



GUIDE PRATIQUE #2

La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias et à l'information



GUIDE PRATIQUE #2

La famille Tout-Écran

Conseils en éducation aux médias et à l'information

CLEMI / RÉSEAU CANOPÉ

REMERCIEMENTS

Nous remercions nos partenaires, inscrits dans une dynamique collective d'une richesse inédite, à la fois interministérielle (ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, ministère de la Culture), interinstitutionnelle (France Télévisions, Radio France, CSA, CNIL, collectif Éducnum, CNAF) et interassociative (UNAF, Ceméa, Ligue de l'enseignement, Icem-Pédagogie Freinet, Jets d'encre).

Nous remercions, pour leur engagement, les membres du groupe de travail « Pratiques informationnelles des jeunes » issu du Conseil d'orientation et de perfectionnement du CLEMI, présidé par Didier Mathus.

Directeur de publication :

Jean-Marie Panazol

Directrice de l'édition :

Stéphanie Laforge

Directeur artistique :

Samuel Baluret

Conception éditoriale :

Virginie Sassoon

Suivi scientifique :

Isabelle Féroc-Dumez

Coordination éditoriale :

Sophie Roué

Mise en pages :

Gaëlle Huber

Illustrations :

Kim Consigny

Directeur de la communication :

Choukri Kouas

Bibliographie et sitographie :

Elsie Russier, Faouzia Cherifi

ISBN : 978-2-240-04972-8

© CLEMI/Réseau Canopé, 2019
(établissement public à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Dépôt légal : mars 2019

SOMMAIRE

- 5 Éditorial**
Jean-Marie Panazol, directeur général de Réseau Canopé
- 6 Être parent à l'ère numérique : un défi du XXI^e siècle !**
Virginie Sassoon, CLEMI
- 8 Présentation de la famille Tout-Écran**
Kim Consigny, illustratrice
- 11 #1 Apprendre à vos enfants à s'informer**
- 12 Les digital natives n'ont besoin de personne et autres idées reçues sur les jeunes et l'info**
Karine Aillerie, chercheuse, Anne Cordier et Sophie Jehel, maîtresses de conférences
- 16 Vérifier l'info en famille**
Vincent Coquaz, journaliste
- 18 Comment repérer la publicité cachée sur YouTube ?**
Sébastien Rochat, CLEMI
- 20 Fake news : de quoi parle-t-on ?**
Romain Badouard, maître de conférences
- 23 #2 Conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux**
- 24 Que risquent vos enfants s'ils tiennent des propos racistes, sexistes ou homophobes sur internet ?**
Anthony Bem, avocat
- 26 Photos et vidéos sur les réseaux sociaux : comment rester réglo ?**
Choukri Kouas et Vincent Bezaguet, CLEMI
- 29 Apprendre à protéger ses données personnelles**
Recommandations de la CNIL
- 31 Pourquoi nos enfants sont-ils accros aux selfies ?**
Pauline Escande-Gauquié, maîtresse de conférences
- 35 #3 Maîtriser le temps dédié aux écrans en famille**
- 36 Quiz : quel parent connecté êtes-vous ?**
Réseau Canopé
- 40 Se déconnecter pour mieux manger, dormir et bouger !**
Docteur Arnaud Cocaul, médecin nutritionniste
- 42 Gérer le temps d'écran des enfants**
Fanny Morange, Réseau Canopé

- 46 Au-delà des écrans, l'enjeu des objets connectés pour les tout-petits**
Valérie-Inès de La Ville, professeure des universités et Christian Gautellier,
directeur national des Ceméa
- 48 Écrans, l'urgence d'éduquer**
Louise Tourret, journaliste
- 52 Mode d'emploi pour une détox digitale**
Kim Consigny, illustratrice
- 55 #4 Protéger vos enfants des images violentes**
- 56 Trousse de secours en cas d'accidents d'images: quelques conseils express pour aider les parents**
Serge Tisseron, psychiatre et Isabelle Féroc Dumez,
maîtresse de conférences
- 60 Comment protéger vos enfants des contenus inappropriés ?**
Conseil supérieur de l'audiovisuel
- 62 Violence et jeux vidéo: quelle attitude adopter ?**
Collectif PédaGoJeux
- 64 Écrans et violence: comment protéger votre enfant, votre ado ?**
Sabine Duflo, psychologue clinicienne
- 69 #5 S'engager et s'impliquer en tant que parents**
- 70 Trouver sa place de parent à l'ère du numérique**
Olivier Andrieu-Gérard, UNAF
- 72 L'éducation aux médias, ce n'est pas qu'à l'école !**
Christine Menzaghi et Antonin Cois, Ligue de l'enseignement
- 75 Comment accompagner les familles pour un bon usage du numérique ?**
Mehdi Hariri, CNAF
- 77 Cartographie des initiatives de proximité**
Laurent Garreau, CLEMI
- 79 En pratique !**
- 80 Fiche ressources 1**
Emballément médiatique: le cas du faux tigre de Seine-et-Marne
- 82 Fiche ressources 2**
Aux sources des images: l'affaire du faux selfie de Thomas Pesquet
- 85 Fiche ressources 3**
Opinion: un journaliste peut-il donner son avis sur Twitter ?
- 87 Bibliographie-sitographie**
- 92 Mots clés**

Pas un jour sans que soient interrogés le rôle et la place des écrans

Le succès rencontré par la première édition du *Guide de la famille Tout-Écran* en 2017 témoigne des besoins du public de pouvoir accéder à des conseils pratiques pour un usage raisonné des écrans. Le CLEMI, avec l'appui de Réseau Canopé et de ses partenaires, est pleinement dans sa mission d'éducation à la citoyenneté en allant en direction des parents, et plus largement des familles, tant il est vrai que la question des usages numériques nous concerne toutes et tous au quotidien dans un contexte d'infosaturation. Pas un jour ne passe, en effet, sans que soient interrogés le rôle et la place des écrans dans nos pratiques et dans nos organisations. Dans un monde globalisé et complexifié, la définition et la compréhension de la source de l'information constituent une priorité pour déjouer les tentatives de manipulation et devenir un acteur responsable.

Depuis sa création, le CLEMI a toujours œuvré dans le sens d'un regard critique et distancié sur les informations en provenance de tous les types de support. Sa mission d'éducation aux médias et à l'information n'a jamais semblé aussi impérative à l'ère de nos sociétés numériques dont les évolutions technologiques sont porteuses d'incommensurables progrès mais aussi de réelles menaces. La famille Tout-Écran invite à aborder ces défis avec des conseils pratiques pour tirer le meilleur des outils numériques au service de l'épanouissement des enfants et des parents.

Ce guide bénéficie de l'expertise des professionnels du CLEMI et de son réseau de pédagogues, de partenaires institutionnels, associatifs et médiatiques. Issu de cette mobilisation, cet ouvrage est le produit d'un groupe de travail dédié aux pratiques informationnelles des jeunes, composé de membres représentant du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, du ministère de la Culture, France Télévisions, Radio France, le CSA, CNRS Images, Ceméa, la Ligue de l'enseignement, la CNAF, Jets d'encre et l'Icem-Pédagogie Freinet.

L'école de la confiance, c'est aussi une meilleure information portée aux parents et à toutes les personnes qui se soucient de la réussite des élèves. Comme le souhaite Jean-Michel Blanquer, ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, c'est dans le cadre d'une politique protectrice mais ambitieuse que se situe cet ouvrage. Puisse cette nouvelle édition du *Guide de la famille Tout-Écran* vous être utile, en répondant à vos attentes et en apportant des réponses concrètes aux questions qui sont les vôtres.

Jean-Marie Panazol

Directeur général de Réseau Canopé



Être parent à l'ère numérique : un défi du XXI^e siècle !

Par Virginie Sassoon, responsable du pôle Labo, CLEMI

Les enjeux de l'éducation aux médias et à l'information sont devenus une priorité transnationale. Nos usages des nouvelles technologies ne cessent de transformer nos façons d'être ensemble, les frontières de notre intimité, le contrôle de notre vie privée, les circuits de notre attention, ainsi que les dynamiques intrafamiliales.

Marie est une mère célibataire très inquiète pour la sécurité de Sarah, sa fille de 3 ans. Elle vient de vivre une situation traumatisante : Sarah a manqué de disparaître dans un parc en échappant un instant à sa vigilance. Quel parent n'a jamais été confronté à une pareille angoisse ? Pour éviter qu'un tel événement ne se reproduise, Marie décide d'avoir recours à la dernière technologie de pointe baptisée « ArkAngel » : un implant de surveillance qui permet à tout moment de localiser Sarah, de contrôler sa santé, mais aussi ses facteurs de stress. Marie peut, par exemple, via une tablette, flouter à distance toutes les scènes violentes dont sa fille pourrait être témoin. Une solution qui semble efficace mais dont les conséquences vont se révéler, au fil du temps, dramatiques...

Pour connaître la suite, vous pouvez regarder la série de science-fiction *Black Mirror*. Tous les épisodes sont différents mais liés par un thème commun : *black mirror* signifie en français « miroir noir »,

une allusion aux écrans qui ont envahi notre quotidien et dans lesquels nous pouvons observer notre reflet quand ils sont éteints. Cette série anglaise questionne avec perspicacité notre rapport aux nouvelles technologies, en livrant une vision critique de la modernité. L'épisode « ArkAngel » est une parfaite illustration de cette parentalité intrusive encouragée par diverses innovations, dont certaines sont déjà bien réelles, telles que les vêtements pour enfants à puces géolocalisables ou les couches connectées. Cette fiction témoigne également des inquiétudes parentales contemporaines face aux mutations induites par les nouvelles technologies.

Une famille française possède 9,8 écrans en moyenne, 73% des enfants ont, au moins, un écran personnel¹. En moyenne, les adultes passent 5h07 min par jour sur les écrans et les enfants 4h11 min². Comment ne pas se laisser absorber par ces écrans qui ne nous quittent plus, préserver un temps « déconnecté » en famille, maîtriser nos usages et éviter la surexposition des plus

1. Source « Ipsos-Kids & Screens », citée dans P. Pinto Gomes, « Quand les nouvelles technologies déstabilisent la famille », *La Croix*, 20 novembre 2018. En ligne : www.la-croix.com, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.

2. Source « Santé publique France 2017 », citée dans P. Pinto Gomes, *ibid.*



petits ? Dans un contexte de défiance à l'égard des médias, comment recréer de la confiance autour de l'information ? Comment maîtriser les réseaux sociaux, protéger et accompagner nos enfants, décoder les effets filtrants des algorithmes et déjouer les pièges des biais cognitifs ? Comment faire des nouveaux médias des opportunités pour la création, l'éducation, le partage, le lien social et non des causes d'isolement, d'addiction, de désinformation et de harcèlement ?

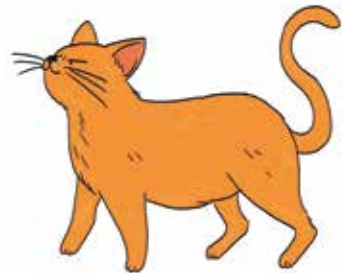
L'enquête de terrain menée par le CLEMI lors de la première édition du *Guide de la famille Tout-Écran* (86 entretiens qualitatifs et 2038 questionnaires en ligne) a permis d'identifier les préoccupations majeures des parents : 78% souhaitent un renforcement de l'éducation aux médias à l'école et 83% attendent une sensibilisation plus forte des pouvoirs publics aux dangers d'internet³. Une recherche canadienne publiée en octobre 2018 par HabiloMédias a aussi montré que les parents ont besoin de plus de ressources et d'outils pour devenir de meilleurs « modèles » pour leurs enfants concernant l'usage du numérique⁴.

Loin des discours alarmistes et anxiogènes, cette deuxième édition du *Guide de la famille Tout Écran* répond à ces préoccupations, avec un contenu totalement actualisé et en grande partie renouvelé. Même s'il n'existe pas un « mode d'emploi » identique pour toutes les familles, ce guide entend offrir au plus grand nombre des conseils pratiques, des repères utiles et des solutions concrètes.

Notre objectif est que tous les parents, dans leur diversité sociale, culturelle et géographique, puissent se saisir pleinement de l'éducation aux médias et à l'information de leurs enfants, pour devenir des acteurs citoyens et non pas de simples consommateurs dans ce monde complexe et globalisé.

Ce guide est le fruit de la mobilisation collective d'acteurs publics, institutionnels et associatifs engagés. Il s'accompagne d'un kit destiné à tous les professionnels de l'éducation et d'une série vidéo, produite en partenariat avec la Caisse des allocations familiales et diffusée sur les antennes de France Télévisions que vous pouvez retrouver sur le site du CLEMI. Elle met en scène le quotidien de la famille Tout-Écran – bien loin des effrayantes projections de *Black Mirror* – une famille attachante, connectée et parfois un peu dépassée dans la gestion des écrans, avec trois enfants de 3, 8 et 16 ans. Et comme vous allez le découvrir, on est tous un peu Tout-Écran⁵!

Retrouvez tous nos « coups de pouce » (les ressources du CLEMI, les conseils de France Télévisions Éducation, une liste de chaînes YouTube éducatives, drôles et culturelles ou encore une sélection de jeux vidéo) sur clemi.fr/coups-de-pouce



3. www.clemi.fr > Espaces Familles > Guide pratique « La famille Tout-Écran » > Notre approche méthodologique.

4. K. Brisson-Boivin, « Le bien-être numérique des familles canadiennes », étude, *HabiloMédias*, 2018. En ligne : <http://habilomedias.ca/recherche-et-politique>

5. Retrouvez l'ensemble des épisodes de la série sur le site du CLEMI : clemi.fr/fr/guide-famille/serie-la-famille-tout-ecran.html

Présentation de la famille Tout-Écran

Le mot de Kim Consigny, illustratrice

Avec Virginie Sassoon, nous avons imaginé une famille qui n'est pas parfaite ni idéale, mais qui ressemble à celles que l'on connaît : recomposée mais soudée, connectée mais parfois dépassée, et surtout joyeuse, pleine de vie et désireuse de trouver des réponses aux questions que pose le monde numérique.

Les parents, Erwan et Myriam, sont connectés mais encore en cours d'appropriation des nouvelles technologies. Leurs enfants – Juliette (16 ans), la première fille de Myriam née d'une précédente union, Théo (8 ans) et Mélina (3 ans) – grandissent à l'ère du numérique. S'ils n'ont pas les mêmes usages d'internet et des médias que leurs parents, l'apprentissage est une aventure commune qui pose des questions différentes à chaque âge et auxquelles ce guide entend fournir des réponses pratiques.

C'est donc pour vous accompagner qu'est née la famille Tout-Écran et dans laquelle (sait-on jamais!) vous vous reconnaitrez peut-être aussi, un peu !

ERWAN

MÉLINA, 3 ANS



JULIETTE, 16 ANS

MYRIAM

THÉO, 8 ANS



KIRA, LE CHAT





#1

Apprendre à vos enfants à s'informer

À la fois fenêtre sur le monde et caisse de résonance des rumeurs les plus dangereuses, internet a profondément bouleversé notre rapport à l'information. Dans cet univers en constante mutation, vos enfants ont plus que jamais besoin de vous pour les guider !



Les digital natives* n'ont besoin de personne et autres idées reçues sur les jeunes et l'info

Tous les adolescents auraient le même comportement et les mêmes activités sur le web. D'ailleurs, leurs compétences numériques en feraient des mutants naturellement hyperconnectés qui n'ont plus besoin de leurs parents. Et si la réalité était plus complexe ? Trois universitaires déconstruisent des idées reçues sur le rapport des jeunes à l'information.

Idee reçue n°1

.....

Les ados font tous les mêmes choses sur la Toile

Par Karine Aillerie, chargée d'études R&D, Réseau Canopé, et chercheuse associée à l'équipe Techné, université de Poitiers

Il est facile de penser que les adolescents ont tous les mêmes usages et les mêmes habitudes sur internet. En effet, les chiffres, nombreux¹ peuvent faire penser que les ados sont égaux

* Les termes suivis d'un astérisque sont définis en fin d'ouvrage, dans « Mots clés », p.92.

1. Par exemple l'étude de Génération numérique sur les pratiques numériques des 11-18 ans, en ligne : <https://asso-generationnumerique.fr/etudes>, ou encore celle d'Ipsos, « Junior Connect' 2017 », en ligne : www.ipsos.com/fr-fr

devant internet, comme face aux technologies numériques en général, et les utilisent tous de la même manière. La réalité est plus complexe et plus riche que cela.

Les travaux de recherche de la sociologue américaine Danah Boyd sur le sujet démontrent ainsi qu'un adolescent est un « internaute comme les autres² ». Cela signifie que pour comprendre ce que les jeunes font avec internet, il faut avant tout se poser la question de leurs pratiques individuelles et non pas seulement envisager celles du groupe ou de la génération. S'il y a des traits souvent communs aux usages numériques juvéniles, par exemple le temps passé sur les écrans ou l'importance de la relation avec les autres via les outils connectés, quand on les interroge individuellement, on peut très vite se rendre compte que les contextes familiaux et amicaux, les centres d'intérêt, les compétences sont extrêmement divers et parfois difficilement comparables d'un individu à l'autre. Certains jeunes sont ainsi plus engagés dans les outils de socialisation, comme les réseaux sociaux*, certains

2. D. Boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, Yale University Press, 2014.



font de la recherche d'information pour eux-mêmes, pour l'école, d'autres sont plutôt joueurs, etc. Pour chaque type d'usage également, la relation avec internet et les outils numériques est différente d'un individu à l'autre : certains jeunes n'auront pas de difficulté à « rentabiliser » leurs pratiques numériques du point de vue des exigences scolaires, tandis que d'autres auront des usages beaucoup plus éloignés de ce qui se fait à l'école.

Les pratiques numériques des jeunes se construisent et évoluent au jour le jour, en articulation ou en réaction avec les moments de la vie. Elles ne sont pas « hors sol », détachées du quotidien, ni aussi spontanées qu'on voudrait nous le faire croire. Aussi faut-il se méfier des généralités !

Idée reçue n° 2

....

Les ados ne s'informent que sur internet

Il est courant d'entendre dénoncer les habitudes d'information des jeunes, qui semblent délaisser le papier au seul profit du numérique, voire ne plus s'informer du tout. À l'heure où il est possible d'écouter la radio en podcast, de regarder la télé sur le Net ou de lire son journal quotidien sur une tablette, les usages en général convergent cependant. Ainsi, si internet est une source d'information pour les adolescents d'aujourd'hui, il faut se pencher plus précisément sur ce que cela signifie³.

En effet, s'informer sur internet, c'est consulter un moteur de recherche ou un site internet particulier pour répondre à une question que l'on se pose ou qui nous est posée (par l'école, par exemple)

3. Voir l'étude menée par le ministère de la Culture « Les jeunes et l'information », juillet 2018. En ligne : www.culture.gouv.fr

ou pour connaître un fait d'actualité. Les dernières études sur les habitudes médiatiques des jeunes démontrent, à ce titre, une montée en puissance des sites de réseautage social comme Facebook ou YouTube⁴ pour s'informer et non pas seulement pour discuter ou échanger des photos avec son groupe d'amis. Cela fait écho à d'autres études, parfois plus anciennes⁵, qui montrent l'importance récurrente et significative de la relation sociale pour les jeunes lorsqu'ils souhaitent s'informer : l'interrogation d'un proche, parent, ami, enseignant ou conseiller étant un moyen d'obtenir une information considérée comme plus digne de confiance.

De manière générale, il ne faut pas perdre de vue que le numérique ne fait pas tout et que, si les jeunes consacrent beaucoup de leur temps aux écrans, internet n'est pas pour eux le seul et unique vecteur d'information. L'interaction sociale directe, le bouche à oreille, la conversation avec les pairs, l'interrogation des adultes référents (parents, conseillers, éducateurs) restent ainsi très importants, de même que la consultation des médias traditionnels (télé, radio, presse) sur support papier comme sur support numérique. Les adolescents construisent individuellement et collectivement, au gré de leurs pratiques et des contextes, des parcours d'information qui articulent, de façon plus ou moins fluide selon les individus, le physique et le numérique. Et c'est là tout l'enjeu de la formation aux médias et à l'information aujourd'hui : les aider à prendre en compte la richesse et à décrypter la spécificité de chaque support comme de chaque source rencontrés.

....

4. D. Süss et G. Waller (dir.), *JAMES : Jeunes, activités, médias*, enquête, Zurich, Haute école des sciences appliquées de Zurich, 2014.

5. D. E. Agosto et S. Hughes-Hassell, « Toward a Model of the Everyday Life Information Needs of Urban Teenagers. Part 1: Theoretical Model », *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 57, n° 10, août 2006, p. 1394-1403.



Idée reçue n° 3

.....

Les *digital natives* n'ont besoin de personne !

Par Anne Cordier, maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication, université-Éspé de Rouen Normandie, UMR CNRS 6590 ESO - Espaces & Sociétés

Vous pensez que les jeunes ultraconnectés d'aujourd'hui n'ont pas besoin de vous pour surfer sur le web, s'informer et communiquer ? Vous pensez que ces jeunes, d'ailleurs, considèrent que vous êtes bien trop vieux ou bien trop dépassé par le sujet pour les aider ? Eh bien détrompez-vous ! Bien sûr, ils sont massivement – mais pas de façon égale – équipés⁶. Bien sûr, ils font preuve – mais pas tous – d'une dextérité déconcertante, dès le plus jeune âge, avec les ordinateurs, tablettes et autres smartphones. Bien sûr, ils connaissent une multitude d'applications, de sites web ou encore parlent de YouTubeurs* célèbres comme s'ils les fréquentaient « IRL⁷ » ! Et pourtant, lorsqu'on les observe et qu'on échange avec eux, quel que soit leur âge, ils sont plus nombreux qu'on ne le pense à avouer des lacunes en matière d'expertise, que ce soit pour chercher une information ou pour comprendre un discours médiatique.

6. À titre d'exemple, l'équipement en tablettes des foyers accueillant des enfants ne cesse de croître : 22% en 2013, 46% en 2014, 62% en 2015 et environ 70% en 2016 (Octobre, 2018), sachant qu'en 2017, 36% des 7-12 ans et 34% des 13-19 ans ont leur propre tablette (Schmutz, Guillaume, Lorenzi, 2017). L'usage nomade d'internet est également en hausse, en lien avec l'équipement massif des enfants et adolescents en smartphones : 81% des 13-19 ans possèdent leur propre smartphone (Schmutz, Guillaume, Lorenzi, 2017), et ce dernier est d'ailleurs pour 74% des 15-19 ans le support privilégié pour s'informer au quotidien (ministère de la Culture, 2018).

7. IRL : *In Real Life*. Acronyme employé pour désigner la « vraie vie » par opposition à la « vie virtuelle ».

Ils sont également nombreux à montrer des difficultés pour nommer correctement les activités et les outils numériques, comme Alexandre qui, à 11 ans, croit que « en ligne » signifie « gratuit ». Enfin, ils sont nombreux à s'inquiéter d'une forme de démission pédagogique de la part des adultes en général à leur égard. Comme le dit Armelle, 17 ans : « C'est pas parce que j'ai un iPhone, que je suis "calée". »

Vous connaissez l'adage : la vérité sort de la bouche des enfants...

Alors, non, ils ne sont pas des « mutants », ni des *digital natives** ! Ils sont des individus en construction, qui ont des pratiques à la fois extrêmement riches en matière d'information et de communication, mais aussi des connaissances partielles. Ne soyons pas aveuglés par ces discours répandus qui, comme des écrans de fumée, cachent la réalité des expertises et des pratiques de ces jeunes ! Et ne restons pas sourds à l'appel de Morgan, 16 ans : « J'ai envie de dire, de crier même : "On a besoin de vous !" Parce qu'on peut pas tout savoir, nous, et on a besoin de s'affirmer et d'avoir les moyens de le faire. Alors, oui, je le répète [...] : "On a besoin de vous !" »

Idée reçue n° 4

.....

Le rôle des parents d'adolescents : négligeable !

Par Sophie Jehel, maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication, université Paris 8, Cemti

Certaines publicités, voire des campagnes de prévention, présentent parfois les parents d'adolescents comme inconscients, et même irresponsables. Pourtant, le rôle des parents dans



le comportement des adolescents est crucial sur leurs pratiques médiatiques⁸.

.....

Les parents jouent un rôle de médiation auprès de leurs enfants

Les parents exercent un rôle de médiation, dès la petite enfance, en déterminant l'âge de l'accès à internet et aux écrans (télévision, console, tablette, téléphone, et plus encore smartphone) et en imposant des restrictions sur les horaires de connexion, le temps réservé au travail scolaire, l'heure du coucher, les contenus, l'utilisation de logiciels de filtrage, l'attention portée aux signalétiques. Il s'agit là, en effet, de pratiques très répandues chez les parents. Nous avons pu montrer⁹ que les médiations parentales étaient déterminantes dans la construction de la culture médiatique à la préadolescence, et en particulier vis-à-vis de la place qu'y occupent les programmes violents, même si la plupart du temps, les préadolescents se trouvent seuls devant les films et plus encore devant les jeux vidéo. Avec nos enquêtes récentes auprès des adolescents, nous voyons que cette influence perdure au-delà de la préadolescence. Les précautions prises par les parents durant l'enfance créent les conditions d'une capacité plus grande à la réflexivité au moment de l'adolescence.

.....

Une médiation qui diffère selon les milieux

Le rôle des parents est marqué par des différences sociales. Dans tous les milieux, sauf situation de grande précarité, les

parents veillent à construire des modalités de filtrage et une médiation autour des écrans. Mais les enfants et les adolescents sont aussi influencés par les goûts de leurs parents. Certains parents sont fans de films d'horreur ou de jeux d'action et partagent parfois très tôt ces goûts avec leurs enfants, alors que d'autres favorisent davantage des programmes plus exigeants ou des pratiques manuelles ou culturelles impliquant les enfants eux-mêmes. Ces différences sont principalement culturelles. De plus, les parents n'ont pas tous la même familiarité avec les espaces numériques. Les parents les moins informés sont aussi ceux qui vont renvoyer davantage les adolescents à leur responsabilité sans pour autant leur donner de conseils précis. Cela dit, dans tous les milieux sociaux, les parents sont aujourd'hui confrontés à des inquiétudes particulièrement vives sur ce que leurs adolescents font réellement sur internet. Il importe de les aider à maintenir le dialogue et la confiance dans leurs enfants, fondée sur l'accès à une information claire.

