

# LE 14A

ZINE DE CULTURES & SANTÉ



## SANTÉ MENTALE DES JEUNES ET NUMÉRIQUE, LES INÉGALITÉS EN FOND D'ÉCRAN

**L**e sadfishing vous connaissez ? C'est l'action de se filmer en ligne en train de pleurer. Cette pratique, devenue commune sur les réseaux sociaux, montre, publiquement, une expression non filtrée des émotions.

Que peut-on dire de cette pratique en termes de santé mentale ? D'une part, elle pourrait participer à dépasser le tabou de pleurer et déstigmatiser une forme de mal-être en rendant publics des moments de tristesse. D'autre part, récupéré par des influenceur·euses pour attirer davantage de followers et d'argent, le sadfishing pourrait banaliser des sentiments douloureux et rendre insensibles les personnes face à des témoignages d'états mentaux négatifs. Le sadfishing illustre les deux faces d'une même pièce concernant les liens entre santé mentale et numérique. Les réseaux sociaux et les outils numériques peuvent sans doute autant offrir aux jeunes de nouveaux espaces d'empouvoirement que laisser le terrain au bulldozer capitaliste qui écrase tout sur son passage.

Dans cet article nous tenterons de creuser cette dualité en nous questionnant sur les jeunes<sup>1</sup>, leurs usages du numérique et les liens avec la santé mentale. À travers l'exemple du cyberharcèlement, nous verrons que les victimes sont socialement situées et que ces violences renforcent les inégalités de genre et de race.



# NUMÉRIQUE ET SANTÉ MENTALE : DES QUESTIONS DE PLUS EN PLUS PRÉSENTES DANS NOS SOCIÉTÉS



## CONSTAT DE LA SANTÉ MENTALE DES JEUNES

La santé mentale est un état d'équilibre psychique et émotionnel qui permet d'être bien avec soi-même, d'avoir des relations satisfaisantes avec les autres, de pouvoir surmonter les tensions normales de la vie et de se projeter dans le futur. Tout le monde a une santé mentale. Elle oscille entre mal-être et bien-être selon les ressources disponibles et les obstacles rencontrés. La santé mentale évolue selon les parcours de vie de chacun·e mais elle est aussi le résultat de facteurs extérieurs : lieu de vie, travail, système politique, niveau de solidarité dans la société, etc.

La santé mentale est devenue une problématique de plus en plus visible et prise en compte. De fait, ces dernières années, les indicateurs statistiques de santé publique ne sont pas bons : la santé mentale des personnes semble s'être détériorée et plus particulièrement chez les jeunes<sup>2</sup>.

