

Université de Bordeaux - INSPE de l'Académie de Bordeaux

Master Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation

Mention Premier degré

Parcours MEEF

Les usages numériques des enfants au XXI^e siècle

Mémoire présenté par **MERCIER Maryne**

Sous la direction de Madame **PASCAU Julie**

Année universitaire : 2022 – 2023

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé pour la rédaction de ce mémoire.

Je tiens d'abord à remercier ma tutrice de mémoire madame Julie Pascau, enseignante à l'INSPE, pour son accompagnement et ses conseils tout au long de la recherche et de la rédaction de ce mémoire.

Ensuite, je remercie madame Sophie Etcheberry, professeur des écoles, qui m'a aiguillé et fait découvrir ce métier, avec bienveillance et encouragement, m'ayant permis et aidé à réaliser mon étude terrain. Je remercie également tous les enfants ayant participé à cette étude sans lesquels ce travail n'aurait pu aboutir.

Je remercie enfin les membres de ma famille pour leur soutien. Ma mère pour ses nombreuses relectures et Erwan pour sa patience et son optimisme qui m'ont permis d'avancer. Je n'oublie pas Clara avec qui j'ai pu échanger mes doutes et mes réflexions, m'ayant permis une remise en question à plusieurs reprises.

Table des matières

Remerciements	1
Sigles et abréviations.....	4
Introduction	5
1. Le numérique dans la société, pour et par les enfants, entre usages et représentations ...7	
1.1. Éclaircissement sur les termes et sur les notions étudiées	7
1.1.1. Usages ou pratiques ? Deux termes proches au sens différent	7
1.1.2. Usage actif ou passif ? Un modèle qui s'efface.....	9
1.1.3. Autonomie ou sociabilité ? Les apports des outils numériques	12
1.2. Les usages et les pratiques numériques au sein de la société.....	13
1.2.1. À la maison, des usages de plus en plus individualisés.....	13
1.2.2. À l'école, le numérique comme plan d'action national	16
1.2.3. La mise en oeuvre de l'EMI par les professeurs des écoles	17
1.3. Le numérique, les écrans et les enfants, la découverte des représentations	19
1.3.1. Des appareils de plus en plus mobiles grâce au réseau Internet	19
1.3.2. Une omniprésence toujours présente de la télévision au cours des années	20
1.3.3. Entre jeux vidéos, contenus visuels et réseaux sociaux, une offre diversifiée	22
2. La mise en oeuvre d'un protocole pour recueillir les usages numériques des enfants.....	24
2.1. Une méthodologie qui découle des hypothèses de départ	24
2.1.1. Deux hypothèses de départ, entre usages et représentations.....	24
2.1.2. Une méthodologie qualitative au plus proche de l'enfant	25
2.1.3. Le choix du public interrogé.....	26
2.2. Le recueil des données, en plusieurs étapes variées et complémentaires	27
2.2.1. Une première approche quantitative des parents et des enfants : le questionnaire	27
2.2.2. Une deuxième approche qualitative du point de vue de l'enfant : le cahier journal.	28
2.2.3. Pour aller plus loin : l'entretien semi-directif	28
3. Analyse des données collectées sur le terrain, entre recherches et hypothèses.....	30

3.1. Une approche générale des données, les propos des enfants face à ceux des parents	30
3.1.1. <i>Les enfants, ce qu'ils déclarent faire en comparaison à ce que pensent les parents</i>	31
3.1.1.1. <i>Les réponses des enfants</i>	31
3.1.1.2. <i>Les réponses des parents</i>	32
3.1.1.3. <i>Les activités des enfants</i>	34
3.1.2. <i>Les parents, pour ou contre les écrans, des avis partagés</i>	36
3.1.2.1. <i>Un avis positif</i>	36
3.1.2.2. <i>Un avis partagé</i>	36
3.1.2.3. <i>Un avis négatif</i>	36
3.2. Entre réseaux sociaux, jeux vidéos et télévision, les principaux loisirs des enfants ...	37
3.2.1. <i>Le paradoxe des réseaux sociaux, l'exemple de Youtube</i>	38
3.2.1.1. <i>Définir un réseau social</i>	38
3.2.1.2. <i>Les réseaux sociaux utilisés par les enfants</i>	39
3.2.1.3. <i>L'exemple de Youtube, entre Youtubeurs et YoutubeKids</i>	40
3.2.2. <i>Le jeu vidéo comme facteur de cohésion sociale, l'exemple de Fortnite</i>	41
3.2.2.1. <i>Les loisirs des enfants</i>	41
3.2.2.2. <i>Les différentes catégories de jeux vidéos</i>	41
3.2.2.3. <i>L'exemple de Fortnite</i>	42
3.2.3. <i>La télévision, le visionnage actif et passif, un changement au cours des années</i>	43
3.2.3.1. <i>Les programmes regardés par les enfants</i>	43
3.2.3.2. <i>Les supports de visionnage</i>	43
3.2.3.3. <i>Le visionnage passif face à un écran</i>	44
3.3. Les enfants, leurs ressentis, leurs envies	45
3.3.1. <i>La difficulté pour les enfants à qualifier ce qu'ils ressentent</i>	45
3.3.2. <i>Les souvenirs positifs et négatifs des enfants</i>	47
3.3.3. <i>Les rêves des enfants</i>	48
Conclusion	50
Bibliographie	52
Sitographie	55
Annexes	57

Sigles et abréviations

Vous trouverez ici une liste alphabétique des abréviations présentes dans ce mémoire.

- **CANOPE** : Réseau de création et d'accompagnement pédagogique.
- **CLEMI** : Centre pour l'éducation aux médias et à l'information.
- **CNRTL** : Centre national de ressources textuelles et lexicales.
- **CRÉDOC** : Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie.
- **DYSAPP** : Projet pour les élèves atteints de troubles dys des apprentissages.
- **EMI** : Éducation aux médias et à l'information.
- **HADOPI** : Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet.
- **INSEE** : Institut national de la statistique et des études économiques.
- **LUDO** : Jeu.
- **NTIC** : Nouvelles technologies de l'information et de la communication.
- **SAPRIS** : Santé, perception, pratiques, relations et inégalités sociales en population générale pendant la crise COVID-19.
- **SCCCC** : Socle commun de connaissances, de compétences et de culture.
- **TAO** : Twictée pour apprendre l'orthographe.
- **TIC** : Technologies de l'information et de la communication.
- **UNICEF** : Fonds des nations unies pour l'enfance.

Introduction

Au XXI^e siècle, les médias représentent l'un des loisirs les plus appréciés et utilisés par les enfants, mais aussi les adultes. De nos jours, l'usage du numérique est à la fois incontournable dans la société, mais aussi intergénérationnel. Le numérique tient une place centrale dans nos vies et plus particulièrement dans la vie des enfants qui, dès le plus jeune âge, grandissent avec. Enfants, parents, grands-parents, toutes les générations sont désormais connectées les unes aux autres. Empêcher d'avoir accès au numérique pour les enfants est impossible. La connaissance et l'usage des outils informatiques font partie des programmes depuis les années 1970. Le numérique prend réellement une place intégrante avec l'introduction de la matière de l'EMI (éducation aux médias et à l'information). Il est important que les enfants apprennent à réguler, à utiliser les outils numériques et à en comprendre les limites, beaucoup pensant que tout ce qu'ils peuvent voir relève de la réalité. Ils vont devoir pour cela développer leur esprit critique. Ici le rôle et la place des parents sont primordiaux, comme ceux du professeur des écoles.

