

Pourquoi ce projet



Ce projet explore les relations intergénérationnelles à travers le prisme de la technologie. Comment les différentes générations appréhendent-elles les outils numériques qui façonnent notre quotidien ?

La fracture numérique désigne les inégalités d'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC), ainsi que les différences dans leur utilisation et leurs impacts. Elle se manifeste principalement en deux niveaux : la fracture d'accès (fracture de premier degré), liée à l'absence ou au manque d'équipements (ordinateur, connexion Internet), et la fracture d'usage (fracture de second degré), liée au manque de compétences numériques, aussi appelé illettrisme. En France, près de 15 % des personnes de 15 ans et plus sont en situation d'illectronisme (soit environ 7 à 8 millions de personnes), selon l'INSEE et la Délégation au numérique. Ces inégalités s'accroissent avec l'âge (62 % des 75 ans et plus sont déconnectés), le niveau de revenu, le diplôme ou le lieu de résidence (zones rurales vs urbaines). Elles affectent l'accès à l'emploi, à l'éducation, aux soins, aux démarches administratives en ligne, et peuvent entraîner un renoncement à des droits. En 2025, 61 % des Français déclarent rencontrer des difficultés dans leurs démarches administratives, souvent en raison de la complexité des plateformes numériques. Des politiques publiques visent à réduire cette fracture via des programmes d'accompagnement (ex : Conseiller numérique France Services), l'amélioration de l'infrastructure, et la formation aux compétences numériques.

À travers des témoignages, et récits, nous tissons des liens entre les âges, créant une passerelle de mémoire et de compréhension mutuelle.



(1946 - 1964)

Âge en 2026 : 62 à 80 ans

Le terme « Baby-boomers » fait référence à la forte natalité qui a suivi la Seconde Guerre mondiale. Cette période de prospérité a permis un essor économique et social sans précédent.

Les réfractaires

Les réfractaires sont des seniors qui ont connu les débuts de la technologie, mais qui ne se sentent pas toujours à l'aise avec les outils numériques d'aujourd'hui. Ils ont vu arriver le téléphone, la télévision, puis l'ordinateur, souvent avec curiosité mais aussi avec prudence. Ils préfèrent les objets simples, concrets, qu'ils comprennent bien et qu'ils utilisent depuis longtemps. Le numérique peut parfois leur sembler compliqué ou trop rapide.

aujourd'hui, est-ce que vous pensez que vous pourriez vivre sans téléphone ?

Dominique Payat



Oui, sans problème. J'ai fait toute ma vie sans téléphone. Alors maintenant, c'est pratique, c'est sûr, mais... ce n'est pas quelque chose dont j'ai absolument besoin. Quand c'est obligatoire, j'utilise. Sinon, je fais sans.

pour vous divertir, est-ce que vous utilisez des plateformes comme YouTube ou Netflix ?

Piirro-Jaan Claudio



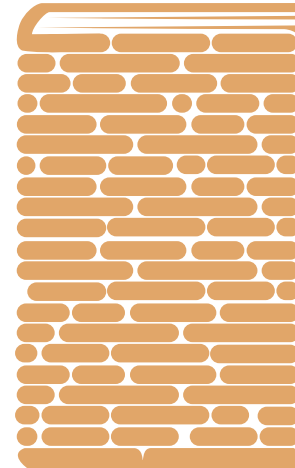
Non, pas vraiment... non, pas du tout. Je préfère la lecture. oui. Je lis beaucoup. Beaucoup de livres sur les bateaux. J'ai fait beaucoup de navigation, notamment avec Tabarly. J'ai lu pas mal d'ouvrages sur la mer et la voile au long cours.

Votre métier a beaucoup changé avec la technologie ?

Dominique Payat



À la fin, oui. On envoyait plus de mails, on utilisait des logiciels. C'était plus rapide. Mais encore une fois... j'avais déjà fait tout le reste de ma vie professionnelle avant ça. Donc ça n'a pas été un grand bouleversement pour moi.



