



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction du numérique
pour l'éducation



CAHIER
D'EXPÉRIENCE

ENFANCES ET LITTÉRATIES
NUMÉRIQUES

Les usages numériques enfantins - Une synthèse

#ELN
2020-2022



GTnum

LES USAGES NUMERIQUES ENFANTINS – UNE SYNTHESE CAHIER D'EXPÉRIENCE

L'autrice

Camille Dupret, Université de Lorraine, CREM

Projet piloté par

Anne Cordier, Université de Lorraine, CREM

André Tricot, Université de Montpellier, EPSYLON

Ces travaux sont publiés dans le cadre des groupes thématiques numériques soutenus par la Direction du numérique pour l'éducation.

• Eduscol <https://eduscol.education.fr/2174/enseigner-et-apprendre-avec-la-recherche-les-groupes-thematiques-numeriques-gtnum>

• Carnet Hypothèses « Éducation, numérique et recherche » <https://edunumrech.hypotheses.org/>

Juin 2023

Conditions d'utilisation :  sauf indication contraire, tout le contenu de ce document est disponible

sous [Licence Ouverte 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/)

SOMMAIRE

Sommaire	3
Avant-propos	4
1 /// Les équipements et la place des objets numériques au quotidien	5
2 /// Les plateformes, supports et applications utilisés	8
3 /// Les pratiques numériques réalisées au sein des activités	11
4/// Les formes de régulations parentales	13

AVANT-PROPOS

Dans le cadre du projet GTNum ELN, nous avons investigué les compétences et pratiques numériques des enfants scolarisés en cycles 2 et 3. Afin d'enrichir le recueil de données, et de ne pas se limiter aux techniques relativement classiques de recueil – entretiens et observations de situation –, l'équipe-projet a conçu une séance de recherche-intervention consistant à demander aux enfants, lors d'une séance collective en classe en présence de l'enseignant-e, de faire part des activités réalisées durant le week-end précédent la séance avec des objets, connectés ou non. Les enfants ont disposé d'éléments graphiques soumis par les chercheur-ses (photos et dessins d'objets, logos de marques et plateformes, mais aussi emojis et émoticônes).

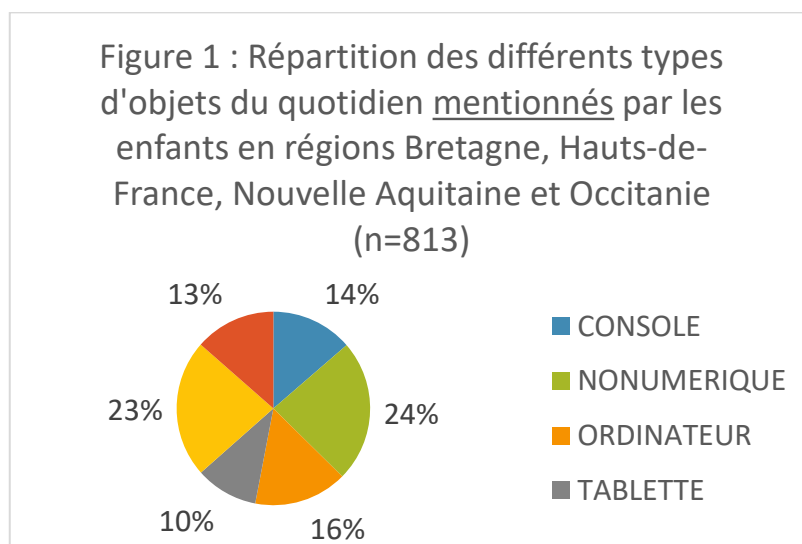
A la suite de ce que nous avons appelé « les collages », les enfants ont échangé, lors d'entretiens dits *focus group*, par petits groupes de 3 à 5 maximum, avec le chercheur ou la chercheuse, de manière à entrer dans le détail des collages réalisés, et de ce qu'ils disaient des usages, pratiques et compétences numériques de chacun-e. Ces entretiens ont donné lieu à l'émergence de récits d'expériences, de vécus émotionnels liés aux activités numériques, mais aussi à la prise d'informations quant à l'inscription des objets connectés dans le quotidien familial.

La synthèse qui vous est présentée ci-après a été réalisée exclusivement sur la base des collages réalisés par les enfants, suite à un codage très fin permettant de systématiser les items d'analyse. Elle s'inscrit dans un ensemble de livrables à votre disposition, dont les monographies de terrain ainsi que les résultats de l'enquête menée auprès des parents. Tout cela va ensemble, car nous nous trouvons face à un sujet particulièrement complexe, qui ne souffre aucun réductionnisme. Nous vous souhaitons une bonne lecture, en espérant qu'elle vous apporte autant de stimulation que celle que nous avons vécue avec ces enfants, si généreux dans leurs partages d'expériences !

