



CONSEIL DE L'ENFANCE
ET DE L'ADOLESCENCE

LES ENFANTS, LES ECRANS ET LE NUMERIQUE

**Dossier adopté
par le Conseil de l'enfance et de l'adolescence
le 6 mars 2020**

SOMMAIRE DU DOSSIER

Préambule	5
INTRODUCTION GENERALE AU DOSSIER	8
I. Les enfants « natifs » du numérique : une situation inédite	9
II. Tentatives et tâtonnements des ajustements politiques à l'évolution des pratiques et des technologies	11
PARTIE I – POUR UNE APPROCHE DE PRECAUTION DES RELATIONS ENTRE LES ENFANTS ET LES ECRANS	14
I. Préambule	14
II. Introduction	15
III. Risques de violence d'ordre social	18
L'exposition des enfants à la violence sur Internet	18
Définitions de la cyberviolence	18
Cyberviolence et cyberharcèlement	18
La désinformation et la mésinformation : les « <i>fake news</i> »	21
La solitude et l'ennui des jeunes ne sont pas compensés par les amis virtuels	22
Les risques sexuels	22
Sexisme et numérique	23
IV. Risques sur les sphères développementales des enfants	26
Les risques sur la santé	26
Les risques éducatifs	27
Les biais de la construction identitaire au travers de la socialisation numérique	28
Les risques « cognitifs » et d'adaptation scolaire	29
Numérique et symbolisation	31
Du non visible naît la pensée et l'action	32
V. Droits de l'enfant et parole des enfants et adolescents	33
Le rapport 2012 du Défenseur des droits	33
La Cide et le suivi de son application en France par le HCFEA	34
Les droits de l'Homme et « le poids politique conséquent du numérique »	35
La réglementation européenne et française dans la protection de l'enfance des risques numériques	35
Le point de vue du Collège des enfants du HCFEA	36
VI. L'accompagnement des parents et des éducateurs de l'enfance : information, formation, soutien, services	37
VII. Focus sur la petite enfance	38
Le jeune enfant et les écrans connectés : enjeux et débats	38

Le numérique et la perturbation de la phase de développement du jeune enfant.....	41
La pensée est psychocorporelle.....	44
Le corps : formes et relation à l'autre	45
Et les bébés sont aussi devenus connectés et leurs données utilisées.....	46
VIII. La nécessaire articulation de l'éducation et de la régulation.....	46
Guider et cadrer	46
Réagir et anticiper	47
PARTIE II – ETAT DES LIEUX DE LA LITTERATURE SUR L'IMPACT DES MEDIAS ET DES TECHNOLOGIES NUMERIQUES SUR LE BIEN-ETRE DES ENFANTS	49
I. Introduction	49
II. Cadrage : le numérique chez les enfants en France aujourd'hui	52
Les technologies numériques changent rapidement.....	52
Des usages changeants.....	52
Quelles pratiques du numérique chez les jeunes en France aujourd'hui ?	52
Un équipement de smartphone et une utilisation d'Internet via smartphone qui se généralisent.....	53
Communiquer, s'informer, acheter	54
Internet plutôt que la télévision chez les 12-17 ans, encore l'inverse chez les 7-12 ans	54
Des réseaux différents pour les enfants et les adultes	55
Plus d'un profil sur cinq est public	56
Une victimisation (encore) moins courante en ligne qu'hors ligne ?	56
III. Revue de la littérature sur les liens entre technologies et médias digitales et bien-être des enfants	58
Des défis méthodologiques	59
Thème 1 : La petite enfance.....	61
Thème 2 : Les adolescents et le numérique.....	64
Thème 3 : Des concepts transversaux à tous les âges	69
Problèmes et manques dans l'état actuel de la littérature.....	72
IV. Conclusions	75
PARTIE III : PROPOSITIONS DU CONSEIL DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE	77
Proposition 1 des enfants pour les enfants eux-mêmes.....	77
Proposition 2 – vigie éthique : considérer la dimension éthique en jeu dans le numérique et mettre en place une corégulation efficace entre pouvoirs publics, industriels et société civile, avec un projet d'éducation critique et citoyenne	78
Proposition 3 – Déplacement d'activités : faire en sorte que les tout-petits, enfants et adolescents aient la possibilité et la liberté d'accès à d'autres sources de plaisir et d'intérêt que les activités numériques	79

Proposition 4 – inégalités : réduire l'impact du numérique sur le creusement des inégalités : repérer et prévenir.....	80
Proposition 5 – Contradictions institutionnelles : dans les services de l'enfance, réduire les contradictions entre l'utilisation du numérique dans les pratiques et les injonctions en direction des enfants (injonctions et conduites paradoxales).....	81
Proposition 6 – violences et intimité : lutter contre les violences numériques, le cyberharcèlement, les <i>fake news</i> , la pédocriminalité et une mauvaise utilisation des réseaux sociaux, grâce à une mobilisation des enseignants, un renouvellement et un renforcement de l'éducation aux médias	82
Proposition 7 – vie affective et sexuelle : créer les conditions d' <i>une approche positive de la sexualité</i> : développer un discours de prévention et de sensibilisation, sans naïveté, face aux risques liés aux pratiques numériques des enfants	83
Proposition 8 – Espace public : espaces tout public, pour l'enfant aussi. Penser un espace public sécurisé et aménagé en considérant la présence des enfants, y compris en terme d'écrans et d'affichage numérique public.	84
Proposition 9 – connaissances : développer la recherche et des connaissances mieux ciblées sur les usages et les contenus numériques des enfants, et en fonction de l'âge	84
Proposition 10 – Droits de l'enfant : mettre en œuvre les recommandations de l'ONU et de la Cide.....	85
ANNEXES DE LA PARTIE I	87
Annexe 1 – Composition de la commission inter académique en charge de la rédaction de l'avis « L'enfant, la famille et les écrans »	88
Annexe 2 – Liste des personnalités auditionnées par les trois académies	89
Annexe 3 – Notes issues de la réunion de préparation à l'audition de S. Giampino avec des membres volontaires du Conseil de l'enfance et de l'adolescence (18/10/18)	90
Groupe de travail HCFEA de préparation de l'audition par les trois académies de Madame Sylviane Giampino, présidente du Conseil de l'enfance et de l'adolescence	90
Notes issues de la réunion de préparation à l'audition de S. Giampino avec des membres volontaires du Conseil de l'enfance et de l'adolescence (18/10/18).....	90
Les écrans comme modes de garde et d'occupation ?	91
Annexe 4 – Rapport du Défenseur des Droits – 2012.....	94
<i>Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique</i> . Propositions issues du rapport 2012 consacré aux droits de l'enfant. Défenseur des droits, 2012, 156 p.....	94
Annexe 5 – Note des Ceméa et le collectif Enjeux e-médias pour le HCFEA	96
Réforme de l'audiovisuel public... Refonder mais aussi réguler !	96

PREAMBULE

Ce rapport a été rédigé et adopté avant la crise sanitaire du coronavirus Covid-19, et avant, en particulier, que les mesures de confinement ne soient mises en place, aiguissant le rapport des enfants et de la société dans son ensemble au numérique et aux écrans. Compte tenu de l'importance du rôle joué par les ressources distantes, le Conseil a d'ores et déjà envisagé une suite à ce travail.

En effet, le confinement a révélé le besoin – et le recours massif, institutionnel public et privé – aux modes de communication, de travail et d'enseignement distants. Ce, en même temps que cette primauté du numérique révélait les inégalités d'accès et d'usage dans la continuation des activités collectives et des liens familiaux et sociaux. Quelles leçons tirer de cette inédite expérimentation « *in vivo* » ? Quels ont été, et quels sont, désormais, les effets de ces usages numériques, intensifiés pour les uns et défailnants pour les autres, sur les enfants et leur famille ?

Nous avons pu constater le déploiement du télétravail, de l'école à la maison (plateformes Internet et visioconférence), du maintien des liens sociaux (smartphones, tablettes, ordinateurs connectés et équipés de caméra, réseaux sociaux) et des loisirs connectés (jeux, vidéos, télévision, chaînes et VOD payantes notamment). Ce qui a supposé un accès de base à des ressources, hélas, encore inégalement partagées. Les cas de perte de contact entre l'école et une part non négligeable des élèves durant le confinement, un confort et des conditions de travail scolaire et de confinement très différentes selon les familles et les territoires, sont révélateurs des enjeux d'accès certes, mais aussi de formation au numérique.

Il conviendra de tirer le bilan et les enseignements de ces deux mois et demi de confinement, d'utilisation différente et accrue ou au contraire empêchée, d'Internet et des relations à distance dans la vie des enfants et des familles et d'en tirer les leçons du point de vue des politiques publiques à la fois en termes d'accessibilité, de formation, de prévention et d'accompagnement.

Le Conseil de l'enfance et de l'adolescence du HCFEA présente ici le dossier réalisé au cours de l'année 2019 sur les relations entre les enfants, les écrans et le numérique. Les membres du Conseil ont choisi de centrer leurs propositions de politique publique sur les progrès dans la prise en compte, par les institutions et les professionnels de l'enfance, du vécu et de l'expérience des écrans et du numérique par les enfants et les adolescents.

Les usages des écrans¹ se sont imbriqués dans la plupart des activités de la vie quotidienne des enfants, des adolescents et de leurs parents. Les écrans semblent, en effet,

¹ Pour rappel, Raphael Lellouche cité par le HCSP, définit le terme « écran » comme « *une interface entre un observateur passif, ou rendu actif, et un ensemble infini et permanent d'images, de messages, de connaissances, d'émotions, de mises en relation et de stimulations comportementales* », in Haut conseil de la santé publique, 2020, Analyse des données scientifiques : effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans, Coll. Avis et rapports, janvier 2020, p. 5, citant Lellouche R., 2004, Théorie de l'écran, Revue *Traverse*, n°2, Publication du Centre Georges Pompidou.

irrévocablement ancrés dans les foyers et, simultanément, leur place, leurs usages, leurs fonctions et leurs effets évoluent.

Dans la période récente, le thème des rapports des enfants au numérique a fait l'objet de nombreuses publications. L'actualité législative (projet² et proposition³ de lois) et intellectuelle⁴ sur cette préoccupation démontre une maturation dans la prise de conscience collective des enjeux et de l'urgence d'un renouvellement des approches.

Il s'agit ici d'apporter une contribution supplémentaire dans le paysage des récents rapports abordant différentes facettes de la problématique des relations des jeunes aux écrans et au numérique. C'est pourquoi, ce dossier ne vise pas à répéter ce que les récents rapports sur les enfants et le numérique ont déjà formulé. Il ne s'inscrit pas non plus dans une contribution au soutien aux familles pour appréhender le rapport de leurs enfants aux écrans. Enfin il n'expertise pas les questions médicales notamment liées à l'exposition aux ondes électromagnétiques⁵, à la lumière bleue ou aux émissions radioélectriques, ailleurs soulevées.

Les parents sont les premiers éducateurs au numérique, en particulier auprès des tout-petits. Le conseil de l'enfance s'associe à la mobilisation et aux initiatives des réseaux d'entraide, des acteurs de l'accompagnement des parents et des organisations familiales relativement à la « parentalité numérique », notamment sur la nécessité de : « *favoriser l'implication de tous les parents vers un usage responsable du numérique, leur redonner confiance et conforter leur rôle des parents, ne pas les culpabiliser et s'interroger sur leurs propres pratiques. Éviter de nouvelles inégalités culturelles et éducatives et privilégier une démarche préventive dès les premiers usages, favoriser le lien intergénérationnel et s'inscrire dans des dispositifs existants de proximité* »⁶.

² Projet de loi 2488 enregistré le 5 décembre 2019 relatif à « la communication audiovisuelle et à la souveraineté culturelle à l'ère numérique ».

³ Proposition de loi sur la protection numérique de la petite enfance par la députée Caroline Janvier.

⁴ Le rapport des académies des technologies, nationale de médecine, et des sciences, *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans, Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques*, 9 avril 2019 ;

- Le rapport du Haut Conseil de la santé publique, *Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans*, janvier 2020 ;

- Le rapport de Serge Tisseron, *Quelle protection pour les mineurs dans l'audiovisuel à l'ère d'Internet ?*, février 2020 en réponse à la mission confiée par le Centre national du cinéma et de l'image animée à S. Tisseron ;

- Le rapport remis au ministre de la Culture par la députée Aurore Bergé, *Pour un ministère de la culture au service des créateurs, des arts et des droits humains*, février 2020 ;

⁵ Paru en 2017, le texte « Cadre national pour l'accueil du jeune enfant » soulignait déjà, dans son article 8, la nécessité de proscrire les téléphones portables de l'environnement des enfants de moins de 6 ans. « *Les professionnel.le.s pourront également veiller à proscrire l'usage des téléphones portables à proximité des enfants, à limiter l'usage de matériaux potentiellement nocifs et polluants et l'émission, dans les pièces d'accueil, d'ondes électromagnétiques dont les effets sont encore mal connus. La Loi n° 2015-136 du 9 février 2015 interdit l'installation d'un équipement terminal fixe équipé d'un accès sans fil à Internet dans les espaces dédiés à l'accueil, au repos et aux activités des enfants dans les établissements d'accueil des moins de 6 ans* ». Voir : https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/accueil_jeune_enfant_cadre_national.pdf

⁶ Audition de l'Unaf, organisme membre du Conseil, sur la parentalité numérique, lors de la séance plénière du 12 septembre 2019 du Conseil de l'enfance et de l'adolescence.

Dans ce contexte, pour le Conseil de l'enfance et de l'adolescence, l'enjeu est de veiller à ce que la puissance publique garantisse une réponse adaptée et mesurée face à la fréquentation des écrans et des outils numériques en terme de développement, de protection et de droits des enfants.

INTRODUCTION GENERALE AU DOSSIER

L'article 1^{er} de la loi du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication pose le principe de liberté de communication et prévoit par ailleurs que l'exercice de cette liberté peut être limité, notamment, par la nécessité de protéger les mineurs⁷. Ce cadrage juridique a été fixé à l'heure où la révolution du numérique⁸ et du « tout écran », son corollaire, étaient à leurs prémices. S'en suivit une profonde transformation de l'économie, une refonte des espaces publics et privés et la reconfiguration du lien social. L'évolution sociétale de fond induite par le déploiement du numérique et de ses écrans impacte ainsi l'ensemble des secteurs et l'ensemble de la population, quelle que soit sa classe d'âge. De plus, à scénario constant, les perspectives que laissent envisager ces progrès technologiques semblent illimitées⁹.

Dans ce contexte, de nombreux éditoriaux, tribunes, publications scientifiques (articles scientifiques, rapports d'experts¹⁰...), apportent une grande variété d'éclairages sur ce sujet protéiforme et hybride (variété des supports, variété des contenus), évolutif et inachevé.

La cristallisation des débats autour des usages du numérique et des écrans (plus particulièrement par et pour les enfants) semble se nourrir de la généralisation des pratiques du numérique, manifestement irrévocable, dans le quotidien de chacun et du sentiment d'une perte de contrôle des acteurs de la régulation face aux avancées technologiques. Comme en 1986, les questions de liberté de communication, de liberté individuelle et de protection de l'enfance restent au cœur des enjeux.

⁷ Article 1 de la loi n° 86-1067 du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication :
« La communication au public par voie électronique est libre.

L'exercice de cette liberté ne peut être limité que dans la mesure requise, d'une part, par le respect de la dignité de la personne humaine, de la liberté et de la propriété d'autrui, du caractère pluraliste de l'expression des courants de pensée et d'opinion et, d'autre part, par la protection de l'enfance et de l'adolescence, par la sauvegarde de l'ordre public, par les besoins de la défense nationale, par les exigences de service public, par les contraintes techniques inhérentes aux moyens de communication, ainsi que par la nécessité, pour les services audiovisuels, de développer la production audiovisuelle ».

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000006068930>

⁸ Le rapport de la Cour des comptes de 2019 rappelle que la révolution numérique est souvent comparée à celle de l'imprimerie.

Voir Le service public numérique pour l'éducation, un concept sans stratégie, un déploiement inachevé, Rapport public thématique, Cour des Comptes, juillet 2019.

<https://www.ccomptes.fr/system/files/2019-07/20190708-rapport-service-public-numerique-education.pdf>

⁹ Voir les travaux des sociétés Neuralink (Elon Musk), Facebook Brain8 ou Google Brain sur le « *braininternet* » (recherches pour allumer la télévision, la radio ou ouvrir sa voiture par la pensée en se connectant à un réseau Internet local). <https://www.ladn.eu/tendance/braininternet/braininternet/> 15 février 2018 consulté le 16/07/2019.

¹⁰ Voir la partie II du rapport « *État des lieux de la littérature sur l'impact des médias et des technologies numériques sur le bien-être des enfants* ».

I. LES ENFANTS « NATIFS » DU NUMÉRIQUE : UNE SITUATION INÉDITE

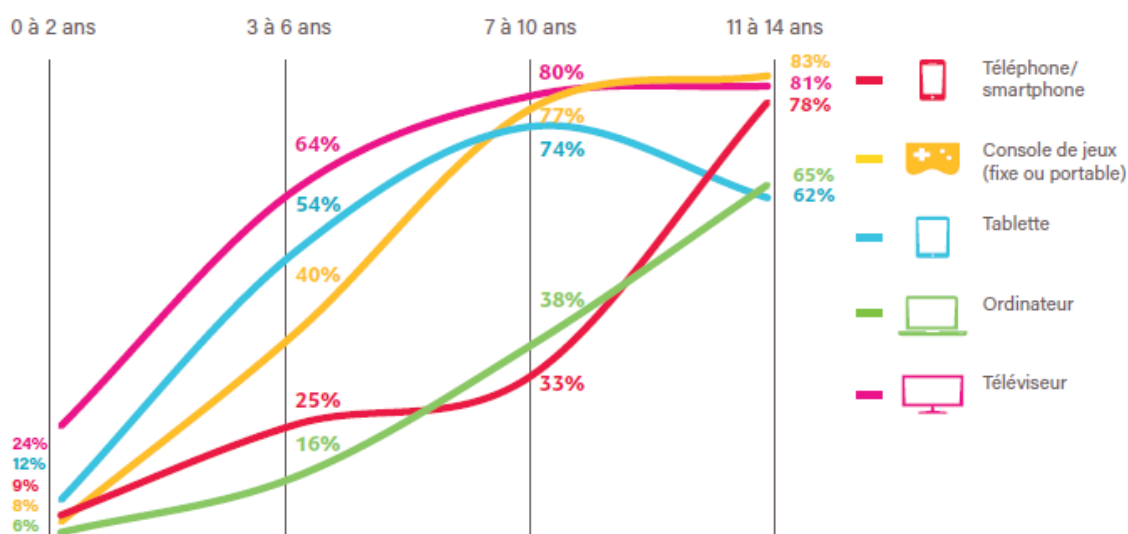
Les enfants de 2020, « natifs du numérique », ont grandi avec l'omniprésence du numérique, lui-même objet d'innovations permanentes. Selon l'Unicef, « *Les jeunes constituent la tranche d'âge la plus connectée. À l'échelle mondiale, 71 % d'entre eux utilisent Internet contre 48 % pour la population totale* »¹¹.

Une étude de l'Observatoire de la parentalité et de l'éducation numérique et de l'Unaf publiée en février 2020, détaille par classes d'âges les équipements utilisés par les enfants. Il n'y a pas de catégorie d'âges qui ne soit pas concernée par les écrans, quel que soit l'écran.

L'équipement et les usages progressent avec l'âge des enfants



Equipements utilisés par les enfants selon l'âge



Base : Ensemble des foyers accédant à Internet et équipés de chacun des supports dont le chef de foyer est âgé de 18 ans et plus et parent d'enfants de 0 à 14 ans

► Source : Médiamétrie - Etude réalisée en ligne en septembre 2019 auprès de 2 087 parents d'enfants âgés de moins de 15 ans pour le compte de l'Observatoire de la Parentalité & de l'Éducation Numérique et de l'UNAF

Cette situation inédite et les incertitudes qui lui sont inhérentes reconfigurent les rapports intergénérationnels, les objectifs, les formes et les enjeux d'éducation des plus jeunes.

- En premier lieu, la tradition de la filiation est bousculée, parce que le « transfert de connaissances » traditionnel du parent (ou accompagnant) vers l'enfant est

¹¹ *La situation des enfants dans le monde 2017 : Les enfants dans un monde numérique*, Unicef, 2017, <https://www.unicef.fr/contenu/espace-medias/grandir-dans-un-monde-numerique>

transformé. La découverte des avancées technologiques est transmise avec un recul quasi nul pour l'adulte, voire s'opère de manière quasi-simultanée pour l'enfant et pour ses parents. Certaines « technologies » sont même utilisées exclusivement par les plus jeunes (exemple de TikTok), parfois à l'insu ou dans l'indifférence de leurs aînés.

- Le rôle de garant de la sécurité de l'enfant qui incombe à l'adulte est également réinterrogé avec l'intrusion du « monde extérieur » dans la sphère intime de l'enfant (réseaux sociaux dans la poche). La perméabilité des espaces (espaces publics, familiaux et intimité de l'individu) a reconfiguré la question de la protection de l'enfant.
- À titre d'exemple, les habituels remparts au harcèlement érigé autour du « foyer » sont désormais largement désuets et franchis. *A contrario*, le numérique et les écrans offrent la possibilité de maintenir des liens avec les proches éloignés, et entre enfants et parents en dehors des moments en commun au foyer.
- Les effets précis (risques et bénéfices) à court, moyen et long termes des usages des outils numériques utilisés par l'enfant (avec ses usages particuliers du numérique, ses habiletés psychosociales spécifiques) dans sa propre structure familiale peuvent être, à juste titre, mal connus voire méconnus de ses parents/accompagnants. Et, qui plus est, lorsque les recommandations « générales » des autorités n'existent pas encore ou sont déjà obsolètes pour certaines technologies.
- En parallèle, le numérique et ses écrans tiennent une place hégémonique dans la socialisation, l'information et les loisirs, toutes populations confondues. La construction (sociale, culturelle, politique, spirituelle...) de l'individu repose sur des outils qui ouvrent (aux découvertes comme aux risques) l'enfant à d'autres « milieux ».
- Les modifications sociétales induites par le numérique et les écrans provoquent naturellement des débats de société, parfois houleux, autour de questions sur l'interférence du numérique et des écrans avec le développement de l'enfants, son bien-être. Le risque de ces débats est la stigmatisation de catégories de population, éloignées des « bonnes pratiques » des usages. La question de la cohésion sociale peut éclairer cette stigmatisation (cf. Claude Martin et le mépris des classes, article dans Libération du 29 janvier 2020).

Le débat public gagnerait à être nuancé au vu de la variété des pratiques à des âges différents, dans des situations individuelles sociales, culturelles, familiales, de santé, géographique, etc. particulièrement variées.

II. TENTATIVES ET TATONNEMENTS DES AJUSTEMENTS POLITIQUES A L'EVOLUTION DES PRATIQUES ET DES TECHNOLOGIES

En France, dès l'origine, la révolution numérique et des écrans est accompagnée par des projets de politiques de promotion et d'encadrement du développement numérique¹². Dans une volonté annoncée d'approche transversale, deux tendances ont émergé : saisir les opportunités qu'offrent le numérique et prévenir et lutter contre les dérives causées par celui-ci. S'y ajoute un soucis d'égalité d'accès, comme dans le *Plan pour le numérique inclusif* en cours¹³.

En miroir des préoccupations sociétales, des projets législatifs pour protéger les enfants, notamment les plus jeunes, des effets du numérique émergent régulièrement. Ainsi, en septembre 2018, la sénatrice Catherine Morin-Desailly, a présenté une proposition de loi¹⁴ visant à avertir des dangers des écrans pour les jeunes enfants. Ces deux articles prévoyaient que :

- les fabricants d'ordinateurs, de tablettes et de tout autre jeu ludo-pédagogique disposant d'un écran, indiquent sur l'emballage et dans les messages publicitaires de ces outils numériques que leur utilisation peut nuire au développement des enfants de moins de 3 ans ;
- une campagne nationale de sensibilisation aux bonnes pratiques en matière d'exposition des enfants aux écrans soit organisée chaque année en liaison avec le Conseil supérieur de l'audiovisuel.

Une nouvelle proposition de loi sur la protection numérique de la petite enfance est en cours de préparation par la députée Caroline Janvier. Il porte l'accent sur le soutien à la parentalité et la formation des professionnels. Il reprend également le projet d'inscrire un message de prévention sur les emballages des produits numériques à écrans.

¹² 1985 : Laurent Fabius, Premier ministre, présente le plan Informatique pour tous.

1997 : plan d'introduction des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) de la maternelle à l'université par Claude Allègre et Ségolène Royale (accès au réseau Internet et formation des futurs enseignants au NTIC).

2009 : plan de développement numérique dans les écoles rurales par Xavier Darcos (dans le cadre du Plan de relance initié par Nicolas Sarkozy de 2008) dont l'objectif est de réduire la fracture numérique et les inégalités d'usage du numériques selon les territoires.

2010 : plan de développement des usages numériques à l'Ecole par Luc Chatel avec la généralisation des environnements numériques de travail.

2013-2015 : loi de refondation de l'école de la République de 2013 créant le service public du numérique éducatif.

2016 : plan numérique pour l'éducation.

¹³ Plan national pour un numérique inclusif (septembre 2018) qui cible 13 millions des français éloignés du numérique (n'utilisant pas ou peu Internet, en difficulté avec ses usages).

¹⁴ <http://www.senat.fr/leg/pp17-706.html>

Le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel¹⁵ (CSA) en voie de transformation

Le CSA s'est vu confier par la loi du 30 septembre 1986 la mission spécifique de protection de l'enfance et de l'adolescence dans les programmes mis à disposition du public. Il est prévu que ses missions soient élargies dans le cadre du projet de loi relatif à la communication audiovisuelle et souveraineté numérique¹⁶ impliquant la veille du respect des règles visant à protéger le jeune public, et leur conciliation avec le principe de liberté de communication. Un nombre d'initiatives de protection et d'information portant sur la télévision et s'élargissant au-delà dorénavant ont vu le jour. Citons par exemple le guide pratique « **Utiliser les écrans, ça s'apprend** » élaboré en vue d'assurer une consommation adaptée à chaque âge. Il s'agit d'aider les parents et éducateurs à accompagner les enfants dans leur rapport aux écrans.

Ou encore en novembre 2018, le Conseil a reconduit la campagne sur la signalétique jeunesse. Il a proposé au public de nouveaux spots de sensibilisation ayant vocation à répondre à plusieurs objectifs : appeler l'attention de tous sur les effets de certains programmes sur le jeune public, inviter les parents et responsables éducatifs à utiliser des moyens de protection en prenant en compte les nouveaux usages et encourager au dialogue.

Pour assurer avec pertinence cette fonction de garant et d'informateur le CSA, s'est doté d'un **Comité d'experts Jeune public** qui a pour mission, d'émettre des recommandations relatives aux contenus audiovisuels traditionnels et d'alimenter la vision prospective du Conseil sur les enjeux de la protection du jeune public, notamment ceux attachés aux nouveaux usages et à l'évolution du numérique.

Ses travaux s'articulent autour de cinq sous-groupes sur les thématiques suivantes : lutte contre les contenus inappropriés ; jeux vidéo ; offres pour la jeunesse ; consommation des écrans : écrans actifs / écrans passifs ; intelligence artificielle, algorithmes et plateformes, sécurisation des accès et signalétique ».

Le CSA a intégré l'évolution numérique dans ses travaux de prospective sur les enjeux de la protection du jeune public, notamment sur Internet. S'il n'est pas chargé de la régulation de tous les contenus sur Internet, il assure une veille, mais et une information et sensibilisation à la protection des mineurs dont les plus jeunes, portant sur :

- la confrontation à des contenus choquants, ou réservés aux adultes (violence, pornographie, etc.) ;
- la possibilité de contact avec des adultes malintentionnés (pédophilie, manipulations diverses, etc.) ;
- le dévoilement de la vie privée ou des données personnelles à l'insu des parents ;
- le non-respect de certains droits (droit à l'image, droit de la presse, etc.) ;
- l'exposition à des pratiques illégales (téléchargement, harcèlement, etc.).

¹⁵ Extraits du site <https://www.csa.fr/Protéger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/Les-enfants-et-les-e-crans-les-conseils-du-CSA>

¹⁶ <http://www.assemblee-nationale.fr/15/projets/pl2488.asp>, Projet de loi 2488 enregistré le 5 décembre 2019 relatif à « la communication audiovisuelle et à la souveraineté culturelle à l'ère numérique » : « Pour s'assurer d'une application efficace du nouveau cadre ainsi posé, le projet de loi procède à une rénovation de grande ampleur de la régulation et du rôle des régulateurs qui en sont chargés, en particulier à travers la fusion du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) et de la Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet (Hadopi) au sein d'un organe unique, l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom), dont la coopération avec l'Autorité de régulation des communications électroniques et des postes (Arcep) est par ailleurs encouragée ».

À terme, en fusionnant, le CSA et la Hadopi deviendront l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique.

Diverses instances se sont récemment saisies de la problématique du rapport des enfants aux écrans et au numérique en formulant des recommandations diverses. On relève plus particulièrement :

- Le rapport de l'Académie des technologies, de l'Académie nationale de médecine, de l'Académie des sciences, *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans, Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques*, 9 avril 2019¹⁷ ;
- Le rapport du Haut Conseil de la santé publique, *Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans*, janvier 2020¹⁸ ;
- Le rapport de Serge Tisseron et d'Olivier Duris, *Quelle protection pour les mineurs dans l'audiovisuel à l'ère d'Internet ?*, février 2020¹⁹ en réponse à la mission confiée par le Centre national du cinéma et de l'image animée à Serge Tisseron.

Ce dossier du Conseil de l'enfance et de l'adolescence se compose de trois parties complémentaires.

1. La partie I est issue de l'audition du 19 novembre 2018 de Sylviane Giampino, présidente du Conseil de l'enfance et de l'adolescence, au titre d'expert du développement de l'enfant, aux académies de sciences, médecine et technologie. Elle porte sur les enjeux et repérages des risques que le numérique peut représenter sur le développement et le bien-être des enfants et s'appuie sur des recherches et un faisceau de signaux repérés par les acteurs de l'accueil, du soin, et de l'éducation des enfants. Cette présentation fait l'analyse des différents problèmes soulevés par l'utilisation du numérique par les enfants. Les recommandations qui en découlent sont regroupées à la fin du rapport car les réponses qu'elles apportent sont transversales.
2. La partie II brosse un état des lieux des connaissances scientifiques sur les relations de causalité et niveaux de preuve concernant l'impact des médias et des technologies numériques sur le bien-être des enfants. Ce constat nuance le débat et pointe des manques en matière de données à étayer et de recherches à poursuivre, élargir et programmer.
3. La partie III formule – sur la base de ces travaux et en réponse ou en complément des préconisations des récents rapports sur l'exposition des enfants aux écrans – des pistes d'approfondissement afin d'accompagner un usage raisonné des écrans, à la maison, dans les structures qui accueillent ou s'occupent d'enfants ou dans les espaces publics où ils peuvent se trouver.

¹⁷ <http://www.academie-medecine.fr/wp-content/uploads/2019/04/19.4.9-Rapport-Ecrans-et-adolescents.pdf>

¹⁸ <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/avisrapportsdomaine?clefr=759>

¹⁹ https://www.cnc.fr/documents/36995/156431/Rapport_Serge_Tisseron-2.pdf/e841d7ae-ac28-ce7e-f87a-dddd2dd30b14

PARTIE I – POUR UNE APPROCHE DE PRECAUTION DES RELATIONS ENTRE LES ENFANTS ET LES ECRANS

Audition de Madame Sylviane Giampino par la commission commune de l'Académie des sciences, l'Académie nationale de médecine et l'Académie des technologies²⁰.

Le 19 novembre 2018.

I. PREAMBULE

Dans le cadre de la mise à jour par l'Académie des sciences, l'Académie nationale de médecine et l'Académie des technologies²¹ du rapport publié en 2013 *L'enfant et les écrans*²², une dizaine d'auditions de personnalités ont été conduites. L'enjeu de ces travaux était de prendre en compte l'évolution rapide de la société, en effet : « *ce rapport, basé sur les données disponibles en 2011/2012, ne reflétait que partiellement l'impact de l'invasion des écrans nomades, et en particulier du smartphone, au sein des familles, invasion qui s'est massivement produite depuis et dont il paraît urgent de mesurer les effets, en particulier chez les tout-petits (6 mois à 4 ans)* »²³.

En réponse à la sollicitation des académies, c'est à double titre que je m'exprime aujourd'hui devant vous, celui de ma spécialité en psychologie de l'enfant et en ma qualité de présidente du Conseil de l'enfance et de l'adolescence du Haut conseil de la famille, de l'enfance et de l'âge (HCFEA).

Les éléments que je vais vous présenter ici ressortent de ma propre expertise, complétée par les apports d'un groupe de travail qui a réuni en octobre 2018 quelques membres volontaires du Conseil²⁴.

Pour compléter ces propos liminaires, je souligne que le Conseil de l'enfance et de l'adolescence instruira une note sur les enfants et le numérique en 2019. Enfin je souhaite préciser que l'ensemble de ces travaux du conseil se déroulent sur deux axes : le bon développement de l'enfant, des institutions et des réglementations bientraitantes qui créent de bonnes conditions pour grandir, et le respect de ses droits, notamment tels que formulés par la Convention internationale des droits de l'enfant (Cide) ratifiée par la France en 1989.

²⁰ Cette partie rapporte l'intervention de Sylviane Giampino dans le cadre de son audition par les trois académies, le 19 novembre 2018, sur la base des notes et de la présentation rédigée à cette occasion.

²¹ Cf. *infra* liste des membres de la commission et des auditions.

²² <https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf>.

²³ L'avis des trois académies a été rendu <http://www.academie-medecine.fr/wp-content/uploads/2019/04/19.4.9-Rapport-Ecrans-et-adloescents.pdf>.

²⁴ Olivier Gérard et Bernard Tranchand, Unaf ; Marie-Claire Chavaroché et Christian Gauthelier, Ceméa ; Fabien Mignet, CSA ; Thomas Rohmer, Open ; Pierre-Baptiste Cordier Simonneau-Cese/CNLE ; Madioula Aidara Diaby, AMF ; Elisabeth Batton Hervé invitée (blogueuse et chercheuse).

II. INTRODUCTION

Cette audition est intégrée au programme de travail du Conseil de l'enfance et de l'adolescence 2018 du HCFEA. L'axe général de cette audition repose sur le principe de précaution et protection des enfants, sur la non-diabolisation et la valorisation des apports du numérique et des écrans, mais aussi sur une présentation raisonnée des risques en termes :

- de santé globale, à savoir d'entrave à leur développement, physique, affectif, social et intellectuel ;
- de non-respect de leurs droits généraux et tels que définis par la Cide ratifiée par la France en 1989 ;
- de protection de l'enfance (les questions de légalité) ;
- d'enjeux sur les relations familiales ;
- de questions éthiques liées au vivre ensemble (le rapt de l'attention, les manipulations, la désinformation...).

