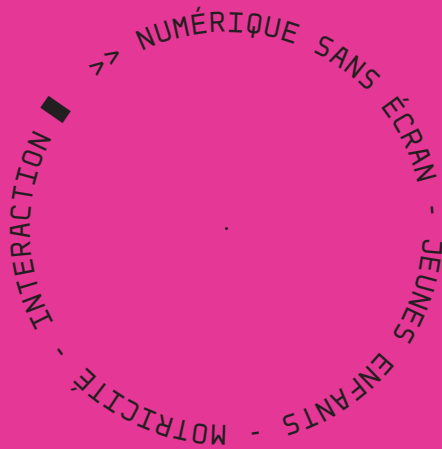


> REGARD SUR LES DISPOSITIFS
NUMÉRIQUES SANS ÉCRAN <

IMPACT, TENSIONS ET STRATÉGIES AUTOUR
DE LA MOTRICITÉ ET L'INTERACTION DES
ENFANTS DE 0 À 6 ANS DANS LE FOYER
FAMILIAL





> REGARD SUR LES DISPOSITIFS
NUMÉRIQUES SANS ÉCRAN <

IMPACT, TENSIONS ET STRATÉGIES
AUTOUR DE LA MOTRICITÉ ET
L'INTERACTION DES ENFANTS DE
0 À 6 ANS DANS LE FOYER FAMILIAL



REMERCIEMENTS ■

J'adresse un remerciement spécial à la Faculté des Arts Visuels de Strasbourg, ainsi qu'aux co-responsables du Master Design Mention Environnements Numériques, M. Benjamin GOULON, et Mme Nolwenn MAUDET, pour leur enseignement tant théorique que pratique, qui m'a permis de m'épanouir en tant que jeune designer. Leurs suivis attentifs de mon mémoire de recherche et de mon projet de fin d'études ont été précieux.

Un merci tout particulier à Kim SACKS pour ses conseils éclairés lors des séances autour de mon mémoire. Chaque échange a enrichi ma réflexion et m'a permis de progresser dans mes recherches.

Je suis reconnaissant envers Romain GOETZ pour son accompagnement dans le projet de fin d'études, qui a enrichi ma proposition grâce à ses références théoriques.

Mes remerciements vont également à Éloïse CARIOU pour son soutien dans la conception graphique du mémoire et dans le développement du site internet du master.

Je suis reconnaissante envers tous les parents qui ont accepté de partager leurs témoignages et d'échanger avec moi sur une problématique aussi intime que celle du foyer familial.

Un grand merci au Service Famille et Petite Enfance de la Ville et l'Eurométropole de Strasbourg pour m'avoir donné l'opportunité de rencontrer des parents et d'échanger autour de cette problématique lors de mes visites aux Lieux d'Accueil Parent-Enfant (LAPE) de Strasbourg. Merci également de m'avoir permis de réaliser mon projet de fin d'études, en lien avec ma recherche, au sein de vos locaux.

Enfin, je souhaite exprimer ma profonde gratitude envers ma famille, mes amis, ma petite sœur et particulièrement mes parents pour leur soutien indéfectible, qui a été essentiel à ma réussite scolaire, universitaire et personnelle.

Je tiens également à remercier chaleureusement mes collègues de promo pour ces deux années passées ensemble, plus particulièrement Méline MARROCQ et Clara PAPOT. Merci pour votre soutien, votre bienveillance, et pour tous les échanges et relectures enrichissants de mon mémoire.

INTRODUCTION ^[8]

- 1** LA PLACE DU NUMÉRIQUE AU SEIN DE L'ENVIRONNEMENT FAMILIAL ^[28]
- A. Définitions du numérique selon les parents. [30]
 - B. Parentalité numérique : l'impact du mimétisme sur l'usage des écrans. [42]
 - C. Entre loisir et surveillance : le dessin animé au cœur du foyer. [52]
-
- 2** LES TENSIONS QUI DÉCOULENT DE L'USAGE DU NUMÉRIQUE AU SEIN DU FOYER ^[62]
- A. Quand le plaisir vire au danger. [64]
 - B. Entre autorisations et interdits : les règles familiales et influences extérieures. [76]
 - C. Entre l'idéal et la réalité : naviguer entre théorie et pratique dans l'éducation des enfants. [84]
-
- 3** LES STRATÉGIES MISES EN PLACE POUR CONTRER LA PRÉSENCE DU NUMÉRIQUE ^[92]
- A. Parents responsables : concilier les besoins de l'enfant avec les usages personnels. [94]
 - B. Laisser libre cours à l'imaginaire de l'enfant grâce au non-écran. [104]
 - C. Le numérique, bien plus qu'une interface visuelle. [114]

CONCLUSION ^[138]

RÉFÉRENCES ^[136]

ANNEXES ^[146]

INTRODUCTION

CONSTAT

Étant l'aînée de la famille, j'ai vu arriver de nombreux petits cousins au fil du temps. En observant leur usage intensif des écrans, l'importance que cela prend dans leur quotidien, les tensions familiales que cela génère, et constatant que cette situation était moins présente dans mon enfance, je me suis interrogée sur les enjeux actuels des effets néfastes des écrans sur le développement des enfants. Sensible aux questions de la petite enfance et passionnée par le design numérique, j'ai décidé d'allier ces deux intérêts pour explorer comment le design pourrait offrir des solutions à ces jeunes enfants exposés aux écrans, souvent perçus comme une menace pour leur développement.

Cette réflexion m'a conduit à me demander s'il ne pourrait pas exister des dispositifs numériques sans écran, capables d'exploiter les avantages du numérique tout en atténuant les effets négatifs liés à une utilisation excessive des écrans, favorisant ainsi à la fois le développement de la motricité et l'interaction des jeunes enfants de 0 à 6 ans.

PROBLÈME, ENJEUX ET LIMITES

L'ère numérique a profondément remodelé nos modes de vie, de communication et d'apprentissage. Cette révolution technologique a touché de nombreux aspects de notre existence, incluant la dernière génération d'enfants qui y est née. Dès leur naissance, les enfants évoluent dans un environnement saturé de numérique, caractérisé par l'émergence de dispositifs, comme les tablettes tactiles et « cette présence numérique va faire partie de l'environnement "naturel" des enfants »¹. La présence grandissante des écrans dans la vie des enfants ne laisse pas les professionnels de la santé, de la pédiatrie et de l'éducation indifférents. Ils reconnaissent la nécessité de repenser la place des écrans et d'adapter les méthodes pédagogiques en fonction des différentes tranches d'âge des enfants pour répondre aux besoins spécifiques de leur développement. La question de l'usage des écrans dans l'éducation des jeunes enfants devient ainsi cruciale, exigeant une réflexion approfondie et une approche éclairée pour orienter familles et professionnels de la petite enfance.

Pour comprendre l'impact qu'ont les écrans sur le développement des jeunes enfants, il est instructif de se pencher sur quelques statistiques. Aux États-Unis, le taux d'utilisation des médias mobiles par les enfants de deux à quatre ans est passé de 39 % à 80 % entre 2011 et 2013². Une étude récente menée au Royaume-Uni a révélé que près de 51 % des nourrissons de six à 11 mois utilisent quotidiennement un écran tactile³. De plus, une étude datant de 2012 a démontré qu'un enfant « ordinaire » de huit mois à huit ans est exposé à près de quatre heures de

¹ Desvignes et Martin-Lebrun, « Pédiatre Ambulatoire », 2019.

² Lauricella, Wartella et Rideout, « Young children's screen time: The complex role of parent and child factors », 2015.

³ Bedford, Saez de Urabain, Cheung et al., « Toddlers' Fine Motor Milestone Achievement Is Associated with Early Touchscreen Scrolling », 2016.

télévision en arrière-plan pendant une journée normale⁴. Ces chiffres soulignent l'omniprésence des écrans dans la vie des jeunes enfants et justifient l'importance de réfléchir à l'impact de cette immersion précoce dans le monde numérique.

Il est indéniable que le numérique peut être à la fois bénéfique et préjudiciable, selon son utilisation et son contenu. En effet, les règles établies pour le bien-être des enfants découlent principalement de l'approche des parents à l'égard de l'utilisation du numérique. Cependant, avec la prépondérance actuelle du numérique dans notre quotidien, parents tentent de réguler cette utilisation en cachant parfois les téléphones ou les tablettes⁵. Cette réalité met en lumière les défis auxquels sont confrontés les parents dans la gestion de l'exposition au numérique de leurs enfants. Toutes ces tactiques, bien qu'adoptées pour protéger, génèrent des tensions puisque les parents se trouvent confrontés à la tâche complexe de surveiller et de réguler l'utilisation des dispositifs numériques par leurs enfants.

Pour contrer cette influence grandissante des écrans, des initiatives telles que le « défi sans écran », lancé par des associations comme le Chevalier du web, voient le jour. Ces programmes ont pour objectif de sensibiliser les enfants et leurs parents aux dangers d'une exposition excessive aux écrans en les incitant à vivre sans pendant une période déterminée. Ce défi met en lumière une réalité partagée par de nombreux parents : celle d'une génération qui n'a pas été élevée dans un environnement numérique aussi omniprésent et qui doit désormais apprendre à naviguer dans cet univers pour le bien-être et le développement de leurs

⁴ Lapierre, Piotrowski et Nichols, « Background Television in the Homes of US Children », 2012.

⁵ Radesky, Schumacher et Zuckerman, « Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown », 2015.

enfants. Cette prise de conscience souligne l'importance pour les parents de s'informer et de rechercher des solutions pour encadrer judicieusement l'utilisation des écrans par leurs enfants, tout en préservant leur bien-être physique et mental.

La question essentielle qui se pose est de savoir s'il est possible de concilier l'effacement des écrans dans le développement des jeunes enfants avec le maintien de la pertinence de l'utilisation du numérique dans le cercle familial. Les défis auxquels les parents sont confrontés dans cette cohabitation avec le numérique sont multiples : jongler entre l'envie de fournir des outils numériques pour favoriser l'apprentissage et le divertissement de leurs enfants, et la nécessité de limiter cette exposition pour préserver leur développement. Ces tensions engendrent une réflexion sur les stratégies adoptées par les parents pour contrer la présence des écrans dans la vie quotidienne de leur famille.

Les premières années de la vie d'un enfant sont cruciales pour son développement, qui est multidimensionnel. Dans cette recherche, j'aborderai dans cette recherche deux dimensions essentielles du développement de l'enfant : la mobilité et l'interaction sociale. Ces deux aspects jouent un rôle fondamental dans la construction de la compréhension du monde qui les entoure. Dès la naissance, il entre en contact avec le monde qui l'entoure, découvrant progressivement son propre corps, ses sens et les interactions sociales qui le relient aux autres. Les parents jouent un rôle essentiel dans ce processus d'apprentissage.

>> EN QUOI LA
COHABITATION AVEC LE
NUMÉRIQUE CRÉE-T-ELLE
DES TENSIONS AU SEIN
DE L'ENVIRONNEMENT
FAMILIAL QUANT AU
DÉVELOPPEMENT DE
LA MOTRICITÉ ET DE
L'INTERACTION SOCIALE
DES ENFANTS ? ■

ÉTAT DE L'ART

1. Mobilité : la clé du développement

La mobilité est l'une des dimensions centrales du développement de l'enfant. Elle englobe le rapport de l'enfant à l'espace et à son propre corps. Les tout-petits découvrent progressivement comment leur corps fonctionne, comment ils se meuvent dans l'espace et comment ils interagissent avec leur environnement. Ils expérimentent le monde physique en glissant, rampant, grimant, sautant, et en se balançant. Ces mouvements contribuent à la construction de leur compréhension de l'espace, de la forme, de la texture, et du goût. Véronique Desvignes avance que « la manipulation des objets lui permet d'intégrer forme, texture, goût et accéder à l'espace tridimensionnel ; tourner les pages d'un livre, échanger avec les autres, adultes et enfants, lui inculquent le partage, l'imitation et donnent du sens à ce qui est vécu »⁶. Tout apprentissage commence par le corps et est lié au mouvement mais « quand l'enfant est assis devant un écran, tout se passe dans sa tête ; son corps semble absent ».

Le contact tactile, l'exploration sensorielle et le mouvement corporel sont les outils par lesquels les enfants construisent leurs connaissances du monde qui les entoure. Maria Montessori souligne que « l'organe moteur qui caractérise l'Homme, c'est la main au service de l'intelligence pour la réalisation du travail » et que « l'outil éducatif le plus important n'est pas technologique, ce sont les mains des enfants »⁷. La gestuelle des mains fait partie intégrante de processus de réflexion et d'apprentissages chez l'enfant, puisque la main est un organe sensoriel⁸. Cependant, l'utilisation

⁶ Desvignes et Martin-Lebrun, « Pédiatre Ambulatoire », 2019.

⁷ Montessori, « L'enfant », 2023.

⁸ Acheroy, Leterme et Faniel, « La place du numérique à l'école. Centre d'Expertise et de Ressources pour l'Enfance », 2021.

⁹ Tellier, « Faire un geste pour l'apprentissage : Le geste pédagogique dans l'enseignement précoce : Impact sur le développement de la langue maternelle », 2010.

¹⁰ Acheroy, Leterme et Faniel, « La place du numérique à l'école. Centre d'Expertise et de Ressources pour l'Enfance », 2021.

¹¹ Montessori, « L'enfant », 2023.

des écrans, en particulier les dispositifs numériques à écran tactile, semblent réduire la mobilité des enfants. Lorsqu'un enfant est assis devant un écran, son « corps semble disparaître au profit des images »⁹. Le mouvement corporel est limité et les écrans tactiles ne permettent pas aux enfants d'explorer les textures et les formes de la même manière que dans le monde réel, car « faire glisser sa main sur la surface plane et sans propriété particulière d'un écran tactile semblerait ne s'accompagner d'aucune expérience digne d'intérêt »¹⁰.

2. Interaction sociale : la construction des relations

L'interaction sociale est une autre dimension cruciale du développement de l'enfant. Dès la naissance, les bébés cherchent à interagir avec les personnes qui les entourent. Ils « préfèrent les visages humains à n'importe quel autre objet »¹¹. Dans cette période sensori-motrice du développement, l'enfant a besoin d'interactions avec son environnement et avec les adultes pour apprendre, explorer et comprendre le monde qui l'entoure.

Cependant, l'utilisation intensive des écrans peut avoir un impact sur ces interactions sociales. Lorsqu'un enfant est captivé par un écran, son attention se détourne des interactions sociales et de l'exploration de l'environnement physique. Le temps passé devant un écran, sans discernement, peut les éloigner de l'activité la plus utile à leur âge : interagir spontanément avec leur environnement grâce à leurs cinq sens. Les écrans, s'ils ne sont pas utilisés de manière éducative et réfléchie, peuvent compromettre le développement de compétences essentielles en matière d'interaction sociale.

La limitation du temps d'écran reste une recommandation essentielle pour le développement sain des jeunes enfants. Serge Tisseron, docteur en psychologie, met en place des règles bien définies : « Pas de télévision avant 3 ans, avec discernement après 3 ans : le temps passé par les bébés devant la télé les éloigne en effet de la seule activité vraiment utile à leur âge : interagir spontanément avec leur environnement grâce à leurs 5 sens. Jouer, toucher, manipuler les objets, se familiariser avec l'espace en 3 dimensions est fondamental pour leur développement »¹². Michel Voisin, pédiatre, nous fait part de ses principes également : « Pas de console de jeu personnelle avant 6 ans pour favoriser la créativité : lors de sa croissance, l'enfant développe son imagination en créant de ses propres mains, notamment par le dessin, le modelage et le jeu avec d'autres »¹³. De plus, il est essentiel de maintenir des périodes sans écran, en particulier lors des repas familiaux et des moments de lecture. Il est recommandé d'éviter les écrans au moins une heure avant le coucher en raison de leurs effets potentiels sur la suppression de la mélatonine, une hormone liée au sommeil. Cinq messages simples ont été proposés par des pédiatres pour guider l'usage des écrans chez les jeunes enfants : comprendre sans diaboliser, limiter les écrans dans les espaces de vie collective mais pas dans les chambres, maintenir des périodes sans écran (matin, repas, sommeil, etc.), accompagner la parentalité pour les écrans, et prévenir l'isolement social¹⁴. Face à l'ensemble de ces règles établies par des experts de renom en médecine, psychologie et pédiatrie, il devient manifeste que l'enjeu lié à la présence du numérique au sein des familles revêt une dimension potentiellement périlleuse. En effet, il exige des parents une vigilance accrue et un

¹² Tisseron, « Apprivoiser les écrans et grandir », 2013.

¹³ Voisin, « L'enfant et les écrans : regard du pédiatre », 2016.

¹⁴ Perfectionnement en Pédiatrie « Pas à Pas », 2018.

investissement supplémentaire pour surveiller et accompagner le développement de leurs enfants.

Malgré tous les risques que présentent les écrans pour le développement des jeunes enfants, de nombreux pédiatres se montrent favorable à alterner le temps devant les écrans et les activités sans écran avec les parents. Ils assurent que les outils numériques « permettent de diversifier les sources de stimulation à condition qu'il s'agisse d'un usage limité dans le temps, accompagné par un adulte, sans autre prétention que de jouer ensemble ». De plus, même si l'omniprésence des écrans aux enfants incite à repenser l'enseignement, « il faut former les enfants à utiliser les outils technologiques qu'ils possèdent »¹⁵. Cela montre à quel point il est important de tout de même préparer les enfants à s'adapter à une société de plus en plus numérique en les familiarisant avec ces outils.

