

Accompagner les premiers pas

Les bébés apprennent par l'observation des plus grands et par le partage de regards, de mots et de jeux. Les écrans font partie de leur quotidien mais ne les aident pas à grandir. Il est important de les accompagner petit à petit dans leurs découvertes.



0-18 MOIS

Je comprends plus que je ne parle

Au départ,

- Je communique par le regard, les gestes, les sons, et vis des sensations intenses : inconfort (faim, froid, fatigue,...) et joie.

Puis

- Je joue avec mes mains, explore les objets avec ma bouche et imite des expressions, des gestes.
- J'attrape tout ce qui est à ma portée, dis mes premiers mots, rampe et marche à 4 pattes.

Jusqu'à faire mes premiers pas et reconnaître mon image.

J'ai besoin de :

- Sentir mes parents proches de moi
- Être nourri, soigné et rassuré
- Comprendre ce je vis



Pour m'aider à grandir

- Me regarder, me sourire, me parler, m'encourager
- Établir de petites routines rassurantes (change, bain, repas...)
- Partager des comptines, marionnettes, jeux de doigts, jeu du coucou, chatouilles, massages...



18-36 MOIS

Je me développe de plus en plus vite

Au départ,

- Je fais des gestes pour dire au revoir, montrer, faire semblant.
- Mon langage se développe.

Puis

- Je cours, saute (presque) sans tomber et j'utilise mon index avec mon pouce.
- J'exprime mes émotions et je vais sur le pot.

Jusqu'à vouloir faire seul

- Je m'affirme, m'oppose et j'ai le sens de la propriété « à moi ».
- J'apprends les règles de vie.

J'ai besoin de :

- Être en contact avec de nouvelles personnes
- Avoir des limites claires et précises
- Partager du temps avec mes parents



Pour m'aider à grandir

- "Faire semblant avec moi", partager dessin, lecture, peinture aux doigts, cubes, modelage, déplacement et transvasement d'objets ...
- Si vous le souhaitez partager les 1^{ers} écrans :
 - Préciser que « L'écran est fragile. Il peut faire mal au dos, aux yeux. Il s'utilise à 2 pour des moments spéciaux. »
 - Albums numériques lus à deux
 - Appels vidéo, photos numériques
 - Applications d'éveil (10 min) : dessin de lignes, de formes, découverte de sons, lettres, chiffres...



3-5 ANS

Mon cerveau fonctionne à plein régime

Au départ,

- Je rentre à l'école et j'aime découvrir de nouvelles choses.

Puis

- Je transforme la réalité et pose plein de questions.

Jusqu'à différencier les moments de la journée

- J'aime jouer avec d'autres enfants.

J'ai besoin de :

- Avoir des échanges : parler, manipuler, courir, grimper, chanter, jouer...
- Avoir des moments au calme sans être interrompu
- Avoir des règles et des limites claires



Pour m'aider à grandir

- Partager du temps ensemble : jeu, câlin, promenade, histoire, jeu de société, puzzle, construction...
- Me parler, m'écouter, répondre à mes questions, remarquer et encourager mes progrès
- Si vous le souhaitez :
Proposer des applications numériques que j'explore à ma manière : créer des œuvres d'art, de la musique, écouter des chansons, faire des puzzles, s'occuper d'animaux, de personnages...
- 1 heure / jour maximum, tout écran cumulé
- Faire avec moi, me montrer ou me demander d'expliquer ce que je réussis, réalise, vois...
- Choisir des programmes numériques (jeux, vidéos...) adaptés : rythme, histoire, couleur, son,...



POUR ALLER PLUS LOIN

Article : <http://www.yapaka.be/texte/domestiquer-les-ecrans-au-rythme-de-lenfant>

Article : <https://www.3-6-9-12.org/>

Num et Ric et Cie
Des débats en famille



Être parents de jeunes enfants à l'ère numérique

Facebook, Twitter, Snapchat, VOD, mails, notifications... les foyers français possèdent en moyenne 5 à 6 écrans. Ces outils influencent la parentalité et traversent les dynamiques familiales. Chacun peut se surprendre captivé par les écrans à des moments insolites ; repas familiaux, en pleine conversation, en traversant la route et même en voiture.