Anne Cordier

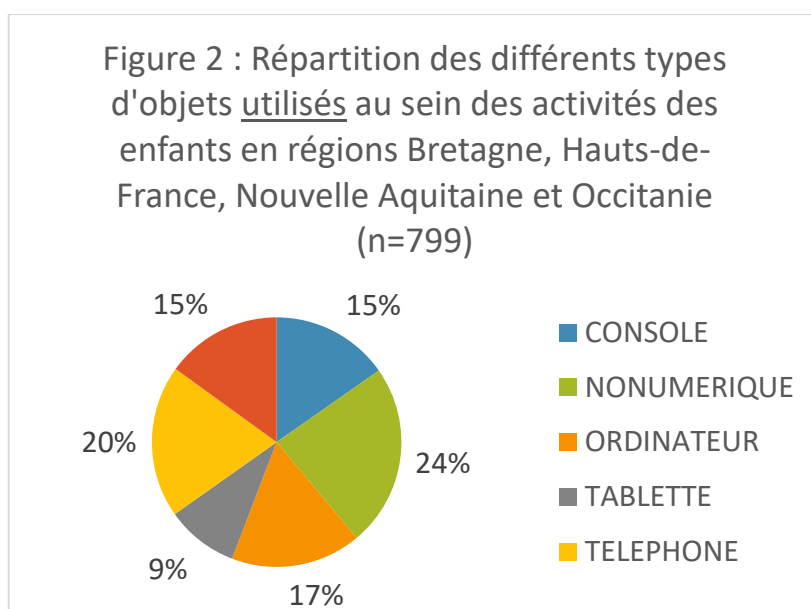
1 /// LES EQUIPEMENTS ET LA PLACE DES OBJETS NUMERIQUES AU QUOTIDIEN

Quand les enfants verbalisent des activités extrascolaires les concernant – qu’elles soient réalisées ou non dans leur propre quotidien – (Figure 1), leurs dires portent majoritairement sur les téléphones mobiles et les objets utilisés dans le cadre d’activités non-numériques (qu’il s’agisse de livres imprimés, de jeux de société, d’un vélo pour sortir ou encore d’objets domestiques pour faire la cuisine par exemple). Représentant respectivement 23% et 24% des types d’objets mentionnés par les enfants, les téléphones mobiles et les objets impliquant des activités non-numériques représentent ainsi près de la moitié des objets mentionnés. Les autres types d’objets mentionnés par les enfants en lien avec leur temps libre concernent les ordinateurs, les tablettes, les consoles de jeux vidéo ou encore les équipements audiovisuels (TV et radio). La part de chacune de ces catégories représente 10 à 16% des objets mentionnés au sein des activités qu’ils-elles réalisent ou pas. Cette différence de distribution entre le téléphone mobile et les autres types d’objets numériques pourrait démontrer le caractère plus ou moins généralisable de l’utilisation du téléphone mobile chez une part importante des enfants.



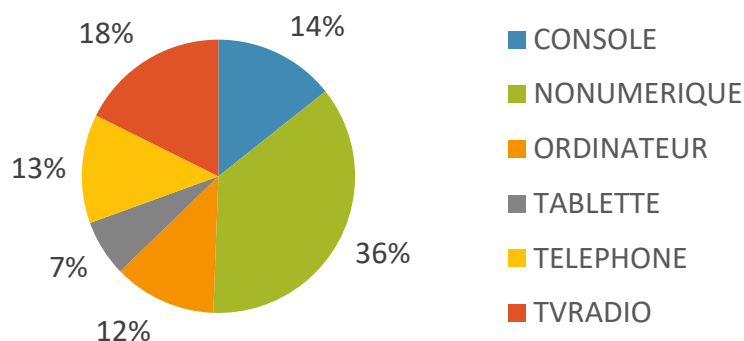
Lorsque les enfants parlent des activités effectivement réalisées pendant leur temps libre (Figure 2), la part de mentions d’objets non-numériques reste identique. Ce qui n’est pas surprenant, étant donné le déroulé du protocole et les items proposés pour les collages, les enfants étaient davantage amené-es à décrire avec précision les activités numériques, y compris celles qu’ils-elles ne font pas, que les activités non-numériques. Ainsi, quand on

centre l'analyse seulement sur les activités effectivement réalisées, seules les catégories concernant les objets numériques varient très légèrement. La part de présence du téléphone portable dans les activités de l'enfant descend à 20%. Les enfants en parlent donc légèrement davantage qu'ils-elles ne pratiquent d'activités dessus mais la différence avec la part de mentions combinant activités réalisées ou non (23% sur la Figure 1) est trop faible pour se montrer significative. De même que la présence des autres types d'objets numériques dans les activités réalisées par l'enfant ne varie que de 1 à 2% par rapport à leur présence dans les discours portant éventuellement sur des activités non réalisées (cf. Figure 1). Ainsi, la distribution des différents objets utilisés est assez identique à celle des objets mentionnés, ce qui veut dire que les enfants parlent de choses qu'ils-elles font. La mention des outils numériques ne relève pas d'une projection de ce qu'ils-elles souhaiteraient faire avec mais bien d'usages constitutifs de leur quotidien, sinon les écarts dans la présence des différents objets entre activités mentionnées et activités réalisées seraient plus importants.