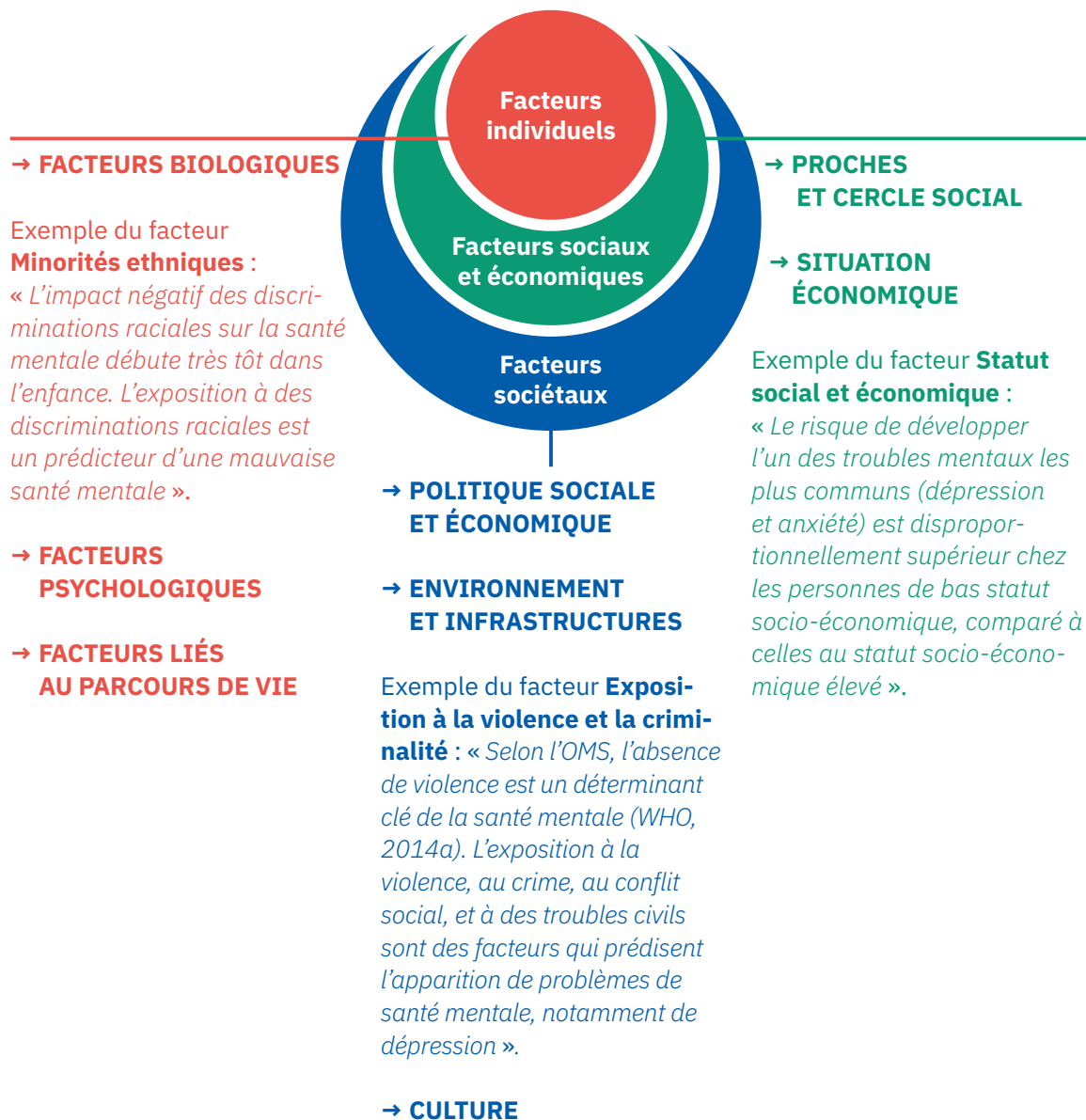
À l'échelle mondiale, on estime qu'un jeune de 10 à 19 ans sur sept (14 %) souffre de troubles mentaux. Pour la Belgique, en 2022, ce pourcentage s'élève à plus de 16%<sup>3</sup>. En 2022, 37% des enfants scolarisés déclaraient un bien-être faible ou un risque de dépression<sup>4</sup>. La dépression, l'anxiété et les troubles du comportement figurent parmi les principales causes de maladie et d'invalidité chez les adolescent·es<sup>5</sup>.

Le Covid et les mesures de confinement qui y ont été associées ont joué un rôle important dans la dégradation de la santé mentale des jeunes. Des études réalisées post-Covid constatent que les chiffres ne se sont pas améliorés une fois la crise épidémique passée<sup>6</sup>.

Parmi les jeunes, tous et toutes ne sont pas touché·es de la même manière. Les jeunes les plus précaires, racisé·es et pouvant subir des discriminations de genre ou liées à leur sexualité ont plus de risque d'avoir des problèmes de santé mentale (voir schéma ci-dessous)<sup>7</sup>. Ces facteurs sont à voir comme le résultat des inégalités présentes dans nos sociétés et leur reproduction structurelle<sup>8</sup>.

Sans remettre en question la réalité décrite par ces chiffres, ils peuvent être nuancés par le fait qu'aujourd'hui les problèmes de santé mentale sont moins cachés. Ils étaient auparavant davantage tus ou traités dans les familles, sans passer par les structures de santé<sup>9</sup>. Le fait que la santé mentale puisse être évoquée, sorte progressivement de la sphère familiale et devienne un problème de santé publique, engendre une plus grande visibilité de la question.

# DÉTERMINANTS DE LA SANTÉ MENTALE



Source : [Les déterminants de la santé mentale](#), Promotion de la santé mentale Genève, 2021

## DES JEUNES ULTRA-CONNECTÉ-ES

Que l'on soit jeune ou moins jeune, le recours au numérique dans nos vies ne cesse d'augmenter. Par exemple, que ce soit pour faire un achat à l'épicerie du coin, suivre un cours en ligne, échanger avec des ami-es, jouer en réseau, s'informer, etc. l'utilisation du smartphone est devenue très fréquente voire indispensable. Notre téléphone, toujours à portée de main, semble être devenu une prolongation de notre corps.