La présentation s'articule comme suit

1. Risques de violence d'ordre social

L'exposition des enfants à la violence sur Internet

La désinformation : les « *fake news* »

La solitude et l'ennui des jeunes ne sont pas compensés par les amis virtuels

Les risques sexuels

Le sexisme et le numérique

2. Risques sur les sphères développementales des enfants

Les risques sur la santé

Les risques éducatifs

Les risques sur l'identité (forgée par la socialisation numérique)

Les risques cognitifs

3. Droits de l'enfant et parole des enfants et adolescents

Le rapport du Défenseur des droits (2012)

La Cide et le suivi de son application en France par le HCFEA

La Ligue des droits de l'Homme

La réglementation européenne et française dans la protection de l'enfance face aux risques numériques

Le point de vue du Collège des enfants du HCFEA

4. Accompagnement des parents et des éducateurs de l'enfance : information, formation, soutien, services...

5. Focus sur la petite enfance

6. Nécessaire articulation de l'éducation et de la régulation

Guider et cadrer

Réagir et anticiper

Relancé actuellement, le débat sur la relation des enfants et des écrans est d'une autre nature que les précédents. Il s'élargit du fait d'une fréquentation des écrans numériques dans la vie de tous les jours : plus précoce, plus fréquente, désordonnée et plus difficile à mesurer du fait des technologies miniaturisées, nomades et devenues indispensables dans des actes usuels. On parle de « naturalisation des écrans »²⁵ au sens écologique du terme. Les objets connectés s'acclimatent aux utilisateurs et à leur style de vie et réciproquement.

Avec la généralisation d'Internet, des téléphones portables et des appareils connectés au wifi, les enfants et les jeunes ont accès à des plateformes et des contenus presque à tout moment du jour et de la nuit, de pratiquement n'importe où, pour autant qu'ils soient connectés.

L'enquête *Junior Connect' 2018* estime que 24 % des 7-12 ans possèdent un smartphone pour 84 % des 13-19 ans. Ce constat fait l'objet de nombreuses études sur la pratique numérique des jeunes.

La plupart du temps, cette connectivité à Internet est source d'opportunités et d'avantages : faire ses devoirs, s'informer, s'instruire, discuter en ligne avec des amis ou sur des forums, des réseaux sociaux, partager des photos et des savoirs, faire des vidéoclips, suivre des tutoriels, jouer, se distraire, militer... S'ouvre ainsi aux enfants et aux jeunes une porte sur le monde et la création, un univers virtuel²⁶ qui, s'il est bien et raisonnablement utilisé, est source de connaissances, d'expériences, de relations et de développement de soi.

Les 7-12 ans plébiscitent tout particulièrement les applications de jeux, alors que les 13-19 ans ont davantage tendance à diversifier leurs usages : réseaux sociaux²⁷ et messageries instantanées, musique et vidéos (type *You tube*).

Partant de ce postulat, mon propos se centrera essentiellement sur les risques du numérique pour les enfants afin d'examiner les avis et recommandations qui pourraient agir comme levier de la sécurisation et de la montée en qualité des usages du numérique par les enfants.

En effet, l'enjeu principal de la relation entre la protection due à l'enfant et les écrans est bien de lutter contre les effets délétères des mésusages, abus et malveillances externes qui affectent l'enfant à travers sa pratique du numérique. Nous savons que les risques augmentent avec l'âge, la durée et le type de pratique d'écrans et varient avec le genre, les situations sociales et de vie, les réalités locales.

Le cyberespace ne se distingue pas entièrement de l'espace en présentiel²⁸, mais peut davantage être perçu comme une continuité de l'espace « non virtuel ». Il contribue ainsi au déploiement du réseau réel de l'enfant en multipliant ses interactions avec d'autres

²⁵ Caccamo E., Catoir-Brisson M.-J., 2016, Métamorphoses des écrans *Interfaces numériques*, vol. 5, n° 2), <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3008> (consulté le 24 juillet 2019).

²⁶ « *Le mot de virtuel a plusieurs définitions, ce qui est potentiel et en devenir, ce qui est présent mais non actualisé, ou encore ce qui exclut le corps et les émois pour s'en tenir au domaine des pures représentations. Mais dans tous les cas, le virtuel s'impose comme un fantasme autant que comme une réalité* » (S. Missonnier).

²⁷ Tout particulièrement Snapchat, Twitter, Instagram et Facebook.

²⁸ Couchot-Schiex S., Moignard B., 2016, *Cybersexisme à l'école : quels enjeux sociaux et éducatifs*, The Conversation, 2016.

personnes, parfois même en en modifiant sa nature. La vie des enfants et des adolescents s'expérimente à l'école, en famille et dans les temps et lieux tiers physiques qu'ils fréquentent, mais elle se perpétue également à travers les outils numériques qu'ils utilisent.

Le Conseil de l'enfance et de l'adolescence instruit ses travaux à partir de deux axes qui seront également portés dans le cadre de cette note : les conditions nécessaires au bon développement de l'enfant d'une part, le respect des droits de l'enfant d'autre part. Le numérique peut contribuer à instaurer des conditions favorables au développement des enfants et des adolescents, lorsqu'il s'agit notamment pour eux de faciliter leurs apprentissages et d'accroître leurs savoirs. Cependant, des risques existent qui viennent contrecarrer ces gains – comme c'est le cas lorsque les enfants sont confrontés à des images ou des contenus qu'ils ne savent pas analyser ou relativiser – voire bafouer les droits des enfants lorsque leur données et leur image sont prises en otage par les lois du numérique.

III. RISQUES DE VIOLENCE D'ORDRE SOCIAL

On recense habituellement quatre types principaux de risques pour les enfants et les jeunes : l'exposition à du contenu non désiré (pornographie, violences, propos haineux), le contact par une personne inconnue malintentionnée et le cyberharcèlement, la dépendance aux outils numériques et la désinformation²⁹. D'autres risques sont généralement évoqués : l'importance de l'image des enfants en ligne, le brouillage des frontières entre vie privée, vie publique et vie familiale, l'impact des écrans sur la sphère de développement des jeunes enfants, l'accès à l'information.

A. L'EXPOSITION DES ENFANTS A LA VIOLENCE SUR INTERNET

Les écrans recèlent une grande variété de formes de violence, à des degrés divers, et peuvent, en conséquence, porter atteinte aux enfants. Il en va de contenus choquants inadaptés à l'enfant (scènes de guerre, pornographie...) comme de formes de violence plus personnalisée tel le cyberharcèlement. Dans ce cas précis, la violence scolaire – auparavant « limitée » au périmètre de l'établissement et de la rue – s'immisce dans les autres sphères de vie des enfants et des jeunes.

B. DEFINITIONS DE LA CYBERVIOLENCE

L'enquête *EU Kids Online* menée auprès de 10 000 jeunes originaires de 33 pays, estime à 17 % le nombre d'enfants âgés de 9 à 16 ans ayant été dérangés ou perturbés par du contenu en ligne au cours de l'année 2014. L'utilisation d'Internet et l'accès à ses contenus illimités par les enfants les confrontent, parfois de façon imprévue, à des actes, images et contenus écrits violents, de façon répétée et la plupart du temps sans filtres³⁰. Les phénomènes de société qui se prolongent en ligne ont la particularité d'être très difficilement effaçables, ce qui peut causer des dégâts d'autant plus complexes à traiter qu'ils se manifestent sur le long terme, parfois jusqu'à la vie adulte.

Derrière le terme de « cyberviolence », se cachent de nombreux phénomènes qui peuvent aller de la violence verbale (moqueries, insultes, menaces, diffamation...) à la divulgation d'informations et d'images privées et intimes, en passant par la propagation de rumeurs, l'incitation à la haine ou encore l'usurpation d'identité³¹.

C. CYBERVIOLENCE ET CYBERHARCELEMENT

La cyberviolence peut se coupler avec le cyberharcèlement, définit par Williard³² comme « *des propos diffamatoires, du harcèlement ou de la discrimination, la divulgation*

²⁹ Richard G., 2017, Les dangers du web pour les jeunes : *fake news* ou vrais risques , *The Conversation*, <https://theconversation.com/les-dangers-du-web-pour-les-jeunes-fake-news-ou-vrais-risques-87119>.

³⁰ Blaya C., 2018, Le cyberharcèlement chez les jeunes, *Enfance*, n°3 (3), p. 421-439, <https://www.cairn.info/revue-enfance-2018-3-page-421.htm>.

³¹ <https://www.e-enfance.org/cyberharcèlement-cyberviolences>.

³² Willard N.E., 2007, *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*, Research Press.

d'informations personnelles ou des propos humiliants, agressifs, vulgaires ». Ces comportements semblent facilités par l'essence même du fonctionnement d'Internet. La permanence des messages en ligne rend les victimes d'autant plus vulnérables dans le temps que la circulation continue des contenus ne leur offre pas de répit, même sans que les actes ne soient répétés parce qu'ils restent visibles, lisibles, audibles. En outre, il est plus facile au cyberharcéleur d'apparaître anonyme³³. Et même lorsque ce n'est pas le cas, les technologies agissent comme désinhibiteur³⁴ pour un jeune qui n'aurait pas osé pratiquer le harcèlement hors ligne. Cette violence déborde ainsi de la sphère scolaire pour se déverser sur d'autres sphères de la vie des enfants et des adolescents. Le défaut d'accompagnement par les parents apparaît également comme un facteur de risque chez les plus jeunes d'être confrontés à des faits de cyberviolence et de cybervictimisation³⁵. Néanmoins, un accompagnement prohibitif et coercitif peut être perçu comme intrusif pour les jeunes et risque d'être contreproductif³⁶. Au contraire, Hinduja et Patchin (2012) mettent en évidence que les taux de cyberharcèlement diminuent lorsque les enseignants proposent des temps de formation aux élèves dans le but d'informer et de prévenir sur les usages d'Internet. Le phénomène de cyberharcèlement apparaît comme une continuité de la violence de proximité, permise par l'outil numérique. En 2013, 60 % des agresseurs fréquentaient la même école que leur victime³⁷.

Il ne faut pas négliger ce phénomène en raison des conséquences qu'il peut avoir sur le développement socioémotionnel des victimes, même sur le long terme. Les cas de suicides demeurent minoritaires, mais surviennent souvent à la suite d'autres comportements à tendance autodestructives, de l'anxiété à la dépression, en passant par l'automutilation et les tentatives de suicide dans les cas les plus extrêmes³⁸.

1. La banalisation des discours de haine

Plus de la moitié des jeunes se voient exposés à des propos haineux sur Internet³⁹, directement ou indirectement. De façon plus générale que la cyberviolence, plus d'un contenu choquant sur deux atteignant les jeunes concerne des insultes sur la religion ou les prétendues « races humaines ». Alors que plus d'un jeune sur deux (53 %) âgé de 11 à 14 ans évoque n'avoir jamais été exposé à ces différents types de contenus choquants, ils sont seulement un quart (26 %) dans ce cas sur la tranche des 15-18 ans.

Le lien entre la présence sur le web de contenus radicaux et le développement de l'embrigadement, voire d'attaques violentes, est souvent mis en avant à travers les

³³ Selon Megan Price et John Dalgliesh, « *un des facilitateurs clés du cyberharcèlement est le sentiment d'anonymat qu'offrent Internet et les autres outils électroniques de communication* » (traduction libre), 2010, Cyberbullying: Experiences, Impacts and Coping Strategies as Described by Australian Young People, Youth Studies Australia, Vol. 29, n° 2, p. 51.

³⁴ 2013, Le cyberharcèlement chez les ados : explications et outils, *Journal du droit des jeunes*, n° 328(8), p. 34-38. [doi :10.3917/dj.328.0034](https://doi.org/10.3917/dj.328.0034).

³⁵ Mesch, 2009 ; Mishna *et al.*, 2012 ; Smahel et Wright, 2014 ; Zhou *et al.*, 2013.

³⁶ Livingstone, Mascheroni, Dreier, Chaudron et Lagae, 2016.

³⁷ Jones, Mitchell et Finkelhor, 2013.

³⁸ Kowalski et Limber, 2013 ; LeBlanc, 2012.

³⁹ <https://asso-generationnumerique.fr/wp-content/uploads/2018/03/Etude-sur-les-contenus-haineux-Mars2018.pdf>

décisions des pouvoirs publics et des entreprises du numérique⁴⁰. De fait, il est aisé de constater que les discours de haine et les comportements violents, racistes et discriminatoires se diffusent facilement et rapidement sur la toile. En outre, les théories du complot entraînent un engouement particulièrement important dans certaines communautés présentes sur les réseaux sociaux. L'étude précitée met par ailleurs en évidence la présence sur les réseaux fréquentés par les enfants et adolescents de recruteurs formés et efficaces chargés d'enrôler les jeunes dans des sphères radicales et violentes. Les jeunes entrent en contact de façon banalisée et inquiétante avec des discours valorisant la haine, quelle qu'en soit la forme (xénophobe, homophobe, antisémite, islamophobe...) et y sont d'autant plus sensibles que la violence entre eux est banalisée⁴¹. En outre, l'absence d'une réelle éducation aux médias entraîne le jeune à privilégier des informations conformes à son idée première⁴².

À ce sujet, l'étude *Social Media and Radicalization of Youth in the Digital Age* commandée par l'Unesco entre 2016 et 2017 a participé à confirmer que « *l'Internet dans son ensemble est souvent considéré comme un vecteur actif pour la radicalisation violente qui facilite la prolifération des idéologies extrémistes violentes* ».

En France, un projet de loi visant à lutter contre les contenus haineux sur Internet a été déposé à l'Assemblée nationale le 20 mars 2019 par Laetitia Avia et plusieurs de ses collègues. La proposition a été adoptée en première lecture par l'Assemblée nationale le 9 juillet 2019. La proposition de loi vise à obliger « *les opérateurs de plateforme en ligne à retirer dans un délai de vingt-quatre heures après notification par une ou plusieurs personnes les contenus haineux qui ciblent l'appartenance ethnique, la religion, l'orientation sexuelle ou encore le handicap ainsi que la provocation au terrorisme, l'apologie des crimes contre l'humanité et la pédopornographie. Sont également concernés les messages visant à inciter des mineurs à se livrer à des jeux les mettant physiquement en danger* »⁴³.

2. Le processus d'embrigadement⁴⁴

Les jeunes accèdent par la petite porte à l'univers des sites terroristes et des réseaux promouvant des discours de haine. Des recruteurs entrent en contact avec eux et enclenchent une conversation simple, basée sur les préoccupations, intérêts et goûts que les jeunes expriment à travers leurs profils sur les réseaux sociaux. Cette facilité des jeunes à exposer des faits intimes et personnels à des personnes inconnues est favorisée par l'anonymat qu'Internet peut leur procurer. Le caractère particulièrement persuasif de la communication numérique permet une interaction permanente qui rend le lien ainsi créé beaucoup plus intime et intense. De fait, on constate que le temps passé est corrélé de manière croissante avec des parcours de radicalisation.

⁴⁰ Alava S, Najjar N., Hussein H., 2017, Étude des processus de radicalisation au sein des réseaux sociaux : place des arguments complotistes et des discours de rupture, *Quaderni*, n° 94 (3), p. 29-40 <https://www.cairn.info/revue-quaderni-2017-3-page-29.htm>.

⁴¹ Smith, A., 2009, *Démystifier la radicalisation*, Gendarmerie royale du Canada.

⁴² Bougnoux D., 1995, *La Communication contre l'information*, Hachette collection « Questions de société ».

⁴³ <https://www.vie-publique.fr/actualite/panorama/texte-discussion/proposition-loi-visant-lutter-contre-contenus-haineux-Internet.html> (site consulté le 03-09-2019).

⁴⁴ Alava S., Najjar N., Hussein H., 2017, Étude des processus de radicalisation au sein des réseaux sociaux : place des arguments complotistes et des discours de rupture, *Quaderni*, n° 94 (3), p. 29-40.

D. LA DESINFORMATION ET LA MESINFORMATION : LES « FAKE NEWS »

La Direction générale des médias et de l'industrie met en évidence le fait que les jeunes sont d'importants consommateurs de contenu d'information en mobilité. Du journal, ils sont passés aux smartphones en passant par l'ordinateur. Leurs pratiques sont moins organisées aujourd'hui que celles de leurs aînés et leur consultation par à-coups ne leur permet d'être informés que par bribes. L'information n'est pas hiérarchisée dans le flux de contenus décousus où se croiseront des nouvelles insolites, sérieuses, graves voire fausses et/ou manipulées par leurs auteurs.

L'usage des abonnements à des pages sur les réseaux sociaux permet aux utilisateurs de s'approprier l'information en la « choisissant ». On peut distinguer trois grandes catégories en fonction de motivations d'adhésion : celles constituées de groupes communautaires (classe, copains, fans d'un artiste...), des pages donnant de l'information liées à des goûts culturels ou à des activités sportives ou manuelles, enfin les pages des sites d'info générale. Le fonctionnement des algorithmes vient accélérer la personnalisation des fils d'actualité. Chacun a progressivement accès à une information ciblée et restreinte censée répondre à son profil (sous forme de suggestions d'abonnement). Ce procédé renforce le communautarisme, la non-mixité, sociale et de genre, et les thèses complotistes.

Cette façon de s'informer repose sur un second élément de taille, la gratuité d'Internet et celle de certains journaux papiers lorsque ceux-ci sont consultés. Cette gratuité engendre certains risques dans la récolte de l'information par les jeunes.

Pour les enfants, distinguer le vrai du faux en ligne, prendre du recul face aux contenus auxquels ils sont confrontés, n'est pas toujours aisé. Nombreux sont les jeunes qui se servent des réseaux sociaux pour s'informer, alors même que ces plateformes ne font pas toujours l'objet d'une régulation suffisante dans les contenus proposés. De nombreuses manipulations existent en ligne, à travers la publicité, les « fake news », les canulars, rumeurs, théories complotistes, etc. Les *fake news* plus particulièrement sont des « fausses nouvelles, volontairement diffusées pour manipuler l'opinion publique ». L'immédiateté inhérente aux réseaux sociaux leur permet de se répandre très vite et de faire douter les jeunes. Selon le réseau suisse « Jeunes et médias », 86 % des jeunes déclarent qu'ils ont de la difficulté à déterminer si une nouvelle est vraie ou fausse. Près d'un tiers se fierait à son intuition pour en déterminer la véracité.

La loi ordinaire contre « la manipulation de l'information en période préélectorale » votée en octobre 2018 vise à permettre de saisir le juge dans une action en référé, de supprimer le contenu, de déréférencer le site, de fermer le compte utilisateur concerné, voire de bloquer l'accès au site Internet⁴⁵.

Divina Frau-Meigs préconise pour sa part une solution lente : l'éducation aux médias et la mise en place d'un service public du numérique.

⁴⁵ Cette loi a été décrite comme un dispositif portant atteinte à la liberté d'expression et inutile dans le contexte des échanges numériques internationaux. Divina Frau-Meigs, Plutôt qu'une loi anti-*fake news*, un vrai service public d'Internet, *L'Humanité*, 5 janvier 2018.

E. LA SOLITUDE ET L'ENNUI DES JEUNES NE SONT PAS COMPENSES PAR LES AMIS VIRTUELS

Le rapport « Tiers-temps tiers lieux » du HCFEA a mis en évidence une solitude des enfants adolescents et un besoin en engagement et en socialité des enfants.

Ainsi, selon une récente enquête de la BBC⁴⁶ menée auprès de plus de 55 000 participants, les jeunes se sentent plus seuls que les autres catégories de la population. Ce phénomène peut se produire même s'ils ont des amis, des camarades de classe et des parents attentifs. Leur sentiment de solitude résulterait davantage d'une difficulté à se lier aux autres que d'un isolement physique. Il semble que les connexions numériques et les réseaux dits sociaux n'aient, *in fine*, pas le même effet subjectif que les rencontres « en présence ». Un usage intensif d'Internet s'accompagne parfois de troubles psychiques tels que la phobie sociale ou la dépression. Ceci interroge sur l'impact de ces technologies sur la santé mentale des jeunes. Deux phénomènes peuvent exister. Les réseaux sociaux servent à entrer en contact avec de nouvelles personnes ou à entretenir des relations déjà existantes, auquel cas ils peuvent faire diminuer le sentiment de solitude. Cela s'avère vrai jusqu'au moment de bascule où Internet remplace les interactions sociales hors ligne. Si la solitude peut bénéficier d'avantages comme la possibilité de réfléchir et stimuler sa créativité, ou encore d'encourager les individus qui se sentent isolés à se rapprocher des autres, la situation peut s'avérer problématique lorsque la solitude entraîne les individus à éviter le contact avec l'autre.

F. LES RISQUES SEXUELS

Le Conseil de l'Europe⁴⁷ a identifié les cinq principaux risques liés aux pratiques du numérique par les enfants :

- l'exploitation sexuelle en ligne des enfants (« *sextorsion* ») ;
- les images et matériels sexuellement explicites autoproduits impliquant des enfants (« *sexting* ») ;
- l'échange de propos sexuels en ligne (« *sex-chatting* ») ;
- la sollicitation en ligne d'enfants à des fins sexuelles (« *grooming* ») ;
- la divulgation non consentie d'images sexuelles (« *revenge porn* » ou vengeance pornographique).

⁴⁶ Les réseaux sociaux sont-ils vraiment responsables de la solitude des jeunes ? Nowland Rebecca, *The Conversation*, 2018.

⁴⁷ Elizabeth Milovidov, 2017, La parentalité à l'ère du numérique, Conseils aux parents pour la protection en ligne des enfants contre l'exploitation sexuelle et les abus sexuels, Conseil de l'Europe, Construire une Europe pour et avec les enfants, <https://edoc.coe.int/fr/droits-des-enfants/7512-la-parentalite-a-l-ere-du-numerique-conseils-aux-parents-pour-la-protection-en-ligne-des-enfants-contre-l-exploitation-sexuelle-et-les-abus-sexuels.html>.

Cependant, selon la sociologue Gabrielle Richard⁴⁸, il convient de mieux cerner les risques potentiels auxquels sont confrontés les jeunes, eux-mêmes acteurs de la prévention de ces risques⁴⁹.

Pour la sociologue britannique Jessica Ringrose, la prise de risque principale pour les jeunes est la pression sexuelle exercée de la part des pairs et arbitrée sur le Web. Cependant, « *il ne sert à rien d'interdire les portables ou de limiter l'accès au Web. Ce qu'il faut, c'est une meilleure éducation à la sexualité, une éducation centrée sur l'égalité des sexes* »⁵⁰.

D'après l'étude publiée en 2015 de Puglia et Glowacz⁵¹, les adolescents utilisant la pornographie comme source principale d'information soulignent l'impact de ce support dans leurs activités sexuelles, adoptant des pratiques plus diversifiées, en miroir aux modèles véhiculés. Cette même étude rapporte que 58 % des garçons et 42 % des filles estiment que leur sexualité est influencée par la pornographie.

Si le phénomène n'est pas nouveau, la modification des supports et la facilitation des accès renforcent la dimension « effractante » dans l'imaginaire de l'adolescent. Certains chercheurs définissent la pornographie comme opérant chez l'enfant une : « *fonction antifantasme, de voleuse de rêves* » (Khan, 1979). Alors même que le développement adolescent implique la recherche de nouveaux modèles identificatoires, de promesses relatives à une sexualité épanouie, les jeunes sont face à des figures hyper stéréotypées et peu égalitaires (homme hyper viril et dominateur – femme objet, soumise...).

G. SEXISME ET NUMERIQUE

Plusieurs problèmes sont listés par les acteurs sur la manière dont l'espace numérique reflète et renforce le sexisme. Citons parmi ceux-ci la lutte contre le cyberharcèlement, et la mésinformation volontaire qui furent présentés comme des urgences par les jeunes eux-mêmes lors des états généraux des Droits de l'enfant réunis par le Cofrade⁵², le 4 novembre 2019. Le thème « Droits à l'information et au numérique » avait été spécifiquement choisi pour le 30^e anniversaire de la Cide.

Si on demande pourquoi les filles se sentent davantage en danger sur les réseaux sociaux numériques, la réponse des garçons, et même de la majorité des filles, reporte la responsabilité sur les filles. Celles-ci se surexposeraient en exhibant trop leur intimité. La majorité des garçons partage une attitude de réprobation. À entendre la plupart des

⁴⁸ Sociologue du genre, université Paris-Est Créteil Val de Marne (Upec).

⁴⁹ Richard G., 2017, Les dangers du Web pour les jeunes : *fake news* ou vrais risques ? The Conversation, <http://theconversation.com/les-dangers-du-web-pour-les-jeunes-fake-news-ou-vrais-risques-87119>.

⁵⁰ Jessica Ringrose, spécialiste de la régulation sexuelle des filles et de l'émergence d'un cyberactivisme féministe, citée par Gabrielle Richard, *The Conversation*, 2017.

⁵¹ Fabienne Glowacz et Rosa Puglia, 2015, Consommation de pornographie à l'adolescence : quelles représentations de la sexualité et de la pornographie, pour quelle sexualité ?, *Neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence*, neuropsychiatrie de l'enfance et de l'adolescence (n° 4 vol 63), p 231-237.

https://www.ascodocpsy.org/santepsy/index.php?lvl=notice_display&id=162267

⁵² Cofrade, 4 novembre 2019, États généraux des droits de l'enfant : <https://www.cofrade.org/wp-content/uploads/2020/05/brochure-egde-2019-pdf-final.pdf>

adolescents, l'insulte serait une réponse normale à des vêtements ou à des poses provocatrices. Les filles se retrouvent donc devant une injonction contradictoire difficile à dépasser, montrer par leurs photos qu'elles sont capables de plaire et être fautives dès que le jugement des autres s'avère négatif. Si les filles victimes sont forcément coupables parce qu'elles cherchent à plaire, les tentatives de séduction des garçons attirent au contraire l'empathie⁵³.

Internet, du fait de son caractère dérégulé et commercial est devenu pour beaucoup d'adolescents la sphère du ricanement et de la moquerie. Si le divertissement et l'humour sont nécessaires, certaines formes d'humour peuvent porter atteinte à la dignité, véhiculer des stéréotypes racistes, sexistes.

Une enquête conduite par l'Upec dans 12 établissements répartis dans les trois académies franciliennes auprès de jeunes de 12 à 16 ans des classes de 5^e à 2^{nde} ⁵⁴ a été conduite sur l'année scolaire 2015-2016. Il en ressort qu'un collégien sur cinq rapporte être victime de cyberviolence (les filles sont davantage touchées que les garçons). Le sexisme ordinaire – traduit par les blagues, les moqueries, les rappels à l'ordre, les jugements, les humiliations, les gestes de mime sexuel ou les attouchements – ne s'arrête pas à la porte de la classe ou au portail des établissements scolaires. Ce type d'interaction se poursuit sur les réseaux sociaux où il prend même de l'ampleur, de la force, se démultiplie par la viralité des « posts » relayés sur les réseaux diffus et impacte l'expérience scolaire des jeunes. Le passage de rumeurs ou d'incidents par le cyberspace engendre un effet démultiplicateur dû à l'imbrication des espaces de violence.

Les violences à caractère sexiste et sexuel se déploient par vague et par temps successifs dans le cyberspace et l'espace présentiel, parfois au prix de la rupture des relations de confiance. Des pressions peuvent être exercées, le plus souvent de la part d'un garçon envers une fille, mais pas seulement. Les outils numériques offrent de nouveaux instruments permettant la collecte d'informations compromettantes, de « dossiers » facilitant l'exercice d'une pression induite sur les victimes par des menaces ou du chantage. Le sexisme s'exprime aussi dans cet espace, les messages « cybersexistes », réaffirment les normes des comportements attendues pour les filles et pour les garçons, émettent des jugements virulents sur certains comportements désignés comme inacceptables, car ils ne correspondent pas à certaines normes de sexe et de sexualité.

Les élèves victimes de cyberviolence ont du mal à se confier à un adulte, que ce soit dans la famille ou dans l'établissement. Ils craignent, les filles particulièrement, d'être jugés et culpabilisés pour leurs actions quand elles ont un caractère sexuel, les adultes ayant du mal à considérer les pressions que les victimes ont subies. Dans le cas de harcèlement, les jeunes craignent que la seule réponse des parents soit la confiscation du smartphone, inenvisageable pour eux. Les résistances à recourir aux personnels des établissements

⁵³ Jehel S., 2015, *Les pratiques numériques des jeunes : quels accompagnements consolider ?*, Ceméa, enquête conduite dans l'académie de Caen, région Basse-Normandie, https://enfants-medias.cemea.asso.fr/IMG/pdf/Les_pratiques_numeriques_des_jeunes_Rapport_Observatoire_CEMEA_Basse_Normandie_Sophie_Jehel_V25DEF.pdf.

⁵⁴ Couchot-Schiex S., Moignard B., 2016, *Cybersexisme à l'école : quels enjeux sociaux et éducatifs ?*, *The Conversation*, <http://theconversation.com/cybersexisme-a-lecole-quels-enjeux-sociaux-et-educatifs-66538>.

scolaires reposent sur la crainte de rupture de confidentialité, la croyance en leur faible compréhension et empathie, leur faible capacité d'action et la crainte de donner une image de soi qui ne corresponde pas au statut d'élève... Il n'est pas facile de parler de harcèlement sexuel aux adultes.

Les adolescents n'ont pas tous la même attitude sur les réseaux. Certains sont plus tournés vers l'exposition de soi, la publication de photos, de messages, pratique qui vient conforter leur image de soi, d'autres sont plus discrets, par méfiance ou goût de l'intimité.

Les filles sont plus intéressées par les applications photographiques. Les normes sociales de genre, la nécessité de soigner leur apparence, la fragilité relative de leur *ego*, un besoin plus grand de reconnaissance et de réassurance pourraient expliquer ce résultat. Les filles s'exposent donc davantage et sont, de ce fait, souvent soupçonnées de le faire de façon moins prudente. Pour autant ces attitudes restent minoritaires.

Sophie Jéhel montre dans son étude que les adolescents manifestent dans l'ensemble une prudence dans leurs publications, par souci de préserver leur vie privée (Boyd, 2014), et s'exposent davantage dans les années collège que les années lycée. Cependant, l'enquête réalisée par l'observatoire m@rsouin du numérique et de l'innovation (Omni) auprès de 2 000 utilisateurs bretons de Facebook, montre, notamment, que la diffusion de photos sur Facebook diminue avec l'âge et que les 15-24 ans en diffusent le plus.

La fréquentation de sites de rencontres est apparue dans les entretiens. Selon les adolescents, c'est souvent sur ces plateformes que les images les plus dénudées circulent pour provoquer des relations sexuelles rapides.

Les adolescents ont une relation ambivalente avec l'exposition de soi sur les réseaux sociaux numériques (RSN). Si une minorité de filles affirme raconter sa vie sur Facebook ou Twitter, la plupart affichent une attitude de retrait. Les adolescents consultent Facebook, mais publient rarement. Ils publient davantage sur des RSN censés être plus confidentiels, avec un nombre de contacts plus réduit. Mais le risque existe toujours d'un basculement d'une photo adressée à des intimes à un réseau plus large. La plupart des jeunes interrogés réprouvent ce type de mise en scène de soi.

Les questions de surexposition des filles au harcèlement et à la misogynie ordinaire sont particulièrement travaillées en protection de l'enfance, en protection judiciaire de la jeunesse mais aussi notamment par mouvements de promotion de l'égalité entre filles et garçons comme la plateforme « Adéquation »⁵⁵, ou encore de prévention des violences sexistes⁵⁶.

⁵⁵ Centre de ressources en ligne qui rassemble des outils pratiques et des informations « *pour contribuer à ce que chaque jour, davantage de petites filles et de petits garçons deviennent ce qu'ils ont envie d'être* », <http://www.adequations.org/spip.php?rubrique314>.

⁵⁶ Bousquet D., Durand E., Gayraud A., Guiraud C., Ronal E., 2017, En finir avec l'impunité des violences faites aux femmes en ligne : une urgence pour les victimes, *Rapport n°2017-11-16-VIO-030 du Haut Conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes*, http://haut-conseil-egalite.gouv.fr/IMG/pdf/hce_rapport_violences_faites_aux_femmes_en_ligne_2018_02_07-3.pdf.

IV. RISQUES SUR LES SPHERES DEVELOPPEMENTALES DES ENFANTS

A. LES RISQUES SUR LA SANTE

1. Sommeil, fatigue, excitation et leurs effets

L'Académie américaine de pédiatrie⁵⁷ pointe une augmentation des troubles du sommeil chez les enfants qui affichent un temps élevé d'exposition aux écrans et qui disposent d'un écran (télévision, ordinateur, téléphone mobile) dans leur chambre au cours de leur petite enfance. L'exposition aux écrans et aux effets de la lumière bleue affectent les niveaux de mélatonine et peut, bien sûr retarder ou perturber le sommeil, mais aussi l'ensemble des régulations biologiques. La fatigue induite par cet effet des écrans pourrait produire de faux positifs au diagnostic d'hyperactivité. C'est notamment sur ces effets de perturbations neurologiques que l'académie de médecine portera prioritairement un avis.

Par ailleurs, le manque de sommeil et la mauvaise qualité de sommeil sont porteurs de nombreuses conséquences bien connues qui resurgissent sur le quotidien de l'enfant et celui des parents. L'irritabilité, l'instabilité, l'impulsivité et la fascination des enfants pour les objets connectés engendrent des interactions familiales plus tendues, un ensemble de déterminants, souvent cumulés avec des vulnérabilités liées au mode ou au niveau de vie, ne peut rester sans effet sur les apprentissages et la motivation scolaire, comme nous le verrons plus loin.

2. Écrans et surpoids⁵⁸

Concernant les comportements alimentaires morbides, l'obligation d'afficher le Nutri-Score⁵⁹ sur les publicités pour l'alimentation est en cours de négociation. Une notation progressive est attribuée aux produits selon leur qualité nutritionnelle (NB : elle a été votée ultérieurement au printemps 2019 et devra être appliquée par les annonceurs au plus tard le 1^{er} janvier 2021). Depuis la loi Gattolin votée en décembre 2016⁶⁰, la publicité est interdite aux horaires des programmes jeunesse de la télévision publique. « *Les programmes des services nationaux de télévision destinés prioritairement aux enfants de moins de douze ans ne comportent pas de messages publicitaires autres que des messages génériques pour*

⁵⁷ Académie américaine de pédiatrie, 2016, Media and Young Minds, Council on Communications and Media, *Pediatrics*, vol. 138, n° 5, <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/138/5/e20162591.full.pdf>.

⁵⁸ Ultérieurement à l'audition, en avril 2019, l'Organisation mondiale de la santé a publié un premier rapport sur l'activité physique des tout-petits qui intègre à cette question le temps d'exposition de l'enfant aux écrans⁵⁸ « *pour grandir en bonne santé, l'enfant de moins de cinq ans doit passer moins de temps assis devant un écran ou attaché à son siège ou dans sa poussette, bénéficier d'un sommeil de bonne qualité et consacrer plus de temps à des jeux actifs* », World Health Organization, 2019, *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*, (en anglais), <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

⁵⁹ Classement des produits alimentaires selon leurs qualités nutritionnelles.

