

SÉMINAIRE

2025

*TOUS*  
parents  
Parentalité et Interculturalité  
*TOUS*  
différents !



# Parentalité et cyberculture : enjeux de transmission entre les générations

---

LISE HADDOUK,

DOCTEURE EN PSYCHOLOGIE

12 JUIN 2025

[LISE.HADDOUK@U-PARIS.FR](mailto:LISE.HADDOUK@U-PARIS.FR)



ALLOCATIONS  
FAMILIALES

Caf  
de la Charente-  
Maritime



---

# Présentations

- Psychologue clinicienne
- Docteure en psychologie
- Maîtresse de conférences Habilitée à dirigée des recherches
- Membre du Centre Borelli (UMR9010)
- Chargée de mission en Cyberpsychologie à la Fédération Française des Psychologues et de Psychologie (FFPP)

## Master class : Parentalité et cyberculture : enjeux de transmission entre les générations

# Programme

- 1- Apports conceptuels
  - A- Parentalité et interculturalité
  - B- Cyberculture
  - C- Usages
- 2- Nouveaux usages en psychologie. Illustration : la Cyberpsychologie
  - A- Définition
  - B- Cyberpsychologie : quels outils numériques ?
  - C- Télépsychologie et canaux de communication
- 3- Problématiques actuelles
  - A- Aspects générationnels et usages des outils numériques
  - B- Usages intra-familiaux des outils numériques
  - C- Exercice : comment intégrer les besoins familiaux en matière d'accompagnement aux usages des outils numériques ?

---

## 1- Apports conceptuels

# A- Parentalité et interculturalité

- Culture : plus de 350 définitions dans la littérature
- Claude Lévi-Strauss (1950) : « un ensemble de systèmes symboliques au premier rang desquels se placent le langage, les règles matrimoniales, les rapports économiques, l'art, la science et la religion »
- Culture et transmission
- Mauss (1934) : « Les techniques du corps » désignent : « les façons dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps »
- La culture se transmet de façon dynamique, avec des évolutions environnementales et intergénérationnelles
- Evolutions contemporaines des modalités de la parentalité et de la transmission ?