3. L'usage du numérique au sein de l'environnement familial

Joel Chevrier est un professeur de physique à l'Université Grenoble Alpes, et professeur associé au Centre de recherches interdisciplinaires de l'Université Paris V. Il est responsable du projet de recherche « Sciences, design et société : la fabrique des mondes contemporains » en lien avec l'ENSCI Les Ateliers. Il met l'accent sur le fait que « le numérique est souvent réduit aux seules interfaces à écran, où les enfants agissent de manière passive. Pourtant, les outils numériques sont bien plus complexes, les smartphones par exemple, sont équipés de nombreux capteurs pouvant mesurer le mouvement et les gestes ». Repenser les activités

numériques des jeunes enfants signifie explorer ces nouvelles possibilités pour concevoir des dispositifs numériques qui intègrent le mouvement corporel et l'interaction sociale dans l'apprentissage. Chevrier nous encourage à ouvrir « le champ des usages vers un nouveau numérique prenant en compte le mouvement du corps dans l'espace réel ». Marion Voillot s'est déjà penchée sur la question suivante : comment créer des interactions numériques adaptées au développement et à l'éducation du jeune enfant ? Elle propose, un nouveau paradigme pour l'éducation à la petite enfance en mettant le corps au cœur de l'apprentissage grâce au numérique sans utiliser d'écrans. Son travail se concentre principalement sur les écoles, où elle propose des dispositifs numériques sans écran bénéfiques pour l'apprentissage des enfants en classe maternelle. En revanche, ma recherche se distingue par son attention portée sur l'environnement familial.

MAIS QU'EST-CE QUE LE NUMÉRIQUE ?

Le numérique est devenu omniprésent dans la vie quotidienne des familles et continuera de l'être à l'avenir. Mais avec quoi cohabitent-ils exactement ? Le numérique peut être défini comme l'ensemble des technologies basées sur le traitement de l'information sous forme binaire, c'est-à-dire sous forme de séquences de 0 et de 1. Selon Larousse, le numérique « se dit de la représentation d'informations ou de grandeurs physiques au moyen de caractères, tels que des chiffres, ou au moyen de signaux à valeurs discrètes ». En accord avec cette définition, Dominique Cardon, sociologue spécialisé dans les usages du numérique, souligne que le numérique englobe « l'ensemble des technologies qui utilisent des codes binaires pour créer, stocker, traiter, échanger et communiquer de l'information sous des formes diverses (textes, images, sons, vidéos) » (Cardon, 2019). Cette conception met en évidence la nature fondamentalement binaire du numérique et son rôle central dans la manipulation de l'information, influençant ainsi de manière significative notre société contemporaine.

OBJECTIF

Mon étude se concentre sur la place qu'occupe le numérique au sein du foyer familial, examinant les tensions qui émergent quant à l'utilisation du numérique par les enfants âgés de 0 à 6 ans et leur impact sur le développement de leurs compétences motrices et de leur interaction sociale. Ces tensions mettent en évidence les défis complexes auxquels sont confrontés les parents dans la gestion de ces usages, les incitant à mettre en œuvre diverses stratégies pour contrôler la présence des écrans. L'objectif est d'évaluer si le concept du numérique sans écran représente une voie exploratoire prometteuse dans le domaine du design numérique, notamment pour ce groupe d'âge spécifique.

Le but ici n'est pas d'analyser et remettre en question la dynamique entre les parents et leurs enfants, mais plutôt d'interroger la place du numérique au sein du foyer, particulièrement en ce qui concerne un enfant en plein développement et en phase d'apprentissage.

MÉTHODE ET TERRAIN

Pour répondre à la question de recherche, j'ai mené des entretiens avec 21 parents d'enfants de 0 à 6 ans pour comprendre l'impact du numérique dans leurs vies. J'ai utilisé un questionnaire avec des questions larges sur l'utilisation du numérique, ses avantages et inconvénients, et son impact sur la relation parent-enfant. Le but des entretiens était de favoriser un échange. Les questions ouvertes ont permis des discussions approfondies, allant au-delà des simples réponses fermées. Les entretiens ont duré de 20 minutes à 1h30, montrant la flexibilité du format. J'ai utilisé l'écoute active pour poser des questions sur leurs pratiques et rebondir sur leurs réponses. Cela m'a permis de recueillir des informations riches et détaillées que le questionnaire seul n'aurait pas révélées.

Premièrement, j'ai enquêté auprès de parents d'enfants issus de mon entourage, ainsi que des connaissances de mes amis et de leurs amis. Parmi eux, une maman est intervenante pour l'association Les Chevaliers du Web, une organisation à but non lucratif créée en 2018. Cette association sensibilise au danger de la surexposition aux écrans et propose des solutions, intervenant dans les écoles et auprès des familles. Elle a été lauréate de la Fondation pour l'Enfance en 2019.

De plus, j'ai échangé avec des mamans rencontrées dans les différents Lieux d'Accueil Parents-Enfants (LAPE) de Strasbourg. J'ai contacté le « Service famille et petite enfance » de la Ville et Eurométropole de Strasbourg, qui, trouvant ma recherche pertinente, m'a mis en contact avec di-

vers LAPE. Ces lieux offrent un espace d'échange pour les parents et d'éveil pour les enfants, avec une dizaine de LAPE municipaux et six associatifs répartis dans les quartiers. Les parents y accompagnent leurs enfants et restent présents durant toute la visite, facilitant une interaction de qualité. L'accueil y est gratuit, libre, volontaire, anonyme, et assuré par des professionnels de la petite enfance.

D'autres parents interviewés ont répondu à mon appel à témoignages, que j'avais envoyé à une trentaine de crèches à Strasbourg.

Étant donné que le sujet touche à l'intimité des parents interrogés, puisqu'il traite du foyer familial et s'immisce dans leur quotidien, j'assurerai l'anonymat complet des témoignages. Tout au long de ce mémoire, j'utiliserai donc des prénoms fictifs pour préserver la confidentialité des participants.

HYPOTHÈSES

Mon hypothèse repose sur l'idée que le numérique n'est pas nécessaire au développement de l'enfant, mais qu'il est devenu inévitable en raison de sa forte présence au sein du foyer familial, ce qui génère des tensions entre les parents et les enfants. Ces tensions compliquent la gestion de l'éducation de l'enfant pour les parents, les poussant à élaborer des stratégies pour contrer l'omniprésence des écrans.

Je pense que l'utilisation des dispositifs numériques sans écran peut favoriser le développement de la motricité et de l'interaction sociale chez les jeunes enfants, contrairement à l'utilisation passive des écrans qui incitent l'enfant à rester immobile devant un écran. La notion du numérique aujourd'hui s'arrête encore trop aux interfaces visuelles, faisant référence à l'écran, alors qu'il existe d'autres formes d'interactions numériques.

Selon moi, les parents, conscients des risques associés à l'utilisation excessive des écrans, cherchent à contourner cette pratique en exploitant les avantages offerts par le numérique en proposant des contenus pédagogiques visant à favoriser l'apprentissage de leurs enfants. Cependant, même si le contenu est éducatif, les enfants demeurent exposés à des écrans et ne résolvent pas le problème.



1

LA PLACE DU
NUMÉRIQUE AU SEIN
DE L'ENVIRONNEMENT
FAMILIAL

■

« Du moment qu'il y a un écran numérique moi »

■

ment qu'il an, c'est que, pour

1.A DÉFINITIONS DU NUMÉRIQUE SELON LES PARENTS

Pour analyser la présence croissante du numérique dans l'environnement familial, il est essentiel de comprendre comment les parents définissent le numérique. Comprendre leur interprétation est crucial pour appréhender leurs usages ainsi que ceux de leurs enfants vis-à-vis du numérique. En outre, alors que la société devient de plus en plus numérique, il est évident que les générations futures seront inévitablement confrontées aux défis posés par cette transition, et les jeunes enfants devront s'adapter à la cohabitation avec ces appareils omniprésents dans leur quotidien, lesquels peuvent avoir des répercussions sur leur développement. Cette dynamique soulève des questions cruciales et incite à réfléchir à des solutions adaptées. En effet, cette génération de parents est la première à être confrontée à une telle profusion d'écrans, et malgré les avertissements des professionnels de la santé et des éducateurs spécialisés, il est souvent difficile de les prendre en compte et de les mettre en pratique dans un contexte où le numérique imprègne tous les aspects de notre vie quotidienne, y compris le foyer. Ainsi, il est primordial de comprendre avec quels aspects du numérique les parents pensent devoir cohabiter et quelle est leur perception de cette réalité numérique en constante évolution.

1.A.1 LE NUMÉRIQUE LIMITÉ À L'ÉCRAN

Mais qu'est-ce que le numérique ? A quoi fait-il référence aux parents ?

A partir des témoignages recueillis, il est clair que la plupart des gens associent instinctivement le numérique aux écrans. Sur 21 parents interrogés, 19 ont immédiatement mentionné les appareils dotés d'un écran lorsqu'ils ont été questionnés sur leur perception du numérique. Pourquoi cette tendance à lier systématiquement le numérique aux appareils avec des écrans ?

Les écrans dominent le quotidien des parents et sont au cœur de leur conception du numérique. Leurs interactions, qu'il s'agisse de communication avec leurs proches, de planification de voyages ou de recherches de produits, se font principalement à travers des interfaces visuelles.

Les parents d'aujourd'hui, bien que confrontés à une problématique nouvelle, ont grandi avec la télévision comme point central de leur foyer, comme le souligne Alice : « on a grandi avec la télé ». Laura évoque cette influence en déclarant : « Je pense à la télé que j'avais quand j'étais petite ». Leurs propos mettent en lumière le rôle prépondérant de la télévision dans leur conception initiale du numérique, qu'ils comparent ensuite avec les technologies actuelles. Laura poursuit en mentionnant les nombreux dispositifs numériques présents aujourd'hui, soulignant ainsi l'évolution rapide du paysage technologique : « Je compare à tout ce qu'on a maintenant, la télé, les ordinateurs, les tablettes,

les montres connectées, fin voilà tout ça ». Malgré cette évolution, les écrans continuent de définir notre perception du numérique, même si ce dernier va bien au-delà de la simple télévision (fig.1).



Ces écrans ont pris une autre ampleur, puisqu'ils ont des usages différents et répondent à des besoins spécifiques. Chaque appareil numérique répond à un besoin particulier, offrant ainsi un service adapté à chaque demande. Les parents ne pensent qu'aux écrans quand on leur parle de numérique car ce sont les objets qu'ils utilisent le plus au quotidien. Emma et Ali illustrent comment l'ordinateur est essentiellement utilisé dans le cadre professionnel. Morgane note : « l'ordinateur on s'en sert vraiment que pour le travail, les factures, les devis etc. ». De même, Ali mentionne : « J'utilise beaucoup l'ordinateur dans le domaine professionnel, en rapport avec mon travail. Le boulot me pousse à traiter des dossiers en ligne car tout est dématérialisé aujourd'hui, le papier n'existe quasiment plus ». Ces témoignages soulignent l'importance de l'ordinateur dans le contexte professionnel, où il est devenu indispensable pour la gestion des tâches et des données.

fig.1 Multiples écrans pour diverses usages.

« Je pense effectivement que le numérique fait référence seulement aux écrans. Mais là, je me demande même, ça serait quoi d'autre du coup ? »

1.A.2 LE NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN : UNE RÉALITÉ MÉCONNUE

J'ai découvert que de nombreux parents associent étroitement le numérique aux écrans, révélant ainsi une vision limitée de cette notion. En posant la question de savoir si le numérique se résume aux écrans, les réactions de Laura et de Jade ont été révélatrices. Laura exprime son étonnement en admettant n'avoir jamais envisagé le numérique autrement qu'à travers les écrans : « Wow, attendez c'est une belle question ça. Ben en tout cas c'est la première chose à laquelle j'y pense ». Jade, de son côté, remet en question cette conception en se demandant ce que pourrait être le numérique en dehors des écrans : « Je pense effectivement que le numérique fait référence seulement aux écrans. Mais là, je me demande même, ça serait quoi d'autre du coup ? ». Cette interrogation a suscité une réflexion profonde chez certains parents, m'offrant ainsi des réponses riches et diverses à analyser, tout en élargissant leur perception du numérique.

La plupart des parents ont tendance à associer le numérique aux écrans, mais Emma adopte une perspective plus large. Pour elle, le numérique englobe bien plus que les simples écrans. Elle souligne que « le numérique ce n'est pas que les écrans. Les ordinateurs V-tech pour les enfants (fig.2), les petits appareils photos V-tech (fig.3) où y'a des jeux dessus, c'est du numérique aussi ». Cette prise de conscience met en lumière la diversité des dispositifs numériques et montre qu'il ne faut pas se limiter aux seuls écrans lorsqu'on aborde le sujet du numérique.



fig.2 V-tech : Ordi-tablette P'tit Genius Touch vert - ordinateur éducatif
vtech-jouets.com/vtech/orditablette-ptit-genius-touch.com



fig.3 V-tech : Kidizoom appareil photo
vtech-jouets.com/kidizoom/kidizoom-fun-bleu.com



fig.5 Ocarina Jaune Lumière Le lecteur audio dédié aux enfants
ocarinaplayer.com/fr/shop/lecteur-musique-enfants/classic-jaune-lumiere/



fig.4 Radio Lunii, Ma Fabrique à Histoires
lunii.com/fr-fr/ma-fabrique-a-histoires/

La perception des parents concernant les « dispositifs numériques sans écran » diffère de celle des « jeux électroniques ». La plupart des parents ne considèrent pas ces dispositifs comme faisant partie du numérique. Par exemple, en évoquant la radio Lunii avec Louna, elle a assimilé cet appareil à un jeu électronique : « Ah mais vous parlez des jeux électroniques ? Bien sûr qu'il en a, il a la radio Lunii, (fig.4) il a autre chose c'est un Ocarina (fig.5) c'est un mini écran pour dire le nom de la musique qu'on veut écouter ». Pour faciliter la compréhension, j'ai utilisé le langage des participants lors des entretiens. En leur demandant s'ils possédaient des jeux électroniques, j'ai obtenu plus de réponses sur le numérique sans écran, notamment avec des dispositifs dotés d'interfaces sonores intégrées, comme des boîtes à chants ou des conteuses à histoires.

Les mamans apprécient les dispositifs numériques sans écran car elles les voient différemment du numérique classique, remarquant que leurs enfants restent actifs en les utilisant. Jade explique que son fils a une radio sonore avec des petits personnages pour choisir des histoires. Pour elle, ce n'est pas du numérique car il est actif : « La boîte à histoires permet d'effacer cette forme de fascination qu'il y a devant les écrans, entraînant un côté passif ». Elle souligne que « pour [son] fils de 4 ans et demi, [elle] voulait qu'il n'ait rien. Sauf la Lunii, mais qu'[elle] n'avait pas rangée dans le numérique ». Ces dispositifs permettent à l'enfant d'interagir sans la présence des écrans.

Mathilde, séduite par la « boîte à histoire verte que tous les gamins ont », m'explique qu'« il n'y a pas d'écran mais [son fils] choisit son histoire. Il y a des livres, il appuie sur un bouton et la chanson se met en route mais c'est tout ». Elle souligne qu'« il y a plus un exercice intellectuel que de subir l'écran » dans les jeux sans écran, où l'enfant est activement impliqué dans le processus.

Elle soulève des inquiétudes quant au contenu et au contrôle, plaidant pour une stimulation de l'imagination plutôt que la passivité devant les écrans. J'interroge donc le potentiel des dispositifs numériques sans écran comme alternative. Peuvent-ils nourrir l'imagination des enfants sans recourir aux écrans ? Cela révèle que le numérique va au-delà des écrans, déjà présent dans leur environnement sans que les parents en soient conscients. Ces dispositifs offrent une interaction numérique, une solution contre la passivité face aux écrans.

1.A.3 LES PRATIQUES NUMÉRIQUE QUOTIDIENNES DES PARENTS

En effet, je constate que certaines définitions sont façonnées par les pratiques numériques quotidiennes des parents. Le numérique est caractérisé par un impact qui découle de l'usage des parents : le manque d'interaction. Derya dit : « La première chose qui me vient en tête, c'est la coupure de lien dans la famille ». Elle exprime une préoccupation quant à la coupure des liens familiaux causée par le numérique, en déplorant la présence envahissante de cette barrière dans la relation parent-enfant. Elif partage cette inquiétude en notant que le numérique « affaiblit les liens sociaux et isole les membres de la famille ». Adam me dit qu'« [il] trouve ça très bien le numérique, car ça a facilité beaucoup de choses mais c'est vrai que ça isole chaque individu dans sa bulle ». Sarah renforce cette idée en comparant la façon dont les familles se rassemblaient autour d'une télévision dans le passé avec la situation actuelle où chaque individu a son propre écran personnel : « Chacun est immergé dans sa bulle et on ne partage plus quelque chose en commun ». Ils soulignent tous le changement de dynamique sociale.

En outre, le numérique est largement perçu à travers son aspect pratique, comme un outil qui nous rend service. Capucine décrit le numérique comme un « outil de travail qui facilite la vie », illustrant sa praticité avec des exemples concrets : l'application Plans pour estimer les trajets, Marmiton pour planifier les repas, Notion pour organiser ses tâches, et AlloCiné pour consulter les critiques de films. Elle conclut : « Enfin bref,

le numérique c'est quand même génial et c'est super pratique ! ». Louna partage cet avis et ajoute que le numérique « fait partie de [son] quotidien et ça a remplacé pas mal de choses par rapport à [sa] génération (...) quand [elle] était jeune, l'utilité n'était pas la même ». Ilyas plaisante en disant « si j'avais eu Internet dans ma tendre enfance, j'aurais été un génie », en expliquant que « les jeunes d'aujourd'hui ne se rendent pas compte à quel point c'est un gain de temps ». Il se rappelle les longs déplacements qu'il devait faire dans les bibliothèques pour vérifier la disponibilité des livres, contrastant avec la facilité actuelle de vérifier en ligne en seulement quelques minutes. Il exprime sa frustration envers les jeunes qui, selon lui, ne tirent pas pleinement parti de cette opportunité. Cependant, il est important de reconnaître que « ces jeunes » ne se rendent pas compte, et ne se rendront jamais compte, car ils sont nés avec ces outils numériques déjà à disposition. En fin de compte, les parents acceptent que le numérique fasse désormais partie de l'environnement de l'enfant. Il s'agit simplement d'apprendre à vivre avec, mais comment ?

Bien que de la même génération, ces parents expriment des opinions divergentes sur le numérique et ses multiples usages à partir de divers appareils. Capucine est fascinée par son côté pratique, tandis que Jade trouve que cela peut conduire à une facilité excessive. Elle exprime : « Avant, les enfants faisaient autre chose, ils n'avaient pas ça comme option. Là c'est juste une option qui est trop pratique. Moi je le vois comme une solution de facilité et je n'ai pas envie de rentrer là-dedans. » Cette divergence souligne l'évolution singulière de la perception du numérique dans notre environnement.