POUR ALLER PLUS LOIN

- * Coëffé Thomas, « Étude Ipsos : les jeunes, internet et les réseaux sociaux », 29 avril 2015. En ligne : www.blogdumoderateur.com/etude-ipsos-junior-connect-2015
- * Octobre Sylvie, *Les Techno-Cultures juvéniles. Du culturel au politique*, Paris, L'Harmattan, 2018.
- * Schmutz Bruno, Guillaume Matthieu et Lorenzi Priscille, « Junior Connect' 2017 : les jeunes ont toujours une vie derrière les écrans ! », 14 mars 2017. En ligne : www.ipsos.com/fr-fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.
- * Ministère de la Culture, *Les Jeunes et l'information*, étude, 27 juillet 2018. En ligne : www.culture.gouv.fr, entrer « étude, jeunes et information » dans le moteur de recherche.

8. F. Nabli et L. Ricroch, « Plus souvent seul devant son écran », *Insee première*, n°1437, 12 mars 2013. Enquête sur les « Conditions de vie et les aspirations », Crédoc, juin 2012. « Perception croisée enfants/parents face à l'usage d'internet », Ifop, janvier 2013.

9. S. Jehel, *Parents ou médias, qui éduque les préadolescents ?*, Toulouse, Éditions Érès, 2011.



Vérifier l'info en famille

Par Vincent Coquaz, journaliste, *Libération*

On en parle beaucoup dans le débat autour des *fake news (fausses informations), mais au fait, c'est quoi une information? Lorsqu'on évoque les faits d'actualité, on utilise en général trois critères pour les définir: il faut d'abord que ce soit un fait nouveau, qu'il ait un intérêt pour le public et, surtout, il doit être vérifié. C'est ce dernier point qui distingue l'information de la rumeur ou de l'intox, par exemple. Mais à l'heure où les jeunes consomment de plus en plus d'information via les réseaux sociaux, où tout figure sur le même niveau, info comme intox, comment vérifier l'information?**

Sur les réseaux sociaux comme Facebook ou YouTube, tout est mis sur le même plan: l'information vérifiée et la rumeur occupent la même place et prennent la même forme. Pour s'assurer de la fiabilité d'une info, il faut donc, dans un premier temps, remonter à la source: il s'agit de la personne, du site ou du document dont elle provient, par exemple. Un réseau social comme Snapchat ou Facebook n'est en effet pas la source d'une information, ce n'est que le médium par lequel on y accède.

Cela peut se montrer utile, notamment, dans le cas où l'information provient de sites qui diffusent régulièrement de fausses informations. Un exemple sur lequel il est facile « d'enquêter » avec ses enfants: un site satirique comme Le Gorafi, qui ne diffuse que des fausses informations dans une visée

humoristique. On peut ainsi choisir un article et amener les enfants (et vous-mêmes) à explorer le site pour trouver la rubrique « À propos », où il est indiqué en toutes lettres que « tous les articles relatés sont faux (jusqu'à preuve du contraire) et rédigés dans un but humoristique ». Une activité qu'on retrouve plus en détail sur le site du CLEMI grâce à un « Declic'Critique » en vidéo¹.

Une autre façon ludique de remonter à la source d'une info est de travailler sur l'image, en utilisant, par exemple, le guide de France 24 « Comment vérifier les images des réseaux sociaux ?² », la recherche inversée d'image pour retrouver la trace d'une photographie sans légende ou encore s'amuser à zoomer dans une image qui aurait été soit disant prise en France, alors que des éléments montrent qu'elle n'a pu être prise qu'à l'étranger.

Une fois la source identifiée, on peut ensuite se poser quelques questions simples qui permettent de juger de la fiabilité de l'information: qui me parle de quoi et avec quelle légitimité? Le « qui » renvoie à l'identité de la source: s'agit-il d'une entreprise, d'une association? Décline-t-elle son identité ou est-elle

1. « Comment repérer un site satirique », www.clemi.fr > Ressources > Nos ressources vidéo > Ateliers Déclic'Critique (voir toutes les vidéos).

2. <https://observers.france24.com/fr/20151106-comment-verifier-images-reseaux-sociaux>



anonyme ? Le « quoi » est une question à poser concernant l'information en elle-même : comment l'information est-elle présentée ? Tous les éléments sont-ils donnés ou un point de vue partial est-il adopté ? Il faut enfin s'interroger sur la légitimité d'une source donnée : s'agit-il d'une source experte (chercheur, par exemple), de journalistes professionnels qui travaillent dans un média reconnu ou de quelqu'un qui ne fait qu'émettre des hypothèses ? L'ensemble des réponses à cette question, qu'on peut s'amuser à reporter dans une grille de vérification de l'info, permettent d'y voir un peu plus clair quant à la fiabilité d'une source.

Dernière étape, et pas des moindres : trouver d'autres sources. Pour éviter de tomber dans le panneau d'une seule et unique source d'information, qui peut manipuler l'information ou se tromper (cela arrive à tout le monde), la meilleure solution reste de « croiser ses sources », en effectuant des recherches sur un moteur de recherche. Attention, une même source peut se cacher derrière des contenus très différents et donnera l'impression d'une information vérifiée, alors que ce n'est pas vraiment le cas. D'où l'importance de bien remonter à la source de l'information en premier lieu. La rumeur sur le riz en plastique, qui part d'une erreur journalistique reprise un peu partout, en est un exemple frappant³.

Enfin, si les informations diffusées par les médias traditionnels sont, en principe, vérifiées, cela ne les empêche pas de commettre aussi des erreurs journalistiques⁴. On peut donc également pratiquer la *fact checking* et entraîner son esprit critique en regardant la télévision ou en lisant le journal !

3. Pour revenir sur cette rumeur et en savoir plus sur sa circulation, voir l'atelier Déclic'Critique « Riz en plastique : info ou intox ? » : www.clemi.fr/fr/declic-info-intox.html

4. Voir, par exemple, le cas du faux-tigre dans la partie « En pratique ! » de cet ouvrage, p. 80.

POUR ALLER PLUS LOIN

- * Les Décodeurs, « Décodex : notre kit pour vérifier l'information à destination des enseignants (et des autres) », *Le Monde*, 3 février 2017. En ligne : www.lemonde.fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche. Possibilité de télécharger le kit.
- * La vidéo « C'est quoi une information ? » de la série « Les clés des médias » de Francetv éducation. En ligne : <https://education.francetv.fr>, entrer le titre de la vidéo dans le moteur de recherche.

COUPS DE POUCE DU CLEMI

♦ ♦ ♦ ♦

La collab' de l'info

Quinze journalistes emblématiques de France Télévisions s'associent à quinze YouTubeurs à succès pour faire le point sur les fondamentaux de l'éducation aux médias et à l'information. education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/seconde/programme/la-collab-de-l-info

♦ ♦ ♦ ♦

Les clés des médias

À découvrir ou redécouvrir, cette série de vidéos permet de comprendre en 2 minutes, de façon humoristique, comment se fabrique l'information pour développer l'esprit critique de toute la famille. education.francetv.fr/matiere/education-aux-medias/cinquieme/programme/les-cles-des-medias

♦ ♦ ♦ ♦

Pour apprendre à décrypter l'actualité avec vos enfants

Pour les petits, « 1 jour, 1 question » décrypte en 1 minute 30 par jour, via un dessin de presse, l'actualité du jour : education.francetv.fr/matiere/actualite/ce1/marque/1-jour-1-question

Pour les 13 ans et plus, la série « Décod'actu » apporte des réponses en 3 minutes à des événements clés d'actualité (réfugiés climatiques, populisme, différence entre sunnites et chiites, etc.) : education.francetv.fr/matiere/actualite/premiere/serie/decod-actu



Comment repérer la publicité cachée sur YouTube ?

Par **Sébastien Rochat**, responsable du pôle Studio, CLEMI

Selon des statistiques fournies par YouTube en octobre 2017¹, « 8 Français sur 10 entre 16 et 24 ans vont sur YouTube au moins une fois par jour ». Si toutes les vidéos sont consultables gratuitement, leur production a nécessairement un coût. YouTubeurs et sociétés de production se financent grâce à la publicité. Encore faut-il que l'utilisateur la visionne. Voilà pourquoi la publicité se fait de plus en plus discrète.

Prendre conscience des différentes informations qui accompagnent une vidéo

Malgré une réglementation assez claire sur la nécessité de signaler un contenu publicitaire (l'article 20 de la loi du 21 juillet 2004 précise que « toute publicité doit pouvoir être clairement identifiée comme telle »), il est encore relativement difficile de repérer une publicité cachée sur YouTube. L'absence de signalétique ne permet pas toujours de savoir si une vidéo contient un placement de produit ou a été financée directement par une marque.

Pour réussir à identifier la nature exacte d'une vidéo publiée sur YouTube, il est nécessaire de connaître toutes

les informations disponibles autour de la vidéo. Le titre, le nom de la chaîne, le nombre de vues* et les suggestions de vidéos supplémentaires sont généralement assez vite repérés. En revanche, les informations disponibles au bas de la vidéo, en cliquant sur le bouton « Plus », sont, la plupart du temps, ignorées. Or, c'est précisément à cet endroit qu'un YouTubeur mentionne, par exemple, le nom d'un coproducteur.

Acquérir des réflexes de vérification

Pour chaque vidéo, il faut se poser les questions suivantes afin d'en déterminer sa nature : qui a publié cette vidéo ? Quel est le type de contenu : est-ce un « tuto » ? Une parodie ? Une interview ? Un montage d'extraits vidéo ? Un clip ? Une démonstration de jeux vidéo ? Une publicité ? Sur quelle chaîne YouTube la vidéo a-t-elle été postée ? Pourquoi le YouTubeur a-t-il réalisé sa vidéo ? Des marques sont-elles apparentes ?²

C'est en s'interrogeant sur le statut de chaque vidéo qu'on peut réussir

1. Chiffres YouTube Brandcast 2017 : www.blogdumoderateur.com/chiffres-youtube

2. Voir l'atelier Déclic' Critique « Comment différencier un clip d'une publicité sur YouTube ? » : www.clemi.fr/declic-clip-pub



à les distinguer et à repérer les différentes formes de publicité discrète.

Exemple : sur la chaîne YouTube CyprienGaming, on peut voir une vidéo de démonstration du jeu Horizon Zero Dawn par deux YouTubeurs, Cyprien et Squeezie. Cette vidéo a été vue 950 000 fois³. Une simple vidéo de démo ? Pas tout à fait.

La mention « inclut une communication commerciale » s'affiche pendant les 20 premières secondes de la vidéo. Depuis 2016, YouTube a, en effet, ajouté une fonctionnalité permettant aux YouTubeurs d'indiquer qu'une vidéo est un contenu sponsorisé. Seulement, le vocabulaire choisi – « communication commerciale » – n'est pas forcément très clair pour l'internaute. C'est le propre de la publicité discrète : ses dénominations – « contenu sponsorisé », « publi-reportage », « publi-communicé » – sont volontairement obscures pour semer le doute sur la nature exacte du message⁴.

Des modèles publicitaires complexes

Si les YouTubeurs gagnent de l'argent par Google AdSense (le service publicitaire de YouTube), les vidéastes les plus importants travaillent au sein d'agences baptisées « MCN » (pour *multi-channel networks*) ou réseaux multi-chaînes. Ces agences gèrent les revenus des YouTubeurs. Véritables régies publicitaires, les MCN négocient avec les annonceurs pour les publicités diffusées avant les vidéos, mais aussi pour les autres formes de publicités, comme les contenus sponsorisés (c'est-à-dire payés par une marque) ou les placements de produit (technique consistant à promouvoir un produit dans

un programme télévisé, un film ou une vidéo sur internet). Ces MCN gèrent également les carrières de YouTubeurs en les aidant dans la création de contenus et le développement de leur audience.

De grands groupes médias ont investi sur le web en créant ou en rachetant des MCN : Canal+ détient Studio Bagel, M6 possède Golden Moustache et Rose Carpet, TF1 a créé l'agence Finder Studios. Mais c'est le groupe Webedia, spécialisé dans le numérique, qui a fait la plus grosse affaire en rachetant Mixicom, le MCN des plus gros YouTubeurs français (Cyprien, Norman et Squeezie totalisant, à eux trois, 36,4 millions d'abonnés début 2019).

Acquérir ces réflexes de vérification en travaillant sur ces différents formats publicitaires présents sur YouTube est indispensable, car dès lors que la nature même du message est cachée, ce type de pratique est une forme de désinformation.

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

.....

Jouez à la chasse aux placements de produit !

Faites la chasse aux placements de produit dans les films, les vidéos sur le Net : un jeu pour éduquer le regard de vos enfants. Après un peu de pratique, ils seront très performants et ne regarderont plus la présence des marques aussi innocemment.

.....

Pour aller plus loin

Découvrez le site de la Souris grise, le « guide des meilleures applis pour les enfants » !

www.souris-grise.fr

3. Vidéo « Horizon Zero Down », CyprienGaming : www.youtube.com/watch?v=tOY_5bPG4xY

4. Voir l'atelier Déclic'Critique « Repérer une publicité discrète sur YouTube » : www.clemi.fr/index.php?id=299



Fake news : de quoi parle-t-on ?

Par **Romain Badouard**, maître de conférences, Centre d'analyse et de recherche interdisciplinaires sur les médias, Institut français de presse, université Paris 2 Panthéon-Assas

La prolifération des « fausses informations » ou « infox » sur les réseaux sociaux a fait couler beaucoup d'encre ces dernières années. Accusées d'avoir influencé le vote des électeurs lors de scrutins au Royaume-Uni et aux États-Unis, elles ont suscité craintes et indignations. La désinformation sur internet n'est pourtant pas un phénomène nouveau. Que se cache-t-il réellement derrière les *fake news* ?

Dans un grand nombre de pays, les réseaux sociaux sont dorénavant une des principales portes d'entrée des internautes vers l'actualité, et même la première source d'information des 18-25 ans, tout média confondu¹. Or, les réseaux sociaux, et Facebook en particulier, n'ont pas été conçus pour diffuser des informations d'actualité. Fonctionnant selon des logiques affinitaires, ils redéfinissent le rapport aux sources : sur Facebook, on fait davantage confiance à la personne qui a partagé une information qu'à la source elle-même. Cette logique pousserait par ailleurs les internautes à s'enfermer dans des « bulles idéologiques », où seraient portées à leur connaissance des informations qui les confortent dans leurs opinions (car partagées par leurs amis les plus proches). C'est dans

cet « écosystème informationnel » bien particulier que se répandent les « fausses informations ».

Une autre particularité du phénomène des *fake news* a trait à l'industrialisation de la production des rumeurs politiques, elle-même portée par les modèles économiques des réseaux sociaux. Les grandes entreprises du web génèrent des revenus via la publicité qu'elles hébergent : plus les internautes passent de temps à utiliser leurs services, plus ils sont exposés à de la publicité et plus elles gagnent de l'argent. Dans ce contexte, les *fake news* constituent des contenus particulièrement « engageants », c'est-à-dire qu'ils captent l'attention des internautes et les font réagir. Les grandes plateformes ont ainsi pu être accusées de promouvoir des fausses informations et des contenus complotistes via leurs algorithmes* de recommandation, afin de générer davantage de revenus publicitaires. C'est par exemple le cas de YouTube Kids, service pourtant destiné aux enfants à partir de 4 ans². Les réseaux sociaux peuvent également constituer des courroies de transmission pour des producteurs de « fausses informations » qui cherchent à toucher un large public. Lors de la campagne électorale américaine de 2016, le média

1. Reuters Institute, *Digital News Report 2017*. En ligne : www.digitalnewsreport.org/survey/2017

2. C. Durand, « Pourquoi l'algorithme de YouTube est dénoncé pour sa partialité politique et culturelle », *Numérama*, 22 février 2018.



Buzzfeed s'est ainsi rendu compte que près d'une centaine de sites diffusant des fausses informations pro-Trump avaient été créés par des adolescents en Macédoine. En hébergeant de la publicité sur leurs propres sites et en utilisant Facebook pour cibler certains publics aux États-Unis, ils ont fait venir en masse des internautes américains sur leurs sites et générer des revenus conséquents³.

Dernière spécificité du phénomène : l'utilisation des fausses informations à des fins de propagande politique, notamment de la part des blogosphères d'extrême droite. Aux États-Unis comme en Europe, les *fake news* sont en effet très marquées idéologiquement. Lors de la campagne présidentielle française de 2017, par exemple, des fausses informations affirmant que les célibataires devront accueillir des migrants chez eux, qu'Emmanuel Macron compte supprimer les allocations familiales ou que les jours fériés chrétiens seront remplacés par des fêtes musulmanes ont été partagées sur Facebook (plusieurs centaines de milliers de fois pour certaines). Dans ce cadre, partager une fausse information revêt une dimension politique où, même sans y croire, les internautes cherchent à exprimer une critique des institutions politiques et médiatiques ou à affirmer leur appartenance à une communauté idéologique⁴.

L'ampleur du phénomène des *fake news* est donc avant tout liée à un climat de défiance politique très présent dans de nombreuses démocraties occidentales. Dans ce contexte, l'éducation aux médias, parce qu'elle propose une réflexion de fond sur la valeur de l'information, tout en s'adressant

à un public particulièrement exposé, constitue une partie importante de la réponse. Mais elle doit aussi s'adapter aux caractéristiques des nouveaux environnements informationnels : intégrer une dimension économique pour comprendre comment le fonctionnement du marché publicitaire en assure la promotion, enseigner la description des infrastructures techniques (comme les algorithmes des moteurs de recherche et des réseaux sociaux) et éduquer au débat pour montrer comment les mécanismes d'appropriation des informations sont dépendants des contextes sociaux.

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

....

Ouvrir un compte familial sur Twitter pour suivre l'actualité des *fact checkers*

Dans les rédactions, des *fact checkers* trient le vrai du faux dans le flux de l'info. Pour les suivre, n'hésitez pas à créer un compte Twitter auquel les différents membres de la famille pourront avoir accès (sous condition d'accompagnement, selon l'âge des enfants) et abonnez-vous à des comptes tels que @decodeurs (*Le Monde*), @LibeDesintox (*Libération*), @AKrempf (le compte d'Antoine Krempf, « Le vrai du faux », France Info), @Observateurs (les Observateurs de France 24) ou encore @AfpFactuel (AFP). Vous pouvez aussi suivre des analystes des médias, comme @asi_all (« Arrêt sur images ») ou des chasseurs de fausses informations comme @HoaxBuster (Hoaxbuster).

3. C. Silverman et L. Alexander, « How Teens in the Balkans are Dumping Trump Supporters with Fake News », *BuzzFeed News*, 3 novembre 2016.

4. R. Badouard, *Le Désenchantement de l'internet. Désinformation, rumeur, propagande*, Limoges, FYP Éditions, 2017.





#2

Conseiller vos enfants sur l'usage des réseaux sociaux

Les réseaux sociaux offrent des possibilités d'échanges extraordinaires mais présentent aussi des dangers réels. Comment réfléchir aux usages et s'en servir pour inventer une autre façon de dialoguer avec vos enfants ?



Que risquent vos enfants s'ils tiennent des propos racistes, sexistes ou homophobes sur internet ?

Par **Anthony Bem**, avocat spécialisé en droit de l'internet

Ce qu'il faut savoir

La liberté d'expression n'est pas absolue, il existe de nombreuses limites à celle-ci, prévues depuis une loi sur la liberté de la presse de 1881 et toujours applicables et appliquées aujourd'hui par les juridictions. Ainsi, contrairement à ce que l'on pense, internet n'est pas un espace d'expression totalement libre ni un espace de non-droit. Il est, au contraire, de plus en plus encadré par des textes de loi et des décisions de justice.

Ainsi, la loi sanctionne l'incitation à la haine raciale, la diffusion des propos injurieux, racistes, antisémites, homophobes et diffamatoires sur internet, et en particulier sur les réseaux sociaux. Aujourd'hui, les réseaux sociaux sont une plateforme de communication, sans limite de temps, sans limite de frontières, qui fait que les propos qu'on y émet, s'ils ne sont pas maîtrisés par notre connaissance des limites juridiques à la liberté d'expression, sont susceptibles de tomber sous le coup d'une infraction pénale. Sur la Toile,

dans les forums de discussion, les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram), les réseaux sociaux professionnels (Viadeo, LinkedIn), les sites de notation (TripAdvisor), les avis Google, dans tous les espaces de contribution, les propos injurieux, racistes, homophobes, antisémites, négationnistes sont illicites. Or, ils pullulent de plus en plus sur la Toile, dans l'ignorance des risques juridiques encourus. En effet, on peut se faire licencier – ou se faire révoquer quand on est fonctionnaire – pour des propos de ce type. Ceux-ci peuvent avoir des retombées financières mais aussi sur notre vie personnelle et/ou professionnelle.

Enfin, il convient de souligner que, sauf cas relativement rares d'anonymat ou d'anonymisation de la connexion internet, tout ce qu'une personne diffuse, publie, poste, tweete sur internet ou un réseau social est susceptible de permettre son identification comme auteur en cas de contenu illicite et d'action judiciaire à son encontre. En effet, l'adresse IP de connexion internet permet très souvent



d'identifier l'auteur de la diffusion du contenu illicite.

Et pour les mineurs ?

Il n'y a pas d'âge minimal fixé par la loi pour que la responsabilité pénale d'un mineur soit engagée. Ainsi, quel que soit son âge, un mineur peut être reconnu coupable d'une infraction pénale. En fonction du type de propos, la sanction peut aller jusqu'à une amende de 7500 € et six mois de prison. Les parents ne sont pas responsables pénalement mais financièrement des propos mis en ligne par leurs enfants mineurs. En effet, puisque la réparation d'un dommage ne peut être que pécuniaire, les parents sont civilement responsables du paiement de la réparation des dommages causés par leurs enfants mineurs, que ces dommages soient ou non consécutifs à une infraction d'ailleurs.

Que faire si votre enfant a écrit sur la Toile des propos illicites ?

Malheureusement le mal est fait. Mais il faut lui demander d'effacer ce qu'il a écrit, même si très peu de réseaux suppriment définitivement les contenus. Il faut surtout prendre conscience qu'une éducation aux pratiques numériques, et notamment aux devoirs liés à ces pratiques, est indissolublement liée à une éducation à la citoyenneté.

Dans les articles qui suivent vous trouverez des conseils utiles pour accompagner vos ados sur les réseaux sociaux !

QUE FAIRE EN CAS DE CYBERHARCÈLEMENT ?

Le cyberharcèlement est un acte agressif, intentionnel, perpétré en ligne par une personne ou un groupe de façon répétée, à l'encontre d'une victime qui peut difficilement se défendre seule. Restez à l'écoute de vos enfants et soyez attentifs à leurs changements de comportements. Le cyberharcèlement peut prendre plusieurs formes :

- les intimidations, les insultes ;
- les moqueries ou les menaces en ligne ;
- la propagation de rumeurs ;
- le piratage de comptes et l'usurpation d'identité digitale ;
- la création d'un sujet de discussion, d'un groupe ou d'une page sur un réseau social à l'encontre d'un camarade de classe ;
- la publication d'une photo ou d'une vidéo de la victime en mauvaise posture ;
- le *sexting* (contraction de *sex* et *texting*), qui peut être défini comme « des images produites par les jeunes (17 ans et moins) qui représentent d'autres jeunes et qui pourraient être utilisées dans le cadre de la pornographie infantile¹ ».

Réagir et se faire aider

En cas de cyberharcèlement², vous pouvez contacter le numéro Net Écoute 0800 200 000, géré par l'association e-Enfance. Au-delà de l'écoute et du conseil, Net Écoute peut vous aider au retrait d'images ou de propos blessants (voire fermer des comptes le cas échéant), propose des moyens techniques, juridiques et psychologiques adaptés à la victime de cyberharcèlement, à la famille et au personnel éducatif.

1. P. K. Smith *et al.*, « Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils », *Journal of Child, Psychology and Psychiatry*, n° 49, 2008, p. 376.

2. Le site Non au harcèlement propose des ressources et des conseils face au cyberharcèlement, que l'on soit auteur, victime, témoin, parent ou professionnel: nonauharcelement.education.gouv.fr/que-faire/faire-face-au-cyberharcelement



Photos et vidéos sur les réseaux sociaux : comment rester réglo ?

Par **Choukri Kouas**, directeur de la communication,
et **Vincent Bezaguet**, chargé de communication, CLEMI

Les réseaux sociaux permettent de mettre en avant, d'échanger des photos et des vidéos de soi et des autres. Quand on est parent, on est forcément fier de ses enfants et on souhaite que tout le monde le sache. C'est bien compréhensible ! Toutefois, il est important d'avoir en tête que toutes les précautions prises lorsque l'on diffuse des photos ou vidéos sur les réseaux sociaux valent pour vos enfants comme pour vous-même.

Car les images diffusées sont aussi des données qui circulent et peuvent ainsi fournir de nombreuses informations personnelles sur vous et vos proches. Elles laissent également des traces numériques qui peuvent suivre vos enfants jusqu'à l'âge adulte et parfois les affecter au niveau émotionnel, psychologique, social... Il est donc important de les manier avec prudence pour profiter pleinement de toutes les possibilités offertes et faire ainsi de vos moments en famille des souvenirs inoubliables tout en respectant votre vie privée. Il est tout aussi important de respecter celle des autres et de se poser les questions suivantes avant de partager une photo ou une vidéo sur les réseaux sociaux : d'où vient-elle ? Ai-je l'accord de la personne avant de la partager ? Nuit-elle à l'image ou la réputation de la personne en question ou la met-elle en difficulté ?

Est-elle susceptible de propager des infos confidentielles ? Des infos non vérifiées ? Qui l'a diffusée et quelle pourrait être son intention en le faisant ?

Le jeu du chat et de la souris sur les réseaux sociaux

De nouveaux réseaux sociaux ne cessent d'être développés pour donner toujours plus d'espaces de liberté à ceux qui fuient les plus anciens : Askip, QwikMatch, Dazz, Tik Tok, Animo, Yubo, dont des applis de messagerie ou encore des plateformes de jeux vidéo intégrant des fonctionnalités des réseaux sociaux. Et bien d'autres encore... Elles ciblent les plus jeunes avec des intentions diverses.