⁶⁰ Loi n° 2016-1771 du 20 décembre 2016 relative à la suppression de la publicité commerciale dans les programmes jeunesse de la télévision publique, <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033658678&categorieLien=id>.

des biens ou services relatifs à la santé et au développement des enfants ou des campagnes d'intérêt général. Cette restriction s'applique également à tous les messages diffusés sur les sites Internet de ces mêmes services nationaux de télévision qui proposent des programmes prioritairement destinés aux enfants de moins de douze ans ».

Par ailleurs, des courts spots publicitaires de France télévisions sont régulièrement diffusés aux heures d'écoute des enfants :

- - « Pour bien grandir, mange au moins cinq fruits et légumes par jour » ;
- - « Pour être en forme, dépense-toi bien » ;
- - « Pour bien grandir, ne mange pas trop gras, trop sucré, trop salé » ;
- - « Pour être en forme, évite de grignoter dans la journée ».

Il est toutefois notable qu'en dehors de ce créneau et des chaînes spécifiques, **les publicités alimentaires à destination des enfants ne sont pas régulées**. Face à la progression de l'obésité chez les petits (un enfant sur six est concerné par le surpoids ou l'obésité), le député Olivier Véran avait déposé un amendement visant à interdire les publicités alimentaires à destination des enfants dans le cadre du débat sur la loi Agriculture et Alimentation (2018). Cet amendement a été rejeté.

Pourtant, selon une étude de 2016 de l'Académie américaine de pédiatrie, la surconsommation d'écran avant l'âge de 5 ans pose les bases d'un risque d'obésité plus important ensuite⁶¹.

NB : postérieurement à la rédaction de cette audition, le Haut Conseil de la santé publique (HCSP) a publié en janvier 2020 un rapport qui confirme les alertes sur la santé physique et mentale des enfants présentées ici, et en précise les contours. La ministre de la Santé avait saisi le HCSP en 2018 afin qu'il réalise une revue de la littérature scientifique sur la définition de la surexposition aux écrans et les risques induits, une analyse critique des recommandations existantes et, le cas échéant, de nouvelles recommandations pour les usagers, les familles et les professionnels de l'enfance. Pour répondre à cette saisine, un groupe de travail sur les effets de l'exposition des enfants aux écrans a été mis en place dans le cadre des travaux du groupe « Politique de santé globale et concertée pour l'enfant ». En parallèle, un second groupe de travail sur la dépendance aux écrans a été mis en place dans le cadre de la commission spécialisée maladies chroniques du HCSP.⁶²

B. LES RISQUES EDUCATIFS

1. Accès à la culture appauvri dans les formes classiques, mais de nouvelles formes d'accès facilitées

Le rapport à la culture a été réorienté par le numérique. Une mutation des temps et modalités culturels des jeunes a été opérée, y compris sur l'organisation et les représentations des

⁶¹ Académie américaine de pédiatrie, 2016 *Media and Young Minds*, Council on Communications and Media, *Pediatrics*, vol. 138, n°5, <https://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/138/5/e20162591.full.pdf>.

⁶² Rapport du Haut Conseil de la santé publique, 2020, *Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans*, collection Avis et rapports, publication janvier 2020, <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/avisrapportsdomaine?clefr=759>

temps sociaux, le rapport aux lieux et objets culturels et les identités qui s'y réfèrent comme le souligne S. Octobre. Ils varient certes selon les milieux sociaux, les idéologies postmodernes⁶³ du numérique et d'Internet (injonction à s'inventer soi-même, illusion de sa maîtrise de sa construction identitaire). Par ailleurs, une circulation sans limites apparentes des contenus et domaines culturels transforme les échelles de références et aplatit les repères historiques et contextuels (la « globalisation » et le cosmopolitisme), ce qui transforme la notion de culture commune, transmise traditionnellement par l'école et la famille. Les écrans sont acteurs de la captation intentionnelle et renforcent le défaut de « *temps de cerveau disponible à la créativité, au jeu winnicottien* »⁶⁴... Or, d'aucuns invoquent les vertus de la vacuité, du rêve⁶⁵ (on parle en psychologie cognitive du concept de « *spacing* ») nécessaires à la fixation des apprentissages. Les espaces et temps de transition entre des actions, les acquis et des durées sont écrasés par la fascination numérique

C. LES BIAIS DE LA CONSTRUCTION IDENTITAIRE AU TRAVERS DE LA SOCIALISATION NUMERIQUE

Les adolescents ont besoin de consolider leur identité dans les rapports sociaux et les réseaux sociaux leur offrent une surface utile dont ils s'emparent massivement. Les sciences sociales posent plutôt un regard optimiste sur la plasticité des enfants et leur capacité de transformation face aux technologies, voire de « mutations anthropologiques ». Pour le philosophe et historien Michel Serres, du fait de la propagation des usages numériques, un nouvel humain est né, qu'il baptise « *Petite Poucette* »⁶⁶ pour sa capacité à communiquer avec... son pouce. Il considère que nos sociétés occidentales ont déjà vécu deux révolutions : le passage de l'oral à l'écrit puis de l'écrit à l'imprimerie. Le passage aux nouvelles technologies de la communication et de la connaissance en constituerait une troisième. Aussi majeure que les précédentes, elle s'accompagne de mutations politiques, sociales et cognitives, donc de périodes de crises. Devant ces métamorphoses, pour « *faire avec* », la Petite Poucette du philosophe devra réinventer à la fois une manière de vivre ensemble, des institutions, des manières d'être et de développer des connaissances.

D'après des études qualitatives⁶⁷ (suivi durant une année d'un panel de jeunes comprenant des observations participantes, des entretiens en face-à-face et en ligne, des journaux de bord...), une typologie des relations des adolescents peut être établie selon la signification que revêt Internet pour eux. Ces études montrent que la toile s'affirme de plus en plus comme un nouvel espace d'expérimentation sociale pour les jeunes, leur permettant de se

⁶³ Octobre. S., 2014, Les enfants du numérique : mutations culturelles et mutations sociales, *Informations Sociales*, n° 181, p. 50-60.

⁶⁴ Le pédiatre et psychanalyste britannique Donald Winnicott (1896-1971), parle de nécessité d'un espace mental libre « transitionnel ». À l'image du jeu spontané et universel, la vacuité d'un espace-temps intermédiaire entre pensée et action, entre deux représentations, deux vécus... permet de métaboliser, intégrer et fixer aussi bien les émotions que les apprentissages.

⁶⁵ Buzyn A., 1999, *Papa, maman, laissez-moi le temps de rêver*, Paris, Albin-Michel.

⁶⁶ Serres M., 2012, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier.

⁶⁷ Gire F., Granjon F., 2012, Les pratiques des écrans des jeunes français., déterminants sociaux et pratiques culturelles associées, *Reset. Recherches en sciences sociales sur Internet*, n° 1 ; Gallez S., Lobet-Maris C., 2011, Les jeunes sur Internet; Se construire un autre chez-soi, *Communication. Information. Médias, théories pratiques*, n° 28-2.

définir et de définir le monde qui les entoure. Or le numérique n'est qu'un outil, avec ses limites et ses travers. Sur la socialisation adolescente, deux enjeux majeurs émergent : soit l'expérience virtuelle soutient la subjectivation et les processus de consolidation de l'image de soi, permettant une expression de son identité, soit l'expérience numérique risque de renforcer des problèmes personnels ou la crise identitaire adolescente. On parle alors de surexposition de soi, ou des autres, et Angélique Goslan⁶⁸ avance **le concept de désintimité** et le risque en retour de ce qu'elle qualifie d'altérité virale.

La socialisation numérique participe des mécanismes ordinaires. Pour se construire, tout adolescent a besoin d'élaborer son image, de jouer au paraître et de se montrer, ou inversement de se cacher. Dans les deux cas c'est de « *l'expressionnisme adolescent* » (P. Gutton) où l'image se travaille en retrait ou en démonstration, exhibition, apparence, comportement, mise en scènes des états d'âme, des conflits, des passions, des « délires » comme disent eux-mêmes les jeunes.

Sur ce fond développemental, les réseaux sociaux apparaissent comme une surface qui peut contenir ou disperser les émois et faire converger les regards sur soi. Ils représentent un espace imaginé comme un lieu idéal, libre, pour nourrir sa quête identitaire, jouer des images de soi sur lequel l'adolescent appelle au regard de l'autre. Rien de différent sur le fond avec l'expression adolescente classique. Sauf que cela peut se jouer à grande échelle, parfois auprès de centaines voire de milliers de personnes. **Les réseaux sociaux, c'est « l'ère d'une intimité partagée à la vue de tous, une intimité interactive »**. Cela peut se passer très bien pour certains, moins bien pour d'autres. « La désintimité » est le moment où l'adolescent se dépossède de sa part d'intimité. Pour lui, il y a disjonction entre les contenus publiés et lui. Ce sont des « images-miroirs », des « images-témoins », différentes facettes de son identité avec lesquelles il joue plus ou moins efficacement pour sa construction hors du regard de ses parents, pour s'émanciper, s'individuer. Si cette fonction est remplie, on peut considérer les réseaux sociaux comme des objets culturels soutenant des processus de pensée, de subjectivation et de créativité, au sein d'un groupe de pairs. Dans le cas contraire, la « désintimité » peut mettre l'adolescent en perdition de « soi », l'insécuriser, le fragiliser, le plonger dans une quête avide d'une identité ou l'écran est un moyen illusoire de trouver un regard sur soi susceptible de conforter un sentiment de continuité d'existence, mais qui ne tient pas. Or, selon les réponses, l'écran est toujours un miroir sans tain derrière lequel on ne sait qui et combien vous regardent. La socialité peut alors renforcer une solitude.

D. LES RISQUES « COGNITIFS » ET D'ADAPTATION SCOLAIRE

Essentiel, quoique souvent sous-estimé, cet environnement médiatique et virtuel participe dorénavant de la socialisation des enfants et surtout des adolescents. Il se trouve en concurrence frontale, le plus souvent, avec certaines représentations de la famille et l'école.

⁶⁸ Gozlan A., 2016, L'adolescent et les réseaux sociaux : quels impacts psychiques ? <https://theconversation.com/l'adolescent-et-les-reseaux-sociaux-quels-impacts-psychiques-59646>. Angélique Gozlan, psychologue clinicienne et chercheuse associée à l'Université Lumière Lyon 2 et à l'Université Paris 7-Diderot, Université Paris Diderot – USPC.

Le temps d'écran consommé par jour est estimé à environ 3h30⁶⁹, ce qui représenterait 1 500 heures d'écran par an (pour comparaison, on estime à 800 heures le temps passé devant des enseignants et 500 heures le temps de « qualité » passé avec les parents). Cela représenterait dix-huit ans de leur vie sur des écrans. Concernant le contenu, les enfants sont ainsi exposés à 1 500 épisodes violents par an et 1 500 publicités par jour.

Ces pratiques placent les médias au deuxième rang des activités des jeunes (le sommeil figure à la première place).

Les représentations mentales et les représentations médiatiques sont en miroir l'une de l'autre. Des exemples précis de contenus et comportements à risque (violence, pornographie, conduites ordaliques... ou conduites extrêmes) ayant suscité beaucoup d'émoi dans l'opinion publique montrent que la socialisation des jeunes par les écrans passe par des mécanismes de la réception et de l'impact des médias. L'image des jeunes dans leur pratique des écrans dans l'espace urbain est souvent ternie dans les médias d'information.

Une étude américaine publiée en 2014⁷⁰ établit une corrélation entre l'augmentation du temps passé par les enfants devant des écrans et de mauvais résultats scolaires. À partir d'une demi-heure de temps d'écran par jour, elle constate une baisse régulière des résultats scolaires. La baisse est beaucoup plus prononcée après deux heures et la moyenne générale de l'enfant chute au-delà de quatre heures.

Cette étude porte par extension un éclairage sur les effets possibles des écrans sur l'accroissement des inégalités sociales en France car l'usage abusif des écrans est plus fréquent dans les catégories sociales les moins élevées⁷¹. Sur cette question, les travaux de recherches consolidés sont en cours, et à date les résultats manquent⁷².

1. Le leurre de l'apprentissage sans effort

Les parents, les éducateurs de la petite enfance, les instituteurs ont de plus en plus de mal à rivaliser avec le spectacle et les activités audiovisuels dans les motivations des enfants.

Ces deux types d'accès à la connaissance peuvent devenir des marqueurs sociaux. Le spectacle audiovisuel est particulièrement bien fait pour séduire. C'est-à-dire séduire les enfants du côté des pulsions, des sensations et des émotions, et savoir les fidéliser. Ils sont captés et n'ont pas à produire d'effort pour aller vers ce qui leur est proposé. Juste se laisser glisser, régresser au plaisir, à l'habitude. C'est l'inverse de ce qui est requis pour les apprentissages et l'éducation qui consistent au contraire à l'effort d'aller vers ce qui est inconnu, difficile, canaliser le pulsionnel, lutter contre la régression, investir le compliqué

⁶⁹ Sociologue des médias, Divina Frau-Meigs est professeur à la Sorbonne nouvelle, directrice du master professionnel Aigme « Ingénierie de l'éducation aux médias » voir aussi l'ouvrage *L'enfant connecté* de [Dominique Texier](#), col. 1001 et +, Érès, 2014.

⁷⁰ Donaldson-Pressman S., Jackson R., Pressman R., 2014, *The Learning Habit: A Groundbreaking Approach to Homework and Parenting that Helps Our Children Succeed in School and Life*. Cette étude analyse les habitudes de 46 000 familles américaines avec enfants (de la maternelle à la terminale).

⁷¹ https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/appel_090419.pdf.

⁷² Se reporter à la revue de littérature scientifique réalisée par le HCFEA en partie II du présent rapport.

dont on ne sait trop comment l'appréhender et qui parfois angoisse au départ, et *in fine* y trouver du plaisir.

Ces capacités de curiosité, besoin de faire par soi-même, s'exercer avec endurance, et dépasser l'échec sont les moteurs spontanés du développement des enfants et sont des capacités présentes au départ chez tous les enfants. Elles semblent, aux observateurs attentifs, perturbées « abîmées » par la précocité et les mésusages des écrans. Les enfants à la naissance sont nantis de cette formidable pulsion que l'on appelle la pulsion épistémophilique, sorte d'amour, de désir inné de savoir. Un enfant né en bonne santé éprouve cet élan vers la découverte de ce qu'il ne connaît pas : regarder, écouter, découvrir, expérimenter, manipuler, toucher, sentir, faire. Les enfants sont spontanément prêts à faire des choses difficiles. Tous ceux qui s'occupent d'enfants le voient. Quand ils apprennent à marcher, ils sont un modèle d'endurance, de sens de l'effort, de détermination, de capacité à dépasser l'échec : je tombe et je repars, je retombe et je me relève. Je rate, je fais des erreurs et j'apprends et j'améliore. Tout petits, les enfants seraient des élèves modèles pour les écoles. Que se passe-t-il pour que dès l'école primaire, on se plaigne qu'ils ne fassent pas d'effort, ne soient pas concentrés, pas endurant pour apprendre. Qu'est-ce qu'on fait, ou ne fait-on pas, pour arriver à ce dommage occasionné à tant d'enfants pendant les premières années de la vie ?

2. Processus de captation et fidélisation antinomique des compétences scolaires actives attendues

Le spectacle télévisuel et ses rendez-vous, autant que l'attrance des techniques de séduction numérique, produisent un syndrome d'imprégnation audiovisuelle. Le psychisme est sollicité par les voies de la sensibilité, souvent passive, tant les images animées, les stimulations non recherchées sont activatrices de plaisir, de conditionnements et d'émotion et de captation attentionnelle.

Les pulsions agressives, les pulsions de destruction ou d'exclusion, les tendances au « zapping » sont constitutives de l'humain, certes, mais tout l'enjeu de la civilisation est de lutter contre leurs manifestations directes et de les canaliser, les sublimer. Quand elles sont mises en scène dans des films violents, des dessins animés produits sans psychologie de l'impact en fonction des âges, des jeux d'exclusion, ou de la télé-réalité, et des activités ludiques peu éthiques, ces expressions pulsionnelles crues fascinent beaucoup de gens, dont les enfants. Les questions soulevées sont ici celles du sens critique, de l'éthique, du libre arbitre, du rapport à la vérité. Le spectacle audio-visuel et les jeux racoleurs ensommeillent le sujet pensant.

E. NUMERIQUE ET SYMBOLISATION

1. Des enfants sujets et acteurs dans leur utilisation du numérique et des écrans

L'un des enjeux d'une démarche de précaution institutionnelle à l'égard des enfants face aux écrans et au numérique se situe là : comment faire pour que nos enfants demeurent sujets pensant dans ce flot de spectacles et d'interactions numériques qui les ritualisent, les bercent ou les séduisent tant ?

Les images ont toujours existé parce qu'elles existent dans l'esprit humain. Dès la préhistoire, les humains pourtant rivés à leur survie, dépendant du réel absolu, sont allés au plus profond des grottes se donner la peine de représenter les choses, les vivants, les mouvements et les éléments. Le besoin de symbolisation est le moteur civilisationnel de l'humanisation. Les images sont aussi à l'origine des cultures. Ces images sont symboliques. Le mot propagande viendrait de là. La propagande signifiait « propager la foi ». Aujourd'hui, quelle foi la propagande propagerait-elle ?

Dès la naissance, les petits d'homme sont aux prises avec trois angoisses fondamentales : l'angoisse de mort, l'angoisse d'abandon et l'angoisse de morcellement. Nous essayons au cours de notre vie de les aménager au mieux. Or certains dessins animés, jeux, échanges virtuels ou fictions convoquent ces angoisses sans en donner de résolutions. Le problème, pour les jeunes enfants, se pose quand ces angoisses sont réactivées de façon trop brutale.

La plupart du temps dans des films ou dessins animés proposés aux enfants, elles sont habillées de poésie, de musique, d'événements ou de magie. Et dans le cours du récit, elles trouvent une résolution, comme dans les contes. Dans ce cas, on n'est plus dans le spectacle consommatoire négatif pour les enfants. On commence à se rapprocher de ce qu'il en serait de l'art. L'art n'est-il pas, avec la science, ce que l'on a trouvé de mieux pour dépasser ou supporter nos angoisses fondamentales ? L'angoisse devient un moteur précieux, qui fait avancer, quand elle est sublimée. C'est le moyen d'en faire quelque chose qui nous permet de vivre ensemble, de créer des liens interhumains et de civilisation.

On est sujet face au spectacle audiovisuel et dans des interactions virtuelles quand on a la possibilité d'analyser, de choisir, de s'y préparer, de critiquer et de refuser ; d'être pour cette activité comme pour les autres un sujet pensant, voire un citoyen qui arbitre ces choix.

Les plus jeunes ne peuvent encore, sans aide, se trouver dans cette position face aux écrans. Ils sont conditionnables. Les laisser consommer des programmes, des jeux, des sites, trop souvent, trop longtemps, c'est comme si on gavait un enfant en lui laissant la bouche pleine. Cela revient à l'empêcher de parler dans sa tête, l'empêcher de penser. Le sujet, l'intelligence réflexive somnole. Plus les enfants sont immergés jeunes, moins ils sont entourés et formés à décrypter, plus ils absorbent les contenus sans discernement sur la nature et le statut de ceux-ci : fictions, informations, publicités...

Pour soutenir l'enfant dans la subjectivation raisonnée de ce qui l'entoure et de ses actes, il revient aux adultes qui l'éduquent de lui préserver des espaces de temps où il ait « la tête et les mains libres ».

F. DU NON VISIBLE NAÎT LA PENSÉE ET L'ACTION

Il y a consensus aujourd'hui sur les méfaits de l'accélération et de la pression. De nombreux mouvements poussent à la décélération, la déconnection, le « *slow living* » consistant à se réconcilier avec l'arrêt, la pause, le silence. Ceci devrait s'appliquer en priorité aux enfants. Ils évoluent dans des mondes sursaturés de stimulations volontaires et involontaires, visuelles et sonores. On leur laisse de moins en moins de temps de tranquillité, de peur qu'ils ne s'ennuient ou soient confrontés à des manques. Il faut les laisser rêver par eux-mêmes, penser, leur laisser le temps de parler de ce qu'ils ne voient pas. La saturation audiovisuelle de la modernité fait oublier que les compétences d'abstraction et de

symbolisation, ainsi que la conscience morale, se construisent aussi de ce qu'on ne voit pas et n'entend pas. L'image représentée de la mère, ou du père, se construit aux moments où ceux-ci s'absentent quand on a eu le temps de s'y attacher. Les adultes s'obstinent à dire « *Regarde, regarde, regarde* ». Ce renforcement dans la pulsion scopique se fait au détriment d'autre chose. Il est utile ici de rappeler que le scopique est une pulsion d'absorption, l'audition aussi à tel point que certains rappellent que les oreilles n'ont pas de paupières. L'éducatif audiovisuel induit des déplacements d'activité au détriment du faire par soi-même, du toucher, de l'olfaction et des multiples autres formes d'exploration et d'apprentissage. Ceci est analysé par des recherches, notamment en neuro-éducation, où l'on parle de la nécessité de « *spacing cognitif* ».

Pour investir, trouver de la valeur et du sens à ce qui l'entoure, l'enfant doit pouvoir être actif et donc ne pas être saturé. Les enfants ont besoin d'avoir le sentiment d'agir sur le monde environnant, minéral, végétal, animal. Or le monde, on l'aime et on s'y intéresse d'autant plus quand on a le sentiment de l'avoir un peu construit ou un peu transformé. L'enfant se construit aussi dans les interstices du voir, de la stimulation externe, dans les temps du rien perceptible de l'extérieur. Il apprend à apprendre car la création de représentations internes, plus singulières et subjectivées, l'aide en retour à être plus disponible aux apports du monde extérieur. L'enfant doit faire l'expérience de son emprise concrète, et pas seulement virtuelle, sur le monde pour y occuper pleinement sa place et y prendre ses responsabilités le jour venu.

V. DROITS DE L'ENFANT ET PAROLE DES ENFANTS ET ADOLESCENTS

A. LE RAPPORT 2012 DU DEFENSEUR DES DROITS

Un rapport posant les fondements de la réflexion sur les droits de l'enfant dans un monde numérique a été publié en 2012 par le Défenseur des droits⁷³. Vu la rapidité des changements technologiques et des usages du numérique, une réactualisation pourrait s'envisager, mais des constantes demeurent. Ce rapport proposait un état des lieux des travaux, des systèmes de régulation et de protection. Il pointait l'apport bénéfique de ces nouvelles technologies comme les dangers auxquels elles exposent les mineurs.

Le repérage des effets de la consommation précoce et parfois intense des écrans par les enfants, l'information et la sensibilisation relative aux enjeux de la protection de la vie privée des jeunes enfants et des adolescents sont un complément indispensable au dispositif de protection juridique existant. Le rapport proposait de mener une campagne de sensibilisation centralisée (et non seulement du fait de la volonté de différents acteurs) directement auprès des enfants et des adolescents qui méconnaissent encore trop leurs droits sur Internet. Reprenons en un extrait :

⁷³ Défenseur des droits, 2012, *Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique*, Rapport 2012 consacré aux droits de l'enfant, 156 p.

« À l'image du puissant impact d'Internet sur la vie des enfants, plusieurs de leurs droits sont concernés :

- droit d'être protégé contre les violences (pornographie, pédophilie, harcèlement, exposition à des images violentes) ;
- droit à la protection de la vie privée ;
- droit à l'égalité de traitement (garçons/filles, origine ethnique, handicap) ;
- droit de ne pas être exploité, droit de s'exprimer, de faire entendre son point de vue ;
- droit d'exercer sa citoyenneté ;
- droit de s'informer ;
- droit à l'éducation, aux loisirs, aux activités culturelles ;
- droit à la liberté de pensée.

Les efforts de protection demeurent à encourager fortement. Tous les acteurs (pouvoirs publics, secteur privé, enfants, parents et tous ceux qui sont amenés à jouer un rôle auprès des enfants) doivent prendre leur part de responsabilité afin d'installer "un Internet plus sûr pour les enfants" ».

B. LA CIDE ET LE SUIVI DE SON APPLICATION EN FRANCE PAR LE HCFEA

En 1990, la Convention internationale des droits de l'enfant traite de questions applicables au champ du numérique dans plusieurs de ses articles. Ainsi, dans l'article 17, il est signalé que les États parties doivent « *favoriser l'élaboration de principes directeurs appropriés destinés à protéger l'enfant contre l'information et les matériels qui nuisent à son bien-être* »⁷⁴.

Dans ses observations finales du 22 juin 2009⁷⁵, le Comité des droits de l'enfant avait alors recommandé à l'État de prendre des mesures pour protéger les enfants contre les informations nocives, diffusées notamment sous forme électronique ou audiovisuelle, et pour contrôler l'accès aux médias écrits, électroniques et audiovisuels, ainsi qu'aux jeux vidéo et aux jeux sur Internet qui sont préjudiciables pour les enfants.

Dans le cadre du suivi de la mise en œuvre de la Convention internationale des droits de l'enfant qui lui est confiée par l'État, le HCFEA publie chaque année ses conclusions. Dans son rapport portant sur l'année 2017⁷⁶, le HCFEA recommandait de faire « *appliquer la réglementation interdisant l'utilisation d'images sexualisées d'enfants dans les médias, dans la publicité ou à d'autres fins, et de prendre des mesures efficaces pour contrôler l'accès des enfants aux informations numériques inappropriées* ». Il relevait plus loin que, dans l'État partie, « *des enfants et des jeunes continuent d'être endoctrinés, notamment via*

⁷⁴ Convention internationale des droits de l'enfant, 1990, Unicef, <https://www.unicef.fr/sites/default/files/userfiles/50154.pdf>.

⁷⁵ Comité des droits de l'enfant, Observations finales du Comité des droits de l'enfant : France, adoptées le 12 juin 2009 et publiées le 22 juin 2009, UN Doc. CRC/C/FRA/CO/4, <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsunLt%2fWNn9IUMCa5I2sTMkzxTuANeqiHhLt8af4dEmWwz%2bunctxH6trqfBOmi%2fvPJGayDT8UJKmyJA20xvCsK19rEM%2fH6jLs704gMpqj7rml> §53, (consulté le 2 février 2018).

⁷⁶ Conseil de l'enfance et de l'adolescence, HCFEA, 2018, *Rapport du HCFEA sur la mise en œuvre de la Convention internationale des droits de l'enfant, année 2017*, rapport adopté par consensus le 20 février 2018. http://www.hcfea.fr/IMG/pdf/Rapport_droits_de_l_enfant_HCFEA_2017-3.pdf.

Internet, et incités à rejoindre ces mouvements et ces réseaux » et recommandait ainsi de « renforcer les mesures visant à prévenir le recrutement d'enfants par des groupes armés non étatiques et des mouvements religieux et idéologiques radicaux et, en particulier, à appréhender le phénomène et ses causes profondes chez les enfants et les adolescents. Il lui recommande également d'accroître les ressources allouées aux programmes de sensibilisation et de démarginalisation et de veiller à associer les enfants et les jeunes, ainsi que la communauté dans son ensemble ».

C. LES DROITS DE L'HOMME ET « LE POIDS POLITIQUE CONSEQUENT DU NUMERIQUE ».

Dans un rapport de 2017⁷⁷, la Ligue des droits de l'homme et du citoyen (LDH) souligne « *le poids politique conséquent du numérique, en termes d'impact sur les opinions et les comportements, d'impact sur les modes d'organisations et de représentation sociale* » et la nécessité de veiller aux effets de l'entre soi. Elle souligne aussi « *la tentation du contrôle sur les contenus par une nouvelle sorte de "censure privée" ainsi que le risque de recel et de traitement d'informations permettant une modélisation et des statistiques sociales sans précédent* ».

Pour la LDH, ce risque de surveillance privée abusive fait du numérique un outil de pouvoir ou un adjoint d'une surveillance publique. L'organisation alerte sur le fait que « *les enfants et les adolescents sont des cibles privilégiées pour des individus mal intentionnés autant que des vecteurs de désinformations ou de déstabilisation* ». Elle plaide *in fine* pour un **usage pertinent, sécurisé et raisonné du numérique « établi sur des règles, des droits, des devoirs (notamment moraux) »**. Elle propose par ailleurs des limites à la liberté d'expression sur les réseaux sociaux en même temps que la promotion du dialogue et de la pensée critique face à la désinformation, ainsi que le droit et la possibilité de s'informer sur les réseaux sociaux et de croiser les informations.

D. LA REGLEMENTATION EUROPEENNE ET FRANÇAISE DANS LA PROTECTION DE L'ENFANCE DES RISQUES NUMERIQUES

Des directives au niveau européen ont été spécifiquement adressées aux États membres en vue de protéger les enfants des risques induits par Internet. Parmi d'autres :

- les conclusions du Conseil de l'Union européenne du 26 novembre 2012 pour un Internet mieux adapté aux enfants ;
- et, auparavant dans le cadre du Conseil de l'Europe, la recommandation 12 du Conseil du comité des ministres sur la responsabilité et l'autonomisation des enfants dans le nouvel environnement de l'information (2006) et de la communication et la recommandation CM/Rec du Comité des ministres sur les mesures visant à promouvoir le respect de la liberté d'expression et d'information au regard des filtres Internet.

⁷⁷ Ligue des droits de l'homme, 2017, *Jeunes et réseaux sociaux des espaces de liberté sous multiples surveillances*, www.ldh-france.org/wp-content/uploads/2017/05/Jeunesetreseauxsociaux-version-DEF-mars-2017.pdf.

Le règlement général sur la protection des données (RGPD) de l'Union européenne de 2016 constitue le texte de référence en matière de protection des données à caractère personnel. Concernant les enfants, le considérant n°38 du RGPD souligne que « *les enfants méritent une protection spécifique en ce qui concerne leurs données à caractère personnel parce qu'ils peuvent être moins conscients des risques, des conséquences et des garanties concernées et de leurs droits liés au traitement des données à caractère personnel* ». Pour protéger les mineurs des conséquences que peut avoir le partage de leurs données personnelles, le RGPD prévoit que « *le traitement des données à caractère personnel relatives à un enfant est licite lorsque l'enfant est âgé d'au moins 16 ans*⁷⁸. **Lorsque l'enfant est âgé de moins de 16 ans, ce traitement n'est licite que si, et dans la mesure où, le consentement est donné ou autorisé par le titulaire de la responsabilité parentale à l'égard de l'enfant** » (Article 8 du RGPD).

E. LE POINT DE VUE DU COLLEGE DES ENFANTS DU HCFEA

Le Collège des enfants du HCFEA a remis des recommandations publiées dans le rapport du HCFEA sur le suivi de la Cide (2017). Les enfants du collège ont notamment souligné la nécessité de :

- sensibiliser les enfants et les jeunes sur les risques des réseaux sociaux et de la communication à distance lors de grands événements tels que par exemple la Paris Games Week ;
- intégrer aux programmes scolaires cette matière et s'assurer que ce soit respecté ;
- mieux réglementer (interdire ?) la collecte d'informations privées sur les mineurs et faire en sorte que les réseaux sociaux ne contournent pas la réglementation, par exemple en demandant des données personnelles lors de l'inscription ;
- le site (ou les sites labellisés) et les questionnaires devraient être simples d'utilisation, attractifs (colorés) et adaptés aux enfants ;
- élaborer des programmes de sensibilisation à l'exposition aux écrans dès l'âge de 2 ans adaptés aux enfants.

De plus, lors d'une réunion préparatoire à une séance du Conseil, les adolescents du collège ont attiré l'attention du Conseil sur la nécessité d'être vigilant concernant l'exposition des plus petits à des contenus audiovisuels relevés sur la toile par leurs frères et sœurs aînés lorsqu'ils sont à leurs côtés.

⁷⁸ En France, l'âge de la majorité numérique a été fixé à 15 ans.

VI. L'ACCOMPAGNEMENT DES PARENTS ET DES EDUCATEURS DE L'ENFANCE : INFORMATION, FORMATION, SOUTIEN, SERVICES

Déjà en 2012, le rapport de Catherine Blaya⁷⁹, soulignait que le temps moyen passé en ligne par les 9-16 ans est de deux heures par jour (118 minutes). Ceci est supérieur à la moyenne européenne (88 minutes), avec un temps plus important pour les enfants des classes sociales inférieures (135 heures minutes par jour contre 110 minutes pour les enfants de classes sociales supérieures, soit environ trois heures de plus par semaine). D'autres travaux plus récents confirment cette tendance (cf. la partie II du présent rapport portant sur une présentation de la littérature scientifique).

Les enfants ont besoin de soutien et d'informations fiables et de partage d'expériences. On constate qu'en France, les parents, s'ils sont impliqués dans la supervision des activités de leurs enfants, font aussi partie de ceux qui, en Europe, sont le plus enclins à mettre en place des mesures restrictives quant à l'usage d'Internet.

Une étude qui s'est intéressée aux mesures prises par les parents pour réguler l'usage numérique de leurs enfants (Blaya, 2012) estime que 77 % des parents ont pris des mesures en établissant des règles pour éviter les abus, en confisquant l'appareil pour une période donnée, en installant un logiciel de contrôle parental ou en menaçant de supprimer définitivement l'accès à l'appareil. Malgré ces mesures éducatives, ils sont 67 % à déclarer des tensions liées, par exemple, à l'usage d'un appareil mobile. Là encore les choses ont évolué extrêmement vite.

Cette même étude avance que les enfants des milieux défavorisés semblent être moins compétents, moins supervisés et prendre de plus grands risques dans leurs usages du numérique. Ils passeraient également plus de temps sur Internet. Il est possible que cela soit dû à un manque de possibilités des parents pour accompagner les pratiques numériques de leurs enfants ainsi qu'à de moindres propositions d'activités de loisirs diversifiées en dehors du numérique.

En France, comparativement à la moyenne européenne, plus d'enfants se connectent à Internet depuis le salon ou une pièce commune de la maison (79 % vs 62 %), mais les jeunes sont également nombreux à déclarer surfer sur Internet de chez un ami (49 %), ce qui rend leurs activités plus difficiles à contrôler.

Pourtant, parmi les enfants les plus jeunes, il demeure des écarts dans les compétences. Environ un tiers des 11-12 ans ne savent pas enregistrer un site dans une liste et plus encore ne sont pas capables de bloquer un message venant d'un expéditeur indésirable.

Les enseignants sont peu nombreux à donner des conseils relatifs à la sécurité, or, toujours selon ces auteurs, les établissements scolaires ont un rôle important à jouer afin d'essayer de combler l'écart de connaissances dû aux circonstances socioéconomiques.

⁷⁹ Blaya C., Alava S., 2012, *Risques et sécurité des enfants sur Internet : rapport pour la France*, résultats de l'enquête EU Kids Online menée auprès des 9-16 ans et de leurs parents en France, 73 p.

