



Association francophone de
Psychologie et Psychopathologie
de l'Enfant et l'Adolescent

Sous le Haut Patronage de
Monsieur François HOLLANDE
Président de la République

17-18-19
OCTOBRE
2013 || CITE DES
SCIENCES
PARIS

ENFANTS MUT@NTS?

RÉVOLUTION NUMÉRIQUE ET
VARIATIONS DE L'ENFANCE

SYNTHÈSE

SYNTHÈSE DU COLLOQUE ORGANISÉ PAR L'APPEA

LES 17, 18 & 19 OCTOBRE, CITÉ DES SCIENCES - PARIS

Rédigée par :

Nicole Catheline, pédopsychiatre, Centre hospitalier Henri-Laborit, Poitiers

Agnès Florin, professeur en psychologie de l'enfant et de l'éducation, Université de Nantes

Marie-Luce Verdier-Gibello, psychologue clinicienne, formatrice d'adultes professionnels de l'enfance

Coordonnée par :

Jean-François Marmion, psychologue et rédacteur en chef du Cercle Psy

Claire Meljac, psychologue, Dr en psychologie, Centre hospitalier Sainte-Anne, Paris

INTRODUCTION

Les développements de l'informatique constituent la quatrième révolution bouleversant le fonctionnement même de la société et remodelant l'esprit humain.

L'apparition progressive du langage oral a entraîné la première de ces révolutions, la deuxième concerne l'écriture, la troisième se rapporte à l'imprimerie. Le couple internet-ordinateur a provoqué la quatrième : celle du numérique.

L'accélération du rythme adopté par cette marche extraordinaire apparaît saisissante. Il a fallu des millénaires pour que l'homo sapiens sapiens s'approprie le langage, des siècles pour que la plupart des cultures apprennent à écrire, de nombreuses décennies pour que les inventions mises au point par Gutenberg se répandent. Bien que récent, le numérique a métamorphosé de fond en comble, en ce court laps de temps, nos vies et celles de nos enfants. Nos pratiques, notre vocabulaire, notre conception de l'espace, nos idées sur la connaissance, notre relation au monde et à autrui : tout se trouve radicalement transformé, bien plus vite que les possibilités d'adaptation de chacun d'entre nous. Vingt ans seulement séparent la génération « Y » (1980) qui a connu l'émergence de l'informatique dans le grand public et la génération « Z » (2000) qui vit avec les réseaux sociaux. Si ce n'est donc pas la première révolution touchant l'humanité, celle du numérique présente d'immenses différences de par sa facilité d'utilisation et sa rapidité de propagation, qui l'ont rendue familière et indispensable quasiment dans chaque foyer. L'irruption de la télévision avait déjà suscité certaines interrogations, comme les éventuelles conséquences sur la santé physique ou mentale des plus jeunes en particulier, ou encore la démobilisation et la baisse de leur efficacité scolaire. De telles questions se posent maintenant avec une acuité et une urgence inédites.

Nos enfants vivront et vivent déjà dans un monde radicalement différent. A l'émerveillement devant la révolution numérique et l'accès de tous aux connaissances et aux interactions intercontinentales mondialisées, répondent des craintes sur les effets néfastes supposés ou vérifiés des écrans et du Web, depuis l'appauvrissement culturel jusqu'aux addictions en passant par les menaces pesant sur l'intimité, sans oublier les dangers entraînés par l'exaltation du narcissisme et la dispersion.

Il semble urgent de faire le point.

D'où le récent colloque : « Enfants mut@nts ? Révolution numérique et variations de l'enfance ». Premier du genre centré sur l'enfance, organisé par l'APPEA (Association francophone de Psychologie et Psychopathologie de l'Enfant et de l'Adolescent), sous le patronage du Président de la République, du Ministre de l'Éducation nationale et de la Ministre déléguée à la Réussite éducative, il s'est tenu à la Cité des Sciences et de l'Industrie, à Paris, les 17, 18 et 19 Octobre 2013. Cet événement remarquable a réuni environ 550 participants, principalement des psychologues. De par sa méthodologie, son intérêt confirmé pour l'observation, son inscription académique, la fécondité de ses théories cognitives et de ses prises en charge par des professionnels, la psychologie s'impose, en effet, comme une discipline incontournable pour apprécier les effets des outils informatiques et de la cyberculture sur le développement affectif, intellectuel, social, scolaire des enfants.