Ainsi, ce qui est intéressant, c'est que même si ces parents appartiennent à la même génération et ont partagé des perceptions similaires du numérique dans le passé, j'observe aujourd'hui une divergence d'opinions ainsi qu'une multitude d'usages à partir de divers appareils numériques. La définition du numérique est aujourd'hui totalement singulière, tout comme notre environnement finalement. Dès les premières questions posées lors des entretiens, j'ai constaté des tensions dans les réponses sur la définition même du numérique, ce qui a rendu la suite de cette étude d'autant plus passionnante.

1.B PARENTALITÉ NUMÉRIQUE : L'IMPACT DU MIMÉTISME SUR L'USAGE DES ÉCRANS

Tout d'abord, pour comprendre la perception des parents sur l'usage du numérique par leurs enfants, il est essentiel de comprendre leur propre utilisation. Le programme « Le défi sans écran » des Chevaliers du Web est un exemple pertinent. Laura souligne que cela « demande aussi à la famille de faire l'effort », mettant en lumière le rôle de l'entourage dans l'influence des enfants. Larousse définit le mimétisme comme une reproduction machinale, inconsciente, de gestes et d'attitudes observés chez les autres. Jacqueline Nadel explique que « L'enfant apprend à imiter c'est-à-dire à considérer les conduites des autres comme des solutions satisfaisantes »¹. Ainsi, les enfants imitent souvent les comportements de leurs parents. Steiner-Adair affirme que « La famille crée notre première expérience de nous-mêmes dans le monde et elle devient le fondement de notre vision du monde »², soulignant l'importance des parents comme premières influences pour les enfants. Pour appuyer cette idée, je vais observer les usages de certains parents et les comparer à ceux de leurs enfants.

1.B.1 LE NUMÉRIQUE : LE PETIT DIABLE À FUIR

Ici, je vais examiner trois cas spécifiques pour comprendre comment les habitudes des parents influent sur leurs enfants en matière d'utilisation du numérique afin de démontrer le principe du mimétisme. Les parents présentés ici sont des parents qui ont une vision assez prudente des écrans.

>> PREMIER CAS DE FIGURE :

Emma (30 ans) et sa fille Léa (4 ans)

Dans ce premier cas, Emma limite l'utilisation des écrans à des fins professionnelles, privilégiant les activités sans écran à la maison. Convaincue que « les écrans pour les enfants c'est que du négatif », elle et son conjoint évitent d'utiliser le téléphone pendant les repas pour rester disponibles pour leur enfant. Elle « préfère jouer que se dire je me mets sur un écran », reflétant l'importance que ses parents accordent aux activités sans écran à la maison. Sa fille ne cherche pas à obtenir plus de temps d'écran, même lorsque ses parents lui proposent de regarder des dessins animés. Cette attitude démontre que les enfants reproduisent souvent les comportements et les habitudes qu'ils voient chez leurs parents. Ainsi, lorsque les parents établissent des limites claires vis-à-vis des écrans et privilégient d'autres activités, les enfants sont susceptibles d'adopter la même approche au sein du foyer.

¹ Nadel, « Imiter et se développer », 2016.

² Steiner-Adair, *The Big Disconnect : Protéger l'enfance et les relations familiales à l'ère numérique*, 2016.

« C'est sûr que si on est en train de regarder un Facebook, un Instagram à côté d'elle, elle va regarder. Mais c'est à nous aussi d'arrêter »

Sofia

[42]

>> DEUXIÈME CAS DE FIGURE :

Sofia (27 ans) et sa fille Clélia (2 ans)

Deuxièmement, le cas de Sophia confirme mon hypothèse. Avant la naissance de sa fille, la télévision était toujours allumée chez elle. Elle souligne que les médecins insistent de plus en plus sur les dangers des écrans pour les enfants de moins de 3 ans : « On a déjà eu une prévention par le biais des médecins (...) et nous de notre côté on a essayé d'éviter un maximum pour que ce soit pas un problème dans son développement ». Elle et son conjoint ont donc éteint la télévision. Ils ont établi des règles dès le départ, comme le fait que leur fille n'utilise pas les téléphones et ne sait pas les déverrouiller, suivant ainsi leur exemple. Cependant, Elise reconnaît que si les parents utilisent les téléphones devant leurs enfants, ces derniers peuvent être tentés de faire de même : « C'est sûr que si on est en train de regarder un Facebook, un Instagram à côté d'elle, elle va regarder. Mais c'est à nous aussi d'arrêter ». Elle souligne l'importance pour les parents de donner l'exemple en limitant leur propre utilisation des écrans.

>> TROISIÈME CAS DE FIGURE :

Mathilde (28 ans), son fils Alexis (4 ans et demi) et sa fille Rose (2 ans)

Ce troisième cas de figure présente Mathilde, maman d'un premier enfant élevé sans exposition aux écrans jusqu'à l'âge de trois ans, adopte une approche de limitation stricte. Elle confie que « ce n'est pas interdit mais limité ». Pour maintenir cette restriction, elle a dû changer ses propres habitudes : « J'ai dû prendre l'habitude d'éteindre la télévision,

[43]

car avant d'avoir les enfants, j'avais toujours la télé en fond. » Interrogée sur les bénéfices potentiels du numérique pour le développement de son enfant, Mathilde me répond que ses enfants regardent tellement peu qu'elle ne peut pas me répondre car « il y a peu de situation où ils peuvent se dire "ah bah ça j'ai vu donc je vais refaire" ». Ce cas illustre parfaitement le mimétisme parental : en faisant l'effort d'éteindre la télévision, Mathilde a influencé le rapport de son enfant aux écrans.

1.B.2 LE DIABLE QU'ON AIME QUAND MÊME UN PEU

Il faut dire que de nombreux parents cherchent à réduire le temps qu'ils passent sur les écrans et à mieux gérer leur utilisation, en séparant clairement les usages professionnels et personnels. Mais comme le souligne Mia, « maintenant il y a du numérique partout. C'est dans les bornes au McDo, on passe par l'écran pour prendre l'essence à Total, (...) c'est inévitable » : les parents sont contraints de les utiliser au quotidien. Cette omniprésence du numérique rend sa maîtrise difficile, voire impossible. En réfléchissant, le numérique n'est pas indispensable. De nombreux parents favorisent des activités sans écran pour leurs enfants, comme jouer dehors, faire du vélo, lire des histoires ou jouer à des jeux traditionnels. On pourrait penser qu'interdire totalement l'utilisation des écrans résoudrait les problèmes potentiels liés au développement des enfants. J'ai observé précédemment des mamans telles que Emma ou Mathilde, qui tentaient d'interdire l'exposition de leurs enfants aux écrans. Cependant, elles ont principalement réussi à réduire cette exposition plutôt qu'à l'éliminer complètement, car la présence du numérique est inévitable.

La première raison de l'utilisation du numérique est sa capacité à répondre instantanément à certains besoins. Comme le mentionne Mathilde, elle a dû allumer la télévision pour distraire son enfant pendant un hiver difficile, expliquant : « Je ne pouvais pas le mettre dehors, ni faire de bruit, alors je lui ai mis un épisode de la Pat'patrouille (fig.6) et c'est là qu'il a découvert la télévision ». Cette anecdote illustre l'inévitabilité des écrans dans certaines

6



fig.6 Paw Patrol, la Pat'Patrouille
tfl.fr/tfl/pawpatrol

situations spécifiques. De même, Jade reconnaît que les écrans deviennent parfois inévitables pour répondre à certains besoins, comme elle l'explique : « Ça m'arrive beaucoup de penser à un truc et de dire à mon fils "ah tiens je te montre sur l'ordi". Ça arrive rarement, mais c'est-à-dire que l'écran, POOP, il arrive comme ça dans le quotidien ». Elle souligne ainsi que le numérique peut offrir un accès immédiat à des informations visuelles, comme lorsqu'elle a cherché une vidéo accélérée de la croissance d'une plante pour son fils. De plus, Leyla mentionne qu'elle utilise le numérique pour imprimer des coloriages pour ses enfants, affirmant qu'« [elle] [s]'en sert pour imprimer des coloriages pour les enfants. Ça leur fait une activité. ». Cette utilisation souligne le lien entre le monde numérique et le monde tangible dans la création d'activités manuelles pour les enfants.

De plus, la dématérialisation des services publics contraint de plus en plus les parents à utiliser les écrans. Elif souligne : « Dû à la dématérialisation des services publics, j'utilise l'ordinateur surtout pour les tâches administratives ». De même, Adam explique : « Avec mon téléphone, je gère les prises de rendez-vous sur Doctolib par exemple, les tâches administratives sur FranceConnect, etc. ». Ces témoignages mettent en évidence l'importance croissante de la numérisation des procédures administratives par l'État, obligeant les citoyens à passer par des écrans pour leurs démarches administratives.

En outre, les appels vidéo sont une raison majeure pour laquelle les parents utilisent les écrans, car ils maintiennent le contact avec les proches, comme le souligne Jade : « Une chose où je fais exception

aussi : c'est Skype, la visio. On le fait avec ma sœur qui habite en Charente-Maritime ou les grands-parents, et je n'empêche pas ça ». De même, Fabiola admet une exception pour les Facetime : « Avec mon mari, nous avons des règles très strictes sur les écrans (...) la seule chose où nous faisons une exception, c'est quand les grands-parents veulent faire des appels vidéo pour voir la petite ». Ainsi, les appels vidéo deviennent indispensables pour maintenir le lien avec les proches éloignés, même si cela signifie une exposition aux écrans pour les enfants.

En somme, gérer l'exposition au numérique devient complexe avec l'arrivée de plusieurs enfants dans la famille. Comme le souligne Jade, « Mais honnêtement c'est différent entre le premier et le deuxième enfant. » Les règles strictes appliquées au premier enfant sont souvent difficiles à maintenir avec le second, comme l'explique Mathilde : « La petite j'essaye de limiter ou d'interdire parce qu'elle a que 2 ans mais elle a un grand-frère et je ne peux pas lui mettre des œillères quoi. » Cette réalité crée des tensions dans la gestion du temps d'exposition, comme le témoigne Capucine : « C'est le seul moment que j'ai trouvé pour faire plaisir à la grande sans que sa petite sœur soit là et veuille regarder alors que ce n'est pas encore de son âge ».

1.B.3 LE NUMÉRIQUE, PAS SI DIABOLIQUE QUE ÇA

Ici, je vais examiner deux cas spécifiques pour comprendre comment les habitudes des parents influent sur leurs enfants en matière d'utilisation du numérique. Les parents présentés ici sont des parents qui ont une vision assez positive des écrans.

>> PREMIER CAS DE FIGURE :

Adam (37 ans), son fils Hugo (5 ans) et sa fille Romy (3 ans)

Adam donne sa vision du numérique en le décrivant comme « un compagnon, un ami à qui on se confie. Il souligne ainsi que le numérique est lié à notre intimité : « C'est un moyen de sécurité, il peut vraiment sauver ta vie et je lui confie pas mal de mes secrets, surtout mes mots de passe ». Il explique : « Je suis contre le fait d'interdire les tablettes ou le téléphone, car pour moi, c'est l'usage que tu vas en faire qui compte ». Il ne fixe pas de temps d'exposition précis pour ses enfants, car il estime que l'essentiel est de consommer de manière modérée et de manière appropriée. Avec ses enfants, il apprécie pouvoir regarder des documentaires animaliers qui permettent à ses enfants de « voir à quoi les girafes ressemblent par exemple, car [ils n'ont] pas la chance de voyager en Afrique pour voir à quoi ils ressemblent dans la vraie vie ».

>> DEUXIÈME CAS DE FIGURE :

Elif (35 ans), ses fils Ozan (8 ans), Emre (5 ans), Omer (1 an)

Tubah considère le numérique comme un « moment d'évasion ». Pour elle, c'est principalement l'occasion de « communiquer des heures en Face-Time avec ses proches qui vivent dans le nord de la France » et de « développer sa culture cinématographique en regardant des films sans limite sur les plateformes de streaming comme Netflix ». Elle le perçoit comme « une activité », qu'elle intègre également à ses enfants. Ces derniers sont particulièrement attirés par les jeux « mobiles ou sur tablettes ». Lorsque j'ai demandé à Tubah quelles stratégies ses enfants utilisaient pour obtenir du temps d'écran, elle a mentionné les jeux vidéo : « Le plus grand me dit toujours « Regarde maman j'ai gagné ! Regarde j'ai eu une victoire, laisse-moi gagner encore une autre partie ». Et vu que je vois qu'ils s'amuse dessus, je me dis que c'est occasionnel et que c'est leur petit moment de plaisir le weekend ». Effectivement, je constate ici que Tubah associe d'emblée l'utilisation des écrans au plaisir, une habitude qui semble avoir été adoptée par ses enfants. J'observe donc que la maman a une utilisation liée au plaisir dès le départ, et que le schéma s'est répété sur ses enfants.

1.C ENTRE LOISIR ET SURVEILLANCE : LE DESSIN ANIMÉ AU CŒUR DU FOYER

Pour commencer, j'ai examiné pourquoi le numérique joue un rôle si important dans l'environnement familial. J'ai déjà identifié et mis en évidence certains usages, mais il s'agit seulement de la partie visible de l'iceberg. En effet, la présence omniprésente des écrans dans les foyers pousse les parents à exposer leurs enfants à ces derniers, ce qui peut avoir des conséquences sur leur mobilité et leur interaction sociale, des aspects cruciaux de leur développement. Ainsi, je vais explorer les questions suivantes : Quels sont les principaux usages numériques des enfants ? À quels types de contenus les parents exposent-ils le plus leurs enfants, et pourquoi ? Je vais montrer que chaque pratique numérique a des répercussions sur ces jeunes qui devraient, en réalité, passer plus de temps à jouer avec leurs amis et à explorer le monde réel plutôt que de rester immobiles devant un écran.

1.C.1 LE DESSIN ANIMÉ AU CŒUR DES HABITUDES FAMILIALES

D'abord, les écrans occupent une place prépondérante dans les foyers principalement en raison de leur rôle de divertissement pour les enfants, notamment à travers les dessins animés. Les parents, dont Tubah les considère comme un « passe-temps pour les enfants. ». Cette observation est corroborée par le fait que dans un échantillon de 21 parents, tous ont mentionné les dessins animés, soulignant ainsi l'importance de ce sujet de discussion au sein des foyers.

Dans un premier temps, je me suis rendue compte que la raison pour laquelle les enfants consomment des dessins animés quotidiennement, c'est parce qu'ils font partie des habitudes familiales. En effet, Capucine me dit que tous les matins, la grande « a le droit de regarder un épisode pendant qu'[elle] la coiffe. C'est le rituel du matin et ça la motive à se lever ». Lorsque j'ai questionné Mathilde sur ses habitudes familiales liées au numérique, elle a mentionné que tout a commencé avec un dessin animé « au petit déjeuner pendant des vacances en location », et cette pratique est restée. Elle relativise en me disant « après c'est 10 minutes le matin, il a 5 ans, j'ai lâché prise là-dessus et c'est le temps pour moi d'aller me préparer. À travers les propos de Mathilde, je comprends que cette habitude matinale lui permet de profiter de ce moment pour s'adonner à ses propres occupations.

Dans un second temps, les dessins animés ont donc l'air de prendre une place importante au sein du foyer familial, puisqu'il semblerait qu'ils incitent les

parents à souscrire un abonnement aux plateformes de streaming, telles que Disney + (fig.7) pour divertir leurs enfants. Ce qui a été intéressant d'analyser, c'est de voir sur quels supports les enfants se divertissent et regardent leur dessin animé. Jade a un abonnement Netflix sans avoir de télé : cet exemple démontre bien que ces plateformes occupent une place importante dans la maison, puisqu'elles sont consommées pour divertir les enfants. Sofia, en parlant du rapport qu'a sa fille à la télévision me dit qu'« elle ne regarde pas à proprement dire la télé. Ce n'est pas la télé qu'on lui met, c'est un dessin animé sur Disney. ». Mathilde m'a également déclaré que son fils « a le droit à un Disney. ». Ainsi, la télévision sert désormais de support pour diffuser des dessins animés en streaming, reflétant un changement de pratique même au sein des générations qui ont grandi avec la télévision traditionnelle.

fig.7 La plateforme de streaming Disney+ lepetitjournal.com/auckland/actualites/la-plateforme-de-streaming-disney-bientot-disponible-en-nz-263447?language=fr

Dans un troisième temps, les parents préfèrent désormais les plateformes de streaming comme Netflix ou Disney+ pour diffuser des dessins animés, offrant ainsi un contrôle accru sur le contenu visionné par leurs enfants et évitant le risque du «zapping» et des publicités non désirées. Les parents voient souvent les plateformes de streaming comme une alternative plus contrôlable à la télévision en direct, puisque les enfants peuvent regarder des programmes spécifiques sans être exposés au zapping ou à la publicité non désirée³. Emma préfère les plateformes de streaming car sa fille est à l'abri des images potentiellement sensibles aux informations. De même, Louna utilise Netflix « pour que ce soit bloqué sur ce qu'[elle] veut qu'il regarde et qu'il n'y ait pas de pub qui passe si [elle] laisse la télé car il y a l'accès à tout et n'importe quoi ». Cette approche permet aux parents de restreindre l'accès à des contenus considérés comme inappropriés.

Cependant, cette préoccupation témoigne d'une tension entre le plaisir que les enfants trouvent dans les dessins animés et le souci constant des parents de surveiller ce qu'ils regardent. Dans certains cas, comme celui Sofia, cela signifie ne pas laisser l'enfant regarder seul ses dessins animés.

³ Livingstone et Blum-Ross, *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*, 2020.