Sur la question de l'égalité face au numérique, les résultats de l'enquête longitudinale sur les pratiques culturelles et de loisirs des enfants et des adolescents⁸⁰ de Pierre Mercklé et Sylvie Octobre sont éloquentes. « *La révolution numérique ne semble pas avoir changé les liens étroits entre position sociale, d'une part, et dotation en équipements, détentions de compétences, intensités d'investissement dans les loisirs culturels, types d'usages et de préférences, d'autre part. Malgré l'apparente généralisation des technologies numériques, d'importantes inégalités subsistent en matière⁸¹ aussi bien d'équipement des foyers en ordinateurs, que d'accès et d'usages d'Internet. Qu'en sera-t-il des générations nées avec le numérique, qui ont été enfants et adolescents dans les années 2000 ?* »

La perte de maîtrise du réel face aux écrans peut être ressentie par les parents ou l'enfant lui-même. Je salue les travaux de l'Unaf et de la Cnaf pour soutenir les parents, enfants et professionnels à l'aide de publications de guides⁸² et je vous renvoie aux travaux de Didier Le Gall et Régine Scelles⁸³ sur les usages du numérique dans la cellule familiale. Les deux générations qui cohabitent (enfants et parents) n'ont pas eu le même rapport aux écrans dans leurs enfances respectives. Il en ressort que la génération née avant 1985 est désarmée par les outils numériques, en tant qu'utilisateurs peu ludiques et créatifs, dépassés par la technologie et leurs enfants. Pour la génération Y (née dans les années 90 et au-delà), il s'agit là de parents ayant un rapport adolescent au Net et au numérique⁸⁴ (en lien permanent avec ses pairs) qui réinventent de nouvelles formes d'expression politique favorisées par le Web et produisent un nouvel espace public en gestation, en même temps qu'ils fondent une famille.

VII. FOCUS SUR LA PETITE ENFANCE

A. LE JEUNE ENFANT ET LES ECRANS CONNECTES : ENJEUX ET DEBATS

1. Une longue marche pour sensibiliser sur l'impact du numérique sur les tout-petits.

Les publications, plaquettes, guides ne manquent pas sur la télévision et les enfants, et aujourd'hui sur le numérique et les jeunes. Les recherches scientifiques et statistiques commencent à donner une vision plus claire de cette relation. La dominance quantitative sur les approches qualitatives est habituelle, mais elle est renforcée pour le jeune enfant.

⁸⁰ Mercklé P., Octobre S., 2012, La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents, *Reset, Recherches en sciences sociales sur Internet*, n° 1. <https://journals.openedition.org/reset/pdf/129>.

⁸¹ Idem.

⁸² Dans l'appel cosigné par la suite par les académies des sciences, de médecine, et des technologies, il a été souligné la difficulté « *de départager ce que serait d'une part la possible nocivité intrinsèque des écrans pour les très jeunes enfants, d'autre part des pratiques parentales inadaptées dont la gestion des écrans ne serait qu'un aspect parmi d'autres. Entre nocivité possible des écrans et nocivité d'une défaillance parentale dont les écrans constitueraient un signe d'alerte, le débat n'est pas tranché* », Académie des sciences, Académie nationale de médecine, Académie des technologies, 2019, *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans, Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques*. https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/appel_090419.pdf.

⁸³ Le Gall D., Scelles R., 2017, *Couple, famille et objets connectés*, Erès, Tome 217.

⁸⁴ Dagnaud M., 2013, *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences Po, 2^e édition, 210 p.

Plus l'on descend dans l'échelle des âges et moins nous disposons de données sérieuses, académiques et statistiques.

Les enfants de la naissance à 6 ans restent l'angle pauvre des études et des recherches sur l'impact des écrans. Malgré les alertes déjà anciennes, déjà à propos de la télévision lancées par des psychologues de la petite enfance, des acteurs de la prime éducation et de la culture⁸⁵, relayées ensuite par les pédopsychiatres.

Il aura fallu la provocation des chaînes pour bébé, Baby first et Baby TV, émettant 24h/24, pour que, suite à la mobilisation en 2008, des spécialistes et du monde associatif, la direction générale de la santé (DGS), publie des recommandations claires, et que la prise de conscience et de mesures s'enclenche. Les recommandations et campagnes du CSA ont marqué un tournant dans la prise de conscience d'un besoin de régulation en vue de la protection des enfants, et de l'information des familles et des professionnels.

La raison pour laquelle ni le ministère de la Santé, ni le ministère de la Culture n'ont pu limiter la diffusion des chaînes fut que, la France n'avait aucun pouvoir sur une diffusion sur son territoire, dans la mesure où les émissions venaient de l'étranger. Dont acte : toute régulation doit pouvoir être le fruit d'une position internationale, en commençant par les pays de l'Europe, sur la protection et l'éducation des jeunes européens.

Récemment, une sensibilisation croissante aux impacts des écrans numériques sur les tout-petits a été relancée en France par des professionnels de la prévention et de la petite enfance, suite à des observations cliniques d'impact sur le comportement et l'équilibre relationnels des enfants. Le Dr. Anne-Lise Ducanda soutenue par le professeur Daniel Marcelli se mobilise, à partir des constats d'évidence de transformation de la place des écrans et du numérique dans la vie des tout-petits et des parents. Celle-ci « *saute aux yeux avec les usages quotidiens du smartphone pour calmer, pour faire taire, pour stimuler, pour endormir, pour faire attendre...* ».

2. L'enfant et le numérique : nouvelles donnes

Ce qui fait rupture aujourd'hui par rapport aux décennies précédentes, c'est l'accumulation du média télévision et des médias numériques dans tous les espaces de vie de chacun et en conséquences des enfants. C'est la précocité, la fréquence et la durée de leur exposition aux écrans et leur utilisation, jusque dans les poussettes et le dos de sièges de voitures.

Non seulement il y a plus d'écrans dans la maison, la voiture et les poches, non seulement on y passe plus de temps, mais on commence à s'en servir de plus en plus tôt dans la vie.

L'autre progrès à saluer est la campagne des 3-6-9-12 du CSA. Largement diffusée, elle a fait l'objet d'un remarquable ensemble de sensibilisation, formations autant en direction des professionnels que des parents. Saluons ici les éditeurs et particulièrement, les éditions Érès.

Les programmes télévisuels regardés par les enfants de moins de 6 ans leur sont minoritairement dédiés. Seules des chaînes thématiques cherchent à diffuser des supports

⁸⁵ Giampino S., *La télé c'est pas pour les bébés*, Les cahiers de l'éveil n°4, dir. Attali-Marot. C. et Caillard M., p.19-37, Enfance et Musique, ISSN 1954-4529. http://www.enfancemusique.asso.fr/wp-content/uploads/2016/01/cahiers_eveil_4_web.pdf

adaptés, mais n'en produisent pas suffisamment. D'ailleurs vous remarquerez qu'on parle de programmes « jeunesse » comme si le mot enfant était tabou. Or ce sont bien des enfants qu'il s'agit de protéger, éduquer, socialiser et émanciper.

Je rappelle que le Conseil de l'enfance du HCFEA est en charge des dossiers enfance et adolescence conformément à la définition légale de la minorité et en appui sur la Cide. Toute personne de moins de 18 ans est considérée par les « autorités » comme un enfant.

Les jeunes enfants sont donc, la plupart du temps, spectateurs de ce qui n'est pas réalisé pour eux, de ce qui ne leur est pas destiné. C'est ce problème que les télé pour les bébés se sont proposé de résoudre. Mais, ce faisant, elles posent un problème nouveau, peut-être plus vaste et plus pernicieux. S'adressant aux bébés, c'est la télé elle-même qui change de nature.

La taille, la maniabilité et la permanence d'utilisation des outils « nomades » font aussi que la technologie audiovisuelle n'est plus quelque chose que l'enfant regarde ou dont il se sert. Elle devient quelque chose qu'il incorpore, comme faisant partie de lui, au moment où se construisent les bases primaires de la structuration de son schémas corporel. L'homme augmenté commence là.

Les pédagogues, médecins, psychologues, éducateurs, qui à juste titre refusent la diabolisation des écrans, ne peuvent plus se contenter de conseiller aux parents de les utiliser avec leurs enfants, de limiter le temps passé ou de contrôler les programmes utilisés.

Le débat sur l'éventuelle addiction aux écrans nourri par les observations des parents, de certains spécialistes et la recherche, a été tranché par l'OMS récemment. Si certains considèrent que certains comportements réactifs des enfants et des jeunes privés d'écrans sont des signes de cyberaddictions ou de technodépendances, d'autres insistent sur la rigueur du diagnostic d'addiction et invitent à ne pas en abuser⁸⁶. Les travaux actuels ne permettent pas de confirmer les syndromes addictifs.

Cependant, le vécu des enfants et celui des familles face à une « intolérance à la coupure » (les réactions excessives lors de la séparation des objets numériques, l'ennui lors de l'absence d'écran) est une réalité constatée « à l'œil nu » et qui pèse parfois lourd dans la vie quotidienne des enfants et la qualité des relations familiales.

Depuis des études sont en cours pour démontrer les impacts positifs avec des utilisation tutorées et raisonnées, mais aussi des effets nocifs non seulement de l'utilisation trop précoce des outils numériques par les enfants eux-mêmes, mais tout autant de leur utilisation par les parents, ou professionnels en présence des enfants. Ce qui transforme les interactions, le contact par le regard indispensable aux bébés, et « distrait » l'attention affective lors des temps de maternage, portages, promenades, jeux...

Effets se cumulant avec d'autres vulnérabilités sociales ou psychologiques (dépression parentale), renforçant le mésusage des écrans.

⁸⁶ Belamich G., Huerre P., 2014, La dépendance au virtuel en question, *Cliniques*, n° 7, p. 118-132.

Les études de cohortes, si éclairantes sur ces variables multiples dans les parcours, sont rares et coûteuses. Les résultats de l'étude Elfe, parus ultérieurement à cette audition, sont présentés dans la partie II de ce rapport.

Les recherches s'orientent dans deux directions. La première est l'étude des effets, la seconde porte sur le cadre et le média par lequel l'enfant entre en contact avec ces contenus numériques. D'un côté, on analyse les contenus, les quantités, les durées, et de l'autre sont soulevées les questions éducatives, psychologiques et morales.

B. LE NUMERIQUE ET LA PERTURBATION DE LA PHASE DE DEVELOPPEMENT DU JEUNE ENFANT

On relève notamment une perturbation des phases de déploiement sensorimoteur. La fréquentation de plus en plus précoce des écrans, notamment nomades, (pour occuper, pour faire patienter, pour calmer...) génèrent une baisse de l'exercice de la motricité et exploratoire de l'environnement humain, naturel, minéral et végétal. Or, dans les premières années de la vie, l'activité motrice – le mouvement exploratoire de conquête horizontale, verticale, rythmique et expérimentale de l'espace et de ce qui s'y trouve – est fondamentale pour acquérir les fondamentaux et une aisance, et la protection de sa sécurité physique et de sa confiance en soi.

Des études réalisées au Canada et aux États-Unis soulignent les risques de faire peser la surconsommation d'écran sur le développement cognitif de l'enfant pour son langage, son empathie, sa motricité, sa concentration... Ainsi, selon une étude longitudinale conduite auprès de 1 300 familles, la durée devant la télévision à 2 ans serait responsable de retards de compétences cognitives⁸⁷.

Une surexposition aux écrans dès le plus jeune âge causerait un manque de concentration et d'intérêt en classe dans les années suivantes, mais également des effets sur la sociabilité (tendance à s'isoler, passivité dans la cour de récréation, victimisation...).

1. Surstimulation et nervosité des enfants

Les personnes s'occupant de jeunes enfants notent qu'ils sont excités. Il y a mille raisons à cela et pour chaque enfant, ce sera différent. S'agit-il de raisons psychologiques ? D'un problème de sommeil ? De santé ? La fréquentation des écrans est évoquée parmi les raisons de cette agitation. Il s'agirait d'une surstimulation sensorielle et émotionnelle. Par définition, l'enfant doit pouvoir métaboliser ce qu'il absorbe. Or plus il est jeune, plus il métabolise par le corps, les mouvements, les cris, les gestes. De plus, cela peut avoir lieu en temps différé. On a observé par exemple qu'un enfant confronté à des images ou à une bande son agressives, à des mouvements trop rapides ou encore un niveau discursif trop complexe pour lui, peut en montrer les répercussions sur son comportement jusqu'à quarante-huit heures plus tard.

⁸⁷ Barnett T., Fitzpatrick C., Pagani L.S 2013, Early childhood television viewing and kindergarten entry readiness, *Pediatric Research*, n° 74, DOI : [10.1038/pr.2013.105](https://doi.org/10.1038/pr.2013.105).

Fitzpatrick C., Lévesque-Seck F., Pagani L.S., 2016, Prospective associations between televiewing at toddlerhood and later self-reported social impairment at middle school in a Canadian longitudinal cohort born in 1997/1998, *Psychological Medicine*, 1-9., doi.org/10.1017/S0033291716001689.

2. Les tout-petits décryptent les images animées

Que sait-on sur les liens que les tout-petits nouent avec l'écran ? Les acteurs et les spécialistes de la petite enfance qui alertaient depuis les années 90 ont eu du mal à se faire entendre. On considérait que les enfants ne comprenaient pas ce qu'ils voyaient et qu'en conséquence cela ne leur posait pas de problème. Maintenant encore, certains parents sont parfois fiers de l'attention de leur enfant devant les écrans et de sa capacité à mémoriser aussi bien les publicités, les gestes et les contenus.

Les recherches dans le domaine du développement cognitif confirment cette hyper-compétence. Si l'on projette des dessins animés à des bébés de 2 mois, ils perçoivent une désynchronisation infime entre la bande image et la bande son, ou sur les incongruités des rythmes. Cela montre qu'ils sont « équipés » pour lire l'image et traiter le son, mais aussi les comportements des personnages. La question est alors : ont-ils l'assise affective et les capacités de construction d'un sens à la hauteur de la précocité de leur équipement cognitif ? N'y a-t-il pas un écart problématique ?

L'imitation visuelle et l'imitation des contours prosodiques de l'échange langagier du bébé sont les équipements en place dès la naissance qui ont besoin de s'exercer avec des autrui attentionnellement disponibles.

Il s'agit pour le bébé de construire une boucle interactive sensorielle basée sur l'adaptation de son interlocuteur alternant mouvement et sons, mais aussi état émotionnel, ses sensations posturales... qui vont se communiquer et créer un ensemble « *qu'on appelle la fabrication interactive et sociale du sens* ».

Dans une relation interhumaine, l'adulte et l'enfant trouvent le bon rythme. Ils sculptent des formes d'expressivité sensibles qui seront à la fois répétées, mais qui allient continuité et surprise sonores, gestuelles, posturales. C'est l'Alpha et l'Oméga de l'entrée dans la communication, donc dans la relation, donc dans la socialisation. À moins de 3 mois le nourrisson humain imite les contours prosodiques de sa langue, s'il a bénéficié de suffisamment de boucles interactives affectives, corporelles, sensorielles et langagières.

Michaël Halliday (1975) avait déjà mis en évidence la chaîne de production présymbolique du langage via les formes intonatives qui par répétition de situations affectives et plaisantes se stabilisent. Ces travaux sont aujourd'hui approfondis par les recherches neurocognitives plus poussées chez le bébé.

Ce sont les 4 fonctions sémantiques du langage prises dans l'alignement : son – geste – sens – intention :

- instrumentale (requête d'action) ;
- régulateur (requête d'objet) ;
- interactionnelle (contact avec l'autre de confiance->social) ;
- personnelle (partager l'intérêt).

Depuis, les recherches en petite enfance progressent à pas de géant. Les études les plus intéressantes sont des recherches intégratives et interactionnistes qui mettent en lien les

composants du développement, qu'on appelle pour simplifier les « sphères développementales ».

À propos des écrans et des tout-petits, ces travaux portent sur la mémoire, l'attention, l'imagination, croisés avec :

- le cadre et les rythmes des supports ;
- l'interactivité subjective ;
- les valeurs et sentiments véhiculés par l'interlocuteur du bébé ou les supports audiovisuels qui lui sont présentés (cf. Jean Decety).

Ces travaux interrogent la manière dont vont se mettre en place des capacités plus « opérationnelles ».

On étudie la perception des régularités, la question des durées de séquences – par exemple le phrasé, les bandes son – ou *in vivo* le bercement, les motifs du geste (voix, signature rythmique) ; on étudie aussi les incroyables capacités d'anticipation, d'intention et d'improvisation de l'enfant pour peu qu'il y ait suffisamment de stabilité et de répétition sécurisante de ses expériences de relation avec les personnes, les lieux, les objets. Cet ensemble foisonnant et passionnant permet de mieux comprendre les processus précoces qui lient structurellement affectivité, motricité, pensée et cognition. Or ces conditions sont tout simplement réunies dans ce qu'on appelle une berceuse, une comptine, des jeux de doigts, des livres adaptés, des musiques vivantes... toutes choses qui peuvent se trouver avec des supports numériques à condition de ne pas priver le très jeune enfant de la médiation interhumaine car c'est l'ajustement relationnel, pondéral, postural, vocal, les variations corporelles et rythmiques qui sont la condition de l'installation d'une interactivité qui permet à l'enfant d'aller au-delà de l'imitation, de la répétition.

3. Le problème de l'imitation involontaire dénuée de sens comme obstacle à la socialisation.

Bien avant un an, un enfant peut imiter dans le comportement une action qu'il a vue sur écran. Sans être conscient de le faire, et bien sûr sans en connaître la connotation éventuellement insolente ou déplacée. Il est fréquent de voir des petits de 16 mois reproduire des vocalisations, des gestuelles, des mimiques, dans lesquelles se reconnaissent les bandes son, des personnages de jeux vidéo et héros du moment. Ceci révèle une imprégnation psychomotrice dont on n'est pas sûr qu'elle soit traitée psychiquement, au sens d'une représentation référencée. L'enfant acquiert des comportements dont il ne connaît pas le sens. C'est exactement l'inverse de l'éducation. Qu'en restera-t-il plus tard ?

Cette capacité d'acquisition motrice, mimique et gestuelle se vérifie en clinique avec des bébés qui sont plutôt immobiles, peu explorateurs avec leur corps, avec, parfois, un retard de développement moteur. Il sera utile d'intervenir auprès de certains de ces enfants, mais inutile pour d'autres. Pourquoi ? Parce que certains enfants sont très actifs dans leur immobilité et acquièrent en regardant les autres faire. Une part de leurs acquisitions motrices passe par l'absorption visuelle et ils se mettent à évoluer très efficacement ensuite.

Certains sont tentés d'exploiter cette capacité et de se servir des écrans pour stimuler et accélérer les apprentissages précoces. C'est l'argument pédagogique de vente des faiseurs de DVD éducatifs et de télé pour bébés. Le problème est que l'absorption n'est qu'un aspect de l'apprentissage et qu'il manque à l'écran la dimension d'identification

interhumaine soutenue par la relation symbolique et affective. Un enfant assis qui observe son camarade sent l'effort et la jubilation de celui-ci, en même temps qu'il constate les sourires et gratifications qu'il reçoit des autres présents. Ce qui est imité n'est pas de la même nature. Il arrive donc que l'on s'étonne ou s'offusque de comportements ou gestes dont les enfants eux-mêmes ne peuvent reconstituer ni le sens, ni l'origine. C'est l'un des malentendus des procès adressés aux parents, le plus souvent de milieux défavorisés voir précaires, de défaut d'éducation aux codes de socialisation.

4. *L'imprégnation audiovisuelle*

Certes les tout-petits sont hyper-compétents pour identifier et s'identifier aux émotions des autres. Ils les perçoivent et les vivent par ce que l'on appelle le mécanisme de participation affective non différenciée. Cela indique que l'enfant est sensibilisé sans pouvoir attribuer du sens à ce qu'il ressent. Cette expérience ne pourra être mise en mots, ni conscientisée si personne n'est avec lui devant l'écran à un moment précis d'un programme.

Les tout-petits se retrouvent baignés dans une atmosphère sonore, visuelle, affective et ils ne peuvent pas toujours repérer qu'elle émane d'une boîte technologique.

Les découvertes des sciences cognitives et comportementalistes sont immédiatement utilisées par les fabricants de produits industrialisés de spectacle. On sait aujourd'hui comment un enfant, ou un adulte, reçoit les images. Leurs composants sont soigneusement maîtrisés. À côté des créateurs sincères, des réalisateurs soucieux d'informer, de faire rêver, ou de former la réflexion des enfants, d'autres sont des vendeurs plus cyniques. Ce qui dérange, c'est l'idée que des tout-petits dont l'esprit critique n'est pas encore formé soient la cible de produits fabriqués d'ingrédients calculés avec l'intentionnalité de capter, de séduire et de faire mémoriser des messages commerciaux ou idéologiques. On est ici sur des questions relatives aux habitudes précoces et, peut-être, aux racines de l'emprise mentale ou à l'embrigadement ultérieur des enfants.

5. *Un autre type de question se pose*

Que se passe-t-il pour un enfant dans son transat pendant les émissions et les séries regardées par les plus grands et les adultes dans les pièces de vie ? On larmoie, on s'épanche... ou bien on s'agresse et se bat, on crie... Plus les scénarios et dialogues sont pauvres, plus les ambiances sont surajoutées. L'enfant, lui, entend les pleurs et baigne dans cette atmosphère visuelle et sonore. Ne risque-t-il pas d'être soumis à des activateurs de charge émotionnelle sans référence. Ne va-t-il pas capter, ressentir, sans comprendre ni le récit, ni en quoi il le concerne ? Ou bien sera-t-il imperméable, parce que justement non concerné, parce que c'est du virtuel ? À ce jour aucun rapport sur cette question n'a été publié. C'est l'argument des chaînes pour bébés de dire qu'il vaut mieux des programmes pour bébés plutôt que cela. Ce n'est pas faux. Mais une comptine, une histoire, un peu de silence, des jouets, la liberté de bouger aussi.

C. LA PENSEE EST PSYCHOCORPORELLE

L'humain a besoin d'élaborer, construire psychiquement des images internes, un langage sur ce qu'il perçoit et ce qu'il vit. Avant d'être psychologique, cognitive ou créative, cette élaboration est motrice, musculaire, involontaire. Les très jeunes enfants pensent par le mouvement, les cris, les synesthésies, l'excitation, en temps immédiat ou en temps différé.

Un enfant touché par une ambiance télévisuelle va avoir faim, uriner dans sa couche ou agiter ses membres. Le petit est multimodal, il n'y a pas de séparation entre le visuel, l'auditif, le sensoriel au sens de la peau. C'est en grandissant qu'il « psychise » et intellectualise ses sensations, émotions, sentiments. Il construit des représentations mentales détachées de ce qu'il voit et entend, il se met à les penser, les parler, les jouer...

Non seulement il est transmodal, mais il est en même temps soumis à sa discontinuité réceptive. C'est-à-dire à des absences, momentanées et aléatoires, qui l'empêchent de suivre le récit s'il est trop complexe ou trop long. On peut faire l'expérience suivante pour essayer de se représenter, à peu près, comment un tout-petit reçoit un programme de télévision. Imaginez que pendant que vous regardez votre émission, quelqu'un coupe le son, puis coupe l'image en remettant le son dans une autre langue et plus tard, sur une image forte ou énigmatique, éteint, laisse le silence, le vide, et rallume... En complément vous pouvez aussi être ficelé sur votre fauteuil, pour ne pas tomber, et avec une tétine dans la bouche pour vous rassurer, paraît-il. Édifiant.

Chacun comprend pourquoi la télé, les tablettes, les applications, interactives ou pas, pour les bébés font changer les données du débat sur la télé et les enfants. Dans la toute petite enfance, l'enfant ne regarde pas la télévision, la tablette, le téléphone, il l'absorbe, il les boit, s'y capte, s'y colle s'il n'est pas en relation avec quelqu'un qui lui permet de prendre des distances et de se rassurer.

VIII. LE CORPS : FORMES ET RELATION A L'AUTRE

Les tout-petits ne peuvent pas suivre le fil discursif de l'histoire d'un film ou d'un dessin animé comme ils peuvent suivre le fil discursif de l'histoire d'un conte choisi pour eux et porté par la parole incarnée en présence humaine, vivante, sensorielle. Quelqu'un est là en train de la lui raconter, qui ressent des choses pour l'histoire et pour l'enfant. C'est cela qui relie la continuité cursive de l'histoire et l'unité d'être de l'enfant.

Face à un support technologique, le bébé absorbe des bouts, mis bouts à bouts : images – voix – mouvements – couleurs – cri – sons – climats – affects.

Prenons l'exemple dans les dessins animés des corps qui se transforment. J'en ai vu un par exemple où on sortait l'œil du personnage pour lui dire « Regarde » et après l'œil était remis à sa place.

Or ces transformations du corps sont des sensations, déjà naturellement présentes chez les tout-petits, le temps que leur schéma corporel se construise et que leur image interne d'eux-mêmes s'unifie. Avant cela, le tout-petit éprouve des représentations – sensations très morcelées voir morcelantes. C'est au cours du développement que se construit une image de soi stable, en même temps que des représentations unifiées de son corps et des autres. Le bébé apprend doucement jusqu'où vont ses mains, ses pieds. Ceci au prix de la triste expérience que lorsqu'il tend la main vers un objet le bras ne va pas s'allonger jusqu'à celui-ci. Ce qui d'ailleurs le frustre et le fâche. Et bien dans un dessin animé, les bras s'allongent. Si on sait que c'est fictif, on s'en amuse. Mais pour un enfant qui n'a pas encore construit une conscience de ses contours, soit il ne reconnaît pas ce qu'il voit, soit il peut en être troublé. Là aussi des travaux scientifiques nous manquent pour comprendre ce qui se passe pour les petits enfants.

Ce que nous savons, c'est qu'il est possible de réduire ces effets de bizarrerie par l'usage des DVD et des vidéos. Ceux-ci peuvent être interrompus, le temps de parler, de laisser pauser. Ils peuvent être re-visionnés autant de fois que l'enfant en ressent le besoin.

A. ET LES BEBES SONT AUSSI DEVENUS CONNECTES ET LEURS DONNEES UTILISEES...

Des acteurs de l'éducation alertent sur le problème des objets de puériculture connectés, notamment quant à la collecte la préservation et l'utilisation des données enregistrées. J'y reviendrai par la suite.

IX. LA NECESSAIRE ARTICULATION DE L'EDUCATION ET DE LA REGULATION

A. GUIDER ET CADRER

Les publications reprenant les bonnes pratiques ou les appels à la vigilance sont nombreux. Ainsi, la règle du « 3, 6, 9, 12 » développée par le psychiatre Serge Tisseron⁸⁸ (2008) est un programme d'introduction progressive et raisonnée des écrans dans la vie de l'enfant⁸⁹. Le guide « *Enfants et écrans : reprenez la main* » édité par l'Unaf est une plaquette de conseils aux parents rédigée en partenariat avec le Groupe de pédiatrie générale⁹⁰. Ce document développe trois axes à l'attention des parents : prendre conscience de ses habitudes, réduire le temps devant les écrans et protéger des contenus inadaptés.

Toutefois, si la loi ne fait pas tout, l'éducation ne peut pas non plus tout régler, dans un espace dominé par des géants industriels souvent sous droit américain. Avec un marché du numérique qui représente l'un des secteurs majeurs de l'économie, est-il raisonnable d'imaginer que la seule autorégulation des industriels garantira le bien-être des jeunes ?

Il semble essentiel de mettre en place une corégulation efficace entre pouvoirs publics, industriels et société civile, avec un projet d'éducation critique et citoyenne. « *Donnons aussi aux jeunes les outils afin d'agir pour améliorer leur environnement numérique en pesant de leur poids de consommateurs sur les éditeurs des services qu'ils utilisent, faisant reconnaître leurs droits auprès des instances administratives* »⁹¹ (Cnil, CSA, défenseur des droits...) et s'impliquant dans les combats législatifs français et européens.

Ainsi, les États ont-ils un rôle crucial à jouer pour assurer la protection en ligne des enfants aussi bien, voire mieux, que dans le monde réel et pour éclairer les parents et les autres

⁸⁸ Serge Tisseron est psychiatre, membre de l'Académie des technologies. Il a corédigé l'avis de l'Académie des sciences *L'enfant et les écrans* en 2013 et a contribué à l'avis commun du 9 avril 2019 de l'Académie des sciences, de l'Académie nationale de médecine et de l'Académie des technologies, *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans, Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques*.

⁸⁹ Tisseron S., 2013, 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir, Paris, Érès.

⁹⁰ https://www.unaf.fr/IMG/pdf/guide_parents_unaf_enfants_et_echans.pdf.

⁹¹ Ceméa et Savoir devenir, Etre citoyen dans la société numérique, <http://savoirdevenir.net/wp-content/uploads/2019/04/Citoyen-numerique-BD.pdf>, consulté le 28/02/2020.

personnes s'occupant d'enfants sur les ressources disponibles et les bonnes pratiques pour une navigation sécurisée.

On relève d'ores et déjà des institutions en charge de cette question comme le CSA⁹², la Cnil.

Par ailleurs, les publications ou avertissement pour guider les enfants dans leur exploration, leur utilisation et leur implication en ligne, et face aux risques du numérique et la manière de s'en protéger, sont nombreux.

Pour les familles, les sources d'informations sont nombreuses également. Les Caf (partenaires des Promeneurs du net) et les associations (comme l'Unaf ou le Clémi par exemple) se sont engagées sur cette voie de longue date⁹³.

On ne compte plus tous les acteurs qui se mobilisent pour informer les parents et les personnes s'occupant d'enfants : les associations familiales, de consommateurs, des acteurs autonomes, observatoires de la parentalité et du numérique... des blogs de chercheurs, des initiatives entrepreneuriales (la fédération française des télécom, Bouygues, Orange...).

Les sources de risque numérique et les réponses à y apporter se situent sur une échelle internationale. On constate en effet que les enfants délaisent les chaînes publiques de télé pour s'orienter vers les autres médias. Or, la régulation y est plus difficile.

B. REAGIR ET ANTICIPER

Par ailleurs, le cadrage d'un sujet impliquant autant d'acteurs ne peut se faire sans envisager d'y considérer attentivement les industriels du Net et des jeux vidéo. Leur *modus operandi* repose sur la captation de l'attention de l'enfant et du jeune. Aux effets délétères de l'addiction des utilisateurs s'ajoute également le cynisme de la monétisation introduite dans les parties de jeu (achat d'accessoires en ligne pour poursuivre ou améliorer les parties).

Le Centre européen des produits de l'enfant (Cepe, université de Poitiers-Angoulême)⁹⁴ a mené un travail d'analyse de l'offre numérique ciblant les 0 à 6 ans et du discours marketing des principales marques...⁹⁵

⁹² Le CSA a transmis de la documentation au HCFEA pour étayer sa réflexion sur le sujet. Il est prévu que monsieur Mignet, chargé de mission au département Missions cohésion sociale du CSA et membre du Conseil de l'enfance et de l'adolescence du HCFEA soit auditionné dans le cadre des travaux du Conseil sur le numérique.

Par ailleurs, le Conseil sollicitera également monsieur Thomas Rohmer, fondateur de l'Observatoire de la parentalité et de l'éducation numérique, pour une audition sur les risques liés à la pornographie et à la prostitution sur les réseaux sociaux et la parentalité numérique.

⁹³ Cf. la recension documentaire : *Être parents à l'heure du numérique, journée nationale parentalité UNAF et CNA 16 novembre 2018F*, publiée dans le Dossier documentaire Cnaf. <https://www.parents49.fr/wp-content/uploads/2018/12/bibliographie-num-%c3%a9rique-et-parentalit-%c3%a9-2.pdf>.

⁹⁴ <https://www.cemea.asso.fr/spip.php?article10003>.

⁹⁵ De La Ville V.I., Picq T., 2017, *Analyse de l'offre numérique destinée aux jeunes enfants de 0-6 ans*, rapport de recherche pour la Fondation pour l'enfance.

Au-delà de la démarche marketing en elle-même et de la question de l'intérêt de la vocation du produit à l'intention de l'enfant se posent les questions :

- de l'exposition des enfants aux ondes électromagnétiques (considérées comme un risque sur le plan de la santé) et de l'application du principe de précaution ;
- de la collecte des données personnelles des enfants et des mésusages qui peuvent en être faits.

« L'autorégulation que proposent les industriels n'est pas toujours suffisante, et la loi doit donc davantage cadrer les logiques d'innovation industrielle. Il en est de même pour un cadre réglementaire protecteur des libertés individuelles face à la collecte systématique des données personnelles notamment chez des mineurs ».

Selon l'auteur⁹⁶, la régulation (au niveau national ou européen) doit *« venir en appui d'échanges réguliers avec les entreprises pour renforcer la responsabilité sociétale des industries de l'enfance. La place des citoyens à travers leurs organisations associatives ou éducatives, et grâce à un dialogue permanent avec les chercheurs pour tenir compte des avancées scientifiques, est essentielle afin de parvenir à une corégulation partagée de ce "marché des produits et services numériques des 0-6 ans", dans le seul intérêt de l'enfant »*⁹⁷.

Je termine donc ma présentation sur cette enquête du Cepe qui ouvre, me semble-t-il, sur de nouveaux enjeux (toujours plus nombreux), que nous devons considérer dans la construction de nos politiques de l'enfance.

⁹⁶ Valérie-Inés de La Ville, professeure des universités, IAE Poitiers et Christian Gautellier, directeur national des Ceméa en charge du pôle médias, numérique, éducation et citoyenneté. <https://blogs.mediapart.fr/cemea/blog/231018/au-dela-des-ecrans-l-enjeu-des-objets-connectes-pour-les-tout-petits>

⁹⁷ Idem.

PARTIE II – ETAT DES LIEUX DE LA LITTERATURE SUR L'IMPACT DES MEDIAS ET DES TECHNOLOGIES NUMERIQUES SUR LE BIEN-ETRE DES ENFANTS

I. INTRODUCTION

Nous nous sommes toujours préoccupés des effets des nouveaux outils et technologies sur notre développement, socialisation et épanouissement. Socrate avait averti ses élèves des dangers associés à l'écriture pour leurs capacités de mémorisation. L'effet des médias sur la société est un domaine d'étude depuis les années 1930 et l'essor du cinéma, et à partir des années 1950, avec les préoccupations liées à la télévision. Buckingham parle d'une « *récurrence perpétuelle* » des questions en relation avec le développement de nouvelles technologies et médias : des questions autour des valeurs, du rapport à la violence, et de la sexualité⁹⁸. Les questionnements actuels entrent donc dans une longue tradition de préoccupations de ce type (par exemple, la bande dessinée et le théâtre au XIX^e siècle, le téléphone, les jeux vidéo etc.⁹⁹). Il n'est pas surprenant de voir les mêmes questions se poser aujourd'hui avec les médias et les technologies numériques, mais il est important d'évaluer de façon critique la légitimité de ces préoccupations.