En dernier lieu, il est intéressant de constater que si on fait fi de la densité de mentions des différents objets à travers la verbalisation des différentes activités de l'enfant et qu'on regarde la part absolue de chacun des objets entraînant une ou plusieurs activités (Figure 3), alors les objets non-numériques correspondent au type d'objets le plus utilisé par les enfants au cours de leur week-end avec 36% de présence dans les collages.

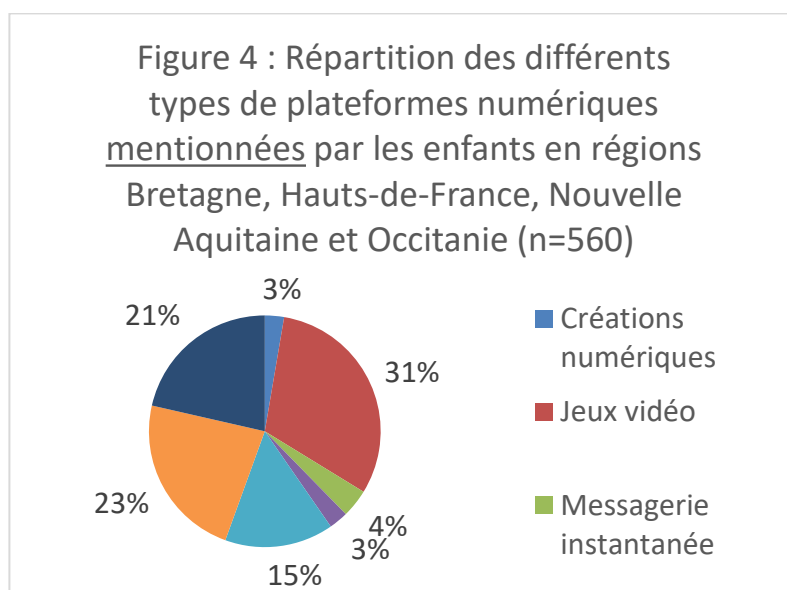
Figure 3 : Distribution absolue des différents types d'objets utilisés en régions Bretagne, Hauts-de-France, Nouvelle Aquitaine et Occitanie (n=419)



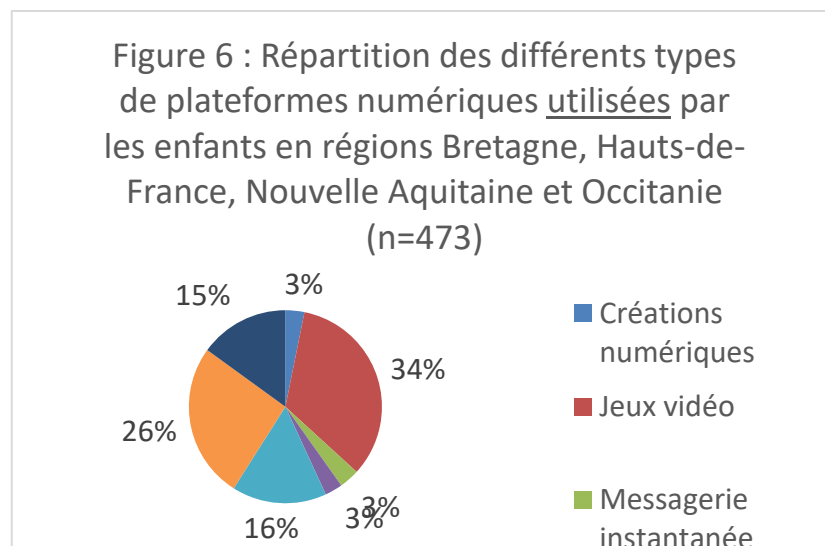
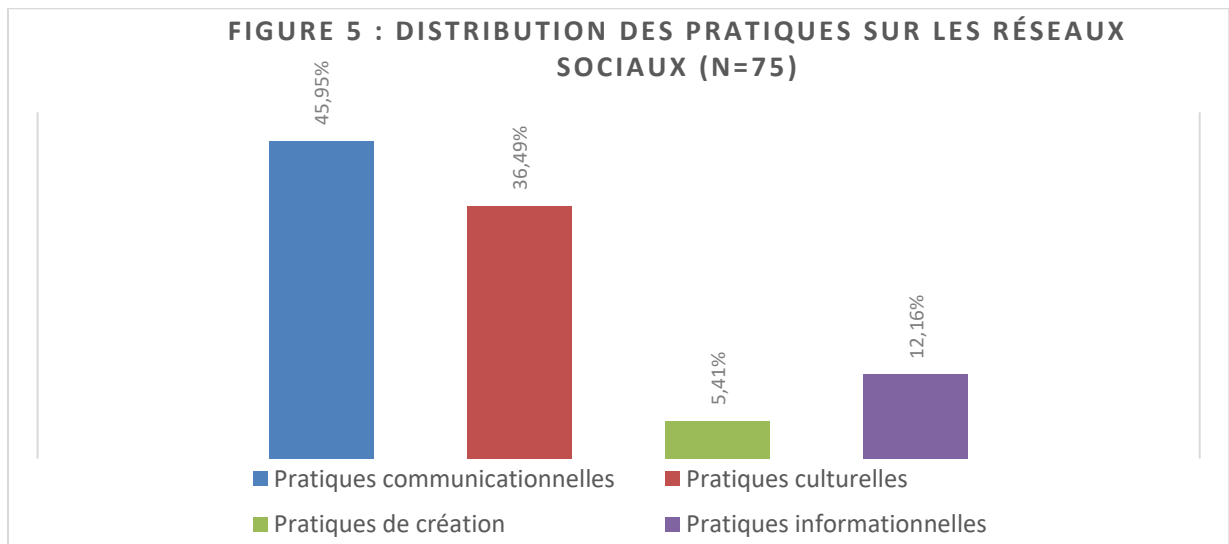
Encore une fois, c'est aussi parce qu'on a choisi d'axer les discours de l'enfant sur ses activités numériques que la densité de présence des objets numériques dans le quotidien des enfants apparaît de façon importante. Cependant, quand on observe seulement les objets dont les enfants parlent pris individuellement, alors ces enfants se consacrent encore beaucoup aux jeux symboliques sans écran, aux sorties en vélo et à la lecture de livres notamment. Néanmoins, on ne peut pas nier que la densité de présence d'objets numériques dans les analyses précédentes témoigne du temps consacré à ces objets numériques.