La dernière étude de l'Institut de statistique belge relève que 99% des 16-24 ans sont équipés d'un téléphone avec Internet. Comparativement au reste de la population, c'est la tranche d'âge la plus équipée<sup>10</sup>. Par ailleurs, concernant leurs usages, en 2022, 39,4 % des élèves scolarisés à Bruxelles et en Wallonie avaient une utilisation intensive des moyens de communication en ligne.

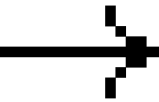
Iels sont en contact en ligne « presque toute la journée » avec des ami-es, la famille, et d'autres personnes rencontrées sur internet ou ailleurs (élèves de leur classe, professeurs...) <sup>11</sup>. Pourtant, en 2022, 22,8 % de ces élèves déclaraient se sentir seul-es la plupart du temps ou tout le temps.

À juste titre, il est pertinent de vouloir questionner le lien entre l'usage accru du numérique et les indicateurs de santé mentale. La santé mentale des jeunes se détériorerait-elle à cause du numérique ?



# CONNEXIONS SANTÉ MENTALE ET NUMÉRIQUE

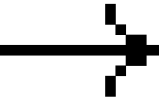
## UTILISATION DES ÉCRANS, EFFETS NÉFASTES SUR LA SANTÉ ?



Une bonne ou mauvaise santé mentale se mesure par divers indicateurs comme la qualité du sommeil, l'isolement social ou encore l'apparition de phases de dépressions ou d'angoisses. Ces dernières années, beaucoup relie la moins bonne santé des jeunes à l'utilisation des outils numériques. Plus les jeunes passeraient du temps sur leurs téléphones, moins ils seraient en bonne santé psychique. Il est vrai que l'usage excessif des écrans peut impacter négativement le sommeil des jeunes et par conséquent leur santé mentale. Et, concernant le facteur isolement, des phénomènes de repli sont observés avec des jeunes qui ne sortent plus de chez elleux pour rester non-stop devant leurs écrans <sup>12</sup>.

Cependant, les différentes études réalisées ne démontrent pas l'existence d'un lien fort et direct entre des problèmes de santé mentale comme la dépression ou des angoisses et l'utilisation d'un outil numérique comme les réseaux sociaux <sup>13</sup>. En effet, la santé mentale est influencée par de nombreux déterminants et le numérique n'en est qu'une partie. Une étude plus approfondie, par exemple, dans des cas de retraits sociaux, a montré qu'il y avait très souvent d'autres facteurs explicatifs de l'isolement des personnes. Les causes sont surtout liées au contexte de vie de la personne : situation familiale, école, environnement social, etc.

## DÉSERTER LES PLACES, OCCUPER LA TOILE



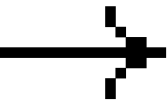
Les adolescent-es utilisent le numérique comme un médium pour se lier aux autres et entretenir des relations avec des proches ou d'autres connaissances <sup>14</sup>. C'est même devenu le médium le plus utilisé pour sociabiliser. Avant, les jeunes se rencontraient plutôt dans la rue, en passant du temps ensemble dehors. Cependant, avec les peurs grandissantes des parents quant aux mauvaises rencontres que l'on pourrait faire dans l'espace public, le besoin accru de sécurité a déplacé les sociabilités adolescentes de la rue à leur chambre <sup>15</sup>. Il est connu qu'à l'adolescence, les jeunes ont besoin de se construire en-dehors de leur cercle familial auprès de personnes qui vont être de nouveaux modèles d'identification. Cela se fait moins dans l'espace public qu'auparavant et c'est maintenant en ligne que cela se passe. Plutôt qu'être accros aux écrans, les jeunes seraient accros aux relations sociales !

Plutôt qu'être accros aux écrans, les jeunes seraient accros aux relations sociales !

## Les réseaux sociaux, des leviers de sociabilité essentiels pour la communauté LGBTQIA+

Pour les personnes LGBTQIA+, les réseaux sociaux peuvent jouer un rôle important dans leur construction identitaire. Leurs identités de genre et/ou orientations sexuelles étant minoritaires, ces personnes sont moins représentées dans les films, livres, chansons, et ont donc moins de modèles auxquels s'identifier. Par ailleurs, elles ont plus de risque d'être stigmatisé-es et de subir des violences. Dans ce contexte discriminatoire, avoir des espaces communautaires sécurisants est essentiel. Or, ces espaces manquent, ils sont peu nombreux, souvent peu visibles et majoritairement concentrés dans les grandes villes. Si l'anonymat des grandes villes peut faciliter le fait de rencontrer des personnes LGBTQIA+, ce n'est pas forcément le cas en ruralité et dans de petites villes où, le contrôle social est fort et sortir de la norme est plus stigmatisé<sup>16</sup>. Face à ces constats, les réseaux sociaux peuvent constituer de véritables relais.