QUELQUES CHIFFRES... AVEC LES ÉCRANS*

85%
des Français ont accès à Internet : 74% tous les jours dont 95% des 18-24 ans

Parmi les 1-6 ans 3 enfants sur 4 influencent les achats des familles.

1-6 ans / semaine :
7 h 20 devant la télévision
3 h 10 sur Internet
2 h 40 sur des jeux vidéo

Adultes / semaine :
18 h sur internet
20 h devant la télévision

*Etude CREDOC 2016 - Baromètre du numérique 2017 - Junior Connect' 2014, Ipsos - Etude Médiamétrie sur "l'année Internet 2017 >

Num et Ric et Cie
Des débats en famille



LES PARENTS PROPOSENT UN ÉCRAN POUR*

- Mener à bien certaines tâches : douche, ménage, appel, repos....
- Calmer l'enfant, apaiser des tensions dans la fratrie
- Récompenser, distraire d'une activité désagréable
- Canaliser l'enfant en public : commerce, salle d'attente, restaurant...
- Eduquer, faire découvrir
- Occuper le jeune enfant, répondre à sa demande
- Partager ses usages numériques
- Ne pas empêcher les autres enfants d'utiliser l'écran : chambre partagée, petit logement...

*« Familles connectées », Réalités familiales, Unaf, n° 114-115, 2016



EQUILIBRE DES BESOINS DE CHACUN EN FAMILLE

Les outils numériques ne cessent d'évoluer et d'influencer des usages familiaux multiples. Que l'on soit conquis ou réfractaire, il s'agit de trouver un équilibre entre les atouts et les limites des écrans selon les âges, les besoins et le plaisir de chacun.

Le nombre d'usages additionne les temps d'écran : jeux vidéo, réseaux sociaux des aînés, émissions télévisées des parents, vidéos des enfants ...

Le dessin animé du plus jeune se cumule à toutes les pratiques qu'il a ou voit. Le jeune enfant imite les comportements de ceux qu'il observe.

L'accompagnement des usages dès la petite enfance, permet la prise en compte de ses besoins pour grandir. L'arrêt autonome d'une activité plaisante est difficile, voire impossible, avant 8/10 ans car son rapport au temps est différent de celui de l'adulte. Cet accompagnement lui permet de construire, petit à petit, son rapport aux médias et son esprit critique.



LA DÉCONNEXION VOLONTAIRE*

Le droit à la déconnexion au travail de la loi du 8 août 2016 (dit Loi Travail) s'inscrit dans une évolution sociale liée à la place des outils numériques.

Face à l'attente d'être toujours et rapidement joignable, certains refusent de répondre aux sollicitations continues. Ils organisent des moments de déconnexion pour se retrouver, faire le point et ralentir.

* Article du CNRS : <https://lejournald.cnrs.fr/articles/les-deconnectes-volontaires>



EN PRATIQUE

- Se questionner sur ses propres usages numériques : sms, appels, notifications, applications, jeux...
- Réfléchir aux usages, besoins et souhaits de chacun selon son âge
- Définir des règles d'accès et d'utilisation selon l'âge : télévision, console, tablette, smartphone...
- Placer les écrans dans les pièces collectives au moins jusqu'au milieu de l'adolescence
- Privilégier les moments d'écran des plus grands sans la présence des jeunes enfants : bains, siestes, activités en extérieur, dans une autre pièce
- Maintenir des temps familiaux sans écran : jeux libres, durant les repas, avant de dormir ou avant l'école
- Ne pas culpabiliser pour un écart ponctuel
- Discuter sur les pratiques numériques de chacun : sur les jeux, vidéos, intérêts, limites, risques...
- Trouver d'autres solutions pour calmer ou faire patienter : jeux, dessins, chansons, livres...



