

**Jérôme
Gence**



JÉRÔME GENCE

Grandir dans la cour d'écrans

LIEU

ÉGLISE DES DOMINICAINS

6 rue François Rabelais
Ouvert du samedi 31 août
au dimanche 15 septembre
de 10h à 20h

ENTRÉE LIBRE

Trente-six heures. C'est le temps moyen que les adolescents français passent par semaine devant les écrans. L'équivalent d'un travail à temps plein. Difficile pour les adultes de montrer l'exemple: nous consultons nos smartphones toutes les six minutes. Ainsi, en France, près de huit enfants sur dix possèdent au moins un appareil personnel.

Depuis les années Covid, la digitalisation de la société n'a jamais été aussi importante. Tous les domaines sont concernés: celui de la santé, de l'économie, du politique ou encore de l'éducation. Nos habitudes s'en retrouvent profondément bouleversées: de nos rapports aux autres à nos supports d'information en passant par nos modes de consommation, les outils numériques se sont installés durablement dans notre quotidien.

Pire, plus besoin de plonger dans les bas-fonds du Net pour rencontrer l'horreur. Aujourd'hui, nous sommes à quelques clics seulement d'un monde virtuel où se retrouvent au même niveau l'amour et la pornographie, l'information et le complotisme, la justice et la délation, le poète et l'influenceur. Le tout propulsé en continu par la force des réseaux sociaux et des plateformes de vidéos et de jeux en ligne.

Pour les jeunes Français, cette évolution n'est

pas sans conséquence sur leur santé, leur développement psychique et leur sécurité face notamment aux risques de cyberharcèlement et de mauvaises rencontres. Oui, aujourd'hui les écrans et les applications éduquent nos enfants, les amusent, les calment, les aident à s'endormir... mais à quel prix?

Pour réaliser ce reportage, je me suis rendu dans plusieurs régions de France afin de comprendre la relation des enfants aux écrans dans leur quotidien. J'ai rencontré aussi leurs parents, souvent démunis face aux comportements addictifs de leurs enfants et aux discours contradictoires des politiques sur le sujet. En face: des géants du numérique qui investissent massivement et en continu pour remporter le graal du XXI^e siècle: l'attention des enfants d'aujourd'hui et des adultes qu'ils seront demain. Un combat de David contre Goliath, où même la justice peine à donner gain de cause aux jeunes qui en sont victimes. Enfin, je suis allé à la rencontre des professionnels de santé qui viennent en aide aux jeunes tombés des étoiles promises par le monde Internet. Leur quotidien: des cas de *revenge porn*, des vidéos de fellations faites par des filles de 13 ans filmées dans des caves ou des parkings, des images d'automutilation, des appels délirants

de crises de paranoïa ou encore des appels pour tentatives de suicide d'enfants de 9 ans.

Cette exposition met en images le portrait d'une génération d'« enfants d'intérieur », dont les mots ont souvent pour synonymes les maux de nos sociétés ultra-connectées.

Jérôme Gence

Je tiens à remercier toutes les personnes rencontrées au cours de ces quatre années de reportage. Romain Lacroix, rédacteur en chef photo de *Paris Match*, et toute son équipe pour leur confiance. Éric Valli, Jean-François Gallois, Erwan Sourget et Émilie pour leurs précieux conseils. Emmanuel Stock et toute l'équipe de Canon pour leur soutien depuis mes premières photos en 2016.

Les photos de ce reportage prises entre janvier 2022 et août 2022 ont été produites dans le cadre de la grande commande photographique « Radioscopie de la France: regards sur un pays traversé par la crise sanitaire », financée par le ministère de la Culture et pilotée par la BnF.



© Chi-Hui Lin



JÉRÔME GENCE

The Screen Generation

VENUE

ÉGLISE DES DOMINICAINS

6 rue François Rabelais
Saturday, August 31
to Sunday, September 15
Every Day, 10am to 8pm
FREE ADMISSION

Thirty-six hours screentime a week is the average for French teenagers. It is the equivalent of full-time employment. And adults who, on average, consult their smartphones every six minutes, are hardly setting a better example. In France, approximately 80% of children have at least one personal device.

