

Les impacts des écrans sur les enfants



Les écrans & les enfants



Remue-méninges :

Quels sont vos constats sur les écrans ?

Quelles situations vous ont déjà interpellé autour des écrans ?

Indiquez 1 mot-clef sur chaque papier (max 2 par pers.)



Que connaît-on des usages
numériques des enfants ?



Que connaît-on des usages numériques des enfants ?

A votre avis...

L'étude Kids & Screens qui analyse les usages et comportements des jeunes de 4 à 14 ans annonce combien *d'écrans par foyer avec enfants* en 2015 ?

Kids & Screens : usages et comportements de la génération vidéo

L'ÉQUIPEMENT EXPLOSE

- **9,8 ÉCRANS** PAR FOYER AVEC ENFANTS
- **1,5 FOIS** PLUS D'ÉCRANS QUE LA MOYENNE
- **73%** DES ENFANTS ONT AU MOINS UN ÉCRAN PERSO

LE CONTENU EXPLOSE

- **627 MILLIONS** VIDÉOS JEUNESSE EN FRANCE

ET POURTANT...

Chiffres 2015

Que connaît-on des usages numériques des enfants ?

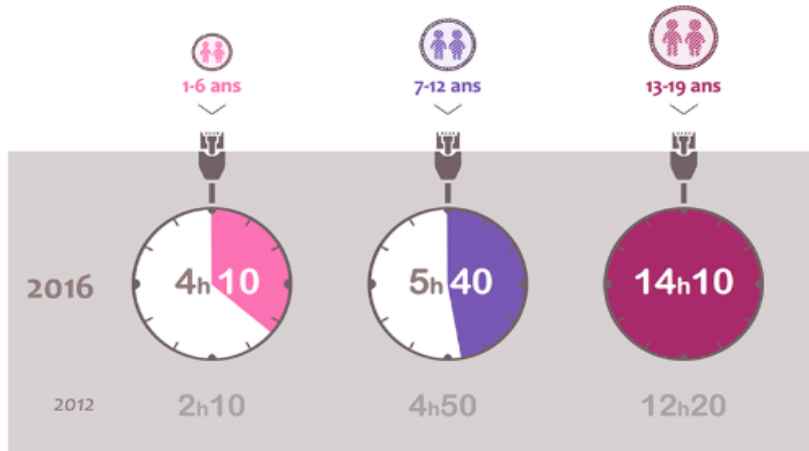
A votre avis...

En 2017, combien de temps passe un jeune de 13 à 19 ans en moyenne **par semaine** sur Internet ?

Que connaît-on des usages numériques des enfants ?

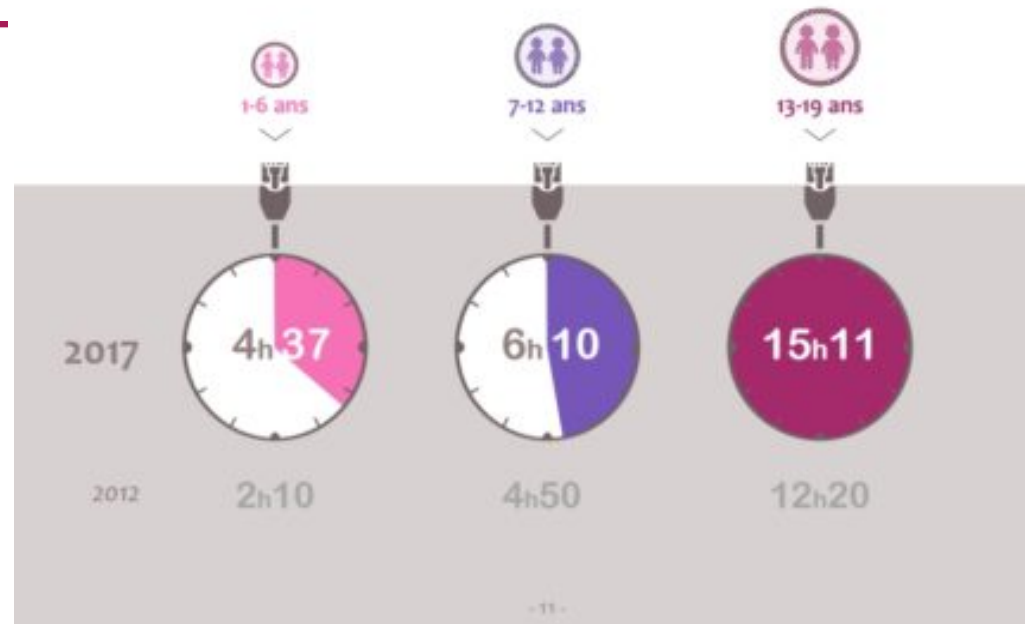
IPSOS / Junior connect

Temps moyen par semaine passé sur Internet, par tranche d'âge



Internet, 15 heures par semaine

TEMPS MOYEN PAR SEMAINE SUR INTERNET



Que connaît-on des usages numériques des enfants ?

A votre avis...

En 2017 :

Sur 10 enfants de 7 à 12 ans, combien ont une console de jeu personnelle ?

Sur 10 enfants de 13 à 19 ans, combien ont un smartphone ?

Que connaît-on des usages numériques des enfants ?