Grandir avec la télévision

Apparue en 1937, démocratisée en 1975, la télévision est aujourd'hui présente chez 95% des Français. La multiplication des supports la rend accessible quotidiennement, de partout et par tous.



LES ENVIES DES ENFANTS, UNE MARCHANDISE

Les programmes pour enfants sont souvent construits pour inciter à l'achat de produits.

Dès tout-petit, l'enfant peut s'attacher à des univers et en réclamer l'achat, parfois avec insistance : Petit Ours Brun, T'Choupi, Pat'Patrouille, Titeuf...



EFFETS SUR LA SANTÉ

Le temps passé devant la télévision a des impacts sur le développement de l'enfant car il fait moins d'activités physiques, sensorielles, interactives. Ça augmente les risques de :

- Surpoids
- Fatigue cognitive et émotionnelle (colère, tristesse, mémoire...)
- Retard de langage
- Difficultés de concentration, d'attention et d'endormissement
- Isolement

Si l'enfant mange devant la télévision, il ne perçoit plus les goûts et les signes de satiété. Il risque de ne pas apprendre à réguler son appétit.



EN PRATIQUE

- **Déconseillée** par les spécialistes avant l'âge de 2/3 ans.
- **La regarder ensemble**, parler de ce que l'enfant voit : exprimer les émotions, commenter, rire...
- **Choisir un rythme adapté** : durée courte, contenu lent, sans changement brusque.
- **Proposer d'autres activités** 1 heure avant de dormir, durant les repas, avant l'école.
- **Eloigner** les jeunes enfants des programmes pour plus grands : films, journaux télévisés, teaser, publicités...
- **Parler** de l'usage de la télévision avec l'assistante maternelle, la famille élargie...

VRAI/FAUX

La télévision calme les jeunes enfants :

FAUX

Le regard du jeune enfant est capté par l'écran. La télévision lui fait vivre des émotions intenses. Son calme donne l'illusion d'un effet positif alors que la télévision excite beaucoup son cerveau. L'arrêt peut alors provoquer d'importantes crises de colère et de tristesse.

Quand un enfant joue, il ne regarde pas la télévision :

FAUX

La télévision allumée l'empêche de fixer son attention. Elle réduit ses périodes de jeu spontané qui lui permettent de grandir. Le bruit de fond constant nuit à son développement et aux apprentissages des plus grands.

La mise en scène de la vie réelle peut être perturbante : les enfants ne disposent ni des mots, ni des filtres pour les mettre à distance. Le jeune enfant est très sensible aux variations de sons, de lumière et peut être effrayé par un changement brutal, imperceptible pour un adulte.

Regarder un court épisode de dessin animé avec son enfant de 24 mois n'est pas grave :

VRAI

Regarder un dessin animé d'une dizaine de minutes avec son enfant permet d'être dans un plaisir partagé. Ce partage est important pour son développement surtout s'il s'accompagne des commentaires de l'adulte. Les impacts négatifs apparaissent lorsque l'enfant est régulièrement laissé seul devant un écran.



POUR ALLER PLUS LOIN

Dossier télévision : <http://www.yapaka.be/thematique/television>

L'avis du CSA :

<http://www.csa.fr/Television/Le-suivi-des-programmes/Jeunesse-et-protection-des-mineurs/La-protection-des-tout-petits>

Retour d'expérience d'une semaine sans écran pour une famille :

<https://naitreetgrandir.com/fr/dossier/moins-d-ecrans/semaine-sans-tele>

Num et Ric et Cie

Des débats en famille



Organiser l'usage des écrans

Les arguments éducatifs sur les tablettes, les jeux et les vidéos sont des stratégies marketing, démentis par les études.