Pas de panique ! Les règles de protection de ses informations personnelles et de respect des autres restent les mêmes. Intéressez-vous aux réseaux sociaux utilisés par vos ados et discutez-en ensemble¹. Consultez, par exemple, la page de l'application pour connaître les autorisations demandées et les règles de protection des données de la société éditrice.

1. Voir la charte de la confiance, p. 28 et les recommandations de la CNIL, p. 29.



TABLEAU DE BORD DES RÉSEAUX SOCIAUX

Il est important d'examiner au préalable les différentes options accessibles et installées ou non par défaut pour choisir ensuite de les activer ou de les désactiver. Petit tour des principales fonctionnalités et paramètres à vérifier lors de l'installation ou l'utilisation de différents applis.

Facebook

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

www.facebook.com/safety/parents

Centre de signalement

www.facebook.com/help/263149623790594

Instagram

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

<https://help.instagram.com>, rubrique Confidentialité et sécurité > Conseils pour les parents

Centre de signalement

<https://help.instagram.com>, rubrique Confidentialité et sécurité > Abus et spams > Comment signaler un contenu inapproprié lors de l'utilisation d'Instagram sur le web ?

Snapchat

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

www.snap.com/fr-FR/safety, rubrique Parents et enseignants

Centre de signalement

www.snap.com/fr-FR/safety, rubrique Signaler un problème de sécurité

Twitter

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre de signalement

<https://help.twitter.com/fr/safety-and-security>

Discord

- Géolocalisation*** (uniquement sur partage de position)
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

<https://support.discordapp.com/hc/fr>, rubrique Assistance > Guide parental (en anglais)

Centre de signalement

<https://support.discordapp.com/hc/fr>, rubrique Confiance et sécurité > Comment signaler adéquatement des problèmes à l'équipe Confiance et sécurité ?

Tik Tok (Musical.ly)

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

www.tiktok.com/safety, rubrique Resources > For parents (en anglais)

YouTube Kids

- Protection des mineurs** (comptes privés et/ou filtre parental)
- Géolocalisation***
- Accès aux fichiers** (photos, vidéos) du téléphone*
- Blocage des utilisateurs malveillants**
- Option pour gérer le temps passé**

Centre d'aide pour les parents

<https://support.google.com>, entrer « Ressources destinées aux parents » dans le moteur de recherche

Centre de signalement

<https://support.google.com>, entrer « Signaler un contenu inapproprié » dans le moteur de recherche

* Autorisations d'accès aux données pouvant être demandées par l'application lors du premier téléchargement. Informations recueillies au 5 novembre 2018, ne prenant pas en compte les évolutions possibles après cette date.

- Disponible
- Indisponible



La charte de confiance de la famille Tout-Écran: 10 règles d'or à partager avec ses enfants

01 **Je réfléchis à mon utilisation des réseaux sociaux:** combien de temps j'y passe, à quels moments et dans quels lieux.

02 **Je vérifie si ce que je lis n'est pas une fausse info,** si c'est de la publicité et si c'est vraiment gratuit. Et si c'est gratuit, c'est que c'est peut-être moi le produit ?

03 **Je fais attention auprès de qui je diffuse** mes photos, vidéos, infos ou avec qui je dialogue en webcam ou tchat * (qui sont mes « vrais amis » ?).

04 **Je fais attention à ce que j'écris, je dis, je montre ou je partage** pour ne choquer personne et respecter tout le monde, comme dans ma vie de tous les jours.

05 **Je demande son autorisation à la personne dont je partage les photos.** Je me renseigne sur ce que j'ai le droit et n'ai pas le droit de faire sur les réseaux sociaux.

06 **Je ne prends pas rendez-vous avec des inconnus** et je préviens mes parents si un inconnu veut me parler, me voir ou s'il m'envoie des images choquantes.

07 **Je n'ouvre pas les messages ou fichiers provenant d'inconnus, je ne clique pas sur des liens que je ne connais pas** (attention aux virus et aux messages qui vont récupérer mes infos personnelles!).

08 **En cas de problème ou de questions, j'évite les conflits** et je contacte mes parents ou un adulte de confiance que je connais. Discuter avec sa famille et ses vrais amis, c'est toujours la meilleure solution.

09 **J'utilise un pseudonyme** pour protéger ma vie privée.

10 **Je choisis un mot de passe** un peu compliqué, je le garde secret et je le change de temps en temps. Je vérifie souvent mes paramètres de confidentialité et de sécurité.



Apprendre à protéger ses données personnelles

Recommandations de la CNIL



DES DONNÉES À EMPORTER

Je peux récupérer les données que j'ai communiquées à une plateforme et les transmettre à une autre (réseau social, fournisseur d'accès à internet, site de streaming*, etc.).

PLUS DE TRANSPARENCE

Je bénéficie de plus de lisibilité sur ce qui est fait de mes données et j'exerce mes droits plus facilement (droit d'accès, droit de rectification).



PROTECTION DES MINEURS

Les services en ligne doivent obtenir le consentement des parents des mineurs de moins de 15 ans avant leur inscription.



GUICHET UNIQUE

En cas de problème, je m'adresse à l'autorité de protection des données de mon pays, quel que soit le lieu d'implantation de l'entreprise qui traite mes données.

5



SANCTION RENFORCÉE

En cas de violation de mes droits, l'entreprise responsable encoure une sanction pouvant s'élever à 4 % de son chiffre d'affaires mondial.

6



CONSÉCRATION DU DROIT À L'OUBLI

Je peux demander à ce qu'un lien soit déréférencé d'un moteur de recherche ou qu'une information soit supprimée s'ils portent atteinte à ma vie privée.



Pourquoi nos enfants sont-ils accros aux selfies* ?

Par **Pauline Escande-Gauquié**, maîtresse de conférences à l'université Paris-Sorbonne, CELSA

Combien de parents, de grands-parents restent interloqués en regardant leur enfant ou adolescent faire un selfie à tout moment de la journée, lors d'un événement anodin (un repas de famille, un trajet en voiture) comme marquant (un anniversaire, une sortie au restaurant) ? Le selfie se caractérise par cette technique qui consiste à faire son autoportrait en orientant son smartphone vers soi et à le poster ensuite sur les réseaux sociaux. Cette obsession du partage de soi influe sur le quotidien de nos adolescents qui passent parfois plus de temps à « médiatiser » leur vie sur les réseaux sociaux (Instagram, Facebook, Snapchat) qu'à la vivre réellement.

Ce genre photographique a d'autant plus de succès chez les jeunes que toutes les applications donnent aujourd'hui la possibilité de retravailler son selfie en remodelant son visage (on peut s'ajouter une tête de chien, se mettre du maquillage, se déformer les traits, etc.). Ces pratiques affectent profondément les rapports entre adultes et enfants, en ce sens qu'elles redéfinissent en permanence leur vision de la frontière entre l'intime et le public, l'individuel et le collectif, entre soi et les autres¹.

Alors pourquoi cette compulsion « selfique » ?

Un besoin de regarder et d'être regardé

Le selfie est un genre photographique qui appartient à ce « bal des ego » dont parle le psychiatre Laurent Schmitt, devenu un langage commun dans lequel l'adolescent exprime sa personnalité. Rien de plus simple que de prendre une photo de soi avec son smartphone, de la poster, et quel bénéfice ! Le cadre des réseaux sociaux gratifie cette mise en scène de soi en la récompensant par les *likes* et les commentaires que les autres laissent. Pour l'adolescent, l'estime de soi ne se trouve plus uniquement dans la sphère réelle, mais aussi dans cette sphère digitale avec sa communauté d'amis qui va réagir à ses « posts ». Si le selfie est la photo la plus prisée, c'est parce qu'elle provoque souvent le plus de réactions. Le selfie est ainsi pour le jeune une activité de sociabilité et de socialisation avec les personnes de son âge². Il est une forme de participation à sa communauté adolescente,

1. B. Naivin (dir.), *Selfie(s). Analyses d'une pratique plurielle*, Paris, Éditions Hermann, 2018.

2. L. Allard, « Partages créatifs : stylisation de soi et *appsperimention* artistique », *Communication et langages*, n°194, décembre 2017.



car le but est d'échanger, provoquer du rire, du commentaire, du *like*, voire du buzz*. Cette logique de l'exposition de soi fonctionne par ailleurs selon une modalité du regard qui est nouvelle : je me regarde, je te regarde et je te regarde me regarder. Dans la majorité des cas, l'exposition au regard présente l'attente soucieuse de mériter l'amour d'autrui par les *likes* (de cet autre qui me ressemble) ou sa reconnaissance par les commentaires. Comme le souligne le psychiatre Serge Tisseron, « toute photographie qui nous représente est comme le premier miroir maternel, à la fois fragment du monde perçu et reflet de notre propre identité³ ». Le selfie permet ainsi à l'adolescent de tester sa propre identité en miroir de l'autre.



Les « rituels selfiques »

Si le selfie amateur triomphe chez les jeunes, c'est parce qu'il est un vecteur communicationnel extrêmement puissant⁴. Il y a ceux qui sont « selfiquement » actifs, qui contrôlent leurs posts et savent manier les codes

3. S. Tisseron, « Intimité et extimité », *Communications*, vol. 88, n°1, 2011, p. 83-91.

En ligne : <https://doi.org/10.3917/commu.088.0083>

4. A. Petiau, « Internet et les nouvelles formes de socialité », *Vie sociale*, vol. 2, n°2, 2011, p. 117-127.

En ligne : <https://doi.org/10.3917/vsoc.112.0117>

de mise en scène de soi pour faire du buzz et devenir populaires : les « regardés ». Et il y a tous ceux qui passent du temps au spectacle : les « regardants ». C'est la problématique du « seul et ensemble » définie par la sociologue Monique Dagnaud : « Je suis dans une relation avec moi et, en même temps je suis en relation avec plein de gens⁵. » Les selfies permettent un récit de soi très accessible (moi avec mes copains, moi au fastfood, etc.). Ils ont une fonction de témoignage de l'instant vécu : j'étais présent à tel concert, j'ai réussi telle performance sportive, j'ai acheté une nouvelle robe, tu la trouves comment ?, etc. Le selfie est donc devenu cette image par laquelle les jeunes se racontent et confirment par là leur appartenance au groupe adolescent par les commentaires qu'ils provoquent. Serge Tisseron parle de « mise en scène de l'appartenance ».

La multiplication des genres : du *duckface* aux *funeral selfies*

Le selfie a développé ses propres codes photographiques surtout chez les jeunes qui rivalisent d'imagination pour renouveler le genre. En témoignent le selfie *duckface* (la bouche en cœur), le *legsie* (montrer ses jambes nues étendues, dont le *hot-dog legs selfie*, en contre-plongée), en passant par le selfie cadré sur les cheveux (*helfie*), etc. Il en existe pour le moins incongrus, liés à des lieux, comme les *bed selfies*, *bathroom selfies*, *gym selfie*, ou à des situations transgressives, comme les *drunk selfies* (en train de boire de l'alcool), voire choquantes, comme les *funeral selfies* (pris à des enterrements). Il y a aussi des genres communautaires et culturels, comme les *football selfies*, pris lors d'un match dans un stade.

5. M. Dagnaud, *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences Po, 2014.



Le selfie teste ainsi toutes les situations de vie en société, de la plus publique à la plus intime. Tous ces genres selfiques permettent à l'adolescent de tester les normes partagées. En effet, quand une jeune fille poste un *beflie* (photo de ses fesses moulées dans un pantalon), c'est bien pour tester le pouvoir érotique de son corps. Le selfie permet aussi une créativité quotidienne d'une génération née avec les écrans et pour qui prendre un selfie est ludique et banal. Surtout que les « influenceurs⁶ » et les célébrités qu'ils suivent sur les réseaux sociaux en raffolent et qu'ils cherchent, pour certains, à les imiter.



La démarche a donc une logique : dans un monde ultraconnecté, le selfie est devenu un bras armé d'échanges rapides, faciles et de notoriété.

Le selfie doit être cadré

La frontière entre le selfie bon enfant et le phénomène de compulsion pouvant amener à de la lassitude, de l'agacement voire du *bashing* (harcèlement, insultes, etc.), est parfois mince. Dans le monde digital, une réputation est aussi rapide à construire qu'à déconstruire. Il faut, en tant qu'adultes, rester vigilants et s'assurer par le dialogue,

la communication avec nos enfants, de la destination des selfies postés (à sa communauté d'amis ? à quelqu'un de la famille ? Etc.). Autre prudence : expliquer qu'une photographie postée sur les réseaux sociaux, même destinée à une seule personne (un petit ami, par exemple, à qui j'envoie une photo où je suis dénudée), ne nous appartient plus totalement car elle peut être récupérée et repostée aux yeux de tous avec une intention malveillante. Alors « tous selfie » oui, mais de manière raisonnable et cadrée !

COUP DE POUCE DU CLEMI

• • •

Être réglé en postant une photo ou une vidéo sur le Net

1. Paramétrer qui peut voir et/ou commenter vos photos, vidéos en définissant les paramètres de confidentialité de votre compte : qui peut voir vos informations (photos, vidéos...) et/ou vous identifier sur des publications.
2. Faire attention au réglage de l'audience lorsque celui-ci est disponible. Selon la politique du réseau social, ces images peuvent être disponibles sur les moteurs de recherche d'images (ex. : photo de profil « public », photos diffusées sur Tumblr ou Pinterest...).
3. Demander l'autorisation préalable des personnes que vous mettez en scène ou taguez sur les photos que vous publiez.
4. Désactiver votre géolocalisation ou l'option de localisation lors de la publication de vos photos, vidéos, si vous ne souhaitez pas que l'on sache où vous vous trouvez, vous ou vos proches.
5. Même si elle n'est disponible que sur un temps court ou que la fonctionnalité de partage n'est pas disponible, toute photo peut être partageable à votre insu (captures d'écran).
6. Utiliser des filtres ou flouter les visages des enfants pour les protéger.
7. Désactiver l'option de reconnaissance faciale automatique (souvent mise en place par défaut sur Facebook, par exemple)

6. P. Escande-Gauquié, *Tous selfie!*, Paris, Éditions François Bourin, 2015.





#3

Maîtriser le temps dédié aux écrans en famille



Le rapport des enfants aux écrans est devenu une préoccupation majeure des parents. Faisons le point avec un pédopsychiatre, des psychologues et un médecin nutritionniste. Et aussi : un quiz à faire avec vos enfants pour échanger avec eux sur leurs connaissances du numérique.



Quiz QUEL PARENT CONNECTÉ ÊTES-VOUS ?

Grâce à ce quiz, testez vos connaissances sur le fonctionnement d'internet, des réseaux sociaux et questionnez vos pratiques en ligne. Un bon point de départ pour échanger ensuite avec vos enfants sur les enjeux et les risques du numérique.

MA VIE NUMÉRIQUE

Q1. Mon identité numérique*, j'en suis responsable. Mais est-elle uniquement constituée par la manière dont je m'affiche ? Oui ou non ?

NON * Mon « identité numérique » est en grande partie constituée des informations que je donne dans mes profils sur les réseaux sociaux sur lesquels je m'inscris. Je dois donc faire attention à l'image que je donne de moi sur le web. Mais attention, mon identité numérique peut aussi être construite à partir des actions d'autres personnes (par exemple, en taguant des photos sur lesquelles j'apparais) et des éléments calculés par les algorithmes du web (les recoupements d'informations telles que la géolocalisation, les temps de déplacement...).

Q2. Des entreprises sont capables de mettre en relation les activités que vous avez sur différents sites internet. Vrai ou faux ?

VRAI * Elles utilisent des robots qui permettent de recouper des informations sur une personne, à partir des sites commerciaux et des réseaux sociaux notamment. Ce qui est posté

à un moment donné sur les réseaux sociaux ne s'efface pas. Par exemple, des sites commerciaux exploitent les données collectées à partir de jeux. Si je fais une recherche sur un site commercial, je peux recevoir de la publicité ciblée, par mail ou par affichage sur d'autres pages.

Q3. Si je supprime une de mes photos sur mes réseaux sociaux, elle disparaît de la Toile. Vrai ou faux ?

FAUX * Si les photos sont partagées (ce qui est toujours le cas, avec les « amis »), elles ne seront pas supprimées des serveurs. Prenez connaissance, dans les conditions générales d'utilisation du réseau social choisi, ce que l'on est obligé d'accepter à la création du compte.

Q4. J'en ai assez de mon compte Facebook. J'ai mis trop d'informations personnelles. Je vais le supprimer et en créer un autre, en faisant plus attention à ce que je posterai. Tout ce qui était sur mon ancien profil sera-t-il supprimé ? Vrai ou faux ?

FAUX * Si les contenus sont partagés (ce qui est toujours le cas, avec les « amis »), ils ne seront pas supprimés des serveurs de Facebook. Prenez bien connaissance des conditions générales d'utilisation du réseau social.



CITOYENNE, CITOYEN NUMÉRIQUES

Q1. Wikipédia* est une encyclopédie en ligne. Voici trois affirmations à son sujet. Sont-elles vraies ?

- A.** Tout le monde peut contribuer en soumettant un article.
- B.** La publication d'un article passe par un comité de validation.
- C.** L'article pourra être commenté et complété par les internautes.

LES AFFIRMATIONS A ET C SONT VRAIES

* Aujourd'hui, les informations publiées sur Wikipédia sont assez fiables. Si un article est trop peu renseigné, une alerte est indiquée en haut de page. Par contre, il n'y a pas de comité de validation des articles.

Q2. Si mon enfant publie un commentaire désobligeant sur un camarade de classe, ce n'est pas grave, car il peut l'effacer à tout moment. Vrai ou faux ?

FAUX * Il y a des pages sur internet sur lesquelles on peut écrire, mais pas modifier les contenus. De plus, même si votre enfant est propriétaire de la page et qu'il supprime ce commentaire, il pourra en rester des traces, dans les archives des moteurs de recherche, par exemple. D'autres personnes peuvent le copier et le relayer, ce qui peut ensuite porter préjudice à la personne concernée, qui peut se sentir victime de cyberharcèlement. Une injure sur internet est punie d'une amende qui pourra atteindre 12 000 €. La même injure pourra être punie de six mois de prison et de 22 500 € d'amende lorsqu'elle est proférée envers une personne ou un groupe de personnes en raison de leur origine, de leur appartenance ou de

leur non-appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée, en raison de leur sexe, de leur orientation sexuelle ou de leur handicap.

Q3. Je peux copier des textes ou des photos à partir des sites des autres pour créer le mien. Vrai ou faux ?

FAUX * Il faut la permission du propriétaire du document pour le publier sauf s'il s'agit d'une licence qui l'autorise. Si cette personne porte plainte, avoir copié et publié son œuvre est un délit de contrefaçon qui peut être puni d'une sanction maximale de trois ans d'emprisonnement et 300 000 € d'amende. En revanche, il est possible de faire des liens vers les sites des autres quand ils vous semblent intéressants, plutôt que de les copier.

Q4. Si je partage une information déjà publiée, je ne suis pas responsable du contenu. Vrai ou faux ?

FAUX * Même si ce n'est pas vous qui produisez une information, le fait de la relayer et de la republier est de votre responsabilité. Pensez que si quelqu'un rapporte à votre sujet quelque chose qui vous fait du mal, et qu'ensuite les autres le relaient sur internet, cela suffit pour créer une rumeur et entacher votre réputation. Le premier qui a posté le sujet n'est pas le seul responsable. Tous ceux qui l'ont relayé le sont autant.

CONNECTÉE, CONNECTÉ

Q1. Sur mon smartphone, je peux installer des applications gratuites, ça ne m'engage à rien puisque c'est gratuit. Vrai ou faux ?

FAUX * Bien que gratuite, une application, souvent, m'impose de la publicité, collecte mes informations



personnelles ou m'incite à payer pour plus de fonctionnalités.

Q2. Faire du vélo tout en téléphonant est toléré et ne peut pas faire l'objet de sanction ou de contravention. Vrai ou faux ?

FAUX * Comme pour les autres conducteurs, le téléphone empêche le cycliste de se concentrer sur la route. De nombreux accidents sont causés par l'usage du téléphone en vélo. Cette infraction peut être punie d'une amende. Depuis le 1^{er} juillet 2015, conduire un véhicule (voiture, vélo ou vélomoteur) avec un téléphone à la main ou en portant à l'oreille un dispositif audio de type écouteurs, oreillette ou casque, est passible d'une amende forfaitaire de 135 €.

Pour en savoir plus, voir le site Éducation sécurité routière : <http://acver.fr/media14>

Q3. L'usage excessif de la télévision, d'internet et des jeux vidéo a été mis en relation, chez l'enfant, avec une plus grande consommation de nourriture sucrée et un accroissement de l'obésité. Vrai ou faux ?

VRAI * Cette question a fait l'objet d'une recherche scientifique, comme d'autres questions liées aux comportements des jeunes face aux écrans. Les conclusions de cette recherche ont été publiées dans *L'Enfant et les écrans. Un avis de l'académie des sciences* (de Jean-François Bach, Serge Tisseron, Olivier Houdé et Pierre Léna, aux Éditions Le Pommier, 2013; la question de l'obésité est expliquée page 122).

Q4. «Liker», c'est simple avec mon smartphone. Je donne mon avis immédiatement, c'est bien, c'est rapide, et il n'y a pas de conséquences. Vrai ou faux ?

FAUX * Bien que donner son avis soit positif et démocratique, il est indispensable de se demander à chaque fois si c'est utile, et de réfléchir aux conséquences, pour soi et pour les autres, avant de cliquer sur «j'aime». Il n'est pas toujours possible de l'effacer, et il arrive qu'on change d'avis sur le sujet et que l'on regrette plus tard.

Ces questions et réponses sont issues du jeu Médiasphères, un jeu de plateau conçu par Réseau Canopé.

POUR ALLER PLUS LOIN

L'Institut d'éducation médicale et de prévention a développé une campagne d'information sur le bon usage des écrans. Retrouvez sur le site internet :

- * une information neutre, objective et scientifiquement fondée sur l'usage des écrans ;
- * des conseils à tous ceux qui sont confrontés, à titre personnel ou via leur entourage, à une pratique excessive des écrans ;
- * un accompagnement aux organisations publiques ou privées souhaitant relayer ce message auprès de leurs publics.

<https://lebonusagedesecrans.fr>



Rester net sur le web

10 CONSEILS DE LA CNIL

.....

1. RÉFLÉCHISSEZ AVANT DE PUBLIER

Sur internet, tout le monde peut voir ce que vous mettez en ligne : infos, photos, opinions. Toutes ces données composent votre identité numérique.

.....

2. RESPECTEZ LES AUTRES

Vous êtes responsable de ce que vous publiez en ligne, alors modérez vos propos sur les réseaux sociaux, forums... Ne faites pas aux autres ce que vous n'aimeriez pas que l'on vous fasse.

.....

3. NE DITES PAS TOUT

Donnez le minimum d'informations personnelles sur internet. Ne communiquez ni vos opinions politiques, ni votre religion, ni votre numéro de téléphone, etc.

.....

4. SÉCURISEZ VOS COMPTES

Paramétrez toujours vos profils sur les réseaux sociaux, afin de garder la maîtrise des informations que vous souhaitez partager.

.....

5. CRÉEZ PLUSIEURS ADRESSES MAIL

Utilisez des adresses électroniques différentes en fonction de vos activités : personnelles, professionnelles, associatives ou sociales.

.....

6. ATTENTION AUX PHOTOS ET AUX VIDÉOS

Ne publiez pas de photos gênantes de vos amis, votre famille ou de vous-même, car leur diffusion est incontrôlable.

.....

7. UTILISEZ UN PSEUDONYME

Seuls vos amis et votre famille sauront qu'il s'agit de vous.

.....

8. ATTENTION AUX MOTS DE PASSE

Ne les communiquez à personne et choisissez-les un peu compliqués : n'utilisez jamais votre date de naissance ou votre surnom.

.....

9. FAITES LE MÉNAGE DANS VOS HISTORIQUES

Effacez régulièrement vos historiques de navigation et pensez à utiliser la navigation privée si vous utilisez un ordinateur qui n'est pas le vôtre.

.....

10. VÉRIFIEZ VOS TRACES

Tapez régulièrement votre nom dans un moteur de recherche pour vérifier quelles informations vous concernant circulent sur internet.

Ces conseils sont téléchargeables sous forme d'affiche sur educnum.fr



Se déconnecter pour mieux manger, dormir et bouger!

Par le docteur **Arnaud Cocaul**, médecin nutritionniste, praticien attaché à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière à Paris

Manger sans écrans

Notre cerveau est monotâche¹. Par conséquent, il convient d'éviter le zapping permanent qui l'incite à fonctionner dans tous les sens: on ne fait plus rien de bien, on se disperse, on mange mal... On ne peut pas répondre à ses mails et manger en même temps! Si on interroge les mangeurs qui se sont connectés 2 heures après leur repas, ils sous-évaluent systématiquement ce qu'ils ont avalé. Il est donc essentiel de prendre ses repas dans des conditions sereines, c'est-à-dire en éteignant tous les écrans qui sont des distracteurs d'attention.

Il y a 40 ans, il n'y avait que deux ou trois chaînes, avec un programme fédérateur pour toute la famille. Aujourd'hui, il y a tellement de sollicitations! L'un consulte sa tablette pendant que l'autre regarde une série en streaming, et les parents ont chacun leur émission. Voilà pourquoi le temps du repas doit se faire sans écrans afin

qu'il rassemble la famille, en pleine conscience, et que chacun partage sa journée.

S'endormir sans écrans

Nos modes de vie ont tendance à se dégrader notablement, en particulier parce qu'on rogne trop le temps de sommeil en raison de la présence des écrans. Or, il est impératif qu'un adolescent puisse dormir au minimum 8/9 heures, voire 10 heures pour un enfant². Les réseaux sociaux entraînent de nouvelles pratiques qui risquent de nous faire perdre certains fondamentaux en même temps qu'ils nous font souvent gaspiller du temps. Pour que notre message soit cohérent vis-à-vis de nos enfants, il faut commencer par nous responsabiliser nous-mêmes, en tant qu'adultes, et éviter la consommation d'écrans nocturne (40% des Français regardent un écran dans leur lit avant de dormir). Les fameuses lumières bleues émises perturbent notablement le sommeil en simulant la lumière du jour, sans parler des ondes!