La maison des écrans

ÉQUIPEMENT PERSONNEL



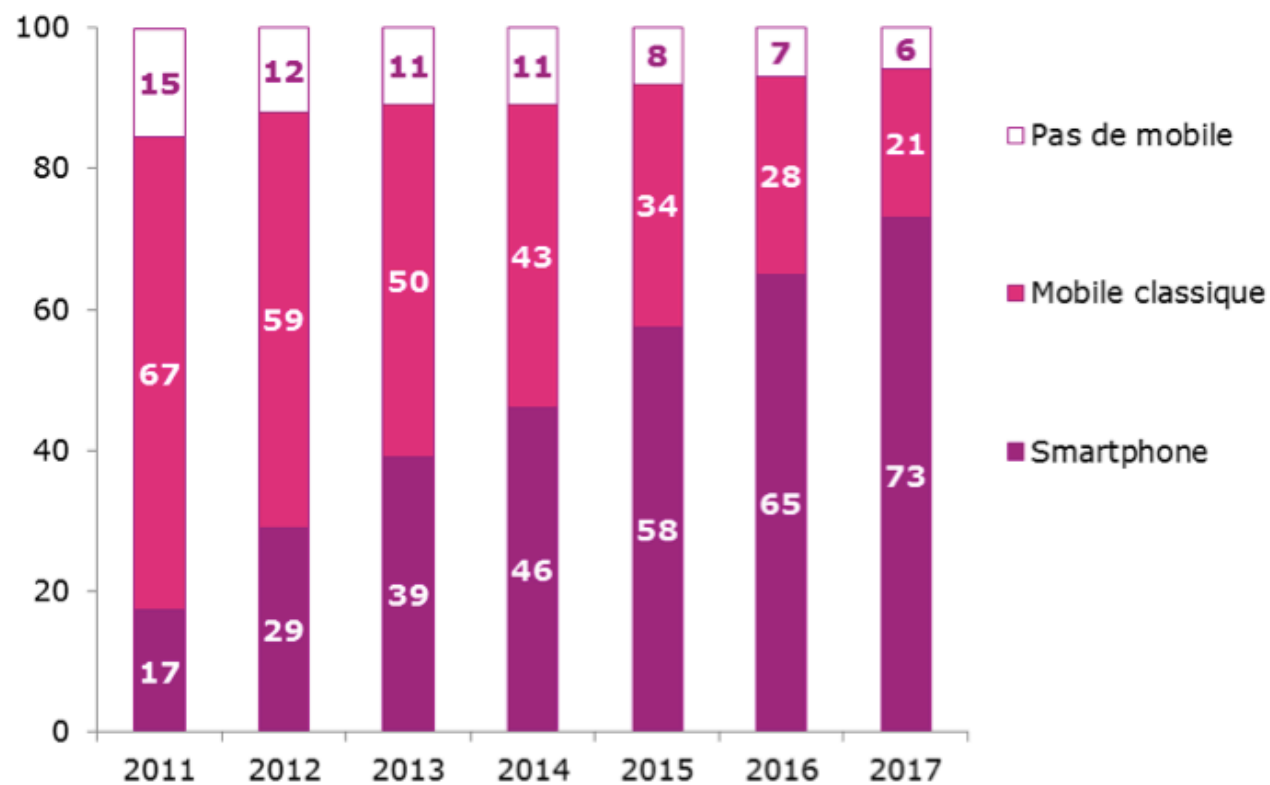
2015

Ipsos



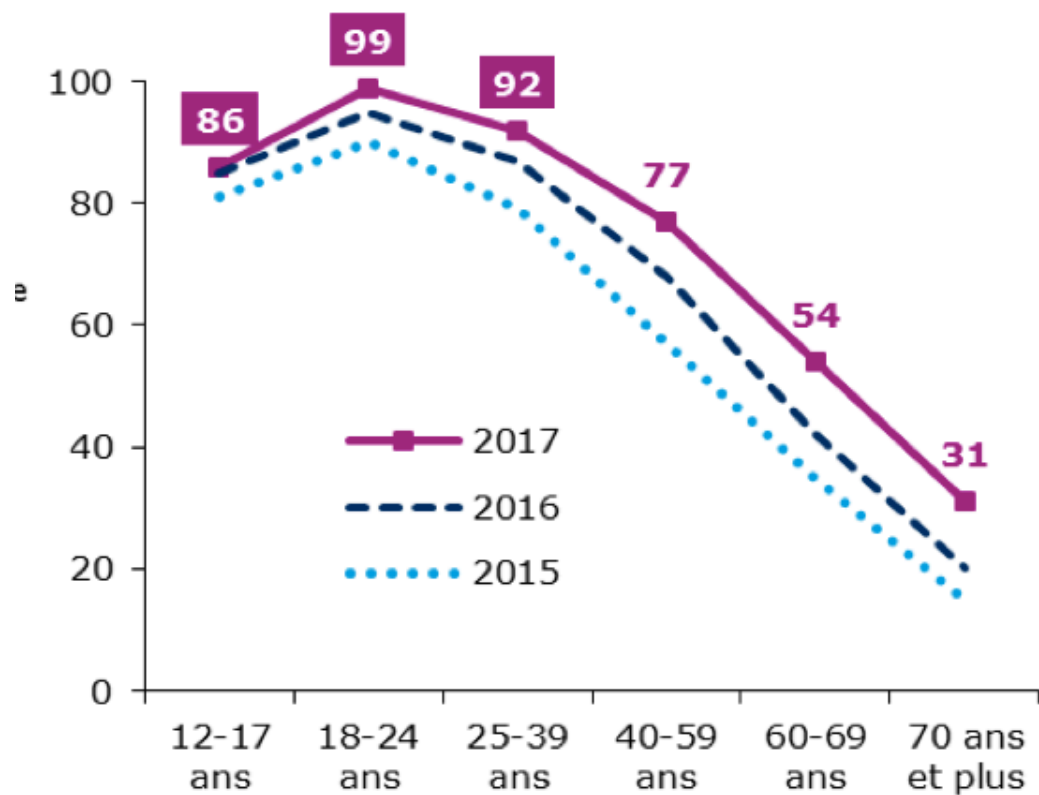
Taux d'équipement en téléphone mobile et smartphone

