

APPEL À COMMUNICATIONS ET INTERVENTIONS

Mon écran, ma vie ? Regards sur les usages des écrans, impacts et transformations sociales

Dans le cadre de l'organisation de rencontres consacrées aux **usages des écrans**, leurs **effets multifactoriels** et les **transformations sociales associées**, nous lançons un **appel à communications et interventions** destiné aux chercheurs, professionnels, institutions, associations et acteurs de terrain souhaitant contribuer à cet événement.

Ces rencontres visent à éclairer, à partir de données scientifiques actualisées et d'expériences de terrain, les multiples dimensions de l'usage des écrans, au-delà de la seule question du "temps d'écran".

Les usages des écrans connaissent une expansion sans précédent, touchant toutes les générations et transformant en profondeur les modes de vie, d'apprentissage, de socialisation et de travail. Loin de se limiter à une question de « temps d'écran », les recherches les plus récentes montrent que les impacts du numérique résultent d'une combinaison complexe de facteurs : âge, contexte d'usage, type de contenu, vulnérabilités individuelles, environnement familial, conditions socio-économiques, et plus largement des mutations sociales qui traversent nos sociétés.

Dans ce contexte, notre territoire est confronté à des enjeux spécifiques : exposition précoce et massive des jeunes, inégalités d'accès à internet, aux outils numériques et accompagnement des parents ou éducateurs et d'accompagnement, transformations rapides des pratiques culturelles, éducatives et sociales. Il devient indispensable de proposer un espace de réflexion partagé, fondé sur des données scientifiques robustes autant que sur l'expérience de terrain des acteurs.

L'évènement « **Mon écran, ma vie ? Regards sur les Usages des écrans, impacts et transformations sociales** » ont ainsi pour ambition de rassembler chercheurs, professionnels, institutions et partenaires autour d'une analyse collective et nuancée des effets du numérique, de ses risques comme de ses opportunités. Il s'inscrit dans une démarche de co-construction, visant à éclairer les pratiques, soutenir l'innovation, renforcer la coopération interinstitutionnelle et outiller les acteurs pour mieux accompagner les publics.

Dans cette perspective, nous lançons un **appel à communications et à interventions**, ouvert à toutes les disciplines et à tous les secteurs concernés par les usages numériques, leurs effets et leurs transformations sociétales.

Dates et lieux des rencontres

L'évènement « **Mon écran, ma vie ? Regards sur les Usages des écrans, impacts et transformations sociales** » se dérouleront **la semaine du 2 novembre 2026**, sur **plusieurs sites du territoire** dont :

- **Cayenne** – Sessions d'ouverture, plénières, communications longues et premiers ateliers
- **Saint-Laurent du Maroni** – **Plénières complémentaires**, ateliers thématiques, tables rondes, communications et retours d'expérience territorialisés

Le choix d'une organisation **multisites** répond à la volonté de :

- Garantir une **représentation équilibrée** des réalités territoriales ;
 - Permettre la participation des acteurs des deux bassins de vie ;
 - Renforcer la **cohésion interinstitutionnelle** en valorisant les initiatives et besoins de l'ensemble du territoire.
-

1. Objectifs des rencontres

- **Déconstruire les idées reçues** et diffuser des repères scientifiques fiables.
 - **Rendre visibles les effets réels** : cognitifs, sociaux, émotionnels, développementaux, organisationnels.
 - **Analyser les changements sociaux** liés au numérique : sociabilité, normes, identité, comparaison sociale.
 - **Valoriser les innovations éducatives, préventives et thérapeutiques.**
 - **Renforcer la coopération interinstitutionnelle** et alimenter les pratiques professionnelles.
-

2. Axes thématiques proposés

Les communications pourront s'inscrire dans un ou plusieurs des axes suivants :

Axe 1 – Comprendre les effets des écrans : un phénomène multifactoriel

Propositions possibles :

- Effets différenciés selon **l'âge, le contenu, le contexte, l'usage actif/passif**.
- Données issues de la psychologie cognitive, neurosciences, développement de l'enfant.
- Impact sur **le langage, l'attention, les fonctions exécutives, la réussite scolaire**.
- Usages spécifiques : vidéos courtes, multitâche numérique, jeux vidéo, réseaux sociaux.
- Approches critiques des notions de "temps d'écran", "addiction" ou "usage excessif".

Axe 2 – Santé mentale, bien-être et vulnérabilités

Propositions possibles :

- Relations entre usage numérique, **anxiété, dépression, estime de soi**.
- Usages numériques comme **symptôme** (régulation émotionnelle) ou **cause aggravante**.
- Écrans et troubles du sommeil.
- Approches bidirectionnelles des comportements à risque.
- Approches cliniques, sociales et éducatives des vulnérabilités.

