



**Compte-rendu - Enfance en Débat
Enfance et numérique : protéger et accompagner**

1. Introduction et contexte

Le 23 septembre, Sarah EL HAÏRY, Haute-commissaire à l'Enfance, ouvrait un cycle de conférences « Enfance en Débat » autour d'experts, associations, élus et chercheurs.

Ce cycle de conférences traduit la volonté du Haut-commissariat à l'Enfance de placer l'enfant au cœur du débat public et l'ambition de réunir l'ensemble des acteurs engagés afin de croiser les regards et apporter des réponses concrètes aux grands défis auxquels notre pays fait face.

Sous la forme de deux tables-rondes modérées par Pierre STECKER, Directeur de projets « soutien à la parentalité et 1000 premiers jours de l'enfant » à la Direction générale de la cohésion sociale (DGCS), ces échanges ont permis d'évoquer les enjeux de prévention et de protection des enfants dans l'espace numérique, mais aussi les opportunités permises par la technologie au service de l'enfance.

En ouverture, la Haute-commissaire à l'Enfance Sarah EL HAÏRY a souligné l'importance du numérique comme vecteur d'émancipation, d'apprentissage et d'ouverture au monde pour les enfants et les jeunes.

Elle en a également rappelé les dangers et les risques qui pèsent sur les enfants, alors que près de 70% des 8-10 ans sont déjà présents sur les réseaux sociaux, alors même qu'ils ne sont pas censés être accessibles avant 13 ans, et qu'un quart des familles indiquent avoir déjà été confrontées au phénomène de cyberharcèlement.

« *Il serait inconcevable pour nous, parents, de laisser nos enfants seuls dans l'espace public. La même exigence doit nous guider dans l'espace numérique* ». Sarah EL HAÏRY

Table ronde #1 : « Enfants et écrans, connaître les risques et protéger »

Participants :

- **Grégoire BORST**, professeur de psychologie du Développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris-Cité), directeur du Laboratoire de Psychologie du Développement et de l'Education de l'enfant (CNRS) ;
- **Alejandra MARISCAL-LOPEZ**, directrice générale de l'association Point de Contact ;
- **Samuel COMBLEZ**, directeur général adjoint de l'association e-Enfance / 3018 ;
- **Éric DELEMAR**, Défenseur des enfants.

A. Effets des écrans sur les enfants (Grégoire BORST)

Grégoire BORST a présenté un état des lieux des connaissances scientifiques sur les effets des écrans sur le cerveau des enfants et adolescents, en insistant sur le manque de recul sur certains usages et la nécessité d'études nuancées, prenant en compte les contextes sociaux et les vulnérabilités individuelles.

Il rappelle que le cerveau humain est hautement plastique, surtout entre 0-3 ans et l'adolescence. Ces deux périodes sont cruciales pour le développement, puisqu'elles impliquent une forte sensibilité à l'environnement.

Concernant les effets négatifs des écrans avant 3 ans, il souligne qu'une exposition précoce et excessive entraîne des retards d'acquisition du langage et que la télévision allumée en bruit de fond constitue un facteur aggravant, tout comme la présence d'écrans au moment des repas.

Grégoire BORST insiste sur l'importance du milieu social, les enfants de milieux défavorisés étant davantage exposés et plus sensibles à ces effets.

Il estime que l'effet de la surexposition aux écrans est réel mais modéré, et souligne les limites actuelles de la recherche en matière d'impact sur le développement cérébral précoce.

Par ailleurs, durant la période de vulnérabilité spécifique qu'est le moment de l'adolescence, les filles semblent être plus affectées que les garçons lors de l'accès au smartphone (données danoises). Il souligne, à cet égard, que la problématique des écrans entre en résonnance avec les questions de genre, de socialisation et d'estime de soi.

Il appelle, en conclusion, à une approche nuancée, fondée sur les données existantes. Tous les écrans ne se valent pas, tous les usages ne sont pas équivalents et tous les enfants et adolescents ne sont pas affectés de la même manière.

B. Prévention et accompagnement (Samuel COMBLEZ, e-Enfance)

L'association e-Enfance agit sur trois axes principaux :

- Prévention : interventions dès l'âge de 6 ans jusqu'à la terminale auprès des enfants, des parents et des professionnels ;
- Traitement des situations via le 30 18, numéro national pour les victimes de violences numériques et de cyberharcèlement ;
- Accompagnement des familles, en demande de conseils.

Samuel COMBLEZ estime que le numérique constitue souvent un « non-sujet » dans les familles, et qu'il est encore peu abordé dans la vie quotidienne familiale, contrairement à l'école ou aux activités sportives.