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



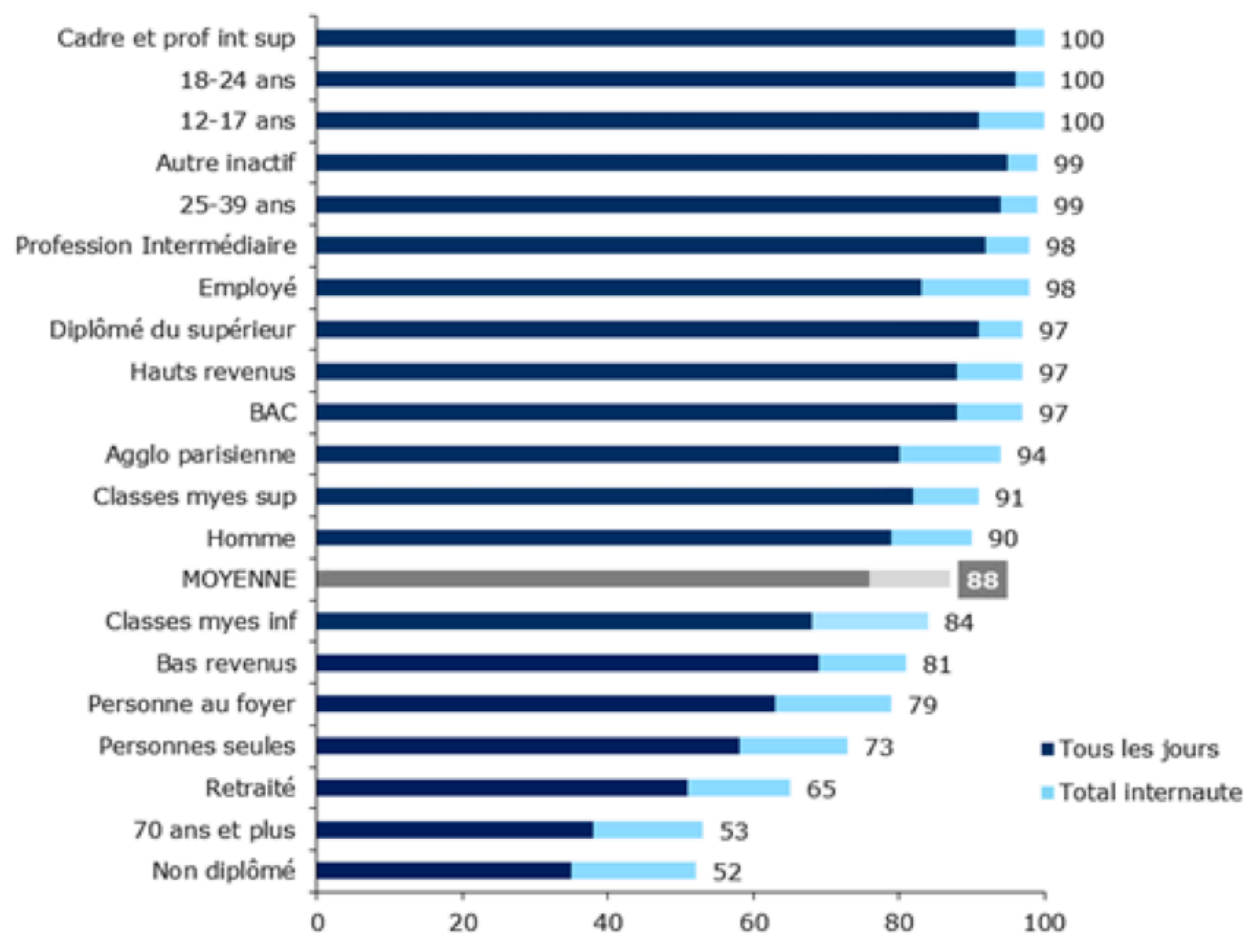
Taux d'équipement en smartphone selon l'âge

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



A quelle fréquence vous connectez-vous à internet, quel que soit le lieu ou le mode de connexion ?

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





Les écrans, quelles conséquences ?



La petite enfance (0 à 3 ans) : l'enfant a besoin de construire des repères spatiaux et temporels

- L'enfant explore avec ses 5 sens
- Il a besoin d'échange et d'interactions

Tous les programmes ont le même effet sur cet âge (les programmes pour les petits ne sont pas plus adaptés).

La télévision allumée sans que les enfants ne la regardent, c'est à dire en bruit de fond a des conséquences sur l'attention des enfants à long terme.

La petite enfance (0 à 3 ans) : l'enfant a besoin de construire des repères spatiaux et temporels

>> Les bébés qui consomment (directement ou indirectement) les écrans ont :

- Moins de mots dans leur vocabulaire
- Des moments d'attention plus courts de 25%
- Une impulsivité

La quantité de temps passé à regarder des écrans a un impact direct sur le ralentissement des acquisitions.

* L'impact négatif d'une exposition précoce aux écrans ne disparaît pas dans le temps.

En maternelle (3 à 6 ans) : l'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités et de confronter sa compréhension du monde à celle des adultes

- L'enfant doit faire des activités qui engagent ses 10 doigts (manipulation), pour développer l'habileté motrice et permettre ainsi la maturation des régions cérébrales concernées.
 - C'est le moment où l'enfant se construit « dans son corps » et « au monde ».
 - Il développe son imagination en créant de ses propres mains.
 - Etre seul un peu
-

En maternelle (3 à 6 ans) : l'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités et de confronter sa compréhension du monde à celle des adultes

- >> Il a été constaté que les surexposition aux écrans :
 - Augmente les troubles de l'attention et l'impulsivité
 - Retarde le langage
 - Perturbe les notions de temps
 - Altère le développement de la motricité fine et globale
 - Nuit à une socialisation adaptée
-

Élémentaire (6-11 ans) : l'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social

- L'enfant continue à mettre en place les différentes formes de son intelligence (la lecture et l'écriture fait part de ce développement).
 - L'enfant rêve, imagine, joue, bouge.
 - Nouvelle notion : le point de vue de l'autre et la conscience de soi, c'est à dire comprendre que plusieurs personnes peuvent avoir des points de vue différents sur le même sujet, et donc que l'on peut soi-même penser, ressentir des émotions.
 - La distinction espace intime et espace public est acquise autour de la 7/8^{ème} année
 - L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde réel, d'éprouver ses relations sociales, de tester ses comportements et les réactions qu'ils suscitent, sans la distance créée par les écrans.
-

En élémentaire (6-11 ans):