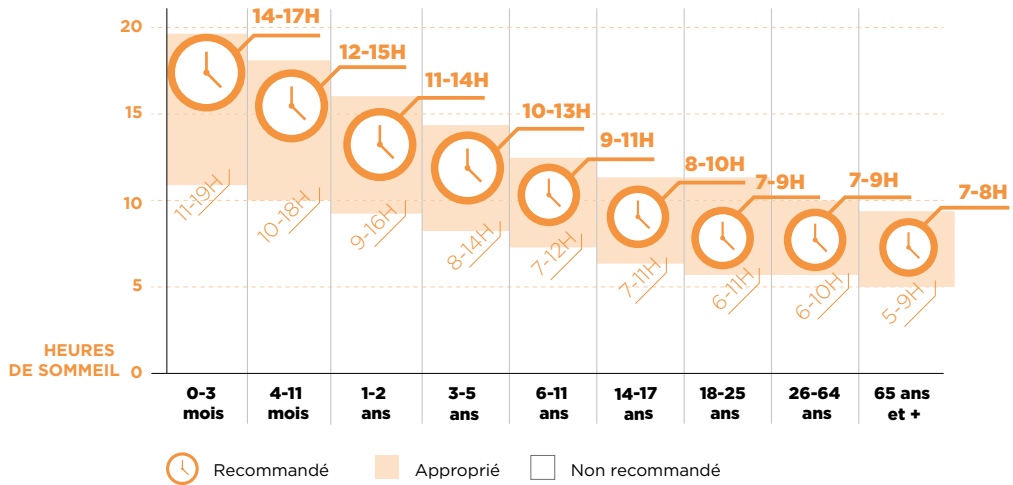
1. Voir les conclusions des neurologues Étienne Koechlin et Sylvain Charron du Laboratoire de neurosciences cognitives de l'INSERM: le cerveau n'est pas en mesure de réaliser plusieurs tâches de manière strictement simultanée. En fait, plusieurs zones peuvent s'activer en même temps, mais le cerveau ne traitera qu'une seule tâche à la fois. É. Koechlin et S. Charron, «Divided Representation of Concurrent Goals in the Human Frontal Lobes», *Science*, vol. 328, n° 5976, p. 360-363, 16 avril 2010.

2. Voir les résultats de l'étude menée par la National Sleep Foundation en 2015: www.sleepfoundation.org/how-sleep-works/how-much-sleep-do-we-really-need



Combien d'heures de sommeil pour quel âge ?

Source : d'après M. Hirshkowitz, « The National Sleep Foundation's Sleep Time Duration Recommendations: Methodology and Results Summary », *Sleep Health*, 2015.



Bouger plus

La surconsommation d'écrans et les transports en commun ont tendance à remplacer l'activité physique. Les gens sont de plus en plus passifs en milieu urbain. Il faut pourtant privilégier les mouvements au maximum et les déplacements à pied chaque fois que cela est possible.



LE COUP DE POUCE DU CLEMI

.....

Un « contrat » pour gérer les écrans en famille

On peut établir avec ses enfants un emploi du temps de la semaine, en prévoyant des plages horaires dédiées à la télévision, aux jeux vidéo, afin de les responsabiliser et les aider à autoréguler leur consommation. Ce contrat est signé par chaque membre de la famille, qui s'engage à le respecter.

.....

Le rituel du panier des portables

Avant de se mettre à table, veillez à ce que les membres de la famille, enfants et adultes, déposent dans un panier portables et autres tablettes... Ce petit rituel permet de partager un repas déconnecté... mais connecté aux autres membres de la famille!



Gérer le temps d'écran des enfants

Par Fanny Morange, coordinatrice à la Délégation éducation et société, Réseau Canopé

Difficile de se repérer, en tant que parent, parmi toutes les préconisations qui ne font nullement consensus dans le monde scientifique. À l'heure où l'addiction aux jeux vidéo est désormais reconnue comme une maladie, au même titre que l'usage de produits illicites, par l'Organisation mondiale de la santé¹, où les débats battent leur plein sur le lien de causalité entre surexposition précoce aux écrans et troubles autistiques², faut-il proscrire tout simplement cette « bonne vieille nounou cathodique » et autres substituts ?

D'après le rapport 2017 de la Santé publique, les enfants passent, en moyenne, 4h11min par jour devant les écrans, bien plus que les temps recommandés par les spécialistes du sujet³. En effet, le psychiatre Serge Tisseron proscriit un temps d'écran supérieur à 1 h 30 min par jour pour les enfants de 3 à 5 ans et 2 heures pour les plus de 6 ans et recommande la règle du « 3-6-9-12 » ci-contre⁴.

Le neuroscientifique Michel Desmurget, plus alarmiste, note des effets délétères dès 30 minutes. Quant à l'Académie américaine de pédiatrie, elle déconseille la télévision avant 18 mois et préconise que les jeunes enfants ne la regardent pas plus d'une heure par jour. Une récente étude montre en effet que les enfants qui passent plus de 2 heures par jour sur les écrans auraient de moins bonnes capacités cognitives que ceux dont l'exposition est plus limitée : mémoire, réactivité ou concentration seraient altérées⁵. Plus précisément, 2 heures de télévision quotidiennes aboutiraient à multiplier par trois la probabilité de voir apparaître des retards de développement de langage chez les enfants de 15 mois à 4 ans⁶. Pourtant, une utilisation raisonnée des écrans, qui respecterait quelques préceptes simples, serait bénéfique : innovation, coopération, capacité d'anticipation... Le jeu vidéo pourrait même améliorer

1. « L'addiction aux jeux vidéo est désormais reconnue comme une maladie par l'OMS », *Le Figaro*, 19 juin 2018. En ligne : <http://sante.lefigaro.fr>, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.

2. A. Benjamin, « Les écrans rendent-ils vraiment les enfants autistes ? », *L'Express*, 16 septembre 2017. En ligne : www.lexpress.fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.

3. « L'état de santé de la population en France », rapport, 2017. En ligne : www.santepubliquefrance.fr

4. S. Tisseron, *Grandir avec les écrans*, Bruxelles, Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique, 2013. En ligne : www.yapaka.be, entrer le titre du dossier dans le moteur de recherche.

5. Étude publiée en septembre 2018 dans *Lancet Child and Adolescent Health* portant sur le langage, la mémoire, la réactivité, la concentration, etc. Selon une autre étude américaine à paraître, une surexposition aux écrans engendrerait un amincissement du cortex, « responsable d'un vieillissement prématuré ». Voir l'article « Phones, Tablets, and Their Impact on Kids' Brains », *CBS News*, 9 décembre 2018. En ligne : www.cbsnews.com, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.

6. W. Chonchaya *et al.*, « Television Viewing, Associates with Delayed Language Development », *Acta Paediatrica*, n° 97, 2008, p. 977-982. Chez les plus petits, chaque demi-heure passée passivement devant un écran entraînerait une augmentation de 49% du risque de retard dans l'apprentissage du langage d'après une étude de l'université de Toronto publiée en mai 2017.



La règle du 3-6-9-12 de Serge Tisseron

AVANT 3 ANS

L'enfant a besoin de découvrir avec vous ses sensorialités et ses repères.

Jouez, parlez, arrêtez la télé

DE 3 À 6 ANS

L'enfant a besoin de découvrir ses dons sensoriels et manuels.

Limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille

DE 6 À 9 ANS

L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social.

Créez avec les écrans, expliquez-lui internet

DE 9 À 12 ANS

L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde.

Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges

APRÈS 12 ANS

Il s'affranchit de plus en plus des repères familiaux.

Restez disponibles, il a encore besoin de vous !

Source : www.3-6-9-12.org

les résultats des adolescents en sciences, au contraire du temps passé sur les réseaux sociaux⁷...

Outre une limitation nécessaire du temps dévolu aux écrans, la psychologue Sabine Duflo développe, quant à elle, une méthode inspirée des recommandations de l'Académie américaine de pédiatrie, celle « des 4 pas⁸ », pour mieux gérer ce temps et permettre à l'enfant de développer des compétences essentielles (activités sensori-motrices, jeux de faire semblant, jeux symboliques, graphisme),

nécessaires au développement de sa pensée, de son attention, de sa socialisation, que n'autorisent pas toujours les écrans. « Avant 3 ans, l'enfant se construit en agissant sur le monde : la télévision risque de l'enfermer dans un statut passif de spectateur à un moment où il doit apprendre à devenir acteur du monde qui l'entoure », rappelle le Conseil supérieur de l'audiovisuel⁹.

7. A. Posso, « Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students », *International Journal of Communication*, n° 10, 2016, p. 3851-3876.

8. Voir le blog de Sabine Duflo : <https://sabineduflo.fr>

9. Voir sur le site du CSA, dans la rubrique Protection de la jeunesse et des mineurs, « Les enfants et les écrans : les conseils du CSA » : www.csa.fr/Protéger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs



La méthode des 4 pas

.....

Pas d'écrans le matin

L'attention est essentielle pour les apprentissages scolaires. Or, les écrans (TV, jeux vidéo, portable...) surstimulent l'attention non volontaire et épuisent l'attention de l'enfant au bout de 15 minutes. Un enfant qui regarde un écran le matin est capté par les stimuli visuels et sonores ultrarapides de l'écran; ceux-ci fatiguent son système attentionnel avant d'arriver en classe. Un enfant dont l'attention est épuisée est un enfant qui bouge, qui parle, qui fait tomber ses affaires... et qui ne parvient plus à se concentrer! Cela peut avoir des conséquences sur ses apprentissages¹⁰.

.....

Pas d'écrans durant les repas pour préserver les échanges familiaux

La télévision allumée durant les repas familiaux empêche votre enfant de vous parler et vous lui parlez moins. L'interaction, l'échange sont pourtant indispensables à son développement tant langagier que social¹¹.

Le contenu anxiogène de certains programmes (en particulier le journal télévisé) peut également avoir des répercussions sur le comportement et la gestion des émotions de l'enfant (cauchemars, agressivité...), même s'il est souvent trop jeune pour comprendre la complexité de la réalité. Le journal télévisé est ainsi déconseillé aux moins de

10. C. E. Landhuis *et al.*, « Does Childhood Television Viewing Lead to Attention Problems in Adolescence? Results from a Prospective Longitudinal Study », *Pediatrics*, n° 120, 2007, p. 532-537.

11. L'expérience du *still face* d'Edward Tronick a depuis longtemps montré l'importance de l'interaction parentale. Voir J. F. Cohn et E. Z. Tronick, « Three Months Old Infant's Reaction to Simulated Depression », *Child Development*, 1983, n° 54, p. 185-193.

8 ans au profit d'un programme jeunesse sans accompagnement ou explications.

.....

Pas d'écrans avant de s'endormir

Le sommeil se forme avec les dernières images perçues. Il sera de moins bonne qualité si on regarde un écran avant de s'endormir, car l'image animée, même adaptée, n'est pas une activité calmante pour le cerveau de l'enfant. Elle est trop stimulante émotionnellement¹².

L'écran diffuse une lumière bleue (LED) qui inhibe la sécrétion de la mélatonine, hormone régulatrice du sommeil, empêchant l'enfant de s'endormir naturellement¹³. De nombreuses applications et logiciels – QualityTime, Moment, Temps d'écran – permettent, à présent, d'analyser le temps passé devant son smartphone, tablette ou ordinateur et d'imposer (ou s'imposer) des limites: blocage des applications et jeux après un temps défini, messages d'alerte en cas de dépassement, filtrage des contenus, statistiques d'utilisation, etc. On peut également paramétrer sa box ou sa console de jeux pour un arrêt durant des plages horaires précises. Ainsi, le temps de sommeil peut être privilégié.

Une étude de l'Institut national du sommeil et de la vigilance¹⁴ révèle que 88% des jeunes de 15 à 24 sont en manque de sommeil et dorment ainsi moins de 7 heures contre les 8 recommandées. En cause, l'hyper-connexion. Une fois couchés, plus de 8 jeunes sur 10 passent en moyenne 1h08 min essentiellement sur les écrans, avant d'éteindre la lumière et 1h38 min le week-end... Le rapport préconise de respecter un véritable

12. J. Owens *et al.*, « Television-Viewing Habits and Sleep Disturbance in School Children », *Pediatrics*, n° 104, 1999.

13. « Le sommeil des jeunes (15-24 ans) », étude INSV/ MGEN, mars 2018.

14. *Ibid.*



«couvre-feu digital» une heure avant le coucher.

.....

Pas d'écrans dans la chambre de l'enfant



Avec la télévision, l'ordinateur ou la tablette dans la chambre de l'enfant, les parents n'ont pas la possibilité de contrôler l'usage qu'en fait leur enfant. Si les parents se limitent à une seule interdiction verbale et comptent sur leur enfant pour qu'il choisisse lui-même des contenus adaptés dans un temps restreint, ils risquent de lui conférer une trop grande responsabilité pour son âge. Un enfant est souvent en difficulté pour juger la valeur d'un contenu audiovisuel comme pour évaluer son impact psychologique et sa durée effective¹⁵. L'interdiction verbale doit donc s'accompagner d'actes (installation de logiciels de contrôle parental, restriction d'accès aux écrans, durée, horaires, etc.). Une étude a également montré que la présence d'écrans dans la chambre diminuerait le temps de lecture, de sommeil mais aussi des activités familiales.

15. Tout est fait, notamment grâce au système de récompenses dans les jeux vidéo ou encore les réseaux sociaux, pour que l'on ne voie pas le temps passer. Aussi, il est préférable de dire à un enfant de regarder un épisode de son dessin animé préféré ou de faire une partie de son jeu vidéo que de lui donner une durée précise autorisée. La perception de la durée varie en effet avec l'âge et la manière dont ce temps est comblé: plus il y a de stimuli et plus vite passe le temps.

Ces enfants seraient enfin plus enclins à des comportements violents¹⁶.

Mettre en place ces quatre temps sans écrans dès aujourd'hui, c'est prendre soin de votre enfant afin qu'il développe au mieux son langage, sa pensée, son imagination, sa capacité à être seul, son autonomisation, la distinction entre le réel et le virtuel. Préserver des temps sans écrans pour privilégier d'autres activités récréatives et sociales (sport, amis...) aurait également des conséquences sur le bien-être de l'enfant. Selon une enquête réalisée par le ministère de la Santé britannique, les enfants qui passent trop de temps devant les écrans seraient plus anxieux et plus déprimés que les autres: «Au-delà de quatre heures par jour, le risque de voir apparaître des problèmes émotionnels et une mauvaise estime de soi seraient notamment considérablement accrus¹⁷.»

LA VUE ET LES ÉCRANS

L'Association nationale pour l'amélioration de la vue (Asnav) livre quelques conseils d'ergonomie visuelle pour les enfants de 0 à 10 ans:

- surveiller la distance - au moins 50 cm
- et l'orientation de l'écran - toujours face à l'enfant;
- pas de différence de luminosité entre l'écran et la pièce (éviter les pièces sombres et éviter de regarder les écrans dans le noir);
- favoriser les affichages sur fond clair pour amplifier les contrastes;
- instaurer des pauses obligatoires (20 secondes toutes les 20 minutes);
- une attention particulière doit être portée aux enfants de moins de 5 ans, leur fonction visuelle étant en plein développement;
- limiter le temps d'exposition aux jeux vidéo et aux écrans, de façon générale. Respecter la préconisation suivante: 1 heure de jeux vidéo = 1 heure d'activité extérieure.

16. Étude réalisée en 2017 par l'université de l'Iowa: www.news.iastate.edu/news/2017/09/26/bedroommedia

17. Voir la page «L'exposition aux écrans» du site www.drogues.gouv.fr, rubrique Comprendre.



Au-delà des écrans, l'enjeu des objets connectés pour les tout-petits¹

Par **Valérie-Inès de La Ville**, professeure des universités, IAE de Poitiers et **Christian Gautellier**, directeur national des Ceméa en charge du pôle Médias, numérique, éducation et citoyenneté

L'augmentation des usages des écrans chez les tout-petits mobilise les professionnels de l'enfance, les chercheurs, les associations éducatives et les pouvoirs publics... La recommandation «Pas d'écran avant 3 ans» en est l'illustration, s'adressant en particulier aux parents. Aujourd'hui, une nouvelle préoccupation majeure doit tout autant les alerter : l'arrivée de nouveaux produits et services connectés souvent directement intégrés dans le matériel de puériculture utilisé par l'enfant (body connecté, sucette connectée...). L'enjeu commercial porté par les grandes marques présentes sur ce marché ne doit pas l'emporter sur l'intérêt du jeune enfant. Le Centre européen des produits de l'enfant de l'université de Poitiers, soutenu par la Fondation pour l'enfance, en lien avec les Ceméa, a mené un travail d'analyse de l'offre numérique destinée aux enfants de 0 à 6 ans et du discours marketing des principales marques².

Fondée sur une étude de près de 100 produits et services numériques, le rapport suggère de distinguer quatre grandes « classes » de produits et services. Les deux premières, qui rassemblent les produits qui « préparent à l'école » (lecture, calcul, écriture, pensée logique...) et les « exhausteurs de créativité » (développer l'imaginaire, créations matérielles, raconter des histoires...) sont plutôt bien identifiées. Les enjeux pour ces deux catégories sont multiples : validation ou non de la promesse d'apprentissage au regard des recherches en sciences de l'éducation, absence de publicité dans les contenus, implication des parents dans l'activité, enrichissement de l'interaction langagière entre l'enfant et l'adulte, combinaison d'activités numériques et loisirs traditionnels, transposition dans le réel de ces activités, etc.

Les deux autres catégories mises en exergue par le rapport sont plus nouvelles : les « Quantified kids » (les « Enfants mesurés ») comprennent l'ensemble des dispositifs ayant pour but de mesurer des données propres à un individu, ici surtout des bébés

1 Article publié en ligne : <https://blogs.mediapart.fr/cemea/blog/231018/au-dela-des-ecrans-l-enjeu-des-objets-connectes-pour-les-tout-petits>

2. V.-I. de La Ville et T. Picq, « Analyse de l'offre numérique destinée aux jeunes enfants de 0-6 ans », rapport de recherche pour la Fondation pour l'Enfance, 2017.



(température, battements du cœur, mouvements, sommeil...). Ce monitoring à distance pose des questions de santé et de bien-être, mais aussi d'éthique : non seulement l'exposition du corps et du cerveau du bébé à des rayonnements radioélectriques ou à des ondes électromagnétiques est néfaste, mais ces objets recueillent ainsi des données personnelles dont la collecte et le traitement doivent être régulés, voire, dans certains cas, interdits. La quatrième catégorie correspond aux « Activités du quotidien » (surveiller, communiquer, calmer, favoriser une bonne hygiène, une bonne alimentation...), celles-ci concernent les déplacements de l'enfant, l'organisation de ses activités... Certes, elles ont une fonction de sécurité pour les parents et peuvent constituer un appui pour un apprentissage de l'autonomie, mais elles soulèvent également les problèmes d'exposition des enfants aux ondes électromagnétiques et la collecte de leurs données personnelles.

Au regard de tous ces éléments, il nous semble important et nécessaire de poser quelques repères pour les parents et quelques recommandations pour les pouvoirs publics.

Santé et développement de l'enfant

Il ressort des différentes recherches menées actuellement dans le monde, que les controverses sur l'impact des dispositifs numériques sur le développement des jeunes enfants demeurent : cependant pour les tout-petits, un consensus émergerait entre professionnels de l'enfance et chercheurs, qui considèrent les retombées de ces produits ou services connectés comme négatives. « Pas d'objets ou services connectés pour les enfants de moins de 3 ans » doit être la base de toute posture éducative et de

toute logique d'innovation des industries du jouet.

L'exposition aux ondes électromagnétiques présente des risques sur le plan de la santé, comme le soulignent le Code de la santé publique, la loi « Abeille », la directive européenne sur les équipements radio (RED) », l'ANSES... Un principe de précaution doit alors s'appliquer tout particulièrement pour les enfants de moins de 3 ans : pas d'exposition précoce aux ondes, donc pas d'usage d'objets connectés à proximité des plus jeunes.

Régulation et cadre juridique

Il existe déjà diverses réglementations qu'il s'agit de renforcer et de systématiser sur le matériel de puériculture. 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.

Même si la responsabilité des parents est première, ces derniers se sentent souvent bien seuls face à ces enjeux croisés, particulièrement complexes. Une régulation des États ou à l'échelle européenne est nécessaire, mais elle 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.



Écrans, l'urgence d'éduquer

Par Louise Turrett, journaliste

Des messages diffusés mais peu efficaces

Peu de parents échappent aux questionnements sur l'usage des écrans par leurs enfants et en famille. Depuis des années, des campagnes médiatiques ont diffusé des mises en garde et des recommandations sur le sujet. La plus connue est certainement la recommandation du psychiatre Serge Tisseron « 3-6-9-12 » : aucun écran avant 3 ans, pas de console et de jeu portable jusqu'à 6 ans, pas d'internet avant 9 ans et internet accompagné jusqu'à l'entrée en collège.

Comme avec beaucoup de conseils éducatifs, les parents sont pris dans un jeu de contradictions entre l'idéal et le réel. Interdire, et même limiter, n'est pas une mince affaire. Quand Pauline, mère d'un collégien, confie qu'elle part de chez elle avec les télécommandes pour ne pas que ce dernier puisse se servir de la console ou de la télévision, elle ajoute que « encore chez elle, ça va », une de ses amies part travailler tous les jours avec sa box. Nous sommes nombreux à partager ces soucis, mais, en se focalisant sur les interdits, l'éducation aux écrans se transforme assez vite en machine à culpabiliser les parents. Et l'incapacité à appliquer ces conseils peut paradoxalement augmenter la distance avec le but à atteindre au lieu de nous en rapprocher... Certains parents y arriveront, d'autres renonceront, beaucoup n'essaieront

même pas. Si de nombreux parents connaissent le raisonnable 3-6-9-12 – qui est au numérique ce que sont les cinq fruits et légumes par jour à l'alimentation saine –, sa mise en application est bien loin d'être une réalité partagée. Il suffit de regarder autour de soi : les écrans servent parfois de baby-sitters dans les transports en commun, supermarchés, restaurants, etc. ou de « monnaie d'échange » dans les familles. Cela peut en devenir effrayant ; des articles et des livres, en jouant sur la peur, prônent d'ailleurs d'interdire les écrans de la vie des enfants, en famille et à l'école.

Si on peut choisir de bannir les écrans de sa maison et de la vie de ses enfants, on ne peut pas les éliminer du monde, et encore moins le fait qu'ils servent de support à beaucoup plus que du loisir : au lien social et, nous y reviendrons, à la circulation de la connaissance.

Entretenir sa « résistance cognitive »

Au-delà des interdictions, des recommandations nécessaires et des inquiétudes inévitables, les adultes peuvent transmettre des messages bien plus intéressants aux enfants et aux adolescents quant aux usages des écrans.

La question de l'attention est une des questions plus essentielles. Le philosophe Matthew Crawford



et le théoricien de la littérature Yves Citton ont proposé des réflexions passionnantes sur ce sujet : notre attention est commercialisée par les entreprises de réseaux sociaux, de jeux, la télévision, la publicité. Nous – adultes et enfants – devons donc commencer par en être conscients et réfléchir à ce qui capture notre attention et notre libre arbitre. Il est tout à fait possible d'engager ce premier pas critique en expliquant aux enfants que les médias et les industries du divertissement agissent au sein d'une économie et cherchent à générer, pour la plupart, profits et bénéfices en captant notre attention et notre temps. Ensuite, il s'agit de comprendre les mécanismes qui nous font rester, qui nous rendent accros, la « logique » de l'attention. Yves Citton parle d'« écologie de l'attention », Olivier Houdé, professeur en psychologie, avance, quant à lui, que les élèves doivent travailler leur résistance cognitive, c'est-à-dire apprendre à inhiber les automatismes de pensée pour pouvoir réfléchir avec ou malgré les écrans et leurs sollicitations.

L'attention, c'est peut-être la première manipulation à laquelle il faut sensibiliser les enfants. On peut y réfléchir en famille, on doit y réfléchir à l'école, c'est ce que propose le chercheur à l'Inserm, Jean-Yves Lachaux, depuis des années, avec le dispositif Ato1¹. De même, il est devenu essentiel de dire aux enfants que la gratuité des réseaux induit que nos données personnelles y sont un produit. Le savoir ne rend pas automatiquement raisonnable mais ne pas en parler et se contenter d'interdire serait renoncer à éduquer.

1. Attentif à l'école. Développement en milieu scolaire d'ateliers d'apprentissage de l'attention déduits des neurosciences cognitives.

Apprendre à apprendre avec les écrans

Si comme l'explique Stanislas Dehaene, psychologue cognitiviste et neuroscientifique, nos cerveaux sont faits pour apprendre à apprendre, dans une société où la connaissance circule, et circule peut-être d'abord sur internet, ne serait-il pas primordial d'apprendre à apprendre avec les écrans ?

Une étude de l'American Psychological Association² montre combien la multiplication des écrans a fait fortement diminuer le temps de lecture sur les supports papier – et le temps de lecture tout court – des jeunes américains. Cette étude a observé, entre 1976 et 2006, près d'un million d'adolescents américains de 14 à 18 ans : la bascule semble s'opérer entre 2006 et 2016. Dans cette décennie, la consommation numérique s'est transformée et les débuts des réseaux sociaux avec Myspace ont cédé la place à la génération Snapchat. L'étude montre aussi qu'entre-temps, les adolescents ont presque complètement déserté les médias traditionnels. Seuls 2% des adolescents américains lisent encore la presse papier. Le numérique semble totalement et seulement associé aux loisirs et à la consommation.

En France, l'enquête « Les jeunes et l'information », datée de juillet 2018, montre que 71% des 15-34 ans consultent quotidiennement l'actualité via les réseaux sociaux, ces derniers étant, pour cette génération, le premier mode d'accès à l'information. Elle expose également les effets bénéfiques de l'éducation aux médias et à l'information sur les pratiques informationnelles des jeunes.

2. J.M. Twenge, G.N. Martin et B.H. Spitzberg, « Trends in U.S. Adolescents' Media Use, 1976-2016: The Rise of Digital Media, the Decline of TV, and the (Near) Demise of Print », *Psychology of Popular Media Culture*, août 2018.