Le colloque réunissait plusieurs objectifs :

- Mieux connaître et faire reconnaître les enfants de la cybergénération.
- Par la confrontation de points de vue théoriques différents (psychologie du développement, neurosciences, psychanalyse, sociologie, pédagogie), et d'expériences de terrain (recherches, outils didactiques, approches cliniques et thérapeutiques), éclairer et préciser la question de l'impact du numérique sur ses jeunes utilisateurs.
- Informer sur les avancées des recherches scientifiques existantes et des réflexions en cours.
- Inaugurer une réflexion au long cours, utile aux professionnels, aux parents, aux responsables et, faut-il le souligner, aux nouvelles générations, pour mieux connaître et mieux comprendre les effets de l'usage habituel des nouvelles technologies sur le développement des enfants, leurs apprentissages du monde physique et du monde mental, leur vie relationnelle, leurs projets de vie. Le colloque visait également à interroger l'adéquation des lieux d'enfance et des pratiques éducatives pédagogiques et thérapeutiques.

LES PRINCIPAUX AXES DU COLLOQUE

Grâce au travail remarquable de son comité d'organisation, les contributions apparaissent si riches qu'il apparaît impossible, ici, de les mentionner toutes. Voici, néanmoins, quelques thèmes essentiels.

La notion d'enfance redéfinie

Le numérique interroge le statut de l'enfant, a souligné Serge Proulx, sociologue et professeur à l'université du Québec à Montréal. Autrefois protégés dans des espaces intrafamiliaux réservés, les enfants s'exposent maintenant très tôt dans l'espace public, via le numérique. Certes, l'introduction des réseaux sociaux, parfois décriés, présente des aspects positifs : on peut, ainsi, considérer que l'Internet constitue une opportunité pour apprendre progressivement à participer à la société. La notion d'enfance n'en semble pas moins bousculée par cette redéfinition de ce qui relève de la sphère familiale privée.

De nouvelles relations interpersonnelles s'établissent, en effet, par exemple dans la transmission du savoir : à l'autorité traditionnelle, verticale, descendante, tend à se substituer une diffusion horizontale à travers un nouveau compagnonnage qui permet d'argumenter, de controverser, de poser le débat. L'autorité ne relève plus seulement du père mais émane désormais aussi des pairs (par exemple avec Wikipédia, encyclopédie collaborative dont le taux d'erreurs apparaît quasi similaire, voire moins important, que dans une édition réalisée par des experts).

Des usages envahissants

En France, un collégien moyen, en période scolaire, passe cinq heures par jour devant des écrans (télévision, jeux vidéo et téléphone). Nous entretenons cependant beaucoup de fausses représentations sur l'impact des écrans numériques, notamment à l'adolescence. Professeur émérite de psychologie à l'université Rennes 2, Alain Lieury a présenté les résultats d'une enquête longitudinale particulièrement documentée, étudiant les effets des loisirs (entre autres numériques) sur les aptitudes cognitives des collégiens, de la 6^e à la 3^e. La lecture, et, dans une moindre mesure, le repos, augmentent de 20 % les performances en mémoire. Les loisirs numériques, eux, semblent neutres. L'enquête a même révélé que l'absence d'écrans ne favorise pas le développement cognitif alors que le manque de sommeil semble, lui, déterminant dans les capacités d'apprentissage.

Actuellement, les adolescents envoient en moyenne 84 SMS quotidiens. Avant de se prononcer sur une éventuelle cyberdépendance, l'essentiel est d'apprécier, bien plus que le temps strictement passé devant les écrans, la nature précise des activités effectuées ainsi que la variété des autres investissements (copains, sport, sorties...).

