



15H30-16H45 4^{ÈME} TABLE RONDE:

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

INTRODUCTION ET ANIMATION :

PHILIPPE BOUDES (SOCIOLOGUE, INSTITUT AGRO & UMR ESO CNRS),
CECILE CHEVRIER (ÉPIDÉMIOLOGISTE, INSERM, IRSET, RENNES 1, EHESP)

PARTICIPANT :

SERGE TISSERON, PSYCHIATRE ET MEMBRE DE L'ACADÉMIE DES TECHNOLOGIES

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

Dans cette partie (p. 39 à 71), le CPP a recensé quelques-uns des principaux impacts des technologies numériques sur les « relations sociales »

Cela englobe :

- l'évolution de l'accès à l'Internet,
- l'impact sur les relations sociales de l'avènement du numérique et ses enjeux en terme de développement
- les différents enjeux selon les âges de la vie
- deux entrées spécifiques en termes d'accessibilité du numérique et de médecine vétérinaire.

Plan de la partie :

II. Environnement numérique et relations sociales	39
A. Éléments généraux	39
1. Inégalités et reproduction sociale	39
2. Impact du numérique sur les configurations relationnelles et sociales	41
3. Quelles recommandations en matière de prévention et de protection contre la cyber-violence ?	42
4. L'évolution cérébrale et celle de nos comportements	46
5. Communication et savoirs à l'ère numérique	47
6. Le numérique et les « activités sociales et culturelles »	50
7. Numérique et dématérialisation	51
8. Accessibilité du numérique et handicap: l'exemple de l'accessibilité des sites Web	54
B. Numérique et âges de la vie	56
1. Numérique et enfance	56
2. Numérique et milieu de travail chez l'adulte	60
3. Numérique et personnes âgées	60
C. Numérique en médecine vétérinaire	62
D. Recommandations relatives à la partie II	69

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

Fracture Numérique :

- Âge déterminant dans la possession d'outil :
53% des plus de 75 ans n'ont pas
d'équipement (contre 2% des 15-19ans)
- Orientation socio-démographiques des
pratiques : gaming; video, informations...
- Illectronisme : renforce l'exclusion des
individus (pop° avec ou sans équipement
et sans compétence numérique minimale)

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

Fracture Numérique :

- Âge déterminant dans la possession d'outil : 53% des plus de 75 ans n'ont pas d'équipement (contre 2% 15-19ans)
- Orientation socio-démographiques des pratiques : gaming; video, informations...
- Illectronisme : renforce l'exclusion des individus (pop° avec ou sans équipement et sans compétence numérique minimale)

- ➔ 17% de la population souffre d'illectronisme
- ➔ 16 % des ménages les plus pauvres (vs. 4% des plus riches)
- ➔ Sur-représentation des indiv peu ou pas diplômés (34% des illect. vs 22% pop)
- ➔ Le numérique est décrit comme excluant plutôt qu'intégrateur
- ➔ 1 famille modeste sur 4 n'a pas l'équipement nécessaire pour scolarité enfant.

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

Violence ?

- Cyber-violence
- Chez les jeunes :
indv déjà en situation de harcèlement
- Cyber-violence concomitante
de violences dans la vie réelle

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

Violence ?

- Cyber-violence
- Chez les jeunes :
indv déjà en situation de harcèlement
- Cyber-violence concomitante
de violences dans la vie réelle

« Lorsque l'on s'intéresse aux caractéristiques des protagonistes (victimes et agresseurs), on trouve que les agresseurs en ligne sont aussi plus souvent agresseurs dans la vie réelle mais sont aussi fréquemment impliqués dans ce type de violence comme victimes et témoins. » (Blaya, 2010)

Chiffres difficiles à interpréter : tendance à une « augmentation » des cyber-violences qui se substituent à d'autres formes de violences

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

➔ LE NUMÉRIQUE N'EST PAS NEUTRE !

Contre-effet du numérique :

Eg. réseaux sociaux amoindrissent le bien-être psychologique (Kross et al., 2013)

Exclusion (pers. âgées ou à faible niveau de ressource)

Violence ? Suicide ? Isolement ?

Nuances : eg tx de suicide constant depuis 2000

Rapport à la connaissance (fake news, big data)

Dématérialisation, inclusion/handicap

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

➔ LE NUMÉRIQUE N'EST PAS NEUTRE !

Contre-effet du numérique :

Eg. réseaux sociaux amoindrissent le bien-être psychologique (Kross et al., 2013)

Exclusion (pers. âgées ou à faible niveau de ressource)

Violence ? Suicide ? Isolement ?