De nos jours, le terme numérique s'est largement vulgarisé pour prendre le sens des TIC (technologies de l'information et de la communication). La révolution numérique correspond à l'essor pour les sociétés humaines des TIC, notamment au travers du réseau Internet. Ainsi, ce n'est que durant les années 1960 qu'Internet fait son apparition. Il faudra attendre les années 1980, vingt ans plus tard, pour que les ordinateurs deviennent disponibles auprès du grand public. Cela fait une quarantaine d'années que les outils numériques font partie de notre vie, en y apportant de nombreux bouleversements au cours des années. Ces nouveaux outils, qui ont fait apparition dans la société, ont amené de nombreux débats en fonction des différents courants de pensées.

Selon Sophie Jehel, dans son article de 2015¹, indique que « *les pratiques numériques sont donc de plus en plus individualisées, de plus en plus mobiles, donc de plus en plus invasives dans la vie des jeunes et déconnectées du domicile et de l'entourage parental* » (p.30). Il peut-être intéressant de mener une étude pour pouvoir confirmer ou pas ces représentations, mais surtout d'en comprendre l'origine.

¹ JEHEL Sophie, « Les pratiques des jeunes sous la pression des industries du numérique », *Le Journal des psychologues*, 2015/9 (n° 331), p. 28-33. DOI : 10.3917/jdp.331.0028. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2015-9-page-28.htm>.

Avec l'avènement des outils numériques, les travaux des chercheurs ont contribué à mettre en avant les aspects négatifs des usages du numérique de la part des enfants. Cependant, peu se sont penchés sur les usages individuels et réels des enfants et de ce qu'ils y font vraiment. Il est intéressant de réussir à mener une étude en réussissant à passer au-delà des représentations et des idées reçues.

La problématique de ce mémoire est d'étudier l'écart entre les représentations des parents et les usages réels des enfants, pour découvrir ce que les enfants aiment faire et qu'est-ce que cela leur apporte. Ainsi, il est important de se questionner de nos jours, au XXI^e siècle, afin de découvrir quels sont les usages autour du numérique par les enfants et de comprendre comment un outil numérique influe sur les usages réalisés.

Ce mémoire se compose de trois grandes parties. La première étudie le numérique dans la société pour et par les enfants, à la fois du point de vue des usages, mais aussi des représentations. La deuxième présente le protocole de recherche mis en place, réfléchi, de sorte que les propos des enfants soient rapportés de manière la plus intacte possible. La troisième analyse des données collectées sur le terrain.

1. Le numérique dans la société, pour et par les enfants, entre usages et représentations

La première partie de ce mémoire traite du numérique dans la société et plus particulièrement celui utilisé par les enfants. Les usages et les représentations vont être étudiés pour comprendre plus précisément ce que regroupe ce large sujet.

1.1. Éclaircissement sur les termes et sur les notions étudiées

La première sous-partie met en avant une étude et une distinction des différents termes qui sont utilisés dans ce mémoire pour être le plus clair et le plus précis possible. Pour ce faire, les définitions et les concepts cités sont étudiés à partir d'auteurs et de chercheurs ayant travaillé sur les différents sujets.

1.1.1. Usages ou pratiques ? Deux termes proches au sens différent

Pour parler des enfants comme des adultes et de l'usage qu'ils ont des outils numériques, deux termes se confondent, d'un côté celui d'usage et de l'autre celui de pratique. De nos jours, ces deux termes sont interchangeables dans de nombreuses discussions tandis que leur sens diffère. Pour apporter un réel éclaircissement par rapport à cette interrogation, des recherches ont été menées. Sur le site du CNRTL, un usage² est défini comme étant « *une pratique, manière d'agir ancienne et fréquente, ne comportant pas d'impératif moral, qui est habituellement et normalement observée par les membres d'une société déterminée, d'un groupe social donné* ». Une pratique³ est définie comme étant « *une activité qui vise à appliquer une théorie ou qui recherche des résultats concrets, positifs* ». Pour éclaircir ces deux définitions du point de vue de ce mémoire, une étude de différents auteurs et chercheurs est menée.

Dès les années 1990 et au début des années 2000, Josiane Jouët est l'une des premières à avoir travaillé et fait des recherches autour de la notation d'usages et de pratiques. Selon elle, « *l'usage est [...] plus restrictif et renvoie à la simple utilisation tandis que*

² CNRTL. URL <https://www.cnrtl.fr/definition/usage//0>.

³ CNRTL. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/pratique>.

la pratique est une notion plus élaborée qui recouvre non seulement l'emploi des techniques (l'usage) mais les comportements, les attitudes et les représentations des individus qui se rapportent directement ou indirectement à l'outil ». De ce fait, elle distingue l'usage de la pratique par le fait que ce premier ne concerne que l'utilisation, ce deuxième apporte de plus une dimension sociale. Par la suite, selon Josiane Jouët, dans son article de 2000, « *Retour critique sur la sociologie des usages* »⁴, la sociologie des usages prend racine lors des recherches menées sur les usages des TIC. À la base destiné à l'étude du minitel et des usages domestiques, ce courant s'est développé dans la sphère professionnelle. Elle avait pour vocation de s'informer sur un nouveau type de problème émergent dans la société. De nos jours, la sociologie des usages porte sur les multiples technologies qui existent. Selon Serge Proulx, dans son article de 2015, « *La sociologie des usages, et après ?* »⁵, quatre concepts peuvent se dégager de cette sociologie, à savoir quatre types d'usages, « *usage d'un objet technique ; pratique quotidienne d'un individu ou d'un groupe ; représentations de la technique ; contexte social, culturel ou politique* » (p. 4). D'après lui, ces notions vont de pair avec les possibilités d'autonomie et d'émancipation des individus, ici des enfants. Dans ce mémoire, seulement deux concepts de cette sociologie sont pertinents, à savoir ceux de l'usage d'un objet technique et de la pratique quotidienne d'un individu ou d'un groupe.

Dans un même temps, Florence Millerand, dans son article de 1998, « *Usages des NTIC : les approches de la diffusion, de l'innovation et de l'appropriation* »⁶, explique et détaille les différents sens du terme usage et retient que « *l'usage renvoie à l'utilisation d'un média ou d'une technologie, repérable et analysable à travers des pratiques et des représentations spécifiques* » (p.4). Sa définition prend appui sur l'une de ses pairs citée précédemment, à savoir Josiane Jouët. Ces deux femmes ont posé les bases de ces notions et quelques années plus tard, elles servent toujours de référence, notamment pour Patrick-Yves Badillo et Nicolas Pélissier, dans leur article de 2015, « *Usages et usagers de l'information* »⁷, qui définissent à leur tour ces termes et effectuent des recherches et études à ce sujet.

⁴ JOUËT Josiane, « Retour critique sur la sociologie des usages ». In: Réseaux, volume 18, n°100, 2000. Communiquer à l'ère des réseaux. pp. 487-521; doi : <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2235>.

⁵ PROULX Serge, « La sociologie des usages, et après ? », Revue française des sciences de l'information et de la communication [En ligne], 6 | 2015, mis en ligne le 23 janvier 2015, consulté le 04 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1230> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.1230>.

⁶ MILLERAND Florence, « Usages des NTIC : les approches de la diffusion, de l'innovation et de l'appropriation », 1998.

⁷ BADILLO Patrick-Yves, PÉLISSIER Nicolas, « Usages et usagers de l'information numérique », Revue française des sciences de l'information et de la communication [En ligne], 6 | 2015, mis en ligne le 03 février 2015, consulté le 04 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1448> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.1448>.