Les meilleures sources de stimulation pour apprendre, agir sur le monde, maîtriser ses sensations et émotions sont :

- l'interaction avec son entourage
- le jeu

Lorsque l'enfant est souvent et longtemps devant les écrans, son développement se ralentit :

- fatigue et manque de sommeil
- diminution des capacités d'attention et de langage
- isolement

Ces impacts sont réversibles dès la diminution ou l'arrêt des écrans.

LIMITES DES ÉCRANS

Prennent la place de jeux de manipulation et des échanges avec d'autres

Augmentent la fatigue

Amènent des crises, colères à l'arrêt (dés très jeunes)

INTÉRÊTS DES ÉCRANS

Plaisent aux enfants

Permettent de disposer de temps pour les parents

Offrent une autre activité commune



FAIRE AVEC

- A partir de 2 ans, les écrans peuvent être proposés sur des durées courtes, éloignées des périodes de sommeil.
- Adapter la durée, le contenu et l'écran à l'âge
- Placer les écrans dans les lieux communs du foyer
- Choisir programmes et jeux avant de les proposer
- Privilégier les écrans où l'enfant fait par lui-même, à son rythme



Y RÉFLÉCHIR

- Observer ses propres utilisations : l'enfant imite son entourage proche
- Discuter des écrans avec toute la famille : de l'intérêt, des moments, des besoins de chacun selon l'âge
- S'interroger sur l'impact des images et des vidéos avant de les publier



MOMENTS PRÉSERVÉS

- Partager et discuter sans écran sur les temps de repas
- Maintenir des activités sans écran :
 - jeux libres, balades, ballon, livre
 - jeux avec des objets de la maison : casseroles, bols plastiques, cuillères, eau, très gros bouchons, sucre, riz soufflé... Avec surveillance,
 - jeux autour des tâches ménagères, tri de jouets...



PRÉCAUTIONS

- Limiter les temps d'utilisation des ondes : bluetooth, wifi, 3G, 4G...
- Avoir d'autres propositions pour calmer ou faire patienter : lire une histoire, dessiner, faire des puzzles, jouer : dinettes, voitures, cubes...
- Apprendre petit à petit à l'enfant à s'autoréguler plutôt qu'interdire
- Limiter les écrans à des périodes de quelques minutes pour les plus jeunes et de 20 minutes maximum pour les - de 6 ans



POUR ALLER PLUS LOIN

Article la tablette et les tout-petits : <https://app-enfant.fr/tablette-2-ans-enfant-ipad>

Affiche des repères selon les âges : <https://app-enfant.fr/quel-ecran-pour-quel-age-infographie>

Article en PDF sur les écrans selon les âges :

http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/texte/15_06_24_domestiquer_les_ecrans_au_rythme_de_lenfant_-_en_ligne.pdf

Article sur les écrans et les jeunes enfants :

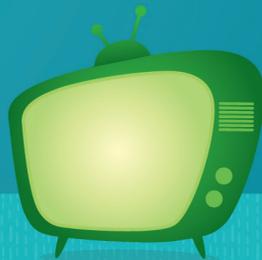
https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=ecrans-jeunes-enfants-television-ordinateur-tablette

Num et Ric et Cie

Des débats en famille

Réguler les écrans

Curieux et explorateurs, les enfants sont attirés très jeunes par ces écrans qui fascinent tant les plus grands. Il est important d'établir quelques règles claires pour que l'enfant sache ce qui est possible et ce qui ne l'est pas. Quel que soit son âge, la présence de règles appliquées est rassurante et lui permet de construire petit à petit une gestion équilibrée de ses habitudes numériques.



Réguler les écrans avec des jeunes enfants parce qu'ils :

- Ne le rendent pas plus intelligent
- Donnent trop d'informations à son cerveau
- Le détournent de la relation parent-enfant
- Parasitent sa fonction visuelle en développement

Il n'y a pas de solution « clés en main ».