- La surexposition des écrans engendre :
 - Des difficultés dans l'apprentissage de la lecture
 - Troubles attentionnels avec difficulté de mémorisation
 - Une diminution de la créativité, perte de la rêverie et de l'imaginaire
 - Une augmentation de l'agressivité (liée aux messages inconscients)
 - Une hyperactivité
 - Parfois, une incapacité à être seul
 - Une grande fatigue et une baisse des résultats scolaires liés à un problème de la régulation du temps sur les écrans le soir au coucher
-

Collège (11-16 ans)

- Autonomisation et ouverture sur le monde
 - La reconnaissance par les pairs
 - Mise en place de la différence entre le virtuelle et le réel : vraiment bien constitué vers 12 – 13 ans
 - Apprentissage de l'intime et du social
 - Développement des capacités du raisonnement abstrait
-

Collège (11-16 ans)

- Les risques d'une surexposition des écrans ou d'un contenu inadapté :
Anxiété massive (jusqu'à la psychose) due à l'influence des images violentes.
L'usage excessif.
Les sollicitations (via les réseaux sociaux) poussent à des actions violentes ou nuisibles pour la santé.
Distinction fragile entre réalité et fiction
Représentation erronée des rapports homme/femme (pornographie / vidéo violente)
Habituation / désensibilisation à la violence
-

0-3 ans :

Les écrans sont déconseillés.

3 -6 ans :

Les écrans doivent être évités au maximum. On fait attention à l'âge et à la qualité des contenus. Le temps d'écran est un temps partagé en famille. Pas d'écrans les matins avant l'école et les soirs au coucher. Ni pendant les repas.

6 - 9 ans :

Les écrans doivent être limités en temps. Pas d'internet avant 9 ans. On parle avec les enfants de ce qu'ils ont vu et on leur explique comment ça fonctionne. On parle du droit à l'image et à l'intimité.

Pas d'écrans les matins avant l'école et les soirs au coucher. Ni pendant les repas.

9 -12 ans :

On lui donne des règles sur Internet et un temps d'écran par jour sur les différents écrans. On parle avec lui de ce qu'il y voit et y fait. On peut parler avec lui des images choquantes. On détermine avec l'enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone portable.

Pas d'écrans les matins avant l'école et les soirs au coucher. Ni pendant les repas.

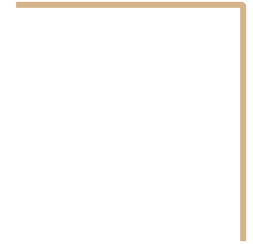
12 - 16 ans :

On détermine avec son adolescent les horaires à respecter sur Internet. On parle avec lui du téléchargement, des plagats, de la pornographie et du harcèlement.

La nuit, on coupe le wifi et on éteint les portables.

On maintient des activités partagées en famille et la pratique d'activités avec les pairs en dehors du collège.

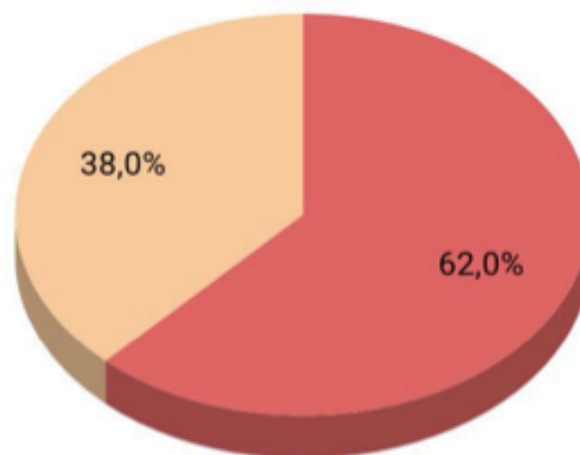
Les thèmes transversaux



Les réseaux sociaux

Es-tu inscrit(e) sur un ou plusieurs réseaux sociaux en ligne ?