Les hybrides

Les hybrides sont des seniors qui naviguent entre deux mondes. Ils utilisent le numérique quand il leur est utile, mais conservent aussi des habitudes plus anciennes. Ils savent se servir d'un smartphone, envoyer des messages ou chercher une information sur Internet, tout en continuant à écrire dans un agenda papier ou à privilégier le contact direct. Ils ne rejettent pas la technologie, mais ne veulent pas qu'elle prenne toute la place. Leur usage est réfléchi, pratique, et souvent guidé par le besoin plus que par la nouveauté.

Et aujourd'hui, vous utilisez quelles applications ?

Languigna Eric



C'est ma fille qui m'installe tout. Moi je suis une quiche là-dedans. Mais j'ai WhatsApp, Telegram, Instagram, TikTok.

Utilisez-vous souvent votre smartphone ou votre ordinateur ? Pour quoi principalement ?

Victor Piro



Oui, tous les jours. J'utilise mon iPhone et mon PC pour le travail : mails, SMS, appels, échanges professionnels. Les écrits permettent aussi de garder une trace.

Vous connaissez un peu l'IA ?

Languigna Eric



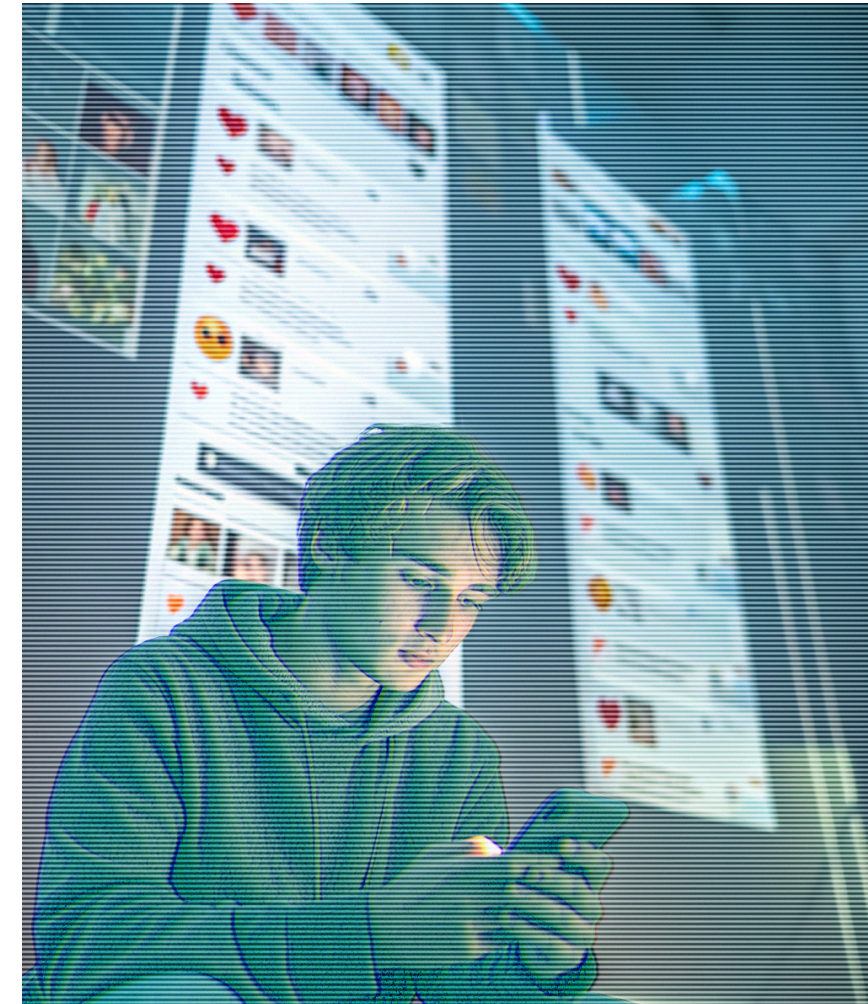
Franchement ? C'est une catastrophe. Parce que ça trompe les gens. Sur TikTok, il y a des vidéos créées par l'IA, magnifiques, mais on ne sait plus ce qui est vrai ou pas. Ça peut faire peur. Heureusement, dans les commentaires, il y a des gens qui peuvent nous avertir quand il s'agit d'un fake.

Qu'est-ce qui vous étonne le plus entre avant et aujourd'hui ?