Dans ce mémoire, après avoir étudié les différents sens des termes usages et pratiques, seront retenus les définitions suivantes : un usage des outils numériques correspond à une utilisation de ces outils, médias ou nouvelles technologies par un individu à des fins de loisirs ou de divertissement, ici par des enfants. À contrario, une pratique cherche à étudier de manière approfondie l'homme. Le terme pratique s'utilise plus dans la sphère professionnelle. Ici notamment, que les professeurs des écoles peuvent avoir de ces outils numériques, ces pratiques leur permettent de mettre en place des modalités pédagogiques spécifiques. Ainsi, des questionnements relatifs au choix de tel outil numérique ou de telle méthode sont possibles dans le sens des pratiques. La pratique met l'accent sur l'individu et introduit une dimension sociale, à savoir notamment sur la manière de faire.

1.1.2. Usage actif ou passif ? Un modèle qui s'efface

De nos jours, par rapport à l'usage des outils numériques, une question peut-être soulevée, à savoir celle de se demander si la distinction entre usage passif et usage actif des écrans est encore d'actualité. Par usage, se comprend la manière dont les individus, ici les enfants, interagissent avec le contenu. L'usage passif correspond au fait de regarder quelque chose sans agir avec le contenu ou bien avec l'outil numérique. Par exemple, pour les enfants, cela peut-être le visionnage de dessins animés ou de vidéos. Le fait d'être devant la télévision en famille correspond aussi à cet usage passif d'un écran. L'usage actif correspond au fait pour l'individu d'interagir avec le contenu. Par exemple, les jeux vidéos nécessitent une interaction avec l'utilisateur, les personnages peuvent prendre vie et les utilisateurs peuvent décider de leur destin, de faire évoluer le contenu. Cependant, de nos jours, cette opposition peut faire l'objet de critiques.

Pour parler du visionnage passif et actif, il faut définir le concept de l'interactivité. Selon Myriam Montagut-Lobjoit, dans son article de 2010, « *La télévision au prisme des TIC* »⁸, elle permet d'éclaircir la notion de l'interactivité, qui se définit comme « *la notion d'interactivité recouvre un champ très vaste d'applications qui permettent d'interagir sur le contenu d'un programme ou d'un service télévisuel, au moyen d'une télécommande, d'un téléphone fixe ou mobile, du réseau internet, ou de tout autre équipement communiquant* » (p.105). Cette interactivité active a débutée avec le lien entre Internet et la télévision, permettant en premier

⁸ MONTAGUT-LOBJOIT Myriam, « La télévision au prisme des TIC. Pratiques et perspectives », *Les Cahiers du numérique*, 2010/2 (Vol. 6), p. 99-121. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2010-2-page-99.htm>.

le service de mosaïques présentant un large choix de chaînes. « *Pendant de nombreuses années, le téléspectateur est demeuré « passif » devant son téléviseur, choisissant d’allumer celui-ci en fonction des rendez-vous proposés* » (p.106). Cependant, l’interactivité permet dorénavant de participer au visionnage, mais surtout de le choisir. Il n’est plus question de se mettre à la télévision à heure fixe, mais bien de décider des programmes par soi-même. Selon, Élodie Kredens et Florence Rio, dans leur article de 2015, « *La télévision à l’ère numérique, entre pratiques émergentes et reconfiguration de l’objet médiatique* »⁹, met en avant que le mode de consommation, mais aussi la participation télévisuelle, quelque soit le support, a évolué. La technologie permet l’interactivité des spectateurs, que se soit entre eux, mais aussi au moyen de réseaux sociaux, « *le spectateur, dit passif, de la télévision d’hier cède sa place à un téléspectateur, « télé-créateur » (Perticoz et Dessinges) décidant de son mode de consommation, de ses contenus, du moment, du lieu, etc., qui, en plus d’être décideur, est également acteur de sa consommation médiatique* » (p.20). De nombreux programmes TV proposent de nos jours de voter en temps réel, de participer à des sondages... qui ont une influence sur le programme en cours. « *D’ailleurs, plusieurs auteurs dans ce numéro, comme Blanc, Kervella et Loicq observent une relative permanence de pratiques « classiques » de visionnage excluant bon nombre de procédés participatifs* » (p.21-22). Ainsi, il ne faut pas oublier que certains téléspectateurs se contentent de regarder sans participer. Le visionnage passif n’est pas à exclure.

Les écrans tactiles ont permis cette nouvelle approche et usage des nouvelles technologies pour les personnes. À partir de ces nouvelles technologies, la consommation du web devient nouvelle. Les enfants côtoient dès le plus jeune âge la télévision, mais aussi les tablettes qui, avec l’explosion des plateformes de streaming, permettent un accès direct, sans attente et sans publicités, aux contenus qu’ils veulent voir. Une étude de l’INSEE (institut national de la statistique et des études économiques) de 2019 porte sur une enquête se nommant, « *Des appareils électroniques aux services en ligne : une diffusion massive des nouvelles technologies en 30 ans* »¹⁰. Dans cette étude, en 2004, 45% des ménages français ont un ordinateur / une tablette contre 82% en 2017. De plus, en 2007 apparaissent les abonnements à des chaînes de TV pour 33% des ménages et connaît dix ans plus tard une explosion en doublant pour arriver à plus de 62% en 2017. Les outils deviennent plus nomades

⁹ KREDENS Élodie et RIO Florence, « La télévision à l’ère numérique : entre pratiques émergentes et reconfiguration de l’objet médiatique », *Études de communication* [En ligne], 44 | 2015, mis en ligne le 01 juin 2015, consulté le 20 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/edc/6332> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/edc.6332>.

¹⁰ INSEE, « *Des appareils électroniques aux services en ligne : une diffusion massive des nouvelles technologies en 30 ans* », 2019. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4193175>.

et toujours connectés, plus précisément, la tablette connaît une explosion car en 2011, 2% des ménages en possèdent une contre 42% en 2017. Concernant la télévision, 96% des ménages ont une télévision ou plus en 2017. Comme vu précédemment, les utilisateurs ne se contentent plus de regarder ce qu'on leur propose, ils payent dorénavant pour regarder les programmes qu'ils choisissent. Relevons le fait que 29% des 16 ans ou plus regardent la télévision par la biais d'Internet en 2018, 40% par le biais de vidéos en ligne et 18% par le biais de services commerciaux. Parallèlement, l'usage premier de la télévision est de plus en plus délaissée au profit de ces nouveaux usages qui permettent une immédiateté et un contrôle de ce que les enfants veulent regarder, dans des lieux et des espaces différents.