« Elle peut regarder des dessins animés, mais seulement quand je l'autorise. Pas pendant longtemps. Et pas toute seule »

Sofia

[54]

1.C.2 SURVEILLANCE CONSTANTE DU PARENT SUR LES CONTENUS CONSOMMÉS PAR L'ENFANT

Premièrement, les parents accordent une grande importance à contrôler les contenus médiatiques auxquels leurs enfants sont exposés. Pour Sofia, il est essentiel de superviser attentivement ce que sa fille regarde : «Elle peut regarder des dessins animés, mais seulement quand je l'autorise. Pas pendant longtemps. Et pas toute seule ». Cette vigilance souligne l'importance de la présence physique des parents pour s'assurer que les contenus sont adaptés à l'âge de l'enfant.

En effet, les parents sont conscients des risques pour le développement de leur enfant et optent pour des limites strictes sur le temps d'écran. Elif a précisé : « C'est 2 heures deux fois par semaine et trois fois par semaine pendant les vacances scolaires ». Leyla limite à « 1 heure maximum d'écran à midi et parfois 1 heure au goûter », tandis que Derya a mentionné « 30 minutes dans la journée ». Certains définissent le moment où l'écran est autorisé, comme Mathilde : « Un seul épisode le matin », et Louna : «Il a pratiquement tous les week-ends au moins un petit épisode. Il regarde au moins une demi-heure chaque jour le week-end ». Cette régulation stricte souligne l'importance croissante du numérique dans les foyers, obligeant les parents à établir et à respecter des règles strictes à la maison.

Par ailleurs, le numérique joue un rôle prépondérant dans les foyers, entraînant de nombreuses négociations entre parents et enfants sur les restrictions d'écran. Par exemple, Mathilde a mis en place

[55]

un contrôle parental sur la Nintendo Switch de son fils, limitant son utilisation au samedi. Son fils tente régulièrement de contourner les restrictions, mais Charlotte reçoit des notifications « dès qu'un code est entré de manière incorrecte. ». De même, le fils de Laura a identifié des moments privilégiés pour les temps d'écran, comme « après les repas du midi les mercredis, samedis ou dimanches ». Ces exemples illustrent comment la surveillance parentale incite les enfants à élaborer des stratégies pour obtenir plus de temps devant les écrans.

Les dessins animés font partie intégrante de l'environnement des enfants, et il est intéressant d'explorer les raisons de leur attrait et de leur persistance à travers les générations. Qu'est-ce qui rend les dessins animés si populaires et comment ce phénomène perdure-t-il malgré l'évolution des pratiques numériques au fil du temps ?

1.C.3 L'ASPECT PÉDAGOGIQUE DES DESSINS ANIMÉS SÉDUIT LE PARENT DANS LA PHASE D'APPRENTISSAGE DE L'ENFANT

J'ai beaucoup abordé le côté divertissant des dessins animés, un aspect que les parents apprécient beaucoup car il est adapté à l'âge de leurs enfants. De plus, lors des entretiens, les parents ont également souligné l'aspect pédagogique des dessins animés parmi les avantages qu'ils voient dans l'utilisation du numérique.

Pour commencer, les dessins animés continuent de séduire les parents en raison de leur potentiel éducatif et des valeurs qu'ils véhiculent. Mathilde souligne que les dessins animés comme "Pat' Patrouille" inculquent des notions d'entraide et de partage, offrant ainsi des leçons précieuses aux enfants : "Ils sont bienveillants les uns envers les autres, ils s'entraident, je trouve que ça apprend de bonnes valeurs. ». De même, Louana met en avant le rôle éducatif des dessins animés, affirmant qu'ils « sont là pour leur apprendre des choses, pour leur apprendre à évoluer. ». Selon elle, ces films ne se limitent pas à divertir les enfants, mais ils contiennent également des éléments qui visent à leur enseigner des leçons de vie. La réflexion d'Alexia fait écho à Manon Moussonet, affirmant que « Le point fort du conte est qu'il divertit tout en donnant une leçon »⁴.

De plus, les dessins animés servent également d'outils d'apprentissage, comme le souligne Mathilde, qui observe que ses enfants ont appris les couleurs en associant des personnages de dessins animés à

⁴ Moussonet, *L'importance du conte dans le développement de l'enfant et les apprentissages de l'élève*, 2017.

celles-ci. Cette approche ludique et visuelle facilite l'assimilation des connaissances, comme l'illustre le cas de sa fille qui « a enregistré le jaune, car elle sait que tel personnage est jaune. ».

D'autant plus de parents constatent que les dessins animés favorisent l'apprentissage linguistique. Mathilde souligne que les personnages de «Pat'Patrouille» utilisent un français correct, tandis que Leyla remarque que sa fille a enrichi son vocabulaire en regardant des épisodes, même dans une langue étrangère : « On parle le français et le turc à la maison et la petite est en classe bilingue donc elle apprend l'allemand aussi. [...] je lui fais régulièrement regarder des dessins animés en allemand pour qu'elle s'imprègne plus de la langue étant donné qu'on ne la pratique pas à la maison.”

Malgré les évolutions technologiques, les histoires véhiculent toujours des leçons de vie et des valeurs intemporelles. Comme le souligne Bruno Bettelheim dans « Psychanalyse des contes de fées » (1976), les contes ont une portée symbolique profonde qui dépasse les époques et les cultures. Cette tradition narrative se perpétue aujourd'hui à travers les dessins animés, qui offrent aux enfants des héros auxquels ils peuvent s'identifier et des solutions aux problèmes, avec une fin heureuse.

Dernièrement, en analysant la place du numérique au sein de l'environnement familial, j'observe une atmosphère tendue. Dans la gestion de l'utilisation des écrans, les parents jonglent entre le désir de divertir et la nécessité de limiter l'exposition de leurs enfants. Ils tentent d'équilibrer l'attrait des dessins

animés avec la surveillance du contenu approprié. Cette tension reflète le dilemme des parents qui cherchent à maximiser les avantages du numérique tout en minimisant ses impacts négatifs sur le développement des enfants.

2

LES TENSIONS
QUI DÉCOULENT
DE L'USAGE
DU NUMÉRIQUE AU
SEIN DU FOYER

2.A QUAND LE PLAISIR VIRE AU DANGER

Dans le foyer familial, le numérique oscille entre divertissement et contrôle. On passe du simple plaisir de l'écran à des limites strictes de temps, du contrôle parental à la vigilance face aux dangers d'exposition excessive. Bien que le numérique offre des avantages et moments de plaisir, il peut aussi présenter des risques, affectant le développement moteur et les interactions sociales des enfants.

2.A.1 LE PLAISIR DU DIVERTISSEMENT ET LE CONTRÔLE PARENTAL SUR LES INFLUENCES DES DESSINS ANIMÉS

Dans un premiers temps, certains parents sont très sélectifs dans le choix des dessins animés pour éviter d'exposer leurs enfants à des idées contradictoires avec leurs valeurs. Par exemple, Jade partage : « Avec le papa, on s'est beaucoup posé la question de ce qu'on lui fait regarder... ». Elle souligne l'importance de sélectionner des dessins animés en phase avec les valeurs familiales, comme « Bluey » (fig.1) et « Pompon ours » (fig.2). Cette sélection minutieuse vise à maîtriser les influences sur la manière de penser des enfants. Cette volonté de guider l'éducation des enfants se traduit par des critères stricts de sélection des dessins animés, puisque Emma m'explique que : « maintenant même les dessins animés sont un peu manipulés ». Je constate ici que les dessins animés sont à double tranchant : il y a une tension entre la dimension d'apprentissage qu'apportent les dessins animés aux enfants et les influences qu'ils peuvent recevoir à travers les messages véhiculés dans ces derniers.



fig.1 Bluey,
tv.maze.com/shows/41821/bluey

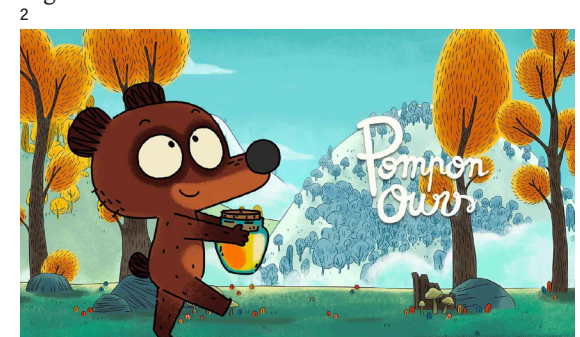


fig.2 Pompon Ours,
tfoumax.fr/hero/pompon-ours

Dans un second temps, pour gérer l'évolution de leurs enfants et limiter l'impact des écrans, de plus en plus de parents optent pour des contrôles parentaux. Mathilde explique que son fils n'a accès qu'au contenu qu'elle a préalablement autorisé, soulignant que «tout est sous contrôle parental». Laura, bien qu'elle n'ait pas encore instauré de contrôle parental, envisage de le faire à l'avenir lorsque son enfant sera plus grand et aura accès à d'autres appareils numériques. A partir de ces témoignages, j'observe une tension entre le divertissement offert par les dessins animés, le plaisir qu'ils procurent aux enfants, et le contrôle exercé par les parents sur les influences que ces dessins animés peuvent avoir sur leurs enfants. La constante surveillance incite les parents à explorer d'autres aspects bénéfiques du numérique, non liés aux dessins animés cette fois-ci : les contenus éducatifs. Ils cherchent ainsi à favoriser l'apprentissage et la transmission de connaissances à leurs enfants.

2.A.2 LES ÉCRANS : UNE SOURCE D'APPRENTISSAGE POUR LES ENFANTS...

Tout d'abord, les parents sont conscients de l'impact des écrans sur leurs enfants et cherchent à garder le contrôle sur leur éducation. Pour cela, ils établissent des limites de temps et utilisent des contrôles parentaux. En dehors des dessins animés, pendant les moments autorisés, ils cherchent à tirer parti des avantages du numérique en proposant des activités en lien avec les écrans, mais à des fins éducatives. Comme l'a souligné Jade, la question principale est : « Qu'est-ce qu'on leur fait regarder ? ». Les parents apprécient particulièrement les vidéos à visée éducative, qui permettent d'instruire les enfants sur une variété de sujets. Adam propose des documentaires animaliers pour enrichir les connaissances de ses enfants (fig.3). De même, Laura valorise les contenus éducatifs comme « 1 jour 1 actu » (fig.4) et des émissions telles que « C'est pas sorcier » (fig.5), alliant divertissement et apprentissage.



fig.3 Les documentaires Zoo
tf1.fr/tmc/programmes-tv



fig.4 1 jour 1 actu, les reporters du monde
reporters.1jour1actu.com/



fig.5 C'est pas sorcier
primevideo.com/detail/Cest-pas-sorcier/ORIDTOEH-2VKQ6NYKEJDJRX5BN8

De plus, les parents trouvent le numérique séduisant lorsqu'il nourrit les centres d'intérêt de leurs enfants. Elif utilise des documentaires sur des sujets comme l'histoire et la géographie pour répondre à l'intérêt de son enfant pour ces domaines, expliquant que même s'il ne comprend pas tout, il en retire toujours quelque chose. Clélia partage une expérience similaire en m'expliquant que "[son] fils est fan de train. Il adore regarder des vidéos de trains et c'est grâce à ça qu'il reconnaît maintenant les trains Deutsche Bahn à la gare ». Les écrans peuvent être un moyen d'approfondir les passions des enfants et de leur apporter de nouvelles connaissances.

En outre, selon le point de vue des parents interrogés, la valeur ajoutée du numérique pour les enfants réside dans l'apprentissage des langues. Comme mentionné précédemment avec l'exemple de Leyla, l'exposition à des dessins animés en allemand a contribué à enrichir le vocabulaire de sa fille qui est dans une classe bilingue franco-allemande.

Cette observation est partagée par Fabiola, dont la fille évolue dans un environnement bilingue, avec le portugais et l'italien parlés à la maison. Fabiola souligne que «les vidéos d'apprentissage de langue ont aidé [sa] fille à mieux assimiler le français». Ce qui est notable ici, c'est la stratégie mise en place par Fabiola : bien qu'elle se déclare adepte de «zéro écran», elle utilise une méthode où seule l'écoute est autorisée, sans l'image. Elle me dit « Je pose l'écran sur la table et elle a que le son. Elle écoute seulement et ça fait l'affaire ». Ces témoignages illustrent la réflexion et les stratégies mises en place par les parents pour équilibrer les avantages du numérique tout en atténuant les inconvénients liés à l'utilisation des écrans.

Ainsi, lorsque le contenu est éducatif, les parents se sentent moins coupables de permettre à leurs enfants d'utiliser des écrans, car ils valorisent cet aspect. Cependant, cela pose le problème d'une exposition excessive aux écrans, qui maintient les enfants dans une passivité face aux interfaces visuelles. En conséquence, l'utilisation des écrans limite le développement de la mobilité et de l'interaction sociale des enfants.

« On a des enfants qui n'arrivent pas à assembler des formes entre elles. Ils ont tellement l'habitude de voir des choses en 2D qu'ils n'arrivent pas à manipuler des objets en 3D »

Sabine

[68]

2.A.3 ...MAIS UN OBSTACLE À LEUR DÉVELOPPEMENT SOCIAL ET MOTEUR

Dans un premier temps, malgré le caractère instructif des vidéos éducatives, l'utilisation des écrans reste au centre de l'activité, limitant l'interaction des enfants. Emma m'a partagé qu'une enquête menée par l'enseignante de l'école de sa fille a révélé que « trois quarts de la classe déjeunent devant la télé sans interagir avec leurs parents ». Cette pratique, évoquée à plusieurs reprises lors de mes entretiens, montre une rupture dans l'interaction parent-enfant. Clélia m'a confié : « Je laisse ma fille regarder pendant le déjeuner sinon elle refuse de manger, c'est une catastrophe ». Les enfants, habitués à une exposition contrôlée aux écrans à la maison, réclament donc quelque chose à regarder, parfois même au détriment de leur repas. Les conséquences de ce déficit d'interaction sont évidentes à court terme, avec une absence d'interaction entre les parents et les enfants. Mais cela peut également avoir des répercussions à long terme, les écrans pouvant entraîner des troubles du langage chez les enfants, ce qui constitue un obstacle à leur interaction avec leurs pairs. Une étude examinant les effets de la télévision sur le développement des enfants a montré que les enfants exposés fréquemment à la télévision présentaient un risque plus élevé de retard dans le développement cognitif et du langage¹. Comme le souligne Emma, « on observe rapidement la différence entre un enfant stimulé par le parent, et un enfant stimulé par l'écran ». Emma souligne les effets négatifs de la dépendance aux écrans sur ses deux neveux, âgés de 5 et 7 ans, qui ont présenté des retards de développement : « Ils ont marché tard, ils ont parlé tard, ils ont des

¹ Ling-Yi et al., « Effects of television exposure on developmental skills among young children », 2014.

[69]

soucis niveau langage, ils ont des soucis niveau motricité fine”. Elle déplore leur manque de communication émotionnelle et de partage avec leurs parents en disant qu’ : « il n’y ’a aucune relation avec le parent, ils ne parlent pas avec leurs parents, ils ne donnent pas leurs émotions, ils ne racontent pas leur journée. ». En contraste, elle met en avant sa fille, souvent qualifiée de précoce, attribuant son développement à la stimulation parentale plutôt qu’à celle des écrans.

Dans un deuxième temps, bien que les vidéos aient un objectif éducatif, les enfants restent passifs devant les écrans, ce qui nuit à leur développement moteur : « Ce n’est pas parce que le contenu numérique est «éducatif» qu’il est meilleur pour la santé »². Mathilde témoigne de l’impact des écrans chez son petit frère, soulignant sa préférence pour la télévision au détriment des activités physiques : « il est le contre-exemple de ce que je voulais donner à mes enfants ». Cette expérience l’a marquée et renforce son engagement à encourager ses propres enfants à privilégier les activités en extérieur. Sabine, éducatrice de jeunes enfants, remarque que certains enfants ayant une exposition prolongée aux écrans ont des difficultés à manipuler des objets en trois dimensions, ce qui entrave leur développement de la motricité fine : « On a des enfants qui n’arrivent pas à assembler des formes entre elles. Ils ont tellement l’habitude de voir des choses en 2D qu’ils n’arrivent pas à manipuler des objets en 3D. A trois ans tu dois être capable d’assembler des lego quand même, c’est aberrant. ». Le jeune enfant touche et manipule les objets avec ses mains qui servent à « prendre, apprendre, comprendre »³. La main est un organe sensoriel : en touchant, elle

² Acheroy, « La place du numérique à l’école », 2021.

³ Rosselin-Bareille, « Prendre, Apprendre et Comprendre. Mains et matières à travailler chez les scaphandriers », 2015.

⁴ Spitzer, « Les Ravages des écrans: Les pathologies à l’ère numérique », 2019.

⁵ Aucouturier, « La méthode Aucouturier. Fantômes d’action et pratique psychomotrice », 2015.

⁶ Acheroy, « La place du numérique à l’école », 2021.

envoie au cerveau des sensations qui se combinent aux informations visuelles pour nous faire percevoir l’aspect, le volume, la forme et le mouvement des objets. Cependant, glisser la main sur un écran tactile ne procure aucune véritable expérience sensorielle à l’enfant⁴. L’expérience corporelle de l’enfant façonne son état émotionnel, lequel a un impact direct sur ses apprentissages. Le lien étroit entre le corps et l’esprit se manifeste à travers le mouvement, permettant à l’enfant d’interagir avec son environnement et d’exprimer sa perception du monde⁵. Avec les écrans « le corps disparaît au profit des images. L’humain semble réduit à son cerveau. Ainsi, quand l’enfant est assis devant un écran, tout se passe dans sa tête ; son corps semble absent. Sa motricité est réduite »⁶. Emma, étant coach sportive, constate que de nombreux enfants qui passent beaucoup de temps devant les écrans ont des problèmes de motricité : « Ils ne savent même pas sauter à pieds joints, lancer un ballon, ou reconnaître les différentes parties de leur corps. Par contre, ils connaissent les dessins animés par cœur ». Le ton ironique de Morgane montre bien que ce qui semble simple pour nous représente un vrai défi pour les enfants d’aujourd’hui. Lorsque l’utilisation des écrans est excessive, « les fonctions corporelles sont perturbées : le corps est maltraité »⁶.

