

# Utilisation excessive des écrans par les enfants

**Prof. Matonda ma Nzuzi**  
**Pédopsychiatre**

# Plan

I. Définition ?

II. Est-ce une pathologie ?

III. Conséquences ?

IV. Ecrans et pédopsy

V. Conclusion

# I. Définition

## Définitions utiles

« Temps d'écran » désigne le temps passé devant un écran, y compris les téléphones intelligents, les tablettes, les téléviseurs, les jeux vidéo, les ordinateurs ou les technologies portables.

« Médias numériques » désigne le contenu transmis par Internet ou les réseaux informatiques dans tous les appareils, sauf lorsqu'un appareil précis est précisé.



# I. Définition

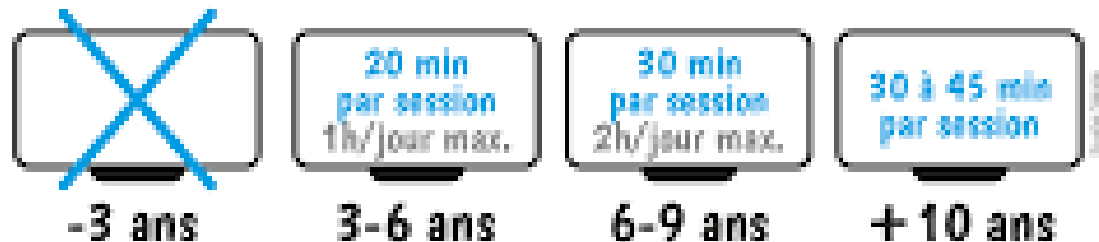


# I. Définition

## Académie américaine de pédiatrie

- < 18 - 24 mois : pas d'écran

### PRÉCONISATIONS D'USAGE DES ÉCRANS



- 2 – 5 ans : 1 H

- 6 ans :



On évite les écrans avant de se coucher et avant d'aller à l'école



# II. Est-ce une pathologie ?

## Une addiction ?



**Olympio**  
Nouvel ouvrage pour tous sur  
INGÉNIERIE SOCIALE  
ET CULTURELLE

Gameplay, Cybermanie, Blogosphère, etc.

### "Virtual addict"

“ Jeux vidéo, chat, blog... il est dangereux d'écarter pour ceux qui en deviennent accros, il faut rester prudent, comprendre que nombre de joueurs, chercheurs, développeurs, y trouvent le moyen de se forger une image de soi grâce à différents, et souvent, virtuels, avatars, combien la culture du virtuel amène de nouvelles façons de penser et d'être. Soit, en conséquence, la formidable enjeu que représente, pour l'école de demain, l'éducation aux "médias à l'ère", ... y compris la capacité de savoir leur éviter.”

Olympio propose une réflexion sur le sujet à l'heure où le concept d'addiction virtuelle prend forme, et le fait en direction d'un large public étudiant - comme cette équipe suit le fil - de l'interactivité et de relations virtuelles... inspirées par les aventures de Don Quichotte chez qui la lecture compulsive des livres de chevalerie avait déformé la perception du réel.

Michaël STORA Psychologue et psychanalyste,  
co-fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNH),  
auteur de "L'oubli par le virtuel" (Presses de La Renaissance).

Prémédiation de culture  
UNIVERSITÉ DE LYON

The image shows the cover of a book titled 'Olympio' by Michaël Stora. The cover is yellow and features a cartoon illustration of a person sitting in a red and white office chair, looking at a computer screen. The person is surrounded by a circular, swirling pattern. The text on the cover includes the title 'Olympio', the subtitle 'Nouvel ouvrage pour tous sur INGÉNIERIE SOCIALE ET CULTURELLE', and a section titled 'Gameplay, Cybermanie, Blogosphère, etc.' with a blue background and the text '"Virtual addict"'. Below this, there is a quote in French about virtual addiction and its implications for education. The author's name, Michaël Stora, is listed along with his credentials. At the bottom, it says 'Prémédiation de culture' and 'UNIVERSITÉ DE LYON'.

# II. Est-ce une pathologie ?

## Les 11 critères diagnostics du DSM V de l'American Psychiatric Association

- Besoin impérieux et irrésistible de consommer la substance ou de jouer (craving)
- Perte de contrôle sur la quantité et le temps dédié à la prise de substance ou au jeu
- Beaucoup de temps consacré à la recherche de substances ou au jeu
- Augmentation de la tolérance au produit addictif
- Présence d'un syndrome de sevrage, c'est-à-dire de l'ensemble des symptômes provoqués par l'arrêt brutal de la consommation ou du jeu
- Incapacité de remplir des obligations importantes
- Usage même lorsqu'il y a un risque physique
- Problèmes personnels ou sociaux
- Désir ou efforts persistants pour diminuer les doses ou l'activité
- Activités réduites au profit de la consommation ou du jeu
- Poursuite de la consommation malgré les dégâts physiques ou psychologiques

# II. Est-ce une pathologie ?

## DES CRITÈRES SCIENTIFIQUES D'AIDE AU DIAGNOSTIC D'UNE DÉPENDANCE

Établis par le docteur Young, psychologue et experte des troubles de la dépendance à Internet et du comportement en ligne.