Enfants de moins de 13 ans

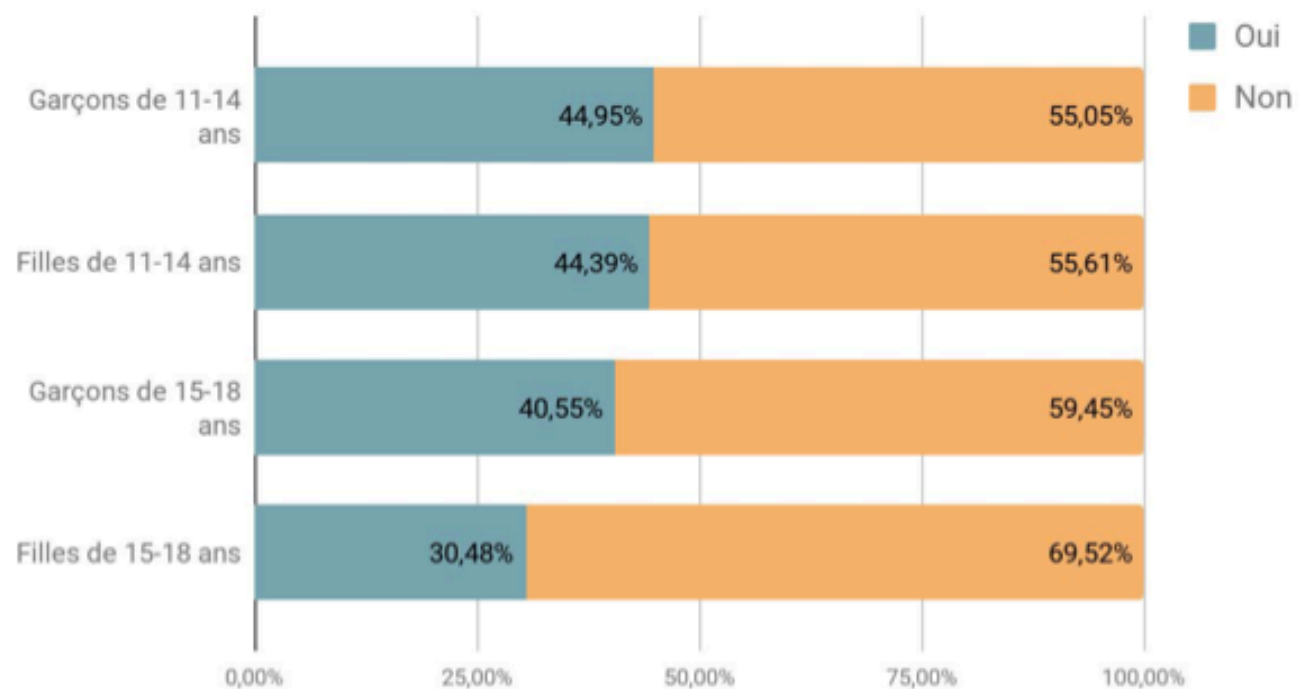


● Oui ● Non

Les réseaux sociaux

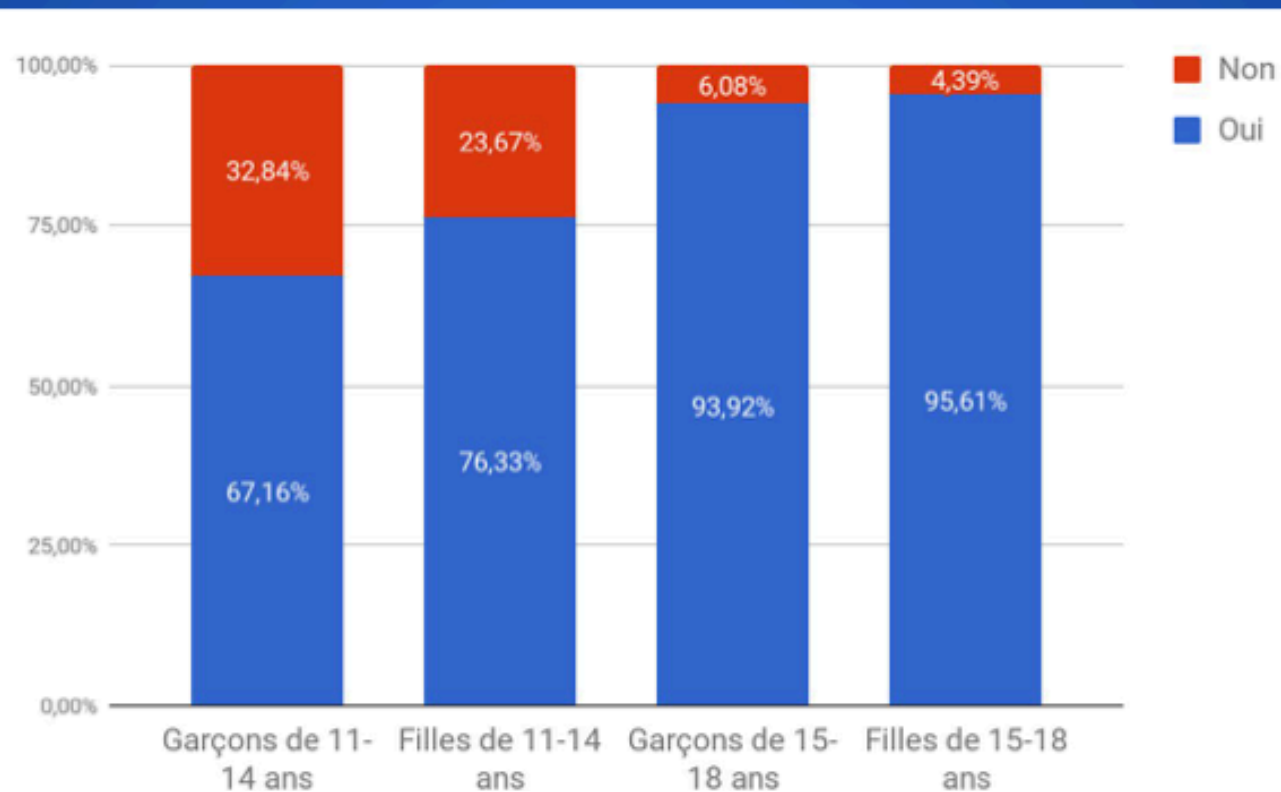
Sur ton/tes profil(s) sur les réseaux sociaux...

Tu as menti sur ton âge



Les réseaux sociaux

Es-tu inscrit(e) sur un ou plusieurs réseaux sociaux en ligne ?