Nuances : eg tx de suicide constant depuis 2000

Rapport à la connaissance (fake news, big data)

Dématérialisation, inclusion/handicap

Le numérique reproduit les configurations existantes plus qu'il ne les produit

Il génère de nouvelles configurations sociales (réseaux sociaux, « visio ») qui reprennent peu ou prou les codes de l'interaction sociale

Il réactualise l'idéologie du progrès scientifique et technique et celle de la performance, du marché...

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

➔ LE NUMÉRIQUE N'EST PAS NEUTRE !

Premier jeu de recommandations :

Rappel contexte légal dont loi Schiappa 2018

Sensibilisation de toutes les populations aux enjeux du numérique (pratiques et *contextes*)

Lien vers les structures existantes

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

A - ÉLÉMENTS GÉNÉRAUX

1 – INÉGALITÉ ET REPRODUCTION SOCIALE

➔ LE NUMÉRIQUE N'EST PAS NEUTRE !

Premier jeu de recommandations :

Rappel contexte légal
dont loi Schiappa 2018 cyber harcèlement

Sensibilisation de toutes les populations aux enjeux du numérique (pratiques et *contextes*)

Lien vers les structures existantes

Cf. présentations première session (énergie, matière, pollution...)

Cf. dépendance aux outils et usages vs. convivialité (Illich)

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE
education.gouv.fr
Égalité Qualité Plaisir

NON AU HARCÈLEMENT

Comprendre le harcèlement Agir J'ai besoin d'aide Programme pHARé

Actualité > Non au harcèlement

LE HARCÈLEMENT NUIT GRAVEMENT À LA VIE SCOLAIRE DES ÉCOLES ET DES ÉTABLISSEMENTS

Pour plonger dans les **écrans** et surfer sur **internet**, votre enfant a besoin de vous.

je protege mon enfant.gouv.fr

> GUIDE DE PRÉVENTION DES CYBERVIOLENCES EN MILIEU SCOLAIRE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

B – NUMÉRIQUE ET AGES DE LA VIE

1 - NUMÉRIQUE ET ENFANCE

- Usages et risques croissants et précoces de technologies numériques par les enfants
- Comprendre et anticiper les modifications neuropsychologiques liées au numérique
- Les « digital natives » sont aussi des individus en construction (CLEMI, 2017)
- Eduquer, accompagner parents et enfants

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

B – NUMÉRIQUE ET AGES DE LA VIE

1 - NUMÉRIQUE ET ENFANCE

- Usages et risques croissants et précoces de technologies numériques par les enfants
- Comprendre et anticiper les modifications neuropsychologiques liées au numérique
- Les « digital natives » sont aussi des individus en construction (CLEMI, 2017)
- Eduquer, accompagner parents et enfants

« 96 % des enfants possèdent ou utilisent au moins un équipement numérique, en 2023 en France, avec un risque réel de surexposition. Ils y passent en moyenne 1 h 19 par jour en semaine, et 2 h 07 les jours de week-end »
(jeprotègemonenfant.gouv.fr)

« Le monde est en train de se « TikTokeriser », entendez par là que les modes et les manières d'exister sur la plateforme s'imposent dans tous les domaines de la vie sociale et culturelle »
S. Tisseron, 20 janv. 2023

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

B – NUMÉRIQUE ET AGES DE LA VIE

1 - NUMÉRIQUE ET ADULTES ET PERSONNES AGÉES

- Risques professionnels :
troubles musculo-squelettiques,
risques socio-psychologiques.
- Personnes âgées : exclusion, sédentarité

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

C – RECOMMANDATIONS

- Des questions ouvertes sur l'impact du numérique dans nos sociétés et la nécessité d'approfondir les recherches et diagnostics
- Des propositions relatives aux populations les plus jeunes

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE ET RELATIONS SOCIALES

C – RECOMMANDATIONS

- Des questions ouvertes sur l'impact du numérique dans nos sociétés et la nécessité d'approfondir les recherches et diagnostics
- Des propositions relatives aux populations les plus jeunes

« Mais il est vrai que tout cela implique d'envisager les écrans autrement que comme des produits potentiellement toxiques et de prendre en compte leurs contenus et leur accompagnement. » S. Tisseron, 24 mars 2023

- Quelle inclusivité du numérique → mieux identifier et suivre les populations exclues
- Promouvoir l'intégration du numérique dans une démarche éducative globale, associant écoles et parents – quels temps d'écran, avec qui ?
- Maintenir la diffusion de message forts sur les (non) usages du numérique par les jeunes enfants (avant 3 ou 5 ans).
- Rappeler le contexte de développement des modèles économiques du numérique fondés sur la dépendance (et sur « l'influence »)
- Valoriser les initiative bottom up et inclusive

The image features a dark blue background with white, stylized circuit board traces in the corners. These traces consist of straight lines of varying lengths and angles, ending in small white circles, resembling electronic components or nodes on a board. The traces are located in the top-left, top-right, bottom-left, and bottom-right corners, framing the central text.

MERCI !