

# ÉCRANS PARLONS-EN!

COLLOQUE DESTINÉ AUX PROFESSIONNEL·LES

*Organisé conjointement par :*

LA FONDATION ACTION INNOCENCE

LA VILLE DE GENÈVE



*Vendredi 14 février 2025*

*Salle Frank-Martin*

*Genève, Suisse*

## AVANT-PROPOS

À une époque où les écrans occupent une place prégnante dans la vie quotidienne, il est crucial de définir et de comprendre les pratiques numériques des enfants et des adolescent·es, leurs rôles dans les sociabilités juvéniles, ainsi que les effets potentiels de ces outils sur le développement de ces jeunes générations.

Ce colloque a réuni des chercheur·euses, des professionnel·les de la petite enfance et du développement, et des psychologues et psychiatres afin d'explorer les effets du numérique sur le développement des enfants et leur éducation. Les différentes interventions ont permis d'aborder une multitude de questions allant de l'influence des écrans sur la socialisation des enfants à la manière d'accompagner leur utilisation pour favoriser un développement équilibré et harmonieux. Les conférences constitutives de ce colloque ont en effet apporté des éclairages scientifiques sur des problématiques de société qui concernent à la fois les enfants, leurs familles et les professionnel·les de la petite enfance. L'ensemble des éléments soulevés a permis de nuancer les préoccupations liées à l'usage des écrans, tout en offrant des perspectives pratiques et éducatives pour mieux accompagner les jeunes dans un monde numérique en constante évolution.

## TABLE DES MATIÈRES

1.	<b>LES DROITS DE L'ENFANT À L'ÈRE DIGITALE</b> SERGE TISSERON, PSYCHIATRE .....	3
2.	<b>LES EFFETS DES ÉCRANS SUR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT : APPORTS ET LIMITES DE RECHERCHE</b> EDOUARD GENTAZ, PROFESSEUR, UNIVERSITÉ DE GENÈVE.....	4
3.	<b>QUE SAIT-ON SUR L'UTILISATION DES ÉCRANS PAR LES ENFANTS SUISSES DE 0 À 5 ANS ?</b> NEVENA DIMITROVA, PROFESSEURE ASSOCIÉE, HES ESTELLE GILLIOZ, RESPONSABLE DU PÔLE RECHERCHE, ACTION INNOCENCE .....	4
4.	<b>GRANDIR DANS UN MONDE NUMÉRIQUE : REGARDS D'ENFANTS DE 3 À 12 ANS SUR LEURS PRATIQUES ET SUR CELLES DES ADULTES</b> MICHELE PORETTI, PROFESSEUR HEP ASSOCIÉ ANNE BATIONO TILLON, PROFESSEURE HEP ORDINAIRE HEIDI GAUTSCHI, PROFESSEURE HEP ASSOCIÉE .....	5
5.	<b>USAGES JUVÉNILES DES ÉCRANS ET INÉGALITÉS SOCIALES</b> MARIANNA COLELLA, DOCTORANTE À MEDIALAB, INSTITUT DES SCIENCES DE LA COMMUNICATION ET DES CULTURES NUMÉRIQUES, UNIVERSITÉ DE GENÈVE .....	6
6.	<b>GRANDIR DANS UN MONDE CONNECTÉ : PERSPECTIVES ET PRATIQUES ADOLESCENTES</b> CLAIRE BALLEYS, DIRECTRICE DE MEDIALAB, INSTITUT DES SCIENCES DE LA COMMUNICATION ET DES CULTURES NUMÉRIQUES, UNIVERSITÉ DE GENÈVE .....	7
7.	<b>RÉSEAUX SOCIAUX : EXPLORATION DE NOUVELLES FORMES DE SOCIALISATIONS ADOLESCENTES</b> ALINE MONFERINI, DIPLÔMÉE DU MASTER EN JOURNALISME ET COMMUNICATION, ORIENTATION MÉDIAS ET COMMUNICATION DIGITALE DE L'UNIVERSITÉ DE GENÈVE.....	8
8.	<b>JEUX VIDÉO : FAUT QU'ON EN PARLE !</b> NIELS WEBER, PSYCHOLOGUE ET PSYCHOTHÉRAPEUTE.....	9
9.	<b>LES REPÈRES 3-6-9-12+ POUR UN DÉVELOPPEMENT NUMÉRIQUE DURABLE</b> MARIE-NOËLLE CLÉMENT, PSYCHIATRE ET PSYCHOTHÉRAPEUTE, DIRECTRICE DE L'HÔPITAL DE JOUR POUR ENFANTS ANDRÉ BOULLOCHE À PARIS .....	10