---

## 1- Apports conceptuels

# B- Cyberculture

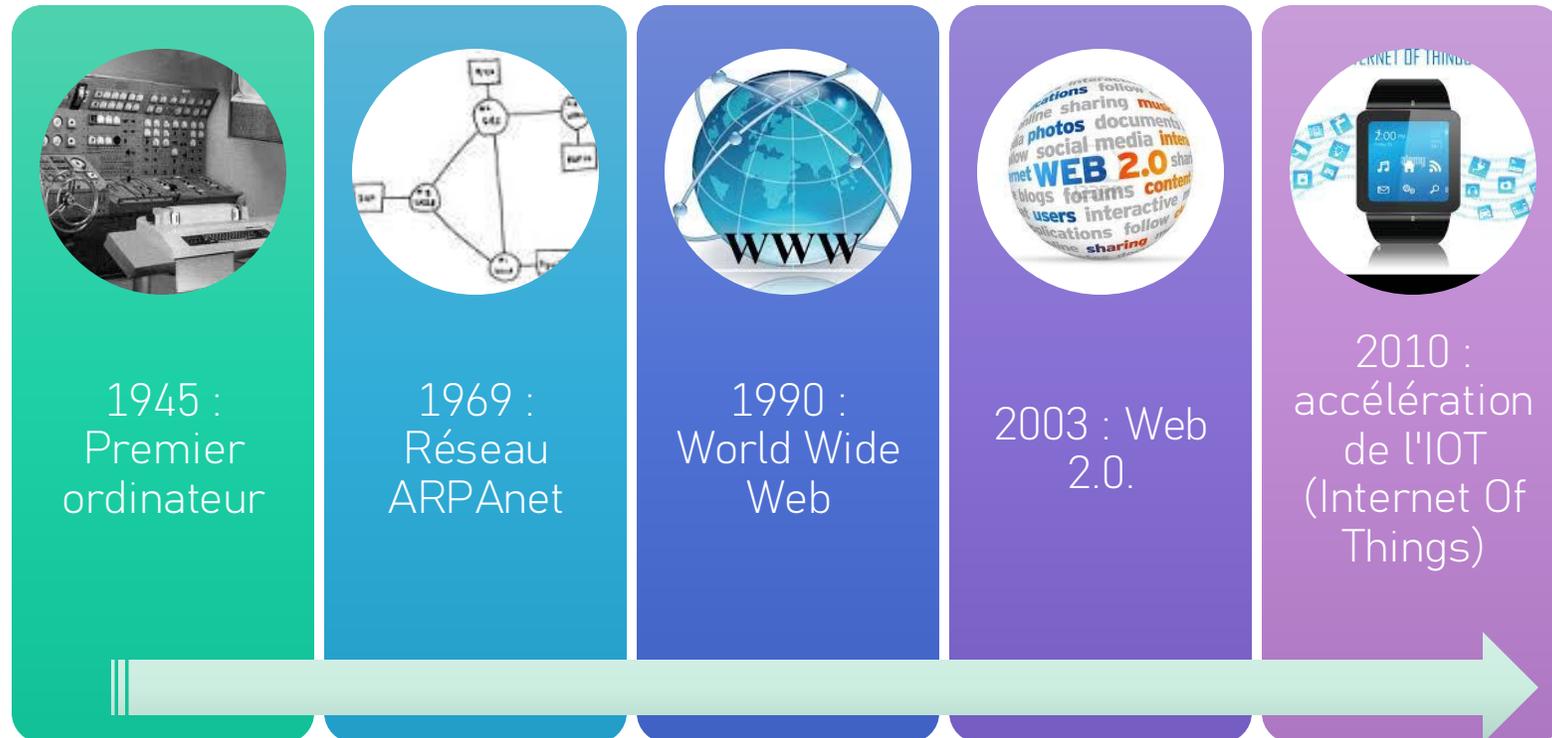




## 1- Apports conceptuels

# B- Cyberculture

Internet: Evolution des outils et des usages



---

## 1- Apports conceptuels

# C- Usages

- Sociologie des usages : distinguer l'outil de l'usage que l'on en fait
- Leroi-Gourhan, A. *Technique et langage. Le Geste et la Parole*, 1964
- Les technologies évoluent...les usages aussi

## 2- Nouveaux usages en psychologie. Illustration : la Cyberpsychologie

### A- Définition

Observation des usages  
et du comportement  
(normal et pathologique)  
dans le cyberspace

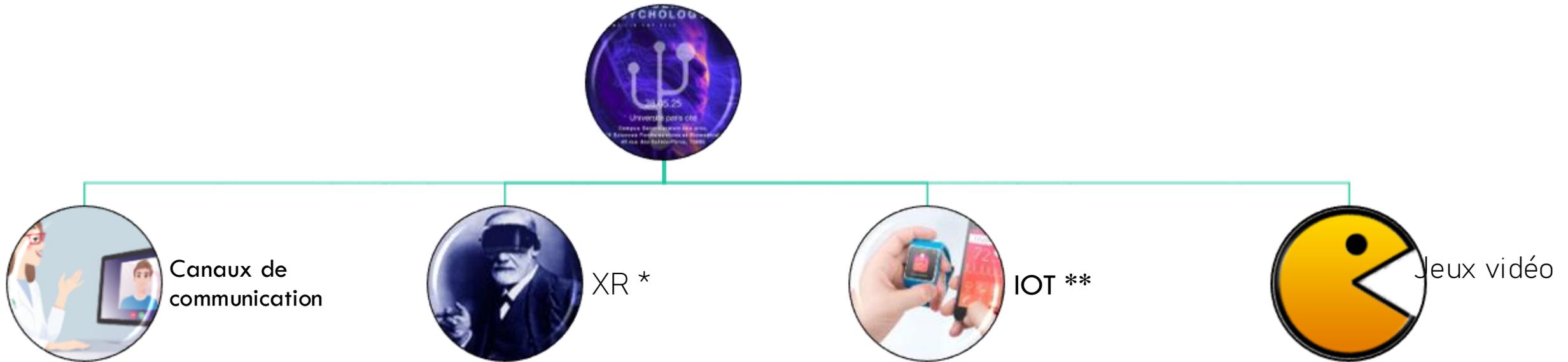
- Développement de l'enfant
- Addictions aux jeux vidéo (CIM11 / DSM V-R)
- Considerations diagnostiques