J’ai compris que certains aspects des écrans, comme l’éducation ou l’apprentissage, attirent les parents, les incitant à se rendre flexibles quant à l’utilisation de ces derniers. Cependant, j’ai découvert que cette utilisation pouvait amener certains enfants à ne pas subvenir à des besoins nécessaires à leur bien-être : la mobilité voire même, l’alimentation. Ces actions ayant des conséquences néfastes sur le

développement de leur enfant, les parents s'inquiètent et tenteraient de limiter cette utilisation. Mais je verrai que cela n'est pas toujours aussi facile à dire qu'à faire...

2.B ENTRE AUTORISATIONS ET INTERDITS : LES RÈGLES FAMILIALES ET INFLUENCES EXTÉRIEURES

Je remarque une tension entre les parents et les enfants car les parents jonglent entre des temps d'écrans autorisés et des interdictions lorsque la limite est dépassée. Malgré les restrictions de temps imposées, les enfants demandent toujours à bénéficier de plus de temps d'écran ou cherchent à obtenir l'autorisation d'en avoir davantage. Les enfants sont donc demandeurs, et peuvent même mettre des stratégies en place, comme vu dans la première partie, afin de passer plus de temps sur les écrans. Mais d'où provient cette tension ?

2.B.1 L'ADDICTION : À L'ORIGINE DE LA DEMANDE

Dans un premier temps, les enfants sont souvent attirés par les écrans en raison de leur caractère addictif. Lorsque j'ai demandé à Mathilde les principaux inconvénients qu'elle associait à l'utilisation du numérique par ses enfants, sa réponse a été, sans réfléchir « La dépendance. Parce que maintenant que [son fils] connaît, le matin c'est presque spontané de demander un épisode ». Madison préfère éviter de donner téléphone portable à sa fille pour prévenir toute dépendance potentielle « parce que sinon quand [elle ira] au restaurant, elle va vouloir [son] téléphone, et [elle n'est] pas pour ». Madison est favorable à l'utilisation de la télévision, mais elle évite le téléphone car il est portable et l'enfant peut le demander à tout moment. Elle pense qu'il vaut mieux ne pas lui montrer de téléphone du tout plutôt que de le lui donner en petite quantité, car elle craint de ne pas pouvoir gérer les conséquences : « parce que sinon quand je suis au restaurant, elle va vouloir mon téléphone, et ça je suis pas pour ». Mathilde explique comment elle a réussi à éviter d'exposer son fils aux écrans avant ses 3 ans : « ce n'est pas quelque chose qui lui a manqué parce qu'il ne connaissait pas ». Certains parents estiment donc qu'il est préférable de ne pas exposer les enfants aux écrans dès le début pour éviter les conflits liés à leur utilisation.

Dans un second temps, les parents sont confrontés au défi de résister aux demandes excessives de leurs enfants pour les écrans, influencés par une possible dépendance. Laura constate que son fils a un comportement différent après avoir regardé des écrans,

ce qui l'a poussée à limiter leur accès, car « son fils n'a pas le même comportement, il est un peu plus mou, il va avoir du mal à se remettre dans son activité ». Malgré ses efforts pour résister, Leyla partage: « Je sais que ce n'est pas bien, mais je leur mets toujours un épisode le midi quand ils sont en train de manger, sinon ils font une crise. ». Clélia ajoute: « Je laisse ma fille regarder pendant le déjeuner sinon elle refuse de manger, c'est une catastrophe ». Ces témoignages soulignent la difficulté pour les parents de maintenir des limites une fois que les enfants ont pris l'habitude des écrans.

2.B.2 LA GESTION DES ÉCRANS DANS LE COUPLE PARENTAL

Effectivement, la plupart des couples s'efforcent de convenir de règles communes concernant l'utilisation des écrans afin de maintenir une cohérence éducative pour l'enfant. Cependant, il peut arriver que les pratiques varient entre les partenaires. Jade note que tandis que ses enfants ne voient pas souvent ses parents utiliser leur téléphone, son compagnon, lui, passe plus de temps sur le sien, notamment sur Instagram. Elle plaisante en disant qu'elle en est venue à « surveiller » son compagnon sur ce point. Cette remarque, bien que légère, met en lumière la tension entre les parents pour établir des règles cohérentes.

De plus, les désaccords parentaux sur les écrans peuvent provoquer des tensions. Derya interdit les tablettes, tandis que son mari laisse leur enfant utiliser son téléphone, ce qui conduit à une dépendance. Elle exprime sa frustration en disant : « D'ailleurs, je lui ai dit qu'un jour je finirais par casser son téléphone tellement cela m'agace ». Les parents ne perçoivent pas toujours l'impact des écrans de la même manière. Derya est opposée à l'utilisation des écrans, tandis que son mari est plus permissif. Ils se disputent souvent car leur enfant perd de l'enthousiasme pour faire ses devoirs. Leyla et son mari ont convenu de ne pas avoir de télévision, mais elle autorise l'utilisation du téléphone et de la tablette, contrairement à lui. Effectivement, elle remarque que « les enfants ne sont pas bêtes et le savent. Dès que papa rentre du travail, les enfants arrêtent immédiatement ». Cela montre que les enfants se tournent vers le parent qui autorise les écrans.

« Ses copains
avaient des sacs
Pat-Patrouille,
ils parlaient de
Miraculous et lui ne
savait pas du tout de
quoi il s'agissait »

Mathilde

[78]

2.B.3 C'EST INTERDIT MAIS CHEZ PAPI ET MAMI, TOUT EST PERMIS

Tout d'abord, les tensions autour de l'autorisation des écrans sont bien présentes au sein des familles, créant des dilemmes lorsque quelque chose est interdit à la maison mais autorisé à l'extérieur. Les règles varient d'une famille à l'autre, ce qui peut compliquer les rencontres entre familles. Clélia avoue qu'il est difficile de résister à autoriser les écrans en groupe, car « dans ces moments-là, il est difficile d'interdire à son enfant alors que les amis ont le droit ». Cette pression sociale est également soulignée par Louna, qui trouve difficile de refuser à ses enfants « quand [ils sont] à côté et qu'[elle] ne peut pas lui dire non alors que le copain à côté à le droit ». Laura confie que son fils a été exposé aux écrans contre son gré, la première fois chez la nounou, ce qui montre que même si les parents sont vigilants à la maison, ils perdent parfois le contrôle sur les influences extérieures.

Par ailleurs, chez les grands-parents, les règles sur les écrans sont souvent différentes, ce qui crée des tensions. Emma trouve difficile de limiter les écrans chez ses parents, qui minimisent l'impact en disant: « ils [lui ont fait] regarder les écrans étant petite et qu'[elle] n'est pas devenue débile ». Cette attitude détendue peut rendre la cohabitation difficile, comme le souligne Mathilde, dont la mère répond simplement : « il a qu'à pas regarder ». Certains parents, comme Laura, ne sont pas aussi stricts chez les grands-parents, mais demandent des règles différentes une fois chez eux. Par exemple, Mathilde demande à ce que la télévision soit éteinte chez ses parents pendant les repas, tandis que Emma veut

[79]

que ses parents respectent les limites d'écran de sa fille et éteignent la télévision s'ils sont allumés.

De plus, le contact avec le monde extérieur, en particulier l'école, suscite des inquiétudes pour de nombreux parents. Jade exprime le stress que cela engendre, car « quand les enfants vont à l'école, on maîtrise d'un coup vachement moins ». Cette citation met en lumière l'inquiétude des parents face aux influences externes que leurs enfants peuvent recevoir. Jade remarque que l'école propose des activités impliquant des écrans dès la maternelle, ce qui complique les choses pour certains parents. Face à cela, elle s'est dit : « Bon ben s'il regarde à l'école, on peut aussi commencer à en proposer chez nous ». Capucine souligne également l'omniprésence du numérique aujourd'hui et estime qu'il est essentiel de l'accepter, car « même si on veut interdire les écrans à la maison, le numérique est intégré au programme scolaire dès la petite section maintenant ». Ainsi, les enfants seront inévitablement exposés aux écrans à l'école, en dehors de leur environnement familial.

En effet, lorsqu'un enfant est privé d'écrans, il peut parfois manquer les tendances en matière de dessins animés, ce qui peut le mettre à l'écart du groupe à l'école. Mathilde a remarqué un décalage entre son fils et ses camarades de classe : « ses copains avaient des sacs Pat-Patrouille, ils parlaient de Miraculous (fig.6) et lui ne savait pas du tout de quoi il s'agissait. C'est là qu'[elle] lui [a] dit "ok, à 3 ans tu découvriras ce que c'est". » Jade et son compagnon, fiers d'avoir maintenu leur décision de ne pas exposer leur enfant à la télévision avant ses 3 ans, ont néanmoins ressenti un décalage lorsque



fig.6 Miraculous
bandai.com.mx/blog/miraculous-las-aventuras-de-ladybug/

leur fils commençait à « côtoyer d'autres enfants de son âge, des enfants d'amis, qui regardaient des dessins animés et lui ne comprenait pas les sujets de conversation qui en découlaient ». Ces exemples mettent en lumière la tension entre la préservation du développement de l'enfant et le risque de l'exclusion d'un groupe ayant le même âge.

Pour conclure, les enfants jonglent entre les périodes d'utilisation d'écrans autorisées et celles où ils leur sont interdits. Cependant, des tensions surgissent lorsque les parents adoptent des pratiques numériques divergentes. De plus, une fois hors du cocon familial et exposés au monde extérieur, les enfants sont influencés par l'école, les grands-parents et les amis. Ainsi, la confrontation aux écrans devient inévitable.

2.C ENTRE L'IDÉAL ET LA RÉALITÉ : NAVIGUER ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE DANS L'ÉDUCATION DES ENFANTS

Je vais explorer une tension omniprésente dans la vie quotidienne des familles : celle qui oppose le désir de faire ce qui est bénéfique pour l'enfant et la tentation de céder à des usages considérés comme un danger à leur développement. En pratique, il existe souvent un écart entre la théorie et la réalité, ce qui rend difficile pour les parents de naviguer au quotidien.

2.C.1 LE NUMÉRIQUE INCARNE LA TÉTINE NUMÉRIQUE

Dans un premier temps, les parents subissent des influences dans leur décision d'autoriser l'utilisation des écrans lorsqu'ils interagissent avec d'autres membres de la famille, des amis, etc. Face à des situations où les enfants ne répondent pas aux attentes des parents, ces derniers autorisent souvent l'utilisation des écrans pour calmer la situation. Elif partage que le moment où « [elle] cède c'est quand [elle] a des invités ou alors qu'[elle] est chez des invités et que les enfants ne sont pas calmes ». Leyla explique également qu'elle leur donne quelque chose à regarder pour les occuper lorsqu'elle a un rendez-vous et que ses enfants ne se comportent pas correctement, sachant que « cela dérange les autres ». La crainte de déranger incite les parents à utiliser les écrans pour éviter les jugements ou le mécontentement. Mathilde mentionne que lors des trajets en voiture ou en avion, « là c'est open bar sur l'ipad mais c'est Disney + et sur son compte à lui ». En effet, elle raconte une expérience où elle a laissé son fils regarder ce qu'il voulait tant qu'il était sage, constatant qu'il était « complètement dépendant » à ce moment-là.

Dans un second temps, ce qui me fascine, c'est que ce soit la première ou la mille-et-unième fois, l'effet des écrans reste le même chez l'enfant. Comme l'a souligné Laura au début de l'entretien en partageant son avis sur le numérique, « [elle] trouve qu'il y a quelque chose qui est assez accaparant et ça [la] questionne beaucoup. Ce côté où tout le monde est hypnotisé ». L'état d'hypnose induit par les écrans pousse les enfants à délaisser leurs besoins

primaires, comme ne pas manger leur repas de midi s'il n'y a pas de dessins animés. Mais cela les pousse aussi tout simplement à oublier de vivre. En effet, Mathilde explique : « Dans l'avion, il était scotché à l'écran, c'est moi qui devais le stimuler en lui disant "Est-ce que tu veux aller aux toilettes ?" "Est-ce que tu as faim ?" "Est-ce que tu as soif ? il a complètement oublié de vivre ».

2.C.2 LE NUMÉRIQUE PREND LA PLACE DU BABYSITTER

Tout d'abord, le numérique, utilisé comme une tétine, agit aussi comme une sorte de baby-sitter. Adam a introduit ce terme, soulignant que « les écrans servent de baby-sitter pour les enfants ». Laura a également mentionné le terme, évoquant le gain de temps pour les parents, soulignant cet aspect « baby-sitter ». En effet, elle explique : « Soyons honnêtes, quand on a quelque chose à faire en tant que parent, les écrans résolvent le problème ». Le numérique soulage la charge mentale des parents, comme le confirme Élise, qui admet donner les écrans lorsque « l'enfant est très demandeur » et qu'ils ont besoin de « finir [leurs] tâches tranquillement ». D'ailleurs, Leyla exprime cette tension entre être un bon parent et accomplir ses tâches : « [elle] cède à contre-cœur [...] quand'[elle a] vraiment besoin de [se] concentrer pour réaliser une tâche importante ».

Quand les écrans sont autorisés, il n'y a plus d'interaction avec le parent. Et quand les écrans sont interdits, il n'y en a toujours pas. Il y a cette tension entre la demande de l'enfant et la non-réponse du parent. J'en suis venue à trouver la raison pour laquelle le numérique joue le rôle de baby-sitter, tout simplement parce que les parents n'ont plus le temps ou l'énergie de s'occuper entièrement de l'enfant, car une fois rentrés du travail, ils sont juste fatigués. Pour Ali, un mot suffit pour décrire ce phénomène : « la paix sociale. ». Il l'explique en disant que c'est « une tranquillité, un moment de repos pour soi. Toute la journée t'es en train de travailler, quand tu arrives le soir, tu es épuisé et

t'as plus le temps de t'occuper. ». Laura nous parle de ces moments-là aussi, « où on est plus influençable que d'autres, il suffit qu'on soit un peu fatigué, qu'on n'ait pas envie de batailler ». Elle m'explique que lorsque les dessins animés qu'il a regardé était sympa et que y'a une suite, elle cède car elle se dit qu'elle a son moment à elle. Etant donné que les enfants ne sont concentrés que sur les écrans, ils n'ont plus besoin de l'attention de leurs parents. Ces derniers sont donc déchargés, leur permettant de réaliser des tâches sans avoir à occuper leur enfant.

Ainsi, il devient évident que les parents doivent constamment trouver des moyens d'occuper leur enfant pendant qu'ils s'acquittent de leurs tâches quotidiennes. Mais d'où vient cette nécessité constante de divertir l'enfant ? Pourquoi recourir à un baby-sitter numérique pour remplacer la présence du parent ?

2.C.3 LE BESOIN CONSTANT DE STIMULER LES ENFANTS

Je remarque une tension entre des enfants toujours en quête d'activités et des parents pressés. C'est un équilibre délicat entre les enfants cherchant des divertissements et les parents essayant de les occuper. Cette dynamique montre une recherche incessante d'activités et un besoin constant de stimulation pour les enfants. L'exposition fréquente aux écrans semble les rendre dépendants de la dopamine qu'ils libèrent, rendant l'ennui insupportable sans écran et parfois provoquant des crises lorsque l'accès leur est refusé. Ils s'attendent à retrouver le même plaisir avec d'autres activités, ce qui soulève la question: les enfants apprennent-ils encore à s'ennuyer ?

En effet, Elif partage une anecdote révélatrice, expliquant que son fils réclame immédiatement un écran dès qu'il s'ennuie, et qu'il est difficile de lui faire comprendre que cela fait partie de la vie : « Je lui dis que l'ennui fait partie de la vie, et que la vie n'est pas aussi excitante que ses jeux vidéo, mais je ne peux rien y faire ». Yasmine propose une réflexion intéressante en soulignant que les enfants semblent très agités, probablement influencés par le rythme effréné des contenus qu'ils visionnent. Elle compare avec nostalgie les animations de son époque, comme Candy, où les émotions étaient savourées lentement, contrairement à la frénésie des contenus actuels : « Je m'en rappelle de Candy (fig.7). quand elle versait une larme, ça durait une plombe. On avait le temps de s'imprégner de son émotion, mais dans les dessins animés d'aujourd'hui, y'a toujours de l'action, trop d'action même.

7



fig.7 Candy
superloustic.com/playlist/helene-rolles-dors-petite-candy/

Notre époque était moins speed, maintenant tout va trop vite. ».

Les écrans offrent un répit mental aux parents surchargés, mais la demande croissante des enfants crée un cercle vicieux. Derya partage sa stratégie d'alternatives sans écran, mais cela demande beaucoup de temps. Laura exprime des préoccupations sur notre société qui semble de moins en moins tolérer l'ennui chez les enfants, soulignant que cela fait partie de leur apprentissage : « C'est comme si on accepte plus que les enfants s'ennuient et que les enfants soient frustrés. Comme si on avait peur de leur frustration, et de leurs crises, alors que ça fait partie de l'apprentissage de l'enfant. ». De même, Jade souligne l'importance de l'ennui pour le développement créatif des enfants, affirmant que « pour fabriquer, construire et dessiner comme il fait, il faut un peu s'ennuyer ».

Mathilde partage comment elle a géré les tensions pendant le confinement sans recourir à la télévision, en proposant des alternatives numériques sans écran. Elle explique : « ils avaient des livres musicaux, des objets numériques sans écran - je ne sais pas si on peut les qualifier de numériques aussi - mais il y avait une boîte à histoires, des livres qui chantent, ce genre de jouet, mais sans écran ». Cette anecdote illustre l'attrait du numérique sans écran pour les enfants, offrant des histoires et de la musique. Le dispositif numérique sans écran devient ainsi presque une stratégie, permettant d'éviter les dangers des écrans tout en tirant parti des avantages du numérique. Je vais maintenant examiner de plus près comment il peut être représenté et pourquoi il s'agit

d'une piste intéressante à explorer dans le domaine du design.



3

LES STRATÉGIES
MISES EN PLACE POUR
CONTRENER LA PRÉSENCE
DU NUMÉRIQUE

3.A FAIRE DES CONCESSIONS SUR SES PROPRES USAGES

Comment pouvons-nous cohabiter avec quelque chose qui nous est imposé ? Comment naviguer dans un monde où le numérique est omniprésent, où il est difficile de l'éviter ? Comment concilier l'utilisation du numérique avec le besoin de préserver le développement des jeunes enfants ? J'ai examiné les tensions que cette cohabitation peut engendrer au sein des familles, mais cela nous pousse également à réfléchir à la manière dont les parents peuvent y faire face. Mes entretiens ont fait émerger des stratégies que les parents mettent en place pour atténuer l'impact quotidien du numérique et réduire sa prédominance, car il est source de tensions au sein du foyer familial.