### L'EFFET LOUPE DU NUMÉRIQUE



Le numérique n'est donc pas en soi néfaste pour la santé mentale des jeunes. Les enquêtes réalisées appellent en effet à la nuance et à regarder plus en détail les situations. D'une part, l'utilisation poussée du numérique démultiplie les contacts des personnes déjà socialement bien entourées, et d'autre part, elle renforce le repli de jeunes déjà isolé-es. Par exemple, le « scrolling », consistant à faire défiler des images ou vidéos sans but précis augmente le risque d'être confronté-e à des actualités tragiques ou anxiogènes et peut, s'il est fait pendant des heures, avoir des conséquences négatives<sup>17</sup>. Cette pratique très répandue chez les jeunes tend à faire plus de dégâts chez celles et ceux qui ont, de manière générale, un usage plus passif des outils numériques.

Une utilisation passive du numérique pourrait également amplifier les effets de comparaison et de compétition. Les jeunes peuvent alors nourrir l'idée que leur vie est moins bien que celle des autres, qu'elle a peu de valeur. Ceci est plus fortement observé chez les femmes au sujet de leur apparence physique. Du fait des stéréotypes de genre, elles ont beaucoup de pression sur leur physique et la validation par les pair-es compte d'autant plus<sup>18</sup>. Plus les personnes ont une faible estime d'elles-mêmes plus se comparer va avoir des impacts négatifs.

A contrario, des jeunes avec une bonne estime de soi et utilisant le numérique de manière active, voient leur réseau social s'élargir et peuvent s'affirmer en partageant leurs goûts ou leurs points de vue, en ligne.

Comme le souligne Melvin Verhoeven, les sociabilités numériques s'inscrivent dans la continuité des sociabilités plus classiques<sup>19</sup>. Le numérique accentuerait ce qui existe déjà.

« C'était la première fois que je rencontrais des gens que j'avais connus en ligne. J'ai pris le train, tout seul, pour partir à Paris rencontrer des amis avec qui je jouais régulièrement. Je considérais ces personnes comme de vrais amis, comme si on s'était connu dans le monde réel ».

Melvin Verhoeven, op.cit.