Culture numérique et culture traditionnelle

Le psychiatre Serge Tisseron estime que deux cultures cohabitent désormais au sein des familles : la culture du livre, celle des parents, et la culture numérique, celle des enfants. Ces deux cultures apparaissent complémentaires, chacune présentant ses inconvénients et ses avantages. Leurs inconvénients : la culture du livre, par exemple, inhiberait la créativité, tandis que la dispersion menacerait celle des écrans. Leurs avantages : la culture du livre permettrait de s'approprier sa propre histoire en s'identifiant aux récits et s'en faisant le narrateur, tandis que la culture des écrans, avec les jeux vidéo notamment, favoriserait la capacité à s'adapter à l'imprévisible. Les deux cultures se complètent, à condition, toutefois, que la culture numérique n'arrive pas trop tôt dans le développement de l'enfant, que son irruption dans le paysage ne se révèle pas trop invasive et que l'intéressé ait eu préalablement le temps de prendre ses repères dans l'espace et dans le temps. Il demeure donc essentiel, pour les adultes, de jouer non sur l'interdiction, mais sur l'accompagnement et l'apprentissage progressif de l'autorégulation. Verser dans ce que Sophie Jehel, sociologue et maître de conférences à l'université Paris VIII, a qualifié de « service après-vente » des grands acteurs économiques du Web, constitue, cependant, un vrai danger. Encore faudrait-il considérer que les parents des enfants d'aujourd'hui forment, eux-mêmes, une génération combinant la culture du livre, plus ou moins socialement partagée, et la culture du numérique.

Jeux vidéo : des effets complexes

Les idées reçues veulent que les jeux vidéo se résument à de la violence, écartent de la vraie vie, provoquent des troubles du sommeil, des échecs scolaires ou des décrochages. Première remarque : tous les jeux vidéo ne sont pas violents. Plus intéressant encore, plusieurs psychologues cliniciens comme Georges Cognet (président de l'APPEA), Michaël Stora (co-fondateur de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines) ou François Marty (professeur à

l'université Paris V) ont remarqué que les causalités s'observent souvent dans le sens inverse : le sentiment d'exclusion par rapport à l'école ou la crainte de l'échec scolaire inciteraient souvent les adolescents à s'adonner aux jeux vidéo. Il devient alors possible de jeter un autre regard sur ces loisirs qui constituent aussi, parfois, une mise en situation pour apprendre le monde, surmonter des difficultés et gagner confiance en soi.

Fait encore plus surprenant, ces jeux constituent une ressource psychothérapeutique inédite. Des psychologues et des médecins bien formés ont ainsi eu l'idée d'inciter les adolescents, même les plus inhibés, à parler de leurs jeux préférés ou du choix de leur avatar, et, au-delà, de leurs émotions, de leur vie, de leur fonctionnement psychique. Pourquoi, de même, ne pas jouer avec de jeunes patients? Les jeux vidéos présentent l'avantage de donner aux adolescents un sentiment, hélas parfois fallacieux, de maîtrise et de talent, alors que l'école et les parents leur renvoient bien souvent une image moins flatteuse. La réalité virtuelle, dans un contexte spécialement adapté, aide enfin certains enfants et adolescents à affronter des situations réelles redoutées, par exemple la peur de parler en classe, comme l'a montré le psychologue québécois Stéphane Bouchard, professeur à l'université du Québec en Outaouais.

Remarquons néanmoins, à la suite de Laurent Bègue, professeur de psychologie sociale à l'université de Grenoble-Alpes, que des données scientifiques, tant françaises qu'anglo-saxonnes, démontrent de façon tout à fait convergente que les jeux vidéo violents, à court terme en tout cas, désinhibent l'agressivité dans la vie réelle. L'interdiction de leur vente aux plus jeunes exercerait plutôt un effet incitatif sur ces derniers. La même question se pose aussi pour le tabac et l'alcool.

Une place pour le numérique à l'école

Pendant longtemps, on a considéré qu'il fallait laisser aux enfants le temps de la maturation. Cette conception paraît révolue. Dès la petite enfance, l'emploi précoce des supports numériques se trouve valorisé, ainsi que la croyance d'un avantage acquis par les jeunes : elle aiderait les jeunes utilisateurs dans la course au développement intellectuel précoce et aux diplômes. Patrice Huerre, psychiatre et président de l'Institut du virtuel, en a souligné le caractère illusoire et a mis en garde contre les effets du « trop » : trop tôt, trop d'excitation. Ce point de vue intéressant gagnerait à se voir étayé par des résultats scientifiques. A 18 mois, les enfants se trouvent souvent incités à entrer en contact avec les écrans, et à se familiariser rapidement avec cet univers instable et sans limite qui empêche la structuration lente décrite par les psychologues de l'enfance. Quelques années plus tard, la source commune de Wikipédia homogénéisera la pensée et les copies des écoliers, collégiens et lycéens. Apprendre aux enfants et adolescents à faire le tri entre l'accessoire et l'essentiel, le virtuel et le réel, s'impose donc pour les générations désormais soumises à un flux incessant d'informations en opposition avec le savoir des siècles précédents, a rappelé Claudie Haigneré, présidente de la Cité des sciences et de l'industrie et présidente d'honneur du colloque. Le risque devient alors de confondre savoir et information, réalité et fantasme. Le simple accès à l'information ne la transforme pas en savoir. Au contraire, de telles situations aboutiraient à une « maturité artificielle » ou syndrome du copié-collé, pour reprendre l'expression de Colette Jourdan-Ionescu, professeur de psychologie à l'université du Québec à Trois-Rivières. Si le numérique constitue une ouverture indéniable sur le monde (mais quel monde ?), il exige en même temps un développement massif du sens critique.