- Se concentrer sur un petit nombre de règles
- Enoncer des règles claires, courtes et concrètes. Avant 3 ans : une consigne à la fois
- Rester ferme lorsqu'il s'agit de règles importantes pour vous.
- Faire évoluer les règles avec l'âge de l'enfant
- Varier les activités intérieures et extérieures
- Ménager des temps libres à l'enfant ; il construira ses propres jeux (se dépenser, toucher à tout, construire...) dans un espace sécurisé ou sous votre surveillance.



L'emplacement des activités numériques

- Dans une pièce collective hors de la chambre
- Dans une pièce lumineuse, pouvoir être assis face à l'écran
- Éviter la présence du jeune enfant lors des activités numériques des plus grands : bains, siestes, gardes...



L'accompagnement

Penser à montrer l'exemple

Les jeunes enfants imitent

Les plus grands ne prendront pas les règles au sérieux si vous ne les respectez pas.

Comportement de chacun

- Poser le téléphone, en particulier lors des repas
- Ranger les écrans hors de vue quand ils ne servent pas
- Discuter des besoins du jeune enfant en famille

Propositions adaptés à l'âge

- Contenus éducatifs, créatifs, interactifs, sans publicité
- Affichages sur fond clair
- Vidéos choisies et adaptées à chacun
- Applications testées : www.souris-grise.fr | www.app-enfant.fr | www.edululu.org/fr
- Contrôle parental, navigateur internet sécurisé

Présence de l'entourage

- Partager les activités numériques : dessins animés, applications, photos...
- Discuter, échanger sur ce que chacun fait et aime



L'utilisation

À quel moment

- Pas dès le réveil, ni avant l'école, ni pendant les repas, ni avant le coucher
- En milieu de matinée, d'après-midi sur une durée adaptée

Pour y mettre fin

- Expliquer ce que l'on va faire après
- Rendre le temps concret : sablier, timeur, place des aiguilles, nombre d'épisodes, de parties...
- Décocher la lecture automatique de Youtube : à droite en haut de la liste des vidéos
- Eteindre l'écran à la fin d'un épisode, à la réussite d'un jeu, à la fin d'un livre, d'une chanson
- Diriger l'enfant vers une autre activité, réorienter son geste



POUR ALLER PLUS LOIN

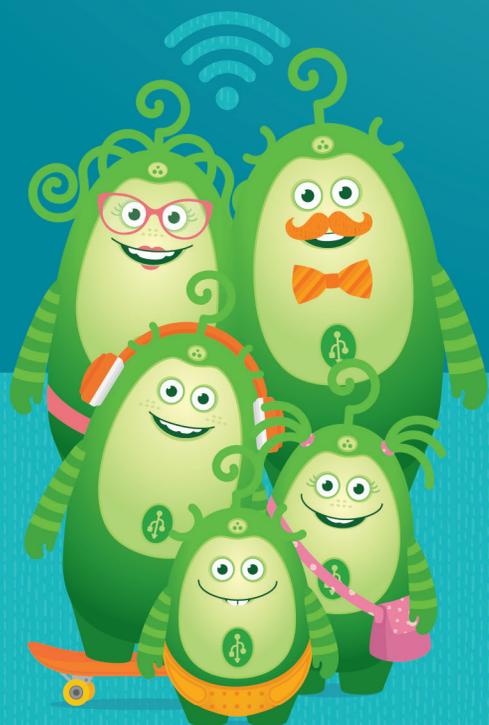
Article : https://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=ecrans-jeunes-enfants-television-ordinateur-tablette
Ouvrage : Grandir avec les écrans "La règle 3-6-9-12", Serge Tisseron <http://www.yapaka.be/ecrans>
Vidéo : <http://www.yapaka.be/video/une-regle-de-vie-avec-les-ecrans-le-dialogue-en-famille>
Repères : http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/page/ligne_du_temps_04_a4.pdf

Num et Ric et Cie
Des débats en famille

S'interroger sur les ondes

Aujourd'hui, de nombreux lieux sont traversés par des ondes : téléphonie mobile, wifi, 3G, 4G, radiofréquences... Les médias et les réseaux sociaux se font parfois les relais anxiogènes de leurs impacts sur la santé humaine.