Il encourage les adultes à se confronter eux-mêmes à des contenus inadaptés aux enfants ou violents pour mieux comprendre ce que vivent les jeunes dans l'espace numérique (dès 12 ans, plus de la moitié des garçons se rend en moyenne chaque mois sur des sites pornographiques).

Il rappelle que le harcèlement est encore trop souvent banalisé par de nombreux adultes, rappelant l'idée reçue selon laquelle « cela forge le caractère ». Or, la violence du harcèlement en ligne est réelle, profonde et parfois dramatique.

En ce qui concerne le contrôle parental, il souligne qu'il est peu installé ou mal utilisée. Il évoque la situation de « parents croyants mais non pratiquants ».

En guise de bonne pratiques et pistes de solutions, il recommande de créer du lien autour des écrans, en favorisant les discussions autour du numérique, au même titre que les autres sujets du quotidien, et de valoriser des alternatives aux écrans (jeux de société, lecture, sport...) pour les rendre moins indispensables.

Il souligne la nécessité de mieux accompagner les familles et les sensibiliser, comme les professionnels, à la diversité et à la gravité des risques (cyberharcèlement, exposition à la pornographie, pédocriminalité...) en rappelant que ces phénomènes touchent de très jeunes enfants, parfois dès 6 ans.

Un accompagnement progressif à l'autonomie numérique serait bénéfique, en prenant pour exemple la conduite accompagnée sur le modèle du permis de conduire.

Il rappelle enfin que les jeunes sont de plus en plus conscients des risques et développent un esprit critique plus affûté, en rappelant les « challenges » extrêmement dangereux survenus il y a quelques années sur les réseaux sociaux n'auraient pas le même impact aujourd'hui.

Enfin, il souligne l'importance des nouveaux risques, et notamment l'intelligence artificielle qui génère des formes inédites de cyberharcèlement. Il appelle de nouvelles approches de prévention adaptées à ces enjeux nouveaux et à une prise de conscience collective.

C. Régulation et signalement (Alejandra MARISCAL-LOPEZ, Point de Contact)

L'association Point de Contact a pour mission de protéger les internautes et les dérives inhérentes à l'évolution et au développement d'Internet. Elle occupe un rôle d'interface entre citoyens et plateformes.

Signaleur de confiance, l'association travaille en collaboration avec Pharos, les plateformes et Interpol. Elle fait partie du réseau international INHOPE, qui regroupe des associations dans 50 pays.

Alejandra MARISCAL-LOPEZ rappelle que l'accès des mineurs à des contenus choquants ou violents est facilité par la faible vérification de l'âge et les contenus amplifiés par les algorithmes.

Elle relève un sentiment d'impuissance de la part des parents, enfants et éducateurs face à ce « monde numérique sans règles », tout en rappelant qu'un cadre juridique existe et que la régulation du numérique n'est pas nouvelle :

- La loi du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique pose les bases de la responsabilité des hébergeurs et celle des éditeurs, l'hébergeur n'étant responsable qu'après notification du contenu. Une obligation de retrait rapide du contenu signalé et de signalement aux autorités en cas d'infractions sont posées, avec une trentaine d'infractions listées (pédocriminalité, terrorisme...) ;
- Loi dite « Avia » du 24 juin 2020 crée le pôle national de lutte contre la haine en ligne, piloté par l'Arcom ;
- La loi 30 juillet 2020 visant à protéger les victimes de violences conjugales rend illégal le simple avertissement de type « réservé aux + 18 ans » sur les sites pornographiques, bien que cela nécessite un véritable contrôle de l'âge ;
- Référentiel technique de l'Arcom pour faire appliquer ce contrôle de l'âge aux plateformes.

Le DSA, entré en vigueur en 2024, s'adresse aux grandes plateformes et impose de nouvelles obligations de transparence et de modération. Il permet le passage d'une logique de retrait des contenus illicites à une régulation européenne qui impose aux plateformes de prévenir les risques systémiques (santé mentale, exposition des mineurs), et rend obligatoire l'évaluation de ces risques.

Les plateformes doivent réduire les risques liés à l'exposition des mineurs, publier des rapports de transparence et mettre en place des mesures spécifiques en protection, conformément à l'article 28 du DSA.

Elle rappelle également le rôle majeur des signaleurs de confiance, puisque les plateformes ont l'obligation de traiter leurs signalements en priorité et de leur fournir une réponse rapide et motivée.