Les réseaux sociaux

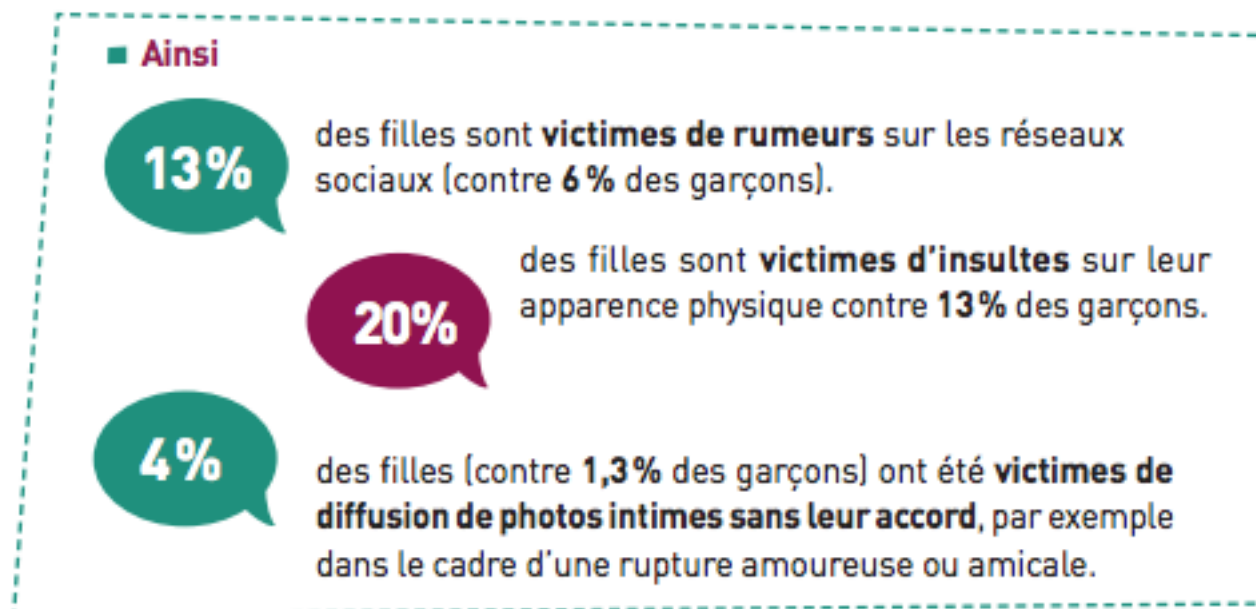
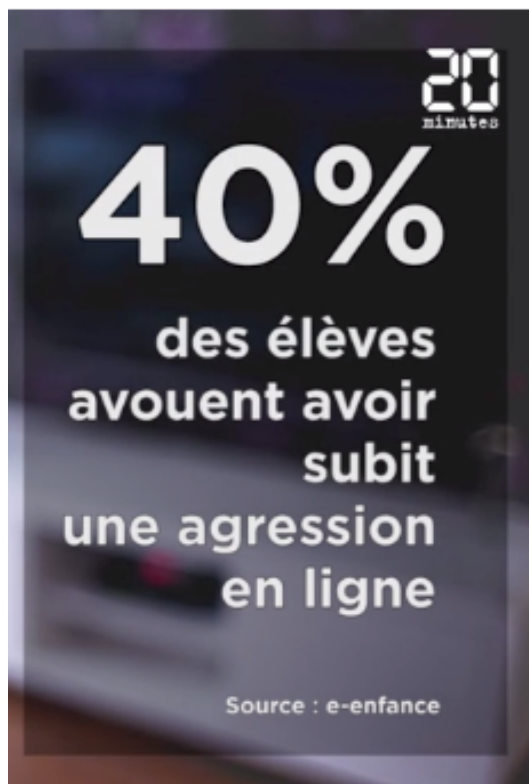


Les réseaux sociaux

Problématiques rencontrées (hors dépendance et addictions) :

- Exposition aux contenus choquants
 - Arnaques
 - Usurpation d'identité numérique
 - Méconnaissance des contenus et de leurs accessibilités
 - Les Challenges
 - La Sextorsion (chantage à la webcam), Revenge porn ou sexting non consenti
 - Le cyberharcèlement et la cyberviolence
 - Contacts indésirables, allant jusqu'aux agressions sexuelles, rencontres avec des pédophiles...
-

Les réseaux sociaux = cyberharcèlement



Les « fake news » ou « infox » et théories du complot

53% des Français partagent des informations sans vérifier la source (BDM du 6 avril 2018)

30% des jeunes se fient à leur intuition pour évaluer la véracité de ce qu'ils trouvent (étude safeinternet 2017)

Enquête IFOP faite par la Fondation Jean Jaurès et Conspiracy Watch – décembre 2017

Quatre points à retenir :

Le complotisme est un phénomène social majeur qui concerne, dans sa forme la plus intense, pas moins **d'un Français sur quatre**. Seul un Français sur cinq y semble hermétique.

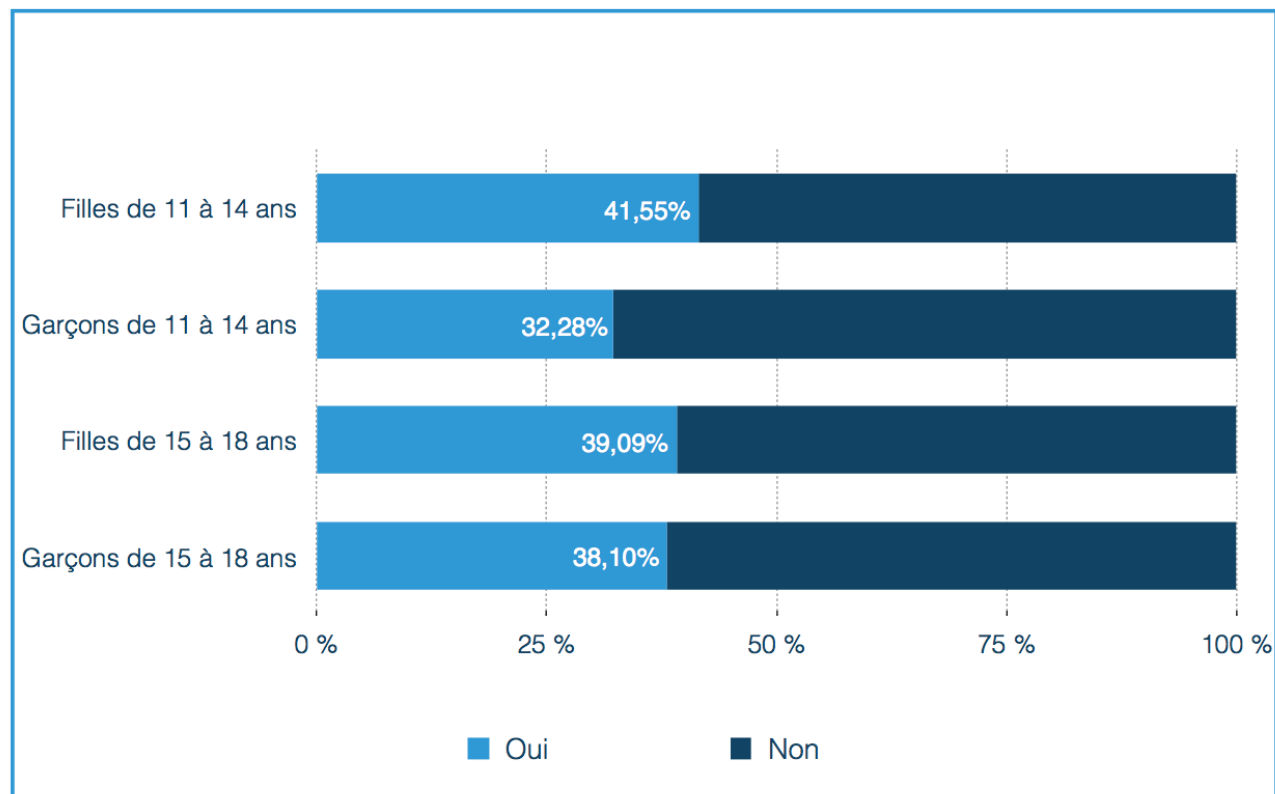
Comparativement à leurs aînés, les jeunes sont nettement plus perméables aux théories du complot, sauf certaines d'entre elles, portant par exemple sur le réchauffement climatique ou l'immigration.