Entre informations alarmantes et démentis virulents, qu'en est-il de la réalité des ondes ?



LES CHAMPS ÉLECTROMAGNÉTIQUES (CEM)

Ils ont toujours été présents à l'état naturel mais ont fortement augmenté avec la demande croissante en électricité et en technologies sans fil.

Des directives nationales et internationales encadrent leur intensité. La communauté scientifique reste divisée sur leurs effets sur la santé humaine à faible intensité.

Pour l'heure, l'OMS conclut à l'absence d'effets sanitaires connus en dessous de ses seuils.

LE DÉBIT D'ABSORPTION SPÉCIFIQUE (DAS)

Tout téléphone mobile est caractérisé par un DAS. C'est la mesure de la quantité maximale d'ondes absorbées par le corps lors de l'utilisation de l'appareil en pleine puissance. Les téléphones fonctionnent rarement à leur puissance maximale. L'exposition réelle est donc souvent inférieure au DAS noté.

Pour l'Union Européenne, en dessous d'une exposition de la tête à **2 W/kg**, aucun danger pour la santé n'est établi.

SELON L'ANSES*

L'utilisation importante d'appareils numériques avec des ondes électromagnétiques et/ou des radiofréquences ont des effets possibles :

- sur les fonctions cognitives : mémoire, attention, capacités d'action, d'adaptation...
- sur le bien-être général des enfants

Les ondes électromagnétiques et radiofréquences n'ont actuellement pas d'effet démontré sur :

- le comportement et le développement
- les fonctions auditives, le système reproducteur et le système immunitaire
- l'apparition de cancer

Quelques mesures de précaution simples avec un jeune enfant

- Limiter les temps d'utilisation du Bluetooth, du Wifi, de la 3G, 4G et les couper la nuit
- Recourir au kit main-libre lors des appels avec mobile
- Privilégier l'acquisition d'appareils aux DAS faibles
- Éloigner les appareils électromagnétiques du lit de l'enfant, surtout de la tête : lampes à basses fréquences, écoute-bébé, téléphone...



**POUR ALLER
PLUS LOIN**

*Expertise de 2016 de l'Agence nationale de sécurité sanitaire :

<https://www.anses.fr/fr/content/exposition-des-enfants-aux-radiofréquences-pour-un-usage-modéré-et-encadré-des-technologies>

Article de l'OMS : <http://www.who.int/peh-emf/about/WhatIsEMF/fr/index1.html>

Un dossier très complet d'une revue spécialisée en informatique, CPC Hardware (page 68 à 89) :

<https://fr.scribd.com/document/172746259/CPCHW13-pdf>

Num et Ric et Cie
Des débats en famille

Reconnaître les contenus

Il n'est pas toujours aisé de savoir si une vidéo ou un jeu est adapté à un enfant, d'autant que la violence dépend de celui qui la reçoit : maturité, émotivité, anxiété, culture.

Avant 3 ans, les images et les sons n'ont pas de sens : c'est une succession de bruits, de couleurs, au rythme peu adapté. Avant 8 ans, la violence peut se trouver dans :

- les images : luminosité, couleur, rythme, zoom...
- les sons : cris, intensité, ambiance, durée...
- le langage : tonalité, grossièretés, insultes...
- le contenu : histoire, valeurs, relations entre les personnages...



CLASSIFICATION DES ŒUVRES VIDÉO : LE CSA

4 catégories existent pour classer les programmes selon l'âge des téléspectateurs.



Chaque œuvre est classée par une commission qui étudie l'impact des propos, du son et des images sur les enfants. Ces pictogrammes identifient l'âge d'un visionnage sans risque, sans garantir la compréhension des contenus.

Cette signalétique peut amener le refus de laisser entrer en salle de cinéma des enfants n'ayant pas l'âge requis.