L'école doit jouer, ici, un rôle crucial. Or pour André Tricot, professeur de psychologie à l'université de Toulouse 2, qui rejoint Patrice Huerre, la difficulté vient du fait qu'Internet offre trop de richesses d'emblée. On observe un paradoxe entre, d'une part, l'utilisation massive du numérique par les enfants, et, d'autre part, les usages scolaires très modestes des outils numériques. L'exposition précoce et continue à des supports visuels stimule l'excitation au point que par comparaison l'enseignement au collège est jugé trop passif et « non excitant ». Certains adolescents préfèrent, alors, parfois, rester chez eux pour retrouver des formes d'excitation qui leur plaisent avec des jeux vidéo, mais aussi en recourant à des scarifications, voire aux toxiques, d'après Patrice Huerre. Plutôt qu'une épidémie d'enfants hyperactifs, ne s'agirait-il pas plutôt d'enfants hyperactivés ? Par ailleurs, réussir seul à maîtriser un appareil ou un logiciel avec des manipulations, par essais-erreurs et une pratique intensive, confère un sentiment de compétence à certains enfants (comme à certains adultes !), alors que les apprentissages scolaires leur apparaissent souvent plus décevants, parce que longs, rigides, trop encadrés, et soumis à l'évaluation externe des adultes.

Il est donc temps pour l'école de se repenser totalement. Tandis que les moteurs de recherche tendent à concurrencer, aux yeux de certains utilisateurs insuffisamment formés, les universités comme dispensateurs de savoir, il est important que l'école, grâce à une méthodologie adaptée, prenne en charge cette éducation au numérique. Cependant, il faut souligner que tout comme l'intelligence scripturale se développe grâce à l'acquisition d'un code, l'intelligence numérique doit également s'apprendre : il convient de maîtriser le langage informatique comme tout autre. Certains pays comme la Grande-Bretagne ont d'ores et déjà inscrit dans leurs programmes scolaires un tel entraînement dès 14 ans, a rappelé Philippe Breton, professeur au Centre universitaire d'enseignement du journalisme à Strasbourg.

GRANDES QUESTIONS

Ce colloque pose, bien évidemment, plusieurs grandes questions.