Aujourd'hui, une préoccupation sociétale majeure est l'impact du « numérique » (ce qui recouvre une large palette de différents types de technologies et médias) sur le développement, le bien-être et le devenir des enfants. Par exemple, sur 2 462 enseignants américains du secondaire interrogés par le Pew Research Center, 87 % estimaient que l'utilisation généralisée d'Internet créait « *une génération facilement distraite avec une courte durée d'attention* » et 88 % estimaient que « *les élèves actuels ont des aptitudes cognitives fondamentalement différentes en raison des technologies numériques avec lesquelles ils ont grandi* »¹⁰⁰. Ces inquiétudes peuvent aussi être alimentées par des différences générationnelles : tandis les enfants et adolescents sont des « natifs » de ces nouvelles technologies, leurs parents et enseignants n'ont pas grandi avec, les comprennent moins, et peuvent donc se sentir démunis sur la manière de guider et protéger les enfants dans ce nouveau paysage. Face à des résultats contradictoires, il n'est pas surprenant que les parents, éducateurs et les décideurs politiques se disent confus du manque de consensus parmi les experts.

⁹⁸ Buckingham, D., 2008, *The Impact of the Media on Children and Young People with a particular focus on the Internet and video games*. Prepared for the Byron Review on Children and New Technology. www.dcsf.gov.uk/byronreview

⁹⁹ Springhall, J., 1998, *Youth, Popular Culture and Moral Panics*. London: Macmillan.

¹⁰⁰ Pew Research Center's Internet & American Life Project, 2012, How Teens Do Research in the Digital World. <http://pewinternet.org/Reports/2012/Student-Research>

Le temps passé par les jeunes en ligne ayant augmenté énormément au cours des dernières années¹⁰¹, le débat sur l'impact de ces technologies sur les enfants, les adolescents et les jeunes adultes devient de plus en plus vif. La question n'est plus de savoir si les enfants utilisent la technologie numérique, mais comment, pourquoi et avec quels effets¹⁰². Certains auteurs ont fait remarquer que, dans ces débats, les médias et les nouvelles technologies sont parfois utilisés comme boucs émissaires pour résoudre des problèmes sociaux complexes et multidimensionnels. Par exemple, après les fusillades qui ont eu lieu à Columbine High School (Colorado, États-Unis) en 1999, le débat a souvent porté sur l'interdiction, non pas des armes à feu, mais des jeux vidéo violents¹⁰³. Ce type de débats est extrêmement polarisé au sein de la société et, dans une certaine mesure, cette dynamique se reflète au sein de la communauté académique¹⁰⁴.

Un certain nombre d'organisations professionnelles et gouvernementales ont réclamé davantage de recherches sur l'impact des écrans et des technologies numériques sur le bien-être et le développement des enfants. Les résultats des études disponibles à ce jour sont contradictoires; dans certains cas, on constate des associations négatives entre l'utilisation de différents types de technologies numériques et le bien-être des jeunes. On accorde souvent beaucoup d'attention à ces résultats même lorsque les corrélations sont faibles. D'autres résultats sont plus mitigés, ou contestent les méthodes utilisées par les études qui retrouvent des effets négatifs.

En général, les analyses les plus rigoureuses disponibles à ce jour suggèrent qu'un engagement numérique modéré n'est pas corrélé avec le niveau de bien-être (ou les corrélations sont très faibles), mais des niveaux d'utilisation très élevés peuvent avoir de petits effets négatifs¹⁰⁵.

Deuxième résultat marquant : la recherche montre que les avantages des nouvelles technologies peuvent souvent être fortement corrélés aux risques. Par exemple : accéder à Internet permet aux jeunes d'avoir un accès sans équivalent à tout type d'information, mais peut aussi les exposer à des contenus non appropriés. On peut faire un parallèle avec le fait de laisser les enfants explorer « au dehors » : ça leur permet de développer leur indépendance, mais les expose aussi à des risques potentiels. Du point de vue des politiques publiques, mais aussi des recommandations à faire aux parents, cela veut dire qu'il faut identifier et gérer ces risques pour qu'ils n'aient pas un impact disproportionné et non intentionnel sur les avantages potentiels pour les enfants.

¹⁰¹ Par exemple, au Royaume Uni, le temps en ligne des jeunes a doublé au cours de la dernière décennie. Ofcom, 2017, Children and Parents: Media Use and Attitudes Report, <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-parents-2017>

¹⁰² George M. J., Odgers C. L., 2015, Seven Fears and the Science of How Mobile Technologies May Be Influencing Adolescents in the Digital Age, *Perspectives on Psychological Science*, 10 (6), p. 832-851.

¹⁰³ Jenkins H., 2006, Fans, Bloggers and Gamers: Essays on Participatory Culture, New York, New York University Press.

¹⁰⁴ Byron T., 2008, Safer Children in a Digital World: The report of the Byron review, Department for Children, Schools and Families. www.dcsf.gov.uk/byronreview

¹⁰⁵ Przybylski A. K., Weinstein N., 2017, A large-scale test of the Goldilocks hypothesis, *Psychological Science*, n° 28, p. 204-215.

Ferguson C. J., 2017, Everything in moderation: moderate use of screens unassociated with child behavior problems, *Psychiatry Quarterly*, p. 797-805.

Toutefois, l'accent, dans le débat public et dans le financement de la recherche, a surtout été mis sur les effets négatifs. Ceci semble maintenant changer : dans la recherche, au cours des dernières années, de nouveaux projets cherchent également à comprendre les potentiels avantages de ces nouvelles technologies. Par exemple, aux États-Unis, la Fondation MacArthur a récemment lancé un programme de recherche de long terme visant à déterminer comment les technologies numériques modifient la façon dont les jeunes apprennent, jouent, socialisent et participent à la vie civique dans l'ère du numérique. Nos connaissances dans ce domaine sont susceptibles de croître énormément avec le lancement de ce type de projets.

II. CADRAGE : LE NUMERIQUE CHEZ LES ENFANTS EN FRANCE AUJOURD'HUI

A. LES TECHNOLOGIES NUMERIQUES CHANGENT RAPIDEMENT

Aujourd'hui, les technologies proposées, leur accessibilité et leurs coûts, les lieux où les enfants accèdent le plus souvent à Internet (domicile, école, lieux publics, etc.), les dispositifs utilisés (ordinateur, netbook, téléphone portable, console de jeux, etc.) sont très divers. Ce paysage complexe varie d'une tranche d'âge à l'autre et évolue très rapidement. Par exemple, avec la diffusion de smartphones, l'accès omniprésent à Internet est à la hausse chez les enfants comme chez les adultes.

B. DES USAGES CHANGEANTS

On constate aussi que les utilisations des jeunes sont différentes de celles des adultes : pour les médias sociaux, par exemple, il existe une ségrégation entre médias utilisés par les jeunes (TikTok, Instagram, Snapchat) et les adultes (Facebook, Twitter). Les plateformes elles-mêmes ne sont pas statiques et changent au fil du temps. Ainsi, après l'entrée en vigueur en 2018 du règlement général sur la protection des données (RGPD), mais aussi de scandales comme Cambridge Analytica, plusieurs plateformes ont commencé à réagir. Plusieurs améliorations ont été proposées pour YouTube Kids : possibilité pour les parents de sélectionner les chaînes accessibles à leurs enfants, 150 000 vidéos non adaptées supprimées, une version « Older » qui inclue des vidéos musicales et des contenus « gaming ». Le lancement d'un Facebook Messenger « Kid » propose un service adapté aux enfants : des contacts approuvés par les parents, pas de publicités ou de données collectées (bien que ceci puisse être considéré comme un dispositif pour recruter de futurs utilisateurs).

C. QUELLES PRATIQUES DU NUMERIQUE CHEZ LES JEUNES EN FRANCE AUJOURD'HUI ?

Il existe peu d'études qui sont à la fois récentes, de grande taille et représentatives des enfants ou jeunes enquêtés, et qui ne soient pas portées par des acteurs qui peuvent avoir un intérêt (financier, commercial, stratégique...) dans les résultats issus de ces études.

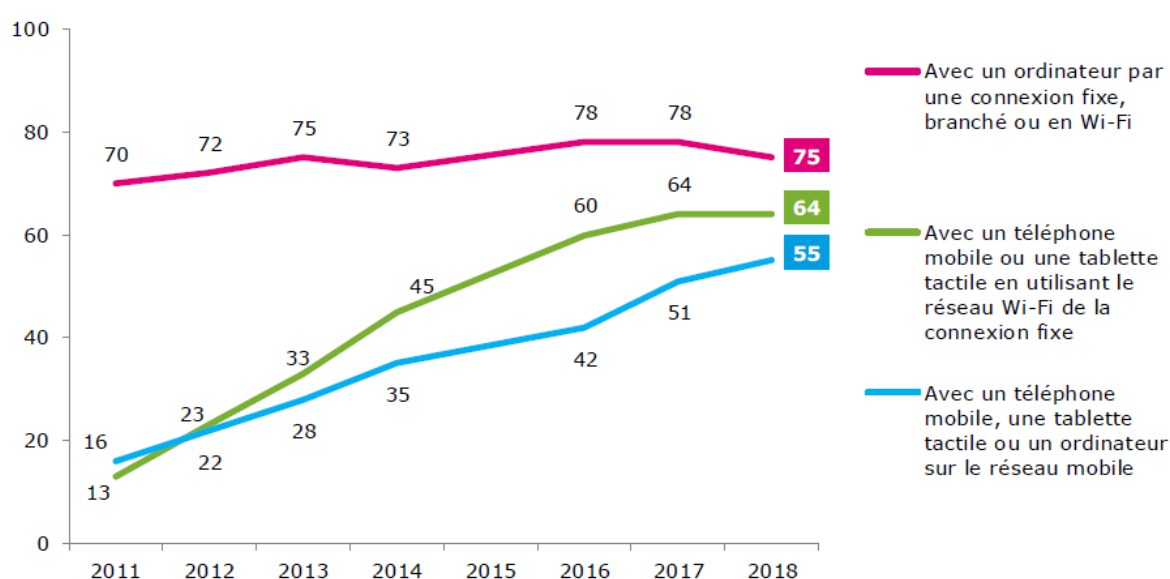
Parmi les sources de données fiables existantes, les Baromètres du numérique du Credoc, sont basés sur une enquête annuelle menée depuis 2000 qui éclaire sur l'équipement et les usages numériques en France. Les résultats sont issus d'une enquête « en face-à-face » auprès d'un échantillon représentatif de la population en France métropolitaine.

D. UN EQUIPEMENT DE SMARTPHONE ET UNE UTILISATION D'INTERNET VIA SMARTPHONE QUI SE GENERALISENT

Les derniers résultats de l'enquête (réalisée en 2018¹⁰⁶) suggèrent qu'aujourd'hui en France, 3 Français sur 4 ont accès à un smartphone. Les connexions à Internet se font encore majoritairement à travers un ordinateur, mais la proportion qui se connecte à travers un smartphone ou une tablette sur un réseau mobile n'est pas négligeable et est en forte augmentation (voir figure 1). Après avoir sensiblement progressé entre 2012 et 2016, le temps passé sur Internet n'a pas évolué depuis et reste à environs 18 heures en moyenne dans l'ensemble de la population, soit presque autant que la télévision (20 heures par semaine)¹⁰⁷.

Figure 1 – Les différents modes de connexion à internet à domicile

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Sources : enquête Baromètre Credoc, 2018

Les Baromètres du Credoc incluent aussi un volet spécifique pour les jeunes entre 12 et 17 ans, et permettent donc de regarder les équipements et les pratiques numériques dans ce groupe d'âge. En 2018, 91 % d'entre eux déclarent utiliser le Web au moins une fois par jour ; 94 % des enquêtés dans ce groupe d'âge avaient aussi accès à un ordinateur à la maison. Ces proportions sont relativement stables depuis 2015.

La proportion d'enfants ayant accès à une tablette a par contre baissé, de 50 % en 2016 à 33 % en 2018, une baisse aussi visible parmi les autres groupes d'âge. Si 38 % des jeunes utilisent encore un ordinateur le plus souvent pour se connecter à Internet, une proportion croissante (33 %) utilise maintenant plutôt un smartphone pour se connecter. La proportion

¹⁰⁶ Credoc (2018) Baromètre du numérique. 18^e édition, p. 87, https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/barometre-du-numerique-2018_031218.pdf

¹⁰⁷ Ibid.

de jeunes n'ayant accès à aucun équipement connecté (smartphone, ordinateur au domicile, tablette) continue de baisser : de 18 % en 2012 à 7 % en 2018¹⁰⁸.

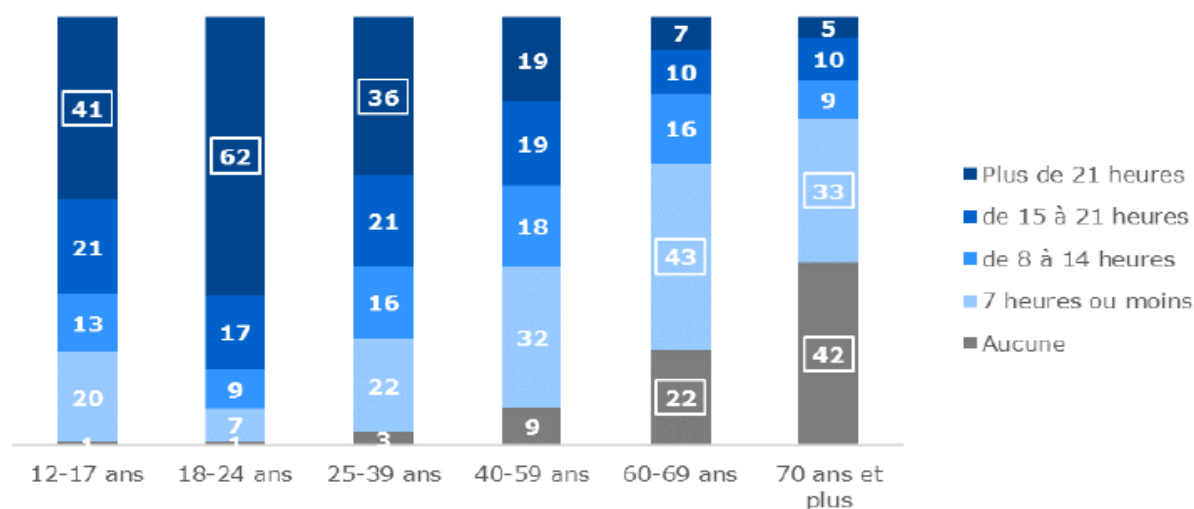
E. COMMUNIQUER, S'INFORMER, ACHETER

Toujours selon les Baromètres du Credoc 2018, 63 % des 12-17 ans utilise des applications (Whatsapp etc.) pour envoyer des messages de texte, 84 % l'utilise pour naviguer sur Internet, 84 % pour regarder des vidéos, 76 % pour participer à des réseaux sociaux, 58 % pour suivre l'actualité, et 37 % l'utilisent pour faire des achats. Ces chiffres sont relativement stables depuis 2015.

F. INTERNET PLUTOT QUE LA TELEVISION CHEZ LES 12-17 ANS, ENCORE L'INVERSE CHEZ LES 7-12 ANS

Et combien de temps passent les jeunes sur Internet (tout type de connexion confondus) ? L'étude du Credoc montre une grande variabilité chez les 12-17 ans (comme, d'ailleurs, chez les adultes, voir figure 2). Chez les jeunes, le temps connecté à Internet est plus important que la télévision, tandis que chez les adultes, c'est le contraire : nous constatons donc un effet générationnel des pratiques.

Figure 2 – Temps passé sur internet selon l'âge, le diplôme et le niveau de vie



Sources : enquête Baromètre Credoc, 2018.

Selon les enquêtes du Credoc¹⁰⁹, les jeunes (12-17 ans) ont une relation ambiguë avec le temps qu'ils passent sur les technologies numériques : 58 % se disent n'être pas satisfait du temps qu'ils consacrent à la presse écrite, et 56 % pensent ils consacrent trop de temps à Internet et 40 % qu'ils passent trop de temps sur les réseaux sociaux. En particulier, les questions de protection des données sont importantes : 38 % de ce groupe d'âge considère que l'insuffisante protection des données personnelles est le principal frein à l'utilisation

¹⁰⁸ Ibid.

¹⁰⁹ Credoc (2018) Baromètre du numérique. 18^e édition, p. 186.
<https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-2018>

d'Internet. Néanmoins, pour ce groupe d'âge, en 2016¹¹⁰, l'accès à Internet est important pour se sentir intégré dans la société (70 % considèrent l'accès à Internet important), et 63 % disent qu'ils ne pourraient se passer d'Internet plus de trois jours, en particulier en raison de l'accès aux réseaux sociaux et aux messages instantanés.

Une autre source d'information sur les pratiques numériques des jeunes en France est l'**enquête Junior Connect'**, administrée par Ipsos en 2015, 2017 et 2018¹¹¹, auprès des 7-12 ans, un groupe plus jeune que celui enquêté dans les Baromètres du Credoc. Les enquêtes Junior Connect' montrent que le temps passé par les enfants de 7 à 12 ans sur un écran est en moyenne de 6 heures par semaine (une hausse de 45 minutes entre 2015 et 2017), la télévision restant l'écran privilégié.

G. DES RESEAUX DIFFERENTS POUR LES ENFANTS ET LES ADULTES

Une autre étude, **les enquêtes de l'association Génération Numérique**¹¹² qui a interviewé environs 14 000 élèves de 5^e et 6^e, en 2017 et 2018, montre que, pour les élèves qui ont un smartphone, les réseaux sociaux sont l'activité la plus fréquente, avant tout pour communiquer avec les proches (voir figure 3). L'utilisation dans les cadres des classes et de l'école (partage de devoirs, par exemple) est en hausse, pour les élèves tant que pour les parents. L'inscription aux réseaux sociaux commence avant l'âge légal fixé par les réseaux¹¹³ : les enquêtes Génération Numérique montrent que la moitié des enfants de 6^e sont déjà inscrits à un réseau social, avec un taux un peu plus haut pour les filles que pour les garçons. Snapchat et Instagram sont les réseaux les plus utilisés dans cet échantillon, suivis par TikTok, Whatsapp, et avec Facebook (un des réseaux les plus importants chez les adultes) uniquement en 5^e position. Facebook est en effet le réseau qui affiche la plus forte baisse d'adhésions entre 2017 et 2018 pour ce groupe d'âge.

¹¹⁰ Credoc (2016) Baromètre du numérique. 16^e édition, p. 178.

<https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-edition-2016>

¹¹¹ IPSOS, 2018, Junior Connect' 2018 : jeunes et médias, une consommation toujours dynamique et diversifiée. <https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2018-jeunes-et-medias-une-consommation-toujours-dynamique-et-diversifiee>

IPSOS, 2017, Junior Connect' 2017 : les jeunes ont toujours une vie derrière les écrans !

<https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2017-les-jeunes-ont-toujours-une-vie-derriere-les-ecrans>

IPSOS, 2015, Junior Connect' 2015 : la conquête de l'engagement. <https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2015-la-conquete-de-lengagement>

¹¹² Génération Numérique, 2019, Étude 2019 sur les pratiques numériques des 11-18 ans.

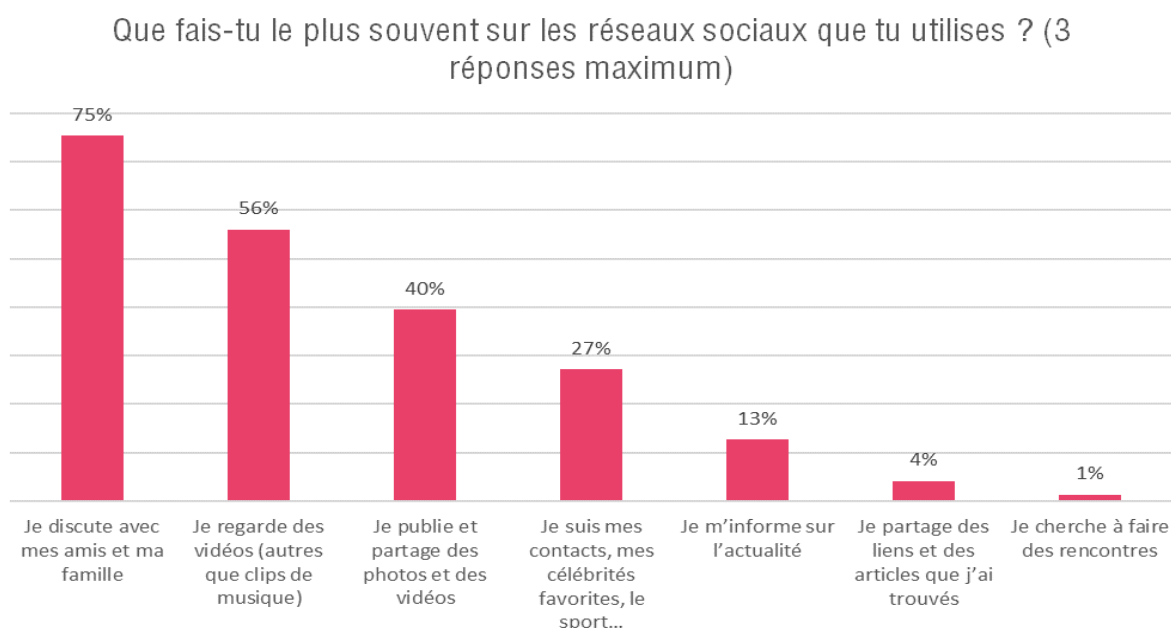
<https://asso-generationnumerique.fr/wp-content/uploads/2019/03/Stats-janvier-2019.pdf>

¹¹³ Par exemple, l'âge minimum pour s'inscrire à Whatsapp est de 16 ans, 13 pour Facebook, TikTok, Instagram et Snapchat. Pour Facebook, les jeunes de moins de 16 ans doivent avoir l'accord de leurs parents pour partager les données sensibles (religion, orientation sexuelle etc.) et pour paramétrer les options relatives aux publicités personnalisées. Ces minimum d'âge sont surtout dû au Children's Online Privacy Protection Act (principes aussi repris par le GRDP). Selon cette loi, aucune information sur les mineurs de moins de 13 ans ne doit normalement être collectée aux États-Unis.

H. PLUS D'UN PROFIL SUR CINQ EST PUBLIC

Finalement, des enquêtes de grande envergures ont eu lieu hors France peuvent aussi nous éclairer sur les pratiques numériques des jeunes. Selon *l'enquête EU Kids Online*¹¹⁴, menée en 2014 auprès de 10 000 jeunes de 11 à 16 ans originaires de 7 pays (Belgique, Danemark, Italie, Irlande, Portugal, Roumanie et Royaume Uni), 26 % de jeunes ont des profils « publics » sur des réseaux sociaux (c'est-à-dire, visibles par tous les autres membres du réseau), ce qui soulève des questions de confidentialité et de protection des données. Ces études nous permettent aussi d'éclairer les résultats issus d'enquêtes françaises comparés avec l'expérience d'autres pays européens : la France a finalement des taux d'enfants avec des profils (publics ou non) sur des réseaux sociaux qui se situent relativement dans la moyenne européenne, voir un peu plus faibles.

Figure 3 – Utilisation des réseaux sociaux



Source : enquête Génération Numérique, 2018.

I. UNE VICTIMISATION (ENCORE) MOINS COURANTE EN LIGNE QU'HORS LIGNE ?

Enfin, *l'enquête nationale Climat scolaire et de victimisation*, conduite par la Depp auprès de plus de 2 100 lycéens en 2017 et 2018, apporte quelques éléments sur l'utilisation des technologies numériques. Notamment, elle indique que 9 % des lycéens en 2018 disent d'avoir été victime de vidéos, de photos ou de rumeurs humiliantes sur Internet ; et 7,6 % déclarent avoir connu la diffusion d'injures ou de moqueries sur les réseaux sociaux. Pour comparaison, 27 % déclarent avoir reçu un surnom désagréable (sur Internet

¹¹⁴ EU Kids Online, 2014, *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*. EU Kids Online, LSE, London, UK. [http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU %20Kids %20online %20III %20.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU_%20Kids_%20online_%20III_%20.pdf)

ou non) et un tiers déclare un autre type de victimisation (vols, moqueries, mise à l'écart etc.) « hors ligne »¹¹⁵.

¹¹⁵ Hubert, T. (2018) Résultats de l'enquête de climat scolaire et victimisation auprès des lycéens pour l'année scolaire 2017-2018. MENJ-DEPP. Note d'information n° 18.33.
[www.education.gouv.fr %2Fcid66113 %2Fresultats-de-l-enquete-de-climat-scolaire-et-victimisation-aupres-des-lyceens-pour-l-annee-scolaire-2017-2018](http://www.education.gouv.fr/%2Fcid66113/%2Fresultats-de-l-enquete-de-climat-scolaire-et-victimisation-aupres-des-lyceens-pour-l-annee-scolaire-2017-2018)

III. REVUE DE LA LITTÉRATURE SUR LES LIENS ENTRE TECHNOLOGIES ET MEDIAS DIGITALES ET BIEN-ETRE DES ENFANTS

Au cours des dernières années, le nombre d'études scientifiques sur les enfants et les technologies numériques a augmenté rapidement. Cependant, il y a encore des lacunes importantes dans ce *corpus*, et la qualité des études est variable. Au vu de cette hétérogénéité dans la qualité des études sur le sujet, il est important de maintenir une vue d'ensemble des résultats probants et de ne pas se focaliser que sur les résultats d'une ou deux études.

Dans cette revue de littérature, nous nous focaliserons sur les articles qui proposent de mesurer ***l'impact de l'utilisation des médias et technologies numériques sur le bien-être des enfants***. Il est difficile de bien isoler des impacts causaux dans ce type d'étude – souvent sont plutôt étudiées des associations entre l'utilisation des médias et technologies numériques et le bien-être des enfants. La notion de bien-être des enfants étant un concept multi-dimensionnel¹¹⁶, plusieurs sphères (mentale/psychologique, sociale, intellectuelle et physique) seront considérées conjointement. Le terme « médias et technologies numériques » inclura les appareils numériques, tels que les ordinateurs, les tablettes et les téléphones mobiles connectés (smartphone), ainsi que les nombreuses activités numériques auxquelles les enfants ont accès par l'intermédiaire de ces appareils, comme l'utilisation d'Internet, les réseaux sociaux, les chats, les jeux vidéo. La télévision n'est donc pas comprise dans ce terme et sera mentionnée séparément, le cas échéant.

La **sélection des articles scientifiques** dans cette revue repose sur trois critères : (1) des articles publiés dans des revues scientifiques à comité de lecture c'est-à-dire des travaux publiés, qui ont été évalués et approuvés par les pairs ; (2) des articles répertoriés dans les moteurs de recherche de travaux scientifiques tel que PubMed, Cochrane et Google Scholar (il n'y a pas de disciplines exclues de cette revue) ; (3) des études, expérimentales ou observationnelles, avec des protocoles transparents et rigoureux. Cette revue n'est pas exhaustive et d'autres études existent qui n'ont pas été incluses faute de temps. Nous avons privilégié, quand cela était possible, des études récentes et potentiellement généralisables au contexte français. Seules les études portant sur des enfants (de 0 à 18 ans) ont été incluses dans le *corpus* final.

Trois thèmes se sont dégagés dans les études recensés, qui vont structurer ce rapport : des questions autour de **la petite enfance** ; **les adolescents** et leurs utilisation des réseaux sociaux, des jeux vidéo, et de médias sexuellement explicites ; ainsi qu'une section qui aborde des thématiques plutôt **transversales** à tous les âges : **l'utilisation active versus passive** des technologies numériques ; le concept de « **surexposition** » et de « **seuils** » de temps d'utilisation ; le **déplacement d'activités** ; et **l'hétérogénéité des résultats** selon les caractéristiques des individus et de leur contexte.

¹¹⁶ Chapple S., Richardson D., 2009, *Doing Better for Children*, Paris, OECD Publishing.

A. DES DEFIS METHODOLOGIQUES

Avant de présenter les résultats de la revue, il est nécessaire de rappeler que même les études les plus rigoureuses discutées dans cette revue doivent, par nature, être interprétées avec une certaine prudence.

1. *La mise en évidence de corrélations plus que d'impacts causaux*

Premièrement, la plupart des études présentées sont de nature corrélationnelle (et non causales) et utilisent des données transversales (et non longitudinales) : dans une revue de 226 études sur le sujet, 80 % des études incluses étaient corrélationnelles et n'utilisaient que des données transversales¹¹⁷. Cela signifie que la plupart des études scientifiques disponibles à ce jour ne permettent pas d'établir avec certitude ce qui *est cause et ce qui est effet*, ou de déterminer des conséquences à long terme. C'est à dire que les résultats de ces études ne peuvent pas déterminer avec certitude si une variable (par exemple, un niveau accru de dépression) est la cause ou la conséquence de l'utilisation des technologies numériques. Les deux sens de la corrélation sont plausibles – un enfant peut se sentir plus déprimé après avoir passé beaucoup de temps en ligne, mais un enfant qui est déjà déprimé peut passer beaucoup de temps en ligne en réaction à son état de santé mentale. Des études longitudinales et des méthodes empiriques causales sont nécessaires pour en savoir plus sur la causalité et pour donc établir **la direction de la corrélation**.

Deuxièmement, il est probable que des caractéristiques individuelles et environnementales ont une influence sur l'impact de l'utilisation des technologies numériques sur le bien-être des enfants. Ces caractéristiques comprennent l'âge, le sexe, la personnalité, les conditions de vie, le climat scolaire, l'environnement social et culturel du quartier et l'entourage¹¹⁸, etc. La plupart des études tendent à ne retenir – « contrôler » – qu'un **nombre limité de ces variables**, la prise en compte et la mesure de tous les facteurs possibles étant très difficile à réaliser dans une même enquête. Cela signifie que les études peuvent : a) surestimer l'effet de la technologie numérique sur les enfants, voire b) supposer que la technologie numérique a un effet, quand en fait, cet effet est dû à une autre cause non mesurée par l'étude.

2. *Des échantillons peu représentatifs*

Troisièmement, certaines études sont basées sur des échantillons non représentatifs de la population générale, ce qui pose alors le problème de **généralisation des résultats**. Ceci veut dire que dans ce cas nous ne savons pas si les résultats sont valables largement pour la plupart de la population des enfants ou jeunes, ou seulement pour l'échantillon de jeunes observés par l'étude (qui peuvent avoir des caractéristiques spécifiques qui les rendent très

¹¹⁷ Hancock JT., Liu SX., French M., Luo M., Mieczkowski H., 2019, Social Media Use and Psychological Well-Being: A Meta-Analysis, *International Communications Association*.

¹¹⁸ Livingstone S., Haddon L., Gorzig A. *et al.*, 2011, Risks and safety on the Internet: The perspective of European children. Full findings, LSE, London, EU Kids Online, www.globalkidsonline.net/framework.

Livingstone S., 2016, A framework for researching Global Kids Online: understanding children's well-being and rights in the digital age, London, Global Kids Online, www.globalkidsonline.net/framework.
Banaji S., 2016, Global research on children's online experiences: Addressing diversities and inequalities, London, Global Kids Online, www.globalkidsonline.net/inequalities.

différentes du reste de la population : par exemple, un échantillon de jeunes très vulnérables, ou au contraire très favorisés). Le fait que les technologies et les médias numériques changent rapidement pose aussi un problème pour la généralisation des résultats : des études réalisées il y a quelques années peuvent déjà ne plus être pertinentes aujourd'hui si les pratiques ou les outils ont changé drastiquement.

3. Le biais de confirmation

Quatrièmement, comme tout autre champ de recherche, les études sur l'effet des technologies numériques sur les enfants peuvent souffrir d'un **biais de confirmation** ou d'une mise en avant sélective des études selon le type de résultats. Les chercheurs et les éditeurs des journaux scientifiques qui publient leurs travaux peuvent, intentionnellement ou non, sélectionner pour publication uniquement des études qui mettent en évidence des relations statistiquement significatives, tandis que les travaux qui ne retrouvent pas d'effet ou d'association sont moins souvent publiés ou mis en avant¹¹⁹. Des études souvent plus valorisées dans les médias et dans la discussion publique peuvent aussi souffrir de ce biais : on commente plus souvent des études ou des informations choquantes, à contre-courant, peu attendues, etc., y compris quand la qualité de ces études n'est pas rigoureuse. Le *reporting* dans les médias ou la vulgarisation dite scientifique tend à **survaloriser des résultats non, ou peu significatifs**.

4. Peu d'accès au contenu des activités en ligne

Cinquièmement, la plupart des études ne peuvent que mesurer le temps consacré aux technologies numériques, parfois tenant compte du type de media utilisé, mais il est difficile de **mesurer** exactement le **contenu** des activités que les enfants font par le biais de ces technologies. Or ceci est probablement un facteur significatif pour comprendre les impacts de ces technologies sur les enfants¹²⁰. Se concentrer uniquement sur le temps d'utilisation sans tenir compte de ce qu'un enfant fait réellement en ligne limite la portée des études et des conclusions tirées. Un autre souci des mesures est la fiabilité de la donnée collectée : la plupart des études se basent sur la déclaration du répondant sur ses pratiques numériques (ou, souvent, du parent sur les pratiques de son enfant), ce qui n'est souvent pas très fiable, surtout chez les enfants et les jeunes¹²¹.

5. Faire la part des effets positifs et négatifs des écrans sur les différentes dimensions du bien-être

Un autre défi est le fait que différentes études mesurent le bien-être des enfants d'une manière très différente d'une étude à l'autre, ce qui rend difficile la comparaison entre études. Le plus souvent, les études scientifiques utilisent trois indicateurs positifs : le bien-être eudémonique (pouvoir donner du sens à sa vie), le bien-être hédonique (la joie dans l'instant) et les relations interpersonnelles. Et trois indicateurs négatifs : la dépression, l'anxiété et la solitude. La récente méta-analyse de Hancock *et al.*¹²² a constaté qu'une plus grande utilisation des médias sociaux était légèrement associée à des symptômes

¹¹⁹ Munafò, MR. *et al.*, 2017, A manifesto for reproducible science, *Nature Human Behaviour* 1, 0021.

¹²⁰ Etchells *et al.*, 2017; Przybylski et Weinstein, 2017.

¹²¹ Hancock, JT., Liu, SX., French, M., Luo, M., Mieczkowski, H., 2019, Social Media Use and Psychological Well-Being: A Meta-Analysis. *International Communications Association*.

¹²² Ibid.

dépressifs et à l'anxiété (mais pas à la solitude) ; néanmoins, l'utilisation des réseaux sociaux était aussi corrélée à des meilleures relations interpersonnelles (mais pas au bien-être eudémonique ou hédonique). La méta-analyse a également constaté que l'utilisation active plutôt que passive était associée positivement au bien-être (la méta-analyse ne retrouve aucun effet, négatif ou positif, pour l'utilisation passive, bien que d'autres études aient trouvé des corrélations négatives). Cette analyse démontre que selon l'indicateur qu'on choisit de mesurer, on peut arriver à des résultats différents (des associations négatives, neutres ou positives) entre usages numériques et « bien-être » des enfants. Ce qui démontre également l'intérêt qu'il y aurait à mesurer toutes les sphères du « bien-être » de l'enfant.