Usage des outils  
numériques pour la  
recherche et le suivi en  
psycho(patho)logie

- Psychothérapies en RV
- Télépsychologie
- IOT

2- Nouveaux usages en psychologie. Illustration : la Cyberpsychologie

## B- Cyberpsychologie : quels outils numériques ?



\* XR : Extended Reality / Réalité étendue

\*\* IOT : Internet Of Things / Internet des Objets

2- Nouveaux usages en psychologie. Illustration : la Cyberpsychologie

## C—Télépsychologie et canaux de communication



# COVID-19 et évolutions des pratiques psychologiques

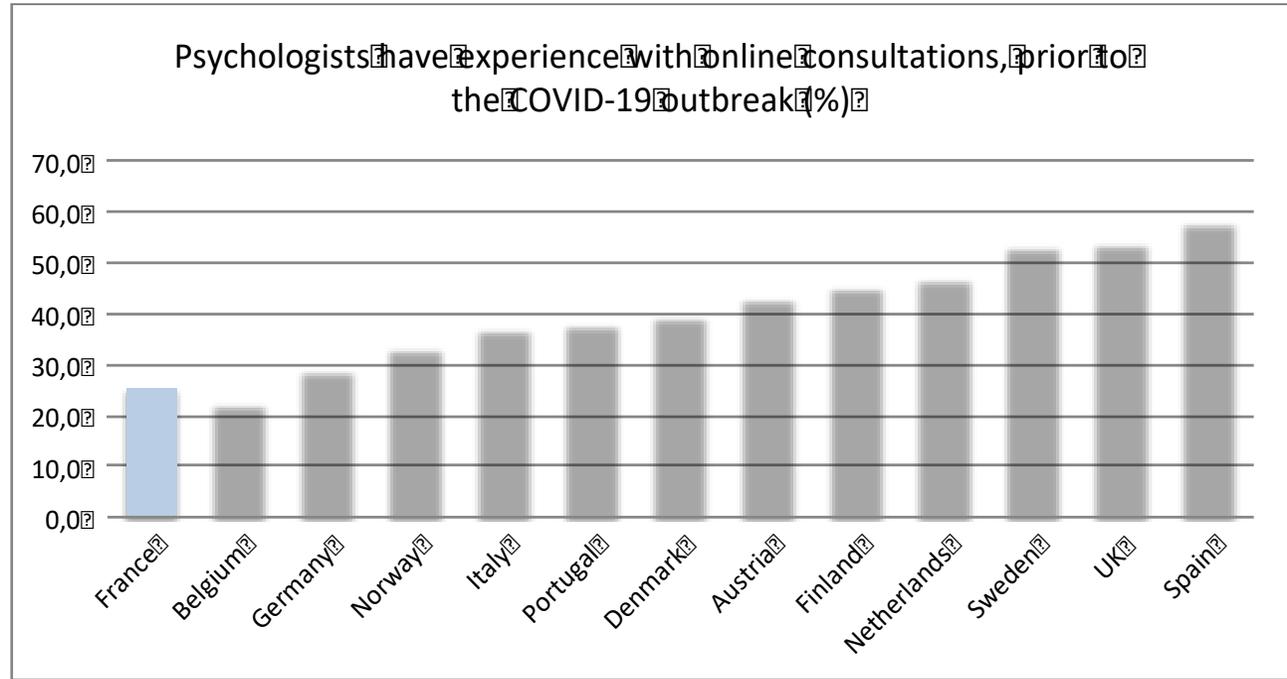
Résultats de l'enquête\*, \*\*:

- Enquête EFPA (plus de 8000 personnes ont répondu pendant la crise sanitaire du COVID-19, dans plus de 20 pays européens dont la France)
- 81.5% des psychologues qui ont répondu ont utilisé les consultations en ligne ou avaient l'intention de le faire dans un futur proche
- Pour 66% de ceux qui ont utilisé les consultations en ligne, c'était la première fois
- En tout, 9% de toutes les personnes qui ont répondu avaient auparavant été formés à la télépsychologie

\* De Witte, N. A., Carlbring, P., Etzelmueller, A., Nordgreen, T., Karekla, M., **Haddouk, L.**, Belmont, A., Øverland, S., Abi-Habib, R., Bernaerts, S., Brugnera, A., Compare, A., Duque, A., Ebert, D. D., Eimontas, J., Kassianos, A. P., Salgado, J., Schwerdtfeger, A., Tohme, P., Van Assche, E., Van Daele, T. (2021). Online consultations in mental healthcare during the Covid-19 outbreak: An international survey study on uptake and experiences. *Internet Interventions*, 25, 100405. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100405>

\*\* Van Daele, T., Mathiasen, K., Carlbring, P., Bernaerts, S., Brugnera, A., Compare, A., Duque, A., Eimontas, J., Gosar, D., **Haddouk, L.**, Karekla, M., Larsen, P., Lo Coco, G., Nordgreen, T., Salgado, J., Schwerdtfeger, A.R., Van Assche, E., Willems, S., De Witte, N.A.J. (2022). Online consultations in mental healthcare: Modelling determinants of use and experience based on an international survey study at the onset of the pandemic. *Internet Interv.* Sep 5;30:100571. doi: 10.1016/j.invent.2022.100571. PMID: 36105006; PMCID: PMC9465436.