2 /// LES PLATEFORMES, SUPPORTS ET APPLICATIONS UTILISEES

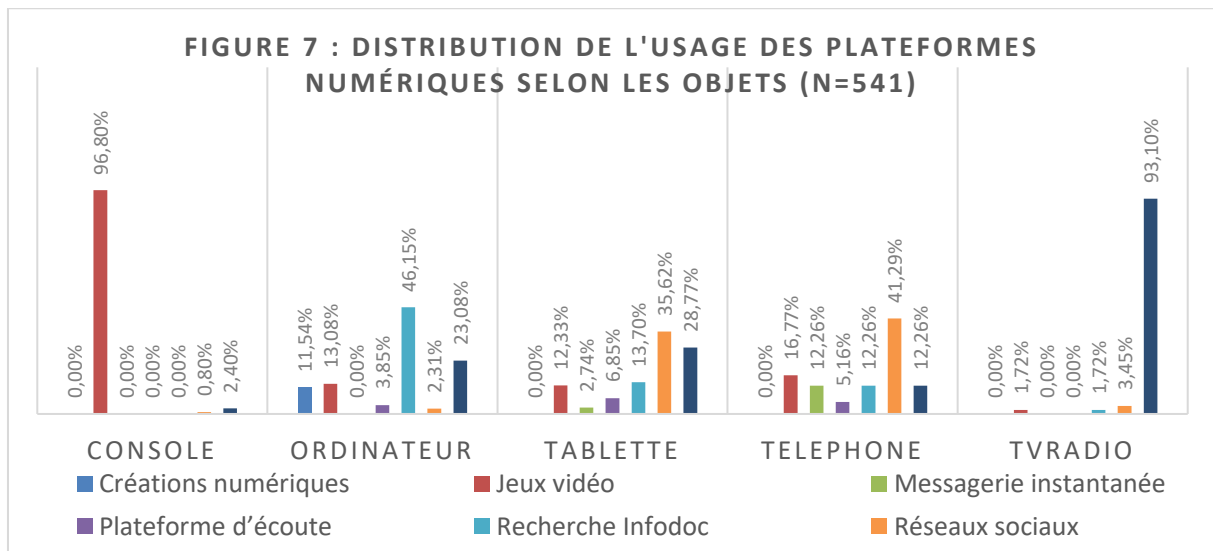
Focalisons-nous maintenant sur les plateformes et les applications évoquées par les enfants en lien avec leurs activités numériques (Figure 4). Parmi les types de plateformes les plus mentionnées, on trouve en premier lieu les jeux vidéo (31% des plateformes numériques évoquées par les enfants), suivis des plateformes de vidéo à la demande à hauteur de 23% et les réseaux sociaux avec 21%. Les plateformes de recherche info-documentaire couvrent une part importante des activités évoquées par les enfants (15%), alors que la mention d'usages d'applications de messagerie instantanée n'est que de 4% et celles des plateformes d'écoute type podcasts et des logiciels de création numérique ou de codage informatique ne s'élèvent qu'à 3% pour chacune de ces deux catégories.



En limitant l'analyse aux usages effectivement réalisés par les enfants (Figure 6), la distribution des types de plateformes utilisées reste identique mais la part d'usage des réseaux sociaux est celle qui diminue le plus par rapport à l'analyse de l'ensemble des plateformes mentionnées, passant de 21% à 15%. Comme pour les téléphones mobiles, les enfants semblent parler davantage des réseaux sociaux qu'ils-elles ne les pratiquent. Les plateformes de messagerie instantanée en tant que telles du type Whatsapp ou Discord sont très peu évoquées et utilisées malgré la forte présence de téléphone mobile dans leurs discours. Cela ne veut pas dire que les pratiques communicationnelles sont marginales chez les enfants, seulement, elles se font au moyen d'autres types de supports ou de plateformes comme le montre le détail des pratiques sur les réseaux sociaux ci-dessous (Figure 5). En effet, sur ce type de plateformes, on voit que les pratiques communicationnelles dominent chez les enfants de cycles 2 et 3.



