

Écrans et enfants : l'urgence d'un autre regard

Dans le contexte actuel où le gouvernement a sollicité un groupe d'experts pour étudier l'impact des écrans sur les enfants,

Et au vu des études récentes, française* et internationale**, démontrant que les répercussions, positives comme négatives, de ces technologies sur le développement cognitif des jeunes s'avèrent modestes,

Nous, médiateurs de terrain, formateurs, éducateurs, curateurs, éditeurs, soulignons l'urgence d'une réflexion éducative collective sur les pratiques numériques des enfants et des familles.

Les écrans ne sont que des matériels donnant accès à des contenus, et créant des usages. Derrière le mot « écrans » se cachent des ressources, des réalités, des pratiques multiples, essentiellement liées, pour les enfants, à l'accompagnement ou non, d'adultes les entourant.

Nous sommes particulièrement conscients que la présence d'écrans dans le quotidien d'un enfant suscite d'importantes interrogations et peut troubler les repères éducatifs des parents.

Nous appelons à une prise de conscience collective sur la nécessité de :

- Développer et promouvoir des ressources numériques et des pratiques adaptées à chaque étape du développement de l'enfant et de l'adolescent,
- Accompagner les parents dans l'éducation numérique de leurs enfants et les sensibiliser à l'importance de leur rôle,
- Renforcer les compétences numériques des parents pour une parentalité active, informée et responsable,
- Co-créer, avec les parents, des règles éducatives nouvelles, prenant en compte l'usage des écrans dans le cercle familial,
- Mettre en avant et diffuser largement des contenus de qualité à vocation éducative, culturelle et ludique, auprès des professionnels et du grand public,
- Aborder la question du temps d'écran en se concentrant sur la qualité des contenus et les contextes d'utilisation - plutôt que sur la quantité - et en encourageant les interactions parents/enfants.

Pour soutenir cette approche, nous proposons :

- L'élaboration d'une charte pour les professionnels, afin d'encourager un accompagnement constructif des familles,
- La création d'une plateforme indépendante qui référence des contenus de qualité, sélectionnés selon des critères culturels, éducatifs, ludiques, ergonomiques et éthiques,

-
- L'adoption de mesures concrètes pour limiter l'accès aux contenus inappropriés, notamment violents et pornographiques, qui sont actuellement facilement accessibles en ligne,
 - La mise en place d'un fonds français d'aide à la création pour accompagner les éditeurs, les auteurs et les étudiants dans la production et la diffusion de contenus de qualité,
 - Le renforcement des mesures visant à interdire, pour des contenus destinés exclusivement à un public jeunesse, les pratiques favorisant l'accaparement de l'attention et l'incitation à l'achat (scroll infini, algorithmes, dark pattern, publicités invasives, etc.)

Signataires :

- Alice Bernard, fondatrice des Champs numériques
- Vincent Bernard, chef de projet Bornybuzz Scop ARL
- Aurore Bisicchia et Sophie Comte, cofondatrices Chut! Magazine
- Véronique Boujdi, orthophoniste
- Hélène Brochard, présidente de l'Association des Bibliothécaires de France
- Aymeric Castaing, CEO, Umanimation
- Maryse Chrétien, présidente de l'AGEEM
- Christophe Coquis, rédacteur en chef de Geek Junior
- Adrien Desanges, cofondateur de Benshi
- Valérie Touze, COO Edoki Academy
- Laure Deschamps, fondatrice et directrice générale de la Souris Grise
- Véronique Favre, enseignante et auteure du blog Doigtdecole
- Romain Gallissot, auteur et spécialiste de la création numérique pour la jeunesse
- Damien Giard, directeur numérique Bayard Jeunesse
- Jean-Michel Gérard, directeur général du Signe, Centre national du graphisme
- Vincent Godeau, dessinateur
- Yanick Gourville, formateur spécialisé cultures numériques, Hocusbookus
- Cyrille Jaouan, co-responsable de la commission numérique de l'Association des bibliothécaires de France
- Aurélien Jeanney, directeur artistique de Maison Tangible
- Vanessa Lalo, psychologue clinicienne libérale spécialisée dans les pratiques numériques
- Solenne Le Goaziou-Bocquillon, fondatrice de Soft Kids
- Eunice Mangado-Lunetta, directrice des programmes de l'Afev
- Arnaud Massonnie, CEO Lilly.cool
- Florent Maurin, fondateur, The Pixel Hunt
- Léna Mazilu, designer et cofondatrice de Birdie Memory
- Mathilde Mercier, éducatrice de jeunes enfants, fondatrice des Petites lucarnes
- Etienne Mineur, fondateur et directeur de création des éditions Volumiques
- Louis Rigaud, auteur-illustrateur de livres jeunesse et d'applications
- Thomas Salomon, fondateur de Storyplay'r
- Christophe Sibieude, CEO Short Edition
- Julie Stephen Cheng, artiste

* [Écrans et développement cognitif en petite enfance](#) : étude parue en août 2023 menée par le Centre de recherche en épidémiologie et statistiques (Inserm/INRAE/Université Paris Cité/Université Sorbonne Paris Nord) sur les écrans et le développement cognitif du jeune enfant. Étude menée sur les données de près de 14 000 enfants de la cohorte française Elfe de leurs 2 ans à leurs 5 ans et demi.

** Bénéfices et risques associés aux interactions des jeunes avec des écrans : étude parue en novembre 2023 menée par une équipe de chercheurs internationaux, dirigée par Taren Sanders, chercheur à l'Institut de psychologie et d'éducation positives de l'Université catholique d'Australie. Il s'agit d'une méta-analyse de travaux et de méta-analyses d'études scientifiques. [Étude et article paru sur Nature.com](#)