Le conspirationnisme est corrélé avec le vote populiste – de gauche ou d'extrême droite.

Les images choquantes

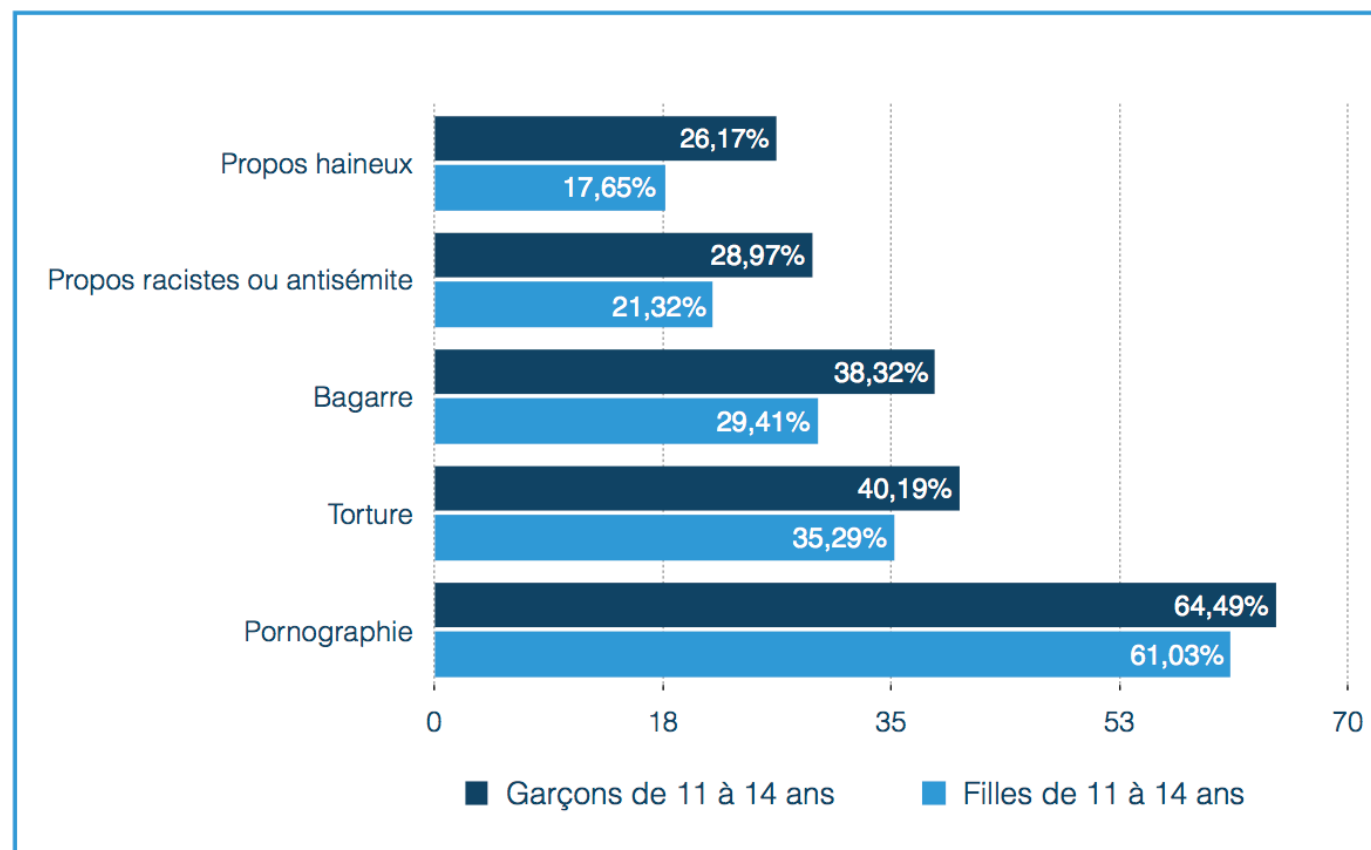


En utilisant Internet, es-tu déjà tombé sur des contenus qui t'ont choqué ?



De quel genre de contenus s'agissait-il ? (plusieurs réponses possibles)

Les images
choquantes



Les images violentes

Lorsque ces dernières sont montrées à des enfants en bas âge :

Conséquences – cauchemars, phobie, repli sur soi, stress, angoisses pouvant aller jusqu'à des hallucinations visuelles ou/et auditives, intolérance à la frustration, impulsivité, voire une agressivité franche.

Désensibilisation du sujet (accoutumance physiologique du joueur dans la violence) / habitude / perte des capacités de réactions physiologiques naturelles

Usage à risque pour les moins de 18 ans :

- les jeux vidéo GTA et Call of duty
 - Les films d'horreur
-

La pornographie

Les mineurs tombent « facilement » sur des images à caractères pornographiques.

Selon le rapport sur l'environnement médiatique des jeunes du collectif inter-associatif Enfance Médias commandé par Ségolène Royal en 2002, l'impact de la pornographie sur les enfants peut être **comparé à un abus sexuel**.

« Ces adolescents qui ont commis des actes littéralement scénarisés ne les ont pas inventés » ... « Dans l'imaginaire, ce qui est montré (par les images), c'est ce qui est permis » Claire Brisset, lors du rapport « les enfants face aux images et messages violents (2002).

