

“LE TERME D’“AMI” EMPLOYÉ POUR DÉSIGNER LES PERSONNES QUI ACCEPTENT D’ENTRER EN CONTACT PAR LES RÉSEAUX SOCIAUX NE RENVOIE PAS À DES RELATIONS D’AMITIÉ AU SENS TRADITIONNEL DU TERME”

Cour de cassation,
5 janvier 2017

PROBLÈME

A l’ère des **réseaux sociaux** comme Messenger ou Snapchat et du “connecté”, la Cour de cassation mettait en garde le 5 janvier 2017 contre les **dangers de cette socialisation virtuelle**. Le développement des réseaux n’a pas mis fin au problème de la solitude, voire bien au contraire.

La même année, la Fondation de France annonçait que **6% des jeunes entre 15 et 30 ans n’avaient aucun réseau de sociabilité** et que 12% n’en avaient qu’un seul. Les **jeunes isolés ou socialement vulnérables** sont encore **plus “addicts” à internet** que l’ensemble des 15-30 ans (plus de 4h devant un écran par jour). Internet représente un moyen de chercher des conseils afin de sortir de l’isolement : **plus de 16 700 requêtes explicites** sur Google sont **liées à la solitude des jeunes**.

L’université de Pittsburg en 2014 publiait une étude essayant de répondre à la question suivante « *Se sent-on seul parce qu’on passe trop de temps en ligne, ou passons-nous trop de temps en ligne justement parce qu’on se sent seul ?* ». Les chercheurs notent que les **personnes** qui ont passé le **plus de temps sur les réseaux sociaux** sont aussi celles se considérant **les plus isolées**, mais les scientifiques n’indiquent pas ce qui est apparu en premier : l’utilisation des réseaux sociaux ou l’isolement social perçu.

« ON PEUT AVOIR L’IMPRESSION QUE LES RÉSEAUX SOCIAUX NOUS PERMETTENT DE REMPLIR CE VIDE SOCIAL, MAIS JE PENSE QUE CETTE ÉTUDE SUGGÈRE QUE CE N’EST PEUT-ÊTRE PAS LA SOLUTION QUE LES GENS ESPÉRAIENT »

Professeur Brian Primack, directeur de l’étude

QUE PEUT-ON FAIRE POUR QUE LES JEUNES CONNECTÉS ENTRE 15 ET 30 ANS SE SENTENT MOINS SEULS ?

La question met en lumière un **paradoxe** : une connexion à un réseau partagé par une multitude de personnes et un sentiment accru de solitude. L’enjeu est alors de **transformer ces interactions en ligne en des relations plus importantes et concrètes** permettant de lutter contre le sentiment de solitude. Il faut garder en tête que le public cible des jeunes n’est pas homogène et ainsi pouvoir proposer une variété de services répondant aux différences d’âge.

Les enfants sont familiarisés à l’**utilisation des outils numériques** de plus en plus **jeunes** et le temps passé sur les réseaux par jour se compte en heures... Une réflexion sur le **développement des réseaux**, sa **relation avec le sentiment de solitude** et la manière dont le second pourrait être combattu en prenant appui sur le premier paraît être un **enjeu crucial**.



LE CONCEPT "PAPAYE"

L'application PAPAYE vise à **lutter contre le sentiment de solitude des jeunes** en les incitant à **se décrocher de leurs smartphones**.



COMMENT ÇA MARCHE?

Tout utilisateur de l'application peut :

1. **PARTICIPER** à des événements organisés près de chez lui.
2. **CRÉER** des événements avec d'autres utilisateurs.

L'application propose des **activités pour tous les goûts** : événements culturels, sportifs, culinaires, artistiques, musicaux etc. Au début de chaque événement, l'utilisateur plante une graine de papaye qui grandit aussi longtemps qu'il **reste déconnecté**. La papaye arrivée à maturité, signifiant qu'il n'a pas touché à son téléphone, lui fait gagner un **bon de réduction** pour participer à d'autres événements PAPAYE.

OÙ? QUAND?