Comme tout sujet qui considère l'enfant dans son contexte, le sujet « enfance et numérique » est vaste, il recouvre nécessairement plusieurs disciplines, champs de recherche, définitions, protocoles, mesures. Ceci rend parfois les études peu comparables entre elles, et, même au sein de la même discipline, le consensus peut être difficile à établir sur ce qu'il faudrait mesurer, et les mesures à mettre en œuvre.

B. THEME 1 : LA PETITE ENFANCE

Le développement du jeune enfant est étroitement lié à toutes les composantes de son environnement, relationnel, social, de santé et de conditions de vie. On accorde aujourd'hui une attention particulière aux processus précoces de son développement neurologique. La façon dont le cerveau d'un enfant se développe dépend beaucoup de ce qu'il vit et, par conséquent, ses expériences et pratiques numériques sont potentiellement importantes pour le façonnement de la structure neurologique.

Vu que la structure du cerveau (neuro-anatomie) et ses fonctions sont étroitement reliées, tout ce qui impacte la structure aura aussi potentiellement des impacts sur les fonctions neurologiques, et donc le développement moteur, cognitif, affectif, émotionnel de l'enfant. La malléabilité du cerveau pendant la petite enfance rend cette période de vie particulièrement cruciale. Il est donc normal que le débat public prenne de l'ampleur, y compris dans les politiques publiques. Il en mérite une approche raisonnée.

Les **enfants commencent à utiliser des outils numériques de plus en plus jeunes** et intensivement. Par exemple, un rapport suédois souligne que l'âge de la première utilisation d'Internet par les enfants suédois est passé de 13 ans en 2000 à 4 ans en 2009¹²³. En France, l'enquête Elfe, qui suit une cohorte d'enfant nés en 2011 en France métropolitaine depuis leur naissance, a permis de décrire la fréquence d'utilisation de quatre types d'écrans (télévision, ordinateur/tablette, smartphone et jeux vidéo sur console) pour 13 334 enfants qui avaient environ 2 ans en 2013. À cet âge, le type d'écran le plus utilisé par les enfants était la télévision (deux tiers des enfants la regardaient quotidiennement). Une grande majorité d'enfants n'utilisait jamais un ordinateur, tablette ou smartphone, tandis que 20 à 30 % les utilisaient au moins une fois par semaine¹²⁴.

¹²³Beantin Webbkommunikation, 2010, Internet usage and young Swedes in Sweden <http://beantin.se/post/616872465/Internet-use-sweden-young-swedes-children-age-group>

¹²⁴Gassama M., Bernard JY., Dargent-Molina P. & Charles M-A., 2018, Activités physiques et usage des écrans à l'âge de 2 ans chez les enfants de la cohorte ELFE, rapport préparé à la demande de la direction générale de la santé, Paris, France. Berthomier, N., Octobre S., 2019, Enfants et écrans de 0 à 2 ans, à travers le suivi de la cohorte Elfe, *Culture-Etudes*, 2019-1.

Une étude réalisée en Finlande en 2010 avec un échantillon représentatif de 743 familles avec au moins un enfant âgé de 0 à 8 ans montre par ailleurs que dès l'âge de 3-4 ans, les préférences individuelles d'un enfant en matière de médias commencent déjà à se développer, et les goûts des filles et des garçons commencent à diverger¹²⁵.

D'un point de vue international, la proportion de jeunes enfants qui utilisent des outils numériques est très différentes d'un pays à l'autre ; et la variation d'un pays à l'autre est plus importante à ces jeunes âges que chez les enfants plus âgés. Par exemple, en Suède, environ la moitié des enfants de 4 ans utilisent Internet au moins occasionnellement en 2009¹²⁶, tandis que 74 % des enfants britanniques âgés de 5 à 7 ans accédaient déjà à Internet¹²⁷.

Ces dernières années ont connu une augmentation rapide de la présence des écrans dans le quotidien des enfants, dont les plus jeunes, et ces nouvelles technologies – et leurs modes d'utilisation – sont encore relativement « jeunes ». En conséquence, il existe encore peu de données avec un recul important chez ce groupe d'âge, ce qui limite la portée des études (peu d'études longitudinales ont pu être établies et celles qui existent ont encore peu de recul et/ou portent sur des périodes courtes). Il existe donc **peu d'études sur cet âge**, et surtout peu d'études permettant d'estimer l'impact de moyen-long termes de ces technologies chez les jeunes enfants.

Une littérature plus importante existe sur les liens entre télévision et développement du jeune enfant. Ces études ont montré que les moins de 2 ans sont peu susceptibles « d'apprendre » des écrans à cet âge : la télévision peut capter l'attention des bébés, mais sans qu'ils puissent s'approprier du contenu du programme¹²⁸. Une potentielle explication (mais qui suscite encore débat) est que les nourrissons et les très jeunes enfants n'ont pas encore développé les compétences pour transférer un nouvel apprentissage d'une représentation 2D à un objet 3D (de l'écran à la vie réelle)¹²⁹.

Les études sur la télévision pourraient nous aider à comprendre comment une utilisation *passive* des écrans numériques pourrait impacter les enfants. Des études ont démontré une corrélation entre des temps d'utilisation élevés et des retards du langage¹³⁰, et des effets négatifs entre le temps d'utilisation de la télévision et les troubles de l'attention, mais

¹²⁵ Kotilainen S., 2011, Lasten mediabarometri 2010. 0-8- vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Helsinki, Mediakasvatusseura. Résumé en Anglais dans EU Kids Online, 2014.

¹²⁶ Beantin Webbkommunikation, 2010, "Internet usage and young Swedes in Sweden", <http://beantin.se/post/616872465/Internet-use-sweden-young-swedes-children-age-group>

¹²⁷ Ofcom, 2010, "UK children's media literacy", <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/ukchildrensml1.pdf>

¹²⁸ Wartella E., Richert R. and Robb M., 2010, Babies, Television and Videos: How Did We Get Here ?, *Developmental Review*, 30 (2), p. 116-127.

Wartella E., Lauricella AR., 2012, Should babies watch Television and DVDs, *Pediatric Clinics of North America Special Edition: Children, Media, & Adolescents*, 59, p. 613-621.

¹²⁹ Barr R., 2010, Transfer of learning between 2D and 3D sources during infancy: Informing theory and practice, *Developmental Review*, 30, p. 128-154.

Moser A., Zimmermann L., Dickerson K., Grenell A., Barr R., Gerhardstein P., 2015, They can interact but can they learn ? Toddlers' transfer learning from touch-screens and television, *Journal of Experimental Child Psychology*, 137, p. 137-155.

¹³⁰ Chonchaiya W., Pruksananonda C., 2008, Television viewing associates with delayed language development. *Acta Pædiatrica*, 97, p. 977-982.

qui n'apparaissant que lorsque l'exposition à la télévision est extrêmement élevée (plus de 7 heures par jour¹³¹). La télévision allumée en programme et bruit de fond semble aussi avoir un effet négatif sur l'utilisation et l'acquisition du langage, l'attention, et le développement cognitif chez les enfants de moins de 5 ans¹³² ; les contenus trop rapides ou violents peuvent avoir un impact négatif sur la fonction exécutive¹³³.

Les écrans peuvent aussi offrir la possibilité d'un usage dit « actif ». À partir des 2 ans (quand les enfants commencent à comprendre le contenu des programmes qu'ils visionnent à la télévision ou sur un autre écran), des contenus de qualité – bien conçus, adaptés à l'âge, avec des objectifs éducatifs précis – semblent pouvoir favoriser le développement langagier et cognitif, notamment le jeu imaginatif, chez les plus petits¹³⁴. Les quelques études sur des médias interactifs (les Apps qui impliquent des réactions adaptées à ce que l'enfant dit ou fait – qui demande donc une interaction active et pas passive) suggèrent que ces médias peuvent aider les enfants à retenir les informations renseignées (par exemple, pour apprendre des nouveaux mots¹³⁵). L'utilisation **d'écrans tactiles** pour des activités « actives » (comme pour « manipuler » des jeux, des dessins etc. avec les doigts) semble être aussi corrélée à un développement moteur fin plus rapide¹³⁶.

La littérature sur les jeunes enfants souffre en particulier d'un manque de données longitudinales, et de méthodes rigoureuses, pour bien mesurer les « effets » du numérique sur les plus jeunes. Une exception est l'étude récente de Madigan *et al.*¹³⁷ qui ont analysé des données longitudinales sur 2 441 enfants canadiens nés en 2008-2010. Cette enquête a collecté, à trois temps (2, 3 et 5 ans), la moyenne du temps passé par semaine devant tout type d'écran et le développement de l'enfant (explorant plusieurs sphères du développement : langage, motricité globale, motricité fine, résolution de problèmes, aptitudes individuelles ou sociales). Utilisant des modèles statistiques qui permettent d'estimer l'effet d'une augmentation ou d'une diminution du temps passé par un enfant devant l'écran sur l'évolution de son développement (et inversement), les chercheurs montrent que, à ces jeunes âges, les enfants qui passent plus de temps devant un écran ont un moins bon développement, et une augmentation du temps devant les écrans induit une diminution du développement : passer une heure de plus devant les écrans par jour en

¹³¹ Zimmerman FJ., Christakis DA., 2007, Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems, *Pediatrics*, 120 (5), p. 986-992.

¹³² Lapierre MA., Piotrowski JT., Linebarger DL., 2012, Background Television in the Homes of US Children, *Pediatrics*, 130 (5), p. 839-846 ; Setliff A.E., Courage ML., 2011, Background Television and Infants' Allocation of Their Attention During Toy Play, *Infancy*, 16, p. 611-639.

¹³³ Lillard AS, Peterson J., 2011, The immediate impact of different types of television on young children's executive function, *Pediatrics*, 128 (4), 644-9.

Duch H, Fisher EM, Ensari I, Harrington A. 2013, Screen time use in children under 3 years old: A systematic review of correlates, *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10:102.

¹³⁴ Thakkar RR, Garrison MM, Christakis DA. (2006) A systematic review for the effects of television viewing by infants and pre-schoolers. *Pediatrics*;118(5):2025-31.

¹³⁵ Roseberry S, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. (2014) Skype me! Socially contingent interactions help toddlers learn language. *Child Development*; 85(3):956-70.

¹³⁶ Bedford R., Saez de Urabain IR., Cheung CHM., Karmiloff-Smith A., Smith TJ., 2016, Toddlers' Fine Motor Milestone Achievement Is Associated with Early Touchscreen Scrolling, *Frontiers in Psychology*, 7:1108.

¹³⁷ Madigan S., Browne D., Racine N., Mori C., Tough, S., 2019. Association between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test, *JAMA Pediatrics*, 173 (3), 244.

moyenne vers l'âge de 2 ans provoque une baisse de 0,7 point de quotient intellectuel (QI) à 3 ans. De même, une heure de plus par jour à 3 ans entraîne une baisse de 0,5 point de QI à 5 ans (soit un trentième de l'écart-type de la population).

C. THEME 2 : LES ADOLESCENTS ET LE NUMERIQUE

Comme vu dans la section de cadrage de ce rapport, le numérique devient quasiment omniprésent chez les adolescents. Les disparités dans l'accès à la technologie numérique entre les sexes ou entre groupes socioéconomiques ayant pratiquement disparu depuis quelques années, la présence du numérique touche pratiquement tous les groupes d'adolescents aujourd'hui.

Un certain nombre de caractéristiques rendent ces **nouvelles technologies très attrayantes pour les adolescents** (dont le cerveau est très réactif aux « récompenses » et ne maîtrise pas encore pleinement les fonctions de contrôle exécutif et la régulation affective) : elles procurent une satisfaction immédiate, sont facilement accessibles, généralement gratuites ou abordables, et donnent souvent l'impression qu'elles sont privées. Mais, jusqu'à quel point peut-on s'attendre à ce que le cerveau de l'adolescent soit refaçonné par des influences environnementales comme l'utilisation du numérique ?

Les études longitudinales récentes sur l'imagerie cérébrale suggèrent que, à l'adolescence, les changements majeurs dans la *structure* du cerveau sont plutôt reliés à des facteurs génétiques et moins en réponse à des stimulus externes. Néanmoins, si les périodes sensibles bien établies pour les processus sensoriels et l'acquisition du langage se situent généralement avant l'adolescence, cette phase du développement reste une période particulièrement sensible pour **l'apprentissage socioculturel**¹³⁸. Cela signifie que l'adolescence est une période où nous perfectionnons nos compétences à naviguer dans les interactions sociales. Un manque d'occasions de s'engager dans des situations sociales serait donc susceptible d'entraver le développement de ce type de compétences.

Cependant, les études les plus rigoureuses disponibles actuellement suggèrent que *les activités numériques typiques des adolescents ne nuisent pas, en moyenne, au développement social des jeunes*. Par exemple, une méta-analyse de plusieurs études (pour un échantillon totale de 355 000 jeunes) révèle que l'utilisation de technologies digitales (tout type de technologie et d'utilisations confondu) n'explique que 0,4 % de la variation du bien-être mental des adolescents enquêtés¹³⁹.

Dans la littérature scientifique, l'accent est plutôt mis sur l'utilisation des adolescents des réseaux sociaux, ainsi que leur exposition à des contenus violents ou sexuellement explicites. Nous reprendrons donc ces trois axes pour structurer cette section. Néanmoins, il faut rappeler que les enfants utilisent des outils connectés de manière intensive et régulière aussi **dans le cadre de leur scolarité**, pour leurs travaux scolaires (Google et Wikipédia) et leur communication avec leurs camarades de classe. Ce qui a été montré par une étude autrichienne de 2008 menée auprès de jeunes de 13 à 17 ans. De plus, Internet

¹³⁸ Blakemore S.J., Mills K.L., 2014, Is adolescence a sensitive period for sociocultural processing? *Annual Review of Psychology*; 65 p.187-207.

¹³⁹ Orben A., Przybylski A.K., 2019, The association between adolescent well-being and digital technology use, *Nature Human Behaviour*, 3 (2), p.173.

joue un rôle essentiel dans leur communication avec leurs camarades de classe; les travaux scolaires s'accompagnent souvent de discussions en ligne¹⁴⁰. Ces tendances sont retrouvées pour la France par les Baromètres du Credoc¹⁴¹.

Ainsi, on peut lire dans l'avis du HCSP¹⁴² « *un certain nombre de chercheurs souligne le risque d'aggravation des disparités dans le domaine de l'éducation par des disparités de maîtrise des ressources technologiques numériques et conseille de développer les compétences des étudiants, des enseignants, et nous pourrions ajouter des parents, pour protéger leurs enfants tout en leur donnant une opportunité d'accéder aux apports du monde digital. Des travaux conduits au Chili, dans lesquels une volonté de développer l'accès aux technologies digitales a été marquée par une augmentation de la connexion des maisons à Internet, montrent cependant que ces efforts n'ont pas amélioré, voire ont aggravé, les inégalités en terme de résultats d'accès à l'éducation* » (Livingstone et al., 2017).

1. Les adolescents et les réseaux sociaux : une utilisation aux effets contradictoires.

L'utilisation des réseaux sociaux inclut l'utilisation d'une large palette de médias sociaux, de formats, de supports etc. Les résultats des études dont nous disposons qui étudient la corrélation entre utilisation de media sociaux et bien-être des adolescents suggèrent des effets neutres ou des effets négatifs variables selon le type de pratique et le type de population. Ainsi, une étude britannique montre que l'utilisation de médias sociaux est corrélée à une baisse du bien-être subjectif des adolescents de 10 à 14 ans, ainsi qu'augmentent les difficultés socioémotionnelles, mais uniquement si ces médias sont utilisés plus de quatre heures par jour¹⁴³. Ces associations semblent être **genrées** : ces corrélations négatives sont surtout retrouvées chez les filles (symptômes dépressifs), peut-être à cause de mécanismes tel que le harcèlement en ligne, les problèmes de sommeil liés à l'utilisation des réseaux sociaux, ou une moins bonne estime de soi et de son image corporelle¹⁴⁴, qui toucheraient plus les filles que les garçons.

Comme dans d'autres sphères de recherche sur l'impact des technologies numériques, on déplore sur cette thématique le **peu d'études longitudinales** qui permettraient d'évaluer la causalité de la relation entre l'utilisation des médias sociaux et le bien-être des adolescents, et d'évaluer statistiquement quelle variable est le moteur de l'autre. Les deux études les plus rigoureuses à ce sujet suggèrent une causalité inversée. La méta-analyse de Hancock et collègues¹⁴⁵ a recensé seulement 24 études longitudinales sur le lien entre

¹⁴⁰ Bauer TA., Maireder A., Nagl, M., 2009, *Internet in der Schule Schule im Internet*, Schulische Kommunikationskulturen in der Informationsgesellschaft.

¹⁴¹ Credoc, 2018, Baromètre du numérique. 18^e édition.

<https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-2018>

¹⁴² Avis du HCSP Effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans. Rapport consultable sur <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/avisrapportsdomaine?clefr=759>.

¹⁴³ Booker CL., Skew AJ., Kelly YJ., Sacker A., 2015, Media use, sports participation, and well-being in adolescence: Cross-sectional findings from the UK Household Longitudinal Study, *American journal of public health*, 105(1), p.173-179.

¹⁴⁴ Kelly Y., Zilanawala A., Booker C., Sacker A., 2018, Social media use and adolescent mental health: Findings from the UK Millennium Cohort Study, *EClinicalMedicine*, 6, p.59-68.

¹⁴⁵ Hancock JT., Liu X., French M., Luo M., Mieczkowski H., 2019, Social Media Use and Psychological Well-Being: A Meta-Analysis, *International Communications Association*.

réseaux sociaux et bien-être des adolescents, soit 10 % seulement de l'ensemble des études qu'ils ont recensés sur cette thématique. À partir de ces 24 études longitudinales, ils concluent que lorsque leur bien-être est plus élevé, les jeunes utilisent moins les réseaux sociaux. De même une étude canadienne¹⁴⁶ sur 1 726 adolescents et jeunes adultes, suivis pendant entre deux et six ans, a montré que l'utilisation de réseaux sociaux ne prédisaient pas les symptômes dépressifs futurs, mais, qu'à l'inverse, les symptômes dépressifs prédisaient l'utilisation future des réseaux sociaux, chez les filles.

Quelques études « causales » sur le bien-être subjectif **chez les adultes** ont démontré des effets négatifs de l'utilisation de réseaux sociaux, notamment Facebook : par exemple, Kross et collègues¹⁴⁷ utilisent des approches expérimentales pour démontrer ces effets. Il n'est néanmoins pas possible de savoir si ces effets sont valables pour les adolescents, qui font des usages très différents des réseaux sociaux, et qui souvent utilisent des plateformes différentes (voir section cadrage).

Enfin, des thématiques comme le harcèlement, qui a un impact très important sur la santé mentale des jeunes¹⁴⁸ et qui peut être facilité par les réseaux sociaux, sont aussi abordées par la littérature. Néanmoins, il est important de souligner que, premièrement, le cyberharcèlement semble toucher une proportion de jeunes relativement minoritaire (dans l'enquête EU Kids Online, 12 % des jeunes entre 11 et 16 ans enquêtés disent avoir été victimes de cette pratique¹⁴⁹) ; deuxièmement, que **le harcèlement « hors ligne » reste plus répandu** que le harcèlement en ligne¹⁵⁰. Par ailleurs, une étude montre que 42 % des enfants victimes de harcèlement en ligne peuvent également être victimes de harcèlement à l'école, une indication que ces deux phénomènes sont peut-être reliés¹⁵¹.

Du côté des engagements des jeunes, des effets positifs des réseaux sociaux ont également été constatés : l'**engagement actif** (à l'opposé d'un usage passif) des médias sociaux pourrait être lié positivement au bien-être subjectif ; certaines études font l'hypothèse que cet engagement peut renforcer les amitiés hors ligne et augmenter l'acceptation de soi. Les réseaux sociaux pourraient aussi être **positifs pour les enfants qui sont isolés** pour diverses raisons : une revue de la littérature menée en 2009 montre

¹⁴⁶ Heffer T., Good M., Daly O., MacDonell E., Willoughby T., 2019, The Longitudinal Association Between Social-Media Use and Depressive Symptoms Among Adolescents and Young Adults: An Empirical Reply to Twenge et al. (2018), *Clinical Psychological Science*, 7 (3), p.462–470.

¹⁴⁷ Kross *et al.*, 2013, dans une première expérience, les chercheurs mesurent le bien être d'un groupe d'adultes avant et après 20 minutes d'utilisation de Facebook et comparent avec un groupe qui utilise Internet pour 20 minutes sans Facebook, et un autre groupe qui n'utilise pas Internet. Dans une deuxième expérience, les chercheurs comparent un groupe qui fait une utilisation habituelle de Facebook *versus* un deuxième groupe qui n'utilise pas Facebook pour une semaine.

¹⁴⁸ Gorman E., Harmon CP., Mendolia S., Staneva A., Walker I., 2019, The Causal Effects of Adolescent School Bullying Victimization on Later Life Outcomes, *HCEO Working Papers*.

¹⁴⁹ EU Kids Online, 2014, *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*, EU Kids Online, LSE, London, UK. http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU_%20Kids_%20Online_%20III_%20.pdf

¹⁵⁰ Li, 2007b, cité in ISTTF (Internet Safety Technical Task Force) (2008), "Enhancing Child Safety and Online Technologies": Final Report to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorney Generals of the United States. Cambridge, MA: Berkman Center for Internet and Society, Harvard University. Available at <http://cyber.law.harvard.edu/pubrelease/isttf>

¹⁵¹ Hinduja et Patchin, 2009, cités in ISTTF (2008).

que communiquer avec ses amis à travers Internet est bénéfique pour le bien être socioémotionnel¹⁵².

Un autre domaine où le numérique pourrait être un allié pour des enfants et des jeunes est celui du handicap. Cette revue de littérature scientifique ne porte pas sur les enfants en situation de handicap, qui nécessiterait un travail spécifique plus approfondi. Nous nous contenterons ici de noter qu'on observe que les nouvelles technologies numériques peuvent aider les personnes handicapées dans leur vie quotidienne et sociale, leur expression, leurs soins. Par exemple, une étude britannique montre que les personnes handicapées peuvent utiliser Internet, les plateformes et autres applications pour **exposer leurs points de vue, les rendre visibles**, les partager avec les autres, partager des expériences, promouvoir des changements et avoir un impact sur l'amélioration de leurs droits¹⁵³.

La plupart des études ne trouve pas d'effets négatifs à une utilisation légère (moins d'une ou deux heures par jour)¹⁵⁴. Certaines études démontrent même des effets positifs d'une utilisation légère dans le cas de l'utilisation des réseaux sociaux¹⁵⁵. Cette thématique sera approfondie dans la dernière section sur les thématiques transversales à tout âge.

2. L'utilisation de jeux vidéo

Une littérature plus établie a étudié l'impact de l'utilisation de jeux vidéo, initialement utilisés à travers des consoles non-connectées, mais cette utilisation se fait davantage à travers des plateformes numériques et/ou connectés.

Ces études suggèrent que les jeux vidéo peuvent **légèrement améliorer la performance cognitive** (notamment, la capacité à traiter de l'information)¹⁵⁶. Les effets des jeux vidéo violents font encore l'objet de débats. Des résultats suggèrent **une légère augmentation (passagère) de pensées et comportements agressifs**¹⁵⁷, bien que la qualité des méthodes utilisées par ce type d'étude a été contestée¹⁵⁸. Aujourd'hui, les capacités connectives des nouvelles générations de consoles de jeux permettent le développement de jeux coopératifs multijoueurs qui pourraient entraîner une augmentation des pensées et

¹⁵² Valkenburg PM., Peter J., 2009, Social consequences of the Internet for adolescents: a decade of research, *Current Directions, Psychological Science*; 18, 1-5.

¹⁵³ Ellis K., Kent. M. 2017, *Disability and Social Media: Global Perspectives*, Oxon, UK, Routledge.

¹⁵⁴ Kelly, Y., Zilanawala A., Booker C., Sacker A., 2018, Social media use and adolescent mental health: Findings from the UK Millennium Cohort Study, *EClinicalMedicine*, 6, p. 59-68.

¹⁵⁵ Liu M., Wu L., Yao S., 2016, Dose-response association of screen time-based sedentary behaviour in children and adolescents and depression: a meta-analysis of observational studies, *British Journal of Sports Medicine*; 50, p. 1252-1258.

¹⁵⁶ Bisoglio J., Michaels TI., Mervis JE., Ashinoff BK., 2014, Cognitive enhancement through action video game training: great expectations require greater evidence, *Frontiers in Psychology*, 9, 136. Powers KL., Brooks PJ., Aldrich NJ., Palladino MA., Alfieri L., 2013, Effects of video-game play on information processing: a meta-analytic investigation, *Psychonomic Bulletin and Review*, 6, 1055-79.

¹⁵⁷ Anderson CA., Shibuya A., Ihori N. *et al.*, 2010, Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in eastern and western countries: a meta-analytic review, *Psychological Bulletin*; 136, 151-73.

¹⁵⁸ Elson M., Ferguson CJ., 2014, Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray, *European Psychologist*; 19, p. 33-46.

comportements socialement positifs¹⁵⁹. Cela montre que le contenu est important pour comprendre l'influence potentielle des jeux vidéo sur le bien être émotionnel et les comportements.

Des études ont aussi mis en avant l'importance de **prendre en compte le contexte et les caractéristiques individuelles** pour mieux comprendre comment les liens entre jeux vidéo et bien être chez les jeunes se construisent. Par exemple, une étude transversale de 437 élèves menée dans cinq écoles en Ile de France montre que 8 % des jeunes enquêtés avaient des rapports aux jeux vidéo *problématiques* en termes de conduites addictives. Ces élèves indiquaient aussi des environnements familiaux compliqués, notamment avec **plus de conflit, moins de cohésion familiale** et moins de règles encadrant l'utilisation des jeux vidéo¹⁶⁰. Une autre étude suggère que les processus familiaux ne sont reliés à des utilisations problématiques que quand les jeunes présentaient eux-mêmes certaines caractéristiques, comme une faible estime de soi, une « efficacité perçue » (croyance individuelle sur sa capacité à atteindre un objectif) peu robuste, un « locus de contrôle » (croyance individuelle que sa réussite et ce qui lui arrive dépendent de soi-même) faible; des névroses etc.¹⁶¹ Il est néanmoins à signaler que ces études se basent sur des échantillons en coupe (non longitudinaux) et de relativement petite taille.

3. Les adolescents et les médias sexuellement explicites

Il est approprié sur le plan du développement que les adolescents soient sexuellement curieux et qu'ils cherchent à avoir accès à davantage d'information et, éventuellement, du contenu sexuellement explicite. Selon l'enquête menée par EU Kids Online sur les jeunes de 11-16 ans dans cinq pays européens, 17 % des jeunes enquêtés aurait vu des images sexuellement explicites en ligne et 12 %, reçu des messages à contenu sexuel, chiffres qui n'ont pas beaucoup évolués depuis la précédente enquête en 2010¹⁶².

L'utilisation de médias sexuellement explicites est devenue normative pour les adolescents et les jeunes adultes, surtout chez les garçons. Ces médias sont assez divers, du partage de photographies explicites entre jeunes à l'accès à la pornographie. Néanmoins, il existe peu de chiffres pour décrire combien d'adolescents ont accès à des médias sexuellement explicites, ce qu'ils utilisent, comment ils les utilisent, et avec qui. Une étude sur des jeunes adultes (15-25 ans) néerlandais suggère que 88 % de garçons et 45 % de filles auraient consulté ce type de média. Parmi ceux qui ont utilisé des médias sexuellement explicites, la majorité avait accès à du contenu « hardcore », particulièrement les garçons¹⁶³.

¹⁵⁹ Granic I., Lobel A., Engels RC., 2014, The benefits of playing video games, *American Psychologist*, 69, p. 66-78.

¹⁶⁰ Bonnaire C., Phan O., 2017, Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school, *Psychiatry Research*, 255, p. 104-110.

¹⁶¹ Throuvala MA., Janikian M., Griffiths MD., Rennoldson M., Kuss DJ, 2019, The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives, *Journal of behavioral addictions*, 8(1), p. 48-62.

¹⁶² EU Kids Online, 2014, *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*, EU Kids Online, LSE, London, UK. http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU_%20Kids_%20online_%20III_%20.pdf

¹⁶³ Hald GM., Kuyper L., Adam PC., de Wit JB., 2013, Does Viewing Explain Doing ? Assessing the Association Between Sexually Explicit Materials Use and Sexual Behaviors in a Large Sample of Dutch Adolescents and Young Adults, *Journal of Sexual Medicine*, 10 (12), 2986-2995.

Cette même étude montre qu'en moyenne, il y a des corrélations significatives entre une utilisation de médias sexuellement explicites et **les comportements et attitudes sexuels** des jeunes. Une utilisation plus importante de ce type de médias est corrélée avec des comportements sexuels plus aventureux et d'avantage d'accès à des rapports sexuels tarifés¹⁶⁴, ainsi que plus de satisfaction dans leur vie sexuelle¹⁶⁵. L'utilisation de ces médias n'était, en revanche, pas corrélée avec l'âge au premier rapport sexuel¹⁶⁶. Une autre corrélation avec les attitudes sexuelles a aussi été mise en évidence : l'utilisation de médias sexuellement explicites est corrélée avec une acceptation plus importante du non-consentement¹⁶⁷ et des préférences sexuelles plus aventureuses¹⁶⁸. Les filles utilisent plus souvent ces médias dans le cadre d'une relation amoureuse ou entre copines, tandis que pour les garçons il s'agit d'une utilisation plutôt solitaire¹⁶⁹.

Mais ces études, souvent en coupe, **ne peuvent pas trancher sur la direction des effets** : est-ce que les jeunes avec certains comportements ou attitudes sexuelles ont davantage recours aux médias sexuellement explicites, ou est-ce que l'utilisation de ces médias modifie les comportements et attitudes sexuels des jeunes ?

D. THEME 3 : DES CONCEPTS TRANSVERSAUX A TOUS LES AGES

1. L'utilisation active versus passive des technologies numériques

Le type d'utilisation (active vs passive) peut se révéler important pour comprendre les impacts du numérique sur les enfants. La recherche neurologique suggère que les jeux ou médias qui exigent des réponses actives peuvent mener à des apprentissages, au contraire des médias qui ne demandent qu'une utilisation passive. L'information obtenue par le cerveau à travers une action active est essentielle au développement cognitif. Par exemple, les enfants apprennent plus facilement à lire ou écrire quand ils ont accès à des activités qui font appel à tous les réseaux neuronaux, les systèmes sensoriels et langagiers. Ce qui implique que les médias qui nécessitent des réponses actives (plutôt qu'un simple visionnage passif) sont susceptibles d'avoir un impact plus profond sur le développement de l'enfant. Cela pourrait être bénéfique (coordination main-œil) ou négatif (comportements violents) – d'autres facteurs tels que l'âge, les prédispositions individuelles et le contexte social des enfants seraient ici des facteurs déterminants.

2. Y a-t-il des seuils de "surexposition" ou des effets « dose-réponse » ?

L'expression « utilisation excessive » (ou parfois « surexposition »), très utilisée dans les débats autour des écrans, correspond à des études qui cherchent identifier des temps d'utilisation des technologies numériques qui seraient trop importants ou nocifs pour le bien-être des enfants, souvent sans quantifier le temps que cela implique dans la pratique.

¹⁶⁴ Ibid.

¹⁶⁵ Morgan EM., 2011, Associations between young adults' use of sexually explicit materials and their sexual preferences, behaviors, and satisfaction, *Journal of Sex Research*, 48, 520–30.

¹⁶⁶ Hald et al., 2013.

¹⁶⁷ Ibid.

¹⁶⁸ Morgan, 2011, *op. cit.*

¹⁶⁹ Ibid.

Aujourd'hui, il n'existe pas de consensus sur un seuil de temps qui pourrait être jugé excessif, notamment parce que ce seuil est très individuel. Larkin et Griffiths (1998) estiment que pour certaines personnes, dans certains contextes, il est logique d'utiliser des technologies numériques de façon « excessive » si les ressentis de retours positifs sont plus importants que les aspects négatifs. Néanmoins, la question pourrait se poser différemment pour les enfants.

On ignore encore quels sont les mécanismes qui entrent en jeu dans les effets potentiellement nocifs des écrans et si ces effets sont liés au contenu, aux modalités d'exposition, à la nature même de l'écran ou de l'activité dont il est le support. Une étude observationnelle transversale s'est appuyée sur la cohorte américaine ABCD (pour « *adolescent brain cognitive development* ») qui recrute les enfants à 9-10 ans et les suit pendant 10 ans¹⁷⁰. Cette étude suggère **un effet-dose**, en dehors de toute interrogation sur le contenu, l'activité et le contexte. C'est bien le fait d'excéder les deux heures d'exposition qui a un impact sur la cognition des enfants. Les effets dose-réponse se basent sur l'idée d'une corrélation linéaire entre le temps passé sur les technologies numériques et les effets chez les enfants. Néanmoins, certains chercheurs soutiennent que l'impact de la technologie numérique sur les enfants n'est **pas nécessairement linéaire**. Przybylski et Weinstein suggèrent que l'impact du temps consacré à la technologie numérique sur les enfants peut plutôt s'expliquer par une relation curvilinéaire¹⁷¹. En d'autres termes, le fait de ne pas utiliser du tout des technologies numériques pourrait avoir un impact négatif sur les enfants, tandis que des niveaux modérés d'utilisation pourraient avoir un impact positif et qu'une utilisation excessive pourrait avoir un impact négatif. Il est aussi possible que le temps que les enfants consacrent aux technologies numériques doive plutôt être conceptualisé comme un continuum dans lequel certains résultats négatifs peuvent coexister avec des avantages.

3. Le déplacement d'autres activités

Le déplacement d'activités c'est à dire la diminution, par exemple, des travaux scolaires, des pratiques sportives, des activités avec les amis et la famille, le sommeil, au profit des activités numériques a été mis en avant comme une potentielle source d'effets négatifs. Une hypothèse courante dans ce domaine de recherche est que le temps consacré à la technologie numérique nuira inévitablement au temps consacré à d'autres activités (jugées plus utiles), comme la socialisation face-à-face, la lecture de livres ou l'exercice physique. On parle parfois d'hypothèse du déplacement. Selon cette hypothèse, les effets négatifs des technologies numériques sont linéairement proportionnels au degré d'exposition. Cette hypothèse a d'abord reçu un certain appui et a servi à motiver les premières politiques publiques qui proposaient des restrictions à la participation des enfants à la technologie numérique, comme les lignes directrices de l'American Academy of Pediatrics de 1999. Toutefois, aujourd'hui, les études suggèrent que cette hypothèse est simpliste ou même inexacte, parce que les récents développements technologiques offrent aux enfants des

¹⁷⁰ Walsh, Jeremy J. *et al.*, 2018, Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study, *The Lancet Child & Adolescent Health*, Volume 2, Issue 11, p. 783-791.