Victor Piro



Les relations humaines ont changé. Les gens sont plus concentrés sur les écrans. Le progrès est énorme, mais la société est devenue plus individualiste.



(1997 - 2012)

Âge en 2026 : 14 à 29 ans

Aussi appelés « Zoomers », ils sont la première génération à avoir grandi dans un monde entièrement connecté.

Les connectés

Les connectés correspondent à la génération Z, une génération qui a grandi dans un monde déjà entièrement numérique. Internet, les smartphones et les réseaux sociaux ont toujours fait partie de leur quotidien. Pour eux, la technologie n'est pas un outil à apprendre, mais un réflexe naturel. Ils communiquent, s'informent, travaillent et se divertissent principalement à travers des écrans. Les réseaux sociaux, les messages instantanés, les vidéos courtes et les applications font partie intégrante de leur manière d'exister et de se relier aux autres. Cette génération est à l'aise avec le multitâche, capable de passer rapidement d'une application à une autre, et d'adopter de nouveaux outils sans difficulté. La technologie est vécue comme une extension d'eux-mêmes : elle structure leur rapport au temps, aux relations sociales et à l'information. Cependant, cette hyperconnexion peut aussi créer une forme de dépendance ou d'isolement, malgré une impression de lien constant. Les connectés incarnent ainsi une génération ultra-compétente sur le plan numérique, mais dont la relation à la technologie soulève de nouvelles questions sur l'attention, le rapport aux autres et l'équilibre entre le monde réel et le monde numérique.

Comment les jeunes occupent-ils leur temps libre ?

Le sport :

près de la moitié de la Gen Z s'intéresse activement au sport, que ce soit en pratiquant une activité physique ou en suivant des compétitions sportives. Les athlètes, les équipes et les événements sportifs jouent un rôle important dans leur culture.

La musique

la musique continue d'occuper une place centrale dans la vie des jeunes. Ils écoutent de la musique pour se divertir, se détendre et exprimer leur identité. Des abonnements aux plateformes de streaming musical sont essentiels pour leur accès à la musique.

Les jeux vidéo :

les jeux vidéo sont un divertissement incontournable pour de nombreux jeunes de la Génération Z. Ils offrent non seulement une expérience de jeu immersive, mais aussi une communauté en ligne dynamique, à laquelle les joueurs peuvent appartenir.

Les films et les séries

bien que moins prédominants que d'autres loisirs, les films et les séries télévisées restent un passe-temps apprécié par une partie de la Gen Z. Ils utilisent des plateformes de streaming pour accéder à une variété de contenus.



Conception
Next.U.s / BUT 3 MMI création numérique

Projet
Re.génération.s

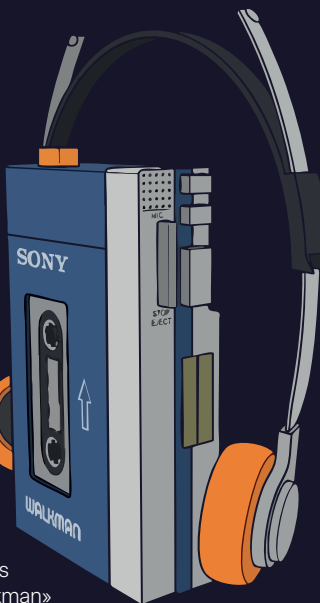
«Merci aux seniors interviewés pour leur temps, leur patience et leurs précieux témoignages. Merci à l'équipe pédagogique pour son accompagnement tout au long de ce projet.»



Scannez pour découvrir la frise virtuelle

Walkman

Le Walkman est une marque déposée par Sony, lancée en 1979 avec la sortie du premier lecteur portable de cassettes, le TPS-L2. Conçu pour permettre d'écouter de la musique en déplacement, il a révolutionné l'écoute musicale en popularisant la notion de musique nomade. Le nom «Walkman» résulte de la combinaison des mots anglais walk (marcher) et man (homme), évoquant l'idée d'un appareil utilisable en mouvement. Initialement destiné au marché japonais, le succès fut immédiat, et le produit s'est rapidement exporté en Europe et aux États-Unis. Bien que Sony ait envisagé des noms comme Soundabout ou Freestyle, «Walkman» a été conservé après avoir été plébiscité par les enfants des employés de Sony lors d'un test à Paris.