En observant l'usage des plateformes selon les types d'objets (Figure 7), sans surprise, les plateformes utilisées sur les consoles de jeux sont des jeux vidéo à plus de 95% et les plateformes de vidéo à la demande représentent 93% des usages des équipements audiovisuels (TV, radio réunis). Même si ce ne sont pas les types d'objets les plus utilisés par les enfants – les équipements audiovisuels et les consoles de jeux couvrent toutes deux 15% du total des activités réalisées par les enfants (cf. Figure 2) –, la forte présence de jeux vidéo et de plateformes de vidéo à la demande sur les Figures 4 et 6 pourrait s'expliquer par leur "effet plafond" sur ces deux types d'objets.

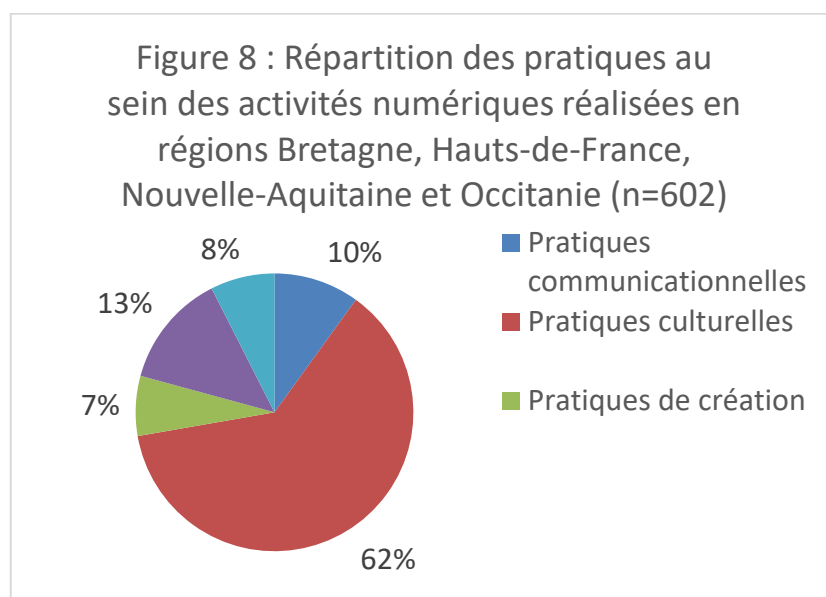


En revanche, pour le téléphone et l'ordinateur qui sont les deux types d'objets numériques les plus utilisés par les enfants avec respectivement 20% et 17% des activités réalisées (Figure 2), les types de plateformes consultées sont plus partagés. Sur le téléphone, la majorité des usages consistent à utiliser les réseaux sociaux (41% des cas). Viennent ensuite les jeux vidéo qui concernent presque 17% des usages sur le téléphone mobile, suivis des plateformes de messageries instantanées, de recherches info-documentaires et de vidéo à la demande à hauteur de 12,25% chacune. Avec un peu plus de 5%, les plateformes d'écoute et de podcasts sont les moins utilisées par les enfants de cycles 2 et 3 sur les téléphones mobiles. Concernant les pratiques sur l'ordinateur, l'essentiel d'entre elles consiste à consulter des plateformes de recherches info-documentaires (46%). Les plateformes de vidéo à la demande sont présentes à hauteur de 23% au sein des usages. Les plateformes de jeux vidéo et de création numérique représentent 13% et 11,5% des activités. Alors que les réseaux sociaux et les plateformes d'écoute ne sont que très rarement consultés sur l'ordinateur, représentant tous deux moins de 5% des usages. La distribution des supports consultés au fil des activités sur tablettes se situe à mi-chemin entre les observations concernant le téléphone mobile et l'ordinateur. En effet, comme sur les téléphones, la consultation des réseaux sociaux domine (35,5%), mais cette avance est nuancée par la présence importante de recours à des plateformes de vidéo à la demande aussi (28%), à l'instar des usages sur l'ordinateur et la TV.