Le rôle des professeurs documentalistes est central dans cette éducation aux médias, en accompagnant les élèves dans leurs recherches d'information, en proposant des ateliers, mais aussi en mettant à disposition, dans les CDI, la presse, papier ou en ligne, gratuitement via le site Lirelactu.fr. De nombreux YouTubeurs proposent également des vidéos instructives; certains journaux « traditionnels » sont présents sur Snapchat; ces contenus peuvent aussi circuler dans les espaces scolaires, être interrogés et utilisés. Idem pour les ressources plus courantes, comme Wikipedia ou les sites d'information qu'il faut apprendre très tôt aux élèves à utiliser de manière judicieuse, en évitant les copier-coller, par exemple. Un autre monde numérique est possible, il existe! Pour s'informer, pour exercer son esprit critique et pour apprendre, tout simplement.

Mais parler avec des enseignants du numérique à l'école, c'est aussi comprendre que les difficultés pour accompagner les élèves dans leurs pratiques informationnelles et numériques sont bien souvent matérielles: disponibilité des salles, entretien du matériel et même, problème de rideaux pour des salles trop lumineuses qui rendent difficiles le tableau numérique à regarder! L'enjeu pédagogique n'en demeure pas moins énorme.

Dans un monde où la circulation du savoir est un enjeu, il est essentiel d'apprendre non seulement à exercer son esprit critique, à explorer sa crédulité et à comprendre les ressorts des manipulations. Nous ne détaillerons pas tous les sujets liés au numérique éducatif ici. Bien entendu, il faut sensibiliser les élèves au codage et proposer d'en maîtriser les bases; bien sûr, il faut aborder la question des algorithmes et les questions technologiques. Il faudra aussi prendre le temps de parler des compétences

pour évoluer dans les espaces numériques, de comprendre ce qui s'y joue et de permettre aux élèves de se penser comme des acteurs de ces univers et potentiellement comme des créateurs de contenus.

Ce rôle d'éducateur au numérique n'est pas seulement celui des parents, c'est aussi – et surtout – celui de l'école. D'abord parce que c'est une question sociale: il s'agit d'éduquer les enfants des parents les plus éloignés de la culture scolaire car la fracture numérique est avant tout une fracture des usages. Quand Rachid Zerouiki, professeur de Segpa, s'empare du sujet, il s'inquiète de l'illettrisme numérique de ses élèves, qui seront potentiellement démunis toute leur vie face aux écrans. Et même si ce n'est pas au même degré, tous les parents sont possiblement concernés par ces difficultés (et je m'y inclus bien volontiers). Les écrans, que nous utilisons d'ailleurs pour beaucoup tous les jours, posent une grande question d'éducation qui dépasse la famille, concerne tout le monde et rappelle l'institution scolaire à son rôle: éduquer et instruire.

C'est donc à l'école d'apprendre à tous les enfants à se servir plus intelligemment des outils numériques. Il s'agit bel et bien d'un enjeu de rapport au savoir, car les écrans sont les objets, support physique et immatériel, de la circulation de la connaissance et des idées aujourd'hui, même si ce n'est pas leur premier usage pour les enfants. Encadrer, limiter, être vigilant oui, toujours, mais sans oublier qu'il nous faut apprendre collectivement à mettre les écrans au service de l'intelligence.



POUR ALLER PLUS LOIN

- * American Psychological Association, « Trends in U.S. Adolescents' Media Use, 1976-2016: The Rise of Digital Media, the Decline of TV, and the (Near) Demise of Print », *Psychology of Popular Media Culture*, août 2018.
- * Citton Yves, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.
- * Crawford Matthew, *Contact: pourquoi nous avons perdu le monde, et comment le retrouver*, Paris, La Découverte, 2016.
- * Pasquinelli Elena, *Comment utiliser les écrans en famille*, Paris, Odile Jacob, 2018.
- * Zerrouki Rachid, « Des jeunes au bord de l'illettrisme numérique », *Libération*, 21 novembre 2018.

Retrouvez également en ligne l'« Arrêt sur images » du 9 février 2018 : « Dangers des écrans pour les tout-petits : jusqu'où caricaturer pour alerter ? », avec pour invités Anne-Lise Ducanda et Serge Tisseron : www.arretsurimages.net/emissions



LE COUP DE POUCE DU CLEMI

.....

Complot, vous avez dit complot ?

Qui ne s'est jamais posé la question : d'où viennent vraiment les chats ? La réponse nous est enfin apportée dans la vidéo « La véritable identité des chats » ! À voir en famille, cette vidéo complotiste, n'est pas tout à fait comme les autres ! À visée didactique, elle permet de comprendre les mécanismes qui se cachent derrière ce type de contenu. Quels sont les mécanismes à l'œuvre dans les vidéos conspirationnistes ? Comment ces dernières manipulent-elles les procédés logiques ? Comment faire pour soulever le doute par l'association de l'image, du texte et du son ? Les élèves de 2nde gestion-administration du lycée Madeleine-Vionnet de Bondy ont répondu à ces questions par un minutieux travail de décryptage de vidéos conspirationnistes trouvées sur internet. La vidéo présentée ici est composée de deux parties : une première qui restitue le film réalisé pendant l'atelier et qui vise à semer le doute sur l'origine des chats ; et une seconde qui met en lumière les dix techniques utilisées pour que ce doute s'installe chez celui qui regarde. Ce film a été réalisé dans le cadre du programme « Mon Œil ! », un des programmes pilotes menés par la Fabrique du Regard – plateforme pédagogique du BAL, lieu dédié aux enjeux de la représentation du monde par l'image.

<https://vimeo.com/166931978>

.....

Mais au fait, c'est quoi l'esprit critique ?

Découvrez le site Développer l'esprit critique de Réseau Canopé qui propose de nombreux conseils et ressources sur le sujet.

www.reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique.html



Mode d'emploi pour une détox digitale







#4

Protéger vos enfants des images violentes

Scènes de terrorisme et de violence extrême,
pornographie, tableaux apocalyptiques
de catastrophes naturelles... Les images choquantes
font désormais partie de notre environnement
quotidien. Comment protéger vos enfants ?
Comment répondre à leurs questions ?



Trousse de secours en cas d'accidents d'images

Quelques conseils express pour aider les parents

Par le docteur Serge Tisseron, psychiatre et Isabelle Féroc Dumez, maîtresse de conférences à l'université de Poitiers, directrice scientifique et pédagogique du CLEMI

Urgence ! Des images violentes, à contenu sexuel ou haineux, ont surgi sur l'écran de votre enfant. De façon inopinée, à votre insu, pas nécessairement au gré de votre enfant, ces images difficiles à supporter l'exposent de façon traumatisante à la violence, à l'horreur, à la pornographie... Comment aider votre enfant à donner du sens à ce qu'il a vu et le rassurer ?

À partir d'un dialogue entre chercheur et praticien, *Le Guide de la Famille Tout-Écran* vous propose des solutions et des conseils pour comprendre et panser les blessures d'information de vos enfants.

Mélina, 3 ans, a visionné, à l'insu de ses parents, un programme inadapté à son âge

Les cousins de Mélina, âgés de 11 et 13 ans, passent la soirée chez elle. Ils ont apporté un DVD d'Harry Potter ! Les ados s'installent pour regarder le film. Mélina, qui ne trouve pas le sommeil, les rejoint en douce, sans que ses parents s'en aperçoivent.



Quelques jours plus tard, elle fait des cauchemars : fantômes, loups-garous et autres araignées géantes rôdent autour de son lit !

Mélina fait-elle la différence entre réalité et fiction ? Comment peut-elle apprendre à contrôler ses émotions qui la submergent ?

✳ **Conseil :** on peut expliquer à Mélina que rien de ce qu'elle a vu n'était « vrai », que c'était des effets spéciaux de cinéma. Cependant, à cet âge, le plus



difficile pour l'enfant ne relève pas de ce qu'il comprend ou ne comprend pas, mais de la grande difficulté où il est, du fait de son immaturité cérébrale, à pouvoir gérer ses émotions sans aucune possibilité de les contrôler, et c'est cela qui lui fait peur. Un enfant plus âgé peut dire: « Je sais bien que ce n'est pas vrai, mais j'ai peur quand même. » À 3 ans, il le vit mais ne peut pas le dire. Il peut être terrorisé de la même façon par un dessin animé! Sa peur peut être liée au contenu des images, mais aussi au montage rapide et contrasté, ou à la bande-son qui mêle des bruits respiratoires et cardiaques.

* **Le +** : pour lui permettre de reprendre pied, il faut prendre l'enfant dans ses bras, le cajoler, puis l'inviter à dessiner ce qu'il a vu, le féliciter de l'avoir fait, puis reformuler ce qu'il a représenté sur son dessin, afin de lui donner des mots pour en parler. Rien n'est si effrayant pour l'homme que le langage ne permette de l'appivoiser.

Mélina, 3 ans, est confrontée aux images terrifiantes d'une catastrophe naturelle

Un tremblement de terre suivi d'un tsunami vient de se produire à plusieurs milliers de kilomètres de la France. Mélina a vu à la télévision de terribles images des décombres et des victimes. Sidérée par les images et saisie d'angoisse, elle demande si tout cela s'est vraiment passé et si cela peut arriver près de chez elle: la maison peut-elle s'écrouler? une vague peut-elle l'emporter?

Comment trouver les mots pour faire comprendre l'actualité et rassurer Mélina?

* **Conseil** : un jeune enfant ne possède pas encore les repères spatiaux et temporels qui permettent à un adulte de situer et de relativiser une catastrophe.

Il faut toujours pouvoir montrer à l'enfant, avec une mappemonde par exemple, à quel endroit la catastrophe s'est passée et lui expliquer que de tels drames sont rares.

* **Le +** : là encore, en prenant l'enfant dans vos bras, montrez-lui que vous êtes là pour le protéger. On peut également dire à Mélina que si une telle catastrophe arrivait, ses parents le protégeraient. Les parents savent bien qu'ils ne peuvent pas protéger de tout, mais l'enfant, à cet âge-là, a besoin de le croire. Il faut aussi lui parler des pompiers et des sauveteurs, très nombreux chez nous, qui nous protégeraient.

Théo, 8 ans, a vu des images pornographiques

Théo, invité chez un copain, a vu des images pornographiques sur la tablette du grand frère de son ami, il ne comprend pas ce qu'il a vu...

Comment expliquez à Théo que ce qu'il a vu n'est pas conforme à la réalité? La pornographie, ce n'est pas l'amour!



* **Conseil** : il faut d'abord féliciter Théo d'en parler. Surtout ne pas le gronder, ni blâmer son copain qui n'a pas dû comprendre non plus ce que son grand frère leur a montré. Dites-lui qu'il a dû être bouleversé, et qu'à sa place,



vous l'auriez été aussi. Vous pouvez lui expliquer que « faire l'amour », entre un homme et une femme, ou deux hommes, ou deux femmes, n'a rien de comparable avec ce qu'il a vu, que cela implique beaucoup de respect de l'autre, que c'est une découverte mutuelle.

* **Le +** : lui dire que ce qu'il a vu, c'est du cinéma et que dans la vraie vie, cela ne se passe pas comme ça. Les gens qui font des films pornographiques sont des acteurs. En plus, il peut y avoir des trucages. Dites-lui que l'amour c'est autre chose, de bien plus beau !

Théo, 8 ans, découvre la photo d'un enfant migrant mort

Théo a vu la photo d'un enfant migrant mort sur une plage. Il met en doute la mort de l'enfant...

Théo ne comprend pas ce qu'il s'est passé. Faut-il tout lui expliquer ? Comment l'aider à donner du sens à la réalité ?

* **Conseil** : Théo a raison, avec les images qu'on voit à la télévision ou sur internet, on n'est jamais certain qu'elles correspondent à la réalité. Si Théo a envie de croire que ce petit enfant était seulement blessé et qu'il a été sauvé, il a le droit de le croire. Mais même si cet enfant est encore vivant, il est probable que d'autres enfants ont dû mourir en essayant de traverser la Méditerranée.

* **Le +** : il faut là encore sortir la mappemonde et montrer le parcours des réfugiés. Puis expliquer qu'ils tentent cela parce qu'ils souffrent trop dans leur pays, et qu'il est important de trouver des solutions pour accueillir ceux qui ont réussi à arriver jusque chez nous.

Juliette, 16 ans, est sidérée par des photographies de camps nazis

Juliette a vu des photographies de camps nazis. Entre sidération et révolte, déçue du genre humain, elle semble traumatisée et commence à déprimer.

Certaines images d'actualité demandent de la prudence. D'autres images montrent une réalité cruelle, hélas vérifiée. Comment réagir face à l'horreur et que dire à Juliette pour lui remonter le moral ?

* **Conseil** : s'agissant d'images de guerre issues de l'actualité, il est nécessaire d'observer une certaine prudence, car il faut du temps pour connaître la nature des événements qui se produisent. En revanche, en ce qui concerne les images d'archives, celles-ci sont validées. On sait que ces événements se sont produits. La sidération de Juliette est sensée : l'homme est capable du pire vis-à-vis de son prochain. On peut toutefois expliquer à Juliette que certains risquent leur vie pour en sauver d'autres, en résistant à la barbarie.

* **Le +** : on peut proposer à Juliette d'aller voir sur internet la merveilleuse histoire du village de Saint-Agrève où tant d'enfants juifs ont été cachés et sauvés, au péril de la vie de ceux qui les protégeaient. On peut lui expliquer que quel que soit le caractère inhumain des situations auxquelles l'homme est confronté, il est toujours possible d'y réagir de façon humaine.





Juliette, 16 ans, ne veut plus sortir de chez elle après des attentats terroristes

Juliette n'ose plus sortir avec ses amis après avoir vu des images et lu des témoignages sur les réseaux sociaux de jeunes gens victimes d'un attentat terroriste. S'enfermant à la maison, elle cherche sur internet à voir plus d'images, à lire plus de commentaires, alors que cela la rend de plus en plus mal à l'aise.

Juliette, à l'instar de tant d'autres, semble tomber dans une sorte de voyeurisme sur les réseaux sociaux, jusqu'à la nausée. Comment l'aider à se détourner de ces images pernicieuses ?

✳ **Conseil :** Juliette a besoin d'une bonne explication sur ce que sont les réseaux sociaux. Ils ne sont pas un reflet du vrai monde. D'abord, chacun essaie de s'y montrer plus heureux, plus beau et plus intéressant qu'il n'est en réalité. Ensuite, il est très facile de faire courir des fausses nouvelles (rumeurs), rien que pour le plaisir de voir combien de gens les relayent en y croyant. Il ne faut donc pas croire tout ce qu'on

y trouve ! Enfin, il y a aussi des groupes qui veulent nous faire adhérer à leurs croyances (religieuses, politiques voire complotistes).

✳ **Le + :** peut-être Juliette a-t-elle des copines ou des copains qui l'invitent à aller sur certains sites ? Pensez à lui poser la question. Et peut-être a-t-elle rencontré sur internet une personne qui l'a convaincue d'aller voir des sites ou de participer à des réseaux sociaux diffusant des informations douteuses ? Parlez-en ensemble.

Le traumatisme créé par des images se soignera par des échanges verbaux. Si votre enfant n'arrive pas à vous parler, peut-être peut-il échanger avec un membre de la famille avec lequel il serait plus à l'aise (grands-parents, oncle ou tante...). S'il ne parvient pas à se confier au sein de la famille, proposez-lui d'en parler avec un professionnel (pédopsychiatre, psychologue, psychothérapeute), qui a l'habitude de recevoir la parole des enfants ou des adolescents sans porter de jugement, et qui saura vous conseiller.



Comment protéger vos enfants des contenus inappropriés ?

Par le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA)

Pour quelles raisons un programme peut-il être déconseillé aux plus jeunes ?

À la télévision, nos enfants ne voient pas la même chose que nous et certaines images peuvent susciter chez eux des émotions complexes et parfois différentes de ce qu'un adulte pourrait ressentir. Pour éviter qu'ils ne soient troublés par ce qu'ils voient, il est important de choisir des contenus adaptés à leur âge.

Un programme peut être considéré comme trop violent ou choquant pour les plus jeunes en raison, notamment, de la présence de scènes violentes nombreuses, de la représentation d'actes sexuels ou encore de l'évocation de thèmes comme la drogue, le suicide, l'inceste, la violence conjugale, etc. La psychologie des personnages, l'utilisation scénaristique de la violence et parfois la mise en scène ou la bande sonore peuvent aussi avoir un impact sur les enfants.

L'exposition aux contenus violents ou choquants peut engendrer chez les enfants des troubles qui ne sont pas toujours visibles : difficultés à s'endormir, cauchemar, angoisse, agressivité, violence. Même si votre enfant ne

manifeste pas d'émotions négatives sur le moment, celles-ci peuvent ressurgir un peu plus tard et à diverses occasions, par exemple dans le noir ou dans son sommeil. Il est important que vous sachiez en repérer les signes, qui diffèrent d'un enfant à l'autre, et que vous pensiez à faire le lien éventuel avec des images choquantes qu'il aurait pu voir.

La signalétique jeunesse

Pour protéger votre enfant des images inappropriées, prenez le temps de choisir avec lui ce qu'il va regarder en fonction de son âge et de lui expliquer pourquoi. Pour vous aider, la signalétique jeunesse permet de classer les programmes de télévision en cinq catégories, en fonction de l'âge en dessous duquel une émission peut troubler votre enfant. Les pictogrammes -10, -12, -16 et -18 vous permettent de les repérer, les émissions sans pictogramme étant adaptées à tous les publics. Si votre enfant connaît ces pictogrammes, ceux-ci pourront le guider dans le choix de programmes adaptés à son âge s'il se retrouve seul devant la télévision. En plus des membres adultes de votre foyer et des personnes intervenant auprès de vos enfants (baby-sitters, par exemple),



vous pouvez sensibiliser les éventuels grands frères et grandes sœurs à ce dispositif, afin qu'ils veillent à ce que regardent les plus petits.

Vous pouvez faire comprendre à votre enfant l'importance de la signalétique jeunesse en lui disant qu'il vous arrive à vous aussi d'être choqué par certains programmes et que vous ne voulez pas qu'il le soit. En effet, il est important de ne pas lui laisser croire qu'un adulte peut tout regarder sans jamais éprouver d'émotions négatives.

Les dispositifs de verrouillage

Il existe plusieurs démarches simples et indispensables pour protéger votre enfant, comme le dispositif de verrouillage pour les programmes déconseillés aux moins de 18 ans (programmes pornographiques ou d'extrême violence). Il s'agit d'un code, le plus souvent appelé « code parental », permettant de bloquer l'accès à ces programmes. Personnalisez-le, en évitant les codes que les enfants peuvent facilement deviner (pas de date de naissance, par exemple), et gardez ce code secret. Vous pouvez le retrouver dans l'espace de gestion de votre box TV. Vous pouvez également installer d'autres dispositifs de verrouillage : les téléviseurs ou box permettent souvent de mettre en place des filtres ou contrôles parentaux par chaînes, horaires, titres ou classification des programmes selon l'âge minimal conseillé.

L'importance du dialogue

Vous ne pouvez pas surveiller tout ce que votre enfant regarde. Mais s'il a été choqué, l'impact de l'image violente pourra être minimisé par le fait d'exprimer ce qu'il a ressenti. Il ne le fera peut-être pas de sa propre initiative, parce qu'il peut avoir honte,

avoir peur que l'on se moque de lui, qu'on le prive d'écrans ou, simplement, il peut s'être accoutumé à la violence. C'est pourquoi vous pouvez lui proposer des moments d'échange où il aura la possibilité de parler de ce qu'il a vu et de ce qu'il en a pensé. S'il voit qu'un adulte s'intéresse à ce qu'il a ressenti, l'enfant osera davantage partager son émotion. Ce sera aussi l'occasion de consolider ses repères et sa représentation du monde qui l'entoure.

Quand vous le pouvez, essayez d'être présent aux côtés de votre enfant lorsqu'il regarde des images sur écran ; engagez un dialogue avec lui, pour l'aider à comprendre et exprimer ses émotions et à développer son esprit critique.

L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION AU CSA

Composition des observatoires « Éducation et médias » et « Diversité » du CSA :

– www.csa.fr > Protéger > Protection de la jeunesse et des mineurs > L'Observatoire « Éducation & Médias » ;
– www.csa.fr > Protéger > Représentation de la diversité > L'Observatoire de la Diversité.

Rencontres et échanges :

– avec des élèves de 4^e : « Éducation aux médias : des élèves de 4^e reçus au CSA par Mémona Hintermann-Afféjee », 5 mai 2017 : www.csa.fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche ;
– rencontre avec des acteurs de la société civile : « Éducation aux médias : le CSA à la rencontre des acteurs de la société civile », 18 mai 2018 : www.csa.fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.

Interviews vidéo issues de l'Observatoire

« Éducation & Médias » : « Radicalisation, fake news, diversité : 4 experts répondent au CSA », 4 janvier 2018 : www.csa.fr, entrer le titre de l'article dans le moteur de recherche.



Violence et jeux vidéo : quelle attitude adopter ?

Par le collectif PédaGoJeux

Si le lien entre la pratique des jeux vidéo de grande violence et le comportement des joueurs fait l'objet de controverses, jouer à de tels jeux n'est pas neutre pour les plus jeunes. Face à cet enjeu, les parents peuvent agir par le choix du jeu vidéo qui doit faire l'objet d'une attention toute particulière.

La signalétique PEGI (Pan European Game Information)

Le jeu vidéo s'adresse aujourd'hui à tout le monde et en particulier aux adultes. De nombreux jeux leur sont destinés et peuvent proposer des contenus violents. Il convient donc de repérer ces jeux et de ne pas les laisser entre les mains de vos enfants. Pour se faire, la signalétique PEGI, reconnue par les pouvoirs publics, s'avère particulièrement précieuse puisqu'elle précise l'âge avant lequel le jeu est déconseillé en raison de son contenu. Elle est disponible sur les jaquettes de jeu, mais aussi sur les sites internet lorsque le jeu est acheté ou téléchargé en ligne.

La question du choix des jeux vidéo ne se résume cependant pas à la question des contenus violents. Ainsi, certains jeux vidéo peuvent être basés sur des univers angoissants, troubles, suffocants,

fantastiques, qui peuvent aussi avoir un effet perturbant sur l'enfant. En outre, le langage proposé dans les jeux vidéo peut aussi s'avérer inadapté, notamment auprès des plus jeunes.

Attention aux valeurs véhiculées par les jeux

Il est tout aussi important, en tant que parent, d'être attentif aux valeurs et aux stéréotypes véhiculés par les jeux vidéo. En particulier, l'image et la place des femmes proposées dans certains jeux vidéo ne sont pas toujours celles que l'on souhaite transmettre à ses enfants.

Dans ce contexte, comment faire pour que la pratique du jeu vidéo reste ludique ? La signalétique PEGI propose, en parallèle à la recommandation concernant l'âge, des descripteurs qui peuvent vous aider à mieux appréhender la présence dans le jeu d'un langage grossier ou encore l'existence de certains contenus problématiques : jeux de hasard, contenus sexuels, contenus visant à faire peur. Depuis l'automne 2018, la signalétique précise également la possibilité d'achats intégrés.



Rien ne remplace la pratique du jeu avec l'enfant

Le dialogue et la pratique du jeu avec son enfant restent sans doute la clé d'une pratique positive, afin, notamment, de mieux connaître ses pratiques et expériences de jeux, mais aussi d'observer comment son enfant perçoit et comprend le jeu vidéo et d'aborder avec lui certains thèmes traités par ses jeux favoris. C'est donc bien une approche d'éducation aux médias et à l'image autour du jeu vidéo qui doit être encouragée. C'est aussi l'occasion pour les parents de proposer aux enfants d'autres types ou modes de jeux correspondant à ce que l'on souhaite leur transmettre. Par exemple, de nombreux jeux s'appuient sur des dynamiques de coopération et de partage et peuvent être préférés aux jeux fondés sur la seule compétition.

Le jeu en ligne

La pratique du jeu vidéo évolue : le jeu en solitaire a laissé place au jeu en ligne et en réseau. C'est pour les joueurs un formidable levier pour créer et entretenir un réseau de relations autour d'une passion, d'un sujet ou simplement d'un jeu. Mais cette nouvelle donne doit être accompagnée et encadrée, car les dérives existent : par sa nature, le jeu en réseau peut s'avérer particulièrement chronophage et devenir une pratique excessive qui peut, à termes, nuire à la vie familiale, à la vie sociale, à la vie scolaire, au sommeil des enfants. L'encadrement du temps et du moment de jeu est absolument nécessaire pour éviter que le celui-ci n'envahisse la vie de l'enfant et que le plaisir de jouer ne laisse place à une forme de jeu problématique. Les parents doivent ainsi, le plus tôt possible, fixer un cadre de jeu, qui peut d'ailleurs être négocié avec l'enfant selon son âge. Ce temps de jeu doit s'intégrer

dans les différents temps structurant la vie de l'enfant et demeurer raisonnable et équilibré.

L'engouement du jeu en réseau induit aussi l'émergence de comportements toxiques très virulents, alors même que le jeu peut proposer un contenu parfaitement anodin. Il s'agit notamment d'insultes, injures ou propos haineux entre joueurs. Les éditeurs de jeu se sont emparés de ce sujet et proposent différentes solutions pour y remédier (encourager les comportements positifs, sanctionner les comportements négatifs, par exemple en bloquant l'accès aux serveurs temporairement, y compris par des mécanismes d'autogestion). Les joueurs eux-mêmes doivent adopter une attitude positive dans leurs pratiques. De ce point de vue, les parents ont, là encore, un rôle important à jouer pour transmettre et rappeler que le respect de l'autre et les règles du jeu sont essentiels.

PÉDAGOJEUX

PédaGoJeux est un collectif créé en 2008, animé par l'Union nationale des associations familiales (UNAF), auquel participent également les parties prenantes : pouvoirs publics, acteurs économiques, médias, joueurs.

L'objectif du collectif PédaGoJeux est d'accompagner les parents vers une meilleure compréhension du jeu vidéo et de ses usages, mais aussi de leur proposer des conseils pour favoriser une pratique responsable du jeu vidéo en famille. Pour cela, PédaGoJeux édite un site de référence, www.pedagojeux.fr, qui aborde toutes les facettes du jeu vidéo et met à disposition des parents de nombreuses ressources. L'action du collectif s'appuie également sur le réseau de ses membres, mais aussi sur son réseau d'ambassadeurs PédaGoJeux issus de milieux diversifiés (associations familiales, collectivités territoriales, bibliothèques, centres sociaux, associations de jeu...) qui développe notamment des actions de prévention dans le cadre de ses activités.



Écrans et violence

Comment protéger votre enfant, votre ado ?