¹⁷¹ Przybylski AK., Weinstein N., 2017, A large-scale test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents, *Psychological Science*, 28 (2), p. 204-215.

risques mais aussi des possibilités positives sur le plan de leur bien-être¹⁷². Les nouvelles *guidelines* de l'American Academy of Pediatrics de 2016 sont moins restrictives, reconnaissant la valeur ainsi que les risques posés par la technologie numérique.

Le fait que l'association entre limitation du temps d'écran et **temps de sommeil** suffisant ait des effets cumulatifs sur la cognition amène les chercheurs à penser que lorsqu'un enfant passe plus de deux heures sur un écran par jour, c'est la quantité et la qualité du sommeil qui en pâtit, ce qui prive cet enfant des bénéfices du sommeil. Ils estiment aussi que la relation entre le temps de sommeil et la cognition – médiée par le temps d'écran – peut aussi dépendre de l'influence familiale et de la structure du foyer. Il se pourrait que la limitation du temps d'écran par les parents non seulement atténue les effets parasites des écrans au moment du coucher mais amène aussi à replacer l'enfant dans une activité cognitivement engageante, comme **la lecture**. Pour les jeux vidéo, plutôt que une modification des capacités cognitives et sociales, on pourrait imaginer un impact à travers la **diminution du temps pour des activités scolaires**¹⁷³.

Mais, les études ne montrent pas toutes que l'utilisation de médias et technologies numériques empêchent la pratique d'autres activités bénéfiques pour le développement et le bien-être des enfants : ce qui est en cause correspond plutôt au type et à l'intensité de la fréquentation numérique. Ainsi par exemple : une étude longitudinale de 719 jeunes de 14 à 24 ans montre, au contraire, une **corrélation positive entre une utilisation modérée d'Internet et la participation à des activités sportives et associatives**¹⁷⁴. De la même façon, une étude d'enfants plus jeunes (11-13 ans) démontre que l'utilisation d'un ordinateur ne diminue pas le temps passé à faire des activités physiques¹⁷⁵.

Ces études sur le déplacement portent surtout sur les adolescents et les collégiens ; moins nombreuses sont les études qui se sont intéressées à ces processus dans la **petite enfance** et son éventuelle spécificité au regard des effets sur le développement. Une nouvelle étude singapourienne conclut que le temps d'utilisation des écrans (télévision et/ou écrans numériques) à l'âge de 2/3 ans été associé négativement l'activité physique à 5 ans, surtout pour les enfants qui utilisaient les écrans plus de 3 heures par jour¹⁷⁶.

Deuxièmement, on ne peut exclure que non seulement l'utilisation de technologie numériques diminue le temps consacré aux autres activités, mais que, de plus, dans une société caractérisée par l'aversion au risque, surtout pour les plus jeunes, les enfants et adolescents ont moins d'opportunités d'être hors de chez eux, pour rencontrer leurs amis dans des cadres informels, explorer sans supervision, et ces contraintes les poussent vers

¹⁷² Przybylski AK., Weinstein N., 2017, A large-scale test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents, *Psychological Science*, 28 (2), p. 204-215.

¹⁷³ Weis R., Cerankosky BC., 2010, Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: a randomized, controlled study, *Psychol Sci*, 21, 463-70.

¹⁷⁴ Romer D. et al., 2013, Older versus newer media and the well-being of United States youth: results from a national longitudinal panel, *Journal of Adolescent Health*; 52 p. 613-619.

¹⁷⁵ Gebremariam MK. et al., 2013, Are screen-based sedentary behaviors longitudinally associated with dietary behaviors and leisure-time physical activity in the transition into adolescence? *International Journal of Behavioural Nutrition and Physical Activity*; 10, 9.

¹⁷⁶ Chen B., Bernard JY., Padmapriya N., Ning Y., Cai S., Lança C., Godfrey KM., 2020, Associations between early-life screen viewing and 24 hour movement behaviours: findings from a longitudinal birth cohort study, *The Lancet Child & Adolescent Health*.

des technologies « *indoors* ». Certains suggèrent que la vie « numérique » des jeunes aujourd'hui est aussi une réponse à la tendance de leurs parents à restreindre les rencontres à l'extérieur de la maison par crainte des risques associés¹⁷⁷.

4. Aborder la question des écrans en contexte : des effets hétérogènes selon le milieu social ; des cumuls avec des vulnérabilités existantes

Les pratiques et expériences numériques des enfants ne peuvent pas être étudiées en les séparant de leur cadre de vie plus large. Par exemple, deux études sur les jeux vidéo démontrent une interaction entre l'environnement des jeunes, leurs caractéristiques individuelles et les impacts des jeux vidéo sur leur bien-être. La première, une étude transversale de 437 élèves dans cinq écoles en Ile-de-France, montre que 8 % de leur échantillon (c'est-à-dire, 37 jeunes) pouvaient être définis comme « *problematic gamers* ». Les auteurs relèvent des différences importantes en termes de caractéristiques du milieu familial entre ces élèves identifiés comme « problématiques » par rapport à leur consommation de jeux vidéo avec les élèves non-problématiques. Notamment, les élèves problématiques soulignaient plus de conflits à la maison, moins de cohésion familiale et moins de règles par rapport à l'utilisation des jeux vidéo¹⁷⁸. **Les caractéristiques du ménage et des jeunes ne sont donc pas négligeables** quand nous considérons le potentiel impact des technologies numériques¹⁷⁹. Ces études se basent souvent sur des échantillons trop petits, non représentatifs de tous les jeunes, ou encore sur des cas complexes impliquant des personnes vulnérables et des circonstances souvent relativement uniques. Il est donc difficile de démontrer si des effets retrouvés dans ce type d'étude sont applicables à tous les enfants.

Ce qui constitue une « utilisation ou une exposition excessive » est également susceptible d'être individuel, et de dépendre de l'âge de l'enfant, de ses caractéristiques, de la culture qui l'entoure et de son contexte de vie plus large. Il est donc difficile d'établir un consensus scientifique sur des effets de seuils. Pour les technologies numériques en particulier, les opinions sur ce qui est excessif varie aussi avec le temps et d'une génération à l'autre. On peut s'attendre à ce que les adultes et les enfants aient des opinions différentes sur la question, aucun des deux groupes n'ayant nécessairement plus raison que l'autre¹⁸⁰.

E. PROBLEMES ET MANQUES DANS L'ETAT ACTUEL DE LA LITTERATURE

L'administration de la preuve scientifique sur les liens entre les médias et outils numériques et bien-être des enfants est loin d'être complète. Dans cette section, nous souhaitons mettre

¹⁷⁷ Gill T., 2007, *No Fear: Growing up in a risk averse society*, London, Calouste Gulbenkian Foundation.

¹⁷⁸ Bonnaire C., Phan O., 2017, Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school, *Psychiatry Research*, 255, p. 104-110.

¹⁷⁹ Throuvala MA., Janikian M., Griffiths MD., Rennoldson M., Kuss DJ., 2019, The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives, *Journal of behavioral addictions*, 8 (1), p. 48-62.

¹⁸⁰ Kardefelt-Winther D., 2017, How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review, *Innocenti Discussion Paper 2017-02*, UNICEF Office of Research–Innocenti, Florence.

en avant les manques actuels de la littérature pour pouvoir : (1) mieux comprendre l'ensemble de la littérature, et (2) proposer des nouvelles pistes d'études.

Les études disponibles à ce jour **portent principalement sur les adolescents**. Nous avons aujourd'hui relativement peu d'information sur les jeunes enfants autre que leur utilisation générale des médias et technologies numériques (notamment, le nombre d'heures hebdomadaires). Quelles sont leurs activités pendant ces heures d'interaction avec le numérique ? Est-ce que les impacts du numérique sur le bien-être des jeunes enfants varie selon le type d'activité ? Le contexte de cette utilisation ? Cela étant, si les études, comme c'est le cas, montrent qu'une utilisation autre que modérée (2 heures par jour) est néfaste, il n'est pas sûr qu'il soit intéressant de rentrer dans le détail du type et du contexte d'utilisation. Il y a aussi relativement peu de recul pour ce groupe d'âge : il n'existe pas, à ce jour, de données sur le moyen-long terme. Deuxièmement, il existe relativement très peu d'études sur les enfants de 6-12 ans. Or on pourrait faire l'hypothèse que les pratiques numériques étudiées pendant l'adolescence et les adultes se construisent à ces âges. Il est donc regrettable d'avoir relativement moins d'information sur ce stade de vie.

Les technologies mobiles (comme les smartphones) ont changé la « présence » du numérique dans la vie des enfants, ainsi que leurs pratiques. L'arrivée des smartphones rend l'utilisation d'Internet de plus en plus intime. Avec la miniaturisation des appareils mobiles, il devient possible d'utiliser Internet dans des endroits encore plus privés (par exemple, dans sa chambre et pas à travers l'ordinateur de famille dans le salon), ce qui rend la connexion des enfants à l'Internet plus éloignée de la surveillance des parents ou du contrôle public. Du fait des changements rapides de ces technologies, on sait relativement peu sur comment les technologies mobiles changent l'impact du numérique sur le bien-être des enfants.

Il existe néanmoins quelques études pionnières sur l'utilisation des smartphones et la corrélation avec le bien-être des jeunes, même s'ils ne peuvent encore pas tester des effets de long terme. Une étude, publiée en 2019, a suivi près de 400 adolescents pendant deux semaines, envoyant trois fois par jour des questions sur leurs téléphones portables. Les chercheurs ont pu comparer les symptômes de santé mentale et l'utilisation des smartphones plusieurs fois par jours. Les résultats suggèrent que l'utilisation des smartphones n'était pas associée au bien-être mental des adolescents. En effet, les auteurs démontrent que les pratiques d'utilisation du smartphone au début de l'étude n'étaient pas reliées à la santé mentale en fin d'étude, et la santé mentale des répondants n'était pas pire les jours où les adolescents déclaraient consacrer plus ou moins de temps à la technologie¹⁸¹. Ce type d'études peuvent être développés pour assurer un suivi de plus long terme et des méthodes de collecte qui permettent de mieux mesurer le bien-être des jeunes.

Il y a un manque de données centrées sur les enfants, et à grande échelle (données à l'échelle nationale), dans plusieurs pays mais surtout la France. Les données qui sont

¹⁸¹ Jensen M., George M., Russell M., Odgers C., 2019, Young Adolescents' Digital Technology Use and Mental Health Symptoms: Little Evidence of Longitudinal or Daily Linkages, *Clinical Psychological Science*; 6 (7), p. 1416-1433.

disponibles sont plutôt construites pour mesurer les pratiques numériques chez les adultes, et donc elles captent mal les utilisations chez les enfants.

Plus spécifiquement, les manques dans les données actuelles incluent aussi :

- 1) Le **manque de mesures standardisés** (certaines études regardent le temps passé sur les écrans, toute activité confondue; d'autres regardent spécifiquement l'utilisation des réseaux sociaux; autres encore le cyberharcèlement, etc.). Ceci veut dire que les différentes études sont difficiles à comparer;
- 2) Encore relativement **peu d'études en population générale**. Beaucoup d'études se sont concentrées sur des adolescents classés comme des utilisateurs excessifs¹⁸². Il n'est pas certain que les résultats issus de ces études s'appliquent à la majorité des adolescents (95,6 % selon des estimations récentes pour l'Europe¹⁸³) qui ne sont pas des utilisateurs excessifs.
- 3) La plupart des études sont de petite envergure et de nature transversale : il est donc souvent **difficile d'établir la causalité** des corrélations observées. Les écrans étant liés, par exemple, à pratiquer moins d'activité physique et à rester assis pour longtemps, peu d'études arrivent vraiment à isoler un effet causal des écrans sur l'obésité.
- 4) Peu d'études se basent sur des échantillons assez conséquents pour pouvoir bien explorer, séparément, les corrélations pour **différents sous-groupes de la population** : est-ce que on retrouve les mêmes résultats selon le sexe, l'âge, le milieu socioéconomique etc. de l'enfant ? Cette dimension est cruciale : dans l'enquête EU Kids Online, par exemple, 17 % des jeunes de 9 à 16 ans ont déclaré avoir été dérangés ou perturbés par du contenu visionné sur Internet. Cette proportion change selon l'âge et le sexe du répondant : elle double si on ne regarde que les filles et elle augmente avec l'âge (11 % de jeunes de 9-10 ans se disent perturbés de quelque chose sur Internet, montant à 23 % chez les 15-16 ans)¹⁸⁴.
- 5) Peu de données permettent de prendre **une approche « interdimensionnelle » et « multirisques »**, mesurant à la fois plusieurs pratiques numériques, et/ou plusieurs dimensions du bien-être des enfants. La plupart des études se focalisent sur des thématiques très ciblées. Or, il est difficile d'étudier les effets des technologies numériques sans tenir compte plus largement de la vie des enfants. L'utilisation des technologies numériques, en tant qu'activité à multiples facettes, doit être explorée en même temps que les autres activités qui font partie de la vie des enfants. Par exemple, une approche plus globale permettrait d'examiner à la fois l'emploi du temps des enfants en général (pas que sur les écrans, mais aussi sur leurs autres activités, leur sommeil, etc.) afin d'être en mesure de mieux tester des hypothèses sur le « déplacement » d'autres activités par le numérique.

Une partie des manques de la littérature est aussi lié à **la rapidité du changement** dans les technologies et les utilisations numériques. La recherche ne peut pas évoluer au rythme de l'évolution technologique – une question importante dans le contexte des délais parfois

¹⁸² Weinstein A., Lejoyeux M., 2013, New developments on the neurobiological and pharmacogenetic mechanisms underlying Internet and videogame addiction, *American Journal of Addiction*.

¹⁸³ Durkee T. *et al.*, 2012, Prevalence of pathological Internet use among adolescents in Europe: demographic and social factors, *Addiction*, 107, p. 2210-2222.

¹⁸⁴ EU Kids Online, 2014, *EU Kids Online: findings, methods, recommendations*, EU Kids Online, LSE, London, UK. [http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU %20Kids %20online %20III %20.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU_%20Kids_%20online%20III%20.pdf)

très importants pour obtenir des financements et publier des travaux scientifiques. On peut donc se retrouver avec des travaux scientifiques qui ne sont parfois plus pertinents au regard des pratiques numériques une fois qu'ils sont finalement publiés. Il est aussi difficile d'étudier les implications à long terme parce que les technologies sont souvent si nouvelles et les pratiques évoluent très rapidement qu'il est difficile d'avoir assez de recul.

Finalement, les théories mobilisables pour guider la construction des questions de recherche et l'interprétation des résultats restent encore à consolider. Par exemple, la façon spécifique dont la « dépendance numérique » ou la « fascination du numérique » se met en place et pourquoi certains enfants passent beaucoup de temps à utiliser ces technologies reste à explorer plus finement¹⁸⁵. Beaucoup d'études utilisent des **théories issues du champ de l'addiction** pour traiter la question des écrans, sans bien motiver la pertinence de ce type de conceptualisation pour des pratiques qui sont souvent massivement répandues chez les enfants et les jeunes. Dans cette perspective, la « dépendance à la technologie numérique » est généralement mesurée en posant des questions fondées sur des instruments d'évaluation de la toxicomanie¹⁸⁶. Néanmoins, la proposition selon laquelle les technologies numériques peuvent créer une dépendance comme les drogues ou l'alcool a été remise en question par de nombreux chercheurs, et aujourd'hui il n'y a pas de consensus sur une telle perspective de la technologie numérique¹⁸⁷. Une conséquence de ces hypothèses est que de nombreuses études se sont concentrées sur les conséquences potentielles de cette « dépendance numérique » (sans explorer si il y a une vraie « dépendance »), plutôt que d'explorer pourquoi certains enfants passent beaucoup de temps à utiliser ces technologies¹⁸⁸.

IV. CONCLUSIONS

2018 a été mis en avant comme une **année charnière** pour les technologies et médias numérique : le passage du Règlement général sur la protection des données (RGPD) en Europe et du Children's online privacy protection act (Copa) aux États-Unis, ainsi que des scandales comme Cambridge Analytica, ont changé notre rapport au numérique et surtout aux questions autour de la *privacy* et la sécurité des données. Les plateformes numériques phares pour les enfants ont commencé à réagir à ces événements : par exemple, YouTube

¹⁸⁵ Kardefelt-Winther D., 2014, A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use, *Computers in Human Behavior*, 31, p. 351-354.

¹⁸⁶ Petry NM., Rehbein F., Gentile DA. *et al.*, 2014, An international consensus for assessing Internet gaming disorder using the new DSM-5 approach: Internet gaming disorder, *Addiction*, 109 (9), p. 1399-1406.

¹⁸⁷ Griffiths MD., 2000, Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence, *CyberPsychology & Behavior*, 3 (2), p. 211-218.

Cover R., 2006, Gaming (ad)diction: Discourse, identity, time and play in the production of the gamer addiction myth, *The International Journal of Computer Game Research*, 6, p; 1-14.

Van Rooij AJ., Prause N., 2014, A critical review of "Internet addiction" criteria with suggestions for the future, *Journal of Behavioral Addictions*, 3 (4), p. 203-213.

Aarseth E., Bean AM., Boonen H., *et al.*, 2016, Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal, *Journal of Behavioral Addictions*, 1-4.

¹⁸⁸ Kardefelt-Winther D., 2017, How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review, *Innocenti Discussion Paper 2017-02*, Unicef Office of Research – Innocenti, Florence.

Kids donne maintenant la possibilité pour les parents de sélectionner les chaînes accessibles à leurs enfants ; 150 000 vidéos non adaptées ont été supprimées ; et une version « Older », incluant vidéos musicales et contenus « gaming », est maintenant proposée. Facebook a lancé un service de messagerie (Facebook Messenger Kid) avec des fonctionnalités pour mieux gérer la « *privacy* » des enfants : les contacts doivent être approuvés par les parents, il n'y a pas de publicités ni de collecte de données personnelles (bien que ceci puisse être considéré comme un moyen de recruter des utilisateurs plus tard). Il pourrait donc y avoir de grands changements dans les usages et les pratiques numériques des jeunes dans les années à venir. À ces moments charnière, il existe une opportunité pour les décideurs publics d'accompagner le changement, identifier les vulnérabilités, et éventuellement proposer des politiques ou légiférer.

Les politiques publiques visant à améliorer le bien-être des enfants devraient veiller à ce que les enfants puissent bénéficier des technologies numériques dans un **cadre sécurisé** et dans un contexte de vie saine¹⁸⁹. Un équilibre entre utilisation des écrans et **mode de vie sain** est souhaitable, en insistant notamment sur l'importance du sommeil, l'activité physique, et le temps familial.

Des **enjeux de protection de l'enfance** et de protection des droits des enfants sont à prendre en compte, surtout autour de questions comme les contenus répréhensibles, comme l'incitation à la violence, au racisme, à la haine ou à caractère pornographiques, ainsi que ceux incitant à l'embrigadement ou à la marchandisation de la navigation des enfants (dans les jeux vidéo, les Apps, etc.).

¹⁸⁹ Kardefelt-Winther D., 2017, How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review, *Innocenti Discussion Paper* 2017-02, Unicef Office of Research – Innocenti, Florence.

PARTIE III – PROPOSITIONS DU CONSEIL DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE

Au vu des enjeux éducatifs et de société renouvelés par la généralisation de l'usage des écrans et du numérique par et pour les enfants, le Conseil de l'enfance et de l'adolescence a centré ce dossier et ses propositions sur les répercussions psychologiques, éducatives et sociales de ce phénomène dans la vie des enfants, en complémentarité des nombreuses initiatives actuelles en ce domaine. Analyses, expertises, expérimentations, dispositifs et préconisations se déploient notamment dans la période récente sur le sujet. Ainsi, le remaniement de l'instance de régulation des médias télévisuels (CSA) intègre désormais la problématique particulière des jeunes publics. Les projets de modification de la législation et des réglementations en cours abordent également cette problématique, de même que les conseils dédiés, et les recommandations des récents rapports institutionnels¹⁹⁰. Des expérimentations ont également cours en matière de soutien à la parentalité et de présence d'adulte sur les réseaux sociaux, etc. Dans ce contexte, en appui sur des connaissances actuelles sur le développement global de l'enfant, et des résultats nuancés des recherches sur les impacts positifs et négatifs du numérique, le Conseil dégage 9 axes prioritaires d'évolutions souhaitables.

Bien sûr, certaines recommandations portent directement sur un cadrage du numérique lui-même. Cependant, il serait illusoire de penser que ce seul cadrage suffirait. En effet, le numérique prend une place de plus en plus importante dans la société actuelle : son utilisation s'infiltré partout, ses effets sont de plus en plus multiformes. Complémentairement au cadrage du numérique lui-même, il est donc nécessaire d'agir au-delà du numérique.

PROPOSITION 1 – DES ENFANTS POUR LES ENFANTS EUX-MEMES

- Insister sur la formation continue des professionnel.le.s de l'enfance et de la culture (notamment les centres de documentation) sur le numérique.
- Faciliter l'accès de tous les enfants à des outils numériques et les adapter (les mettre à leur portée, adaptation à l'âge, aux enfants en situation de handicap, notamment déficiences visuelles et auditives, au niveau de vie, genre, territoire), favoriser les logiciels libres en *open source*.
- Pour tous les adolescents, dès le collège, généraliser les enseignements autour du traitement de l'information numérique (*fake news*, rumeurs...) tels qu'ils figurent dans le programme de 1^{re} spécialité HGGSP (histoire-géographie, géopolitique et sciences politiques), axe 4 : « l'information ».
- Concernant les jeux numériques, faire en sorte que les services jeunesse et les collectivités territoriales organisent davantage de situations collectives de jeux

¹⁹⁰ Rapport de l'académie de médecine et des sciences morales (2018), rapport du Haut Conseil de la Santé publique (HCSP) (2019), Rapport S. Tisseron – O. Duris pour le CNC (2020), Rapport Bergé (2020).

numériques sur les lieux de proximité des adolescents, afin d'éviter qu'ils ne restent seuls chez eux dans des situations de compétition en réseau.

PROPOSITION 2 – VIGIE ETHIQUE : CONSIDERER LA DIMENSION ETHIQUE EN JEU DANS LE NUMERIQUE ET METTRE EN PLACE UNE COREGULATION EFFICACE ENTRE POUVOIRS PUBLICS, INDUSTRIELS ET SOCIETE CIVILE, AVEC UN PROJET D'EDUCATION CRITIQUE ET CITOYENNE

- Les progrès technologiques vont aujourd'hui bien plus vite que l'évolution des réglementations et des institutions. En conséquence, le conseil recommande :
 - de soutenir les initiatives et observateurs qui permettent une anticipation des innovations technologiques, « une vigie prospective » susceptible de concerner les enfants et les adolescents.
 - Le Conseil appelle à la vigilance face aux effets sur la santé des tout-petits des objets connectés qui leur sont destinés, ainsi qu'à la question de la collecte des données personnelles qu'ils peuvent poser.
 - Sachant que le Comité consultatif national d'éthique pour les sciences de la vie et de la santé (CCNE) a récemment réorganisé ses commissions, il serait pertinent de le saisir pour avis sur la protection des enfants face aux enjeux économique, éducatifs, de santé et de développement de l'enfant soulevé par une multiplicité des acteurs et des intérêts en présence.
- Impliquer et outiller les enfants pour être acteurs du numérique qu'ils utilisent. Comme les Ceméa y engage : « *Donnons aussi aux jeunes les outils afin d'agir pour améliorer leur environnement numérique en pesant de leur poids de consommateurs sur les éditeurs des services qu'ils utilisent, faisant reconnaître leurs droits auprès des instances administratives (Cnil, CSA, défenseur des droits...) et s'impliquant dans les combats législatifs français et européens* »¹⁹¹. Pour Valérie-Inès de la Ville et Christian Gautellier, « *L'autorégulation que proposent les industriels n'est pas toujours suffisante, et la loi doit donc davantage cadrer les logiques d'innovation industrielle. Il en est de même pour un cadre réglementaire protecteur des libertés individuelles face à la collecte systématique des données personnelles notamment chez des mineurs* »¹⁹².

¹⁹¹ Ceméa et Savoir devenir, Être citoyen dans la société numérique, p. 21, <http://savoirdevenir.net/wp-content/uploads/2019/04/Citoyen-numerique-BD.pdf>, consulté le 28/02/2020.

¹⁹² De la Ville VI., Gautellier C., Au-delà des écrans, l'enjeu des objets connectés pour les tout-petits, <https://blogs.mediapart.fr/cemea/blog/231018/au-dela-des-ecrans-l-enjeu-des-objets-connectes-pour-les-tout-petits> et in *La famille tout-écran, guide pratique #2*, Clémi, https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/Guide_famille_tout_ecran_v2.pdf

- Le conseil souscrit à la préconisation du rapport¹⁹³ rédigé par Serge Tisseron et Olivier Duris qui synthétise un ensemble de travaux sur la question – d’une meilleure cohérence internationale dans la protection des enfants :
 - Créer « *une commission, de préférence européenne, à défaut française, composée d’experts de l’enfance et de la petite enfance, dans le but d’élaborer une grille qui servirait de repère pour la protection des mineurs, et qui concernerait l’ensemble des contenus audiovisuels accessibles sur le territoire français, aussi bien en salles, à la télévision que sur Internet (les jeux vidéo qui ont la classification européenne PEGI font l’objet de préconisation à part). Le caractère européen de cette grille permettrait de peser plus facilement sur les différentes plateformes d’accès à Internet. Cette grille concernerait les âges 3 ans, 6 ans, 9 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans* ».
 - Homogénéiser pour l’ensemble des pays européens des repères d’âge et d’information par des pictogrammes améliorés (§ 2 p. 19) et faire figurer ces repères y compris sur les affiches et les emballages (§4.1 p. 25) ainsi que responsabiliser les usagers et les associer à l’évolution et l’utilisation de la signalétique. (§5 p. 27).
 - Appliquer le même type d’information et de protection pour les mineurs quelques que soient les supports (télévision, jeux vidéo, films, plateformes Internet) (p. 3, § 3.4 et 3.5).
- Le Conseil soutient les dispositifs d’éthique numérique tels que la Charte pour un Internet libre et sûr¹⁹⁴.

PROPOSITION 3 – DEPLACEMENT D’ACTIVITES : FAIRE EN SORTE QUE LES TOUT-PETITS, ENFANTS ET ADOLESCENTS AIENT LA POSSIBILITE ET LA LIBERTE D’ACCES A D’AUTRES SOURCES DE PLAISIR ET D’INTERET QUE LES ACTIVITES NUMERIQUES

Le Conseil rappelle l’urgence de mettre en œuvre les orientations du rapport HCFEA 2018 « Les temps et lieux tiers des enfants et des adolescents hors maison et hors scolarité (TLT) ».

- Les gains formateurs et ludiques du net et des écrans pour les enfants s’inversent dans les mésusages et excès de ceux-ci. C’est un consensus. Toutes les études et observations convergent pour pointer que l’un des contre-effets est notamment la diminution de la motivation et du temps pour d’autres formes d’activités, de communications et de socialités. On parle alors d’effets de « déplacement ». Les temps et lieux tiers des enfants en tant qu’objet novateur de politique publique d’ensemble a été étudié et par le Conseil de l’enfance du HCFEA en 2017 et remis au gouvernement début 2018. Il a porté l’accent sur les gains en termes d’égalité,

¹⁹³ Tisseron S. et Duris O., 2020, *Quelle protection pour les mineurs dans l’audiovisuel à l’ère d’Internet ?*, CNC, https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/rapport/quelles-protections-pour-les-mineurs-dans-laudiovisuel-a-lere-dinternet_1130002

¹⁹⁴ https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/numerique/Charte-pour-un-Internet-libre-et-sur.pdf

de conditions favorables au développement des enfants et du respect de leurs droits, favorable aussi à leur socialisation et d'émancipation.

- La plupart des recommandations pour protéger les enfants des effets problématiques du numérique passent par des injonctions de limitation, temps, types d'activité... Il a été démontré que les injonctions négatives sont moins efficaces que les injonctions positives et les mesures de substitution. Les TLT (temps et lieux tiers), tels que valorisés dans les travaux du HCFEA portent sur le sport et le bien être corporel, la culture, les sciences, les espaces publics, l'engagement des enfants et les vacances collectives. Les bonnes rencontres et le numérique étant posés comme des thématiques transverses à l'ensemble. Ici le numérique et les écrans ont leur place, mais pas toute la place.
- Concernant l'élargissement de l'accès à la culture, via l'éventail des activités que peuvent faire les enfants quels que soient leur âge, avec les professionnels et les bénévoles qui les entourent, le Conseil souscrit aux recommandations n° 52 et 53 du rapport Bergé. Elles portent sur l'encouragement des pratiques et activités d'éducation culturelle des enseignants, des professionnels de la petite enfance et des animateurs dans tous les lieux de l'enfance, en leur donnant gratuitement accès à cinq offres « spectacle vivant » via le *Pass Culture* chaque année scolaire et en étendant à leur bénéfice le *Pass Education* qui permet d'accéder gratuitement aux collections permanentes de plus de cent soixante musées et monuments nationaux.
- L'accompagnement et l'information des parents est l'un des leviers pour prévenir l'exposition prolongée et le mésusage des écrans, à un âge de particulière vulnérabilité à l'environnement sensoriel et les capacités d'attention humaine adaptée.

PROPOSITION 4 – INEGALITES : REDUIRE L'IMPACT DU NUMERIQUE SUR LE CREUSEMENT DES INEGALITES : REPERER ET PREVENIR

L'épanouissement des enfants, leur éducation, et le déploiement de leur curiosité et de leurs capacités passent par un éventail aussi large que possible d'expériences et de rencontres dans des cadres formateurs, initiateurs et sécurisés, comme le confirme d'ailleurs l'analyse récente du Haut Conseil de la santé publique (HCSP)¹⁹⁵. Il apparaît que les plus grands utilisateurs des écrans sont aussi, souvent, les plus vulnérables aux contre-effets du numérique. Le niveau d'utilisation peut être associé, et se cumuler, avec des difficultés et des situations de vulnérabilité économiques, scolaires, sociales, médicales croisées. Les professionnels et les institutions qui accueillent, soignent, éduquent et distraient les enfants et les adolescents doivent être avertis des effets de cumuls de fragilisation et ajuster leurs pratiques et attitudes de vigilance en conséquence.

Concernant les risques et cumuls de vulnérabilités associés à un usage problématique des écrans et du numérique

- Le HCFEA souscrit à l'analyse du HCSP relative aux effets sur la santé mentale et les conséquences sur les relations familiales et sociales. Page 43 – « *Éduquer les*

¹⁹⁵ Rapport du Haut Conseil de la santé publique, 2020, *op. cit.*, p. 54.

enfants et les adolescents aux risques potentiels du numériques ; Maintenir des liens sociaux en présentiel ».

- Organiser des campagnes de prévention, à la fois générales et ciblées, auprès des enfants et des parents.
- Former le regard des professionnels et des bénévoles au contact des enfants et des adolescents sur les usages numériques des jeunes et sur les contenus, développer leur culture du numérique, et anticiper les difficultés liées à un usage problématique (excessif, tourné vers des contenus néfastes, etc.) des écrans et du numérique (PMI, travailleurs sociaux, professionnels de l'enfance, notamment en éducation prioritaire, bénévoles, éducation populaire...).

PROPOSITION 5 – CONTRADICTIONS INSTITUTIONNELLES : DANS LES SERVICES DE L'ENFANCE, REDUIRE LES CONTRADICTIONS ENTRE L'UTILISATION DU NUMERIQUE DANS LES PRATIQUES ET LES INJONCTIONS EN DIRECTION DES ENFANTS (INJONCTIONS ET CONDUITES PARADOXALES)

L'utilisation du numérique comme outil pédagogique et d'ouverture au monde, contraste avec son utilisation par facilité occupationnelle (recommandation aux enfants et aux parents d'utilisation modérée du numérique mais utilisation permanente des écrans dans les pratiques et les habitudes personnelles des professionnels en présence de enfants).

- Généraliser la réflexion des professionnels au contact des enfants et des adolescents sur leurs pratiques des écrans. Ce afin de veiller à l'exemplarité et réduire les situations d'utilisation « passive » des écrans par des enfants spectateurs et *a fortiori* quand elle est induite par des figures tutélaires. De plus, on sait l'importance sur le bien-être des enfants des échanges de regards dans la relation entre eux et les adultes.
- Conduire une réflexion entre professionnels autour des usages intentionnels du numérique, en envisageant les effets positifs et les effets négatifs en termes de développement de l'enfant et de respect de leurs droits. Proposer des axes d'amélioration sur le bon usage et la limitation du recours aux écrans dans les projets d'établissement/projet de vie/projets d'accueil...
- Faire du numérique et des écrans un sujet de discussion ordinaire entre professionnels et enfants. Encadrer et accompagner par un adulte l'utilisation d'écrans et du numérique le cas échéant (préciser à l'enfant un horaire, une durée, une finalité ; mettre en récit, discuter ce qui a été fait et regardé ensemble...).
- Pour éviter le déplacement d'activité, proposer des alternatives et stimuler l'envie d'apprendre des jeunes, favoriser le « faire par soi-même », le toucher, l'olfaction et les multiples autres formes d'exploration et d'apprentissage, afin notamment de rééquilibrer la place croissante de l'utilisation du numérique et limiter les risques d'un accroissement de la passivité.
- Concernant une meilleure qualité de l'offre numérique culturelle, le Conseil de l'enfance souscrit également aux recommandations 40 et 41 de ce même rapport portant l'accent sur la nécessité de se doter de moyens nécessaires à la production de créations de qualité pour les enfants : « *maintenir la diffusion linéaire des*

programmes d'animation sur les carrefours d'audience des enfants au sein de l'audiovisuel public » et « pour faire de l'audiovisuel public le premier acteur de la démocratisation culturelle, renforcer l'offre et l'éditorialisation de programmes culturels aux heures de grande écoute – spectacles vivants dans la pluralité des esthétiques, cinéma, livre, culture scientifique ».

