentionné des comptes sur les réseaux sociaux évoquant les enjeux du consentement, de la contraception ou des relations saines. Il serait dès lors inadapté d'occulter la dimension éclairante du numérique, d'ores et déjà existante, et mobilisée par les jeunes, en matière d'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle. Pour autant, si certaines sources d'informations sont jugées fiables et adaptées par le jeune public, la pornographie a toutefois été très largement mise en évidence comme représentant une vision biaisée des rapports intimes ou encore du consentement.

PROPOSITION N°13 :

Reconnaître Internet
comme une source
privilegiée d'information
des jeunes tout en
renforçant l'accès à des
ressources éducatives
fiables et adaptées

PROPOSITION N°14 :

Lutter contre les
représentations
pornographiques et leur
impact sur la perception
des relations sexuelles et du
consentement

PERSPECTIVES

Au fil de l'analyse, il apparaît que l'hypothèse d'une fracture intergénérationnelle dans les usages numériques ne se vérifie pas dans les faits. Bien au contraire : de nombreux parents, enseignants ou éducateurs rencontrés expriment une volonté sincère de mieux comprendre les usages des jeunes et parfois même d'y avoir déjà pris part (jeux en ligne partagés, échanges sur les réseaux, dialogues sur les pratiques). Aucun des accompagnants interrogés ne s'est montré fermé ou dans une posture de rejet : tous cherchent à poser un cadre, être disponibles, à accompagner au mieux les jeunes même en cas de difficulté. Ce constat invite à repenser l'idée selon laquelle le numérique isole ou oppose les générations : il peut au contraire être un terrain de dialogue, de transmission et d'écoute mutuelle.

Conformément à la dynamique de la recherche-action, le présent rapport doit être appréhendé comme une étape transitoire. Au delà des observations, des récits et paroles recueillies, il vise à offrir des perspectives concrètes pour les phases à venir. De nouveaux entretiens individuels et focus groups seront prochainement conduits sur le territoire des Hauts-de-France. Il s'agira d'approfondir notre compréhension des pratiques culturelles numériques des jeunes, tout en continuant de confronter ces récits à ceux de leurs accompagnants.

Parallèlement à l'analyse des entretiens, l'équipe ECN mène régulièrement des interventions de sensibilisation ou de formation sur les territoires. Ces temps d'échanges organisés avec des jeunes et des professionnels, sont aussi des espaces de récolte de paroles. Ils permettent de documenter l'évolution des perceptions, des inquiétudes, des représentations sur les quatre grands thèmes identifiés dans le rapport : santé mentale, parentalité, EVARS et intelligence artificielle. A titre d'exemple lors d'une intervention en classe de CE1 au premier semestre 2025, un élève a déclaré "MyAI, on peut lui parler comme à un ami quand on se sent seul". Cette formulation met en lumière un usage désormais affectif de l'IA, se transformant en confident. Cet aspect peu documenté dans nos entretiens individuels était toutefois pressenti par certains jeunes comme une dérive possible. Cela confirme - si c'est encore nécessaire - l'importance de rester en alerte et d'actualiser les hypothèses au fur et à mesure de leur émergence sur le terrain.

Pour le prochain cycle de recherche-action, l'équipe ECN se fixe pour ambition de poursuivre l'exploration des thématiques déjà identifiées, en affinant notamment la compréhension des relations entre les individus et les IA conversationnelles :

- Ces outils sont-ils utilisés dans les moments de solitude, de doute ou de stress ?
- Des liens affectifs, relationnels sont-ils créés par l'homme avec l'IA ?
- Quel cadre éducatif ou éthique peut être posé autour de ces nouveaux usages ?

Notre réflexion ne saurait néanmoins se limiter à cette seule entrée. En fonction des retours des jeunes et des accompagnants, de nouveaux axes de recherche pourront apparaître et être approfondis. Parmi les pistes envisagées, peuvent notamment être mentionnés :

- La désinformation genrée à l'ère des réseaux sociaux et de l'IA
- L'impact du numérique sur la construction de l'identité
- La gestion et la mise en scène des émotions en ligne
- Les rapports à la norme et à la transgression sur les plateformes numériques

Ces pistes ne sont ni exclusives ni figées. Elles seront validées, affinées ou écartées selon ce que les jeunes et leurs accompagnants choisissent de nous raconter. En cela, la recherche reste fidèle à son ancrage initial : partir du réel et non de nos représentations.

Ce rapport marque la volonté de penser l'accompagnement au numérique avec les acteurs de terrain et les premiers concernés et non à leur place. L'objectif est donc de poursuivre cette recherche de manière collaborative en continuant d'y associer les jeunes, leurs accompagnants, les institutions éducatives et les décideurs. Nous espérons que cette dynamique nourrira des outils de formation, des ressources pratiques et des espaces de dialogue dans une logique de co-construction continue. Nous sommes toujours à l'écoute de nouveaux terrains, de nouveaux récits, de nouvelles questions à creuser ensemble. **Contactez-nous si :**

- **Vous souhaitez que nous présentions les résultats de cette recherche dans votre structure, lors d'un évènement, d'une formation ou d'un temps d'échanges**
- **Vous aimeriez faire entendre la voix de jeunes ou de professionnels dans un prochain cycle d'enquête**
- **Vous voulez co-construire des actions, des ressources, des outils ou des espaces de dialogue à partir de ces constats.**

CONTACTS



COORDINATRICE RÉGIONALE ECN



Sophie Baclet Louvet
sophie.baclet@craje-phdf.org

COORDINATEURS.RICES DÉPARTEMENTAUX ECN



• Sébastien Fournier
• sfournier@cemeanpdc.org



• Nicolas Deschamps
• nicolas.deschamps@ufcv.fr



• Joachim Tual
• joachim.tual@asso-dsu.fr



• Clémentine Gentilini
• cgentilini@cemea-picardie.fr



• Nicolas Deschamps
• nicolas.deschamps@ufcv.fr



• Théo Vilain
• numerique02@laligue02.org



• Mehdi Cherfaoui
• mehdi.cherfaoui@leolagrange.org



• Manon Mosconi
• manon.lenhard@laligue60.fr