Par Sabine Duflo, psychologue clinicienne

Les images violentes, fictives ou réelles, sont très fréquentes sur nos écrans¹. La multiplication des écrans rend possible une confrontation plus courante de l'enfant à cette violence. À la télévision, sur les chaînes publiques, certaines règles sont appliquées. Les films déconseillés aux mineurs passent en soirée, des signalétiques en bas de l'image rappellent aux parents que ce film est déconseillé aux moins de 10 ans, 12 ans ou 16 ans. Mais sur internet, il n'existe aucun contrôle. Tous les contenus possibles sont visibles dès lors que les enfants ont accès à un portable, à un ordinateur connecté. Que faire ? D'abord comprendre ce qui se passe dans la tête de l'enfant quand il est confronté à des images violentes. Comprendre amène à prendre les bonnes décisions. C'est-à-dire protéger d'abord, expliquer ensuite.

Comprendre les enjeux

Lorsque nous percevons une scène violente, qu'elle soit réelle ou fictive, les conséquences sont toujours les mêmes. Quatre effets majeurs ont été rapportés : une augmentation des pensées et des comportements violents, un changement de l'humeur (l'enfant se montre plus anxieux, plus triste), une perte de l'empathie, des modifications

physiologiques (accélération du rythme cardiaque, sudation)².

• • •

Plus de comportements agressifs

L'agression peut se définir comme un comportement destiné à blesser intentionnellement un autre individu³. Selon la théorie d'Albert Bandura, psychologue, les principaux mécanismes qui nourrissent le développement de comportements violents impliquent l'observation des conduites d'autrui ainsi que leurs conséquences. De plus, comme les travaux en psychologie du développement de Jean Piaget ont pu le démontrer, le processus imitatif joue un rôle essentiel dans les apprentissages. La découverte des neurones miroirs est venue ajouter une assise neurologique à cette observation⁴. Ces neurones sont activés de façon similaire quand une action est observée ou exécutée par l'individu. Or, « lorsqu'un modèle effectue une agression [...] et que son comportement est renforcé positivement, la probabilité augmente que, dans une

2. American Academy of Pediatrics, « Policy Statement – Media Violence », *Pediatrics*, n°124, 2009, p.1495-1503 ; C. A. Anderson et B. J. Bushman, « Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior. A Meta Analytic Review of the Scientific Literature », *Psychological Science*, vol.12, n°5, octobre 2001, p.353-359.

3. R. A. Baron et D. R. Richardson, *Human Aggression*, New York, Plenum, 1994.

4. G. Rizzolatti *et al.*, « The Mirror Neuron System », *Annu. Rev. Neurosci.*, n°27, 2004, p.169-192.

1. J. Federman, *National Television Violence Study*, vol. III, Sage publications, 1998 ; « Enquête sur la représentation de la violence télévisuelle », enquêtes du CSA, 1995.



situation analogue, le sujet observateur s'engage dans ce même comportement, même s'il n'en a pas expérimenté lui-même les conséquences. [...] Il n'est pas nécessaire que le modèle soit en chair et en os. Il peut être un personnage de dessin animé, être présenté sur un écran ou à travers une histoire racontée. Cependant, le degré de ressemblance et de réalisme de la cible augmente la probabilité de l'imitation⁵». Dès lors, il est facile de comprendre qu'un contenu audiovisuel violent peut participer à l'apprentissage de la violence, d'autant plus qu'il sera présenté de façon régulière à l'enfant ou l'adolescent. L'enfant va tendre à rejouer cette violence par imitation⁶, aidé par le processus d'identification au héros violent du film ou du jeu vidéo. Dans le cas des jeux vidéo violents, l'imitation est facilitée par un renforcement positif: dans un grand nombre de jeux, le joueur gagne des points chaque fois qu'il commet une action violente⁷.

Cette violence n'est donc pas « cathartique »: elle ne permet pas à l'enfant de se « défaire ». Cela ne substitue pas sa violence interne. Elle ne rend pas nécessairement l'enfant plus courageux, c'est-à-dire capable de surmonter sa peur ou de protéger les plus vulnérables en cas de danger réel. Les études citées précédemment montrent, au contraire, que l'exposition répétée à des images violentes pourrait rendre plus violent et plus tolérant à la violence.

5. L. Bègue, *L'Aggression humaine*, Paris, Dunod, 2010, p. 58-61.

6. L. R. Huesmann *et al.*, « The Role of Media Violence in Violent Behavior », *Annual Review of Public Health*, n° 27, 2006, p. 393-415.

7. H. Polman, B. O. de Castro et M. A. Van Aken, « Experimental Study of the Differential Effects of Playing versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior », *Aggressive Behavior*, vol. 34, n° 3, mai-juin 2008, p. 256-264.

♦ ♦ ♦ ♦

Modification de l'humeur

Par ailleurs, une étude montre⁸ que l'image violente s'inscrit durablement dans le cerveau émotionnel de l'enfant et de l'adolescent. La charge émotionnelle qu'elle véhiculerait que le cerveau ne peut la traiter comme les autres perceptions. Elle peut donc ressurgir de manière inattendue sous forme de cauchemars, de phobies ou bien de comportements anxieux: l'enfant se met à avoir peur dans certains contextes ou bien sa peur est diffuse. Il peut perdre la capacité de faire le tri entre des situations effectivement inquiétantes et celles qui ne le sont pas. La présence du parent aux côtés de l'enfant ne modifierait que très faiblement l'impact émotionnel des images. Mieux vaut donc prévenir en évitant la confrontation de l'enfant à des images susceptibles de malmener son psychisme.

♦ ♦ ♦ ♦

Sensibilité plus faible⁹

À plus long terme, cet effet de stress diminuerait et l'enfant, l'adolescent pourrait « s'habituer » aux images violentes. Le cerveau, pour se protéger, ne pourrait supporter une situation de stress de façon continue. Cette « habitude » a un coût: l'enfant (comme l'adulte) perdrait progressivement ses capacités d'empathie et ne ressentirait plus la souffrance de l'autre, n'arrivant plus à se mettre à la place de l'autre.

8. B. J. Bushman et L. R. Huesmann, « Short-Term and Long-Term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults », *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, n° 160, 2006, p. 348-352.

9. C. A. Anderson, A. Shibuya, N. Ihori *et al.*, « Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review », *Psychological Bulletin*, vol. 136, n° 2, mars 2010, p. 151-173.



• • •

Risque possible d'addiction

Les images violentes génèrent un stress particulier. En situation réelle, face à un danger très grand, le sujet a deux possibilités : fuir ou combattre, *flight or fight*. Face à des films d'action où les coups mortels s'enchaînent sans pause, l'enfant spectateur ressent un stress intense sans possibilité de trouver une issue par la réflexion et l'action, comme c'est le cas en situation réelle. Cela pourrait entraîner une « habitude », mais aussi une recherche de sensation toujours plus forte, car l'exposition répétée à des scènes violentes conduirait le sujet à ne plus ressentir aussi intensément la poussée d'adrénaline qui accompagne ces situations. L'enfant, l'adolescent peut être amené à rechercher des contenus toujours plus « intenses » en violence pour tenter d'augmenter ses sensations.

Dans le cas des jeux vidéo violents, notamment les FPS (First Person Shooter, c'est-à-dire les jeux de tir où le joueur voit l'action à travers les yeux du héros), les jeux classés PEGI 16 ou 18, l'enfant ou le jeune adolescent a une possibilité d'action par rapport à cette violence. Il peut fuir, et surtout combattre. L'objectif poursuivi dans ces jeux n'est pas la réalisation pacifique d'une tâche mais le combat répété pour sa propre survie ou celle de son groupe. Le joueur est valorisé par chacune de ses destructions. À l'association normale « agresser ou tuer = interdit » se substitue alors une nouvelle équation « agresser ou tuer = récompense », c'est-à-dire obtention de points. L'enfant, l'adolescent peut être amené à rechercher de façon obsessionnelle ce type de contenu, d'autant plus que ces jeux bénéficient d'une publicité très forte et de recommandations par les pairs (amis).

Ce processus addictif concerne potentiellement tous les enfants, pas uniquement les plus fragiles. Le processus addictogène du jeu vidéo est favorisé par les caractéristiques techniques du jeu lui-même : hyperréalisme des personnages, possibilité de personnaliser son avatar, option « sang » présente dans certains jeux (comme *Mortal Kombat*) qui permet de voir le sang couler lorsque les ennemis sont abattus. Ces caractéristiques nourrissent une esthétique de la violence, ainsi magnifiée.

Protéger son enfant

• • •

Respecter la signalétique et installer des contrôles parentaux

À la télévision, une signalétique -10, -12, -16, -18 ans – créée par le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA), en charge de la protection des mineurs – affichée durant le déroulé de l'émission, permet au parent d'être informé du type de contenu diffusé. Mais avec la multiplication des chaînes, les films déconseillés aux mineurs n'ont cessé d'augmenter au fil des années¹⁰. Le CSA ne découvre les programmes le plus souvent qu'après diffusion et peut alors signaler en conséquence avant le visionnage par le jeune public. Les journaux télévisés ne sont pas concernés par cette signalétique, contrairement aux magazines de société et d'information. En cas d'images susceptibles de heurter le jeune public, c'est au présentateur d'avertir les téléspectateurs.

10. La France est l'un des pays d'Europe où cette signalétique est la moins stricte.



-10: il s'agit de programmes comportant des scènes pouvant nuire à l'épanouissement physique, mental ou moral des moins de 10 ans.

-12: il s'agit de programmes pouvant nuire à l'épanouissement physique, mental ou moral des moins de 12 ans, notamment lorsque le scénario recourt de façon répétée à la violence physique ou psychologique.

-16: il s'agit de programmes pouvant nuire à l'épanouissement des mineurs de moins de 16 ans, notamment lorsqu'ils comprennent des scènes à caractère érotique ou de grande violence.

-18: il s'agit de programmes pouvant nuire à l'épanouissement des mineurs, notamment lorsqu'ils comprennent des scènes à caractère pornographique ou de très grande violence.

En plus de cette signalétique, vous pouvez également activer le contrôle parental sur votre box ou télévision qui permet de restreindre l'accès à certaines chaînes ou programmes inadaptés aux enfants. Sur internet, il n'y a pas de contrôle par une instance supérieure pour interdire le flux des images violentes ou pornographiques. Il est donc recommandé d'installer sur tous les objets connectés que l'enfant utilise des fonctions de contrôle¹¹. Mais aucune de ces fonctions ne protège totalement l'enfant. Pour le jeune enfant, nous vous conseillons de permettre un accès à internet uniquement à partir d'un appareil situé dans la pièce commune : salon, salle à manger.

Mettre en place une gestion raisonnée du temps d'écran

Ayez conscience que plus l'approche des écrans aura été progressive et accompagnée, plus votre enfant en aura une utilisation maîtrisée. Pour cela, je

11. L'association e-Enfance.org fait la liste des fonctions de contrôle disponibles sur www.e-enfance.org/espace-contrôle-parental

vous conseille de suivre la méthode des « 4 pas » issues des recommandations de l'Académie américaine de pédiatrie : pas d'écrans le matin, pas d'écrans pendant les repas, pas d'écrans avant de s'endormir, pas d'écrans dans la chambre¹².

Interdire puis expliquer

Afin de protéger votre enfant de certains contenus inappropriés, préférez d'abord interdire leur visionnage et expliquer ensuite, quand l'enfant est assez grand pour comprendre. Privilégier uniquement l'explication (pour le jeune enfant), c'est prendre une mesure qui le protège mal. Dans le cas où votre enfant a été exposé à son insu à des images violentes, prenez le temps de regarder ce qu'il a vu pour comprendre ce qu'il a pu ressentir. Et soyez attentif dans les jours qui suivent à son comportement : difficultés d'endormissement, phobies soudaines, irritabilité. Parlez avec lui de ces images qui font peur et consultez un spécialiste – psychologue ou pédopsychiatre – si ces symptômes perdurent.

Montrer l'exemple et anticiper

Enfin, n'oublions pas que le parent reste souvent le principal modèle de référence pour son enfant. Par conséquent, il est déconseillé, en la présence de votre enfant, de visionner des images violentes, des contenus inappropriés ou déconseillés pour son âge. Votre responsabilité de parent vous invite à être particulièrement attentif aux types de programmes audiovisuels diffusés et d'être vigilant à éloigner de l'écran votre enfant en cas de nécessité, si des images violentes apparaissent. Ayez le bon réflexe : protéger, c'est anticiper !

12. Voir l'article « Gérer le temps d'écran des enfants » dans cet ouvrage, page 42.





#5

S'engager et s'impliquer en tant que parents

Partout en France, il existe de multiples associations et initiatives auprès de qui trouver informations et conseils pratiques... Quelques pistes et projets inspirants.



Trouver sa place de parent à l'ère du numérique

Par **Olivier Andrieu-Gérard**, coordonnateur du pôle « Médias-usages numériques », UNAF

Depuis plusieurs années, l'Union nationale des associations familiales et le réseau des Unions départementales agissent et innovent aux côtés des familles dans le domaine de l'éducation au numérique et aux médias. Leur champ d'action est très vaste tant le numérique est présent dans tous les aspects de la vie familiale.

Redonner confiance aux parents et leur permettre de reprendre la main

La plupart des initiatives menées par le réseau des associations familiales ont en commun de s'inscrire dans une approche de soutien aux parents : il s'agit de leur permettre de reprendre la main face aux usages des écrans de leurs enfants en leur donnant les clés pour mieux comprendre les usages médiatiques et numériques, mais aussi de leur redonner confiance dans leur capacité d'agir auprès de leurs enfants, en s'appuyant sur des principes fondamentaux tels que l'observation, le dialogue, le partage, l'exemplarité. Ces actions s'inscrivent dans une démarche préventive et visent également les parents de jeunes enfants. L'éducation au numérique des parents doit ainsi être un axe fort des actions menées dans le cadre des services

et dispositifs existants autour de l'accompagnement à la parentalité.

Agir au plus près des parents

Au sein du réseau des associations familiales, les modalités d'actions autour de la parentalité numérique peuvent prendre des formes variées telles que des moments d'échanges (cafés des parents, des soirées-débats, des cycles de conférences, des forums associatifs, des temps d'échanges parents-enfants), la réalisation de supports de prévention (guides, vidéos) ou encore l'organisation d'ateliers plus pratiques et techniques, notamment pour les parents éloignés des outils numériques.

Ainsi, l'UDAF 53 organise depuis plus de dix ans des « cafés des parents » visant à favoriser l'échange d'expériences entre parents autour du « Mieux comprendre internet pour mieux dialoguer, éduquer et protéger ses enfants ». L'objectif est ainsi de créer du lien et de l'entraide entre parents sur ces questions et de s'inscrire dans une démarche d'accompagnement à la parentalité.

Par ailleurs, de nombreuses UDAF interviennent au sein d'établissements scolaires, allant de l'école primaire au collège, en couplant des temps



d'échanges avec les élèves mais aussi avec les parents. L'objectif est d'assurer une continuité éducative entre l'école et la famille autour des questions relatives à la gestion des écrans. Les Unions interviennent également au sein de structures de la petite enfance (crèches ou écoles maternelles).

L'UNAF accompagne ce dispositif en développant des ressources à destination du réseau des UDAF sous la forme d'un kit numérique mobilisable pour mettre en place des ateliers pratiques. Ce kit inclut notamment des fiches conseils pour les parents, des supports pédagogiques et des outils ludiques (jeu de cartes, jeu des signalétiques, jeu de l'oie).

Des initiatives multiples

L'information et l'accompagnement des parents sur les usages numériques peuvent venir en relais du déploiement d'ateliers de codage à destination des enfants. Ces actions proposées par de nombreuses Unions se font en lien avec l'UDAF de l'Aube, coordonnatrice du réseau Code Club France. En s'appuyant sur une action en direction des enfants, il s'agit d'aller à la rencontre de parents parfois peu intéressés, voire réticents, à participer à une action de type parentalité (numérique), d'inscrire cet accompagnement dans la durée (le projet se réalisant sur plusieurs sessions) et dans une démarche valorisante (réussite progressive de l'enfant) et créative (création d'un jeu).

L'UDAF de l'Aube soutient depuis quatre ans le dispositif Soyons net sur le net : des lycéens accueillent chaque mercredi des écoliers et leur proposent des activités autour d'internet dans une démarche associant production et prévention.

Par exemple, accompagner à la création de cartes de fête des mères pour aborder les questions de propriété intellectuelle.

L'UDAF de l'Isère a développé MediaKid, dispositif où les enfants questionnent les parents sur le numérique. Une trentaine d'enfants de 6-10 ans de quatre centres de loisirs associatifs se sont glissés dans la peau de journalistes pour interviewer, face caméra, leurs pairs et leurs parents. Les témoignages bruts, spontanés, mis sous forme de vidéos, servent de supports à la discussion au sein des ateliers « parentalité et numérique ».

www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr

Le site pour répondre aux préoccupations des parents sur l'usage des écrans de leurs enfants de 0 à 13 ans.

Le site est composé d'articles, de conseils, de paroles d'experts, de chiffres clés, de bonnes pratiques de parents et d'outils autour de grandes thématiques : les relations et la vie familiale à travers le numérique, la digitale contrôle attitude, les enjeux sociétaux et citoyens et les risques d'une pratique non maîtrisée. L'objectif est d'encourager les bons usages, la curiosité, la remise en question et de promouvoir une « parentalité éclairée » : « Mon enfant et les écrans » donne des clés aux parents pour comprendre et adapter leurs pratiques numériques et éducatives dans une approche étape par étape, et encourage le partage d'expériences entre parents autour de pratiques inspirantes.

Le site est complété d'une page Facebook (@monenfantetlesecreens) qui permet la diffusion de conseils réguliers et la discussion entre parents, et, grâce à la localisation des parents, de diffuser les informations sur des événements de proximité autour de la parentalité numérique.



L'éducation aux médias, ce n'est pas qu'à l'école !

Par **Christine Menzaghi**, responsable au sein du secrétariat général et **Antonin Cois**, responsable du développement, Ligue de l'enseignement

Journaux télévisés, fictions, émissions de télé-réalité, réseaux sociaux, jeux vidéo, publicités... Au quotidien, les enfants sont noyés sous une vague de messages et d'images. En dépit de l'engagement de nombreux acteurs, ils manquent bien souvent de balises et de repères pour décrypter ce flux continu et disparate. À l'école, au centre de loisirs ou à la maison, dans tous les temps de l'enfant, la Ligue de l'enseignement replace l'éducation aux médias et à l'information (EMI) au cœur des préoccupations éducatives.

Former des citoyens critiques et autonomes est inscrit dans les gènes de la Ligue de l'enseignement. Avec une conviction : si l'EMI n'est pas un remède à tous les maux, c'est un moyen de lutter contre les discours de haine, de décrypter les images et les représentations pour se forger une opinion. *Son* opinion ! Comment se fabrique l'information ? Quelle différence entre liberté d'opinion et liberté d'information ? Comment débusquer les rumeurs sur internet ? Comment faire la différence entre l'humour de Dieudonné ou celui de *Charlie Hebdo* ? Pas simple de répondre à ces questions pour des parents et des acteurs éducatifs qui se sentent souvent bien démunis.

Seule ou avec des partenaires, la Ligue de l'enseignement a développé des réponses, kits d'outils et modules de formation pour permettre aux parents et aux éducateurs de se saisir de l'EMI de manière pragmatique, avec des formes multiples mais complémentaires.

Les clés des médias : bel exemple d'un partenariat constructif

Institutions, médias, mouvements d'éducation populaire, parents d'élèves se sont réunis pour apporter une réponse aux jeunes et aux enfants s'inscrivant dans un continuum éducatif autour des « Clés des médias ». Avec pédagogie et humour, sans tabou, ni « prêchi-prêcha », chaque épisode revisite les fondamentaux de l'éducation aux médias, mis en scène de manière joyeuse et dans l'univers quotidien des jeunes.

En deux minutes, le concept est décrypté, expliqué et peut être exploité à la maison ou dans le cadre d'une animation.

Par exemple, le module « Qu'est-ce qu'une information ? » expose clairement que l'information est différente d'une rumeur, d'une anecdote : elle doit être



vérifiée, apporter quelque chose de neuf, accessoirement avoir de l'intérêt pour le plus grand nombre. Un bon point de départ pour poser les bases de l'EMI.

Voir les vidéos sur le site du CLEMI :

www.cleml.fr > Ressources > Nos ressources vidéo > Les clés des médias

D-clics numériques : des citoyens engagés pour une société numérique responsable, créative et solidaire

Les pratiques numériques des jeunes sont souvent abordées uniquement par ce qu'elles peuvent receler de dangereux (cyberharcèlement, violence sur internet, pornographie...). On oublie trop souvent à quel point le numérique constitue également un formidable outil éducatif et créatif. La Ligue de l'enseignement et sept autres partenaires ont choisi de relever le défi en proposant sept parcours éducatifs (70 heures d'activités!), clés en main, pour aborder tranquillement ces questions, de l'école à la maison: programmation, jeux vidéo, robotique, Raspberry Pi (ordinateur low cost, de la taille d'une carte de crédit, sa particularité est de faciliter l'apprentissage de l'informatique pour le plus grand nombre et notamment pour les plus jeunes), vidéos, photos, blogs*, webradios, il y en a pour tous les goûts. Plus d'excuses pour découvrir avec vos enfants que le numérique et internet recèlent bien des potentialités autres que le surf sur internet!

L'enjeu éducatif est clair : ne pas avoir une vision uniquement répressive ou limitative des pratiques (« Tu joues 20 minutes et c'est fini »), mais les accompagner.

Dans le dialogue avec ses enfants, on découvre alors toute la richesse de leur expérience vécue, et on possède les clés pour les aider à devenir les citoyens créatifs, critiques et responsables d'une société numérique!

En savoir plus sur D-clics numériques :

<https://d-clicsnumeriques.org>

Les veilleurs de l'info : sur internet comme ailleurs, distinguer le vrai du faux

La multiplication des écrans et leur emprise croissante sur nos activités quotidiennes ont massifié et dérégulé l'information plus que jamais devenue un marché, avec une offre de contenus à larges audiences dont la diversité des méthodes de fabrication relève de méthodes distinctes du journalisme: expressions et partages massifs et rapides d'opinions ou de ressentis en ligne, pétitions et initiatives citoyennes, chaînes vidéo sur les réseaux sociaux, témoignages vidéo, faux journalisme d'investigation, faits alternatifs, complotisme.

Nos représentations du monde, nos opinions se construisent donc aujourd'hui dans des sphères où l'élargissement de l'offre suscite une concurrence féroce, susceptible de modifier notre rapport à la connaissance, aux faits, ainsi qu'à la légitimité des institutions démocratiques.

Si le web constitue un formidable outil de connaissance, ces problématiques nouvelles génèrent aussi, paradoxalement, un renforcement des logiques de défiance (médias, institutions, savoirs enseignés), ainsi qu'une présence renforcée (voire dominante) de croyances irrationnelles et obscurantistes sur les réseaux. Ce nouvel écosystème de l'information implique donc de formuler des réponses éducatives adaptées.



C'est dans ce cadre que la Ligue de l'enseignement, avec le soutien du ministère de la Culture, propose à l'ensemble des acteurs éducatifs intervenant avec des enfants et des jeunes à partir du cycle 3 un parcours éducatif, clés en main, visant à construire et proposer de telles réponses. Les fédérations départementales de la Ligue de l'enseignement sont mobilisées pour y former parents, enseignants et animateurs, et peuvent également participer à l'animation de telles séquences.

Voir « L'Humanité, une espèce en sursis - CRB n° 3 », un exemple de réalisation portée par des élèves de lycée dans le cadre de la mise en place de ce parcours sur YouTube : www.youtube.com.

Quelques approches parmi des dizaines expérimentées chaque jour par notre réseau de 103 fédérations et de milliers d'associations, implantées sur tout le territoire !

LE COUP DE POUCE DU CLEMI

♦ ♦ ♦

Devenez directeur de publication d'un média à 16 ans !

Tout jeune de 16 ans et plus peut être désormais directeur de publication de son média, quel que soit le support : journal imprimé, site ou blog, radio ou webradio, vidéo ou webTV, etc.

Cette grande avancée pour la liberté d'expression des jeunes est due à la loi égalité et citoyenneté du 27 janvier 2017 qui a modifié, en ce sens, la loi sur la presse du 29 juillet 1881 – un des piliers de la République – ainsi que la loi du 29 juillet 1982 sur la communication audiovisuelle. Cette nouvelle disposition permet aux jeunes de créer leurs propres médias et de s'exercer ainsi à la responsabilité de publication dans un cadre reconnu, fixé par la loi.

Cet exercice concret de la liberté d'expression se pratique au sein d'un collectif : la rédaction du média. Elle nourrit ainsi une expérience et une réflexion qui permettent aux jeunes de prendre du recul par rapport à leur usage spontané des réseaux sociaux.

Être directeur de publication signifie être responsable des contenus publiés par son média et d'en assumer la responsabilité juridique. La responsabilité des parents ne peut être engagée que si le mineur a commis un fait qui engage sa propre responsabilité civile. Jeunes et parents peuvent trouver conseils et soutiens auprès des organismes suivants :

- le CLEMI pour les jeunes scolarisés : www.clemi.fr ;
- l'Observatoire des pratiques de presse lycéenne (collectif composé de 24 organismes du monde éducatif et de la presse) pour les jeunes scolarisés : obs-presse-lyceenne.org ;
- l'association Jets d'encre pour tous les jeunes quel que soit sur statut : www.jetsdencre.asso.fr.

Plus d'information sur la direction de publication à 16 ans : www.clemi.fr/16ans



Comment accompagner les familles pour un bon usage du numérique ?

Par Mehdi Hariri, rédacteur en chef de *Vies de famille*, le magazine des CAF

Internet, smartphones, tablettes, jeux vidéo... De nombreux parents se trouvent démunis devant ces nouveaux supports et ces nouvelles pratiques qui réinterrogent les relations avec leurs enfants.

Forte de ce constat, la branche Famille de la Sécurité sociale a décidé de renforcer son action sur le champ du soutien à la parentalité face aux nouveaux enjeux du numérique, dans le cadre de sa nouvelle Convention d'objectifs et de gestion pour la période 2018-2022. La stratégie : informer, conseiller et accompagner les parents, dans une approche préventive et non culpabilisante. L'atteinte de ces objectifs prend appui sur différentes actions, déployées au niveau national ou mises en œuvre par les CAF et leurs partenaires sur les territoires, conçues à la fois à destination des parents et des acteurs professionnels du soutien à la parentalité.