Y penser constamment



Besoin d'utilisation de plus en plus longtemps pour être satisfait



Efforts répétés mais infructueux pour contrôler son utilisation



Agitation en cas de déconnexion



Reste connecté plus longtemps que prévu



Mise en danger ou risque de perdre une relation affective, un emploi ou des possibilités d'études



Dissimulation de l'ampleur réelle des temps passés connectés



Connexion pour échapper aux difficultés

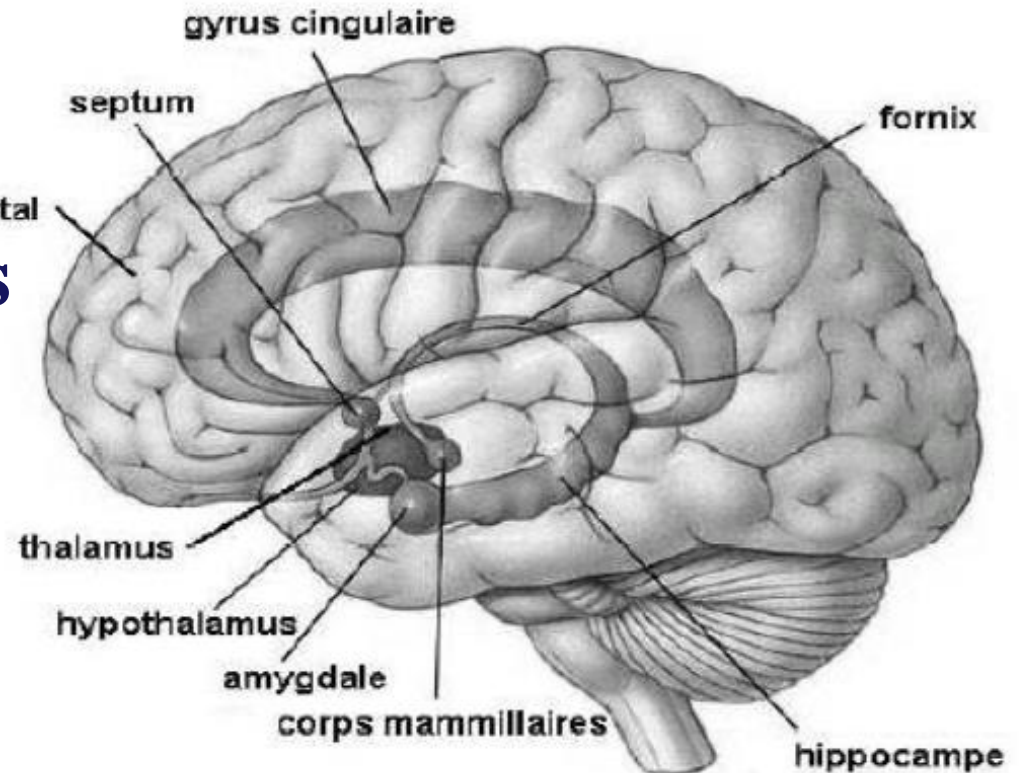


# II. Est-ce une pathologie ?

## SYSTÈME LIMBIQUE

### Survivre

- identifier menaces
- nourriture
- source d'eau
- se reproduire



# II. Est-ce une pathologie ?

- **NON**, pour l'instant
  - **APA (DSM 5)**
  - **OMS (CIM 11)**



- **Un problème OUI**



# III. Conséquences ?

- **Toujours positif ?**
  - lorsque accompagné
  - mais pas garanti
  
- **Toujours négatif**
  - lorsque pas accompagné
  - pas toujours



# III. Conséquences ?

## Négatives : possible

- problèmes moteur
- problèmes de langage
- cognitifs : attention-concentration/mémoire
- violences
- addiction

# III. Conséquences ?

## Négatives : certaine

- sédentarité
  - inactivité physique
  - problème alimentaire
  - surpoids
- sommeil
- visuel
- relation sociale