- **Comment pourront cohabiter deux formes d'intelligence**, celle héritée du livre, qui a organisé notre société depuis les Grecs, valorise la lenteur, la cristallisation des acquis, des méthodologies éprouvées, donne donc une prééminence aux aînés en valorisant la dimension temporelle, et la nouvelle intelligence spatiale sollicitée par le numérique, intuitive, rapide, nécessitant peu d'apprentissage initial, et valorisant les produits dernière génération au détriment de l'expérience ?
- Question corollaire de la précédente, **comment faire évoluer l'école pour enseigner aux jeunes générations ?** Le numérique constitue une révolution conceptuelle fondamentale de la société, qui concerne immédiatement nos enfants. L'inclusion numérique sera une chance pour ceux qui maîtrisent les codes de cette nouvelle culture et exclura encore plus ceux qui ne les ont pas apprivoisés. Savoir utiliser, par exemple, un réseau social numérique devient déjà une nécessité pour trouver du travail. Comment, par conséquent, rattraper le retard français dans l'utilisation du numérique à l'école, tant pour l'enseignement « classique » (en classe) que pour l'enseignement à distance (cf les MOOC – *Massive Open On line Courses* pour l'enseignement universitaire) ? Par exemple, alors que certains proposent de ne plus apprendre à écrire que sur un clavier, quels seraient les impacts (positifs, négatifs) d'une telle mesure déjà effective aux Etats-Unis ? Quels usages développer en rééducation dans les troubles des apprentissages (dyslexie, dysorthographe, dyscalculie...) ? La France peut-elle innover pour les publics « à distance de la classe » : enfants en France, hospitalisés par exemple, ou dans les territoires de la francophonie ?
- Rappelons que le Ministre de l'Education nationale a lancé en décembre 2012 « une stratégie numérique globale » pour « faire entrer l'école dans le XXIe siècle », et qu'il a appelé en juin 2013 à « la mobilisation numérique », avec la Ministre du numérique et des cadres du système éducatif ou d'autres institutions. Un « service public de l'enseignement numérique et de l'enseignement à distance » est inscrit dans la loi du 8 juillet 2013 pour la refondation de l'école. Le Ministre de l'Education nationale et la Ministre déléguée à la Réussite éducative avaient accepté de patronner ce colloque : pour autant, on regrette l'absence de leurs représentants à ce rendez-vous.
- **Les institutions doivent-elles, et si oui, comment, protéger les enfants des dangers du numérique, notamment le cyber-harcèlement** évoqué par Eric Debarbieux, professeur à l'Université Paris-Est Créteil, Délégué ministériel chargé de la prévention et de la lutte contre les violences en milieu scolaire, comme les risques d'arnaques, de pédophilie et de chantage, liés par exemple à la prolifération des sites de rencontres pour adolescents sur le Net, calqués sur les sites pour adultes ? Marie Derain, Défenseur des enfants auprès du Défenseur des droits, a rappelé l'existence du rapport remis par son institution à l'automne 2012 au Président de la République intitulé « Grandir dans un monde numérique ». Ce texte, en référence à la Convention internationale des droits de l'enfant, s'interrogeait sur la protection et les droits possibles des enfants sur Internet. Cette protection, extérieure par rapport à la libre circulation des informations sur le web, s'annonce-t-elle techniquement et juridiquement possible à l'échelle d'un pays ?
- **Comment développer l'usage du numérique dans la pratique professionnelle des psychologues, cliniciens** notamment (par exemple en visioconsultation, comme le propose d'ores et déjà la psychologue et co-organisatrice du colloque, Lise Haddouk, ou en procédé immersif comme le pratique Stéphane Bouchard) ? Pour quels patients et dans quelles conditions ? Avec quelle déontologie spécifique ? Des réflexions analogues se mènent déjà dans le domaine médical (consultation, expertise et intervention à distance).

CONCLUSION

Les psychologues et les médecins très expérimentés font confiance à leur sens clinique pour formuler des hypothèses et mettre en œuvre des techniques inventives, comme, déjà, s'y emploient les thérapeutes qui utilisent de manière empirique mais efficace les jeux vidéo dans les soins aux adolescents. Néanmoins, cette clinique des « enfants en souffrance » ne renseigne pas sur les « enfants ordinaires ». En outre, comme l'a illustré la parcimonie des communications étayées par des données précises, le colloque a révélé une regrettable carence en recherches fondamentales des laboratoires français sur un sujet pourtant pressant, ainsi que la relative pénurie et le peu d'audience des études scientifiques étrangères.

La psychologie s'avère pourtant une discipline indispensable pour analyser avec le plus d'objectivité possible des phénomènes récents aussi divers que :

- Les nouveaux usages d'exposition de son intimité, de mise en scène de soi, de définition (parfois de diffraction) de son identité ;
- La simplicité d'utilisation de logiciels et d'applications permettant l'éclosion de l'humour et de la créativité ;
- La possibilité d'utiliser la culture numérique comme support d'enseignement et d'interventions psychothérapeutiques ludiques et efficaces ;
- Les risques de voir une utilisation incontrôlée d'Internet s'opérer au détriment de la vie familiale, scolaire ;
- L'influence de la rapidité et de la simplification des échanges sur la production du langage écrit ;
- Les effets des écrans sur l'attention soutenue, la mémorisation, l'endormissement ;
- Les bouleversements des relations interpersonnelles occasionnés par les réseaux sociaux, depuis le soutien spontanément apporté par les pairs jusqu'à son opposé : la stigmatisation et le harcèlement ;
- La banalisation de contenus violents ou pornographiques...

Les capacités actuelles d'investigation par IRM et autres nouvelles technologies, l'avancée des connaissances théoriques, la possibilité de disposer de cohortes importantes d'enfants, la rapidité de communication entre chercheurs de différents pays et de différentes disciplines, de la médecine à l'anthropologie, apparaissent comme autant d'éléments très favorables à une telle démarche.