Pour une utilisation simple et pratique, les événements sont regroupés par **localisation** et **date**. Le week-end prochain à Paris? PAPAYE trouve votre prochaine sortie!

L'application a pour objet de se développer à Paris (nombreux événements), puis dans d'autres grandes villes. La seconde fonctionnalité permettant de **CRÉER** un événement serait particulièrement pertinente pour les plus petites agglomérations (ex: un match de football permettant de regrouper les jeunes). Il est tout aussi envisageable de songer aux jeunes musiciens souhaitant partager un moment musical qui ne se connaissent pas mais habitant pourtant dans le même quartier.

CE QUI SE FAIT DÉJÀ...

D'autres applications luttant contre la solitude existent mais elles touchent **un autre public** : "Socoon" s'adresse aux personnes âgées et "Entourage" aux sans-abris. Par ailleurs, l'application "Forest : rester concentré" a déjà exploité l'idée d'une **déconnexion** permettant de faire croître un végétal.

PAPAYE **se distingue** par (1) son **public ciblé** de jeunes entre 15 et 30 ans, et, (2) une déconnexion associée à une **participation à des événements** proposés par l'application.

! ATTENTION ! : La papaye cesse de grandir si l'on utilise le smartphone pendant l'événement ... le but étant de ne pas toucher à son portable pour profiter de l'événement et échanger avec d'autres personnes.

POURQUOI PAPAYE?

1. **REJOIGNEZ** les événements créés autour de vous. Allez à la rencontre d'autres participants, détendez-vous et élargissez votre champ de connaissances!
2. **LANCEZ** vos propres événements. Partagez votre passion avec d'autres, développez votre créativité et enrichissez vos relations sociales!
3. **GAGNEZ** un sentiment d'accomplissement personnel pour le temps passé déconnecté et un accès privilégié à d'autres événements.



IMPACT ET RISQUES

IMPACTS QUALITATIFS

- **CRÉER** des relations sociales stables et durables pour lutter contre le sentiment d'exclusion
- **CONVAINCRE** les individus visés par ce dispositif à se rassembler à travers des centres d'intérêts partagés
- **METTRE EN PLACE** des événements ludiques et basés sur le partage et le dialogue pour inciter les personnes à nouer des liens
- **VALORISER** tout effort accompli par l'utilisateur de l'application de s'être détaché de son téléphone pendant un laps de temps prévu.

La création de liens sociaux est nécessaire pour lutter contre la **dépendance numérique** qui nuit à une socialisation effective. Cette dépendance est un vecteur d'**anomie**, phénomène décrivant l'incapacité d'individus à agir et communiquer au sein d'une société donnée en raison d'une isolation sociale.

PAPAYE vise à éviter que les jeunes âgés de 15 à 25 ans ne s'isolent socialement dans un espace numérique immatériel. Son concept cible aussi bien les jeunes s'étant tournés vers les réseaux pour sortir de leur solitude, que ceux, happés par les réseaux, qui se sont progressivement sentis de plus en plus seuls, pour qu'ils s'ancrent de nouveau dans la **réalité sociale** et ceci d'une **manière ludique et attractive**.

IMPACTS QUANTITATIFS

- **REDUIRE** le temps hebdomadaire passé sur son smartphone de 2 heures au minimum
- **PARTICIPER** à au moins 3 événements par mois

Les impacts quantitatifs pourront par exemple être appréciés sous forme de statistiques constituées à partir d'un recensement de questionnaires. Il faut cependant rester prudent quant au traitement des données collectées sur les utilisateurs de l'application au regard de la réglementation prévue en matière de protection des données.