## COVID-19 et évolutions des pratiques psychologiques



### 3- Problématiques actuelles

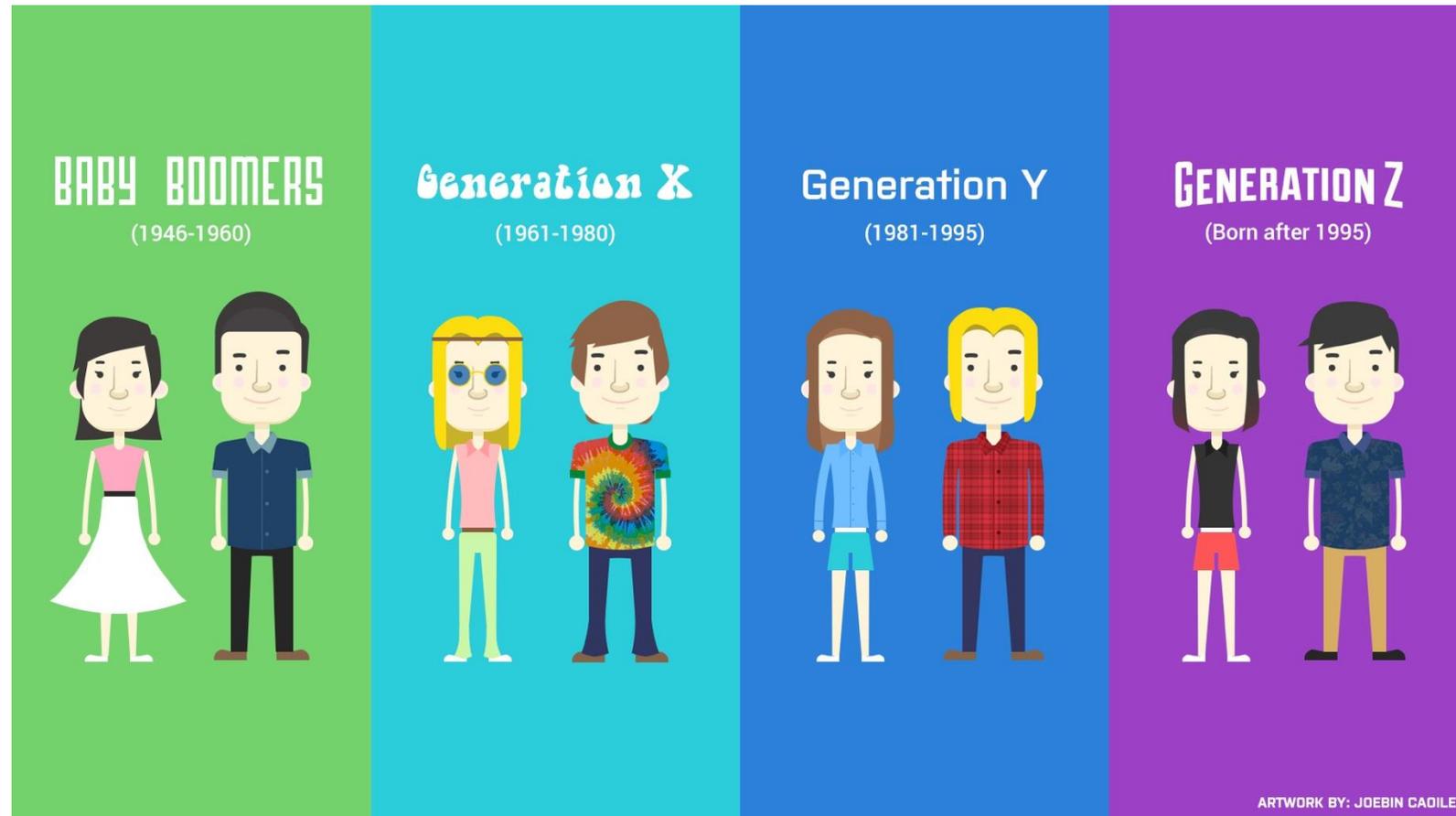
## A- Aspects générationnels et usages des outils numériques

➤ Différentes générations d'utilisateurs,

différents types d'usages

➤ Prensky, M. (2001): *Digital natives, digital immigrants,*

➤ « Fracture générationnelle numérique » ?





## Transmission intergénérationnelle et Cyberculture ?

- Nouvelles modalités dans la parentalité
- Territoires numériques partagés ?
- Nouveaux besoins dans l'accompagnement à la parentalité
- Nouveaux signes à repérer dans la prévention ?

### 3- Problématiques actuelles

## B- Usages intrafamiliaux des outils numériques : typologie des jeux vidéo



FPS  
(First-Person Shooter)



MMORPG (Massively  
Multiplayer Online  
Roleplay Game)



Sandbox  
(bac à sable)



Sport



Stratégie/Réflexion



Action/Aventure



MOBA (Multiplayer  
Online Battle Arena)