Je remarque qu'éviter l'exposition des enfants aux écrans implique d'abord et avant tout aux parents de faire des compromis dans leurs propres habitudes. Protéger le bon développement de leurs enfants signifie souvent sacrifier leurs propres utilisations du numérique.

3.A.1 NE PAS SORTIR LE TÉLÉPHONE

Les parents adoptent diverses stratégies pour limiter l'impact des écrans dans leur foyer. Une approche simple consiste à ne pas utiliser son propre téléphone en présence des enfants, comme le souligne Sofia : «Alors c'est sûr que si on est en train de regarder un Facebook, un Instagram à côté d'elle c'est sûr qu'elle va guetter. Mais c'est à nous aussi d'arrêter et voilà ». Cette conscientisation parentale se traduit par des actions concrètes, Emma m'explique qu'avec son conjoint, « [ils font] vraiment très attention là-dessus. A poser le téléphone dans les fins de repas, pour ne pas être sur le téléphone pendant que les enfants [leur] parlent ». Capucine partage une préoccupation similaire, déplorant l'utilisation des écrans pendant les repas au restaurant : «s'il y a bien un moment où il n'en faut pas, c'est pendant les repas car on se retrouve tous à ce moment-là ». Elle privilégie ainsi la qualité des interactions en famille, même au détriment d'un temps prolongé au restaurant.

Pour favoriser les interactions à la maison, Fabiola et son mari ont une règle simple : pas de téléphone le soir. Ils les mettent dans un panier à l'entrée et ne les regardent pas. Fabiola dit : « On a parfois envie de vérifier nos messages, mais quand on se souvient que les téléphones sont dans le panier, on a la flemme d'aller le chercher et on se dit que les messages peuvent attendre ». Cela montre qu'ils préfèrent rester connectés entre eux plutôt qu'à leurs téléphones. Je remarque une fois de plus la concession de ce couple à répondre plus tardivement aux messages ou aux appels,

renonçant ainsi à rester constamment connecté au monde extérieur.

Abordons maintenant les concessions relatives à l'usage de la télévision. Selon Louna, sa principale stratégie est de ne pas allumer la télévision. Elle explique que lorsque «[ses enfants] sont avec [elle], [elle] ne regarde pas ce qu'[elle] aurait eu envie de regarder.» J'ai étudié précédemment le fait que les parents ne veulent pas que leurs enfants regardent des contenus inappropriés à leur âge, mais cela passe avant tout par le parent, prêt à faire des concessions sur ses propres usages et à décider de ne pas mettre des contenus inappropriés à leur âge en leur présence.

Par ailleurs, Louna, alors qu'elle autorise son fils aîné de 5 ans à regarder des écrans, prend des mesures pour isoler sa fille cadette de 1 an de cette exposition, en le plaçant dans une pièce séparée lorsqu'il regarde des contenus numériques. Cette approche témoigne de son engagement à préserver le développement de ses enfants en adaptant l'accès aux écrans en fonction de leur âge et de leur stade de développement. Mathilde, en parlant des temps limités d'écran, m'explique que la télévision est éteinte «même pour [eux], adultes. (...) [Ils] la rallument quand les petits sont au lit.». Je remarque que Mathilde et son mari font des concessions : s'ils ont envie de se faire plaisir en regardant une petite émission destinée aux adultes, ils attendent le soir et la regardent lorsque les enfants sont couchés. En effet, l'arrivée d'un bébé entraîne souvent des ajustements dans la vie quotidienne. Sofia et Mathilde ont toutes deux témoigné de cette adaptation en éteignant la télévision dès que leurs enfants

ont commencé à grandir, reconnaissant que même si les bébés ne comprennent pas les écrans, leur présence peut être perturbante. Cela témoigne du processus de transition que les parents traversent pour redéfinir leur mode de vie et s'adapter à leur nouvelle réalité familiale.

« Même si nous sensibilisons les parents à la prévention, quand il s'agit de nos propres enfants, l'aspect affectif entre en jeu, ce qui n'est pas le cas avec les enfants des autres »

Sarah

[96]

3.A.2 NON, C'EST NON !

Dans un premier temps, certains parents ont adopté une stratégie simple mais efficace : interdire l'accès aux écrans et rester fermes. Mathilde explique que son fils sait qu'il n'a pas le droit d'utiliser son téléphone, affirmant : « Il n'essaye même pas car il sait qu'il n'a pas le droit. ». Sofia partage également cette approche, mentionnant qu'« [elle] estime qu'[elle] ne lui laisse pas [son] téléphone dans les mains ». Blanche, quant à elle, relate une anecdote où ses enfants ont respecté les règles établies : « Une fois, ma petite m'a demandé à la sortie de l'école si elle pouvait regarder un dessin animé, le grand a dit "Mais non, on est lundi, on n'a pas le droit" ». Ces témoignages illustrent comment des limites strictes mais bien définies ont permis aux enfants de respecter ces règles sans même ressentir le besoin d'y déroger, comme en témoigne une remarque spontanée entre frères et sœurs.

Dans un second temps, certains parents trouvent la gestion des écrans plus aisée que d'autres. Rester ferme peut sembler une stratégie simple, mais c'est une lutte constante contre les demandes des enfants. Laura, spécialisée dans la prévention des écrans, souligne que même les experts trouvent cela difficile : « Même nous, en tant que personnes, en dehors de notre rôle d'intervenants, ce n'est pas forcément évident non plus. » Cette tension entre la raison et le cœur est palpable : choisir entre suivre les conseils des experts et céder aux désirs de l'enfant pour éviter les crises. Sarah témoigne de mamans absorbées par leurs téléphones dans les lieux d'accueil parent-enfant, malgré les encouragements à l'interaction. En effet, elle admet que

[97]

même les spécialistes comme elle sont confrontés à ce dilemme avec leurs propres enfants : « Même si nous sensibilisons les parents à la prévention, quand il s'agit de nos propres enfants, l'aspect affectif entre en jeu, ce qui n'est pas le cas avec les enfants des autres ». Cette réalité souligne que les parents, même formés et conscients des enjeux, doivent trouver leur propre équilibre dans l'éducation numérique de leurs enfants, une expérience unique et complexe.

3.A.3 CONTOURNER LES FONCTIONNALITÉS DU NUMÉRIQUE

La troisième stratégie pour gérer l'utilisation des écrans consiste à contourner certaines fonctionnalités numériques. Fabiola, par exemple, autorise les Facetime mais «baisse la luminosité à fond, ce qui fait que les grands-parents peuvent la voir mais pas elle.». Cette approche permet à son enfant d'interagir avec les grands-parents uniquement par le son, limitant ainsi son exposition aux écrans. Fabiola montre ainsi comment elle adapte intelligemment les fonctionnalités numériques pour répondre aux besoins de sa famille tout en limitant l'utilisation des écrans.

De plus, certains parents vont jusqu'à limiter l'utilisation de l'écran tactile du téléphone, ne conservant que le son. Laura révèle qu'elle posait le téléphone de manière à ce que l'écran soit sur la table lorsqu'elle voulait que son fils écoute de la musique sur YouTube sans regarder l'écran. Emma, de son côté, cherche à éloigner son téléphone pendant les repas pour éviter les distractions, mais lorsqu'elle attend des appels urgents, elle le connecte à sa montre pour rester avec sa fille sans être constamment tentée par les notifications.

En outre, Sofia dévoile une stratégie peu commune pour limiter l'accès aux écrans, « [elle] éteint la prise de la télé », soulignant ainsi la possibilité de se déconnecter physiquement du numérique. En effet, lorsque l'on se coupe du numérique, cela ouvre la voie à des activités sans écran. Beaucoup de parents, bien qu'ils évoquent leurs pratiques numériques avec leurs enfants, soulignent

l'importance de l'alternance avec des activités dépourvues d'écrans. Par exemple, Élise mentionne les jeux traditionnels qu'elle privilégie pour favoriser la motricité de sa fille, comme « les lego, les puzzles et les jeux de mémoire ». Leyla, elle, préfère « les activités de pâte à modeler », tandis que Mireille privilégie les jeux Montessori. Derya aime « jouer à des jeux de rôle avec les enfants », tandis que Blanche privilégie les sorties en plein air, comme faire du vélo avec son fils. Ces activités font partie des stratégies parentales pour limiter l'utilisation des écrans, semblant plus naturelles que d'autres mesures comme débrancher la prise de la télévision ou instaurer des contrôles parentaux.

Je comprends donc à quel point il est important pour les parents de partager ces moments sans écran avec leurs enfants. Cependant, lors de mes entretiens, un objet vu comme faisant partie d'un de ces moments sans écran, est revenu de nombreuses fois : il s'agit de la radio Lunii, une radio interactive racontant des histoires sous forme audio.

J'en viens donc à me demander quelle est la pertinence d'avoir une conteuse à histoire numérique si les jeux traditionnels et les activités mentionnées précédemment sont efficaces ? Quel avantage le numérique apporte-t-il aux jeux et activités proposés aux enfants ? Peut-être est-ce une solution pour initier les enfants au numérique sans recourir aux écrans, une approche de plus en plus nécessaire dans une société de plus en plus numérisée ?

Pour conclure, en examinant le principe du mimétisme dans le contexte de l'usage du numérique au

sein du foyer, j'en viens à dire que si nous voulons préserver nos enfants des dangers des écrans, nous devons être capables de limiter notre propre utilisation pour les protéger.

« J'ai l'impression
que quand mon fils
écoute une histoire,
les images il se les
fait dans sa tête.
Il y a une forme
de participation
de l'imaginaire de
l'enfant à ce qu'il est
en train d'écouter,
alors que devant un
écran, tout vous
est apporté »

Jade

3.B.1 HISTOIRE INTERACTIVE, INTERACTIVITÉ NUMÉRIQUE ?

La radio Lunii, un appareil numérique sans écran, offre une perspective intéressante sur l'intégration du numérique dans des activités traditionnelles. Sofia souligne que les jeux traditionnels peuvent être complémentaires avec le numérique », mais avec une surveillance des contenus adaptés à l'âge des enfants. La radio Lunii, en permettant une interaction à travers des histoires auditives personnalisées, offre une « alternative sans écran », comme le mentionne Jade. Elle permet de conserver la valeur éducative proposée dans les histoires tout en supprimant la barrière de l'écran.

De plus, ce qui plaît énormément dans ce dispositif numérique sans écran, c'est qu'il stimule l'imaginaire des enfants. Les histoires sont racontées et non montrées. À travers le récit, les enfants sont encouragés à utiliser leur imagination et leur créativité, car ils visualisent mentalement l'histoire. Contrairement aux écrans où les enfants sont confrontés à des images prédéfinies, la radio Lunii permet une participation active de l'imaginaire de l'enfant. Effectivement, Jade apprécie particulièrement cet aspect de la conteuse à histoires, car elle a « l'impression que quand [son fils] écoute une histoire, les images il se les fait dans sa tête. Il y a une forme de participation de l'imaginaire de l'enfant à ce qu'il est en train d'écouter, alors que devant un écran, tout vous est apporté ». Lorsque les enfants écoutent une histoire, ils la visualisent dans leur esprit, ce qui favorise une participation active de leur imagination, contrairement à la passivité induite par les écrans.

En outre, le dispositif numérique sans écran résout l'anxiété des parents quant à l'exposition de leurs enfants à des contenus inappropriés, comme le souligne Mathilde elle ne souhaite pas que ses enfants aient « accès à des choses qui ne leur sont pas destiné (...) ça reste des enfants, ils ont un imaginaire et ils ont qu'à s'en servir ». Ainsi, les parents apprécient la tranquillité d'esprit offerte par cet appareil, qui permet aux enfants de l'utiliser en toute sécurité et en toute autonomie, sans surveillance constante.

3.B.2 LE JEU ÉLECTRONIQUE OFFRE UNE AUTONOMIE À L'ENFANT

Dans les dispositifs tels que la radio Lunii, dépourvus d'écran, les parents peuvent laisser leurs enfants se divertir en toute confiance. Cette observation confirme mon hypothèse selon laquelle le fait de ne pas avoir d'écran constitue une solution pour introduire le numérique aux enfants Jade les confronter directement aux écrans. Mireille explique que son fils est tout seul dans son lit quand il écoute sa radio. Elle explique que « [son] fils de 4 ans et demi a très vite arrêté les siestes, et que ça a été une alternative pour [elle] (...) c'était une manière de l'inciter à se reposer sans [sa] présence. ». Malgré avoir longtemps recherché le bon dessin animé avec son mari, Jade n'a eu aucune difficulté à laisser son fils écouter les histoires tout seul dans son lit. Elle raconte que son fils « se repose en autonomie pendant 1h, pendant que sa sœur fait la sieste. (...) Et c'est souvent pendant ce temps-là, que y'a la Luni. ». Pour cette maman, la radio Lunii est synonyme de temps en autonomie. Cette notion d'autonomie est également soulignée par Louna, qui apprécie que son enfant « puisse lire des histoires sans [elle].

De plus, lorsque j'ai demandé ce qui plaisait le plus dans ces dispositifs, Sofia a souligné l'autonomie totale qu'ils offrent car « [elle] sait que [sa fille] peut potentiellement plus être en autonomie et tenir plus souvent seule. ». J'ai trouvé impressionnant de constater à quel point l'approche des parents vis-à-vis du numérique change radicalement lorsqu'ils parlent de ces dispositifs sans écran. Dès qu'il n'y a plus d'écran et que l'interaction se limite à une action, comme le simple fait de raconter une his-

toire, les parents sont séduits et voient une autre valeur ajoutée au numérique.

3.B.3 JEU ÉLECTRONIQUE VS LE NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN

Bien que les parents reconnaissent les avantages de ces dispositifs, ils ne les associent pas toujours au numérique, étant habitués à lier cette notion aux écrans. Laura, par exemple, a eu du mal à saisir le concept des dispositifs numériques sans écran, jusqu'à ce que je mentionne la radio Lunii : « Ah, mais c'est les boîtes à histoires ! Mon fils en a une ! On appelle ça aussi du numérique ? » Alexia, de son côté, a réagi de manière similaire : « Ah, vous parlez des jeux électroniques ? Bien sûr qu'il en a, il a la radio Lunii. » Cette réaction s'explique par le fait que certains dispositifs, comme l'Ocarina ou les tablettes V-tech, ont des caractéristiques électroniques mais pas nécessairement d'écrans. Sofia, bien que stricte sur les écrans, permet à sa fille d'utiliser les tablettes V-tech, qu'elle considère comme différentes des écrans traditionnels car elles offrent une interaction vocale sans affichage.

Je réalise, en tant que designer, que la notion du numérique doit être abordée et communiquée de manière plus étendue, et pas seulement dans le domaine du design numérique. C'est un concept qui concerne chacun d'entre nous, étant donné que nous coexistons tous avec ces technologies au quotidien.

Alors qu'est-ce qu'un dispositif numérique sans écran ? Est-ce différent d'un jeu électronique ?

Marion Voillot, dans sa thèse « Le corps au cœur de l'apprentissage par le numérique » (2022), détermine plusieurs typologies de dispositifs interactifs

adaptés aux jeunes enfants qui dominent le paysage de la conception en interactions enfant-machine (IE(H)M) (fig.1) :

- **Objet manipulable** : un objet interactif offrant des retours sensoriels, l'interaction physique se faisant avec l'objet plutôt qu'avec un écran ;
- **Robot** : un appareil automatique capable d'exécuter des opérations selon un programme fixe, modifiable ou adaptable ;
- **Réalité augmentée** : une interaction via un dispositif via écran mobile (smartphone ou tablette) ;
- **Réalité mixte** : une combinaison d'éléments de réalité augmentée et de réalité virtuelle permettant aux objets numériques d'interagir avec le monde réel ;
- **Interface conversationnelle** : tout système logiciel permettant aux utilisateurs de dialoguer avec un programme par la conversation.

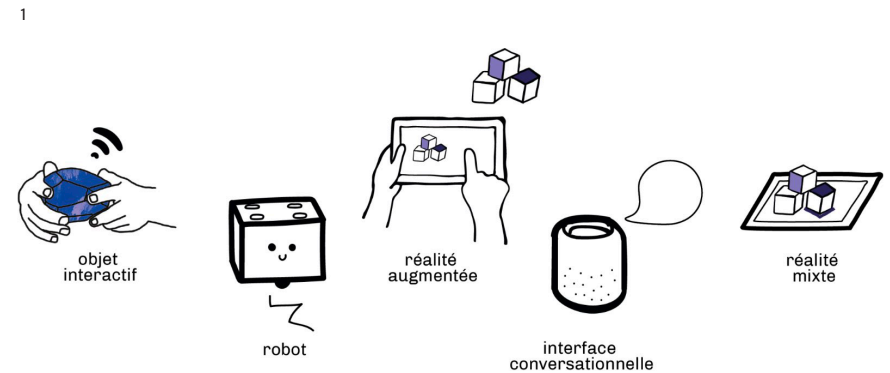


fig.1 Capture d'écran de la thèse de Marion Voillot, « Le corps au cœur de l'apprentissage par le numérique » 2022, Fig.12, Partie 1, Chapitre 4.