Les enfants sont plus attirés par les écrans qui peuvent-être qualifiés d'écrans actifs, par opposition aux écrans passifs. Sur une tablette censée être un outil actif, les contenus audiovisuels sont eux aussi présents. Devant une télévision, le téléspectateur n'est pas complètement passif, l'utilisateur doit d'un côté choisir le contenu, mais aussi faire preuve d'écoute attentive quand le programme qu'il regarde le captive. Il y a du lien entre les programmes et les réseaux. Quand une émission est regardée, elle donne lieu à des réactions sur des messageries instantanées, sur des réseaux sociaux ou bien entre pairs... Dans nos usages, il existe un très gros facteur de cohésion sociale, nous ne regardons pas quelque chose pour nous, mais pour les autres. La cohésion sociale prend racine en 1893 par Émile Durkheim dans son livre « *De la division du travail social* ». Elle se définit comme le moyen de renforcer les liens qu'entretiennent les individus au sein d'une société. Cette définition a largement évoluée au cours des années et la cohésion revêt la notion de l'unité, de la réduction des inégalités, des liens sociaux et du bien-être. Une étude du CRÉDOC (centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie) de 2011 porte sur une enquête se nommant, « *Pour l'opinion, la cohésion sociale repose sur les efforts de chacun et l'action des pouvoirs publics* »¹¹. Dans cette étude, est mis en avant le fait que les liens sociaux se resserrent grâce aux différents modes de communication. Il existe deux leviers, à savoir celui des conversations instantanées et des réseaux sociaux en ligne. Pour l'ensemble de la population en 2011, Internet et les TIC ont permis de nouer des liens pour 34% des personnes. Il faut noter que pour les moins de 25 ans, 69% ont pu nouer de nouvelles affinités. De ce fait, cet ancien modèle peut de nos jours être modifié. Il peut exister des sous catégories de passif qui vont

¹¹ CRÉDOC, « *Pour l'opinion, la cohésion sociale repose sur les efforts de chacun et l'action des pouvoirs publics* », 2011. URL : <https://www.credoc.fr/publications/barometre-de-la-cohesion-sociale-pour-lopinion-la-cohesion-sociale-repose-sur-les-efforts-de-chacun-et-laction-des-pouvoirs-publics-social-cohesion-relies-on-public-autho>.

être étudiées plus tard dans ce mémoire. Cette dichotomie peut devenir une hypothèse pour critiquer cet ancien modèle d'usage actif et passif qui a évolué.

1.1.3. Autonomie ou sociabilité ? Les apports des outils numériques

Pour les jeunes, la période de l'adolescence et de la pré-adolescence est une période durant laquelle l'enfant va se développer, mais aussi se chercher. Sa position dans le groupe social correspond à un réel objectif pour l'enfant. L'exclusion sociale pour des jeunes individus leur paraît fatale. Les enfants, pour ne pas être marginalisés, essaient d'acquérir le plus rapidement les différents codes sociaux. La construction sociale prend racine en 1966 aux États-Unis et en 1986 en France par Peter Berger et par Thomas Luckmann dans leur livre « *La construction sociale de la réalité* ». Elle se définit comme tout ce qui a été socialement construit, ce ne sont pas des constructions naturelles, mais des constructions validées au cours des années. Selon Ludovic Gaussot, dans son article de 2002, « *Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité* »¹², la socialisation n'est pas pour l'enfant seulement le fait d'intérioriser normes et valeurs de la société, il s'agit aussi d'expérimenter diverses compétences pour que l'enfant puisse devenir un réel acteur social qui deviendra autonome en grandissant. De ce fait, « *socialiser un enfant, c'est à la fois l'intégrer dans les différents cercles sociaux auxquels il appartient, et en même temps lui apprendre l'autonomie personnelle* » (p.42). En complémentarité à l'enfance, l'adolescence permet au jeune d'élargir son cercle social, de différencier ses relations et de construire son propre univers. L'émancipation et le fait de gagner en autonomie deviennent nécessaires, ces besoins passent maintenant par les outils numériques. Comme il sera vu dans ce mémoire, l'un des premiers pas pour gagner en autonomie est l'appropriation d'un téléphone portable, l'enfant prenant de ce fait l'excuse d'être joignable à tout moment par ses parents. À côté de ça, l'inclusion dans un groupe de pairs passe par les applications de messagerie instantanée qui permettent de rester en permanence connecté les uns aux autres. Pour ce qui est de cette construction sociale, les jeunes peuvent dorénavant s'inspirer d'applications de photos ou de vidéos sur lesquels leurs modèles, qualifiés d'influenceurs, leur montrent le chemin sur les vêtements ou sur les accessoires à la mode ou sur tel ou tel comportement adopter.

¹² GAUSSOT Ludovic, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, 2002/4 (n° 24), p. 39-51. DOI : 10.3917/spi.024.0039. URL : <https://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-page-39.htm>.

Selon Florian Dauphin, dans son article de 2012, « *Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ?* »¹³, la culture juvénile regroupe « un ensemble de valeurs, de pratiques et de connaissances qui s'inscrivent dans l'immédiateté, où la communication (partout et tout le temps) et les nouveaux médias jouent un rôle prépondérant pour créer et maintenir une forme de sociabilité communautaire et permettre une construction identitaire » (p.4). Dans les différents articles qui peuvent être étudiés, les classes d'âges des individus concernent généralement des adolescents voir des pré-adolescents. Il faut voir si ces notions peuvent être transposables aux comportements des enfants. La question de savoir si des enfants plus jeunes cherchent aussi un gain en autonomie, une certaine émancipation ou créent entre eux une certaine forme de sociabilité, va être vu en troisième partie. Il va falloir aussi se poser la question de savoir si ces comportements pour les enfants sont plus ou moins conscients, comportements qui s'inscrivent dans une logique collective et dialogique.

1.2. Les usages et les pratiques numériques au sein de la société

La deuxième sous-partie met en avant une distinction entre les usages des outils numériques par les enfants dans leur sphère familiale et privée et entre les pratiques que les professionnels, dans ce mémoire les professeurs des écoles, ont de ces outils. Les usages culturels de la petite enfance, mais surtout les usages numériques des enfants, sont très peu étudiés en France. Il existe peu d'études récentes portant sur un grand échantillon. En revanche, pour la mise en oeuvre de l'EMI, de nombreux supports sont disponibles. Dans cette partie, nous allons voir si les usages des enfants sont proches de l'enseignement de l'EMI et si des ressources existent pour cette matière afin de motiver les enfants à s'investir.

1.2.1. À la maison, des usages de plus en plus individualisés

De nos jours, les jeunes âgés entre 8 et 14 ans peuvent être qualifiés de « *smartphones natives* ». Cette nouvelle appellation remplace l'ancienne, à savoir les « *digitals natives* » qui eux font écho aux générations nées entre les années 1980 et 2000, une génération composée

¹³ DAUPHIN Florian, « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », Questions Vives [En ligne], Vol.7 n°17 | 2012, mis en ligne le 15 novembre 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsvives/988> ; DOI : 10.4000/questionsvives.988.

d'utilisateurs naturels et intensifs des nouvelles technologies, théorie de Marc Prensky largement reprise et critiquée. Dès tout petit, les jeunes ont accès à Internet chez eux, mais aussi à l'école.

Pour comprendre l'usage des enfants, il est intéressant de savoir ce qu'ils font au quotidien sur les écrans. Une première étude d'Hadopi (haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet) de 2017 porte sur une enquête se nommant, « *Les 8-14 ans : l'émergence d'une génération de « smartphones natives* »¹⁴. De ce fait, ils ont exploité les données d'une étude qualitative menée par l'institut June Marketing - MSM en 2016. Cette étude a été réalisée sur un échantillon de 63 enfants par le biais d'entretiens directement avec eux. Le terme « *smartphones natives* » vient du fait que cette génération est la première à avoir connu l'usage d'Internet de manière mobile sur smartphone ou sur tablette dès leur naissance, ce sont des enfants nés entre 2002 et 2008. Pour les jeunes, le téléphone représente l'outil numérique par excellence, petit, mobile et pratique. Il peut être emmené partout et regroupe la plupart des fonctionnalités des autres outils numériques. Au début, la musique est l'un des premiers usages du smartphone qui accompagne les enfants partout. Puis s'en suit le visionnage de courtes vidéos et le divertissement par le biais des jeux vidéos. Cette étude a essayé de retracer une journée type d'un enfant. Le matin avant d'aller à l'école, les enfants écoutent de la musique ou regardent encore des dessins animés. Sur le trajet de l'école, ils écoutent de la musique. Le midi, à la maison pour ceux qui rentrent, ils jouent à des jeux vidéos ou visionnent de courtes vidéos, tout comme le soir directement après l'école pour le goûter. Le soir à domicile, se rajoute à tout cela le visionnage de films pour les enfants plus âgés. De ce fait, hors temps scolaire, la journée d'un enfant est majoritairement marquée par la présence des écrans. Les activités extra-scolaires sportives ou artistiques se déroulent ponctuellement la semaine et le week-end, à l'inverse de l'usage des outils numériques, qui lui, se fait généralement chaque jour.