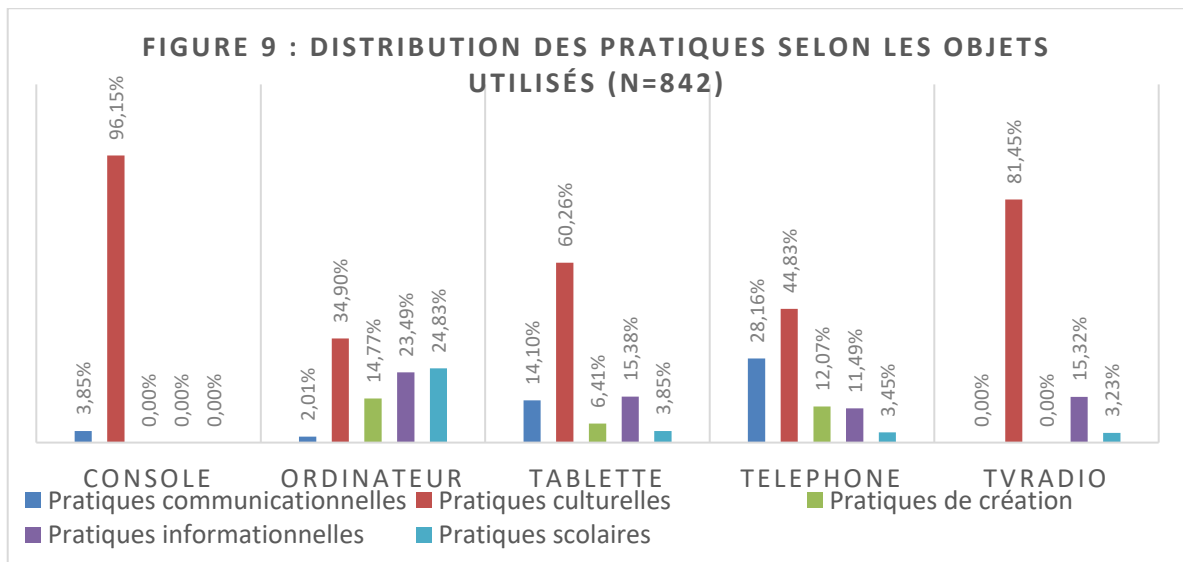
A ce stade, on entrevoit quelques tendances dans l'usage des objets par les enfants. Alors que les consoles de jeux, le matériel audiovisuel, les téléphones mobiles et tablettes servent essentiellement à utiliser des plateformes visant au divertissement et aux pratiques culturelles - voire communicationnelles avec les réseaux sociaux fortement présents sur le téléphone et les tablettes -, les ordinateurs sont davantage des outils de recherche documentaire ouvrant à des pratiques plus scolaires et informationnelles. Ces différents supports nous apportent ainsi des informations sur les types de pratiques développées par les enfants à travers leurs activités numériques. Il s'agit maintenant d'affiner l'analyse aux différents types d'activités conduites sur l'ensemble de ces supports numériques.

3 /// LES PRATIQUES NUMERIQUES REALISEES AU SEIN DES ACTIVITES

Sans surprise, étant donné que les plateformes les plus utilisées par les enfants sont les jeux vidéo et la vidéo à la demande, les pratiques culturelles s'élèvent à 62% et sont les plus représentées au sein des activités numériques des enfants (Figure 8). Viennent ensuite les pratiques informationnelles et communicationnelles avec respectivement 13% et 10% de la part des activités des enfants. Les pratiques de création et les pratiques scolaires s'élèvent respectivement à 7% et 8%.



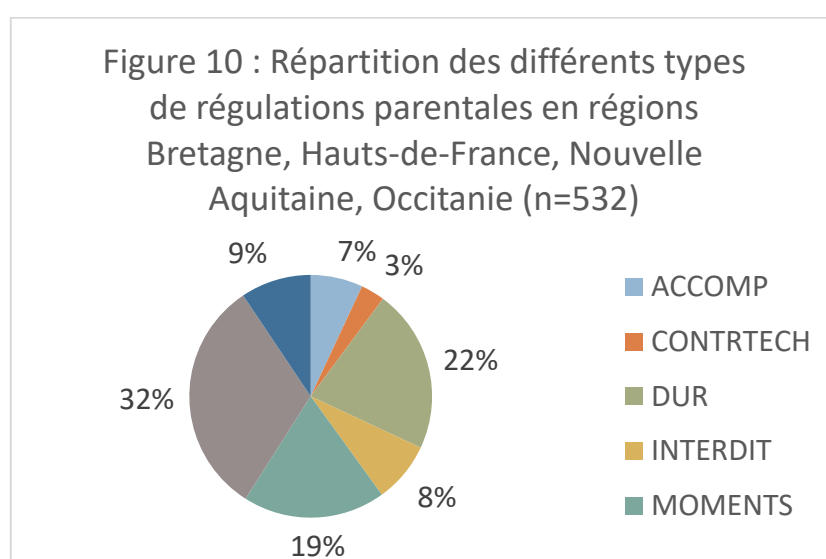
La répartition des pratiques selon les objets (Figure 9) montre ainsi une nette domination des pratiques culturelles sur tous les équipements numériques consultés par les enfants, en particulier sur les tablettes (60%), les équipements audiovisuels (81,5%) et les consoles de jeux (96%). Avec respectivement 45% et 35% des activités, les pratiques culturelles sont également importantes sur les téléphones et les ordinateurs néanmoins, leur répartition avec les autres types de pratiques est plus partagée.