En effet, en se basant sur les différentes typologies de dispositifs proposant des interactions incorporées pour l'éducation à la petite enfance, le jeu électronique, en tant qu'objet manipulable, pourrait être considéré comme un dispositif numérique sans écran. Cependant, lorsque j'analyse la raison pour laquelle les parents que j'ai interrogés l'utilisent et que je le mets en lien avec mon sujet, je ne le considère pas comme tel. J'ai compris que le jeu électronique était souvent synonyme de temps d'autonomie. Il permet aux enfants d'y jouer seuls, d'interagir avec le numérique en toute indépendance, sans surveillance des parents. Je constate que les parents le perçoivent comme un jeu avec une interaction numérique en plus mais ne le voient pas comme un danger contrairement aux écrans. Il est vrai qu'en repensant à l'impact du numérique dans le développement des jeunes enfants, je remarque que ces jeux électroniques ne favorisent pas pour autant la motricité et l'interaction des enfants. D'une part, parce que « l'enfant est livré tout seul à la machine », comme le souligne Emma, qui trouve que ce sont de bons jeux pour les divertir mais « le problème, c'est qu'ils sont tout seuls, ils n'ont pas d'accompagnement ». Et d'autre part, parce que l'enfant reste statique devant ces jeux électroniques, même s'ils n'ont pas d'écran. Cela ne l'incite ni à interagir avec ses parents et ses pairs, ni à être en mouvement et à se déplacer dans l'espace qui l'entoure.

Où est-ce que je situe donc ma définition du « dispositif numérique sans écran » à partir de ma recherche ?

**« Après avoir
visionné un film,
on partage nos
impressions et nos
sentiments sur
l'expérience qu'on a
vécue ensemble et
c'est formidable »**

3.C.1 UN MOMENT DE PARTAGE FAVORISANT L'ÉCHANGE

Après avoir présenté les différentes perceptions du numérique par les parents au début de ce mémoire, je souhaite proposer ma propre définition du « dispositif numérique sans écran ». Cette définition sera basée sur les résultats de mes recherches ainsi que les analyses tirées des entretiens que j'ai menés.

Selon moi, ce qui caractérise avant tout le dispositif numérique sans écran, c'est le rôle central du parent dans l'activité partagée avec l'enfant. Le numérique va au-delà de la simple présence d'un écran et trouve sa véritable valeur dans les interactions qu'il suscite entre parents et enfants. Ainsi, le dispositif numérique sans écran se définit comme un outil destiné à encourager l'interaction et/ou la motricité chez l'enfant, tout en impliquant activement le parent. Pour étayer mon point de vue en tant que designer, je souhaite aborder une tension sous-jacente, en lien avec ma perspective : Non au numérique tout seul, oui au numérique à plusieurs ! Cela reflète les moments où les écrans sont interdits pour l'enfant seul et autorisés lorsqu'il est accompagné par les parents. Cette tension concerne un aspect du développement de l'enfant que j'ai étudié : l'interaction.

Le dispositif numérique, même s'il est dépourvu d'écrans, requiert la présence et l'interaction du parent lors de l'activité avec l'enfant, car le numérique va bien au-delà d'une simple interface visuelle : il constitue un moment de partage et propose une expérience. Dans mes entretiens, le plaisir associé

au numérique était souvent lié à ces instants partagés en famille. Laura, par exemple, mentionnait que les week-ends étaient consacrés à regarder des films en famille, soulignant que c'était « quelque chose qu'[ils faisaient] ensemble (...) un moment en famille ». Elle insiste sur l'importance que cela se déroule dans le cadre d'une occasion spéciale s'ils utilisent un écran. De même, Jade exprime son plaisir à regarder des films en famille, reconnaissant qu'il s'agit d'un écran mais que l'activité est perçue différemment car elle est partagée entre eux. Je remarque ainsi que les parents restreignent ou interdisent les périodes de temps où leurs enfants passent seuls devant les écrans, mais adoptent une approche différente lorsqu'il s'agit de moments de partage familial impliquant le numérique. Cette tension entre l'usage individuel et collectif du numérique est bien illustrée par ces exemples. Sofia illustre parfaitement cette tension que je souhaite mettre en avant, car elle a évoqué quatre exemples de moments de partage impliquant le numérique. Lorsque je lui ai demandé quels étaient les principaux avantages qu'elle observait lorsque sa fille utilisait des écrans, elle a évoqué le « sentiment d'émerveillement que suscitent les extraits de musique chez elle ». Elle explique également que le père étant motard, il arrive parfois que sa fille regarde des courses de moto, mais pour eux, c'est davantage « un moment de partage en famille qu'autre chose ».

En outre, le numérique n'est pas seulement un moment de partage, mais aussi un moment d'échange. Il suscite des discussions après chaque activité liée à son utilisation, ce qui en fait toute sa valeur. Jade exprime sa joie à emmener sa fille au cinéma,

même s'il implique un écran, car après la séance, ils discutent du film, partageant ainsi « leurs impressions et leurs sentiments sur l'expérience qu'ils ont vécue ensemble » et elle trouve cela formidable.

Doueih Milad partage sa définition du numérique: « On peut dire que l'informatique, avec sa capacité à la fois à encourager le partage et à le contrôler, se singularise, en partie, et surtout se caractérise par un accès plus large et des modes d'échange qui souvent occultent »¹. Cette définition résonne avec la citation de Jade, car c'est l'expérience en lien avec le numérique qui va émerger des échanges entre les individus.

¹ Doueihi, « Qu'est-ce que le numérique ? », 2013.

3.C.2 UNE INTERFACE SONORE

Le numérique ne se limite pas à une simple interface visuelle ; il englobe également une dimension sonore. En explorant les stratégies adoptées par les parents pour détourner l'attention des écrans tout en permettant aux enfants d'apprécier la musique, les histoires audios et les boîtes à chansons, entre autres, j'ai constaté que le son constitue la seconde forme de médiation numérique, après les écrans, qui incite les parents à l'utiliser. Louna souligne l'attrait de ses enfants pour la musique, affirmant que cela les apaise. Elle mentionne que son aîné « avait l'habitude d'écouter de la musique pour s'endormir ». Sofia partage également son expérience, expliquant que sa fille « demande une veilleuse Bluetooth pour écouter les musiques qu'elle aime ». Elle précise qu'auparavant, lorsque sa fille était plus jeune, elle orientait son transat de manière à ce que l'écran ne la dérange pas. Maintenant qu'elle est plus grande, Sofia favorise davantage la musique ou la radio pour répondre à ses demandes lorsque sa fille réclame des écrans, en proposant des contenus en version audio.

En effet, j'ai remarqué que de nombreux parents étaient séduits par les interfaces sonores, optant parfois pour le son en remplacement des écrans. Cette observation a éveillé ma curiosité, et mes recherches m'ont conduite à découvrir que les assistants vocaux - ou interfaces conversationnelles - seraient donc une alternative au numérique par les écrans. Zoé Aegerter, (designer -chercheuse dialogue humain-machine) et Marion Voillot, (designer - chercheuse au CRI et à l'IRCAM-STMS, EN-SCI-Les Ateliers) se penchent sur l'intégration de

ces assistants vocaux dans le domaine de l'éducation. Marion Voillot explique que « le son est un outil de narration », offrant ainsi une alternative au visuel par le langage. Dans le contexte de l'éducation préscolaire, où le langage joue un rôle central dans l'interaction sociale et l'expression des émotions, les interfaces vocales posent la question de la possibilité d'établir de nouvelles relations avec la technologie via le langage, plutôt que par le contenu visuel qui peut rendre l'enfant passif. Comme le langage est au centre, les interfaces vocales interrogent : « est-ce qu'on ne peut pas envisager de nouvelles relations avec la technologie via le langage ? Et non plus via le contenu visuel qui a tendance à absorber le très petit enfant et le rend passif ? ». Elle explique qu'il s'agit toujours de « remettre le corps et les sens au centre de ces interactions. Parce que quand on est petit, c'est l'âge de la découverte de soi par rapport à l'autre, de l'autre par rapport à un collectif, d'un collectif dans un environnement ».

De plus, Zoé Aegerter souligne également que cela nécessite peut-être d'outiller et de sensibiliser les parents de manière innovante, mais que le principe reste le même : « il faut accompagner les usages ». Je remarque ici l'importance de la supervision par un adulte lors de l'activité, ce qui présente plusieurs avantages. D'une part, cela favorise l'engagement actif de l'enfant grâce aux échanges et interactions avec l'adulte. D'autre part, cela permet de responsabiliser l'utilisation du numérique, en enseignant à l'enfant les bonnes pratiques et en lui offrant un cadre sécurisé pour son exploration.

3.C.3 LE NUMÉRIQUE SANS ÉCRAN COMME SUPPORT D'APPRENTISSAGE

A partir de mes recherches, ma définition du dispositif numérique sans écran pour la petite enfance serait un outil nécessitant la présence parentale pour accompagner l'enfant, visant à favoriser à la fois la motricité et l'interaction sociale des jeunes enfants. Ce dispositif constitue un moment de partage entre l'enfant et le parent, voire d'autres enfants, où les expériences sont échangées à la fin de l'activité. Dans cette définition, le numérique agit comme un catalyseur, encourageant les interactions entre les parents et les enfants, voire entre les enfants eux-mêmes, tout en servant de support à cette interaction.

En outre, le dispositif vise à stimuler l'exploration de l'environnement par l'enfant, favorisant ainsi son mouvement et son activité physique. Mais comment pourrait-on concrètement représenter ce dispositif dans la pratique ?

Le numérique doit être un support et non pas être au cœur de l'activité. Par exemple, Un exemple concret est celui d'Emmanuelle, qui récemment a partagé un moment de ce type avec son fils. Ce dernier s'est amusé à écrire des textes sur un cahier. Suite à cela, elle lui a proposé de les retaper sur l'ordinateur, puis les a imprimés et découpés pour les recoller sur le cahier. Elle affirme avoir ainsi « partagé un moment ensemble ». Cet exemple, bien qu'il ne favorise pas directement la motricité de l'enfant, illustre l'importance de l'accompagnement parental et le rôle secondaire du numérique dans l'activité. Il n'est pas au cœur de celle-ci, mais est plutôt

utilisé comme un outil qui favorise l'apprentissage. Après avoir examiné comment les dispositifs numériques sans écran peuvent promouvoir l'interaction entre les enfants, je vais désormais m'intéresser à leur capacité de stimuler la motricité.

Les recherches de Francisco Varela (1993) montrent que notre façon de penser est liée à nos actions corporelles, soulignant ainsi l'importance de la connexion entre le corps, l'esprit et notre environnement pour comprendre le monde qui nous entoure. Marion Voillot explique que cette approche vise à rendre les concepts mathématiques et informatiques plus concrets en les associant à des expériences physiques. Dans le domaine de l'Interaction Enfant-Machine (IEHM), cette prise de conscience a conduit au développement d'interfaces tangibles qui favorisent une interaction directe entre les enfants et le monde numérique, dès leur plus jeune âge. Alissa Antle (2013), fondatrice du groupe de recherche Tangible, Embodied, Child Interaction (TECI) à l'Université Simon Fraser au Canada, a introduit le concept d'Interaction Enfant-Machine Incorporée (Embodied Child-Computer Interaction) pour explorer cette approche.

Pour illustrer mon point, je vais présenter deux projets de l'association « Premiers Cris », une organisation de recherche sur la petite enfance fondée en 2018 par Lisa Jacquy et Marion Voillot. Cette association vise à combiner la science et le design pour créer des espaces de collaboration entre la recherche et la société dans le domaine de la petite enfance.

Le premier projet, CoMo.education, est une application mobile développée en collaboration avec l'équipe Interaction Son Musique Mouvement de l'IRCAM-STMS et le MotionLab du CRI Paris. e projet s'inscrit dans le projet de thèse de Marion Voillot intitulé "Le corps au cœur de l'apprentissage : exploration d'un nouveau paradigme pour l'éducation à la petite enfance (2022) Cette application permet aux enseignants et aux élèves de maternelle de raconter des histoires sonores et en mouvement, de manière collective (fig.2-7).

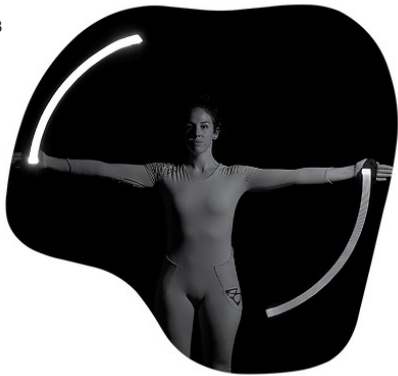
Chaque participant.e porte un smartphone connecté à CoMo.education, fixé à la main droite et bloqué sur écran noir. Les mouvements enregistrés par les capteurs du smartphone (gyroscope, accéléromètre, magnétomètre) produisent les sons des passages de l'histoire. Le rendu sonore dépend de l'intensité de chaque geste : plus il est fort, plus le son l'est. Ce projet met en avant l'utilisation des capteurs pour générer des sons, encourageant ainsi les enfants à explorer leur corps, se déplacer, collaborer et interagir avec le son de manière ludique et éducative.

fig.2-7 Images du projet Co.Mo Education tirée du site internet des Premiers Cris premierscris.org/como-education

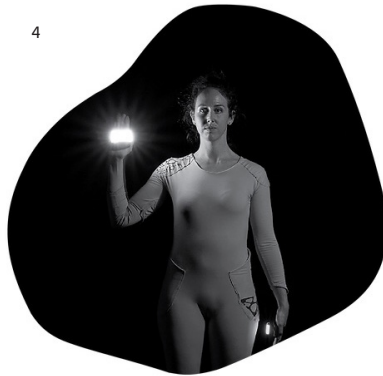
2



3



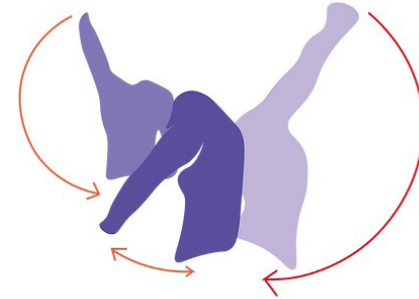
4



5



6



7



De plus, le second projet développé par l'équipe s'intitulant "Le nid du doudou", reflète bien que le « numérique peut être un support d'apprentissage pour les jeunes enfants sans écran »² (fig.8). Cet espace interactif, tangible et numérique s'adresse aux enfants de 3 à 5 ans. par le biais d'un-e médiateur-trice, l'enfant entre dans l'eGloo (fig.9-10), décrit comme le "nid du doudou", où se trouve le doudou. Une narration sonore guide l'enfant à interagir avec quatre dispositifs :

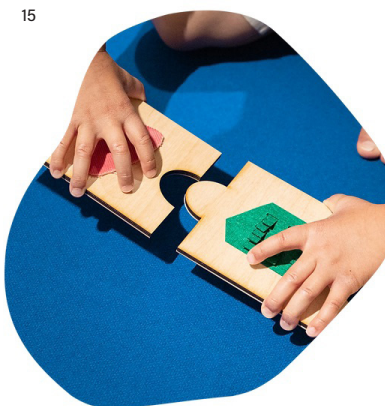
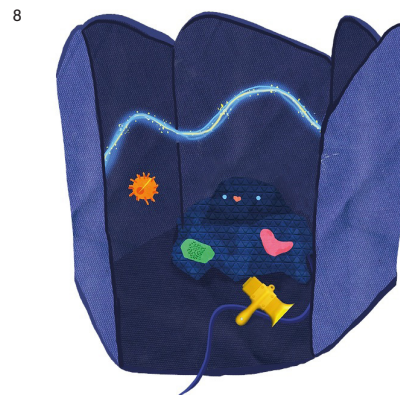
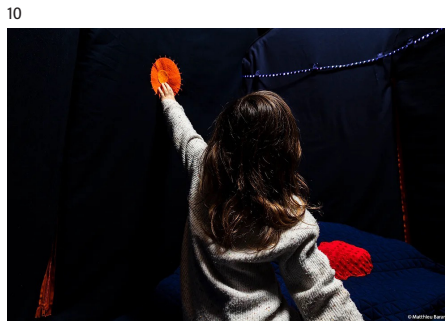
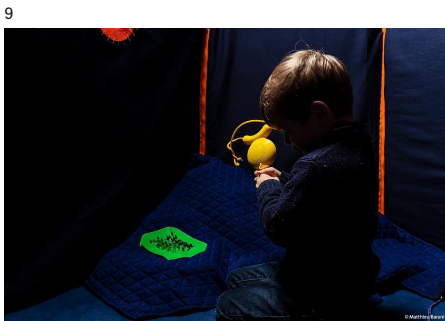
- Un bouton orange pour allumer et éteindre la lumière (fig.11).
- Un coeur rose qui vibre quand on le touche avec son oreille, (fig.12).
- Une tache verte qui déclenche les rires du doudou quand on la chatouille, (fig.13).
- Un objet jaune qui joue de la musique quand on le secoue (fig.14).

À la fin de la narration, l'enfant est invité à sortir. Un puzzle tactile de mémorisation lui est proposé, afin qu'il puisse restituer son expérience vécue au sein de l'eGloo (fig.15).

fig.8,11-15 Images du projet Nid du doudou tirée du site internet des Premiers Cris premierscris.org/nid-du-doudou

fig.9,10 Images du projet eGloo tirée du site internet des Premiers Cris premierscris.org/egloo

² Voillot, Phelippeau, Lenglard et Jacquey, « L'eGloo, un espace interactif, tangible et numérique pour les tout-petits. », 2020.



Un exemple supplémentaire qui illustre mon hypothèse est le projet Zoé Aegerter, créatrice des « Causeuses électroniques », s'initulant « Les Bascules », un dispositif d'interaction vocale (fig.16-18). Son objectif est de concevoir des scénarios d'interaction stimulant le développement des enfants. Ce projet permet aux enfants d'enregistrer leur voix sous différentes formes (chants, onomatopées, phrases, etc.) puis de les répéter à volonté grâce à de petites bascules en carton. Ainsi, les enfants se familiarisent avec leur voix, favorisant leur connaissance de soi. De plus, en écoutant les enregistrements vocaux des autres enfants, ils apprennent à respecter un tour de parole et à s'écouter mutuellement, développant ainsi des compétences précieuses de collaboration.

fig.16-18 Images du projet Les Bascules tirées du site lescauseuses.org/#rec723125563

16



17



18



CONCLUSION

Dans un premier temps, j'ai pu démontrer que le numérique occupait une grande place dans le foyer familial, de par les usages et les pratiques qu'ont les parents et les enfants. La raison pour laquelle le numérique occupe une grande place dans le foyer familial, c'est parce qu'il fait partie du quotidien. L'utilisation de ces écrans génèrent des tensions puisque les parents doivent jongler entre divertissement et contrôle sur les contenus visionnés. Une fois les habitudes établies, il est très compliqué de s'en défaire. Les tensions influencent les parents à autoriser l'usage des écrans, le numérique se retrouvant ainsi à prendre la place d'un baby-sitter au sein du foyer familial. La gestion des usages numériques devient difficile à gérer pour les parents, ce qui les pousse donc à mettre en place des stratégies. Ainsi, je peux confirmer mon hypothèse, le numérique n'est pas nécessaire au développement de l'enfant, mais il est devenu inévitable en raison de sa forte présence au sein du foyer familial.