Ces dernières années, les foyers ont acquis un taux d'équipement élevé. Une seconde étude d'Hadopi de 2019 porte sur une enquête se nommant, « *Les pratiques culturelles dématérialisées des 8-14 ans* »¹⁵. Elle a mené à une étude quantitative au travers d'une enquête en ligne sur environ 1 506 enfants et parents. Comme résultats, ils ont pu noter que les foyers avec des enfants et des jeunes adolescents possèdent un niveau d'équipement qui

¹⁴ HADOPI, « *Les 8-14 ans : l'émergence d'une génération de « smartphone natives* », 2017. URL : https://hadopi.fr/sites/default/files/ckeditor_files/ESSENTIEL-etude-8_14-ans-MAI-2017_2.pdf.

¹⁵ HADOPI, « *Les pratiques culturelles dématérialisées des 8-14ans* », 2019. URL : https://www.hadopi.fr/sites/default/files/sites/default/files/ckeditor_files/Hadopi_Etude_Quanti_Pratiques_Culturelles_en_ligne_des_8-14_ans-Avril_2019_0.pdf.

est élevé, près de 90% ont un téléphone portable, un ordinateur et une télévision. Ce pourcentage rejoint ceux affichés par l'INSEE. Certains foyers possèdent aussi des tablettes et des consoles de jeux vidéos qu'elles soient de salon ou portable. Selon l'enquête, les enfants sont ceux qui utilisent le plus les écrans. En moyenne, ils utilisent 3,7 écrans différents. Pour la tranche d'âge des 8-11 ans, ce sont la tablette et les consoles de jeux vidéos qui sont les plus attractifs. L'acquisition d'un téléphone portable se ferait à partir de 12 ans et concernerait environ 63% des enfants. Dans cette étude, les activités des jeunes sur internet ont été questionnées. Les données mises en avant sont celles que les enfants, en premier lieu visionnent des contenus en ligne, font des recherches sur internet, mais aussi communiquent par message avec leurs amis. L'usage des réseaux sociaux vient plus tard, même si entre 8 et 14 ans, les enfants possèdent au moins un compte sur les réseaux sociaux, Snapchat et YouTube sont les deux premiers, avec 31% et 30% d'utilisateurs.

En ce qui concerne l'ordinateur, il est vu comme un outil utilisé de manière individuelle. Selon Louacheni Camélia, Plancke Laurent et Israel Martine, dans leur article de 2007, « *Les loisirs devant les écrans des jeunes. Usages et mésusages d'internet, des consoles vidéo et de la télévision* »¹⁶, une étude quantitative portant sur des collégiens de 3^e du nord de la France indique que sur 572 adolescents interrogés, 444 questionnaires restent exploitables. L'ordinateur est le support le plus utilisé pour écouter de la musique ou regarder des films, les activités relationnelles sont aussi présentes. Le plus souvent, les collégiens déclarent utiliser cet outil de manière autonome. Ainsi, face aux diverses études sur les usages des jeunes, il peut-être mis en avant que beaucoup utilisent ces outils numériques seuls, peu déclarent passer du temps avec leurs parents pour en profiter.

Pour la question de l'usage des écrans durant la période de la COVID-19, peu d'études sont disponibles de nos jours. Selon Nathalie Berthomier et Sylvie Octobre, dans leur article de 2020, « *Les loisirs des enfants de 9 ans durant le confinement du printemps 2020* »¹⁷, se reposent sur l'enquête SAPRIS, durant cette période, les activités de loisirs pour les enfants s'élevaient en moyenne à 4 heures, durant lesquelles, les écrans ont dominé les activités. 95% des enfants ont regardé la télévision et 79% ont joué à des jeux vidéos. De ce fait, 65% ont regardé la télévision de façon plus intense qu'à l'ordinaire et 53% pour les jeux vidéos. Ces

¹⁶ LOUACHENI Camélia, PLANCKE Laurent, ISRAEL Martine, « Les loisirs devant écran des jeunes. Usages et mésusages d'internet, des consoles vidéo et de la télévision », *Psychotropes*, 2007/3-4 (Vol. 13), p. 153-175. DOI : 10.3917/psyt.133.0153. URL : <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-153.htm>.

¹⁷ BERTHOMIER Nathalie, OCTOBRE Sylvie, « Loisirs des enfants de 9 ans en situation de confinement au printemps 2020 », *Culture études*, 2020/5 (n° 5), p. 1-28. DOI : 10.3917/cule.205.0001. URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2020-5-page-1.htm>.

chiffres reposent sur l'enquête SAPRIS qui a été menée durant le confinement et la crise de la COVID-19. Une question que peut soulever cette étude, serait de savoir si ces usages, plus intensifs qu'à l'ordinaire, ont continué ou s'ils sont redevenus comme avant.

1.2.2. À l'école, le numérique comme plan d'action national

En 2013, la « *Loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République* »¹⁸ inscrit l'EMI dans les programmes scolaires. L'EMI devient dorénavant une exigence républicaine au cœur du parcours citoyen, un enjeu éducatif et sociétal incontournable dans un environnement où le numérique est omniprésent. Cet enseignement a pour objectif plus grand d'aider les enfants dans leur vie numérique dans et hors le cadre scolaire. Il ne doit pas être perçu comme une matière à part entière, mais comme un enseignement touchant à toutes les disciplines. Ainsi, en 2018 selon les « *Orientations pour l'Éducation aux médias et à l'information (EMI)* »¹⁹, à destination des cycles 2 et 3 fournies par Éduscol, cet enseignement a pour finalité de permettre « *à l'heure des médias de masse et des réseaux numériques, garantir à tous les élèves la maîtrise de ces compétences contribue à la réduction des inégalités culturelles et sociales* ».

L'apprentissage et la sensibilisation aux outils numériques dès le cycle 1 est avant tout un enjeu pour permettre à tous les enfants d'avoir les mêmes bases et connaissances selon leur environnement personnel. Au cours du cycle 1, les élèves apprennent à écrire sur un clavier, mais aussi sont sensibilisés à l'interconnexion des hommes au travers des outils numériques. Dans les programmes du cycle 1²⁰, en ce qui concerne le cycle des apprentissages premiers, il est préconisé pour les professeurs des écoles de faire comprendre aux enfants l'idée que le monde est en réseau. Dans les programmes du cycle 2²¹, en ce qui concerne le cycle des apprentissages fondamentaux, les élèves doivent être préparés à l'exercice du jugement et au développement de leur esprit critique. Dans les programmes du cycle 3²², en ce qui concerne le cycle de consolidation, les élèves apprennent à rechercher des

¹⁸ ÉDUCATION.GOUV, « *Loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République* », 2013. URL : <https://www.education.gouv.fr/loi-ndeg2013-595-du-8-juillet-2013-d-orientation-et-de-programmation-pour-la-refondation-de-l-ecole-5618>.