## Les droits de l'enfant à l'ère digitale

Serge Tisseron, Psychiatre, Docteur en psychologie

L'ère numérique bouleverse profondément les conditions dans lesquelles les enfants grandissent, interagissent, apprennent et se construisent. Dans cette intervention, les enjeux liés aux écrans sont pensés à travers le prisme des droits fondamentaux de l'enfant, comme le droit au sommeil, à l'interaction sociale, ou encore à une éducation bienveillante et sécurisante.

En ce sens, le temps passé par l'enfant seul devant les écrans n'est pas à considérer comme du temps volé aux acquisitions et aux apprentissages, mais comme du temps perdu pour des interactions enrichissantes : chaque minute que l'enfant passe seul devant un écran est une minute qu'il ne vit pas avec son parent, ses pairs, ou son environnement physique. Ce changement de paradigme permet d'insister sur l'importance de l'accompagnement et des relations humaines dans le développement de l'enfant, avec ou sans écran.

Par ailleurs, si les jeunes enfants ne sont pas encore capables de décoder les contenus audiovisuels, les enfants plus âgés et les adolescent·es, eux, réagissent avec une empathie cérébrale mesurable aux scènes de souffrance, y compris lorsqu'elles sont fictives. Les données expérimentales montrent que l'exposition à la violence dans les jeux vidéo provoque bien une forme de désensibilisation, mais uniquement relative au monde mis en scène dans le jeu joué, et pas dans la vie quotidienne où les compétences empathiques ne sont pas altérées. En revanche, les réseaux sociaux enferment les usagers dans des pratiques répétitives et des chambres d'écho. Les messages de haine sont rapidement viraux et les pratiques de harcèlement sont favorisées par l'anonymat. Ces résultats renforcent l'urgence d'une protection contre les contenus violents, souvent accessibles sans filtre sur les plates-formes numériques.

Enfin, un point d'honneur est mis sur l'éducation au numérique précoce. Il est nécessaire de faire des enfants elles et eux-mêmes des acteur·ices du dialogue familial autour du numérique. Il ne faut pas craindre qu'elles et ils en sachent plus que leurs parents ; au contraire, cela peut devenir un levier éducatif puissant, à condition de nourrir une culture commune autour des usages numériques.

- Plus que du *temps volé*, les écrans représentent surtout un **manque d'interactions fondamentales** pour l'enfant.
- **Protéger les jeunes enfants** de certains contenus et leur proposer un **cadre d'accompagnement** est essentiel.
- **L'éducation au numérique commence tôt** et les enfants peuvent être des allié·es pour construire un dialogue familial autour de la question des écrans.

*Les effets des écrans sur le développement de l'enfant :  
Apports et limites de recherche*

*Que sait-on sur l'utilisation des écrans par les enfants suisses de 0 à 5 ans ?*

*Edouard Gentaz, Professeur à la FAPSE, Université de Genève*

*Nevena Dimitrova, Professeure Associée HES  
Estelle Gillioz, Responsable du pôle recherche, Action Innocence*

Les débats sont anciens mais récurrents concernant les écrans et leurs effets sur le développement physique, psychique et psychologique des enfants, des adolescent·es et des personnes adultes. Pour cause, les études scientifiques sont difficiles à mener d'un point de vue méthodologique : les technologies, tout comme leurs usages, évoluent et se diversifient très rapidement et les chercheur·euses, face à des impasses statistiques, ne peuvent mettre en avant que des liens de corrélation. Cette présentation met en lumière les enjeux liés autour de la recherche sur les écrans et présente les habitudes d'utilisation précoce des enfants étudiées à l'échelle nationale.

Selon l'étude SWIPE (SWiss Study on Preschool screen Exposure), un enfant sur deux a déjà utilisé un appareil numérique à l'âge de 2 ans, et près de 75 % à 3 ans.