Sur l'ordinateur, les pratiques informationnelles et scolaires représentent 23,5% et 25%. C'est aussi le type d'objet pour lequel les pratiques de création sont les plus importantes (15%). Ces éléments confirment les intuitions formulées dans la section précédente et montrent que le recours à l'ordinateur s'avère fortement lié aux pratiques scolaires et/ou développées à l'École. L'usage du téléphone, en plus d'être fortement axé sur les pratiques culturelles, s'avère assez largement associé aux pratiques communicationnelles (28% des usages), à l'instar de la fonction première d'un téléphone. Viennent ensuite les pratiques de création (12%) et les pratiques informationnelles (11,5%). Globalement cette dernière catégorie, bien que rarement massive et majoritaire reste omniprésente dans les usages de chacun des objets par les enfants. Exception faite pour la console de jeux, les pratiques informationnelles représentent en effet 15,5% des usages à la fois sur la tablette et sur les équipements audiovisuels. S'agissant de jeunes sujets d'âge scolaire, il est cohérent qu'à l'image de leurs besoins en divertissements, les pratiques culturelles soient les plus massives dans leurs usages du numérique. En revanche, la constance à faire de quasiment chacun de ces objets des outils de pratiques informationnelles, plus que communicationnelles par exemple, montrent comment les enfants font un usage pragmatique et pertinent des outils numériques au quotidien.

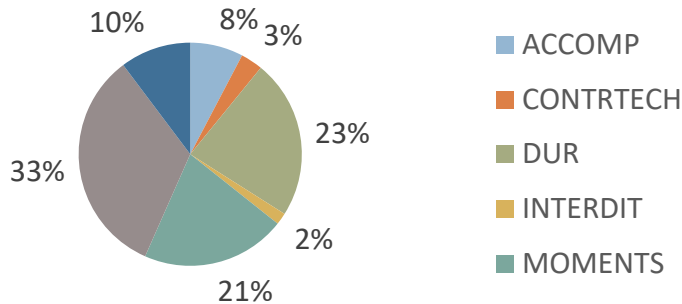
4/// LES FORMES DE REGULATIONS PARENTALES

La majeure partie des activités évoquées par les enfants au cours du recueil sont soumises à une régulation puisque seule 32% des activités verbalisées par les enfants ne sont soumises à aucune régulation (NREG sur la Figure 10).



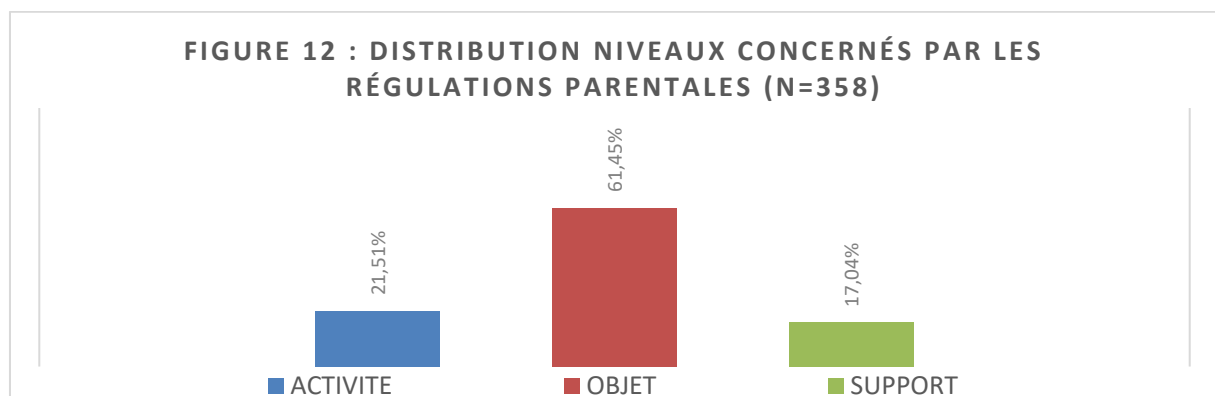
Parmi les 68% de régulations restant, ces dernières consistent essentiellement à limiter la durée d'exposition aux outils numériques (DUR, 22% des cas) et/ou à la limiter à certains moments comme le week-end ou les vacances par exemple (19% des cas de régulations). 8% des activités évoquées par les enfants leurs sont interdites et quand on limite cette analyse aux activités effectivement réalisées (Figure 11), cela ne concerne plus que 2% des cas, ce qui permet d'en déduire que la plupart des enfants respectent les interdictions de leurs parents concernant les usages du numérique. 9% des activités mentionnées par les enfants sont régulées par une surveillance des parents qui sont présent-es pendant l'activité alors que 7% des activités sont régulées par un accompagnement du parent qui pratique l'activité avec l'enfant (devoir regarder Netflix avec son père par exemple). Les contrôles parentaux techniques directement installés sur les plateformes et outils numériques ne concernent que 3% des activités des enfants.