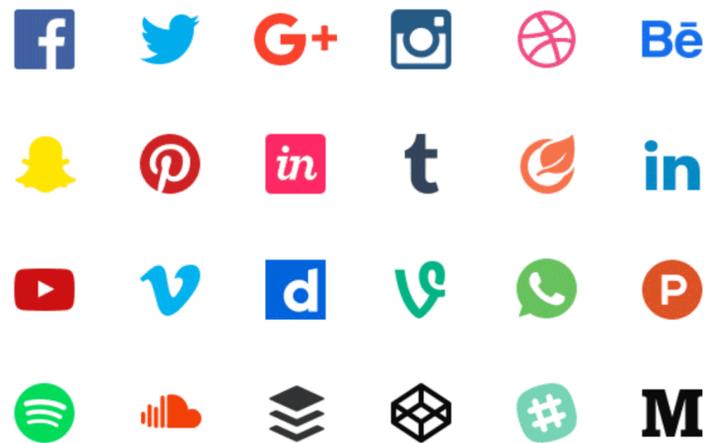
Battle Royal



## Jeux vidéo en santé mentale

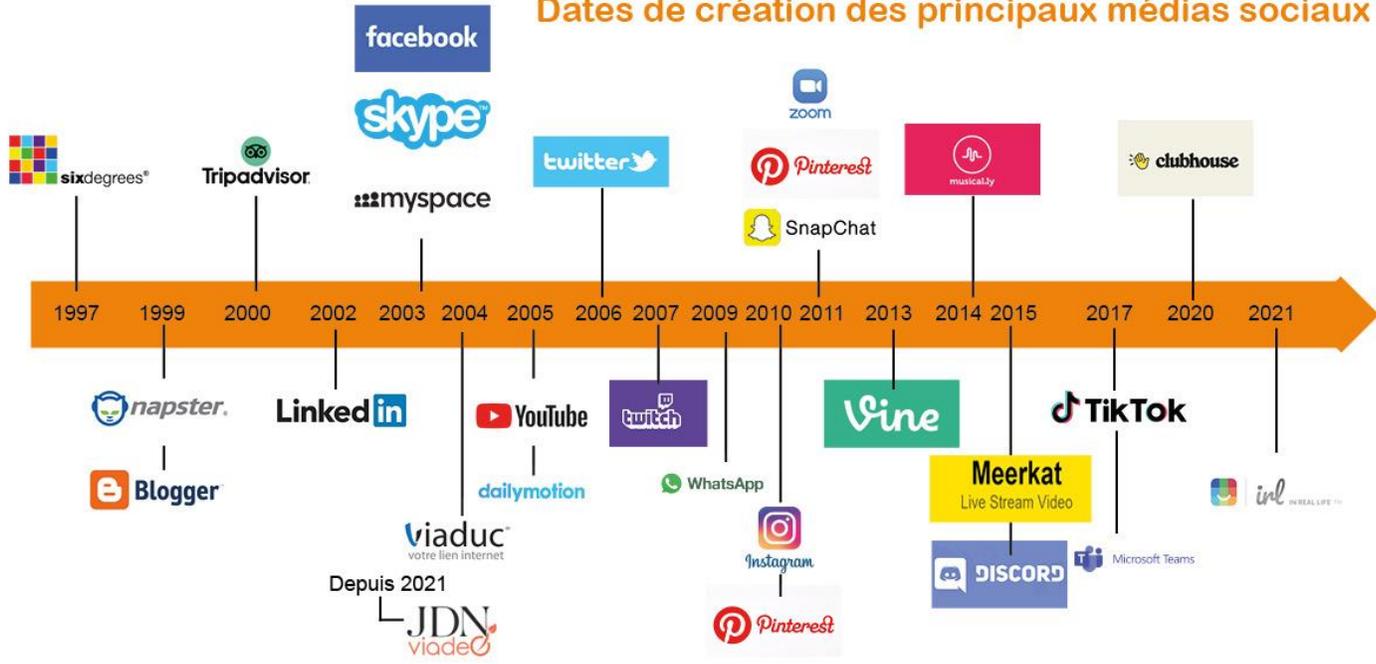
- Médiations numériques par le jeu vidéo (Haza, M., *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*. Érès, « Cybercultures - Santé mentale », 2019, ISBN : 9782749262598.)
- Serious games / Jeux sérieux : activité qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques.
- Jeux pour la santé mentale (Sparx (<https://www.sparx.org.nz/the-game->), etc.)