Les enfants de 0 à 5 ans utilisent autant les outils numériques avec écran (vidéos, dessins animés) que sans écran (histoires audio, appels).

Les écrans sont principalement utilisés pour des contenus courts et adaptés, souvent à visée éducative. Le temps d'écran augmente avec l'âge, tout en restant globalement conforme aux recommandations de l'OMS pour les 2-5 ans, alors que seuls 40 % des moins de 2 ans les respectent. Les experts appellent cependant à dépasser la seule question du temps pour s'intéresser au contexte et aux contenus.

L'utilisation des écrans est ainsi à considérer dans un système en interaction : de multiples facteurs, tels que les usages parentaux et le co-visionnement, sont à prendre en considération. Par exemple, accompagner son enfant au moment du visionnement peut réduire, annuler, voire contrebalancer les effets négatifs du visionnement passif de contenus audio-visuels sur le développement des compétences langagières de l'enfant. Le soutien et l'accompagnement parental sont de forts leviers éducatifs pour le développement des différentes compétences précoces du jeune enfant.

- L'utilisation des outils numériques chez les très jeunes enfants **ne cesse d'augmenter**, mais les **controverse**s sont **nombreuses** dans les publications scientifiques quant aux effets sur le développement.
- L'enfant est à considérer **en interaction constante avec son environnement**. L'utilisation des écrans peut être un facteur de risque parmi d'autres.
- Les **usages parentaux modélisent** les usages futurs : sensibiliser les adultes à leur propre utilisation des outils numérique est primordial.

## *Grandir dans un monde numérique : regards d'enfants de 3 à 12 ans sur leurs pratiques et sur celles des adultes*

*Michele Poretti, Professeur HEP associé  
Anne Bationo Tillon, Professeure HEP ordinaire  
Heidi Gautschi, Professeure HEP associée*

Cette présentation repose sur deux enquêtes qualitatives menées auprès d'enfants âgés de 3 à 12 ans dans la Ville de Genève. Elle met en lumière la manière dont les enfants, dès leur plus jeune âge, intègrent le numérique dans leurs jeux, leurs représentations et leurs interactions, tout en développant un regard critique sur les usages numériques des personnes qui les entourent.

Avant même l'entrée à l'école, les jeux de faire semblant révèlent une familiarisation précoce avec les objets numériques, notamment les téléphones. Les enfants imitent, rejouent, et incorporent ces objets dans leurs univers symboliques. Si ces jeux semblent anodins, ils montrent déjà une intériorisation du monde connecté, qui s'amplifie avec l'âge : tablettes, ordinateurs et consoles de jeu viennent progressivement enrichir cette palette numérique.

Grâce à l'utilisation de silhouettages et d'activités *j'aime / j'aime pas*, les chercheur·euses ont recueilli la parole des enfants sur leurs propres usages, mais aussi sur ceux des adultes. Un constat revient de manière récurrente : les enfants interrogent la manière dont les technologies numériques interfèrent dans les interactions, par exemple lorsque les parents sont physiquement présents mais psychologiquement absents, absorbés par un écran. Elles et ils affirment également se sentir ignoré·es ou abandonné·es lorsque cela se produit : « Ils parlent au téléphone et ils regardent les messages (...), je leur dis quelque chose et ils ne répondent même pas, et (...) ils me laissent toute seule ».

Ainsi, cette étude révèle que les enfants ne sont pas de simples récepteur·ices passives ou passifs du numérique. Elles et ils s'approprient les différents outils numériques de manière créative. Elles et ils interprètent aussi activement leur environnement, et portent un regard parfois sévère sur les incohérences des adultes. Elles et ils savent qu'un équilibre est nécessaire et qu'il faut du temps pour faire autre chose, par exemple pour jouer, discuter, et être ensemble.

- Les enfants **intègrent très tôt les objets numériques** dans leurs jeux de faire semblant et leur imaginaire. Pour elles et eux, grandir dans un monde numérique signifie avoir accès à une palette de plus en plus large d'outils et d'usages.
- Dès leur plus jeune âge, les enfants sont capables d'**exprimer un regard critique sur les usages des personnes qui les entourent** (adultes ou pairs).
- Les **interférences du numériques dans les interactions** peuvent être vécues comme un abandon : les enfants attendent une **pleine présence** de la part de leurs figures parentales.