In the post-pandemic world, society has been increasingly digital, and in every domain: healthcare, finance, politics, and even education. This has brought about a minor revolution in our habits, changing our relationships, sources of news and information, and of course consumer habits as digital tools have become a permanent part of our everyday routine.

To make things even worse, no effort is needed these days to explore the inner circles of the Internet inferno to find tales of horror. It takes just a couple of clicks to enter a virtual world where love and pornography are found side by side, as are news stories and conspiracy theories, justice and injustice, poets and influencers. As a constant driving force behind it all, there are any number of social media and platforms, and video and other on-line games. In France, the consequences on the younger generation have been reported, with effects on

health, mental development and safety with threats of cyberbullying and risks of coming into contact with the wrong people. While computer technology, apps and screens can be used to educate, entertain, and distract children, what is the price that has to be paid?

To conduct this report I went to different regions around France in a bid to understand the relationship that children have with screens in their everyday life. I met parents who are often at a loss when attempting to deal with the addictive behavior patterns of their children, not to mention the contradictory advice and policies proposed. Up against them are the Tech Giants with steady and massive investments in their pursuit of the 21st century holy grail which is to capture the attention of the generation of children today and therefore of the future generation of adults. This is David versus Goliath, where laws and courts of law are struggling to find responses for young victims. I also looked at healthcare professionals who are helping young people now deluded and disappointed by the promised land of the Internet. Their day-to-day work has included cases of revenge porn, with videos of oral sex involving girls as young as thirteen filmed in basements and car parks,

scenes of self-mutilation, cases of paranoid delirium, and even attempted suicide by nine-year-old children.

The exhibition is a visual portrayal of a generation of “indoor children” who, when they speak out, can often be heard and understood as a reflection of the problems of modern ultra-connected society.

Jérôme Gence

I wish to thank all the people I met in the course of the four years of reporting.

Special thanks to Romain Lacroix, picture editor, *Paris Match*, and to all his team for the trust they showed; plus Éric Valli, Jean-François Gallois, Erwan Sourget and Émilie for their invaluable advice; and to Emmanuel Stock and the entire Canon team for their support ever since the first photos were taken in 2016.

The photos taken between January and August 2022 were produced as part of France's major national commission to photographers, “Viewing France During the Covid Crisis,” funded by the French Ministry of Culture, and conducted with the French National Library (BnF) as lead partner.



© Chi-Hui Lin



Des adolescents montrent les applications installées sur leurs smartphones. Aujourd'hui, les applications de jeux vidéo, de réseaux sociaux et de vidéos en ligne régissent le quotidien des jeunes Français aussi bien dans leur intimité que dans leurs relations aux autres. Des smartphones qui sont devenus leur journal intime, leur compagnon, leur boîte à souvenirs et potentiellement leur pire ennemi.
© Jérôme Gence

Teenagers showing their apps. Social media and video games dominate the lives of young people, invading their private life and personal relationships. Smartphones can be their diary, best friend, and a record of the past, or maybe their worst enemy.
© Jérôme Gence

LÉGENDE PHOTO 1

Un écoutant du 30 18 en ligne avec un jeune qui lui parle de ses envies suicidaires. Au 30 18, numéro pour les jeunes victimes de harcèlement et violences numériques, les écoutants restent le temps nécessaire avec les victimes. Ici l'appel durera 1h30. Se toucher le visage ou gribouiller sur un bloc-notes : la gestuelle reflète souvent le niveau de stress chez les écoutants lors d'appels difficiles.

© Jérôme Gence

LÉGENDE PHOTO 2

L. (12 ans, à droite) avec sa sœur C. (9 ans) qui n'a pas encore de « vrai » smartphone mais peut faire semblant grâce à des appareils factices de constructeurs chinois de smartphones.

© Jérôme Gence

CAPTION PHOTO 1

Listening to a young person with suicidal thoughts who has called the helpline. In France, 30 18 is the number for young victims of digital harassment and violence. There is no time limit on the call, and this particular one lasted 90 minutes. The level of stress can be seen on the faces or notebooks of the support workers.

© Jérôme Gence

CAPTION PHOTO 2

C. and L., 9-year-old and 12-year-old sisters, may not have their own phones, but they can play with fakes made by Chinese smartphone manufacturers.

© Jérôme Gence