¹⁹ ÉDUSCOL, « *Orientations pour l'éducation aux médias et à l'information (EMI)* », 2018 . URL : <https://eduscol.education.fr/document/327/download?attachment>.

²⁰ ÉDUSCOL, « *Programme cycle 1* », 2021. URL : <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>.

²¹ ÉDUSCOL, « *Programme cycle 2* », 2020. URL : <https://eduscol.education.fr/84/j-enseigne-au-cycle-2>.

²² ÉDUSCOL, « *Programme cycle 3* », 2020. URL : <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>.

informations, mais aussi à les questionner pour continuer de développer leur esprit critique tout en leur donnant le goût de la curiosité pour ce qui les entoure. De ce fait, il est mis en avant que l'apprentissage de l'EMI se réalise progressivement. Les enfants apprennent d'abord que tous les êtres humains sont connectés les uns aux autres. Ils intériorisent ce processus. Ensuite, ils prennent conscience que l'anonymat qu'offre Internet entraîne certains dangers, ils apprennent ainsi à devenir critique de ce qu'ils peuvent voir. Enfin, les enfants, ayant compris les limites et les enjeux des outils numériques, sont aptes à eux aussi utiliser et découvrir les nombreuses fonctionnalités proposées.

L'enseignement du numérique est aussi présent en 2020 dans le « *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture* »²³, dans le domaine 2, à savoir « *les méthodes et outils pour apprendre* ». Dorénavant, grâce à la mise en place de ce plan d'action national, les élèves doivent pouvoir bénéficier des mêmes prérequis quant à leur connaissance sur le monde numérique qui les entoure. Ces recommandations et préoccupations font écho à Laurène Graziani, dans son article de 2012, « *Les enfants et internet. La participation des jeunes à travers les réseaux sociaux* »²⁴, dans lequel Thierry de Smedt soulève les bénéfices de l'usage d'Internet pour les jeunes générations. D'après lui, il est intéressant d'apprendre aux enfants à se repérer dans ce qu'il qualifie « d'encyclopédie géante qu'est Internet ».

1.2.3. La mise en oeuvre de l'EMI par les professeurs des écoles

Selon l'UNICEF, les enfants et les jeunes sont de réels acteurs pour l'enseignement du numérique à l'école. En 2017, a été publié un document se nommant « *Les enfants dans un monde numérique* »²⁵, regroupant les problématiques à l'échelle mondiale. Pour beaucoup, en milieu scolaire, cette formation ne repose que sur des compétences traditionnelles, de savoir effectuer une recherche de base, de savoir se servir d'un logiciel de traitement de texte... Beaucoup aimeraient apprendre des choses plus créatives (créer des sites web, des jeux vidéos, des applications)... Un certain nombre d'élèves déplore le manque de formation des professeurs des écoles. Se perçoit un décalage entre l'usage personnel du numérique au sein

²³ ÉDUCATION.GOUV, « *Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture* », 2020. URL : <https://www.education.gouv.fr/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture-12512>.

²⁴ GRAZIANI Laurène, « Les enfants et internet. La participation des jeunes à travers les réseaux sociaux », *Journal du droit des jeunes*, 2012/7 (N° 317), p. 36-45. DOI : 10.3917/jdj.317.0036. URL : <https://www.cairn.info/revue-journal-du-droit-des-jeunes-2012-7-page-36.htm>.

²⁵ UNICEF, « *Les enfants dans un monde numérique* », 2017. URL : https://www.unicef.org/media/48606/file/SOWC_2017_Summary_FR.pdf.

du foyer et l'usage éducatif au sein de l'école. Les professeurs des écoles sont tenus de réaliser l'enseignement de l'EMI. Pour ce faire, le site d'Éduscol propose de nombreuses activités, des séquences toutes prêtes et variées pour faire découvrir le paysage numérique aux enfants et pour diversifier l'enseignement traditionnel. Comme action de sensibilisation nationale, il existe la semaine de la presse et des médias à l'école. Les enfants peuvent par exemple apprendre et réaliser une webradio scolaire au sein de l'école.

Certaines académies mettent le numérique en avant en proposant divers projets. Celle de Poitiers utilise notamment en 2021 TAO, à savoir la twictée pour apprendre l'orthographe, le DYSAPP, pour aider les élèves atteints de troubles dys dans leurs apprentissages et LUDO, qui est un jeu à destination des grandes sections pour l'apprentissage des lettres et des sons sur tablette. Toutes leurs actions sont présentées dans une page se nommant « *Le numérique éducatif dans l'académie de Poitiers* »²⁶. Beaucoup de ressources sont présentes sur les diverses académies et notamment sur le réseau CANOPÉ qui a créé en 2021 toute une page dédiée à l'intégration du numérique dans la pratique pédagogique, proposant une banque d'idées et d'activités à mettre en oeuvre avec sa classe, à savoir « *Intégrer le numérique dans sa pratique pédagogique* »²⁷. Dans la réalité, ces ressources ne prennent pas réellement en compte l'avis des élèves pour cet enseignement, restant sur des usages traditionnels des outils numériques.

Avec l'essor de la place des outils numériques de plus en plus tôt dans la vie des jeunes enfants, le CLEMI avec l'appui du réseau CANOPÉ, a mis en place deux guides pratiques en 2017 se nommant « *La famille tout-écran* »²⁸, pour aider les parents à comprendre les enfants, mais aussi à les accompagner dans le monde du numérique. À l'intérieur, est expliqué que les parents exercent une forte médiation sur les enfants. Au tout début, ce sont eux qui vont déterminer et autoriser l'âge d'accès aux outils numériques. Ce sont aussi les parents qui vont imposer les restrictions. D'après le guide, les médiations des parents ont un impact jusqu'à l'adolescence sur la manière qu'a l'enfant de percevoir ce monde et sur son usage. En ce sens, ils rappellent que l'éducation aux médias ne doit pas reposer essentiellement sur l'école, que le cadre familial doit aussi en fournir une.

²⁶ ACADÉMIE DE POITIERS, « *Le numérique éducatif dans l'académie de Poitiers* », 2021. URL : <https://www.ac-poitiers.fr/le-numerique-educatif-dans-l-academie-de-poitiers-122225>.

²⁷ CANOPÉ, « *Intégrer le numérique dans sa pratique pédagogique* », 2021. URL : https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/temoignages_primaire.html.

²⁸ CANOPÉ / CLEMI, « *La famille tout-écran* », 2017. URL : https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/guide_emi_la_famille_tout_ecran.pdf.

1.3. Le numérique, les écrans et les enfants, la découverte des représentations

La troisième sous-partie met en avant les enfants pour essayer de comprendre leur usage du numérique et des écrans. Pour parler des usages des jeunes, il faut parler de leur équipement et des plateformes sur lesquelles ils évoluent. Souvent, en parlant des usages des enfants, des représentations de la part des adultes peuvent être faites. Ici, le terme représentation doit être vu dans le sens de se représenter quelque chose, de s'imaginer par le biais d'une idée, mais qui ne reflète pas forcément la réalité.