1979

Motorola DynaTAC 8000 X

Il fut le premier de cordée au début des années 1980. C'est le premier téléphone portable commercialisé. Un dinosaure qui ne passe pas inaperçu car très loin des standards actuels ! Aujourd'hui, la vision du DynaTAC 8000x provoque rires et moqueries en raison de son format surdimensionné pour un téléphone portable. On l'appelle d'ailleurs le « Brick Phone » en raison de son épaisseur.

Mais c'est oublié la révolution qu'a apportée ce téléphone visionnaire dans les années 1980. Il a ouvert la voie à un appareil qui nous semble aujourd'hui indispensable. Il a rendu les communications possibles partout tout le temps, malgré des contraintes techniques importantes en termes d'autonomie et une certes praticité perfectible. C'est un pionnier, un symbole, celui des années Reagan et du capitalisme triomphant de Wall Street !

L'histoire est néanmoins pleine de contradictions, puisqu'après la mode de la miniaturisation à l'extrême des téléphones portables au tournant des années 1990/2000, la tendance avec les smartphones et leur écran tactile a été à l'inflation de la taille de l'écran, jusqu'aux tablettes de près de 7 pouces à l'instar du Galaxy Note 20 Ultra ou de l'iPhone 16 Pro Max.

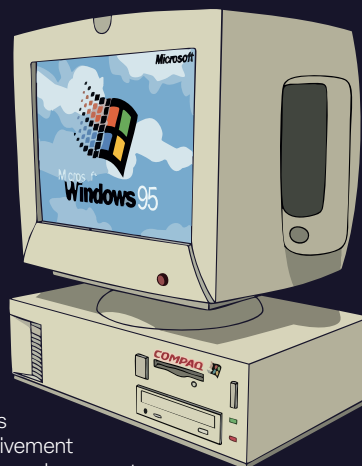
Le DynaTAC 8000x rappelle par ailleurs la vocation première d'un téléphone mobile : passer et recevoir des appels. Il s'agissait alors de son unique fonctionnalité, quand aujourd'hui un smartphone est avant tout un appareil photo, une console de jeux et un outil pour consulter et alimenter les réseaux sociaux, éventuellement pour envoyer des « vocaux » par WhatsApp ou Facebook Messenger.



1980

Ordinateur Windows 95

Au début des années 90, la plupart des PC fonctionnaient encore sous MS-DOS, un système en ligne de commande peu intuitif. Cependant, l'arrivée de Windows 3.0 en 1990, suivie de Windows 3.1 en 1992, a popularisé l'interface graphique sur les PC. Cela a rendu l'informatique accessible aux non-initiés, avec des fenêtres, des icônes et une souris. Le tournant décisif est survenu en 1995 avec le lancement de Windows 95, qui a imposé une nouvelle ergonomie (barre des tâches, menu Démarrer) et intégré nativement le support réseau et Internet. Cette version a largement contribué à l'essor des PC grand public.



1995

L'iPhone 4, présenté par Apple le 7 juin 2010 et mis en vente dès le 24 juin de la même année, marque une avancée majeure dans l'histoire de la gamme iPhone. Contrairement aux évolutions incrémentales des modèles précédents, l'iPhone 4 introduit des changements radicaux tant au niveau du design que des composants techniques et logiciels. Il fixe de nouveaux standards en matière d'écran, de photographie, de puissance et d'expérience logicielle. Avec son écran Retina, son design en verre et acier, son FaceTime, et iOS 4, il redéfinit ce qu'un smartphone peut offrir. Il reste aujourd'hui considéré comme l'un des modèles les plus emblématiques de l'histoire d'Apple.

Steve Jobs lui-même l'a décrit comme « la plus importante avancée depuis le premier iPhone ».