POUR ALLER PLUS LOIN

2 articles du CSA :

<https://www.csa.fr/Proteger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-signalétique-jeunesse>

<https://www.csa.fr/Proteger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/Les-enfants-et-les-ecrans-les-conseils-du-CSA>

Un livret complet sur la signalétique PEGI et le contrôle parental :

http://www.pedagojeux.fr/wp-content/uploads/2018/11/Guide-PEGI-_SELL-2018.pdf



CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO : LE SYSTÈME PEGI



Adapté à tous les âges



Adapté aux plus de 7 ans
Violence non réaliste, implicite ou humoristique
Scènes, sons potentiellement effrayants



Adapté aux plus de 12 ans
Violence réaliste envers des personnages
Langage grossier modéré, nudité, horreur



Adapté aux plus de 16 ans
Violence, présence de sang, activités criminelles
Contact sexuel, langage grossier, utilisation de drogues



Destinée aux adultes
Images et violences crues et/ou sentiment de dégoût
Expressions ou activités sexuelles

Des pictogrammes en précisent le contenu :



Langage grossier



Jeux de hasard



Discrimination



Jeux en ligne



Drogue



Violence



Peur



Scène, comportement, allusion sexuels



Achats intégrés



Jeu en ligne gratuit ne présentant pas d'éléments pouvant nuire aux enfants



LE CONTRÔLE PARENTAL

Les appareils permettant de jouer ou de naviguer sur Internet disposent souvent d'un contrôle parental gratuit, intégré aux appareils ou en téléchargement.

Ces logiciels permettent de gérer le temps passé et de limiter les confrontations à des contenus inappropriés. Cependant, aucun outil ne garantit le risque zéro et ne doit se soustraire à la vigilance. Si un enfant est exposé à des contenus choquants ; éteindre l'écran et discuter avec lui de ce qu'il a vu. Il a besoin d'être écouté et rassuré ; il n'est pas responsable d'avoir vu ces images.

On peut prévenir l'enfant en âge de comprendre qu'il existe sur Internet des images qui ne sont pas pour lui. S'il en voit, il doit éteindre immédiatement et en parler avec un adulte.



EN PRATIQUE

- Placer les écrans dans une pièce commune
- Tester les jeux/programmes avant de les proposer aux enfants
- Jouer/regarder avec les enfants, discuter des images : plaisir, peur, sens...
- Préciser avant le nombre d'épisodes, de parties autorisés et l'activité qui suivra
- Expliquer les signalétiques des programmes/jeux vidéo à partir de 4 ans
- Proposer uniquement des programmes jeunesse avant 8 ans
- Responsabiliser les plus grands pour protéger les plus jeunes :
 - Discuter en famille des besoins de chacun, des souhaits et des règles d'utilisation
 - Ranger les jeux vidéo hors d'atteinte
 - En présence des plus jeunes, choisir des contenus adaptés ou une autre activité
 - Profiter de l'absence des plus jeunes pour les moments d'écran : sieste, sortie, bain...



Voir au-delà de l'image

Le numérique met à disposition de puissants outils pour partager, discuter, immortaliser l'évolution des enfants. Ces mises en image immergent le tout petit dans un monde fascinant de représentations animées, sonorisées et colorées de lui-même, de ses proches et de son environnement. Certaines pratiques d'apparence anodine, peuvent avoir des répercussions dans le futur.



LES PHOTOS ET LES JEUNES ENFANTS

La modulation de la voix et l'attitude corporelle de ceux qui entourent l'enfant, participent à la construction de ses liens d'attachement. L'utilisation régulière d'écrans, y compris pour prendre des photos, peut venir limiter ces échanges. L'adulte est moins disponible. Il n'est plus dans le plaisir partagé de l'instant. De plus, des interruptions régulières dans le jeu de l'enfant peuvent impacter ses capacités d'attention et de créativité.

Aujourd'hui, prendre des photos est facile et offre la possibilité d'immortaliser nombre de moments. Vers 18 mois, il est intéressant de regarder avec l'enfant quelques photos ou courtes vidéos de la famille proche. A son rythme et selon ses envies, ces visionnages lui permettent d'interpeller ceux qui l'entourent, de s'approprier son histoire et son identité familiale.