1.3.1. Des appareils de plus en plus mobiles grâce au réseau Internet

Tout d'abord, pour les parents, le téléphone portable représente un outil attractif qui peut être transporté partout. Le téléphone portable, de par sa petite taille et les possibilités qu'il offre, est l'un des écrans les plus attractifs, mais aussi l'un de ceux que les enfants manipulent en premier. De nos jours, cela peut se voir par l'âge de plus en plus jeune de la possession personnelle d'un téléphone portable. Il est fréquent de voir certains enfants posséder un téléphone portable en CM2. Le téléphone portable est pour les jeunes le meilleur moyen d'accéder aux réseaux sociaux et aux jeux, mais aussi de maintenir du lien social avec leurs amis. En effet, il s'agit de l'un des équipements le plus courant que les enfants préfèrent et qui survient de plus en plus tôt dans leur vie. Les parents ressentent de la part de leur enfant, mais aussi de la société, une pression de plus en plus grande pour équiper leur enfant avec cet outil numérique. L'un des premiers arguments avancés est celui de l'aspect sécuritaire pour être sûr de pouvoir joindre leur enfant en cas de besoin. Cependant, pour les enfants, l'usage est tout autre. Les contenus les plus couramment utilisés sur le téléphone portable et que les jeunes partagent entre eux sont des contenus en images au travers par exemple des réseaux sociaux de Snapchat et d'Instagram.

Ensuite, l'usage du téléphone portable est la suite logique de l'usage de la tablette dans l'enfance. Jocelyn Lachance et Rubén Ramos Antón, dans leur article de 2020, « *Quand les familles initient les enfants au monde connecté. Enquête sur l'acquisition et l'appropriation de la tablette numérique* »²⁹, mettent en avant l'enquête annuelle IPSOS de 2017, à savoir « *junior connect* » et expliquent que 36 % des 7-12 ans possèdent une tablette personnelle. En date du

²⁹ LACHANCE Jocelyn, RAMOS ANTON Rubén, « Quand les familles initient les enfants au monde connecté. Enquête sur l'acquisition et l'appropriation de la tablette numérique », *Recherches familiales*, 2020/1 (n° 17), p. 89-102. DOI : 10.3917/rf.017.0089. URL : <https://www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2020-1-page-89.htm>.

18 mars 2022, les 7-12 ans possèderaient en moyenne 1,6 écrans, proportion dans laquelle la tablette tient une place importante. De fait de sa grande taille et de son ergonomie, les enfants dès le plus jeunes âge arrivent à utiliser cet appareil. L'usage de la tablette lors de l'enfance a comme principal avantage, selon les parents, la communication et le maintien du lien entre la famille, surtout de nos jours avec les multiples confinements ayant été vécus. Pour l'enfant, posséder une tablette est un premier pas avant de posséder un téléphone portable, les deux offrant les mêmes services à part les appels et les messages téléphoniques. De ce fait, avoir un smartphone après une tablette permet à l'enfant d'être parfaitement à l'aise avec ce nouvel outil. Les usages sur la tablette sont ceux de la communication entre les membres de la famille, mais aussi entre pairs. Les jeux en ligne et le visionnage sont très fréquents. Les enfants, au travers de la tablette, gagnent en autonomie, mais aussi en confiance en eux. Il s'agit de l'un des premiers objets pour lequel l'enfant va apprendre à se responsabiliser et à s'informer.

Enfin, l'usage d'un téléphone portable et d'une tablette repose essentiellement sur le réseau d'Internet. Pour utiliser ces outils, il est nécessaire de posséder une connexion Internet. Internet permet des recherches instantanées, mais aussi une communication aisée aux quatre coins du monde. Cependant, malgré un usage accru d'Internet, les jeunes d'aujourd'hui possèdent des lacunes quand aux techniques de communication, mais aussi de recherche. C'est pour cela que le plan d'action national a été mis en place à l'école élémentaire. Les enfants doivent gagner en autonomie, c'est l'un des objectifs de la formation à l'EMI autour des écrans pour acquérir certaines compétences, s'informer et savoir rechercher des informations. Le téléphone portable et la tablette sont des écrans actifs avec lesquels les enfants doivent interagir.

1.3.2. Une omniprésence toujours présente de la télévision au cours des années

Au XX^e siècle, l'apparition et la diffusion de la télévision au grand public sont apparues comme un évènement majeur permettant aux personnes de rester connectées, d'avoir accès aux informations, de se divertir... La télévision est l'un des premiers écrans auquel l'enfant va être confronté. À l'origine, la télévision permettait au spectateur d'être passif, les spectateurs devant regarder les émissions et les chaînes qui étaient disponibles à ce moment-là de la journée. Cependant, la télévision a dû s'adapter à la demande. Maintenant, la télévision a un

usage proche de l'ordinateur et a la possibilité d'être connectée à Internet pour avoir un plus large accès de possibilités.

Selon Marlène Loicq et Amandine Kervella, dans leur article de 2015, « *Les pratiques télévisuelles des jeunes à l'ère du numérique : entre mutations et permanences* »³⁰, la télévision demeure un usage massif encore de nos jours. L'enquête quantitative s'est déroulée sous forme de questionnaires entre janvier et février 2014 auprès de 2 540 jeunes âgés de 11 à 25 ans. La télévision d'aujourd'hui ne se limite plus à une offre pour le téléspectateur, mais bien à une demande de sa part, les émissions étant rediffusées et pouvant être visionnées à la demande, le téléspectateur est devenu maître de son visionnage. Ainsi, la télévision s'adapte de nos jours au support en faisant elle aussi en sorte de devenir nomade par la biais des grandes chaînes qui elles aussi disposent d'applications sur les supports tel que les téléphones portables ou les tablettes, passant petit à petit dans un écran multi-support. Dans cette enquête, 88% des jeunes interrogés regardent la télévision plusieurs fois par semaine, les collégiens eux la regardant entre 1h et 4h par jour. Elle souligne cependant que lorsque les adolescents grandissent, il s'opère une certaine distanciation avec la télévision, ce qui explique pourquoi il s'agit de l'un des médias les plus utilisés par les jeunes enfants et adolescents, mais qui, au fur et à mesure, se trouve remplacé par d'autres supports tel que de courtes vidéos sur des plateformes comme Youtube ou TikTok. Ainsi, cette étude démontre que plus les jeunes avancent en âge, plus ils ont des préoccupations et gagnent en autonomie qui sortent du cadre familial, les outils numériques doivent suivre, mais d'une autre manière. De ce fait, avec la télévision, la tablette tient une place majeure dans la vie des jeunes, Internet offrant ces dernières années une offre de visionnage que ce soit de courtes vidéos (Youtube...) ou de plateforme de streaming (Netflix...). La télévision, avant perçue comme moyen de visionnage collectif au sein du foyer, devient au cours des années, un moyen de visionnage individuel, nomade et de plus en plus personnalisé. Il est difficile de demander à des enfants de faire des compromis pour regarder un programme qui va plaire à tous alors qu'ils ont à leur disposition des outils pour regarder ce qu'ils veulent seuls. De ce fait, dire que les jeunes ne regardent plus la télévision est faux. Ceux-ci le font par la biais d'autres plateformes ou d'autres supports sans même s'en rendre compte. Cette enquête de 2015 sur des adolescents correspond en 2022 aux enfants d'aujourd'hui. Selon l'INSEE en 2010, 40% du temps passé à regarder la

³⁰ KERVELLA Amandine, LOICQ Marlène, « Les pratiques télévisuelles des jeunes à l'ère du numérique : entre mutations et permanences », *Études de communication*, 2015/6, p. 79-96. DOI : 10.4000/ edc.6193. URL : <http://journals.openedition.org/ edc/6193>.

télévision se faisait de manière individuelle. Douze ans plus tard, ce chiffre peut laisser penser qu'au cours de ces années, cet usage individuel s'est accru.