Dans ses différentes déclinaisons (site internet, version papier, webTV), le magazine *Vies de famille* propose, tout au long de l'année, des articles dédiés aux bons usages du numérique. Il donne la parole à des experts pour

répondre aux préoccupations des publics allocataires et non allocataires. Des informations à retrouver sur le site www.viesdefamille.fr et sur la webTV viesdefamille.streamlike.com. De son côté, le **site internet** www.monenfant.fr propose aux familles une offre de services et des informations pour les accompagner tout au long de leur vie de parents. Grâce à des services dédiés, le portail oriente les familles vers les acteurs appropriés. Un dossier consacré au numérique est également disponible sur le site.

LA FAMILLE TOUT-ÉCRAN EN SÉRIE TÉLÉ !

En partenariat avec le CLEMI, la Caisse nationale des allocations familiales (CNAF) a donné vie à la famille Tout-Écran avec une série télévisée, diffusée sur les antennes de France Télévisions. Quinze épisodes dans lesquels Myriam, Erwan et leurs trois enfants sont confrontés à une situation problématique liée au numérique : *fake news*, rumeur, harcèlement, jeux vidéo... Les écrans jouent un rôle central puisque ce sont eux qui délivrent les conseils sur les bonnes pratiques !
Retrouvez l'ensemble de la série sur le site du CLEMI : www.clemi.fr/fr/guide-famille/serie-la-famille-tout-ecran.html



La CAF de la Drôme a confié l'animation d'un pôle de ressources « Parentalité et numérique » à l'Union départementale des associations familiales (UDAF) pour coordonner et accompagner les actions des différents partenaires sur le territoire. Ce pôle réunit différentes structures (CAF, UDAF, conseil départemental, Éducation nationale, réseau des Espaces publics numériques, Fédération des centres sociaux, le dispositif des Promeneurs du Net¹, Fédération familles rurales, ville de Valence...). L'idée: mutualiser et partager les ressources (supports, vidéos, coordonnées d'intervenants, échange d'expériences...) pour qu'elles puissent servir aux actions de terrain dans l'accompagnement des familles.

La CAF de la Manche déploie la démarche des Promeneurs du Net au champ du soutien à la parentalité. L'enjeu est d'accompagner les professionnels (animateurs, éducateurs...), afin de prolonger sur internet et les réseaux sociaux leur action quotidienne auprès des familles. Les professionnels sont donc disponibles « en ligne » pour répondre aux questionnements des parents et poursuivre cet accompagnement en présentiel dans le cadre des quatre espaces parents soutenus par la CAF dans le département.

La CAF de Paris accompagne la mise en place d'ateliers intergénérationnels au sein d'un centre social, afin de favoriser les relations parents-enfants en s'appuyant sur des supports numériques ludiques et participatifs (vidéos, *serious games**, etc.). Chaque atelier porte sur une thématique précise: temps passé devant les écrans, addiction au numérique, réseaux sociaux, cyberharcèlement... Parents et enfants repartent avec un support pédagogique

permettant de prolonger la réflexion à la maison.

La CAF des Bouches-du-Rhône soutient le jeu de société l'Éduc'Écrans, initiative de l'École des parents et des éducateurs. Destiné aux professionnels et bénévoles chargés d'actions collectives dans le domaine du soutien à la parentalité (référents famille des centres sociaux, éducateurs de jeunes enfants en crèches, accueillants dans des lieux d'accueil enfants-parents...), cet outil permet aux parents d'enfants de 0 à 6 ans d'échanger de manière conviviale sur les écrans, leurs usages et leurs expériences. Loin des prescriptions ou des interdictions, ce jeu favorise l'émergence de solutions éducatives adaptées à chaque famille.

LES PROMENEURS DU NET À VOTRE ÉCOUTE !

Ce dispositif est déployé par les caisses d'allocations familiales et leurs partenaires, en complément des actions menées dans les structures physiques par un réseau de professionnels de terrain: centre social, maisons des jeunes et de la culture, associations...
Objectif: accompagner les jeunes dans leurs pratiques d'internet et des réseaux sociaux pour exploiter au mieux leurs potentialités, mais aussi les prévenir de leurs dangers.
Rendez-vous sur www.promeneursdunet.fr.

Contacts

Laëtitia Vipard, responsable du pôle « Famille, enfance, jeunesse » à la CNAF : laetitia.vipard@cnafr.fr

Lucie Hourcade, conseillère politique parentalité en charge notamment des enjeux liés à la parentalité et au numérique: lucie.hourcade@cnafr.fr

1. Dont les effets positifs sur le champ de la jeunesse sont avérés: 92 CAF déploient actuellement le dispositif et près de 1000 professionnels sont impliqués.



Cartographie des initiatives de proximité

Par **Laurent Garreau**, chargé de formation, pôle Labo, CLEMI

Que font les Ateliers Canopé et autres tiers lieux pour aider les parents à accompagner leurs enfants dans leurs pratiques numériques ? Passage en revue d'événements à proximité de chez vous.

En Haute-Marne : rencontres avec les parents

Organisées avec plusieurs partenaires locaux qui accueillent du jeune public, ces rencontres avec les parents se font sur plusieurs temps, soit le matin dans les écoles, soit lors de soirées thématiques organisées à l'Atelier Canopé 52 - Chaumont ou dans des lieux de proximité. Ponctuellement, ont lieu des rencontres autour des pratiques digitales des jeunes, essentiellement les réseaux sociaux et les jeux vidéo. L'Atelier Canopé, au cours de ces échanges, apporte son expertise afin d'informer et de faire découvrir les habitudes des jeunes aux parents, tout en leur donnant de manière bienveillante quelques conseils pour éduquer et accompagner aux mieux leurs enfants dans l'usage des écrans.

Près d'Angoulême : des expositions ludiques et interactives

L'Atelier Canopé 16 - La Couronne présente chaque année des expositions ludiques et interactives, à consonance plutôt artistique ou scientifique, ouvertes à la fois aux groupes scolaires, de la maternelle au lycée, et aux familles. La programmation intègre également des expositions conçues et réalisées par l'Atelier : « Mots en piste », « Climat », « Électromanip », « Bidouillocode », « Dessin première langue ». L'exposition « Bidouillocode » est consacrée à l'intelligence artificielle, l'apprentissage du code et aux sciences informatiques à l'école. Elle met en perspective historique et philosophique les enjeux de l'introduction des technologies de l'information, de la communication et du numérique à l'école et dans les familles.

<http://blogs16.ac-poitiers.fr/bidouillocode>

À La Rochelle : un accompagnement du conseil départemental des jeunes

En 2016, l'Atelier Canopé 17 - La Rochelle a accompagné les élus du conseil départemental des jeunes dans la réalisation d'un projet de jeu sérieux*



en ligne, « À la poursuite de l'égalité », auquel on peut jouer en famille, de manière à susciter la discussion avec ses enfants sur les questions de lutte contre le sexisme, d'harcèlement sur les réseaux sociaux, de citoyenneté et de valeurs républicaines et démocratiques.

<http://fille-garcon.charente-maritime.fr>

À Grigny : le médiapôle Simone-Veil

Le médiapôle Simone-Veil de Grigny, dans l'Essonne, est un lieu de formation des adultes et des enfants aux pratiques numériques. Il se donne comme objectifs de développer les usages du numérique comme fait social dans la société, en vue d'une meilleure appropriation du territoire, du quartier, de la citoyenneté et de l'éthique, et de permettre la compréhension et l'usage autonome des médias par les élèves et les enseignants. À cet effet, le médiapôle accueille quotidiennement des classes et des enseignants. Plusieurs fois par an, il organise également une sensibilisation à l'attention des parents d'élèves autour des enjeux des pratiques médiatiques des jeunes et de la notion de cyberharcèlement. Ils sont accueillis lors de temps de rencontre et d'échange sur les outils numériques d'accompagnement à la scolarité, les réseaux sociaux, la robotique.

En Normandie : le dispositif « Éducation aux écrans »

Développé depuis 2010 par les Ceméa, le dispositif « Éducation aux écrans » propose aux lycéens et apprentis normands des ateliers de sensibilisation aux enjeux et problématiques d'internet : réseaux sociaux, tchat, gestion de son temps, identité numérique, droits et devoirs des internautes... Il a pour objet d'éduquer les jeunes aux usages

raisonnés et critiques des écrans et s'insère, de fait, dans les thématiques du Parcours citoyen des établissements scolaires. Il s'articule autour d'ateliers de sensibilisation, de sessions de formation pour les enseignants, d'un espace web de ressources et d'actions vers les parents. L'action vers les parents revêt la forme d'un échange/débat sur les questions « Que font nos jeunes sur internet ? Comment les accompagner ? » en abordant trois thématiques : le jeune lecteur, le jeune rédacteur et le jeune joueur.

À Montpellier : parentalité et numérique

La parentalité numérique est un axe majeur d'action citoyenne. Les Ceméa Occitanie proposent plusieurs actions expérimentales à Montpellier, Lunel et Béziers. Par exemple, l'action « Famille connectée » propose un temps parents-enfants pour travailler sur les représentations et les usages numériques dans la famille en instaurant une médiation entre les parents et les enfants. Le dispositif « café parents connectés » offre un temps d'échange aux parents pour qu'ils puissent livrer leurs expériences face aux écrans et être accompagnés en fonction de leurs problématiques. À travers ces actions, les Ceméa Occitanie cherchent à rompre l'isolement des parents face à l'envahissement du numérique et des écrans dans la famille, à trouver sa place de parents à l'ère du numérique, à se réapproprier l'usage du numérique comme outil de lien et à collaborer autour de la prévention des conduites à risques et la protection des mineurs contre les dangers et les abus internet.

Retrouvez les événements autour du numérique des Ateliers Canopé proches de chez vous sur www.reseau-canope.fr/agenda/agenda.html



En pratique !

Comment vérifier la véracité d'une information et s'assurer de sa fiabilité ?

Comment analyser une image ?

Comment décrypter une information sur les réseaux sociaux ?

Passons de la théorie à la pratique avec des exemples concrets.

Fiches extraites du dossier pédagogique réalisé par le CLEMI pour l'édition 2018 de la Semaine de la presse et des médias dans l'école

Pour le consulter dans son intégralité :

www.clemi.fr/fr/ressources/dossier-pedagogique-de-la-semaine-de-la-presse-et-des-medias-dans-lecole.html



EMBALLEMENT MÉDIATIQUE : LE CAS DU FAUX TIGRE DE SEINE-ET-MARNE

Le 13 novembre 2014, un témoin affirme avoir vu un tigre sur le parking d'un supermarché, en Seine-et-Marne. Quatre clichés, de mauvaise qualité, ont été pris et relayés dans la presse. Tous les médias (presse, radio, télévision) se sont emparés de l'affaire en interrogeant des sources secondaires et en oubliant parfois de mettre cette information au conditionnel. Un manque de prudence caractéristique de l'emballement médiatique : 48 heures après l'alerte, il s'avère que le tigre n'en était pas un.

Par Sébastien Rochat, responsable du pôle Studio, CLEMI

« JE CROIS QUE J'AI VU UN LYNX »

L'alerte est donnée par *Le Parisien* à 12 h 02 min, le 13 novembre 2014 : à Montévrain, en Seine-et-Marne, la femme d'un gérant de supermarché a signalé la présence d'un tigre dans la matinée. « Elle n'est pas sortie de la voiture et m'a appelé pour me dire "je crois que j'ai vu un lynx" », signale son époux, au *Parisien*. Le témoin a réussi à prendre quatre clichés de l'animal, repris dans la presse et sur les réseaux sociaux.



Onze minutes après la publication de l'article du *Parisien*, l'AFP publie également une dépêche pour signaler la présence d'un tigre. C'est donc sur la base de ce seul témoignage et de quelques clichés de mauvaise qualité que toute la presse embreaye, avec plus ou moins de prudence, en oubliant d'utiliser le conditionnel.

Pour *L'Express*, par exemple, « un tigre s'échappe en Seine-et-Marne ».



CNews Matin évoque, sur la base de la dépêche AFP, un « tigre en liberté en Seine-et-Marne ». Le titre est affirmatif et ce n'est que dans le corps de l'article que le conditionnel est utilisé pour préciser qu'il « aurait été aperçu vers 14 heures ».



Dans une nouvelle dépêche AFP publiée le soir, une deuxième source confirme la présence d'un tigre : Robert Picaud, président départemental de la Louveterie, assure avoir expertisé une trace. «L'empreinte n'a pas été faite par quelqu'un avec une perche», déclare-t-il au *Parisien*.

L'EMBALLERMENT DES MÉDIAS

Sur la base de ces deux sources, le témoin le matin et l'unique expert l'après-midi, tout s'emballer. Pour les chaînes d'information en continu, pas de doute sur la présence d'un tigre. Un journaliste de BFM tv explique que le «jeune tigre n'a toujours pas été localisé». Le lendemain matin de l'alerte, une envoyée spéciale d'iTélé se trouve à quelques kilomètres «de là où le fauve avait été d'abord repéré».

La traque se fait en temps réel, les témoins défilent sur les chaînes. Mais ce sont des témoignages secondaires, voire totalement inutiles. Par exemple, un père d'élève assure avoir «reçu plusieurs messages de [sa] fille», confinée dans un établissement scolaire en attendant la capture du tigre.

Autre témoin : Gilbert Edelstein, directeur du cirque Pinder. Sur BFM tv, il prodigue quelques conseils en cas d'attaque du tigre : il faut «crier, le plus fort possible, explique-t-il. Encore mieux, crier en allemand, les sons gutturaux peuvent l'impressionner. Le fait d'être vertical et de gueuler, ça lui fiche la trouille et il va s'en aller».

Point commun de ces deux témoins ? Ils n'apportent rien à l'affaire, car ce ne sont pas des sources de première main, ils n'ont pas vu le tigre. Et pour cause : 48 heures après le début de la traque, de nouvelles expertises établissent que les traces repérées sur les lieux n'étaient pas le fait d'un tigre mais d'un gros chat.

SUGGESTIONS POUR RÉFLÉCHIR AVEC VOS ENFANTS

Montrer des titres d'articles affirmatifs et des extraits de témoins.

Faire prendre conscience aux enfants que l'information repose sur un seul témoin oculaire et des photographies de mauvaise qualité.

Distinguer avec les enfants les sources premières et les sources secondaires, qui relèvent du commentaire.

RESSOURCE

- Szeftel Eve, «Alerte au tigre !», Blog Making-of de l'AFP, 18 novembre 2014. En ligne : <https://making-of.afp.com/alerte-au-tigre>

DÉCLIC CRITIQUE



Le CLEMI produit une série de modules vidéo à destination des enseignants, illustrant des cas concrets d'éducation aux médias et à l'information dans le premier et le second degré. Ces ateliers, d'une durée d'une heure environ, sont filmés et font ensuite l'objet d'un montage vidéo. Diffusés sur la chaîne YouTube du CLEMI, ces modules vidéo sont accompagnés d'un kit pédagogique téléchargeable comprenant les prérequis pour les enseignants et les ressources utilisées (vidéo, images, questionnaire), afin que les enseignants puissent mettre en œuvre cette activité en classe.

www.clemi.fr/declic



AUX SOURCES DES IMAGES : L'AFFAIRE DU FAUX SELFIE DE THOMAS PESQUET

Les théories du complot concernant la conquête de l'espace ne datent pas d'aujourd'hui. Elles sont apparues dès les années soixante, quand les puissances engagées dans cette aventure (l'URSS et les États-Unis) déclenchent une guerre des images empreinte de propagande. Des complotistes développent dès lors une culture du doute et remettent en cause certains faits : la Terre ne serait pas ronde [théorie platiste], l'homme n'aurait jamais marché sur la Lune et la station spatiale internationale n'existerait pas !

Par Isabelle Féroc Dumez, directrice scientifique et pédagogique du CLEMI

LE FAUX SELFIE : UN PHOTOMONTAGE DIFFUSÉ DÈS 2015

Publiée pour la première fois en 2015 sur le compte Instagram de l'artiste Robert Jahns, spécialisé dans le traitement digital de photographies et créateur d'œuvres hyperréalistes, cette photo représente un(e) astronaute, lors d'une sortie à l'extérieur de la Station spatiale internationale (ISS), avec la Terre en arrière-plan. Ce photomontage, très réaliste, a circulé sur les réseaux sociaux en 2015, et a même été repris par des médias d'information, alors crédité en tant que photo de l'ESA (Agence spatiale européenne) et légendé comme représentant Samantha Cristoforetti, une astronaute italienne ayant séjourné dans la Station spatiale internationale de novembre 2014 à juin 2015.

Mais l'astronaute italienne Samantha Cristoforetti n'a jamais publié cette photo sur aucun compte, et l'ESA non plus ! En réalité, Robert Jahns a créé le photomontage à partir d'une photographie de l'astronaute japonais Aki Hoshide, publiée sur Wikipédia en 2012 ; il a ajouté la Terre en arrière-plan et a procédé à quelques modifications de la combinaison spatiale de l'astronaute.



Aki Hoshide [Wikipedia, 2012]

LA SORTIE SPATIALE DE THOMAS PESQUET DU 13 JANVIER 2017

Dans l'objectif d'une opération de maintenance, Thomas Pesquet effectue sa première sortie extra-véhiculaire durant six heures avec l'astronaute américain Shane Kimbrough. Il publie un selfie où la Terre se reflète dans le casque du scaphandre (sans la Terre en arrière-plan).



Thomas Pesquet, ESA/NASA. AFP



Cependant, dès le 15 janvier 2017, l'ancienne image de Robert Jahns circule à nouveau sur les réseaux sociaux, avec une légende qui laisse penser qu'il s'agit d'un selfie pris par l'astronaute français. La supercherie est vite dévoilée et commentée par les internautes.



Le faux selfie : une œuvre de R. Jahns

LA RÉPONSE DE L'ASTRONAUTE FRANÇAIS LE 23 FÉVRIER 2017

Thomas Pesquet, très actif sur son compte Twitter, publie une photographie : un authentique selfie avec la Terre en arrière-plan, pour preuve de sa présence dans l'espace, ajoutant un commentaire humoristique en réponse à ceux qui mettent en doute l'existence de la station spatiale et déclarent que les astronautes n'ont jamais quitté la Terre.



Thomas Pesquet, ESA/NASA. AFP

QUAND L'IMAGE NE FAIT PAS FOI...

Toutefois, cette publication n'a pas mis fin à la diffusion de *fakes* sur le sujet, puisque dès les heures qui ont suivi, d'autres commentaires et photomontages assez grossiers ont continué de remettre en cause les faits... Le tweet de Thomas Pesquet est « un petit clin d'œil à cette culture du doute », a déclaré Jules Grandsire (responsable de la communication des astronautes européens à l'ESA) mais le cliché lui-même, malgré son authenticité, ne pourra pas stopper l'imagination, le doute ou la mauvaise foi des complotistes.



Thomas Pesquet, ESA/NASA. AFP

ANALYSE DES IMAGES, ÉLÉMENTS DE DISCUSSION

Comparer le vrai et le faux selfie de Thomas Pesquet

Le selfie de Thomas Pesquet (cliché authentique bien sûr) : on peut voir en transparence, dans le casque du scaphandre, le visage de Thomas Pesquet. En arrière-plan, la Terre est bien plus proche, par rapport à l'arrière-plan du faux selfie, ce qui est bien plus crédible au vu de la distance entre l'ISS et la planète. La lumière est insuffisante et le cadrage est imparfait : on aperçoit une partie de la station à gauche et la courbure de la Terre en arrière-plan est brisée par le casque.

Le faux selfie de Robert Jahns : le reflet sur le casque du scaphandre laisse penser qu'il y a eu utilisation d'un flash comme seule source de lumière pour faire la photo, ce qui est une source lumineuse insuffisante dans l'espace.

Un éclairage plus fort est plus crédible, comme les quatre sources de lumière intégrées au casque de Thomas Pesquet, visibles sur le vrai selfie.

En arrière-plan, la Terre est plus éloignée, et la vue idéale sur la France, sans aucun nuage et selon le bon angle de vue, est peu probable lors d'une sortie extra-véhiculaire, qui est une activité hautement technique, peu compatible avec les velléités d'une prise de vue aussi ciblée et esthétique que celle qui nous est présentée ici.

SUGGESTIONS POUR RÉFLÉCHIR AVEC VOS ENFANTS

Entre 8 et 13 ans : identifier les sources d'informations fiables en matière d'astronomie et sensibiliser les enfants aux différences dans la production d'images avant et depuis l'avènement du web et des réseaux sociaux.

Avec des ados : à partir de l'analyse de films tels qu'*Opération Lune* et *Moonwalkers*, faire identifier les procédés visuels et narratifs pour montrer qu'une image n'est pas une preuve suffisante en soi.

À partir de *Gagarine, premier homme dans l'espace* (coll. « Mystères d'archives »), montrer l'enjeu des images truquées, notamment au sein de la guerre d'images lors de la conquête spatiale.

Autres pistes de réflexion dans le dossier « Bluff, conspirationnisme, intox : les théories du complot atteignent l'espace », CLEMI, mars 2017. En ligne : www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques.html.

ARTICLES

- Gizard Dakota, « Thomas Pesquet dans l'espace : mission réussie ! », 1 jour 1 actu, 17 janvier 2017. En ligne : www.1jour1actu.com/science/thomas-pesquet-dans-lespace-mission-reussie-98467
- « Info : démêler le vrai du faux », JDE, 19 mars 2017. En ligne : www.lalsace.fr/jde/semaine-de-la-presse-2017
- « Thomas Pesquet, dans l'espace pour de vrai », 1 jour 1 actu, supplément au n° 132 du 18 au 24 novembre 2016. En ligne : www.milan-ecoles.com/wp-content/uploads/2016/11/1J1A_CNES-3.pdf

FILMS

- *Opération Lune* de William Karel, voix de Philippe Faure, 52 min, Arte, 2002.
- *Gagarine, premier homme dans l'espace* de Serge Viallet, Julien Gaurichon, 25 min, Arte/INA, 2012, coll. « Mystères d'archives ».
- *Moonwalk One* de Theo Kamecke, 96 min, Francis Thompson Inc., 1970.



OPINION : UN JOURNALISTE PEUT-IL DONNER SON AVIS SUR TWITTER ?

En alimentant un compte Twitter ou une chaîne YouTube, vous produisez de l'information. Et dans le même temps, vous donnez des informations sur vous en laissant transparaître vos opinions ou vos centres d'intérêts. C'est ce qu'on appelle « l'identité numérique ». Parfois, ces informations distillées sur les réseaux sociaux peuvent poser problème en termes de réputation. Illustration avec la consigne de la direction de l'un des principaux quotidiens américains, le *New York Times*, qui a demandé à ses journalistes de ne plus [du tout] donner leur opinion sur les réseaux sociaux.

Par Vincent Coquaz, journaliste et formateur, pôle Labo, CLEMI

LES TWEETS ANTI-TRUMP DE GLENN THRUSH

Depuis plusieurs mois, la Maison Blanche a pris l'habitude de fustiger le parti pris anti-Trump dont feraient preuve les journalistes du *New York Times*. Parmi ceux qui couvraient la présidence, l'un d'eux, Glenn Thrush, a ainsi exprimé régulièrement des positions très marquées contre Donald Trump. Exemples ? Dans plusieurs tweets en août dernier, le journaliste s'en est pris frontalement à la stratégie de communication du président, à sa gestion de la Maison Blanche et à sa côte de popularité.

« Les tweets de ce matin cherchent à montrer que Trump – que les Américains n'aiment pas (et ils n'ont pas confiance en lui) – est FORT. Le marketing gouverne », a-t-il lancé le 11 août 2017, au milieu de piques plus indirectes envers le gouvernement américain.



Autre tweet tout aussi critique :

« Trois prérequis pour toute annonce politique de Trump :

1. Ne jamais admettre qu'Obama ait pu faire de bonnes choses.
2. Dire "Gagner".
3. Ne donner aucun chiffre. »



Dernière salve :

« Qu'est-ce que vous faites quand votre popularité est entre 33 % et 38 %, que vos initiatives législatives font un flop et que vous êtes à la tête de la Maison Blanche la plus chaotique de l'Histoire ? Vous lancez des polémiques. »



Si le journaliste a depuis décidé de fermer son compte Twitter pour éviter d'y perdre trop de temps, selon ses propres dires, les tensions restent fortes entre l'administration de la Maison Blanche et les journalistes du quotidien.

LE NEW YORK TIMES INTERDIT À SES JOURNALISTES D'EXPRIMER DES OPINIONS PARTISANES

C'est dans ce contexte que le 13 octobre 2017 a marqué un tournant pour les journalistes du *New York Times*. Le quotidien américain a annoncé, ce jour-là, une mise à jour des recommandations qui leur sont faites concernant l'utilisation des réseaux sociaux. Concrètement, les journalistes n'ont plus le droit « d'exprimer des opinions partisans, promouvoir des opinions politiques, soutenir des candidats [ou] faire des commentaires insultants », sous peine que l'infraction soit indiquée dans leur « rapport de performance ». Les journalistes doivent par ailleurs « éviter de rejoindre des groupes privés qui pourraient avoir une orientation partisane sur Facebook ou d'autres plateformes ». Plus spécifique : les journalistes sont invités à ne plus « se plaindre sur les réseaux sociaux » auprès des services clients. Enfin, ils doivent systématiquement « traiter avec respect » leurs interlocuteurs sur Twitter ou Facebook et éviter tout simplement de répondre aux messages agressifs.

Pour justifier ces changements, le communiqué du journal cite un des correspondants à la Maison Blanche du journal : « Il est important d'avoir en tête que les tweets sur le président Trump par nos journalistes sont pris comme des déclarations du *New York Times* en tant qu'institution, même dans le cas de journalistes qui ne travaillent pas sur la Maison Blanche. »

SUGGESTIONS POUR RÉFLÉCHIR AVEC VOS ENFANTS

Faire s'interroger les enfants sur leurs propres pratiques pour les comparer : que publiez-vous sur internet ? Qu'est-ce qui est public, qu'est-ce qui est privé ?

Enquêter sur un individu (un parent, un ami) en cherchant uniquement des informations en ligne. Les interroger sur le décalage (potentiel) entre identité réelle et identité numérique.