Axe 3 – Médiation familiale, parentalité et environnements éducatifs

Propositions possibles :

- Médiation parentale active, restrictive, participative : effets et limites.
- Rôle de la qualité de la relation parent–enfant.
- Disparités socioéconomiques et inégalités numériques.
- Accompagnement des familles, outils de prévention, formations.
- Place des écrans dans les structures éducatives, scolaires, médico-sociales.

Axe 4 – Changements sociaux et cultures numériques

Propositions possibles :

- Évolution de la **sociabilité** : amitiés en ligne, communautés numériques, interactions hybrides.
- **Comparaison sociale**, normes digitales, influence des pairs, phénomènes viraux.
- Construction de l'**identité en ligne** : avatarisation, exposition, image de soi.
- Dynamiques collectives : cyberviolence, pression sociale, algorithmes et comportements.
- Mutations dans les pratiques culturelles (cinéma, jeux, IA génératives, streaming).

Axe 5 – Approches innovantes, terrains et pratiques professionnelles

Propositions possibles :

- Approches pédagogiques innovantes.
- Approches comparatives avec d'autres régions, d'autres pays
- Projets territoriaux, études de terrain, recherches-action.
- Outils thérapeutiques : réalité virtuelle, interventions numériques.
- Programmes de prévention et d'éducation au numérique.
- Valorisation de projets locaux, institutionnels ou associatifs.

3. Formats attendus

Les propositions pourront s'inscrire dans l'un des formats suivants :

- **Communication plénière** (30–40 min)
Intervention d'expertise à forte portée conceptuelle, scientifique ou stratégique, destinée à l'ensemble des participants comme

- **Communication orale longue** (20–25 min + discussion)
Présentation approfondie d'une recherche, d'un état de l'art, d'un dispositif ou d'un résultat d'étude.
 - **Communication orale courte** (10–15 min)
Présentation synthétique d'un travail, d'une étude, d'une initiative ou d'un retour d'expérience.
 - **Atelier interactif** (30–60 min)
Format participatif permettant l'expérimentation d'outils, l'analyse de cas, ou l'échange de pratiques.
 - **Retour d'expérience professionnel/personnel**
Partage d'une action, d'un dispositif, d'un projet de terrain ou d'une démarche institutionnelle.
 - **Table ronde**
Échanges thématiques croisés entre plusieurs intervenants (chercheurs, professionnels, institutions, publics/parents/enfants).
 - **Poster scientifique ou pédagogique**
Présentation visuelle d'une recherche, initiative ou projet, affichée durant l'événement.
 - **Démonstration ou outil pédagogique**
 - **Projection de film/documentaire et débats**
-

4. Modalités de soumission

Merci de transmettre une **proposition** comprenant :

1. **Titre de la contribution**
 2. **Axe(s) thématique(s)** concerné(s)
 3. **Résumé** (maximum 3 000 signes)
 4. **Format souhaité**
 5. **Nom, fonction, institution / structure ou Nom/prénom (pour les particuliers)**
 6. **Coordonnées (mail, téléphone)**
-

5. Calendrier

- **Ouverture de l'appel à communications : 31 mars 2026**
 - **Date limite de soumission : 17 mai 2026**
 - **Notification des propositions retenues : juin**
 - **Evènement : première semaine de novembre 2026**
-

6. Contact

Les propositions sont à déposer sur :  **démarche numérique**

<https://demarche.numerique.gouv.fr/commencer/appele-a-communications-et-interventions-usages-des-ecrans>

Contact et informations à l'adresse mail : ARS-GUYANE-PREVENTION avec en objet : Regards usages écrans ars-guyane-prevention@ars.sante.fr

Annexes :

Eléments scientifique de l'appel à communications

Au cours de la dernière décennie, l'étude des usages numériques s'est considérablement affinée et converge vers un constat central : **les effets des écrans ne s'expliquent pas par la seule durée d'exposition**, mais par l'interaction de **facteurs multiples**—type de **contenu**, **contexte d'usage** (solitaire/partagé, scolaire/familial, diurne/nocturne), **âge et périodes sensibles du développement**, **modalité d'engagement** (actif vs passif), **médiation parentale et éducative**, **vulnérabilités préexistantes** et **conditions socioéconomiques**. Les revues de revues et analyses méthodologiques soulignent l'insuffisance du concept globalisant de "temps d'écran" pour prédire les effets cognitifs, émotionnels et sociaux, et appellent à des métriques multidimensionnelles capables de saisir la complexité des pratiques (Stiglic & Viner, 2019 ; Kostyrka-Allchorne et al., 2021 ; OCDE, 2025).