# Réseaux sociaux



↓ Sketch

**Dates de création des principaux médias sociaux**



---

# Le cyber-harcèlement

- Amanda Todd
- Les moyens de détecter le cyber-harcèlement
- Comment répondre ?



# CyberVIOLENCES (Blaya, 2013)

**L'exclusion** : exclure une personne d'un regroupement social en ligne (ex : un groupe Facebook).

**Le flaming** : envoyer un message violent (insultant, menaçant) et plus particulièrement une « salve » de messages à destination d'une personne ou d'un groupe de personnes.

**Le dénigrement** : décrédibiliser une personne, porter atteinte à son image, à sa réputation, lancer toute sorte de rumeurs à son égard.

**Slut Shaming** : Cette forme de violence, touchant particulièrement les jeunes filles, consiste à blâmer et à déconsidérer celles dont la tenue vestimentaire, le maquillage, l'attitude voire les activités sexuelles ne correspondent pas aux normes en vigueur dans un groupe d'adolescents. Avant tout exercée par d'autres jeunes filles.

**L'usurpation d'identité** : usurper l'identité de quelqu'un en accédant à sa messagerie ou à son profil, à se faire passer pour lui pour envoyer des messages embarrassants/insultants à une autre personne. Mais elle consiste aussi à ouvrir un profil au nom et prénom de la personne ciblée et à publier des contenus embarrassants (cf. revenge porn).

**L'outing** : divulguer des informations intimes et /ou confidentielles sur une personne, par exemple révéler, sans qu'elle le sache ou ne le veuille, son homosexualité.

**Le happy slapping** : filmer, le plus souvent à l'aide d'un téléphone portable, une scène de violence subie par une personne et à diffuser la vidéo en ligne.

**Le sexting** : envoyer des textos, des photographies ou encore des vidéos à caractère explicitement sexuel dans le but de séduire son/sa partenaire. Mais lorsque ces photos ou vidéos sont interceptées (ou réalisées) puis diffusées en ligne par un tiers malveillant cherchant à nuire à la personne qu'elles représentent, il s'agit d'une cyberviolence.

**Le revenge porn** : les photos ou vidéos intimes sont publiées à des fins de vengeance par un(e) ex petit(e) ami(e) qui vit mal la rupture et souhaite nuire à l'autre.





# Ressources

<https://www.promeneursdunet.fr/>

<http://www.internetsanscrainte.fr/>

- Dessins animés, jeux, conseils pour les [7-12 ans](#)
- Serious game, vidéos, conseils et sites dédiés pour les [12-16 ans](#)
- Programmes pour apprendre [le code et la culture code](#)
- Campagnes d'information
- Documentation
- Partenariats

### 3- Problématiques actuelles

➔ Comment évaluer les usages intra-familiaux des outils numériques ?



3- Problématiques actuelles

C- Comment intégrer les besoins parentaux et familiaux en matière d'accompagnement aux usages des outils numériques ?



---

## Exercice :

- Quels éléments pourriez-vous intégrer à vos évaluations pour mieux observer les usages des outils numériques intra-familiaux ? (questions, entretiens, observations de situations particulières, exercices à faire avec les familles ? )
- 10 minutes de préparation par groupe
- 5 minutes de restitution par groupe



---

## Articles :

- Govindama, Y. et Haddouk, L. (2017). Culture postmoderne et culte du narcissisme... : un cas de dépendance aux jeux vidéo dans la famille. *Dialogue*, 217(3), 85-96.
- Haddouk, L. (2021). Enjeux de la parentalité à l'ère de la cyberculture et transmission des usages numériques. *Informations sociales*, 202(1), 12-21.
- Haddouk, L., Piron, N., Missonnier, S. et Vlachopoulou, X. (2022). Téléprésence, hyperconnexion et placement judiciaire. *Adolescence*, T.40 n° 2(2), 271-279. <https://doi.org/10.3917/ado.110.0271>.