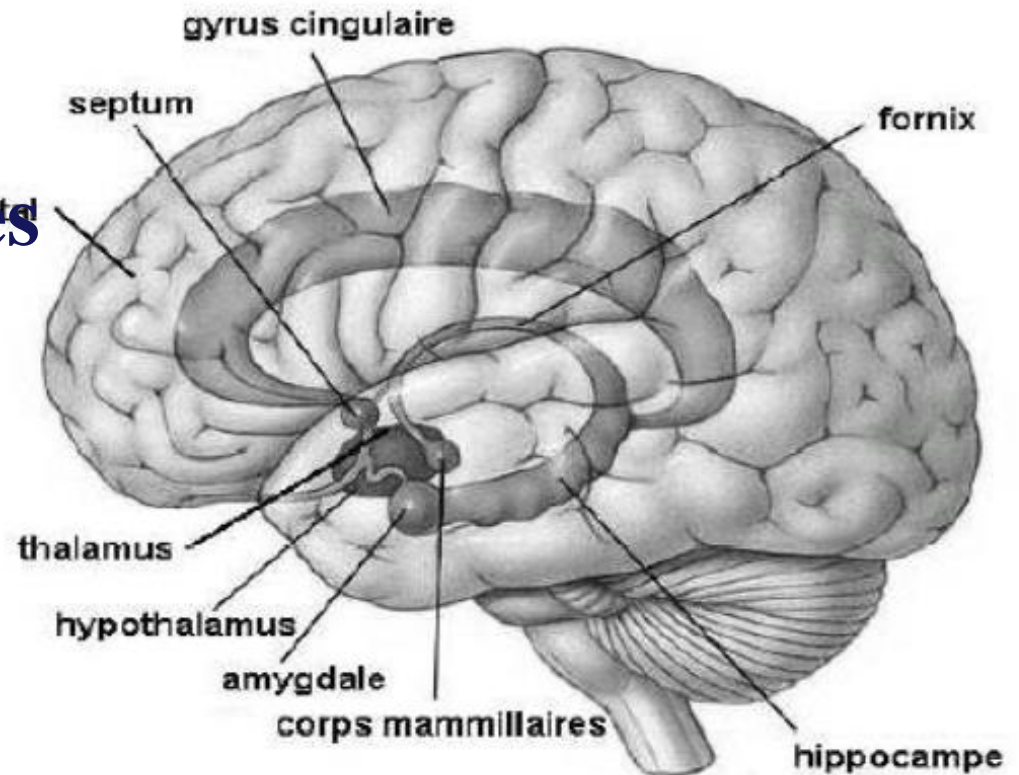
# III. Conséquences



## SYSTÈME LIMBIQUE

### Survivre

- identifier menaces
- nourriture
- source d'eau
- se reproduire



# III. Ecrans et pedopsy



Trouble du développement intellectuel 50%



# IV. Ecrans et pédopsy

## - Comportementaux

- \* Agressivité
- \* Automutilation
- \* Destruction



## - Alimentaires



## - Troubles du sommeil

## - Autonomie/Propreté



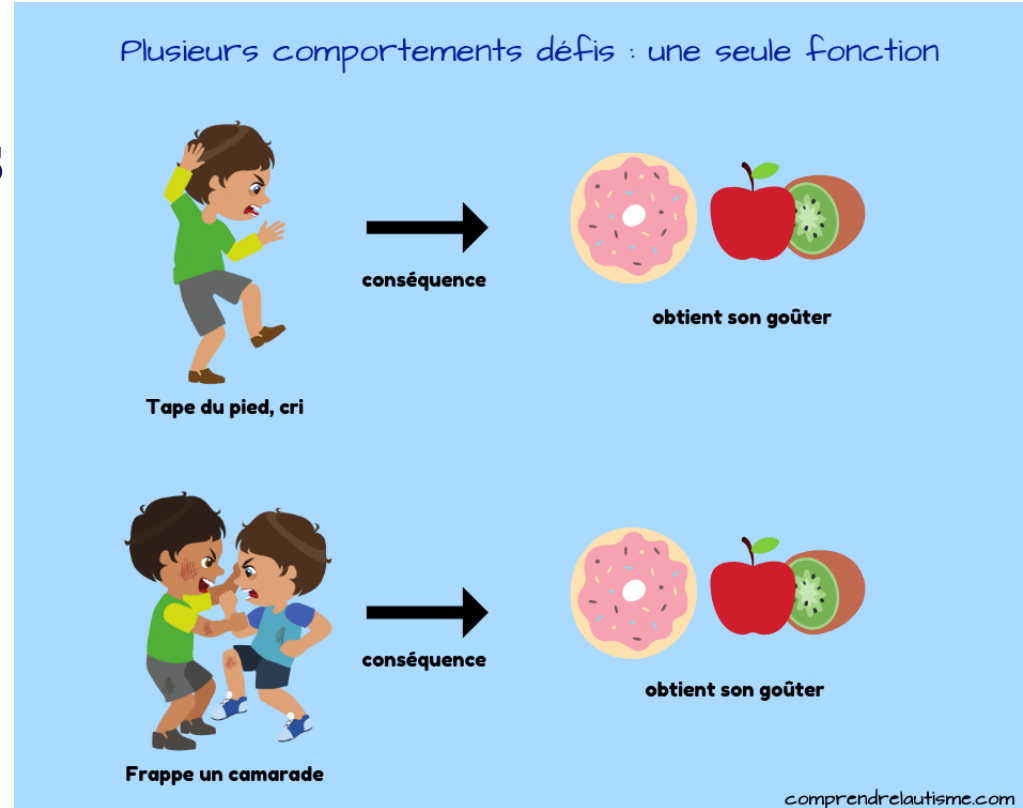


# IV. Ecrans et pédopsy

## Problèmes de comportements majorés par les écrans

- Mode de communication ?

- Favorisés par les adultes



Education : récompense/réparation/punition

# V. Conclusion

- Une pathologie non
- Un problème oui
- Donc accompagner l'enfant



©www.ClipartsFree.de