



Centre Jean Piaget | Séminaire interdisciplinaire | 2024

Photo: Ionna Berthoud-Papandropoulou

Quels sont les effets des écrans sur le développement des enfants et des adolescents ?

Mercredi 6 mars

Écrans et développement cognitif : une relation pas si simple ...

par Benoit Bediou, Chercheur en neurosciences cognitives, Université de Genève

Des déclarations contradictoires sont souvent entendues sur les effets de l'utilisation des technologies numériques sur le bien-être, la santé, la cognition ou encore les performances scolaires, posant des dilemmes pratiques aux parents, aux éducateurs, aux professionnels de la santé et aux décideurs politiques. Une source d'incohérence réside dans un concept trop simpliste de « temps d'écran », qui ne parvient pas à saisir la complexité des pratiques médiatiques numériques. Par exemple, des recherches montrent que les jeux vidéo d'action et le « média multitasking », deux activités qui comptent comme temps d'écran, ont des effets opposés sur l'attention chez l'adulte. Les travaux chez l'enfant et l'adolescent indiquent également des effets complexes, non linéaires, et dépendants du contenu ou du contexte. Sortir du débat stérile « les écrans sont-ils bons ou mauvais », nécessite une perspective développementale. Les enfants se développent dans un écosystème numérique de plus en plus complexe, et aussi bien l'utilisation des écrans que leurs effets changent avec l'âge.



Benoit Bediou est chercheur en neurosciences cognitives à la faculté de psychologie, de l'Université de Genève et membre associé au Digital Wellness Lab (Boston Children Hospital & Harvard Medical School). Ses travaux actuels étudient les liens entre l'utilisation des jeux vidéos (et des autres technologies numériques en général) et le fonctionnement cognitif et affectif des individus. Formé en biologie, il obtient son doctorat de neurosciences à l'Université de Lyon en 2006. Après un stage postdoctoral au Cognition and Brain Sciences Unit (Medical Research Council, Cambridge, UK), il rejoint le Centre Interfacultaire en Sciences Affectives de l'Université de l'université de Genève en 2007 pour étudier les interactions entre émotions et prise de décision. En 2011, il intègre le laboratoire Brain and Learning de Daphné Bavelier pour s'intéresser à l'impact des jeux vidéos sur la cognition et l'apprentissage. Il dirige actuellement un projet de recherche longitudinal concernant l'impact des écrans sur le développement cognitif et la santé des adolescents, en collaboration avec l'université de Fribourg (UNIFR) et l'université de sciences appliquées de Zurich (ZHAW).