Celle-ci pose néanmoins certains problèmes déontologiques :

- Celui de la participation (active, éclairée) des enfants, comme objets de recherche ou comme sujets de recherche ?
- S'agissant des effets complexes du développement (et sur le développement) des nouvelles technologies, il reste malaisé de déterminer avec certitude ce qui relève de la cause et de l'effet, ainsi que les processus sous-jacents. Alain Lieury, en faisant part de son importante recherche, a souligné la difficulté de définir des paramètres pertinents, de s'accorder sur leur interprétation, et de produire des hypothèses différenciées sur l'enchaînement des phénomènes.
- S'il s'avère relativement aisé d'évaluer l'efficacité intellectuelle ou la qualité des performances scolaires, analyser l'impact des scénarios et des modèles d'identification proposés à travers les jeux vidéo le semble beaucoup moins.
- Se pose enfin la question de la finalité de la recherche et de la liberté des chercheurs au regard, entre autres, des pressions politiques et des conflits d'intérêts économiques (rendre les enfants plus performants, favoriser les entreprises du numérique).
- Voilà qui nous amène à retenir la question introduite par Marie Derain sur la responsabilité des adultes. C'est à eux qu'incombe le devoir de penser à « l'intérêt supérieur » des enfants, à leurs besoins fondamentaux, en particulier à leur besoin d'être protégés par des adultes éclairés, bienveillants mais exigeants.
- En corollaire se pose donc la question importante de l'information et de la formation des adultes en charge de la jeune génération (quel que soit le champ d'intervention et d'application de leur activité et de leur responsabilité). Laurent Joffrin, directeur de publication du *Nouvel Observateur*, a rappelé que la culture ne se résume pas à des outils techniques, mais s'étend aux relations sociales et à la pédagogie. Le champ des nouvelles technologies et du numérique, comme tout autre domaine de connaissance, exige un apprentissage. Or beaucoup de professionnels y répugnent. Les communications des cliniciens montrent pourtant clairement que, pour pouvoir dialoguer et comprendre, il est nécessaire de connaître.

La notion d'« enfants mut@nts », empruntée à Sophie des Déserts, journaliste au Nouvel Observateur, ne doit pas prêter à confusion : si mutation il y a, elle ne désigne pas une évolution génétique mais sociétale. Le psychologue Benoît Virole, qui appelle au développement d'une cyberpsychologie, évoque bien une mutation, mais de la pensée. Les conclusions actuelles des professionnels, essentiellement psychologues et médecins, qui se sont exprimés à ce sujet lors du colloque, demandent confirmation, et surtout n'offrent encore qu'une perspective très lacunaire de l'impact psychologique des nouvelles technologies sur les enfants et adolescents. On doit s'interroger sur les bouleversements cognitifs qui pourraient s'ensuivre. Certains, comme l'entrepreneur Serge Soudoplatoff, ont considéré qu'il s'agit d'une nouvelle manifestation du progrès. Elle s'annoncerait analogue à celles auxquelles ont dû s'adapter les humains, depuis la nuit des temps, au prix de renoncements ou d'aménagement relatifs à des formes antérieures de pensées, de conduites, de relations au monde et aux hommes, plus familières, plus éprouvées. D'autres, comme le psychologue Robert Voyazopoulos, enseignant à l'École de Psychologues Praticiens et co-organisateur du colloque, ont parlé d'une transformation fulgurante, déstabilisante, tandis que Sophie des Déserts a évoqué une menace pour l'enfance, équivalente à celle du réchauffement climatique.

Devant l'expression de ces enthousiasmes et de ces inquiétudes, et malgré les difficultés, il nous apparaît par conséquent urgent et impératif de favoriser l'évaluation scientifique et non idéologique, sans catastrophisme ni angélisme, de l'ère numérique. Nos conclusions rejoignent en cela celles à venir du Conseil national du numérique telles qu'esquissées par son président Benoît Thiulin. Il faut développer et soutenir rapidement la recherche scientifique en France concernant l'appropriation par les enfants et les jeunes de ce nouveau monde, le leur, ainsi que son impact sur tous les aspects de leur développement (cognitif, affectif, social, langagier, etc.). Le travail doit se mener sur tous les fronts, y compris ceux des dimensions pathologiques, des différents contextes éducatifs (famille, école, pairs, etc.), et du devenir personnel comme professionnel des jeunes générations.