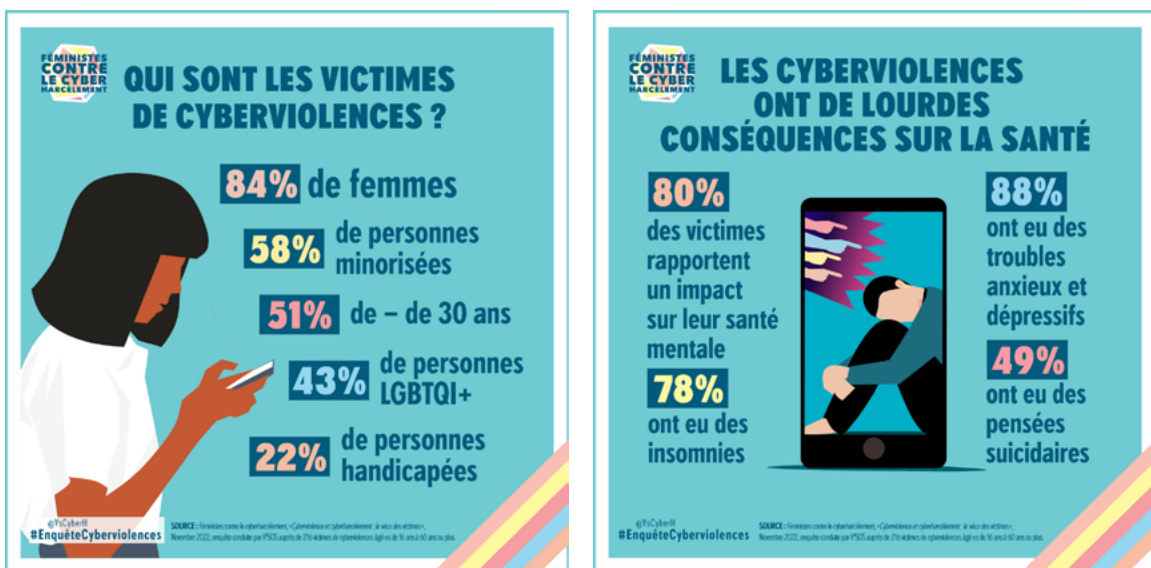


# DERRIÈRE LES ÉCRANS, DES INÉGALITÉS RENFORCÉES

Le numérique, comme tout nouvel espace ne prenant pas en compte les inégalités traversant notre société, a ouvert de nouvelles zones de harcèlement. Le harcèlement a toujours existé, le cyberharcèlement en est une mutation advenue avec la numérisation accrue de nos sociétés. Cette violence, fort présente chez les jeunes, ne fait qu'augmenter ces dernières années<sup>20</sup>. En 2022, en Belgique, plus d'un élève sur 20 déclarait être victime de harcèlement<sup>21</sup>. En ligne, le harcèlement peut continuer à toute heure de la journée et de la nuit, il s'affiche sur les plateformes aux yeux de tous et toutes et laisse des traces<sup>22</sup>.

## LE CYBERHARCÈLEMENT, TOUJOURS LES MÊMES QUI SONT VISÉ-ES

Les violences en ligne ciblent des personnes déjà statistiquement plus touchées par les violences dans la société. Les victimes sont plus nombreuses parmi les personnes occupant des places socialement dominées dans la société : les femmes et minorités de genre, les personnes noires, les personnes handicapées, etc.



Source : [Féministes contre le cyberharcèlement](#), 2022

Selon une étude d'Isabelle Hare et Aurélie Olivesi, les groupes les plus vulnérables sont constitués de jeunes filles identifiées comme lesbiennes (38,3% se voient attaquées en ligne) et d'élèves LGBT en France comme aux Etats-Unis<sup>23 24</sup>.


**Nadia Daam,  
journaliste racisée  
harcélée en ligne  
et menacée jusque  
chez elle<sup>25</sup>**

Le virtuel et le réel ne sont pas deux mondes imperméables. Le harcèlement en ligne peut se transformer en harcèlement physique réel. Nadia Daam, journaliste racisée harcelée en ligne et menacée jusque chez elle. Selon une enquête du collectif féministe contre le cyberharcèlement, 72% des victimes déclarent que les cyberviolences se sont poursuivies en présentiel. Les attaques en ligne s'additionnent aux autres violences déjà existantes et montrent le caractère systémique de ces violences.



Ces violences en ligne ont de lourdes conséquences sur la santé comme une dégradation du sommeil, une hausse des troubles anxieux ou de dépression, l'apparition de pensées suicidaires. Le fait que ces formes de harcèlement se fassent sur des réseaux sociaux rend ce problème davantage visible et audible. De plus en plus de plans de prévention sont, aujourd'hui, mis en place dans les établissements. Avant, les problèmes de violences dans les écoles étaient pensés comme des faits de délinquance et gérés en faisant appel à des acteurs extérieurs (justice, police). La médiatisation des violences en a fait un problème social et a obligé les politiques publiques à y répondre. Ces politiques publiques sont récentes comparées aux problèmes de violences qui ont toujours existé dans les écoles<sup>26</sup>.

## PLONGÉE DANS LE STREAMING EN LIGNE



Les jeux en ligne, très utilisés par les jeunes (majoritairement hommes) peuvent autant jouer le rôle d'espaces de socialisation que de repli sur soi<sup>27</sup>. Une nouvelle activité liée au numérique est le fait de se filmer, en direct, pendant que l'on joue à des jeux, que l'on s'exprime sur des sujets, que l'on crée ou que l'on fait une prestation artistique. Les personnes filmées sont des streameuses et celles qui les regardent des vieweuses. Les viewer·euses entrent dans les salons virtuels des streameur·euses et passent un moment avec elleux.

Les streameur·euses sont exposé·es à des risques d'être harcelé·es par des personnes qui vont, par exemple, les menacer, les insulter ou détourner leurs vidéos en leur donnant un caractère sexuel. Une fois les vidéos ou images détournées en ligne, il est très difficile de les supprimer. Celles-ci sont très rapidement repostées sur différents sites. Contacter chaque plateforme pour les retrouver et les supprimer devient une entreprise impossible. Ces traces ineffaçables des vidéos en ligne aggravent les violences psychologiques vécues.