Trois critères cumulatifs sont requis pour devenir signaleur de confiance : expertise reconnue, signalements précis, objectifs et fiables, indépendance vis-à-vis des plateformes. La France est le 2eme pays européen avec le plus grand nombre de signaleurs de confiance, après l'Autriche.

Selon elle, la régulation numérique s'est complexifiée mais progresse cadre au cadre juridique en constante évolution et aux nouveaux outils européens pour agir non seulement sur les contenus, mais aussi sur les mécanismes structurels (algorithmes, absence de vérification d'âge, viralité...).

Elle souligne le rôle essentiel de la société civile pour compléter l'action des pouvoirs publics et renforcer la protection des mineurs dans le monde numérique.

D. Participation des enfants et prise en compte de leur parole (Éric DELEMAR, Défenseur des enfants)

Éric DELEMAR indique que le Défenseur des droits est saisi de plus en plus fréquemment concernant les attentes aux droits des enfants liées au numérique (harcèlement, vie privée, santé mentale, relations avec les institutions...). La majorité des saisines porte sur le cyberharcèlement, mais d'autres enjeux invisibles ou émergents sont également préoccupants.

Il pointe des injonctions paradoxales, comme l'hyperprotection physique (accompagnement à l'école...) d'un côté et l'absence de contrôle numérique à la maison.

Il estime que les outils numériques, qui favorisent un contact dématérialisé, participent à une déshumanisation des relations familles-école, de façon parfois brutale (messages envoyés à minuit).

La lutte contre le cyberharcèlement constitue un élément majeur, puisqu'il a pour conséquence une mise à nu de la vie privée des enfants, parfois sans leur consentement. Il pointe des exemples d'exposition dans des zones « grises » comme les toilettes scolaires, avec des risques de captations et humiliations.

Il rappelle que le numérique est devenu un outil d'intégration sociale obligatoire chez de nombreux jeunes pour ne pas être stigmatisé et pour adhérer au groupe, surtout au collège où la construction identitaire est fragile.

Concernant les travaux du Défenseur des enfants, Éric DELEMAR rappelle que tous les rapports sont construits, depuis 2021, avec les enfants via des consultations annuelles. 60% des enfants consultés vivent des situations de vulnérabilité (handicap, protection de l'enfance...).

De ces consultations ressortent le sentiment d'un manque de disponibilité et de reconnaissance de la part des adultes qui bloque la parole et empêche l'expression des doutes et des peurs. Les enfants consultés dénoncent un usage uniquement répressif de l'interdit et perçoivent souvent les adultes comme déconnectés ou autoritaires.

Éric DELEMAR pointe le « 'tu' qui tue », perçu comme une infantilisation et une humiliation chez les enfants.

Il souligne l'importance d'une inclusion réelle des enfants dans les politiques publiques et de les reconnaître comme sujets de droit.

Cela passe par la création d'espaces de parole sûrs, le fait de les protéger sans les exclure et de les accompagner sans les mépriser.

En conclusion, il rappelle que les adolescents actuels sont nés avec les réseaux sociaux et que les adultes doivent adapter leurs outils éducatifs au monde dans lequel vivent les enfants. Il rappelle la nécessité de

comprendre leurs codes et prendre le temps d'en parler plutôt que de diaboliser ou interdire sans explication.

Selon lui, le rôle des adultes est d'aider les enfants à s'emparer du numérique intelligemment.

Table ronde #2 : « Éduquer, inclure prendre soin avec le numérique ? »

Participants :

- **Thomas SIRDEY**, co-fondateur de la Japan Expo ;
- **Elodie BERNARD**, responsable des relations extérieures de Poppins ;
- **Axelle DESAINT**, directrice d'Internet sans crainte chez Tralalère, coordinatrice du programme Safer Internet France.

A. Le manga, un pont entre numérique, culture et inclusion sociale (Thomas SIRDEY, Japan Expo)

Thomas SIRDEY propose un regard original sur la relation des jeunes au numérique à travers l'univers des mangas. En tant que co-fondateur de Japan Expo, il rappelle que cette manifestation culturelle est née d'une communauté connectée sur Internet, transformant un espace virtuel en un lieu réel de partage autour de la pop culture japonaise.

Le manga, aujourd'hui deuxième marché mondial après le Japon, connaît en France une croissance exceptionnelle depuis 2019. Mais ce média va bien au-delà du simple loisir : il est un véritable vecteur d'inclusion sociale. Thomas SIRDEY souligne la richesse thématique des mangas qui abordent avec justesse des questions sensibles telles que le handicap, la lutte contre le harcèlement, la discrimination ou encore l'orientation sexuelle. Par exemple, *A Silent Voice* évoque la surdité et l'intégration sociale, tandis que d'autres œuvres traitent de droits LGBT, de transidentité ou de racisme.