## Usages juvéniles des écrans et inégalités sociales

Marianna Colella, Doctorante à Medialab, Institut des sciences de la communication et des cultures numériques, Université de Genève

Les écrans, et tout particulièrement les smartphones, occupent une place centrale dans la vie des adolescent·es. Loin d'être de simples outils de distraction, ils remplissent des fonctions multiples et structurantes dans leur quotidien : entretenir les liens sociaux, accéder à des contenus culturels ou médiatiques, ou encore se divertir. Cette intervention met en lumière le rôle de ces usages numériques dans la construction des identités juvéniles, mais aussi les inégalités sociales qui les traversent.

En analysant les pratiques numériques des jeunes, il devient évident que le smartphone est un outil aux usages pluriels, répondant à des besoins multiples et bien précis :

- L'entretien de la sociabilité, via les messageries, les réseaux sociaux, les appels ;
- La consommation médiatique et culturelle, comme les séries, vidéos ou musiques ;
- Les pratiques vidéo-ludiques, seul·e ou en ligne, souvent partagées.

Ces usages ne sont pas équivalents d'un·e jeune à l'autre. Ils dépendent des ressources familiales, éducatives et sociales disponibles. Dans certains contextes, le numérique vient compenser un manque d'activités alternatives ou l'absence de discussions et d'espaces de parole dans la famille. Dès lors, il serait contre-productif d'adopter une posture normative ou culpabilisante à l'égard de ces usages.

Les adolescent·es sont sensibles au manque de cohérence : on leur reproche d'être trop sur leurs écrans, alors que leurs parents le sont tout autant. Cela révèle une demande implicite de cohérence éducative et d'écoute. En matière de prévention, l'enjeu n'est donc pas de diaboliser les écrans, mais de partir des réalités vécues par les jeunes, de comprendre les fonctions que remplissent les outils numériques dans leur vie et de leur fournir les ressources pour se protéger, plutôt que de simplement limiter ou interdire.

- Les usages numériques des jeunes répondent à des **besoins sociaux, culturels et affectifs** et varient selon leur contexte de vie.
- Une prévention efficace ne passe **ni par la moralisation, ni par l'interdiction**, mais par **la compréhension des réalités juvéniles**.
- Il est essentiel de **proposer des ressources et des repères**, sans jugement : mieux vaut être ensemble, même sur un écran, que seuls chacun de son côté.

## Grandir dans un monde connecté : perspectives et pratiques adolescentes

Claire Balleys, Directrice de Medialab, Institut des sciences de la communication et des cultures numériques, Université de Genève

Alors que les préoccupations des adultes restent souvent centrées sur le temps d'écran ou les risques liés aux usages numériques, cette conférence propose de déplacer le regard pour mieux comprendre les pratiques réelles des adolescent·es sur les médias sociaux et leur fonction dans la construction identitaire et relationnelle.

Les jeunes investissent les plateformes numériques de manière active, participante et souvent créative. Le smartphone leur permet d'être simultanément dans l'ici et l'ailleurs et d'échanger avec leurs pairs tout au long de la journée. Ce phénomène, retrouvé sous le terme de *context collapse*, illustre la disparition des frontières entre sphères personnelles, sociales, scolaires ou familiales, en raison de la connexion permanente.

Il existe deux grandes fonctions dans les usages numériques des jeunes :

- (1) La consommation médiatique (comme le fait de *scroller* sur les réseaux) ;
- (2) L'entretien du lien social, à travers les discussions, le partage de vidéos ou de messages.

Ces deux fonctions s'entrelacent : regarder une vidéo humoristique puis l'envoyer à un·e ami·e, c'est à la fois consommer un contenu et maintenir un lien. Contrairement aux représentations souvent véhiculées, ces pratiques sont codifiées et régulées par des normes implicites que les adolescent·es prennent très au sérieux. Il existe de véritables règles sociales numériques : on ne partage pas une capture d'écran sans autorisation, on adapte ce que l'on montre selon les destinataires, on respecte une forme de loyauté numérique. La transgression de ces codes peut être vécue comme une réelle trahison.