La psychologie et les psychologues ne peuvent se tenir éloignés des débats nationaux sur ces thèmes. Ils ne le désirent pas, non plus, d'ailleurs, que les médecins. Cette démarche s'initie déjà à l'étranger, notamment aux États-Unis et au Québec, tandis que la France accuse un retard très préoccupant.

Il apparaît, par ailleurs, nécessaire d'assurer la diffusion publique la plus large possible de tels résultats, ce qui incitera, probablement, les parents à accomplir un travail actif de pédagogie à l'égard de leurs enfants. Enfin, les pouvoirs publics, dûment informés, ne sauraient se dispenser d'une réflexion sur la place du numérique à l'école, pensé comme un élément indispensable des pratiques du XXI^e siècle, et non un concurrent des pratiques ordinaires. Si le savoir traditionnel n'est plus seul à faire autorité, le rôle des parents et la responsabilité des adultes demeurent essentiels dans l'éducation.

L'enjeu exige d'accompagner au mieux, avec un constant souci d'écoute et de respect, les nouvelles générations dans ces transformations rapides et irréversibles de notre quotidien comme de nos modes de pensée. Il impose également de veiller à ce que l'explosion numérique actuelle représente pour tous une réelle opportunité d'épanouissement, et non un risque d'aliénation pour les sujets les plus vulnérables, notamment les enfants.

CONFÉRENCIERS

Laurent BÈGUE

Professeur de psychologie sociale, directeur du laboratoire interuniversitaire de psychologie Personnalité, Cognition, Changement social, EA4145, université de Grenoble-Alpes

Stéphane BOUCHARD

Titulaire de la chaire de recherche du Canada en cyberpsychologie clinique, professeur régulier, département de psychoéducation et de psychologie, université du Québec en Outaouais

Philippe BRETON

Professeur, centre universitaire d'enseignement du journalisme, université de Strasbourg

Georges COGNET

Psychologue clinicien, enseignant à l'École de Psychologues Praticiens, Paris, Président de l'APPEA

Boris CYRULNIK

Directeur d'enseignement, université de Toulon-Var

Eric DEBARBIEUX

Professeur en sciences de l'éducation, université Paris-Est Créteil, délégué ministériel chargé de la prévention et de la lutte contre les violences en milieu scolaire

Mehdi DEBBABI-ZOURGANI

Psychologue, spécialiste en médiations thérapeutiques avec le numérique et les jeux vidéo

Sophie DES DÉSERTS

Journaliste au Nouvel Observateur, auteur du dossier Nos enfants, ces mut@nts - oct. 2012

Marie DERAIN

Défenseure des enfants auprès du Défenseur des droits, Rapport 2012 Enfants et écrans : grandir dans le monde numérique

Martine FOURNIER

Journaliste, rédactrice en chef de la revue Sciences Humaines

Divina FRAU-MEIGS

Sociologue des médias, professeure à l'université Sorbonne-Nouvelle, chaire UNESCO Savoir devenir à l'ère du développement durable

Lise HADDOUK

Psychologue, docteur en psychologie, Créatrice du dispositif Ipsy, Université Paris-Descartes

Olivier HOUDÉ

Professeur de psychologie, université Paris-Descartes, directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant, LaPsyDé, CNRS-Sorbonne, co-auteur de l'avis de l'Académie des sciences L'enfant et les écrans

Patrice HUERRE

Psychiatre des hôpitaux, psychanalyste, coordinateur national de la pédopsychiatrie du groupe CLINEA, président de l'institut du virtuel

Sophie JEHEL

Sociologue, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication, université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, laboratoire CEMTI Centre d'Etudes sur les Médias, les Technologies et l'Internationalisation

Laurent JOFFRIN

Journaliste, directeur de la rédaction du Nouvel Observateur

Colette JOURDAN-IONESCU

Psychologue, professeur de psychologie, laboratoire de recherche en santé mentale, université du Québec à Trois-Rivières, Canada

Roland JOUVENT

Psychiatre, professeur, université Pierre-et-Marie-Curie, chef du département de psychiatrie, hôpital de la Pitié-Salpêtrière

Pascal LARDELLIER

Professeur des universités, université de Bourgogne, CIMEOS-3S, EA 4177, vice-président du conseil scientifique de l'IUT de Dijon, responsable du master 2 recherche Communication et médiations, UFR Langues et communication

