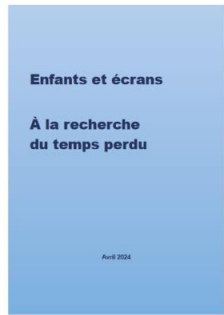


Enfant et écrans. A la recherche du temps perdu¹

SYNTHESE - abrégée pour une fiche de travail en classe



- 5 Le Président de la République a souhaité installer, mi-janvier 2024, une Commission constituée d'experts issus de la « société civile » pour évaluer les enjeux attachés à l'exposition des enfants aux écrans et formuler des recommandations. Les travaux de la Commission se sont tenus en trois mois. Près de 150 jeunes ont été rencontrés, et plus d'une centaine d'experts et professionnels ont été [...]
- 10 Au cours de ces travaux, les membres de la Commission ont acquis la conviction que la question des « écrans » ne devait pas masquer le débat plus large, et ô combien nécessaire, de la place, dans notre société vieillissante, des enfants et des adolescents, qui s'invisibilisent. Pour notre jeunesse, les usages des écrans sont tantôt recherchés, car prometteurs d'une socialisation importante à leur construction, car porteurs d'un accès
- 15 sans limite à la connaissance, à de nouvelles compétences, et au divertissement, car accessibles pour lutter contre l'isolement, et susceptibles de compenser certains handicaps. Pour notre jeunesse, les usages des écrans sont aussi tantôt subis, car rendus irrésistibles par des stratégies dérégulées de captation de l'attention et des données personnelles, car amplificateurs de toutes les haines, car présents partout dans les espaces pu-
- 20 blics, car favorisant le contrôle contre l'autonomisation. [...]

La Commission a émis 29 propositions directrices. Elles sont systématiquement déclinées en différentes mesures plus « opérationnelles ». La Commission insiste sur le fait que ces propositions doivent être prises dans leur ensemble. Elles font « système ». Considérer que seules quelques-unes de ces mesures, les plus symboliques, suffiraient

25 serait une erreur. [...]

Ces propositions sont structurées autour de six axes qui représentent autant de finalités et d'objectifs à atteindre.

- Le premier axe recommande de s'attaquer avec force aux conceptions addictogènes et
- 30 enfermantes de certains services numériques, pour les interdire et, ce faisant, rendre aux enfants et aux adolescents leur liberté et la possibilité de faire de véritables choix. L'exigence doit aussi être mise sur l'accessibilité et la clarté du paramétrage et du modèle économique de tout service numérique, sans lesquelles les mineurs font face à des évolutions qui font fi de leur consentement ; ainsi que sur la promotion d'alternatives
- 35 plus éthiques aux modèles existants. De la même façon, la Commission appelle à un sursaut contre l'évolution de certains jeux vidéo vers des modèles de jeux d'argent, faits de microtransactions ou de designs trompeurs. La recherche et les acteurs de la société civile constituent des partenaires majeurs pour le régulateur, et un signal clair doit leur être envoyé en ce sens, pour un effort à la hauteur des enjeux et la

¹ Sur le site du Palais de L'Élysée <https://www.elysee.fr/admin/upload/default/0001/16/fbec6abe9d9cc1bff3043d87b9f7951e62779b09.pdf>, p. 6-10.

constitution de coalitions d'action plus efficaces dans le dialogue avec les « grands » du numérique.

5 Le deuxième axe vise à sortir de l'ornière du seul contrôle parental, qui présente ses limites, pour privilégier, grâce à la mobilisation de tous, des solutions technologiques permettant de passer à l'échelle la protection des mineurs contre les contenus illégaux, et ce quelle que soit la porte d'entrée dans le numérique (portable, box, Wi-Fi, à domicile, dans les établissements scolaires...). Ces solutions gagneront en efficacité si le choix est fait d'avancer plus avant sur les impératifs de mise en interopérabilité des différents services numériques, et notamment des grandes plateformes. Elles devront
10 veiller à encadrer l'expérience des mineurs, ce qu'ils demandent, tout en respectant les espaces qui doivent être les leurs. La protection doit aussi être celle de la santé physique des enfants, et des programmes de recherche et d'innovation doivent mieux émerger pour traiter des questions somatiques, comme de la vision par exemple. [...]

15 Le troisième axe assume de promouvoir une progressivité dans l'accès aux écrans et les usages qui en sont faits par les mineurs, en fonction de leur âge. Cette logique de « parcours » échelonné, raisonné et accompagné, doit permettre de ne plus « lâcher » les enfants et les adolescents dans le monde numérique sans soutien, ni éducation. Elle doit permettre de sécuriser au mieux les enfants, en les préparant, et de les conduire vers une conquête progressive de leur autonomie numérique en protégeant tout particulièrement les plus jeunes des usages et pratiques inappropriés. Dans cette logique, la
20 Commission propose des bornes d'âge « repères », qu'il s'agira de réévaluer régulièrement pour tenir compte des avancées de la science, comme des enjeux de protection.