Comprendre ces usages, c'est reconnaître la dimension hybride de la socialisation adolescente, qui se joue autant dans les interactions physiques que dans les espaces numériques. Les professionnel·les de la petite enfance et les parents ont tout à gagner à mieux saisir cette réalité pour accompagner les jeunes avec justesse.

- Les adolescent·es vivent une socialisation **hybride**, où le numérique est **un espace relationnel à part entière**.
- Les pratiques numériques **sont régies par des codes précis** que les jeunes respectent : il est essentiel de ne pas les sous-estimer.
- Pour **comprendre** un·e adolescent·e aujourd'hui, il faut **s'intéresser** autant à ce qui se joue en ligne qu'en face à face.

## Réseaux sociaux : exploration de nouvelles formes de socialisations adolescentes

*Aline Monferini, Diplômée du Master en Journalisme et Communication, orientation médias et communication digitale de l'Université de Genève*

Les réseaux sociaux ne se contentent pas de divertir ou de distraire : pour les adolescent·es, ils représentent de nouveaux espaces de socialisation, de construction identitaire, et parfois de soutien émotionnel. Cette conférence, issue d'un travail de recherche de terrain, explore la manière dont les jeunes utilisent *TikTok* pour exprimer leurs émotions et créer des liens.

L'étude montre que nombre d'adolescent·es disposent de deux comptes TikTok : un compte principal, « officiel », où elles et ils interagissent avec leurs pairs et partagent des contenus plus légers et un compte secondaire, anonyme, souvent utilisé comme espace d'expression intime. Ces comptes prennent la forme de confessions intimes textuelles. Il s'agit de publications composées de textes souvent tristes, mélancoliques, voire empreints de désespoir, la plupart du temps accompagnés d'un fond sombre ou de la nuit noire.

À première vue, ces contenus peuvent inquiéter les adultes. Ils donnent parfois l'impression que les jeunes s'enferment dans une spirale négative, en publiant ou en regardant des contenus qui font écho à leur mal-être. Mais les adolescent·es interrogé·es livrent une tout autre lecture : pour elles et eux, ces espaces de partage et de discussions constituent une forme de refuge émotionnel. Lire et partager ce type de contenus leur permet de se sentir compris·es, soutenu·es, et moins seul·es. Les commentaires créent une dynamique de solidarité, où l'anonymat favorise une parole libre et une forme de réconfort collectif.

Cette étude rappelle l'importance de ne pas juger les usages numériques à partir de nos représentations et de nos propres cadres. En s'intéressant à la fonction que remplissent ces pratiques, on découvre que les réseaux sociaux peuvent être des lieux d'appartenance, voire de résilience émotionnelle. Les liens tissés en ligne ne sont pas forcément superficiels : ils sont souvent vécus comme des relations significatives, avec des personnes ressources qui écoutent, comprennent et soutiennent.

- Les adolescent·es utilisent les réseaux sociaux non seulement pour s'exprimer, mais aussi pour **trouver du soutien émotionnel et se sentir moins seul·es**.
- Les contenus tristes ou sombres ne sont pas forcément un signe de danger, mais **peuvent jouer un rôle de soupape**, de normalisation du mal-être.
- Pour accompagner les jeunes, il est essentiel de **comprendre la fonction sociale et émotionnelle** de ces pratiques plutôt que de les condamner.

## Jeux vidéo : faut qu'on en parle !

Niels Weber, Psychologue et psychothérapeute

Alors que les jeux vidéo représentent aujourd'hui la première industrie culturelle au monde, leur compréhension reste souvent superficielle, voire inexistante, du côté des adultes. Cette conférence propose de sortir des discours alarmistes pour mieux comprendre le média vidéoludique, son fonctionnement, ses effets émotionnels et les opportunités qu'il offre en matière de dialogue et d'accompagnement éducatif.

Beaucoup d'adultes déclarent ne rien connaître aux jeux vidéo et s'en servent comme prétexte pour éviter d'en parler avec les jeunes. Pourtant, il n'est pas nécessaire d'être expert·e pour ouvrir la discussion : on peut s'appuyer sur sa propre expérience du jeu (même ancienne), ou simplement poser des questions. L'enjeu est moins de tout comprendre que de montrer de l'intérêt et de créer un espace de parole.