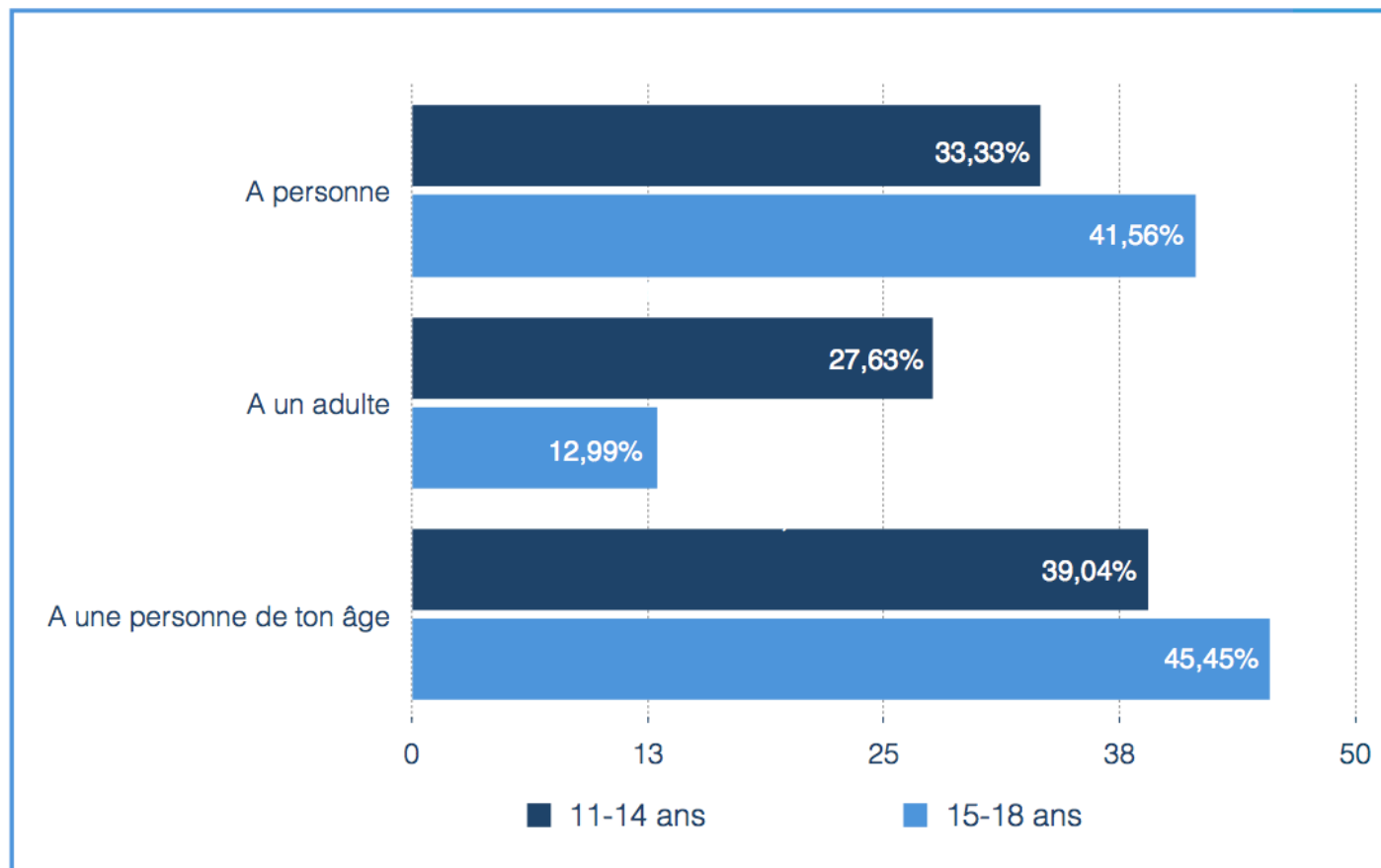
L'enfant ou le jeune ado **est trop immature pour comprendre ce qu'il ressent et il en est fortement perturbé**. Il ressent à la fois une **excitation physique** et un **mal-être**.

La pornographie

De façon générale, la pornographie fait appel à des pulsions primaires et captent fortement le spectateur.



En as-tu parlé ?



Les jeux vidéos

Une économie forte avec des méthodes pour accrocher les jeunes très efficaces.

- Gameplay bien construit avec un choix souvent binaire, de la frustration, des quêtes journalières
 - Un encouragement à acheter des accessoires (skins) et si on s'arrête, on perd tout.
 - Peur de manquer quelque chose d'important, poussant à rester connecté en permanence.
-

Une addiction bien réelle ?

L'association e-Enfance rappelle que « si un enfant joue beaucoup aux jeux vidéo, décroche à l'école, mais aussi ne sort plus avec ses amis et abandonne ses autres loisirs, il y a lieu de s'alerter ».

Depuis juin 2018, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a inclus un trouble du jeu vidéo, le « Gaming disorder ».

Une enquête française faite fin 2013 (PELLEAS) révèle qu'un élève (collèges et lycées) sur 8 ont un usage problématique des jeux vidéo.



Et concrètement, que faire ?



Merci pour votre participation.



ANNEXE - Addiction aux jeux vidéo

Caractéristiques :

- un comportement de jeu persistant ou récurrent
- des difficultés à contrôler les épisodes de jeu (fréquence, intensité, durée, cessation...)
- la priorité accrue accordée au jeu (le jeu l'emporte sur les autres centres d'intérêts personnels et activités quotidiennes)
- la poursuite ou l'intensification du jeu malgré les conséquences négatives que cela peut engendrer.
- délaissement important pour tous les domaines composant la vie (personnel, familial, social, éducatif, professionnel...)
- le comportement de jeu peut être continu ou épisodique et récurrent

Ces comportements de jeu et d'autres caractéristiques sont observés sur une période d'au moins 12 mois pour qu'un diagnostic puisse être posé...
