

Le rapport, produit dans le cadre des Publications des Jeunes IHEDN à la demande du Centre d'études stratégiques - Terre, analyse la façon dont les 18-25 ans perçoivent la guerre, l'engagement et les menaces informationnelles. Il défend l'idée que la jeunesse française est moins indifférente à la conflictualité qu'elle n'est traversée par une hiérarchie de préoccupations dominée par le pouvoir d'achat, l'insécurité, le climat et la santé mentale. Le texte insiste aussi sur le fait que la guerre reste, pour beaucoup de jeunes, associée à la mort, à la destruction et à un imaginaire encore très conventionnel, hérité des deux guerres mondiales et des représentations audiovisuelles.

Le rapport s'articule autour de trois axes. Le premier traite de la cohésion nationale et du sens de l'engagement : il montre que les jeunes ne rejettent pas l'idée d'agir en cas de crise, mais qu'ils privilégient d'abord les formes de protection, d'aide et de solidarité, bien davantage que le sacrifice militaire au sens strict. Il propose une lecture en quatre profils, allant des « *patriotes engagés* » aux « *indifférents non-concernés* », en passant par des « *patriotes concernés* » et des « *humanitaires pacifistes* ». Selon les auteurs, cette diversité impose à l'armée de Terre de parler à des jeunesses multiples, et non à un bloc homogène.

Le deuxième axe porte sur l'image de l'armée de Terre dans les médias, le cinéma, les séries et les jeux vidéo. Le constat principal est celui d'une forte domination des représentations américaines, tandis que l'armée française demeure minoritaire dans l'imaginaire culturel des jeunes. Le document souligne que les œuvres françaises les plus visibles sont souvent bienveillantes, mais restent centrées sur l'héroïsme, le sacrifice ou la mémoire, au détriment de la diversité réelle des métiers militaires. Les auteurs voient dans le cinéma, les séries, la bande dessinée et surtout le jeu vidéo un levier majeur pour mieux faire connaître l'institution, ses missions et ses valeurs.

Le troisième axe aborde les attaques informationnelles et l'ingérence étrangère. Le rapport soutient que les jeunes évoluent dans un environnement saturé d'informations, dominé par les réseaux sociaux, où l'infobésité, les faux contenus et les récits manipulateurs brouillent les repères. Les auteurs parlent d'un risque de « *lassitude stratégique* » : les jeunes voient davantage d'informations, mais disposent de moins de temps et de ressources pour les trier et leur donner du sens. Ils estiment que la désinformation ne vise pas seulement à faire croire au faux, mais aussi à installer le doute, fragiliser la confiance et abîmer le jugement.

Le document insiste également sur un point central : le rapport des jeunes à la guerre a changé avec le retour des conflits de haute intensité en Europe, mais ce « *réveil stratégique* » reste ambivalent. Une partie de la jeunesse considère désormais qu'une guerre mondiale n'est plus impossible, voire qu'un conflit pourrait toucher le sol français. Pourtant, cette prise de conscience ne se traduit pas automatiquement par une adhésion à l'effort militaire. L'acceptation est plus forte pour les actions humanitaires, la réserve, le bénévolat ou le service civique que pour la guerre elle-même.

Dans ses recommandations, le rapport plaide pour un renforcement du lien armée-société, un meilleur maillage territorial, une valorisation des réserves, une présence accrue dans les espaces numériques et culturels, ainsi qu'une stratégie plus lisible de communication vers les plus jeunes. Il propose aussi d'articuler défense, utilité sociale, protection du collectif et

résilience de proximité. En filigrane, le document défend une idée simple : pour toucher la jeunesse, l'armée doit moins parler uniquement de combat que de protection, de sens, d'utilité et de capacité à agir ensemble face aux crises.

[View Fullscreen](#)

[Aller au contenu PDF](#)