Ces récits, portés par des personnages qui surmontent leurs différences, permettent aux jeunes de s'identifier, de développer leur empathie et d'ouvrir le dialogue sur des sujets souvent tabous. Le manga devient ainsi un espace d'expression et d'éducation indirecte, accessible et populaire.

Japan Expo s'investit également dans la création d'espaces sûrs, d'ateliers et de projets de sensibilisation, notamment autour du cyberharcèlement et de l'inclusion des personnes en situation de handicap, démontrant l'importance du numérique comme levier culturel et social.

B. Accompagnement des enfants avec troubles dys et TDAH (Elodie BERNARD, Poppins)

Elodie BERNARD présente Poppins, une application innovante qui s'adresse aux enfants de 7 à 11 ans souffrant de troubles du neurodéveloppement, comme la dyslexie, la dyscalculie, la dysorthographie, la dysphasie, la dyspraxie ou encore le TDAH. Ces troubles concernent environ 8 % des enfants et représentent un réel frein à la réussite scolaire et au bien-être quotidien.

Face aux délais d'attente importants, Poppins propose un outil numérique ludique, pensé comme un jeu vidéo thérapeutique utilisable à domicile. L'application sert de complément ou de relais aux séances de soin, avec un entraînement régulier recommandé pour consolider les acquis.

Deux modules principaux structurent le jeu : un module musical basé sur des exercices rythmiques cliniquement validés pour stimuler les zones cérébrales impliquées dans le langage, et un module de jeux sur le langage écrit, axé sur la correspondance graphèmes-phonèmes, essentielle à la lecture.

Le jeu est conçu pour être engageant, grâce à une personnalisation des niveaux adaptée à l'enfant, une limitation du temps de jeu à 20 minutes par session, et une ambiance musicale avec des titres populaires. Poppins mise aussi sur le renforcement de l'estime de soi, souvent fragilisée chez ces enfants.

Elodie BERNARD indique que les résultats d'une étude clinique confirment l'efficacité du dispositif, avec une amélioration des compétences de lecture et de conscience phonologique chez les enfants utilisateurs.

C. Former et outiller les jeunes et leurs proches à un numérique responsable (Axelle DESAINT, Internet sans crainte)

Axelle Desaint revient sur le programme Internet Sans Crainte, piloté par l'entreprise Tralalère, acteur majeur de l'éducation au numérique en France depuis 25 ans. Ce programme national sensibilise chaque année plus d'1,2 million de jeunes et leurs familles grâce à une plateforme gratuite proposant une large gamme de ressources pédagogiques.

Internet Sans Crainte adopte une approche inclusive et pragmatique, soulignant que l'éducation au numérique ne doit pas reposer uniquement sur les enseignants, souvent débordés, mais aussi sur les adultes proches des jeunes — parents, animateurs, médiateurs — qui jouent un rôle clé dans l'accompagnement.

Les outils développés sont simples d'accès, combinant supports numériques (vidéos, serious games) et activités déconnectées (jeux, escape games, fresques) pour stimuler la réflexion, l'esprit critique et le dialogue. Par exemple, la série « Vinz et Lou » utilise l'humour pour aborder les erreurs numériques, dédramatiser et engager les jeunes.

La participation active des jeunes est au cœur de la démarche : co-construction des contenus avec des comités experts incluant des adolescents, afin de garantir leur pertinence et d'éviter le décalage avec les réalités vécues. Parmi les initiatives, le serious game « Stop la violence » sensibilise au cyberharcèlement, tandis que d'autres modules traitent du partage de contenus intimes, de l'homophobie ou encore de l'usage responsable de l'intelligence artificielle.

Axelle DESAINT insiste sur l'importance d'écouter les jeunes pour comprendre leurs perceptions, de leur donner une vraie parole dans les politiques éducatives, et de former également les adultes pour qu'ils puissent accompagner efficacement dans un monde numérique en constante évolution.

Présentation : SafeBear

Lyess MEDDAHI et Jérémy GUILLOU ont présenté SafeBear, une application de lutte contre le cyberharcèlement via l'intelligence artificielle.

Elle vise à détecter et analyser les contenus toxiques sur les plateformes d'échange en ligne, en s'engageant à ne pas utiliser les données personnelles des utilisateurs. Toutes les conversations enregistrées sont privées et l'utilisateur est le seul à pouvoir y accéder.