Dans un second temps, j'ai observé que les parents limitent souvent la notion du numérique aux écrans, comme la télévision, les tablettes, les ordinateurs et les téléphones. Cependant, ils sont attirés par d'autres dispositifs numériques sans écran tels que les jeux électroniques et les conteuses à histoires, mais ils peinent à les catégoriser comme tels. Bien que ces jeux offrent une certaine autonomie aux enfants, permettant aux parents de se détendre, ils ne favorisent pas suffisamment la mobilité et l'interaction des enfants, les laissant souvent dans un état passif. Ainsi, le numérique sans écran encourage l'exploration, la manipulation d'objets, le mouvement corporel et l'interaction sociale à travers le son et les gestes, tout en facilitant la colla-

boration entre enfants et avec les parents.

Dans un troisième temps, bien que les parents soient de plus en plus conscients des risques liés à l'utilisation des écrans par les enfants de 0 à 6 ans, ils cherchent toujours à en tirer des avantages éducatifs pour contrebalancer ces dangers. De nombreux parents apprécient les dessins animés non seulement pour leur aspect divertissant, mais aussi pour les valeurs et les leçons de vie qu'ils transmettent aux enfants. De même, ils consomment volontiers des contenus pédagogiques tels que des documentaires animaliers ou des vidéos d'apprentissage linguistique et éducatif. Cependant, même si ces contenus ont un objectif éducatif, le fait que les enfants restent passifs devant les écrans nuit à leur développement moteur et social, car l'écran rend statique et réduit les interactions sociales.

Mon mémoire met en lumière le potentiel des dispositifs numériques sans écran pour stimuler le développement moteur et social des jeunes enfants. L'essence de cette approche réside dans la centralité du corps dans le processus d'apprentissage, le numérique agissant simplement comme un outil d'accompagnement. Ces dispositifs se distinguent par leur absence d'écran et la présence d'objets manipulables qui créent un lien entre le monde réel et virtuel. Mais surtout, ils se démarquent par l'implication active du parent dans l'utilisation du numérique. Contrairement aux écrans, qui tendent à entraver la motricité et à réduire l'interaction parent-enfant en créant un état passif et statique, les dispositifs numériques sans écran favorisent le partage et l'échange en offrant une expérience interactive entre le parent et l'enfant.

LIMITES

La principale limite de mon projet réside dans la véracité des informations fournies par les parents concernant leurs propres usages et ceux de leurs enfants. Malgré cela, j'ai ressenti une sincérité et un confort chez de nombreuses mères lors de nos échanges, probablement parce qu'elles étaient assurées de leur anonymat.

Une autre limitation réside dans le fait que bon nombre des parents avec lesquels j'ai eu des entretiens étaient déjà bien informés sur les effets néfastes des écrans et avaient spécifiquement dédié du temps pour nos échanges, sans la présence de leurs enfants. En revanche, lors de mes rencontres dans les Lieux d'Accueil Parents-Enfants de Strasbourg, j'ai eu l'occasion d'interagir avec des parents moins informés sur le sujet, ce qui a été très enrichissant et a soulevé de nouvelles questions, notamment en termes de stratégies pour contrer l'omniprésence des écrans. Cependant, la présence de leurs enfants lors de nos échanges a parfois perturbé la fluidité des discussions, limitant ainsi notre capacité à approfondir certains aspects du sujet.

OUVERTURE

Mon mémoire m'a permis d'identifier deux axes de recherche pour mon projet de fin d'études. Tout d'abord, j'ai réalisé l'importance continue des histoires pour enfants dans l'intérêt des parents, transcendant les générations. Ces récits captivent par leur dimension éducative, leurs valeurs morales et les leçons qu'ils transmettent.

D'un point de vue design, mon étude a ouvert des perspectives intéressantes sur les interfaces numériques sonores. Celles-ci représentent une piste prometteuse, car elles suscitent un vif intérêt tant chez les enfants que chez les parents. Que ce soit à travers l'acquisition de dispositifs comme des conteuses à histoires, des boîtes à chants ou des veilleuses audio, ou par le biais de stratégies d'interaction sonore, cette approche trouve un écho favorable.

RÉFÉRENCES

ARTICLES DE REVUES

Antle, Alissa N.

« LIFELONG INTERACTIONS Embodied child computer interaction ». *Interactions* 16, n°2 (mars 2009) : 27–30.
<https://doi.org/10.1145/1487632.1487639>.

Bedford, Rachael. Saez de Urabain, Irati R. Cheung, Celeste H. M. Karmiloff-Smith, Annette. Smith, Tim J.

« Toddlers' Fine Motor Milestone Achievement Is Associated with Early Touchscreen Scrolling ». *Frontiers in Psychology* 7 (2 août 2016). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01108>.

Coulacoglou, Carina.

« La psychanalyse des contes de fées : les concepts de la théorie psychanalytique de bettelheim examinés expérimentalement par le test des contes de fées ». *Le Carnet PSY* 110, n°6 (2006) : 31. <https://doi.org/10.3917/lcp.110.0031>.

Duch, Helena. Fisher, Elisa M. Ensari, Ipek. Harrington, Alison.

« Screen time use in children under 3 years old : a systematic review of correlates ». *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 10, n°1 (2013) : 102.
<https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-102>.

Foo, Ning. Nellie, Ismail. Zarinah, Arshat.

« Relationship between Screen Time, Sleep Duration, Parent-Child Interaction and Psychosocial Adjustment among Preschool Children in Selangor, Malaysia ». *Journal of Educational and Developmental Psychology* 12, n°2 (18 août 2022) : 94. <https://doi.org/10.5539/jedp.v12n2p94>.

Gokcen, Akyurek. Aydoner, Selen. Gundogmus, Ezginur. Gunal, Rumeysa. Ozan, Aysenur Demir.

« Correlations between the screen time of children with special needs and their parent-child relationships, home participation, and occupational performance ». *International Journal of Developmental Disabilities*, (7 novembre 2022): 1–8.
<https://doi.org/10.1080/20473869.2022.2141878>.

Kinnula, Marianne. Netta, Iivari.

« Manifesto for children's genuine participation in digital technology design and making ». *International Journal of Child-Computer Interaction* 28 (juin 2021).
<https://doi.org/10.1016/j.jijcci.2020.100244>.

Lapierre, M. A., J. T. Piotrowski et D. L. Linebarger.

« Background Television in the Homes of US Children ». *PEDIATRICS* 130, no 5 (1 octobre 2012) : 839–46.
<https://doi.org/10.1542/peds.2011-2581>.

Lauricella, Alexis R. Wartella, Ellen. Rideout, Victoria J.

« Young children's screen time : The complex role of parent and child factors ». *Journal of Applied Developmental Psychology* 36 (janvier 2015) : 11–17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>.

Lin, Ling-Yi. Rong-Ju Cherng, Yung-Jung Chen. Yi-Jen, Chen. Hei-Mei, Yang.

« Effects of television exposure on developmental skills among young children ». *Infant Behavior and Development* 38 (février 2015) : 20–26.
<https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2014.12.005>.

Lunkenheimer, Erika. Dunning, Emily D. Diercks, Catherine M. Kelm, Madison R.

« Parental regulation of parent and child screen-based device use ». *International Journal of Behavioral Development*, 23 juin 2023. <https://doi.org/10.1177/01650254231179978>.

Malinverni, Laura. López Silva, Brenda. Pares, Narcis.

« Impact of Embodied Interaction on Learning Processes : Design and analysis of an educational application based on physical activity » . *ACM International Conference Proceeding Series* (12 juin 2012).
<https://doi.org/10.1145/2307096.2307104>.

Malinverni, Laura. Schaper, Marie-Monique. Pares, Narcis.

« Multimodal Methodological Approach For Participatory Design Of Full-Body Interaction Learning Environments ». *Qualitative Research* 19, no 1 (19 novembre 2018) : 71-89.
<https://doi.org/10.1177/1468794118773299>.

Marciano, Laura. Petrocchi, Serena. Camerini, Anne-Linda.

« Parental Knowledge of Children's Screen Time : The Role of Parent-Child Relationship and Communication ». *Communication Research*, (4 septembre 2020).
<https://doi.org/10.1177/0093650220952227>.

Mitropoulou, Eleni.

« Écrans interactifs, promesses d'interaction » . *Interfaces Numériques* 1, n°1. <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.136>.

Moussounet, Manon.

« L'importance Du Conte Dans Le Développement De L'enfant Et Les Apprentissages De L'élève » . *Sciences de L'Homme et Société*, 2017.

Ponti, Michelle. Bélanger, Stacey. Grimes, Ruth. Heard, Janice.

Johnson, Matthew. Moreau, Elizabeth. Norris, Mark.

« Screen time and young children : Promoting health and development in a digital world ». *Paediatr Child Health* 22, n°8 (9 octobre 2017) : 461-68. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>.

Rosselin, Céline. Lalo, Elodie. Nourrit, Déborah.

« Prendre, Apprendre et Comprendre. Mains et Matières À Travailler Chez les Scaphandriers ». *Ethnographiques.org*, (1 janvier 2015). <https://www.ethnographiques.org/2015/Rosselin-Lalo-Nourrit>.

Schaper, Marie-Monique. Iversen, Ole Sejer. Malinverni, Laura. Pares, Narcis.

« FUBImethod: Strategies to engage children in the co-design of Full-Body interactive experiences ». *International Journal of Human-Computer Studies* 132 (1 décembre 2019): 5269. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.07.008>.

Schaper, Marie-Monique. Malinverni, Laura. Pares, Narcis.

« Sketching through the body » . *Interaction Design And Children*, (21 juin 2015). <https://doi.org/10.1145/2771839.2771890>.

Schaper, Marie-Monique. Márquez Segura, Elena. Malinverni, Laura. Pares, Narcis.

« Think-4-EmCoDe Framework : Highlighting Key Qualities In Embodied Co-design Techniques For Children » . *International Journal Of Human-computer Studies* 177 (1septembre 2023). <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103065>.

Schaper, Marie-Monique. Pares, Narcis.

« Making Sense of Body and Space through Full-Body Interaction Design: A Case Study ». *In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children* 16 (21 juin 2016). <https://doi.org/10.1145/2930674.2935992>.

Swider-Cios, Edyta, Anouk Vermeij et Margriet M. Sitskoorn.

« Young children and screen-based media : The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation ». *Cognitive Development* 66 (avril 2023) : 101319. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>.

Tellier, Marion.

« Faire un geste pour l'apprentissage: Le geste pédagogique dans l'enseignement précoce », *Enfance et Langage*, 1 décembre 2010, 3154.

Voillot, Marion. Chevrier, Joël. Bevilacqua, Frédéric. Eliot, Claire.

« IHM pour la petite enfance: une cartographie des nouveaux paradigmes » *IHM* 19 (19 décembre 2019).
<https://doi.org/10.1145/XXXXXXXXXX.XXXXXXXXXX>.

OUVRAGES

Aucouturier, Bernard.

La méthode Aucouturier. De Boeck Supérieur, 2005.
<https://doi.org/10.3917/dbu.aucou.2005.01.0277>.

Corblin, Colette.

L'enseignement des langues vivantes étrangères à l'école. L'Harmattan, 2010.

Desmurget, Michel.

La Fabrique du Crétin Digital : Les Dangers des Écrans Pour Nos Enfants. 2019. <https://jumel39.fr/notice.php?q=id:2673159>.

Desvignes, Véronique. Martin-Lebrun, Elisabeth.

Pédiatrie Ambulatoire : 2^{ème} Édition. Doin, 2019.

Livingstone, Sonia. Blum-Ross, Alicia.

Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives. Oxford University Press, 2020. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>.

Nadel, Jacqueline.

Imiter Pour Grandir - 3^{ème} Édition : Développement du bébé et de l'enfant avec autisme. Dunod, 2021.

Tisseron, Serge.

3, 6, 9, 12. *Apprivoiser les écrans et grandir*. Eres, 2013. 1001 et+.

Zaphiris, Panayiotis. Andri, Loannou.

Learning and Collaboration Technologies. Human and Technology Ecosystems. Cham : Springer International Publishing, 2020. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-50506-6>.

CHAPITRES D'OUVRAGES

Dubasque, Didier.

« Chapitre 1. Qu'est-ce que le « numérique » ? Regards sur le champ lexical qui l'accompagne ». Dans *Comprendre et maîtriser les excès de la société numérique*, 17–22. Presses de l'EHES, 2019.

Rahman, Mohd. Salihan, Nazlena Mohamad Ali. Masnizah, Mohd.

« A Study On The Naturalness Of Gesture-Based Interaction For Children ». Dans *Lecture notes in computer science*, 2013. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02958-0_65.

ARTICLES DE COLLOQUES

Fleck, Stéphanie. Baraudon, Charlotte. Frey, Jérémy. Lainé, Thibault. Hachet, Martin.

« "Teegi, il est trop beau" : Exemple d'évaluation du potentiel pédagogique d'une interface tangible interactive pour enfants en contexte scolaire ». ACM, 2017.
<https://doi.org/10.1145/3132129.3132143>.

Voillot, Marion. Phelippeau, Ana. Lenglard, Léa. Jacquy, Lisa.

« LeGloo, un espace interactif, tangible et numérique pour les tout-petits », Vol. 13. Nancy, 2020.
<https://hal.science/hal-03115271>.

THÈSES

Courtier, Philippine.

« L'impact de la Pédagogie Montessori Sur le Développement Cognitif, Social et Académique des Enfants En Maternelle », 2019.

Ottemer, Oriane.

« Conséquences de l'exposition aux écrans sur le développement neurocognitif des enfants de moins de sept ans : revue de la littérature ». Université de Lorraine, 2020.
<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03298059/document>.

Schaper, Marie-Monique.

« Co-design Strategies With Children In Full-body Interaction For Situated Non-formal Learning Experiences ». TDX (Tesis Doctorals en Xarxa), 2019.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=256914>.

Voillot, Marion.

« Le corps au coeur de l'apprentissage grâce au numérique: exploration d'un nouveau paradigme pour l'éducation à la petite enfance ». Université Paris Cité, 2022.

SITES WEB

Acheroy, Christine. Leterme, Caroline. Faniel, Annick.

« La place du numérique à l'école ». Centre d'Expertise et de Ressources pour l'Enfance, 2021. <https://www.cere-asbl.be/publications/la-place-du-numerique-a-lecoleetude-2021/>.

ANNEXES

QUESTIONS ENTRETIENS

1. Quel âge avez-vous ?

Quel est votre métier ?

2. Combien d'enfants avez-vous ?

Quels sont leurs âges ?

3. Quand je parle du numérique, à quoi cela vous fait référence ? Est-ce que ce terme fait référence seulement aux écrans selon vous ?

4. Qu'est-ce que vous pensez du numérique ? Quel est votre rapport avec ces appareils ? Quel est l'usage que vous avez concernant ces écrans ?

5. Comment décririez-vous votre approche actuelle concernant l'utilisation des écrans par vos enfants ?

6. Quels sont les principaux avantages que vous observez lorsque vos enfants utilisent des écrans ?

7. Quels sont les principaux inconvénients que vous associez à l'utilisation du numérique par votre enfant ?

8. Vos enfants ont-ils un temps limité d'écran ? Si oui, combien de fois par jour et/ou semaine ?

9. Avez-vous mis en place un contrôle parental sur les appareils ? Surveillez-vous régulièrement le contenu regardé par l'enfant ?

10. Quels moments ou situations trouvez-vous les plus difficiles pour limiter l'utilisation des écrans pour vos enfants ? Quels sont les principaux facteurs qui influencent votre décision d'autoriser l'utilisation des écrans ?

11. Avez-vous mis en place des stratégies pour cacher ces appareils qui attirent l'attention de ces enfants ?

12. Est-ce que vos enfants ont des stratégies pour avoir votre autorisation et utiliser ces écrans ?

13. Comment intégrez-vous des activités sans écran dans la vie quotidienne de vos enfants ?

14. Avez-vous l'impression que le numérique a été un frein à la mobilité et/ou à l'interaction sociale de votre enfant ? Si oui lesquels ?

15. Au contraire, avez-vous observé que le numérique a été plutôt positif dans le développement de l'enfant ?

16. Quelle conclusion tirez-vous de cet échange ?

MÉMOIRES DE DIPLÔME

Master Design -
Environnements Numériques
Faculté des Arts de Strasbourg

PROMOTION 22 - 24

Hugo, Nicolas, Clara, Maël, Robin,
Natalia, Mélissa, Lyson, Mélaïne

IMPRESSION

Achevé d'imprimer à Strasbourg en
Mai 2024 chez l'imprimeur Groupe CAR

Papiers :

Couverture - Pelliculage mat, 300g/m²
Intérieur - Papier Bouffant, 80 g/m²

Typographies :

Aber Mono - Tom Robin Karlsson
Sentient - Noopur Choksi
Acumin - Robert Slimbach (Adobe)

Visuel de couverture :

Pexels

VERSION WEB

masterdesign-memoires.unistra.fr

CONTACT

melissatoklu@protonmail.com



Cette étude examine comment l'omniprésence du numérique dans les foyers suscite des tensions familiales, notamment en ce qui concerne le rôle des parents dans la gestion de l'utilisation des écrans par les enfants et son impact sur leur développement moteur et social. Elle explore les stratégies mises en œuvre par les parents pour encadrer cette utilisation et contrer la prédominance des écrans. Dans cette perspective, cette recherche propose une réflexion sur une solution à ce problème : les dispositifs numériques sans écran, visant à tirer parti des avantages du numérique tout en réduisant les effets indésirables associés à une exposition excessive aux écrans.



MASTER DESIGN
ENVIRONNEMENTS
NUMÉRIQUES



Version web