Les critiques adressées aux jeux vidéo aujourd'hui ne sont pas nouvelles : depuis plusieurs décennies, le même discours revient, centré sur l'addiction, l'isolement ou la violence. Or, ces représentations passent souvent à côté de l'expérience émotionnelle réelle des joueur·euses. Ce n'est pas tant ce qu'on voit à l'écran qui compte, mais ce que la ou le joueur·euse ressent. Par exemple, des jeux à l'apparence légère comme *Mario Kart* peuvent générer des niveaux de stress très élevés, souvent bien supérieurs à ceux induits par des jeux plus sombres ou violents comme *Call of Duty*. Cela montre que les émotions vécues sont parfois contre-intuitives et méritent d'être reconnues et discutées.

Jouer, c'est ressentir – que ce soit en jouant soi-même ou en regardant d'autres personnes jouer. Cela peut être un moyen d'évacuer des tensions, de se confronter à des défis, ou de renforcer des liens sociaux. Les jeux vidéo sont donc aussi un terrain d'expression émotionnelle et relationnelle, que les adultes gagneraient à mieux explorer avec les enfants.

- Il n'est **pas nécessaire d'être expert·e** pour parler des jeux vidéo avec un·e enfant : l'important, c'est d'**oser ouvrir le dialogue**.
- Les jeux vidéo **génèrent des émotions**, parfois très intenses, qu'il faut apprendre à reconnaître.
- **Mieux vaut poser des questions sincères que prétendre savoir** : derrière un silence, il y a souvent un·e enfant qui ne sait pas comment parler, et non un·e enfant qui n'a rien à dire .

## *Les repères 3-6-9-12+ pour un développement numérique durable*

*Marie-Noëlle Clément, Psychiatre et psychothérapeute,  
Directrice de l'hôpital de jour pour enfants André Bouilloche à Paris*

Face à l'omniprésence des écrans dans nos vies, une question centrale se pose : comment accompagner les enfants dans leur rapport au numérique de façon progressive, réaliste et bienveillante ? Plutôt que d'interdire, il s'agit d'éduquer et de leur apprendre à nager dans ce monde numérique en y entrant progressivement.

Les repères 3-6-9-12, développés par le psychiatre Serge Tisseron, visent à fournir un cadre évolutif pour soutenir les enfants dans leurs usages, tout en respectant leurs besoins à chaque étape de leur développement.

### De 3 à 6 ans

- Les écrans ne doivent pas remplacer les interactions humaines, le jeu libre ou l'exploration du monde réel.
- Lorsqu'un écran est utilisé, il doit toujours être associé à une durée limitée – qui marque le début et la fin de l'activité – ainsi qu'à une médiation adulte.
- Il est crucial de choisir des contenus adaptés.

### De 6 à 9 ans

- L'usage d'Internet seul reste déconseillé avant 9-10 ans.
- Il est important d'introduire la notion de droit à l'image et de réguler les usages en fonction de leur qualité, pas seulement de leur durée.

### De 9 à 12 ans

- C'est un moment clé pour discuter de la véracité des contenus, du caractère permanent des publications et de l'importance de préserver son intimité en ligne.
- L'adulte doit se positionner comme une personne ressource, disponible et ouverte au dialogue.

- Les repères 3-6-9-12 offrent un **cadre évolutif, adapté à chaque âge**, pour accompagner les enfants dans leur usage du numérique.
- Il ne s'agit pas d'interdire les écrans, mais d'**apprendre à les utiliser**, pour mieux apprendre à s'en passer.
- L'enjeu est d'**instaurer un dialogue**, de **valoriser des usages créatifs et maîtrisés** et de **rester attentives et attentifs aux signes de mal-être** cachés derrière les écrans.

## SYNTHÈSE ET CONCLUSION GÉNÉRALE

L'utilisation quotidienne des outils numériques est aujourd'hui incontestable, mais ses effets sur le développement de l'enfant restent un sujet complexe. Les conférences de ce colloque ont permis d'explorer plusieurs dimensions de cette question, en abordant des thématiques aussi variées que les droits de l'enfant à l'ère du numérique, les habitudes d'utilisation des écrans des jeunes enfants, l'évolution des pratiques adolescentes sur les plateformes numériques et les réseaux sociaux, ainsi que les fonctions de ces pratiques numériques et leur importance dans le développement des sociabilités juvéniles.