Yann LEROUX

Psychologue, spécialiste des jeux vidéo, membre de l'OMNSH Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Alain LIEURY

Professeur émérite, université Rennes 2, ex-directeur du laboratoire de psychologie expérimentale (1982-2007)

François MARTY

Professeur de psychologie clinique et de psychopathologie, membre du laboratoire PCPP EA 4056, université Paris-Descartes, membre du CILA Collège International de L'Adolescence

Philippe MEIRIEU

Professeur à l'université Lumière-Lyon-2, vice-président de la région Rhône-Alpes, délégué à la formation tout au long de la vie

Sylvain MISSONNIER

Psychanalyste SPP, professeur de psychologie clinique de la périnatalité, université Paris-Descartes-Sorbonne Paris Cité, directeur du laboratoire PCPP EA 4056

Elena PASQUINELLI

Phd, fondation La Main à la Pâte, institut Jean Nicod, institut d'études cognitives, Ecole Normale Supérieure, Paris

Pascal PLANTARD

Anthropologue des usages du numérique, coordinateur E-éducation et E-inclusion au GIS M@rsouin, université Rennes 2, CREAD Centre de Recherche sur l'Education, les Apprentissages et la Didactique

Marc PRENSKY

Essayiste, auteur du « digital native » 2001, consultant et innovateur dans les domaines éducation-apprentissages-New-York, USA

Serge PROULX

Sociologue, professeur, école des medias, université du Québec à Montréal, Canada, directeur du LabCMO Communication Médiatisée par Ordinateur, et du GRM usages et cultures médiatiques

Marcel RUFO

Pédopsychiatre, professeur de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent, directeur médical de l'espace méditerranéen de l'adolescence, hôpital Salvator, Marseille

Bernard STIEGLER

Philosophe, directeur de l'IRI Institut de Recherche et d'Innovation, professeur, université de Londres, université de Compiègne, président d'Ars Industrialis

Serge SOUDOPLATOFF

Entrepreneur, chercheur, conférencier, cofondateur de Sooyoos, de Scanderia, responsable politique 2.0 à Fondapol

Michaël STORA

Psychologue, psychanalyste, co-fondateur de l'OMNSH Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Benoît THIEULIN

Président du CNNum Conseil National du Numérique, fondateur et directeur de l'agence Netscouade

Serge TISSERON

Psychiatre, docteur en psychologie, habilité à diriger des thèses, université Paris 7 Denis Diderot

André TRICOT

Professeur de psychologie, laboratoire CLLE, CNRS et université de Toulouse 2, ESPE Toulouse Midi-Pyrénées

Benoît VIROLE

Psychologue, docteur en psychopathologie, docteur en sciences du langage

Robert VOYAZOPOULOS

Psychologue, Education nationale, enseignant à l'EPP Ecole de Psychologues Praticiens, Paris, membre fondateur de l'APPEA

Marc WINDISCH

Pédopsychiatre, institut national des jeunes aveugles, Paris, président d'honneur du comité d'éthique des hôpitaux de Saint-Maurice-94, comédien

Chantal ZAUCHE GAUDRON

Professeure de psychologie du développement, UMR LISST-CERS, Université Toulouse-Le Mirail

LE COLLOQUE

Conception et organisation : chefs de projet

Lise Haddouk, Léonard Vannetzel, Robert Voyazopoulos et Mélanie Dupont

Programme sous l'égide du Conseil scientifique de l'APPEA

Membres du Comité d'organisation

Vincent Amelot, Cécile Aussant, Lise Bouratchik, Gwenaëlle Buser, Olivier Chauliac, Georges Cognet, Emilie Coudougnan, Justine Desmasures, Pauline Drecq, Louis-Adrien Eynard, Hugues Faucheux, Marion Fauconnier, Théodore de Mascarel, Renaud Michel, Carl-Maria Mörch, Catherine Pelletier, Catherine Wieder, Rafika Zebdi

Sous le Haut Patronage de

Monsieur François Hollande,
Président de la République

et le Patronage de

Monsieur Vincent Peillon,
Ministre de l'Éducation nationale

Madame Georges Pau-Langevin,
Ministre déléguée à la Réussite éducative



Présidence d'honneur

Madame Claudie Haigeneré
Présidente d'Universcience



PARTENAIRES



Le nouvel
Observateur

SCIENCES HUMAINES



www.appea.org - contact@appea.org
11, avenue Léon Bourgain, 92400 Courbevoie