Sur le plan **développemental et cognitif**, les associations les plus consistantes concernent les **enfants d'âge préscolaire**, avec des effets sur le **langage**, l'**attention** et certaines **fonctions exécutives**, particulièrement lorsque l'usage est **passif**, **non supervisé** et **massif**. À l'adolescence, les résultats sont plus hétérogènes, modulés par la **nature des activités** (réseaux sociaux, jeux, vidéos courtes) et par le **multitâche numérique** qui peut accroître la charge cognitive (revue cognitive 2020 ; Jianghong Liu et al., 2021). Sur le plan **somatique**, les relations les mieux établies portent sur le **sommeil** (retard d'endormissement, réduction de la durée, somnolence diurne) et, dans une moindre mesure, sur l'**adiposité** et la **sédentarité**, en partie médiées par le remplacement d'activités physiques et l'exposition publicitaire (Stiglic & Viner, 2019 ; Jianghong Liu et al., 2021).

Du point de vue de la **santé mentale**, les corrélations entre usage intensif et **symptômes internalisés** (dépressifs, anxieux) apparaissent **modestes mais significatives** à l'échelle populationnelle, avec une **bidirectionnalité plausible** : le mal-être peut autant conduire à l'augmentation des usages qu'en être aggravé. Les **facteurs familiaux**—et en particulier la **médiation parentale active** (dialogue, co-usage, accompagnement) —constituent un **modérateur protecteur majeur**, alors que la **restriction seule** agit surtout sur la quantité sans réduire les risques émotionnels ou sociaux (Liu et al., 2024 ; Giovanelli et al., 2025). Parallèlement, des **bénéfices** sont rapportés lorsque les usages sont **éducatifs**, **interactifs** et **accompagnés** (apprentissage, créativité, inclusion sociale), et peuvent être **potentialisés** par des facteurs environnementaux tels que le **"green time"** (exposition à la nature), qui atténue certains effets négatifs (Oswald et al., 2020 ; OCDE, 2025).

Au niveau **sociologique**, l'essor des plateformes et des algorithmes reconfigure la **sociabilité**, les dynamiques d'**influence des pairs** et de **comparaison sociale**, ainsi que les processus de **construction identitaire** en ligne. Ces transformations ne touchent pas de manière uniforme les populations : les **inégalités numériques** (accès, compétences, accompagnement) et les

contextes culturels modulent fortement l'exposition aux risques et l'accès aux opportunités, rendant indispensable une **approche écologique et territorialisée** (OCDE, 2025).

Sur le plan **méthodologique**, la littérature pointe plusieurs défis : **hétérogénéité des définitions** (usage problématique, addiction, sur-usage), **mesures centrées sur l'auto-déclaration** et la durée, **sous-représentation** des contextes non occidentaux et des innovations récentes (vidéos courtes, IA génératives, multiscreening). D'où la nécessité de **standardiser les instruments** et de **développer des dispositifs d'évaluation** intégrant contenu, contexte, motivations, compétences numériques et trajectoires de vulnérabilité, ainsi que d'**accroître les études longitudinales** et les recherches-action ancrées dans les territoires (Kostyrka-Allchorne et al., 2021 ; OCDE, 2025).

C'est dans ce cadre que s'inscrivent L'évènement «Regards « **Usages des écrans, impacts et transformations sociales** ». L'évènement vise à **agrégér des connaissances robustes** et **actualisées** avec des **retours d'expérience de terrain**, pour éclairer les pratiques cliniques, éducatives et de prévention, informer les politiques publiques et soutenir des **interventions contextualisées**. L'appel à communications est ouvert à **toutes disciplines** (psychologie, neurosciences, éducation, sociologie, santé publique, sciences de l'information, sciences politiques, anthropologie, etc.) et à **tous les acteurs** (recherche, institutions, collectivités, écoles, milieu associatif, secteur médico-social), afin de **documenter finement** les mécanismes, **identifier les leviers protecteurs** et **co-construire** des réponses adaptées aux réalités locales.

Références (sélection issue du cadre théorique)

- **Stiglic, N., & Viner, R. (2019).** Systematic review of reviews on screen time and child & adolescent health. *BMJ Open*.
- **Kostyrka-Allchorne, K., et al. (2021).** Measuring digital media use in children: scoping review. *BMJ Open*.
- **OCDE (2025).** *How's Life for Children in the Digital Age?*
- **Jianghong Liu, et al. (2021).** Integrative review of excessive screen use effects. *PubMed*.
- **Revue cognitive (2020).** Associations entre temps d'écran et compétences cognitives chez l'enfant.
- **Liu, Y., et al. (2024).** Family factors, screen media use & adolescent mental health: systematic review.
- **Giovanelli, J., et al. (2025).** Parental mediation and child/teen outcomes: systematic review.
- **Oswald, T. K., et al. (2020).** Screen time vs. green time: scoping review. *Int. J. Environ. Res. Public Health*.
- Education.gouv : Flyer « Bien grandir avec les écrans, des repères pour chaque âge » <https://www.education.gouv.fr/media/229269/download>
- Rapport [Enfants et écrans. À la recherche du temps perdu](#), remis en avril 2024 à la demande du Président de la République.