Tout au long de ces interventions, une première constante a émergé : l'importance d'accompagner les enfants dans leur rapport aux écrans en prenant en compte leur âge, leur maturité et leur environnement social. Les repères 3-6-9-12, proposés par Serge Tisseron, offrent une structure pour guider les parents et les professionnel·les, en soulignant que l'objectif n'est pas de diaboliser les écrans, mais d'apprendre à s'en servir de manière responsable et mesurée. La pose du cadre est nécessaire pour et dans l'accompagnement des enfants et des adolescent·es dans leur utilisation des outils numériques. Cela signifie également donner du sens aux motivations des jeunes et aux expériences vécues. Les adolescent·es, notamment, trouvent dans les réseaux sociaux et les jeux vidéo un moyen d'expression de leur identité et de leur sociabilité, mais aussi un espace de soutien émotionnel dans des moments difficiles.

Il ne s'agit cependant pas seulement d'un enjeu individuel, mais aussi collectif. L'éducation numérique est un levier essentiel pour bâtir une société connectée, mais responsable et inventive. Les parents et les professionnel·les de l'éducation, du social ou encore de la santé, doivent être des partenaires actives et actifs dans l'accompagnement des jeunes, en favorisant le dialogue, en protégeant contre les dangers et en encourageant des pratiques numériques saines et responsables.

Loin d'être un phénomène unidimensionnel, les effets du numérique sur les jeunes sont multifactoriels et nuancés. Plutôt que de considérer le numérique comme une menace, il apparaît donc essentiel d'en comprendre les mécanismes et de l'accompagner avec discernement. En développant des pratiques éducatives adaptées et en intégrant ces nouveaux outils dans la vie des enfants et des adolescent·es, tout en préservant et en proposant des espaces de socialisation dans le monde physique, nous pouvons espérer construire un avenir où les écrans ne seront pas un frein au développement, mais un levier d'apprentissage et de créativité.

## ANNEXES

# ÉCRANS PARLONS-EN!

## PROGRAMME

8h – 8h45

Accueil et remise de la documentation

8h45 – 10h15

Ouverture

Christina Kitsos, Maire de la Ville de Genève  
Tiziana Bellucci, Directrice générale d'Action Innocence

Les droits de l'enfant à l'ère digitale

Serge Tisseron, Psychiatre, Docteur en psychologie

Les effets des écrans sur le développement de l'enfant : apports et limites des recherches

Edouard Gentaz, Professeur à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation / UNIGE

Que sait-on sur l'utilisation des écrans par les enfants suisses de 0 à 5 ans ?

Estelle Gillioz, Responsable pôle recherche à Action Innocence  
Nevena Dimitrova, Professeure associée à la HETSLS

10h15 – 11h PAUSE

11h – 12h30

Grandir dans un monde numérique : regards d'enfants de 3-12 ans sur leurs pratiques et sur celles des adultes

Michele Poretti, Professeur associé à la HEP Vaud  
Anne Bationo Tillon, Professeure à la HEP Vaud  
Heidi Gautschi, Professeure associée à la HEP Vaud

Usages juvéniles des écrans et inégalités sociales

Marianna Colella, Doctorante à Medialab / UNIGE

12h30 – 14h PAUSE

14h – 15h15

Grandir dans un monde connecté. Perspectives et pratiques adolescentes

Claire Balleys, Directrice de Medialab / UNIGE

Réseaux sociaux : exploration de nouvelles formes de socialisations adolescentes

Aline Monferini, Diplômée du Master en Journalisme et Communication/UNIGE

15h15 – 15h45 PAUSE

15h45 – 16h45

Jeux vidéo : faut qu'on en parle !

Niels Weber, Psychologue et psychothérapeute

Les repères 3-6-9-12+ pour un développement numérique durable

Marie-Noël Clément, Psychiatre et psychothérapeute

16h45 – 17h00

Conclusion