Certaines plateformes ont pris des mesures pour protéger les streameur·euses en bloquant des vidéos problématiques. Mais d'autres sites laissent faire et permettent indirectement que de telles pratiques se produisent et continuent. Ces sites s'en servent même pour attirer de nouveaux et nouvelles utilisatrices. La plateforme Kick, créée en 2022, est nouvelle dans le secteur du streaming vidéo et attire des personnes en revendiquant une modération plus légère qu'ailleurs<sup>28</sup>. Des streameur·euses exclu·es d'autres plateformes suite à du harcèlement se retrouvent accueilli·es par Kick<sup>29</sup>. Ces plateformes peu regardantes sur la modération cherchent à ce qu'un nombre toujours plus important de vidéos soient regardées, partagées, modifiées : cela fait partie de leur modèle économique. Ces espaces n'ont donc pas intérêt à ce que des vidéos utilisées pour harceler soient facilement récupérées et effacées. Au contraire, ces vidéos leurs assurent quantité de vues.

Du côté des États, les autorités publiques sont en retard sur les lois à faire passer pour réguler les plateformes. Présentées comme dépassées par les nouveautés d'un secteur dont les acteurs multinationaux sont difficilement saisissables juridiquement, elles ne font pas le poids<sup>30</sup>. Twitch (la plateforme de référence pour les streameur·euses) appartient, par exemple, à l'énorme machine Amazon. On peut se poser la question de la réelle volonté des pouvoirs publics à prendre des dispositions étant donné que sur d'autres matières les régulations sont prises plus rapidement.



# L'ACTUALITÉ

## UN PROCÈS GAGNÉ POUR ULTIA LA STREAMEUSE

Lors d'un événement caritatif Zevent, la streameuse Ultia a dénoncé les propos sexistes d'un influenceur français. Très peu d'autres streameur-euses ont réagi et Ultia s'est retrouvée isolée et attaquée personnellement par des vagues de cyberharcèlement pendant plusieurs années. Elle recevra des menaces quotidiennes de mort et de viol qui auront de lourdes conséquences sur sa santé psychologique. Elle sera, de plus, mise à l'écart professionnellement car des personnes craignaient de l'inviter par peur d'être elleux-mêmes harcelées. Dans ce cas de figure, le harcèlement isole encore plus la victime, car jugée comme potentiellement "contaminante".

La plateforme Twitch a réagi et banni des streameurs qui avaient participé au harcèlement d'Ultia. Mais ces régulations restent encore trop timides comme le dénonce le streamer Rivenzi : « Il faut que les créateurs de contenu prennent conscience de leur propre responsabilité dans le cyberharcèlement ». Fin 2024, 3 des 4 cyberharceleurs d'Ultia ont été condamnés dont un à 12 mois de prison dont 6 ferme<sup>31</sup>.

## QUAND LES STREAMEUSES PRENNENT LA PAROLE

« Ça fait des années qu'on dit à Twitch que leur plateforme n'est pas assez safe [sécurisée, ndlr] et qu'ils ne réagissent pas assez aux violences sexistes et sexuelles », explique une streameuse du collectif Furax. « On voit la même chose avec Twitter, avec Discord, où la modération est quasiment inexistante. »

Par ailleurs, « il faut que la justice française se mettent à jour parce qu'elle est complètement perdue, pas du tout adaptée », raconte-t-elle.

En Belgique, ce n'est pas mieux. Les plateformes protègent même l'identité des harceleur-euses. Les victimes n'ont pas le droit de savoir qui les a harcelées !

Source : La RTBF dénonce le vide juridique pour défendre ses journalistes harcelés en ligne, *Le Soir*, 15 juillet 2022.

« Ça fait des années qu'on dit à Twitch que leur plateforme n'est pas assez safe et qu'ils ne réagissent pas assez aux violences sexistes et sexuelles », une streameuse du collectif Furax.



# CONCLUSION

Les études réalisées ne permettent pas de montrer un lien direct de causalité entre utilisation du numérique et mauvaise santé mentale. Il importerait plutôt de regarder comment les utilisateur·rices manient ces outils. Le numérique accélérerait plutôt des choses déjà présentes. Pour prévenir et agir sur la dégradation des problèmes de santé mentale des jeunes, il est pertinent de se tourner vers l'ensemble des facteurs déterminant le bien-être mental. Lutter contre la pauvreté, contre le mal-logement, contre les violences de genre ou encore contre le racisme constitue des mesures structurelles contre les inégalités qui produiront des effets bénéfiques sur la santé mentale des jeunes et plus globalement sur celle de toute la population. Au niveau institutionnel, les organismes du secteur de la santé mentale pointent le manque de ressources et spécifiquement chez les jeunes. Les centres PMS (Psycho-Medico-Social) doivent régulièrement abandonner certaines de leur mission faute de moyens<sup>32</sup>.