Travailler sur la distinction entre information et commentaire, en prenant l'exemple d'un live-tweet factuel d'un journaliste (lors d'un procès, par exemple) comparé à des prises de position sur Twitter.



Bibliographie/ sitographie

Sites dédiés à l'éducation aux médias, à l'information et au numérique

Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (CLEMI)

clemi.fr

Le CLEMI est chargé de l'éducation aux médias dans l'ensemble du système éducatif français. Il s'adresse aux enseignants, aux élèves, mais aussi aux familles pour les accompagner vers une meilleure compréhension du fonctionnement des médias, de la construction de l'information et pour les aider à forger leur esprit critique.

Dans l'onglet « Ressources », puis « Publications », découvrez :

- * le dossier pédagogique de la Semaine de la presse et des médias dans l'école (événement organisé chaque année en mars par le CLEMI) ;
- * la brochure « Médias et information, on apprend! » ;
- * la brochure « Éducation aux médias et à l'information à l'école primaire » ;
- * ainsi que la revue de presse des journaux scolaires et lycéens, à lire en famille.

Dans l'onglet « Ressources », puis « Nos ressources pédagogiques », accédez à de nombreuses fiches d'information et des fiches pédagogiques.

Dans l'onglet « Ressources », puis « Nos ressources vidéo », accédez aux vidéos de décryptage et d'information « Déclic'Critique » et « Les clés des médias ».

Conseil supérieur de l'éducation aux médias

csem.be

Créé en 2008, le Conseil supérieur de l'éducation aux médias en Fédération Wallonie-Bruxelles (Belgique) a pour missions de promouvoir l'éducation aux médias tout au long de la vie ; assurer une large diffusion des initiatives via son site internet ; formuler des avis sur les priorités, actions, outils en matière d'éducation aux médias ; favoriser l'intégration de l'éducation aux médias dans les programmes scolaires et de formation initiale et continue des enseignants.

HabiloMédias

habilomedias.ca

Le Centre canadien d'éducation aux médias et de littératie numérique offre un accès « pour parents » à des contenus tels que « Discuter du contenu haineux dans les médias avec vos enfants » ou encore « Aider les jeunes à faire face à la cyberintimidation ».

Média Animation

media-animation.be

Ce centre de ressources en éducation aux médias belge propose des ressources pour développer l'éducation critique de tous face aux médias dans un esprit citoyen.

123clic

123clic.be

Site créé par Média Animation et destiné aux parents et grands-parents d'enfants de 3 à 6 ans. Il présente vingt activités à mettre en place en famille avec la tablette ou le téléphone mobile.



Internet à la maison en 10 questions

internetalamaison.be

Site-guide rassemblant des paroles de parents et des éclairages éducatifs autour de la place d'internet dans la famille et les usages qu'en font les plus jeunes.

E-media.ch

e-media.ch

Site suisse romand d'éducation aux médias. La rubrique « Jeunes et médias » fourmille d'informations relatives à l'hyper-connectivité, la cyberdépendance et le cyberharcèlement.

Internet sans crainte

internetsanscrainte.fr

Ce site invite les éducateurs et les parents à donner aux jeunes la maîtrise de leur vie numérique. La rubrique « Parents » aborde les usages, les risques et propose une boîte à outils.

Vinz et Lou

vinzetlou.net

Des dessins animés et des ressources pour aborder les grands enjeux de société pour les 7-12 ans.

F8: essayons de mieux comprendre internet

f8proj.eu

Plateforme issue d'un projet européen franco-allemand, porté en France par l'association d'éducation aux médias Mediapte. Plaçant l'internaute dans la posture d'un enquêteur, le site invite à mieux comprendre l'univers numérique pour emmener les jeunes vers des pratiques raisonnées.

Connaître les pratiques d'information des jeunes

« Bienvenue en adosphère », *Atelier des médias*, RFI, 9, 16 et 23 janvier 2016. En ligne : rfi.fr/emission/20160109-bienvenue-adosphere-premiere-partie
Une série en trois volets consacrée à la

culture informationnelle et numérique des adolescents de 12 à 18 ans. La première partie aborde les usages des jeunes en matière de réseaux sociaux, messageries et jeux en ligne; la deuxième les présente en tant que jeunes producteurs de contenus en ligne; la troisième expose les limites et dangers des cyberpratiques des adolescents et le rôle des parents à cet égard.

Cordier A., *Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information*, Caen, C&F Éditions, 2015.

Dagnaud M., *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Science Po, 2016.

Jehel S., *Parents ou médias, qui éduque les préadolescents ?*, Toulouse, Éditions Érès, 2011.

« Pratiques informationnelles informelles des adolescents », *Savoirs CDI*, octobre 2012. En ligne : reseau-canope.fr/savoircdi

Interview de Karine Aillerie sur les résultats de la recherche qu'elle a menée pour sa thèse en sciences de l'information et de la communication sur les « Pratiques informationnelles informelles des adolescents (14-18 ans) sur le web ». L'article contient un lien vers la thèse.

Des initiatives pour distinguer info et intox sur le web

AFP factuel

factuel.afp.com

Les journalistes de l'Agence France-Presse alimentent AFP factuel d'articles de *fact checking* sur les sujets qui font l'actualité. Dans la rubrique « Le B-A BA du fact check », retrouvez la démarche des journalistes et de nombreux conseils pour vérifier vous-même les infos.



CheckNews

liberation.fr/checknews

Pour mieux comprendre l'actualité, le journal *Libération* a lancé CheckNews, un moteur de recherche géré par des journalistes. Posez-leur vos questions, ils prendront le temps d'enquêter avant de vous répondre.

Decodex

lemonde.fr/verification

Le Décodeur est un outil créé par les Décodeurs du journal *Le Monde* pour vous aider à vérifier les informations qui circulent sur internet et dénicher les rumeurs, exagérations ou déformations. Il suffit d'entrer l'URL du site où se trouve l'information à vérifier dans le moteur de recherche pour s'assurer de la fiabilité ou non de la source.

Hoaxbuster

hoaxbuster.com

Site détectant rumeurs, fausses informations et canulars sur le web.

«“Hoax” : l'institut qui apprend à ses élèves à devenir des détectives du web», Rue89, 9 janvier 2017. En ligne :

www.nouvelobs.com, entrer « Hoax » dans le moteur de recherche.

Interview de Rose-Marie Farinella, professeure des écoles, à propos de la séquence pédagogique qu'elle mène avec des élèves de CM2 pour leur apprendre à distinguer l'info de l'intox.

L'article est illustré de trois vidéos (réalisées et postées par Hygiène mentale sur YouTube) pour rendre compte de ce projet :

- partie 1 : « Éducation aux médias et à l'information à l'école » (16 min 47 s) ;
- partie 2 : « Analyser les images » (18 min 02 s) ;
- partie 3 : « Remonter à la source de l'information » (18 min 25 s).

« Info ou intox : comment déjouer les pièges sur internet ? »

Vidéo (7 min 09 s), France 24, 10 mars 2015. En ligne : france24.com/fr/20150310-internet-education-video-complot-piege-reseaux-info-intox

Deux journalistes, Ségolène Malterre et Wassim Nasr, donnent des clés pour déceler les vidéos de propagande, les théories complotistes et autres manipulations de l'information sur internet.

« Info-intox : quand internet vous tend des pièges »

Vidéo (5 min 45 s), France 24, 11 mars 2015. En ligne : france24.com/fr/20160311-info-intox-quand-internet-vous-tend-pieges

Les Observateurs

observers.france24.com

Les Observateurs de France 24 est un site collaboratif entre une équipe de journalistes basée à Paris et un réseau international d'« Observateurs », ceux qui sont au cœur des événements et couvrent l'actualité internationale. Vidéos, textes, photos : tous les contenus publiés sur ce site viennent donc d'« amateurs », mais sont sélectionnés, vérifiés, traduits et expliqués par les journalistes de France 24.

Vrai ou fake

www.francetvinfo.fr/vrai-ou-fake

Plateforme de *fact checking* de l'ensemble de l'audiovisuel public. Elle rassemble des contenus produits par Arte, l'Institut national de l'audiovisuel, France Médias Monde, France Télévisions, Radio France et TV5 Monde.

WTF : What The Fake

what-the-fake.com

Site interassociatif d'alerte et de lutte contre les théories du complot et rumeurs véhiculant des discours de haine (racisme, sexisme, homophobie...).



Sélection de médias

Panorama de la presse et des médias jeunesse

Avec près de 300 titres différents, la presse jeunesse en France est l'une des plus riches et des plus variées au monde. Il y en a pour tous les goûts et pour tous les âges ! Le CLEMI académie de Paris vous propose un panorama des médias à destination des jeunes, qu'ils soient papier, transmédias ou entièrement numériques.

www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_1603150/panorama-de-la-presse-et-des-medias-jeunesse

Données personnelles, réseaux sociaux : accompagner ses enfants dans la protection de leur vie privée

Cookieviz

linc.cnil.fr/fr/cookieviz-une-dataviz-en-temps-reel-du-tracking-de-votre-navigation

Un outil de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) pour visualiser les traces que l'on laisse sur le web. À expérimenter en famille.

Éducnum

educnum.fr

Site du collectif d'acteurs Éducnum d'« éducation au numérique pour tous », édité par la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL). Les outils et conseils concernent surtout la protection de la vie privée et les réseaux sociaux.

Offrir à ses enfants des espaces de navigation sécurisés

DuckDuckGo

duckduckgo.com

Un moteur de recherche qui ne collecte pas les données personnelles des internautes.

Qwant Junior

qwantjunior.com

Le moteur de recherche Qwant met à disposition des plus jeunes un service leur permettant de naviguer sur une sélection de pages web dont les contenus sont adaptés à leur âge.

Temps d'écrans, santé et développement de l'enfant

Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail, « Exposition des enfants aux radiofréquences : pour un usage modéré et encadré des technologies sans fil »,

8 juillet 2016. En ligne :

www.anses.fr/fr/liste-actualites,

entrer « Radiofréquences » dans les filtres de recherche.

Ce communiqué synthétise les conclusions du rapport *Exposition aux radiofréquences et santé des enfants*, Anses, juin 2016. Un lien vers le rapport au format PDF est inclus dans la page.

Bach J.-F., Houdé O., Léna L.

et Tisseron S., *L'Enfant et les écrans.*

Un avis de l'Académie des sciences,

Paris, Académie des sciences/ Le Pommier, 2013. En ligne : academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf

Premier rapport de l'Académie des sciences au sujet des effets des écrans sur le cerveau des enfants de 0 à 18 ans, qui envisage aussi bien les aspects négatifs que les aspects bénéfiques et établit une série de recommandations pour un meilleur usage des écrans.

Eustache I., « Pourquoi et comment protéger les yeux des enfants face à un écran ? »

e-sante.fr, 28 août 2015.

En ligne : www.e-sante.fr/enfant-television

Le Dr Oliver Laplace, chirurgien-ophtalmologiste, fait le point sur les risques de troubles visuels provoqués par une mauvaise utilisation des écrans et les moyens de les prévenir.



« **Familles connectées** », *Réalités familiales*, n° 114-115, UNAF, octobre 2016.

Fondation Lucie et André Chagnon, « Moins d'écrans », *Naître et grandir*, avril 2015. En ligne : naitreetgrandir.com/fr/dossier/moins-d-ecrans

On découvre dans le dossier de ce site québécois d'aide à la parentalité comment trois familles ont mis en œuvre le défi d'une moindre utilisation des écrans pendant une semaine : « Une semaine sans télé », « Bye bye Facebook ! », « S'amuser sans écran ». Le dossier propose aussi des « Liens et ressources utiles ».

Fondation Lucie et André Chagnon, « Les écrans et les jeunes enfants », *Naître et grandir*, novembre 2016. En ligne : https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux_rubrique_Ecrans_ordinateurs_et_jeux_video > Écrans : comment encadrer l'usage de la télé et des appareils mobiles ? Cette page fait le point sur les conclusions d'experts, notamment outre-Atlantique, et offre quelques conseils quant au temps et aux types d'écrans adaptés aux enfants de moins de 3 ans.

Institut national de prévention et d'éducation pour la santé, « Les ondes mobiles : tout savoir sur le bon usage du portable ». En ligne : lesondesmobiles.fr
Cette campagne de prévention de l'Inpes présente sept précautions simples à prendre pour limiter l'exposition aux radiofréquences des téléphones mobiles pour tous, ainsi que des conseils pour « protéger encore plus les enfants et les jeunes ».

Tisseron S., 3-6-9-12. *Apprivoiser les écrans et grandir*, Toulouse, Éditions Érès, 2015.

Tisseron S., « Les enfants de moins de 3 ans et les écrans : s'y retrouver parmi les études contradictoires », *Atlantico*, 28 octobre 2014. En ligne : atlantico.fr, entrer « Serge Tisseron » dans le moteur de recherche et sélectionner sa biographie. Le pédo-psychiatre Serge Tisseron répond, dans cet entretien, à des questions épineuses telles que « Comment éviter les écrans dans un monde où ils sont omniprésents ? » ou encore « Pourquoi existe-t-il autant de divergences dans les recommandations ? », « Le développement des enfants est-il unique à chacun ? ».

Livres pour enfants

Dolto C., *Les Mots et les images qui font peur*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2016. De 2 à 5 ans.

Edwards M., *Les Infos me font peur*, Paris, Bayard, 2016. À partir de 8 ans.

Groison D., Schouler P. et Badel R., *Les Journalistes nous cachent-ils des choses ?*, Arles, Actes Sud Junior, 2017.

Tisseron S. et Azam J., *Guide de survie pour accros aux écrans... ou comment garder ton ordi ET tes parents*, Paris, Nathan, 2015.

Tyou V., *Cliky*, Héவில்lers, Ker Éditions, 2015-2016. De 9 à 12 ans. Série de romans jeunesse illustrés (deux romans parus à ce jour : *Cliky, l'énigme numérique* et *Cliky, le crack des réseaux*) dans lesquels une donnée informatique, Cliky, éjectée d'internet un soir d'orage, est recueillie par la famille de Félix. Leur rencontre et les aventures qui les lient nous font découvrir l'influence d'internet dans nos vies et nous incitent à en faire le meilleur usage possible. Un site web est associé aux ouvrages : cliky.eu.



Mots clés¹

.....

Algorithme

Ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.

.....

Big data

Littéralement traduit par « grosses données », les big data désignent l'ensemble des données numériques produites par l'utilisation des nouvelles technologies à des fins personnelles ou professionnelles dont l'analyse permet de tirer des informations utiles dans de très nombreux domaines.

Recommandation officielle :
« mégadonnées ».

.....

Blog

Site web ne nécessitant pas de connaissances particulières en programmation sur lequel un internaute tient une chronique personnelle ou consacrée à un sujet particulier. Les articles (billets) sont généralement affichés dans l'ordre chronologique inversé et ouverts aux commentaires des visiteurs du blog. Par extension, les personnes qui tiennent des blogs sont des blogueurs ou blogueuses.

.....

Buzz

Bouche à oreille viral qui naît et se développe sur internet, provoquant un retentissement médiatique.

1. Sources : d'après MédiaFiches, lexique proposé par le pôle numérique de l'académie de Créteil, le glossaire du numérique de l'académie de Paris et le Larousse en ligne.

.....

Chat (ou tchat)

Discussion écrite en temps réel par messages électroniques entre deux ou plusieurs internautes.

.....

Classe inversée

La classe inversée (on parle aussi de « pédagogie inversée ») est une approche pédagogique qui inverse les temps d'apprentissage. Classiquement, on la définit comme la mise à disposition de cours magistraux sous forme de vidéos à consulter avant une période d'approfondissement et de consolidation en classe.

.....

Cloud

Raccourci de *cloud computing*, littéralement traduit par « informatique dans les nuages ». Il désigne l'utilisation de serveurs distants (en général accessibles par internet) pour traiter ou stocker l'information. Le cloud permet de travailler sur un même fichier depuis plusieurs postes de travail (ordinateurs ou appareils mobiles). Les services de *cloud computing* les plus connus sont Dropbox, Microsoft OneDrive et Google Drive.

.....

Digital natives

Expression popularisée par le chercheur Marc Prensky. Un *digital native* (« enfant du numérique ») est une personne qui a grandi dans un environnement numérique.

.....

Écran actif

Un écran actif, par opposition à un écran passif, suppose une interaction avec son utilisateur. Ce terme est souvent employé pour parler des jeux qui nécessitent une participation de l'utilisateur pour faire évoluer le contenu.



.....

Fake, fake news, infox

Fausse information propagée sur le web dans des buts différents. Certaines ont pour objectif de tromper le lecteur ou d'influencer son opinion sur un sujet particulier. D'autres sont fabriquées de toute pièce avec un titre accrocheur pour augmenter le nombre de visiteurs sur un site. Recommandation officielle : « infox ».

.....

Génération Y

Expression popularisée par la sociologue Sylvie Octobre. La génération Y est composée d'individus nés approximativement entre 1980 et 1995. On considère que cette génération a pour caractéristique d'avoir grandi avec le développement d'internet, des jeux vidéo et des téléphones portables.

.....

Génération Z

C'est la génération qui succède à la génération Y. Nés après 1995, les individus de la génération Z sont nés et ont grandi avec internet et sont censés être encore plus connectés que ceux de la génération Y.

.....

Hacker

Personne qui, par jeu, goût du défi ou souci de notoriété, cherche à contourner les protections d'un logiciel, à s'introduire frauduleusement dans un système ou un réseau informatique (recommandation officielle : « fouineur »). On parle aussi du verbe « hacker » lorsqu'on entre par effraction, qu'on pirate un système informatique.

.....

Identité numérique

Lien technologique entre une entité réelle (la personne) et une entité virtuelle (sa ou ses représentations numériques). Elle se construit à partir de plusieurs

éléments : les données personnelles associées à son ou ses profils, les informations qu'elle publie sur le web, les informations que d'autres publient à son sujet, les traces qu'elle laisse.

.....

Jeu sérieux (ou *serious game*)

Un jeu sérieux est un logiciel qui combine les ressorts ludiques à des fins pédagogiques. Destiné à l'apprentissage, il utilise les codes des jeux vidéo (scores, progression par niveaux, scénarios ludiques et parfois collaboratifs).

.....

Licence Creative Commons

Les licences Creative Commons régissent les conditions d'utilisation et/ou de distribution d'œuvres en ligne. Il existe six licences différentes.

.....

Mooc (Massive Open Online Course)

Formation à distance à laquelle un grand nombre de participants peut s'inscrire (d'où la terminologie « ouvert et massif »). Les participants communiquent via différents outils numériques en ligne, en particulier via des plateformes spécialisées.

.....

Open data

Mise à disposition de données numériques, d'origine publique ou privée, libres d'accès et réutilisables par tous (recommandation officielle : « données ouvertes »).

.....

Réseaux sociaux

Sites ou applications web où les internautes peuvent créer leur page personnelle, discuter et publier du contenu (photos, vidéos, liens...) auprès d'un réseau d'amis ou de professionnels.



••••

Selfie

Autoportrait photographique, généralement réalisé avec un smartphone et destiné à être publié sur les réseaux sociaux.

••••

Streaming

Principe de transmission de flux audio ou vidéo permettant la lecture immédiate. Contrairement au téléchargement qui nécessite d'avoir chargé le fichier complet pour pouvoir l'exploiter, le streaming démarre aussitôt après un court délai de mise en mémoire tampon. Après écoute ou visionnage, aucune partie du fichier ne reste stockée dans l'ordinateur.

••••

Vue

Une vue est comptabilisée chaque fois qu'un internaute regarde des vidéos sur YouTube, par exemple.

••••

Wifi

Un réseau wifi permet de relier sans fil plusieurs appareils informatiques au sein d'un réseau informatique, afin de permettre la transmission de données entre eux. De fait, les ordinateurs portables, tablettes, smartphones et autres appareils mobiles peuvent se connecter à internet sans fil.

••••

Wiki

Logiciel ou site internet qui permet aux utilisateurs de créer et de publier conjointement un contenu. Wikipédia est le plus connu.

••••

YouTubeur

Le terme de YouTubeur (YouTubeuse) désigne un individu qui produit des vidéos diffusées sur la plateforme de vidéos YouTube, et dans lesquelles il se met en scène.

LES RÉSEAUX SOCIAUX LES PLUS UTILISÉS

Facebook

Réseau social qui permet à ses utilisateurs de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et des documents, d'échanger des messages, de joindre et créer des groupes, des événements et d'utiliser une variété d'applications.

Instagram

Application qui permet le partage de photos et de vidéos. Instagram tient son succès de ses filtres qui magnifient les photos de ses utilisateurs.

Snapchat

Application de partage de photos et de vidéos. Chaque contenu envoyé n'est visible par son destinataire que durant une période allant d'une à dix secondes. Cette application permet également de dessiner, d'ajouter des données personnelles (heure, date, localisation, température) ou bien des filtres (animés) sur les photos ou les vidéos.

Twitter

Plateforme de micro-blogging permettant la diffusion de messages courts (140 caractères) à une liste de contacts personnels. La fonction « retweet » permet de relayer l'information à son propre réseau ou bien de répondre au tweet.

WhatsApp

Application mobile qui fonctionne grâce à une connexion internet et se présente comme une alternative aux SMS et MMS : un moyen de communiquer gratuitement à l'étranger lorsqu'on dispose d'une connexion wifi.

YouTube

Plateforme de visionnage et de partage de vidéos. Chaque utilisateur peut à la fois regarder, commenter, évaluer des vidéos, mais aussi proposer ses propres vidéos sur sa « chaîne » YouTube.



Sélection de ressources Réseau Canopé



Développer l'esprit critique

2016

En ligne : [reseau-canope.fr/
developper-lesprit-critique](http://reseau-canope.fr/developper-lesprit-critique)



Expliquer Internet et la loi en milieu scolaire

Fabrice Mattatia

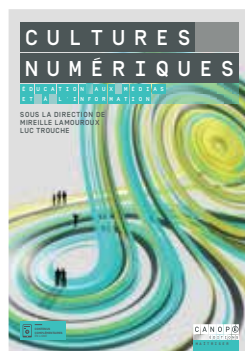
Ouvrage, 144 p.

Réseau Canopé/Eyrolles

2015

Livre : Réf. 755D0227 – 9,90 €

ePub : Réf. 755A4373 – 6,99 €



Cultures numériques

Sous la dir. de Mireille Lamouroux
et Luc Trouche

2017

Livre : Réf. W0004972 – 15,99 €

PDF : Réf. W0005275 – 5,99 €



Le complotisme : décrypter et agir

Didier Desormeaux, Jérôme
Grondeux

2017

Livre : Réf. W0001746 – 9,90 €

PDF : Réf. W0001747 – 3,49 €

ePub : Réf. W0001748 – 3,49 €



Médiasphères

Jeu de plateau

60 € – disponible à l'achat
uniquement dans les
Ateliers Canopé



Le CLEMI, un acteur institutionnel en mouvement

Fondé en 1983, le CLEMI, service de Réseau Canopé, opérateur du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, est l'acteur institutionnel clé de l'éducation aux médias et à l'information (EMI) en France. Son ancrage historique lui a permis de développer des partenariats solides et une expertise dans tous les domaines médiatiques (presse papier, radio, télévision, internet) qui le dotent d'une compétence pointue de conseil à la création et au soutien des médias scolaires, au service de l'expression des élèves. La Semaine de la presse et des médias dans l'école, son opération phare depuis trente ans, traduit son engagement citoyen auquel s'ajoutent d'autres dispositifs plus récents tels que le Wikiconcours, le concours Arte Reportage ou encore le concours des médias scolaires et lycéens Médiatiks, qui mettent en lumière la production médiatique des élèves avec l'enjeu de la publication responsable à l'heure des réseaux sociaux.

Qu'est-ce que l'EMI ?

Promouvoir la liberté d'expression, rechercher et évaluer l'information, forger l'esprit critique des élèves pour en faire des citoyens libres et éclairés, telles sont les missions du CLEMI depuis plus de trente ans. Pour ce faire, le CLEMI et ses coordonnateurs académiques forment, chaque année, des milliers d'enseignants. Dans le système éducatif français, il n'existe pas de cours spécifique d'éducation aux médias et à l'information (EMI), mais tous les enseignants en écoles primaires, collèges et lycées peuvent aborder les enjeux citoyens de l'EMI en classe, au sein des enseignements disciplinaires ou interdisciplinaires. Les professeurs documentalistes y jouent également un rôle essentiel. L'EMI se construit à travers des pratiques de formation plurielles et distribuées entre les enseignants et les parents, en lien avec d'autres partenaires institutionnels et associatifs. Dans toutes (ou presque) les académies, les coordonnateurs du CLEMI organisent des événements qui offrent des espaces d'échanges entre les parents et l'école.



Téléchargez ce guide sur :
clemi.fr/guide-famille

Avec le soutien de



En collaboration avec



francetélévisions



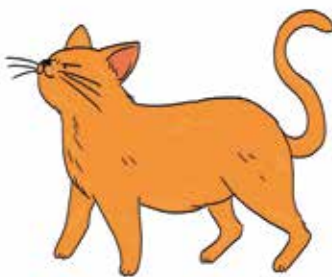
Pourquoi ce guide ?

**Quels réflexes adopter face à la désinformation ?
Comment conseiller vos enfants sur les réseaux sociaux
et les protéger des images violentes ?
Quelles sont les règles à respecter et à inventer dans ce monde
d'ultraconnexion dans lequel ils grandissent ?**

Pour apporter des réponses, le CLEMI, Centre dédié à l'éducation aux médias et à l'information pour le ministère de l'Éducation nationale, étend sa mission au-delà des murs de l'école pour écouter, accompagner et sensibiliser les parents aux pratiques médiatiques de leurs enfants.

La deuxième édition de ce guide, entièrement actualisée et renouvelée, a pour vocation de fournir des éclairages utiles et des conseils pratiques aux familles, mais aussi à l'ensemble des acteurs éducatifs et associatifs. Les illustrations présentent l'univers de la famille Tout-Écran avec Erwan et Myriam, des parents connectés mais parfois un peu dépassés dans la gestion des écrans avec leurs trois enfants.

**Nous faisons le pari que vous vous reconnaîtrez (un peu)
dans cette famille Tout-Écran !**



 @lecllemi

 facebook.com/clemi.fr



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE ET
DE LA JEUNESSE

MINISTÈRE
DE LA CULTURE



la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