Figure 11 : Répartition des différents types de régulations parentales sur les activités réalisées en régions Bretagne, Hauts-de-France, Nouvelle Aquitaine, Occitanie (n=468)

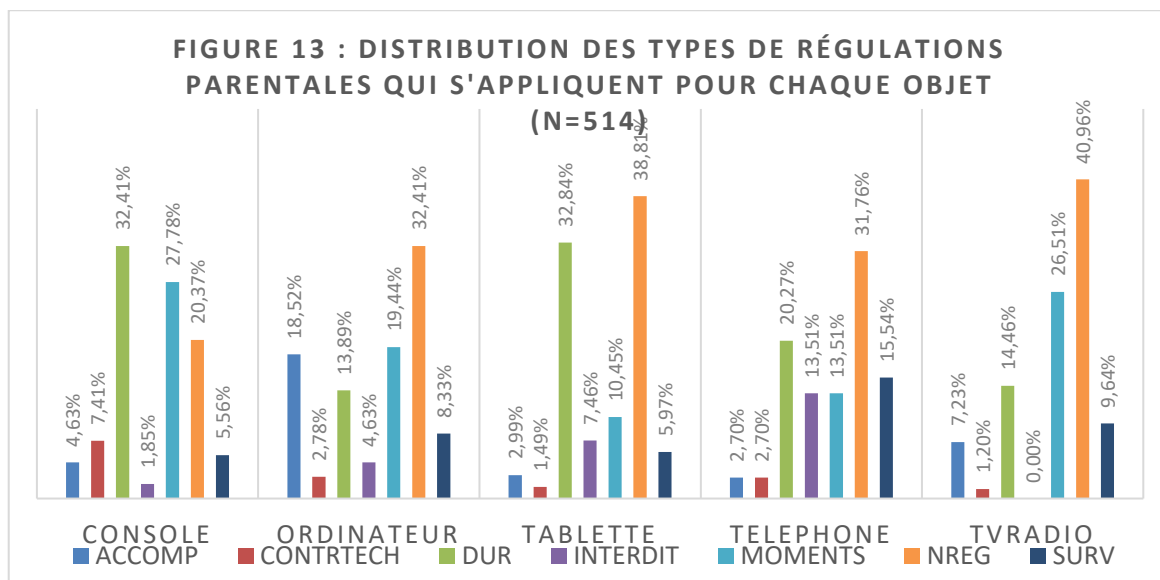


Lorsqu'on peut déduire des dires de l'enfant à quel niveau s'exerce la régulation, dans plus de 60% des cas, c'est l'objet dans son ensemble et toutes les activités qui y sont associées qui est concerné par la régulation (Figure 12). Dans 21,5%, c'est l'activité qui est régulée (le fait de jouer par exemple) et dans 17% des cas, c'est la plateforme qui est marquée par une régulation (le réseau social Tik-Tok par exemple).

FIGURE 12 : DISTRIBUTION NIVEAUX CONCERNÉS PAR LES RÉGULATIONS PARENTALES (N=358)



La distribution des régulations s'avère d'ailleurs très différente selon les types d'objets (Figure 13). L'objet pour lequel une régulation est la plus fréquemment imposée est la console de jeu vidéo avec 79,5% d'usages régulés. C'est aussi le type d'objets pour lequel il y a le plus de contrôle technique limitant les activités des enfants (7,5%). Dans l'ensemble, les régulations consistent essentiellement à contraindre la durée d'utilisation (32,5%) ou à la limiter à des moments dédiés (28%). Dans 4,5% des cas, les enfants sont accompagnés et jouent avec l'adulte, dans 5,5% ils-elles sont surveillés par le parent dans leur usage de la console. Avec 41% d'usages non régulés, les équipements audiovisuels sont ceux qui sont les moins concernés par des régulations. Ces dernières s'exercent essentiellement par des moments dédiés (à la TV par exemple) (26,5%) et par des limites de durée (14,5%).



Le degré de régulation sur les téléphones, les tablettes et les ordinateurs varie de 61% pour la tablette à 68% pour le téléphone. Pour ces trois types d'objets, la part de régulation par la durée ou en limitant l'usage à certains moments est importante mais on notera que l'ordinateur est marqué par une plus forte présence de l'accompagnement des parents (18,5% des régulations) que les autres objets. Le téléphone, quant à lui, est l'objet le plus massivement interdit avec 13,5% des types de régulation portant sur cet objet.

La façon dont s'applique les régulations témoigne ainsi d'une plus grande limitation de l'exposition aux consoles de jeu ainsi qu'aux téléphones mobiles et aux tablettes. L'usage des outils numériques plus traditionnels et anciennement installés dans les foyers comme la TV, la radio et les ordinateurs est, quant à lui, moins régulé par la durée d'exposition. Enfin la plus forte présence d'accompagnement du parent dans l'usage des ordinateurs pourrait entrer en résonance avec l'usage plus "studieux" qu'en font les enfants par rapport aux autres outils numériques au quotidien. La plus forte présence des parents pour les activités sur cet objet pourrait donc témoigner d'un usage pédagogique et participant à l'insertion scolaire de celui-ci au domicile.

**Ce document est rédigé par les équipes de recherche
dans le cadre des GTnum du ministère de l'Éducation nationale
et de la Jeunesse.**

La responsabilité des contenus publiés leur appartient.