Les photos peuvent renforcer positivement son image mais leur profusion pourraient influencer autrement son évolution : sur/sous-estime de soi, autocontrôle permanent, difficulté à patienter...



LES MÉTADONNÉES

Une métadonnée sert à préciser une donnée. Dans un SMS, la donnée est le contenu du message ; les métadonnées sont l'expéditeur, l'heure, la date d'envoi... Chaque photo prise avec un appareil connecté récent contient des informations personnelles : lieu, date, auteur... Ces métadonnées sont faciles à réunir et permettent de déduire des renseignements : centres d'intérêt, habitudes, relations... Cela paraît anodin mais c'est l'or noir d'aujourd'hui pour les entreprises et les services de renseignements.

Des traces personnelles restent en naviguant, publiant, likant... Bien qu'utilisé dans la vie privée, Internet doit être pensé comme un espace public : la photo/vidéo publiée de l'enfant peut être utilisée sans limite de temps, ni d'espace. La plupart des réseaux sociaux suppriment les métadonnées, au moins en partie, lors des publications mais se réservent le droit de les recenser.

Il est possible de recourir au droit de modification et de rectification des données pour s'opposer à leur utilisation ou au droit au déréférencement qui, sans faire disparaître les informations, les dissocie des noms lors des recherches sur le Web.



LA PUBLICATION DE PHOTOS ET DE VIDÉOS

Selon l'étude Nominet (2015, Grande-Bretagne), un parent publie en moyenne 195 photos/an de son enfant : à 5 ans, ses images ont été partagées près de 1000 fois.

Près d'1/3 des parents notent avoir posté une photo de leur enfant malgré son refus. Ils risquent, en France, 1 an de prison ou 45 000 euros d'amende pour la diffusion ou la publication d'images d'un tiers sans son consentement (*article 226-1 du code pénal*) : la loi garantit que chacun a droit au respect de sa vie privée (*article 9 du code civil*).

Réfléchir avant de publier permet de protéger les mineurs :

- d'une image numérique ineffaçable potentiellement embarrassante (e-réputation)
- de la récupération de leur image, d'éventuelles malveillances
- du profilage et de la publicité ciblée
- de l'utilisation des données personnelles



EN PRATIQUE

- Considérer que toute publication sur internet est publique et peut être utilisée, copiée, détournée...
- Parcourir les conditions générales d'utilisation : quel accès à quelles données ?
- Vérifier souvent les paramètres d'accès, de confidentialité
- Effacer les données d'une image : clic droit sur l'image => propriétés de l'image => onglet détails - en bas, supprimer propriétés et informations personnelles.
- « Tagger » (identifier) les personnes avec modération
- Eviter de poster des contenus embarrassants sur les enfants : dénudés, en crise...
- Discuter de l'image numérique de chacun : photos, avatar, post...
- Partager hors des réseaux sociaux ou sur des réseaux sociaux sécurisés tel que Zéro Trace
- Ne pas hésiter à demander le retrait d'une photo ou d'une vidéo sur les réseaux sociaux



POUR ALLER PLUS LOIN

Article sur le développement de l'enfant : <http://digital-baby.fondation-enfance.org/bebe-reagit/>

Article sur photos et réseaux sociaux : <https://app-enfant.fr/photos-enfant-facebook-risques-regles/>

Article sur l'image numérique des enfants : http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/texte/enfant_face_au_numerique_web.pdf

Vidéo explicative sur les métadonnées : Les métadonnées expliquées en patate, vidéo du Monde : <http://linkis.com/www.lemonde.fr/pixel/3x6cy>

Les données personnelles et les réseaux sociaux : <http://bit.ly/lacollabdelinfo>

Le site de la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) : <https://www.cnil.fr/>

Num et Ric et Cie
Des débats en famille