La Commission propose ainsi de renforcer la recommandation en vigueur de ne pas exposer les enfants de moins de 3 ans aux écrans, et de déconseiller leur usage jusqu'à
25 l'âge de 6 ans, ou tout au moins qu'il soit fortement limité, occasionnel, avec des contenus à qualité éducative, et accompagné par un adulte.

Après 6 ans, il s'agit de tendre vers une exposition modérée et contrôlée, qui trouve sa juste place parmi des activités qui se doivent d'être diversifiées et variées pour le développement des enfants et des adolescents.

30 La Commission estime ainsi qu'il n'est pas opportun que les enfants disposent de téléphone portable avant l'âge de 11 ans, soit l'entrée dans le secondaire ; qu'à partir de 11 ans, s'ils disposent d'un téléphone, il est recommandé que celui-ci ne puisse pas être utilisé pour se connecter à Internet ; qu'à partir de 13 ans s'ils disposent d'un téléphone connecté, il ne doit pas permettre d'accéder aux réseaux sociaux ni aux contenus illégaux ; qu'à compter de 15 ans, âge symbolique de la majorité numérique, l'accès
35 aux réseaux sociaux soit limité à ceux pourvus d'une conception éthique.

Cette approche progressive doit se décliner dans le cadre scolaire, avec la nécessité impérieuse de bâtir des cadres de référence entre l'État et les collectivités territoriales, évalués, croisant les enjeux de santé et d'éducation, impliquant les familles et les communautés éducatives, pour tout à la fois le déploiement des équipements et celui des
40 usages pédagogiques adaptés. En outre, la Commission recommande de lutter contre

toutes les pratiques défavorables aux enfants, dans l'usage des ENT et de Pronote par exemple.

5 Le quatrième axe insiste sur l'urgence à former et accompagner les enfants et les adolescents au numérique, à l'école comme en dehors. Cette formation doit gagner en ampleur, en progressivité et en articulation avec les enjeux propres aux enfants et aux adolescents ; elle doit s'accompagner sur le terrain par la mise en visibilité d'adultes référents capables de répondre aux interrogations des enfants et des adolescents, y compris s'ils souhaitent les évoquer dans un cadre plus intime que la salle de classe. L'éducation à toutes les humanités doit aussi faire place aux phénomènes d'amplification des difficultés poussés par le numérique. Au-delà des enjeux de formation, la Commission insiste sur le besoin de déployer des « contre-mesures » pour compenser ou limiter certains des effets des écrans sur le sommeil et la sédentarité notamment. Enfin, la Commission appelle à massifier, par un engagement majeur et volontariste de toute la société, toutes les propositions alternatives aux écrans, pour donner envie et possibilité aux enfants et aux adolescents de s'investir autrement. [...]

20 Le cinquième axe s'intéresse aux adultes, et en particulier à tous ceux qui interviennent auprès des enfants et des adolescents, à commencer par leurs parents. Il convient en particulier d'amplifier le mouvement d'aide à la parentalité, mais aussi d'outiller et de former les enseignants et plus largement l'ensemble des professionnels ou bénévoles au contact des jeunes. Dans le même temps, l'ensemble de la société doit donner l'exemple, sans lequel les mineurs auront du mal à suivre. Il convient de promouvoir des lieux et des temps « déconnectés », d'organiser des rituels et défis symboliques de déconnexion, de veiller au respect de la vie des parents alors que le télétravail s'est largement diffusé brouillant ainsi la frontière entre vie personnelle et vie professionnelle. C'est à cette condition, dans l'intérêt de tous, et des mineurs en particulier, que les « écrans » pourront retrouver leur juste place.

30 Enfin, le sixième axe présente les propositions nécessaires, selon la Commission, au déploiement d'une stratégie globale gagnante. Cela passe, en particulier, par une gouvernance largement renforcée, incluant une place de choix pour les enfants et les adolescents, un observatoire permettant de rassembler et suivre les grandes données sur les écrans et la diversité de leurs usages, un conseil de la prospective nécessaire pour embrasser les enjeux d'une révolution technologique accélérée par les intelligences artificielles. [...] Enfin, la Commission appelle à une stratégie de communication à large échelle, mettant en lumière les attendus légitimes pour le développement des enfants et des adolescents, trouvant sa routine autour des moments clés de la vie des mineurs, s'installant dans le paysage public comme d'autres thématiques de santé publique ont réussi à le faire, et garantissant la cohérence de tous les messages.

40 La Commission formule le vœu que ces principes puissent être mobilisés ensemble, et fonder la première étape d'une vision collective et transpartisane, qui seule pourra créer le dépassement salutaire pour l'évolution durable des comportements et l'émergence d'une proposition à hauteur du périple de l'enfance et de l'adolescence.