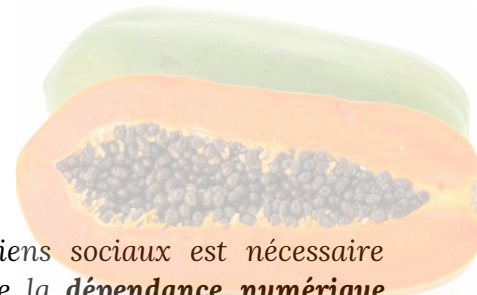
RISQUES MAJEURS A EVITER ET LEVIERS D'ACTION

1. L'application n'est pas assez attractive pour que les jeunes l'utilisent

- **Solution: Instauration d'un système incitatif.** Après un événement, sous réserve du respect des règles, l'utilisateur reçoit une récompense. Cette récompense symbolise l'effort fourni pour avoir respecté les règles du jeu (s'être détaché de son téléphone durant toute la durée de l'événement notamment), et encourage la participation à d'autres événements.

2. Le système de récompense détourne l'utilisateur de l'objectif de création de liens sociaux.

- **Solution: Suggestions d'événements qui répondent aux centres d'intérêts spécifiques de l'utilisateur préalablement enregistrés.** L'utilisateur se rend à un événement où il rencontre des personnes avec lesquelles il partage des centres d'intérêts ce qui favorise le partage de valeurs communes.



PARTENAIRES FINANCIERS

Quelques exemples d'acteurs susceptibles de soutenir financièrement l'application PAPAYE.

01

LES PLATEFORMES DE GESTION D'ÉVÉNEMENTS ET BILLETÉRIE

Attirant une population jeune et ultra-connectée, l'application PAPAYE propose aux plateformes partenaires une visibilité importante auprès de ce public.

02

MUTUELLES ETUDIANTES

La solitude des jeunes ayant un coût pour les mutuelles étudiantes (dépressions, maladies, ...), celles-ci ont tout intérêt à soutenir une initiative qui permet de lutter contre la solitude.

03

ASSOCIATIONS DE PARENTS D'ÉLÈVES

De plus en plus de parents se sentent en difficulté face à la dépendance de leurs enfants aux appareils connectés. L'application PAPAYE pourrait être un outil efficace pour aider ces parents à freiner cette dépendance.

04

ASSOCIATIONS ET ONG

Le Center for Humane Technology est un exemple d'association qui pourrait être intéressée par l'application. Cette ONG a pour objet la lutte contre la "crise de l'attention numérique". Elle propose notamment des financements pour les entreprises agissant contre la dépendance technologique.

05

COLLECTIVITÉS LOCALES

Les collectivités locales souhaitent développer l'accès à la culture (ex: mise en place d'un "pass culture"). Les services proposés par l'application PAPAYE œuvrent dans le même sens et justifieraient une collaboration bénéfique à tous avec les pouvoirs publics (apports en visibilité, accessibilité et idées d'événements).