Plus spécifiquement sur le numérique, il importe de faire de la prévention sur les réseaux sociaux pour que les jeunes puissent en avoir une meilleure maîtrise et compréhension. Des initiatives existent : l'AJAR forme des journalistes antiracistes et racisé·es à se prémunir des harcèlements, les Afrogameuses se sont constituées en association pour se rendre plus visibles et se renforcer en tant que minorités sur les réseaux, Place de la Paix est un outil développé par des streamer·euses pour bloquer les raids haineux<sup>33</sup>, etc. Mais ces initiatives ne peuvent égaler l'impact de décisions de la part des pouvoirs en place qui se doivent d'assumer une responsabilité sociale sur les contenus échangés en ligne. L'enjeu devient d'autant plus pressant compte tenu de l'actualité alarmante : la banalisation et la profusion des idées de l'extrême droite par les dirigeants des réseaux sociaux, ce qui laisse présager le pire quant à l'acroissement d'une atmosphère haineuse et inégalitaire sur les réseaux sociaux et dans la société.



## RESSOURCES MILITANTES → DES ASSOS, COLLECTIFS QUI BOUGENT

[Féministes contre le cyberharcèlement](#) est une association féministe intersectionnelle à l'origine de #TwitterAgainstWomen. Leur objectif est de sensibiliser et d'informer sur les cyberviolences, les droits des victimes et les recours possibles.

[FURAX](#) est une association investie dans la lutte contre les cyberviolences, les violences basées sur le genre et envers les personnes marginalisées, et à l'origine d'un événement caritatif annuel sur Twitch.

[AJAR](#) est une association des journalistes antiracistes et racisé-es. Elle soutient les journalistes victimes de racisme et combat le racisme dans les productions journalistiques.

[Place de la Paix](#) est un petit programme développé par des streameur-euses pour bannir les personnes ayant proféré des insultes racistes et sexistes. Il a été développé par des streameur-euses voulant montrer qu'il était possible de faire quelque chose.

## RESSOURCES DOCUMENTAIRES

[Artoise Bastelica, Racisme et sexisme sur la plateforme Twitch, le fléau des « raids » haineux](#), in: Usbek&Rica, 19 juillet 2023.

Dossier Mediapart, [Violences sexistes ça ne streamer pas rond](#), in: Mediapart, 22 janvier 2025.

Emmi Nieminen et Johanna Vehkoo, L'Internet de la haine, BD, Cambourakis, 2019.

Enquête HBSC, [Comportement, bien-être et santé des élèves](#), 2022.

Melvin Verhoeven, [À l'heure digitale quelle place pour la sociabilité ?](#), Travailler le social asbl, 2023.

Pascal Minotte, [Adolescence, médias sociaux & santé mentale](#), Crésam, 2020.