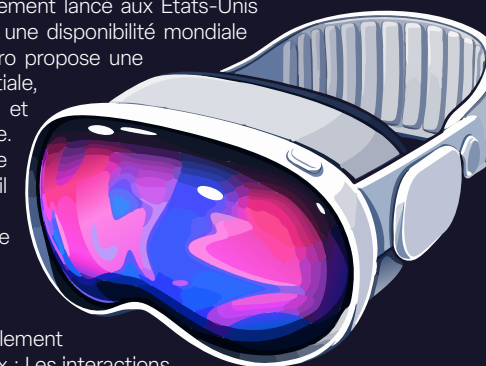
iPhone 4

2010

L'Apple Vision Pro a été initialement lancé aux États-Unis en début d'année 2024, avec une disponibilité mondiale progressive. L'Apple Vision Pro propose une expérience d'informatique spatiale, mêlant réalité physique et numérique de manière fluide. Grâce à visionOS, son système d'exploitation spatial, l'appareil permet d'interagir avec les contenus numériques comme s'ils étaient présents dans l'environnement réel.

Les interactions se font naturellement via les yeux, les mains et la voix : Les interactions se font naturellement via les yeux, les mains et la voix : Regarder pour naviguer. Pincer les doigts pour sélectionner. Parler pour dicter ou lancer des commandes.

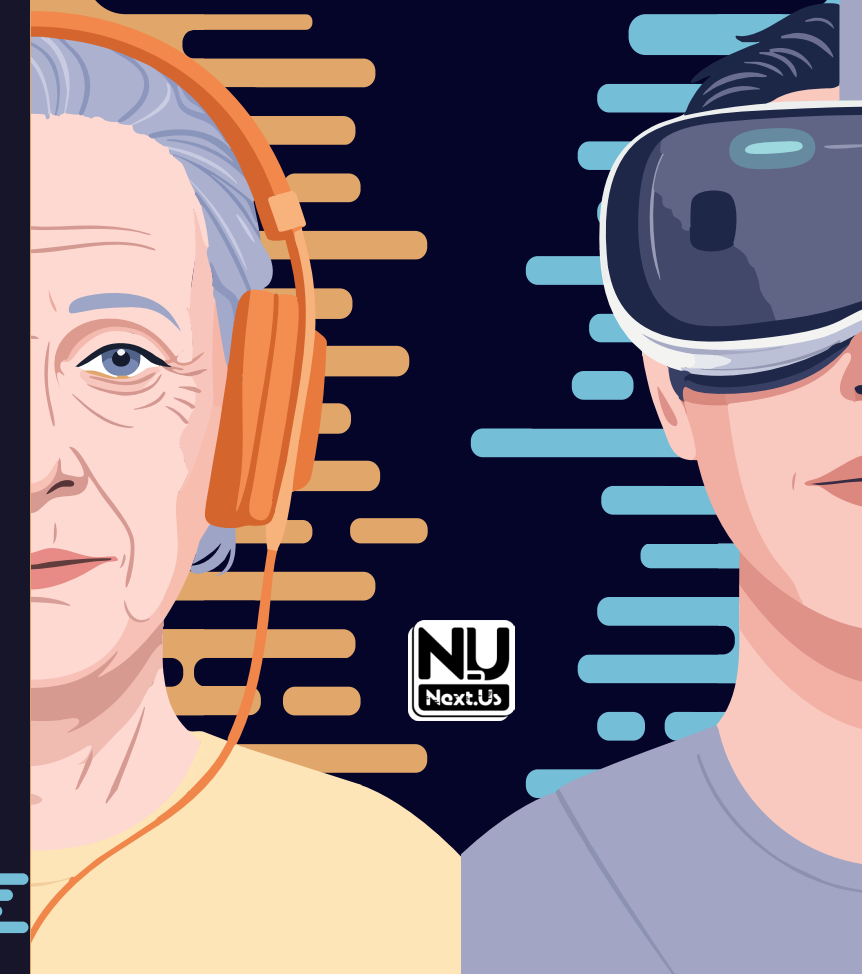
Le casque utilise 23 millions de pixels répartis sur deux écrans micro-OLED, offrant une netteté visuelle exceptionnelle. Les utilisateurs peuvent : Transformer leur pièce en salle de cinéma géante ; Revivre des souvenirs en 3D grâce aux photos et vidéos spatiales. Participer à des appels FaceTime spatiaux, où les interlocuteurs apparaissent en taille réelle.



Apple Vision Pro

2024

Fracture Générationnelle



<http://nextus.mmi-iutsf.org/>

Next.U.s