



Article original

# Exposition aux écrans et croissance psychique<sup>☆</sup>

*Exposure to screens and psychic development in children*

Adeline Dubreu-Béclin (Psychologue clinicienne)<sup>\*</sup>

2, avenue Oscar Lambret, 59000 Lille, France

Reçu le 20 avril 2018

## Résumé

**Objectifs.** – Les écrans occupent une place de plus en plus prégnante dans notre quotidien et celui des enfants. Les derniers chiffres Médiamétrie (2012) font état, en France, chez les 8–18 ans, d'une consommation journalière de 4 heures 30, tous écrans confondus. Une autre étude Ipsos (2015) révèle que 73 % des enfants ont au moins un écran personnel. Cet article souhaite à la fois apporter une réflexion psychopathologique sur les éventuels impacts de cette consommation massive sur la croissance psychique et proposer des actions de prévention à l'égard des enfants, des parents et des professionnels de terrain.

**Méthode.** – La méthode s'appuie sur une revue de la littérature psychanalytique reprenant l'importance du double ancrage corporel et relationnel dans l'émergence des processus de symbolisation. L'auteure aborde la place centrale du jeu dans la croissance psychique et le distingue de certaines pratiques autour des écrans (télévision, tablettes). Les illustrations cliniques s'étaient des rencontres auprès de parents et de la mise en place du Jeu des trois figures en école maternelle puis au sein d'un Centre Médico-Psychologique pour enfants.

**Résultats.** – La consommation excessive des écrans ne laisse pas suffisamment de temps à l'enfant pour explorer son environnement à travers son corps et être en interaction affective et langagière avec son entourage. Ceci peut notamment entraîner des retards dans l'acquisition du langage, dans le développement psychomoteur et l'assimilation du schéma corporel ou encore dans l'émergence de la fonction de représentation et l'accès à la socialisation.

**Discussion.** – Le Jeu des trois figures est une activité théâtrale permettant aux enfants de prendre du recul face à l'invasion des images et de réapprendre le jeu de faire-semblant, relancer les capacités narratives, faciliter l'identification et la nomination des émotions, favoriser le développement de l'empathie et lutter contre l'enkystement des postures d'agresseur/victime. Il est pertinent de le mettre en place pour tous les enfants scolarisés, dès la moyenne section de maternelle pour favoriser également le climat scolaire et prévenir les

<sup>☆</sup> Toute référence à cet article doit porter mention : Dubreu-Béclin A. Exposition aux écrans et croissance psychique. *Evol psychiatr* 2018 ; 83 (3) : pages (pour la version papier) ou URL [date de consultation] (pour la version électronique).

<sup>\*</sup> Auteur correspondant.

Adresse e-mail : [adeline.dubreu@free.fr](mailto:adeline.dubreu@free.fr)

phénomènes de violences et de harcèlement. Par ailleurs, il s'avère être un outil précieux dans l'approche thérapeutique groupale en pédopsychiatrie. Il permet de relancer, chez les jeunes patients, les processus de subjectivation à partir des images qui inondent leur quotidien, dont ils peinent à trouver du sens et parfois les effracent.

*Conclusions.* – L'exposition massive aux écrans a des effets sur la construction psychoaffective et cognitive de l'enfant. Il est nécessaire d'en informer sereinement parents et professionnels et de signifier l'importance de l'autorégulation familiale du temps d'écrans. Réguler le temps d'écran, c'est redéfinir la place centrale du jeu dans le développement psychocorporel et dans l'accès à la sociabilité. C'est également placer les échanges interpersonnels au centre du développement de l'enfant. Les alternatives aux écrans nécessitent alors de pouvoir offrir des lieux d'accueil pour soutenir les interactions parents-enfants et les échanges entre parents et entre enfants. Par ailleurs, il est primordial d'offrir aux enfants des espaces pour parler des images auxquelles ils sont confrontés (en famille, à l'école avec le Jeu des trois figures) et proposer davantage d'éducation aux médias à tout âge. Favoriser la prise de recul, le développement du sens critique, la verbalisation des émotions, la créativité au travers du jeu et de l'accès à la culture sont autant de bases nécessaires aux enfants qui deviendront les citoyens de demain.

© 2018 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

*Mots clés :* Enfant ; Écrans ; Croissance psychique ; Développement de l'enfant ; Jeu ; Prévention

## Abstract

*Aims.* – Screens are increasingly present in our daily lives and in the lives of our children. Recent figures published by Médiamétrie (2012) for France report daily use of four and a half hours, all screens combined, in the 8–18 age group. Another study by IPSOS (2015) reports that 73% of French children possess at least one personal screen. The present article aims on the one hand to contribute a psychopathological overview of the possible impact of this massive usage on psychic development, and on the other to propose prevention actions among children, parents and professionals in the field.

*Method.* – The method consists in a review of the psychoanalytic literature, returning to the importance of bodily and relational anchorage in the emergence of processes of symbolisation. The author explores the central place of play in psychic development, and establishes a distinction between play and certain practices based on screens (television, tablets etc.). The clinical illustrations are backed up by encounters with parents and the use of the “Three Faces” game in infant school and in a specialised medico-psychological centre for children.

*Results.* – Excessive use of screens does not leave the child enough time to explore his environment through his body and in affective and verbal interaction with those around him. This can, among other things, lead to delays in language acquisition, in psychomotor development and in the assimilation of the body image, or again in the emergence of the function of representation and access to socialisation.

*Discussion.* – The “Three Faces” game is a theatrical activity enabling children to distance themselves and modulate the impact of the omnipresence of images and to return to games of pretending, reinstate narrative abilities, facilitate identification and the naming of emotions, favour the development of empathy and combat the encystment of the postures of aggressor and victim. It is relevant for all children attending school from the ages of 4–5, in order to enhance the school atmosphere and anticipate phenomena of violence and victimisation. It is also a very useful tool in the group therapy approach in child psychiatry. Among young patients, it enables the process of subjectification to be reactivated from images that pervade their daily lives, but that they have difficulty apprehending in terms of meaning, and that can also constitute an irruption in the psyche.

*Conclusion.* – The massive exposure to screens has an impact on the psycho-affective and cognitive construction of the child. Parents and professionals need to be informed without dramatisation, putting the emphasis on family regulation of the time spent in front of screens. Regulating screen time in this way means redefining the central place of play in the psychic and bodily development of the child, and in his access to the social

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/7266445>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/7266445>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)