- <sup>1</sup> Qui sont les « jeunes » ? Ce n'est pas facile de définir strictement cette catégorie. Les statistiques les définissent par leur âge, qui peut varier, selon les études, de 10 à 26 ans. Nous nous sommes basées sur cette fourchette dans cet article.
- <sup>2</sup> Louis Thiébaud, Les jeunes confrontés à une hausse alarmante de problèmes de santé mentale, in: RTBF, 16 août 2024.
- <sup>3</sup> Rapport des enfants et des jeunes concernés par la santé mentale en Belgique, Unicef, 2022.
- <sup>4</sup> Enquête HBSC, Bien-être émotionnel, 2022.
- <sup>5</sup> Santé mentale des adolescents, OMS, 10 octobre 2024.
- <sup>6</sup> Jeunes et Covid : cinq ans après, plusieurs générations abîmées, in: RTBF, 22 janvier 2025.
- <sup>7</sup> Svetlana Sholokhova, Santé mentale en Belgique : quelle approche préventive ?, in: Éducation Santé, janvier 2023.
- <sup>8</sup> Von Manon Duay et Andréa Rajman, Les déterminants sociaux de la santé mentale, Medicus Mundi Schweiz, décembre 2023
- <sup>9</sup> Guillaume Bronsard, La santé mentale des jeunes s'est-elle réellement dégradée ?, Polytechnique insights, 16 avril 2024.
- <sup>10</sup> Utilisation des TIC auprès des ménages, Statbel, 28 novembre 2024.
- <sup>11</sup> Enquête HBSC, Intensité de l'utilisation des moyens de communication en ligne, 2022.
- <sup>12</sup> Natacha Vellut, Retrait social et usages du numérique, Adolescence, 2015.
- <sup>13</sup> Pascal Minotte, Adolescence, médias sociaux & santé mentale, Crésam, 2020.
- <sup>14</sup> Melvin Verhoeven, À l'heure digitale quelle place pour la sociabilité ?, Travailler le social asbl, 2023.
- <sup>15</sup> Pascal Minotte, op.cit.
- <sup>16</sup> Sarah Langot, Les réseaux sociaux comme moyen d'émancipation pour la jeunesse LGBTQ+, Reflet de Société, 22 juin 2020.
- <sup>17</sup> Elodie Gentina, Le « doomscrolling » une habitude inquiétante pour la santé mentale des adolescents ?, The Conversation, 30 novembre 2022.
- <sup>18</sup> Pascal Minotte, op.cit.
- <sup>19</sup> Melvin Verhoeven, op.cit.
- <sup>20</sup> Françoise Berlaïmont, Le cyberharcèlement en hausse, un adolescent sur six en est victime, in: RTBF, 27 mars 2024.
- <sup>21</sup> Enquête HBSC, Victimes de harcèlement à l'école, 2022.
- <sup>22</sup> Claire Balleys, Socialisation adolescente et usage du numérique : synthèse de la revue de littérature, 2017.
- <sup>23</sup> Isabelle Hare et Aurélie Olivesi, Analyser les cyberviolences au prisme du genre, Questions de communication, 2021.
- <sup>24</sup> 148 n°3, L'intersectionnalité, une notion utile pour mieux comprendre les inégalités sociales et de santé, Cultures&Santé, 2022.
- <sup>25</sup> Jérôme Lefilliâtre, Nadia Daam, journaliste harcelée sur Internet et menacée jusque chez elle, in: Libération, 3 novembre 2017.
- <sup>26</sup> Yves Montoya, Les politiques publiques de lutte et de prévention des violences en milieu scolaire en France (1990-2022), Presses Universitaires de Bordeaux, 2023.
- <sup>27</sup> Ophélie Hardenne, Les jeux en ligne, lieux de repli ou de socialisation pour les jeunes ?, UFAPEEC, décembre 2018.
- <sup>28</sup> Youmni Kezzouf, Au tribunal la streameuse Ultia face à ses cyberharcelleurs, in: Mediapart, 22 janvier 2025.
- <sup>29</sup> Bérénice Gabriel et Marie Turcan, Kick, « far-west » de la vidéo où règne le laisser-faire, in: Mediapart, 15 décembre 2024.
- <sup>30</sup> Ibid.
- <sup>31</sup> Youmni Kezzouf, « J'espère que je finirai par être soulagée » : trois cyberharcelleurs de la streameuse Ultia condamnés, in: Mediapart, 12 février 2025.
- <sup>32</sup> A.Gonzalez, Charleroi : les PMS souffrent d'un manque d'effectif et craignent la crise sociale de la rentrée, in: RTBF, 18 juin 2020.
- <sup>33</sup> Les raids haineux sont une manière utilisée par les harceleur-euses pour attaquer un ou une streameuse. Une personne ciblée par des raids haineux va tout à coup recevoir plein de messages violents arrivant de toute part.

Réalisation :  
*Cultures & Santé asbl*

Alexia BRUMAGNE  
Anaïs MAUZAT  
Charlotte ODIER  
Claire BERTHET  
Delphine THÉZÉ  
Denis MANNAERTS  
Dominique DURIEUX  
Elena SBARAI  
Jeanne DUPUIS  
Jérôme LEGROS  
Laurence D'HOND  
Maïté CUVELIER  
Marie-Brune de CHASSEY  
Najya SI M'HAMMED  
Rabia BENAMAR  
Rachida AZZOUZ  
Roxane COMBELLES  
Souad LAGHMICH  
Valentin GORRIS  
Xhemile BUZAKU

Éditeur responsable :  
Denis Mannaerts  
Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles

Revue semestrielle

Téléchargeable depuis notre site  
[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)

Les précédents numéros du 148  
peuvent être commandés  
gratuitement auprès de notre  
centre de documentation  
[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be)  
+32 (0)2 558 88 10



Association d'éducation permanente,  
de promotion de la santé  
et de cohésion sociale.  
Avec le soutien de



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