PLAN DE DÉVELOPPEMENT DES PARTENARIATS

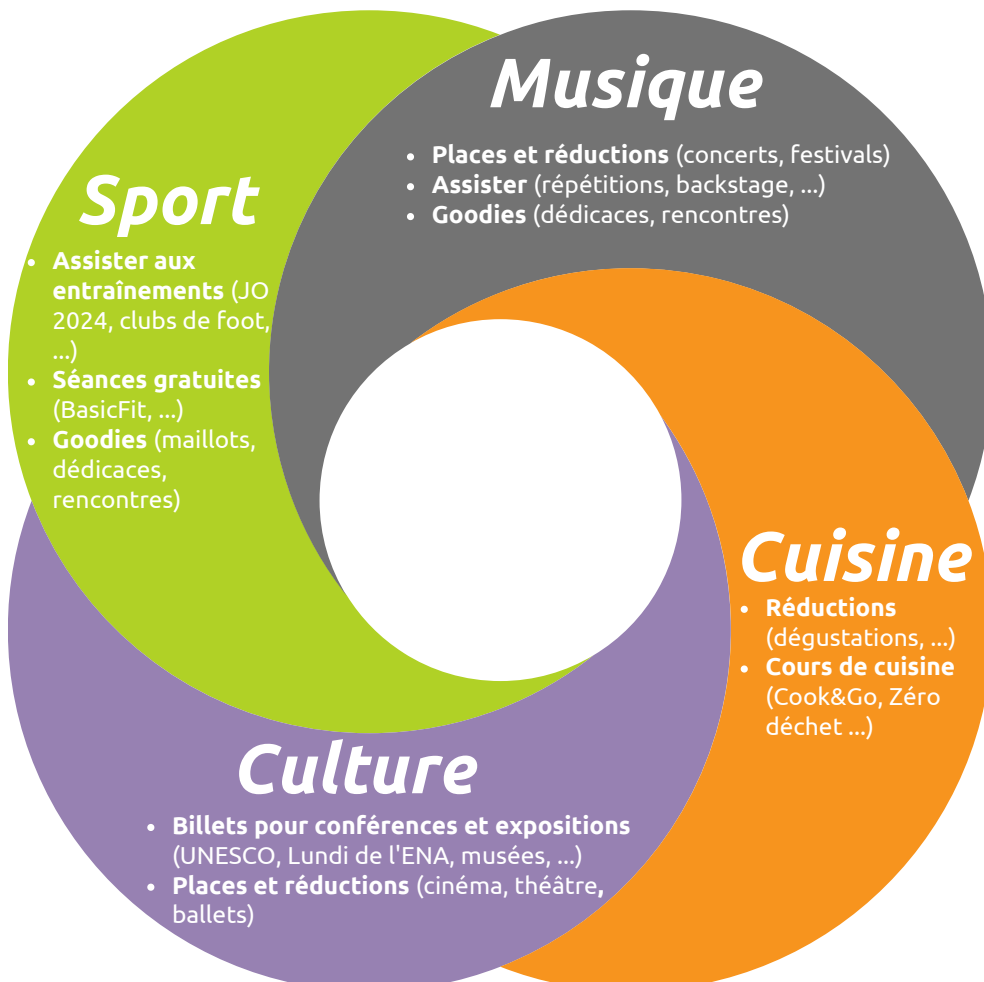
L'une des forces de l'application est la variété des moyens de financement possibles puisque la problématique visée concerne une pluralité d'acteurs économiques. Dans un premier temps, des financements publics seront certainement une priorité avant de pouvoir convaincre les acteurs privés d'investir. Un partenariat avec les "event partners" sera sûrement rapidement nécessaire afin d'avoir accès à une variété d'événements susceptibles de satisfaire le plus grand nombre. Enfin, l'objet de l'application pourra aussi inciter les autres acteurs (mutuelles étudiantes, parents d'élèves, associations, etc.) à contribuer à sa réussite.



BUSINESS MODEL

STRUCTURE DE COÛTS	RESSOURCES
<ul style="list-style-type: none"> • Coûts fixes <ul style="list-style-type: none"> - Masse salariale si expansion du projet - Création de l'application (entre 15.000€ et 25.000€) 	<ul style="list-style-type: none"> • Partenaires financiers <ul style="list-style-type: none"> - Associations et ONG - Collectivités locales - Mutuelles étudiantes - Associations de parents d'élèves - Plateformes de gestion d'événements et billetteries
<ul style="list-style-type: none"> • Coûts variables <ul style="list-style-type: none"> - Maintenance de l'application - Marketing et communication (flyers...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cagnottes et dons de particuliers <ul style="list-style-type: none"> - En ligne (Leetchi ou Zeste, spécialisée dans l'Economie Sociale et Solidaire et gérée par la NEF) - Cagnottes matérielles
<ul style="list-style-type: none"> • Limitation des coûts en intégrant un incubateur (ex: Centre pour l'Entrepreneuriat de Sciences Po) 	<ul style="list-style-type: none"> • Prix destinés aux start-ups de l'Economie Sociale et Solidaire

PARTENAIRES ET SPONSORS



PAPAYE doit proposer des **événements** suffisamment **variés** pour toucher un public de jeunes entre 15 et 30 ans.

De mêmes partenaires et sponsors pourront intervenir **en amont** dans l'**offre d'événements** et **en aval** dans le **système de récompenses**.

Les avantages sont pour eux pluriels : un soutien à une application luttant contre la dépendance numérique offrant une visibilité positive et un accès à une potentielle future clientèle.