PROPOSITION 6 – VIOLENCES ET INTIMITE : LUTTER CONTRE LES VIOLENCES NUMERIQUES, LE CYBERHARCELEMENT, LES *FAKE NEWS*, LA PEDOCRIMINALITE ET UNE MAUVAISE UTILISATION DES RESEAUX SOCIAUX, GRACE A UNE MOBILISATION DES ENSEIGNANTS, UN RENOUVELLEMENT ET UN RENFORCEMENT DE L'EDUCATION AUX MEDIAS

Les adolescents n'ont pas tous la même attitude sur les réseaux. Mais ils peuvent être en grande souffrance lorsqu'ils sont exposés, complices ou victimes de cyberagressivité, ou même de pédocriminalité. Certains sont plus ou moins profondément impactés dans leur intégration sociale et scolaire, s'isolent, génèrent des conduites à risque ou des états dépressifs. Ils déclarent qu'ils ont du mal à se confier à un adulte, que ce soit dans la famille ou dans l'école, y compris à leurs amis. Dans le cas de harcèlement, les jeunes craignent que la seule réponse des parents soit la confiscation du smartphone, inenvisageable pour eux. Ils craignent, les filles particulièrement, d'être jugés et culpabilisés pour leurs actions quand ils ou elles ont répondu à des pressions à caractère sexuel, mais aussi de comportement social (les boucs émissaires...). Les résistances à recourir aux personnels des établissements scolaires reposent sur la crainte de rupture de confidentialité, leur doute sur leur capacité d'action de compréhension et empathie, la peur de la diffusion, et la crainte de donner une image de soi qui ne corresponde pas au statut d'élève... cependant :

- Les observations et études montrent que les taux de cyberharcèlement diminuent lorsque les enseignants proposent des temps de formation aux élèves dans le but d'informer et de prévenir sur les usages d'Internet. Par ailleurs le phénomène de cyberharcèlement apparaît comme une continuité de la violence de proximité, permise par l'outil numérique. En 2013, 60 % des agresseurs fréquentaient la même école que leur victime¹⁹⁶. L'école paraît donc être, ne serait-ce que pour ces deux raisons, un lieu privilégié de formation à une bonne utilisation des réseaux sociaux et du net.
- Cette orientation du HCFEA est convergente avec l'une des conclusions de l'analyse du Haut Conseil de la santé publique (HCSP) publiée en février 2020 qui s'appuie sur la loi du 8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République. « *Les enseignants peuvent rappeler la loi visant à mieux garantir la protection des données personnelles et, plus généralement, le droit à la vie privée, à l'heure du numérique, en mentionnant explicitement le sexting pour sensibiliser et prévenir. C'est d'autant plus important*

¹⁹⁶ Jones, Mitchell et Finkelhor, 2013.

face à l'incapacité du législateur à encadrer les nouvelles pratiques engendrées par la révolution numérique telles que le sexting »¹⁹⁷.

PROPOSITION 7 – VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE : CREER LES CONDITIONS D'UNE APPROCHE POSITIVE DE LA SEXUALITE : DEVELOPPER UN DISCOURS DE PREVENTION ET DE SENSIBILISATION, SANS NAÏVETE, FACE AUX RISQUES LIES AUX PRATIQUES NUMERIQUES DES ENFANTS

Le Conseil de l'Europe a identifié dans ce domaine les cinq principaux risques liés aux pratiques du numérique par les enfants : l'exploitation sexuelle en ligne des enfants (« *sextorsion* ») ; les images et matériels sexuellement explicites autoproduits impliquant des enfants (« *sexting* ») ; l'échange de propos sexuels en ligne (« *sex-chatting* ») ; la sollicitation en ligne d'enfants à des fins sexuelles (« *grooming* ») ; la divulgation non consentie d'images sexuelles (« *revenge porn* » ou vengeance pornographique)¹⁹⁸.

- Face à l'omniprésence et à la très grande accessibilité du numérique pour les enfants et a fortiori les adolescents, développer une meilleure éducation aux questions de sexualité : « une éducation centrée sur l'égalité des sexes »¹⁹⁹, les nouvelles formes de rencontre, etc.
- Le HCSP recommande également « d'éduquer à la sexualité en famille ou à l'école, via l'apprentissage de codes relationnels en rapport avec le consentement, et de repères sur ce qui est acceptable ou pas dans une relation intime et sexuelle » et de « sensibiliser les enfants et les adolescents aux symptômes dépressifs afin d'en parler et de prévenir les comportements à risques recherchés pour diminuer le sentiment de déprime, de tristesse et de lassitude »²⁰⁰.
- La pornographie introduit et entretient de grandes confusions entre « la fiction » et la réalité des relations entre les filles et les garçons, et de la sexualité. Elle promeut des stéréotypes de genre. Le Conseil porte un grand intérêt au plan « *En finir avec les violences faites aux enfants* », relatif au numérique, porté par le secrétaire d'Etat à la Protection de l'enfance, Adrien Taquet. Le Président de la République a présenté le 20 novembre à l'Unesco, lors de la Cérémonie officielle du trentenaire de la CIDE une mesure en cours de réalisation, visant à mobiliser les plateformes de diffusion des contenus, dans la mise en place de mesures visant à protéger les enfants de contenus pornographiques accessibles dans « l'espace numérique » (contrôle parental, responsabilisation et sanction de sites à contenu pornographique

¹⁹⁷ Rapport du Haut Conseil de la santé publique, 2020, *op.cit.*, p. 59.

¹⁹⁸ Voir notamment l'édition 2017 de la Journée européenne Journée européenne pour la protection des enfants contre l'exploitation et les abus sexuels, dédiée à « la protection des enfants contre l'exploitation et les abus sexuels facilités par les technologies de l'information et de la communication (TIC) » et les ressources associées : <https://www.coe.int/fr/web/children/2017-edition>

¹⁹⁹ Jessica Ringrose, spécialiste de la régulation sexuelle des filles et de l'émergence d'un cyberactivisme féministe, citée par Gabrielle Richard, *The Conversation*, 2017.

²⁰⁰ Idem.

accessibles aux mineurs, extension du périmètre du CSA, déclaration politique internationale)...

PROPOSITION 8 – ESPACE PUBLIC : ESPACES TOUT PUBLIC, POUR L'ENFANT AUSSI. PENSER UN ESPACE PUBLIC SECURISE ET AMENAGE EN CONSIDERANT LA PRESENCE DES ENFANTS, Y COMPRIS EN TERME D'ECRANS ET D'AFFICHAGE NUMERIQUE PUBLIC.

Dans les lieux publics, ouverts à tous – dont les enfants – (gares, rues, vitrines, restaurants et cantines, etc.) les écrans deviennent des outils de communication et de distraction de masse. Les programmations ignorent souvent la présence des publics les plus jeunes.

Dans le rapport du Conseil de l'enfance et de l'adolescence de 2017 sur les temps et lieux tiers des enfants²⁰¹, il est précisé que « *En termes de politiques publiques, ces espaces ouverts posent la question du réaménagement des espaces extérieurs par les collectivités locales en vue d'un projet pour les enfants et les adolescents, tels que : l'aménagement des espaces publics ; les rues sans voiture ; l'aménagement des espaces près de l'école, des places ; le ramassage scolaire, les transports ; les skate-parks, les parcours d'aventures, les parcours verts* ».

- L'efficacité de la publicité numérique animée, voire interactive, renforce la possibilité que les enfants croisent des contenus inadaptés à leurs capacités de discernement et soulève des questions éducatives et morales. Ce sujet est à expertiser et mérite toute l'attention des pouvoirs publics.

PROPOSITION 9 – CONNAISSANCES : DEVELOPPER LA RECHERCHE ET DES CONNAISSANCES MIEUX CIBLEES SUR LES USAGES ET LES CONTENUS NUMERIQUES DES ENFANTS, ET EN FONCTION DE L'AGE

Les études scientifiques robustes manquent pour attester les effets des écrans sur les enfants, malgré des observations de la part des familles et des professionnels de l'enfance. Il est nécessaire de développer le recueil et l'analyse de données de bonne qualité sur ces effets pour pouvoir éclairer le débat public et les politiques publiques en matière de protection des utilisateurs, ici prioritairement les enfants et les adolescents.

Les articles scientifiques consacrés aux effets des écrans sur le comportement et la santé des enfants sont de plus en plus nombreux. Néanmoins, il reste de larges zones d'ombre sur les effets du numérique sur les processus de développement et leur bien-être. D'autant que l'accélération des avancées numériques et de leurs usages rendent les études obsolètes à chaque nouveau « progrès » technologique.

²⁰¹ http://www.hcfea.fr/IMG/pdf/Rapport_Temps_et_lieux_tiers_des_enfants_06-04-2018.pdf

Les données disponibles sur ces thématiques ne portent pas, en général, sur les usages et les besoins des enfants (les enquêtes reprennent souvent des outils construits chez les adultes). Elles ne sont pas longitudinales, ou avec un suivi trop court, ce qui ne permet pas d'établir la causalité des corrélations, ni d'établir si des effets de court terme persistent au fil du temps. Elles sont souvent basées sur de petits échantillons non représentatifs de la population générale ce qui ne permet pas de savoir si les résultats sont généralisables à l'ensemble des enfants ni de stratifier par sous-groupe, pour vérifier si un effet retrouvé dans l'échantillon total est modifié selon certaines caractéristiques de l'enfant ou de son environnement familial. Manquent également des données interdisciplinaires, qui permettraient de mesurer l'effet de l'utilisation numérique sur les différentes sphères du bien-être et du développement des enfants, et des études portant sur les contenus visionnés et les usages des technologies numériques par ceux-ci.

Le numérique est un sujet aux contours qui s'élargissent au gré des avancées technologiques et qui se confondent progressivement avec d'autres sujets connexes tels que les usages de l'intelligence artificielle, la réalité augmentée et virtuelle, etc. où convergent des inquiétudes nouvelles, telles l'effet que pourraient avoir les antennes relais sur la santé des jeunes enfants. Aujourd'hui, la production scientifique n'évolue pas au rythme de l'évolution technologique. Ce décalage entre innovations technologiques et production des connaissances scientifique est en partie lié aux délais parfois très importants pour obtenir des financements et publier des travaux scientifiques.

- Poursuivre les efforts de recherche sur les données numériques, les usages et contenus des médias et technologies numériques et ses impacts sur le développement et le bien-être des enfants.
Des études montrent des impacts différenciés selon le genre, les filles étant par exemple « *beaucoup plus sensibles à cet effet [sur la santé mentale] que les garçons avec une diminution du bien-être, quelle que soit la dimension évaluée dès 3 heures passées devant les écrans et ce quel que soit le type d'écran* » (HCSP, 2020, p. 18).
- Développer des recherches et leur diffusion auprès des familles et des acteurs de l'enfance, y compris de la petite enfance, sur le rôle du numérique dans la transmission des stéréotypes de genre.
- Promouvoir, financer et pérenniser des collectes de données de plus grande envergure, avec des suivis longitudinaux et de plus grands échantillons représentatifs de tous les enfants (y compris ceux avec de potentielles vulnérabilités).
- Favoriser la réduction des délais de mise en place des projets scientifiques, pour permettre une meilleure prise en compte des évolutions technologiques par les études.

PROPOSITION 10 – DROITS DE L'ENFANT : METTRE EN ŒUVRE LES RECOMMANDATIONS DE L'ONU ET DE LA CIDE

Dans l'article 17 de la Convention internationale des droits de l'enfant (Cide), ratifiée par la France, il est signalé que les États parties doivent « *favoriser l'élaboration de principes directeurs appropriés destinés à protéger l'enfant contre l'information et les matériels qui*

nuisent à son bien-être ». Dans ses observations finales du 22 juin 2009, le Comité des droits de l'enfant avait alors recommandé à l'État français de prendre des mesures pour protéger les enfants contre les informations nocives, diffusées notamment sous forme électronique ou audiovisuelle, et pour contrôler l'accès aux médias écrits, électroniques et audiovisuels, ainsi qu'aux jeux vidéo et aux jeux sur Internet qui sont préjudiciables pour les enfants.

La Cide et les recommandations du comité de Genève engagent à une protection des enfants qui s'applique de fait à toutes leurs activités. Cependant, compte tenu de l'expansion du numérique dans le monde, les organisations de défense des enfants travaillent actuellement à la publication d'un additif à la convention plus spécifiquement centré sur le numérique.

- Le HCFEA souscrit à ces initiatives. Il souscrit également aux appels à la vigilance des ONG et du défenseur des droits et de la Défenseure des enfants. Dans le *Livre blanc Pour une République garante des droits de l'enfant*, le collectif Agir ensemble pour les droits de l'enfant (AEDE) recommandait de faire « *appliquer la réglementation interdisant l'utilisation d'images sexualisées d'enfants dans les médias, dans la publicité ou à d'autres fins, et de prendre des mesures efficaces pour contrôler l'accès des enfants aux informations numériques inappropriées* ». Le Comité des droits de l'enfant de l'ONU relevait en 2016²⁰² que, dans l'État partie, « *des enfants et des jeunes continuent d'être endoctrinés, notamment via Internet, et incités à rejoindre ces mouvements et ces réseaux* » et recommandait ainsi de « *renforcer les mesures visant à prévenir le recrutement d'enfants par des groupes armés non étatiques et des mouvements religieux et idéologiques radicaux et, en particulier, à appréhender le phénomène et ses causes profondes chez les enfants et les adolescents. Il lui recommande également d'accroître les ressources allouées aux programmes de sensibilisation et de démarginalisation et de veiller à associer les enfants et les jeunes, ainsi que la communauté dans son ensemble* ».
- Le HCFEA souscrit à l'attention soulevé par plusieurs acteurs²⁰³ en matière d'exploitation commerciale des enfants (« enfants *YouTubers* » et placements de produits notamment). Les protections légales et réglementaires, les usages professionnels, mis en place avant l'ère numérique, ne sont pas, pour des raisons techniques et juridiques, transposées dans l'espace numérique, il est nécessaire d'organiser la transposition, par voie législative, réglementaire, des protections des mineurs et de développer un programme de prévention ambitieux à destination des enfants, des adolescents, des parents et des professionnels œuvrant auprès des enfants et des jeunes²⁰⁴.

²⁰² Comité des droits de l'enfant, Observations finales concernant le cinquième rapport périodique de la France, adoptées le 29 Janvier 2016 et publiées le 23 février 2016, UN Doc. CRC/C/FRA/CO/5.

²⁰³ Open : observatoire de la parentalité et de l'éducation numérique. <https://www.open-asso.org/>

²⁰⁴ Avis 2018 – 10 • La prévention dans le monde numérique – rapport annuel du conseil national de la protection de l'enfance 2018 – https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/cnpe_rapport_annuel.pdf

ANNEXES DE LA PARTIE I

ANNEXE 1 – COMPOSITION DE LA COMMISSION INTERACADEMIQUE EN CHARGE DE LA REDACTION DE L'AVIS « L'ENFANT, LA FAMILLE ET LES ECRANS »

Jean ADÈS – Académie nationale de médecine ;

Yves AGID – Académie des sciences ;

Jean-François BACH – Académie des sciences et Académie nationale de médecine ;

Catherine BARTHÉLÉMY – Académie nationale de médecine ;

Pierre BÉGUÉ – Académie nationale de médecine ;

Alain BERTHOZ – Académie des sciences et Académie des technologies ;

Louis DUBERTRET – Académie des technologies ;

Bruno FALISSARD – Académie nationale de médecine ;

Michel LE MOAL – Académie des sciences. ;

Pierre LÉNA – Académie des sciences ;

Serge TISSERON – Académie des technologies.

Coordination éditoriale : **Jean-Yves CHAPRON**, directeur des publications, Académie des sciences.

ANNEXE 2 – LISTE DES PERSONNALITES AUDITIONNEES PAR LES TROIS ACADEMIES

Dominique CARDON – sociologue – directeur du Médialab de SciencePo ;

David COHEN – chef du service de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière – professeur à l'université Pierre-et-Marie-Curie ;

Sylviane GIAMPINO – présidente du Conseil de l'enfance et de l'adolescence du Haut conseil de la famille, de l'enfance et de l'âge (HCFEA) ;

Kate GRIEVE – ingénieur, Institut de la vision ;

Daniel MARCELLI – professeur de pédopsychiatrie de l'enfant et de l'adolescent – président de la Société française de psychiatrie de l'enfant, de l'adolescent et des professions associées – président d'honneur de la Fédération nationale des Écoles des parents et éducateurs ;

Michel PAQUES – CHNO des quinze-vingts ;

Elena PASQUINELLI – membres de la fondation La main à la Pâte – philosophe – chercheuse en sciences cognitives, associée à l'Institut Nicod (CNRS-EHESS-ENS) – membre du Conseil scientifique de l'Éducation nationale ;

Pascal PLANTARD – professeur de sciences de l'éducation à l'université Rennes 2 – Cread – anthropologue des usages des technologies numériques ;

Simon RICHIR – professeur – directeur de l'Institut Laval arts et métiers – président de Laval Virtual ;

Alicia TORRIGLIA – directeur de recherche Inserm, Centre de recherche des Cordeliers, De la physiopathologie des maladies rétinienne aux avancées cliniques ;

Yvan TOUITOU – Académie nationale de médecine – Fondation A. de Rothschild, Mécanismes et physiopathologie des rythmes circadiens.

ANNEXE 3 – NOTES ISSUES DE LA REUNION DE PREPARATION A L'AUDITION DE S. GIAMPINO AVEC DES MEMBRES VOLONTAIRES DU CONSEIL DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE (18/10/18)

« L'exposition des très jeunes enfants aux écrans (télévisions, smartphones, tablettes...) entraîne des risques pour le développement et la santé physique, a souligné jeudi la ministre de la Santé Agnès Buzyn, à l'occasion des 10 ans de la campagne du CSA visant à bannir les écrans pour les moins de 3 ans. »²⁰⁵

A. GROUPE DE TRAVAIL HCFEA DE PREPARATION DE L'AUDITION PAR LES TROIS ACADEMIES DE MADAME SYLVIANE GIAMPINO, PRESIDENTE DU CONSEIL DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE

Elisabeth BATON-HERVE – blogueuse et chercheuse invitée²⁰⁶ ;

Olivier GERARD – Unaf ;

Marie-Claire CHAVAROCHE – Ceméa ;

Christian GAUTHELIER – Ceméa ;

Fabien MIGNET – CSA ;

Bernard TRANCHAND – Unaf ;

Thomas ROHMER – Open ;

Pierre-Baptiste CORDIER SIMONNEAU – Cese/ CNLE.

B. NOTES ISSUES DE LA REUNION DE PREPARATION A L'AUDITION DE S. GIAMPINO AVEC DES MEMBRES VOLONTAIRES DU CONSEIL DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE (18/10/18)

Les études sur les usages invitent à :

- éviter de sur-stigmatiser les parents et les Assistantes maternelles : mais distinguer les effets selon les tranches d'âges
 - o pour définir des temps maximum d'écrans (dans les colloques sur enfants et numérique la participation aussi des parents éclaire autrement – ils insistent sur l'importance pour les pouvoirs publics de produire un discours crédible, suffisamment fin sur les vrais risques encourus et en fonction de l'âge) ;
- plutôt que d'interdire les écrans avant 3 ans, insister sur le choix des supports, contenus, types d'usage et moments, et le besoin d'être accompagné et parlé par l'adulte ? ;

²⁰⁵ *Le Point*, 18 octobre 2018, à l'occasion des États généraux de la protection des mineurs, organisées par le ministère des Affaires sociales et de la Santé entre novembre 2018 et janvier 2019. https://www.lepoint.fr/politique/les-ecrans-et-les-tres-jeunes-enfants-un-enjeu-de-sante-selon-agnes-buzyn-18-10-2018-2263970_20.php

²⁰⁶ Voir notamment <https://elisabethbatonherve.com/> et l'ouvrage Baton-Hervé E., 2020, *Grandir avec les écrans ? Ce qu'en pensent les professionnels de l'enfance*, Erès, coll. 1001.

- on occulte malheureusement le rôle des fratries qui expose des petits à leurs propres écrans sans y prendre garde et amoindrit les précautions de la règle des 3-6-9-12 ans.

C. LES ECRANS COMME MODES DE GARDE ET D'OCCUPATION ?

Selon les résultats d'une étude de **Jonathan Bernard**²⁰⁷, chercheur Inserm, publiés lors de la journée dédiée à la cohorte Elfe²⁰⁸, les enfants de 2 ans sont majoritairement exposés à la télévision, et peu exposés aux consoles de jeux, tablette et smartphone, deux enfants sur trois regardent la télévision tous les jours et un enfant sur deux commence à la regarder avant 18 mois. Mais il apparaît qu'une bascule s'opère désormais autour de 2 ans vers une utilisation des écrans nomades de type smartphones, ou tablettes.

Les effets des inégalités sociales sont renforcés dans l'utilisation des écrans. On remarque que dans les familles nombreuses, plus défavorisées et isolées de leurs proches, les enfants sont utilisateurs d'écrans sur des durées plus longues et de plus en plus tôt (cf. Elfe). D'après le Collectif surexposition aux écrans (Cose), le risque d'entrave au développement de l'enfant, voire d'effets pathogènes des écrans toucherait près de 10 % d'une classe d'âge²⁰⁹. Mais les acteurs de l'enfance, insistent plus sur le mésusage que sur la durée de pratique des écrans, et affirment que c'est là que se situe l'objectif des mesures d'information et de précautions.

Selon **Francis Eustache**, neuropsychologue, directeur d'unité de recherche Inserm à l'Université de Caen : « *Il y a toujours un équilibre à trouver entre la mémoire interne, cérébrale et les mémoires externes (écrans, réseaux sociaux...), de plus, mettre son cerveau au repos, en se laissant aller à la rêverie sans objet d'attention, est un moyen puissant de préserver son équilibre cognitif, et donc ses capacités de mémoire* ».

Le groupe de travail HCFEA attire l'attention sur les enjeux suivants :

1. Enjeux sanitaires

- Moindre mobilité physique : déperdition observée par l'AMF sur le sport à partir du collège
- Dépendance/attachement abusif aux écrans (éviter les sémantiques abusives)
- Ne pas caricaturer, nuancer :
- Le risque de la passivité :
- La TV pas si passivante (discussions en familles, moins captifs)
- Écrans interactifs paradoxalement peuvent être très passivants : capture l'imagination, stimulation standardisée... : NPC activité et interactivité
- Hyperactivité, troubles de l'attention (et effet sur l'école / inégalités renforcées)
- Fatigue (manque de sommeil, rythmes désajustés, plateau devant les écrans)
- Être prudent sur les risques santé mentale (révélateur plus que cause ?)

²⁰⁷ Voir [Gassama M., Bernard J., Dargent-Molina P., Charles M.-A., Activités physiques et usage des écrans à l'âge de 2 ans chez les enfants de la cohorte Elfe, analyse statistique et rapport préparés à la demande et avec le soutien financier de la Direction Générale de la Santé, décembre 2018.](#)

²⁰⁸ Ined/Inserm/EFS, Ile Journée scientifique de la cohorte Elfe, Paris, 11 septembre 2018

²⁰⁹ <http://www.surexpositionecrians.org/charte-collectif-cose/>

2. Enjeux de protection de l'enfance

- Site pornographiques : application directive européenne (*disclaimer*)/Mobile connect : mais la protection technique/automatique n'est pas la solution, car facile à contourner.
- Insister sur les problèmes de cyberharcèlement²¹⁰, d'exposition à la violence, du développement des délits à caractère sexuel chez de plus en plus en jeune , les risque prostitution des mineurs (dès 10 ans).
- La montée des communautarisme (injonction paradoxale : les écrans favorisent parfois les engagements mais plus souvent l'entre soi, voire les communautarismes/dérives sectaires...)
- Protection données personnelles
- ASE : quels droits aux écrans/attention éviter les fractures numériques et les risques cumulés de mise en danger...

3. Enjeux cognitifs

- La confusion/ perte de repère réel (sans méconnaître que dans la vie il y a toujours des effets imaginaires etc...)
- Manque de discernement (phénomènes collectifs), sachant que l'esprit critique ne peut pas exister avant un certain âge (donc vain de dire pour ces âges, on va former l'esprit critique)

4. Enjeux éducatifs : on ne part pas de rien

- Développer des programmes jeunes publics de qualité (au moins la TV était régulée vs label privé qui trompent les parents/désaffection service public). Besoins de créations sinon vont chercher des contenus ailleurs : loi audiovisuelle en cours porteuse d'espoirs ?
- Tutoriels : valoriser cet accès à la connaissance ?
- Les travaux du COG : jeunes ambassadeurs du numérique/travail avec Éducation populaire, Éducation au numérique (CLEMI/Canopé)
- L'expérience des promeneurs du net
- Revoir et vérifier l'application des réglementations relatives à la publicité
- Faux problèmes techniques, vrais enjeux éducatifs :
- Enjeux éducatif plus que techniques : face à un monde qui change vite
- Demain IA, les robots...

Les leviers à expertiser :

- repères crédibles sur différents usages, risques assez précis plutôt que diabolisés ;
- le rôle des PMI dans l'information, la prévention et le dépistage de difficultés des enfants ;
- des interprètes pour les migrants/comment toucher les parents qui ont des difficultés de lecture ;

²¹⁰ Il s'agit d'un phénomène encore récent sur lequel nous avons peu de recul. Le parlement des enfants qui s'est tenu à l'Assemblée nationale, pour le trentenaire de la Cide, notamment, avait évoqué l'hypothèse d'une éventuelle sous-déclaration de la part des jeunes cyberharcelés, par honte ou par peur d'amplifier le phénomène. Est évoqué aussi le [cybersexisme](#) qui touche davantage les filles.

- recommandation à faire de manière contextualisée (famille séparée, ...), penser la question intergénérationnelle ;
- éviter les Injonctions paradoxales : école qui explique l'importance éducative de (certains écrans) dont suivi scolarité sur Internet, tablettes etc. mais interdiction portables à l'école. Risque surnumérisation de l'administration... ;
- enquêtes Unaf besoins des parents dans le guidage de leurs enfants, mais parents eux-mêmes utilisateurs et captifs ;
- une concordance « intérêt de l'enfant » entre pouvoirs publics et opérateurs et la moralisation de la vie numérique des enfants :
 - o la nécessité de travailler une régulation des accès et des contenus numériques avec les médias, les opérateurs, les plateformes,
 - o revoir les labels, les classifications (un « -14 ans » sur les jeux, les films...),
 - o transfert sur les plateformes de certaines interdictions (fin 2018/2019 = Arcepp : 20 propositions) ;
- Coresponsabiliser les plateformes/les hébergeurs/les web designers... pour « remoraliser » la vie numérique, voire la sécuriser en direction des plus jeunes.
 - o Les sites de rencontre à caractère sexuel par exemple ciblant explicitement les 12–25 ans !²¹¹/lutter contre l'accès facilité aux sites pornographiques « par erreur » (moteurs de recherche)/se référer au travaux menés sur la protection des enfants par la DGCS, et la stratégie de protection de l'enfance qui comporte un volet de prévention sur Internet (qui sera portée par le gouvernement en juillet 2019) ;
- Se pencher sur les questions de « Travail dissimulé » grâce à des réseaux Internet dans lesquels des mineurs peuvent être impliqués. (L'association pour la parentalité et l'éducation numérique (Open) a saisi J. Toubon défenseur des droits sur cette question).

²¹¹ Article de Marlène Thomas du 25 février 2019, https://www.liberation.fr/france/2019/02/25/sites-de-rencontres-pour-ados-la-moderation-fait-profil-bas_1711579

ANNEXE 4 – RAPPORT DU DEFENSEUR DES DROITS – 2012

A. *ENFANTS ET ECRANS : GRANDIR DANS LE MONDE NUMERIQUE. PROPOSITIONS ISSUES DU RAPPORT 2012 CONSACRE AUX DROITS DE L'ENFANT. DEFENSEUR DES DROITS, 2012, 156 P.*

> PROPOSITION 1

Instaurer une corégulation des politiques du numérique en direction des enfants et des adolescents grâce à une plateforme de réflexion, de propositions et d'interventions rassemblant l'ensemble des acteurs publics et privés du numérique.

La diversité des structures, des modes de diffusion, des bases juridiques et des pratiques rend difficile l'élaboration d'une politique cohérente de protection de l'enfance face aux écrans.

Rassemblant les acteurs publics et privés du numérique, tout en respectant la diversité des champs d'intervention et des sensibilités, cette instance aurait pour mission :

- la coordination entre les acteurs publics, privés, nationaux et internationaux ;
- la coordination des dispositions juridiques et réglementaires, et des pratiques ;
- la déontologie ;
- les études et la prospective ;
- l'information et la diffusion des connaissances auprès des professionnels comme du grand public.

> PROPOSITION 2

Rendre visible sur tous les sites les modalités de signalement des contenus illicites et des contenus ou comportements inappropriés.

Les modalités de signalement devraient obligatoirement respecter un format et un positionnement définis (la loi les a déjà rendus obligatoires pour les jeux d'argent en ligne).

Mieux informer les jeunes sur leurs responsabilités dans l'utilisation d'Internet. Assurer une meilleure information des internautes par les éditeurs de sites en insérant des messages plus clairs et plus visibles.

> PROPOSITION 3

Intégrer le droit au déréférencement au règlement européen actuellement en préparation. Faire reconnaître aux mineurs le droit à une protection renforcée de leur vie privée – droit à l'oubli, droit au déréférencement. En janvier 2012, la Commission européenne a rendu publique une proposition de règlement européen réformant le cadre de la protection des données personnelles qui propose plusieurs avancées dans la protection des enfants. En effet, le droit actuel de la protection des données est limité en ce qui concerne les enfants.

> PROPOSITION 4

Inciter au niveau international les acteurs privés du numérique à l'autorégulation pour renforcer la protection des enfants. Plusieurs initiatives d'autorégulation initiées par différents acteurs du numérique (jeux vidéo, réseaux sociaux, industriels) ont déjà vu le jour

et prospéré au plan international. Elles ont montré leur pertinence. Dans ce cadre d'action internationale, soutenir l'organisation d'un groupe de ressources et d'appui (expertise, conseil, finances, protection) aux instances publiques ou privées de pays souhaitant mettre en place une hotline mais n'en ayant pas les moyens, à l'instar du réseau Inhope, association internationale des hotlines Internet.

> PROPOSITION 5

Développer une politique de recherche pluridisciplinaire et indépendante concernant les usages, les effets et les conséquences de la généralisation du numérique pour les enfants. De telles connaissances conditionnent la définition des actions à court ou long terme à mener, les priorités à établir, les recommandations à diffuser en matière de développement cognitif et social de l'enfant, de santé, de pédagogie...

> PROPOSITION 6

Assurer une formation effective aux technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (Tice) des principaux acteurs intervenant auprès des enfants (professeurs, éducateurs, animateurs...) abordant aussi bien la sensibilisation aux risques, les informations sur les systèmes de protection, que l'accès à la culture et à la connaissance. Trop d'initiatives coûteuses voulant mettre en œuvre les ressources numériques à l'école, dans le monde de la culture, de la santé, des loisirs, achoppent faute d'une formation adaptée réellement dispensée aux intervenants, contribuant ainsi à une image de confusion et à la mauvaise utilisation de ces ressources pourtant considérables.

> PROPOSITION 7

Former davantage et systématiquement les policiers et gendarmes à la spécificité des procédures (recueil de plaintes, recherche de preuves) liées à la cyberdélinquance dans laquelle des mineurs peuvent être impliqués en tant qu'auteurs ou victimes.

> PROPOSITION 8

Modifier la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 (i) relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, afin d'y intégrer l'obligation dans toutes les publicités d'indiquer que ces jeux sont interdits aux moins de 18 ans.

ANNEXE 5 – NOTE DES CEMEA ET LE COLLECTIF ENJEUX E-MEDIAS POUR LE HCFEA

A. REFORME DE L'AUDIOVISUEL PUBLIC... REFONDER MAIS AUSSI REGULER !

par Christian Gautellier²¹²

Dans le paysage des contenus médiatiques, il y a tout ce qui est lié au numérique, mais il y a aussi l'audiovisuel, et le bon vieux média « linéaire » qu'est la télévision.

Or s'annonce une énième réforme de l'audiovisuel public... Les Ceméa à travers le collectif Enjeux e-médias, ont engagé un travail de réflexion pour se positionner dans le débat qui doit être public et arbitré par les citoyens. De ces premières réflexions²¹³ ressortent plusieurs points :

- la mission de service public est essentielle en ce qui concerne les publics de l'enfance et de la jeunesse. Des programmes de qualité, diversifiés alternant animations, documentaires, fictions et magazines, des contenus favorisant une ouverture au monde, une éducation aux médias et à l'information, un décryptage de l'actualité, doivent permettre notamment aux enfants de trouver des espaces protégés de la publicité et des stratégies marketing. Une offre de télévision publique pour les enfants est ainsi à privilégier n'excluant pas Internet ;
- l'importance démocratique d'une priorité à l'information des citoyens et le pluralisme, doivent être réaffirmés et inscrits dans les cahiers des charges des chaînes, une information de qualité, décryptant l'actualité, proposant analyse et prise de recul, prenant appui sur des investigations journalistiques permanentes, éclairant le flux d'infos déversé chaque jour par les médias numériques, est une revendication réaffirmée du collectif Enjeux e-médias ;
- la présence des médias publics sur les territoires doit renforcer la cohésion sociale, donner à découvrir non seulement le patrimoine mais aussi ce qui s'y vit, s'y développe, partager les initiatives des habitants dans le domaine économique, culturel, de solidarité citoyenne... L'offre régionale doit également apporter du service aux régions... ;
- la gouvernance de l'audiovisuel public doit à travers cette réforme, donner toute sa place aux téléspectateurs, aux internautes ; des espaces de dialogue, publics-journalistes-responsables éditoriaux, doivent exister dans les grilles de programmes et se prolonger aussi sur les plateformes ;
- les canaux de diffusion, les plates formes numériques, c'est bien, encore faut-il qu'une politique ambitieuse de création de contenus les irrigue. La refondation de l'audiovisuel public doit intégrer un soutien public renforcé à la création.

Le débat public que nous porterons ne doit pas faire l'impasse sur les dérives actuelles constatées sur les chaînes publiques : starisation des présentateurs, mainmise de certains

²¹² Christian Gautellier est directeur des publications des Ceméa. Il dirige, aux éditions Erès, la collection « Education et société ».

budgets de production par quelques sociétés, mélange des genres entre divertissement et information...

Enfin, peut-on simplement poser une réforme de l'audiovisuel public, sans engager en « même temps » un travail concernant l'audiovisuel privé et les articulations avec les industriels du numérique ? Refonder là où le pouvoir politique a « barre » certes, mais rappeler à l'État, son rôle de régulation vis-à-vis d'industries qui affaiblissent notre république et notre démocratie, au quotidien.



Le Haut Conseil de la famille, de l'enfance et de l'âge est placé auprès du Premier ministre. Il est chargé de rendre des avis et de formuler des recommandations sur les objectifs prioritaires des politiques de la famille, de l'enfance, des personnes âgées et des personnes retraitées, et de la prévention et de l'accompagnement de la perte d'autonomie.

Le HCFEA a pour mission d'animer le débat public et d'apporter aux pouvoirs publics une expertise prospective et transversale sur les questions liées à la famille et à l'enfance, à l'avancée en âge, à l'adaptation de la société au vieillissement et à la bientraitance, dans une approche intergénérationnelle.

RETROUVEZ LES DERNIÈRES ACTUALITÉS DU HCFEA :

www.hcfea.fr



Le HCFEA est membre du réseau France Stratégie (www.strategie.gouv.fr)

Adresse postale : 14 avenue Duquesne – 75350 Paris 07 SP