1.3.3. Entre jeux vidéos, contenus visuels et réseaux sociaux, une offre diversifiée

De nos jours, les enfants sont de grands consommateurs de jeux vidéos. Ces jeux vidéos font écho à des points de vue assez controversés au sein de la société. Les adolescents utilisent les jeux vidéos comme moyen de diversion pour oublier leur vie et se divertir. Au travers des jeux vidéos, les enfants ressentent une certaine autonomie, ils jouent et vivent une vie qui n'est pas la leur. Ils gagnent sans le savoir en autonomie, mais aussi rentrent progressivement dans la vie adulte. Les jeux vidéos leur laissent la possibilité de s'exprimer en créant eux même leur personnage à leur image. Les jeux vidéos sont l'un des usages les plus courants des jeunes enfants, mais aussi des adolescents.

Selon Vincent Berry, dans son article de 2019, « *Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ?* »³¹, le jeu vidéo au cours des ans a pris de plus en plus d'importance et de place dans la vie des français. Près d'un quart des français déclarent jouer aux jeux vidéos de façon quotidienne. La définition première qui peut être donnée aux jeux vidéos est celle d'un divertissement à l'intention de la jeunesse. D'un côté, pour jouer à ces jeux, deux supports peuvent être utilisés, à savoir la console de jeu familiale pour jouer le plus souvent en famille et de l'autre, les jeux sur ordinateurs ou la console personnelle, qui eux sont destinés à un usage personnel, souvent avec des jeux plus longs dans le temps et ayant des difficultés plus accrues. Certaines personnes peuvent se déclarer comme étant des non joueurs de jeux vidéos alors qu'ils se retrouvent sur tablette ou sur téléphone portable à jouer à des petits-jeux de manière quotidienne. Cela correspond quand même à une approche et à un usage des jeux vidéos qui sont de ce fait omniprésents dans la société.

De plus, à côté de l'usage des jeux vidéos, les enfants aiment et sont de grands consommateurs de vidéos. Une des plateformes les plus attractives pour la tranche d'âge des jeunes, mais aussi des adolescents, est celle de Youtube. Par jour, des milliers de jeunes adolescents postent des vidéos sur Youtube, le plus souvent les vidéos sont tournées chez eux et dans leur chambre. Les enfants plus jeunes se contentent de regarder les vidéos et postent

³¹ BERRY Vincent, « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? », *Nectart*, 2019/1 (N° 8), p. 30-37. DOI : 10.3917/nect.008.0030. URL : <https://www.cairn.info/revue-nectart-2019-1-page-30.htm>.

plus rarement. Les vidéos de leurs aînés leur permettent une certaine identification à eux. Face à la croissance de ce jeune public, la plateforme Youtube a créé YoutubeKids en 2016 à destination des enfants. Connaître la proportion d'enfants utilisant cette fonctionnalité peut s'avérer intéressant. À côté de cela, mais dans une moindre mesure, les enfants ont une approche plus jeune des réseaux sociaux. L'exemple de Youtube peut-en être un. Beaucoup ignorent que Youtube est un réseau social, cependant les utilisateurs peuvent échanger entre eux. Les réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter et Instagram surviennent généralement au début de l'adolescence. TikTok et Snapchat sont ceux qui arrivent plus tôt dans la vie de l'enfant.

Après cette première partie de mémoire, une hypothèse d'étude peut se dégager. Il est supposé que les enfants ont un usage des outils numériques accru et de manière individuelle, en décalage avec les représentations de leurs parents. Les données intéressantes à relever qui sont peu étudiées sont celles des usages réels des enfants sans jugement ni recommandations. Il s'agit de voir quels outils ils utilisent, quelles fonctionnalités, quelles applications, mais aussi de savoir les facteurs explicatifs de leurs usages. À partir des données récoltées, il s'agit de comprendre pourquoi ils aiment cela et ce que cela leur apporte dans leur vie de tous les jours, mais aussi de comprendre comment un outil numérique influe sur l'usage d'un individu. Pour ce faire, le modèle du statut de « *smartphones natives* » peut se questionner afin de de savoir si les enfants sont réellement autonomes.

2. La mise en oeuvre d'un protocole pour recueillir les usages numériques des enfants

La deuxième partie de ce mémoire traite de la mise en oeuvre et du choix du protocole de recherche. L'objectif principal est de réussir à recueillir, de façon la plus proche de la réalité, les usages numériques des enfants. Les jugements et les limites doivent être le plus possible écartés en restant neutre lors de l'analyse. Les éléments pris en compte lors de l'analyse des données portent sur les caractéristiques de l'interaction et de l'usage, celles de l'utilisateur, de l'entourage et de l'équipement numérique.

2.1. Une méthodologie qui découle des hypothèses de départ

La première sous-partie met en avant le cadrage méthodologique avec une présentation et un approfondissement des hypothèses de départ de ce mémoire, avec ensuite une présentation de la méthodologie qui est utilisée, découlant de ces mêmes hypothèses.

2.1.1. Deux hypothèses de départ, entre usages et représentations

La première hypothèse de ce sujet est celle d'un usage des outils numériques par les enfants de manière régulière de façon autonome plus que collective. Ainsi, seulement les usages des enfants sont mis en avant, il n'y a pas d'aspect sur les bienfaits ou sur les méfaits de l'usage des écrans par les enfants, ces sujets étant régulièrement étudiés. L'étude des usages réels, de ce que font les enfants et de ce que cela leur apporte est intéressant à voir car c'est un sujet peu étudié. Beaucoup d'articles étudiés dans la première partie de ce mémoire portent plutôt sur des pré-adolescents que sur des enfants. Cependant, les articles sur ce sujet datant maintenant de quelques années, la société évoluant vite, les pré-adolescents d'hier deviennent les enfants d'aujourd'hui. Avec cette hypothèse, il est intéressant de voir cette dichotomie entre usages individuels, mais créateurs de sociabilité.

La deuxième hypothèse est celle que les parents ont une représentation fautive de l'usage réel des outils numériques par leurs enfants et souvent négative quant aux objets numériques. À côté de l'usage des enfants, il est intéressant de voir les représentations de leurs parents pour voir s'il existe un décalage entre les pensées des parents et entre les usages réels des enfants sur les écrans. Une des raisons des représentations négatives des parents sur

le numérique vient de toutes les recommandations qu'ils reçoivent sur les écrans et surtout de la mise en garde sur les dangers qui peuvent exister.

Au travers de l'étude de ce sujet, une troisième hypothèse est apparue, à savoir celle du modèle de l'usage actif et de l'usage passif des écrans. La question à se poser est celle de savoir si un individu peut-être complètement passif face à un écran.

2.1.2. Une méthodologie qualitative au plus proche de l'enfant

Pour réfléchir sur la méthodologie, l'article « *Des concepts au terrain : questionnements relatifs à la culture numérique en éducation aux médias et par les médias* »³², écrit par Sabine Bosler, Julie Pascau, Joannie Pleau et Pierre Fastrez en 2019, donne des indications sur les différents types de méthodologies qui peuvent exister. Il en existe deux grands types qui se dégagent : à savoir une quantitative, qui met en avant un nombre de participants important sans se pencher sur les personnes qui répondent, et une qualitative qui elle, a une dimension exploratoire visant à approfondir un sujet pour lequel il existe peu d'éléments permettant de le documenter et de le problématiser. Dans ce mémoire, est mise en avant la méthodologie qualitative et non pas celle quantitative. L'objectif de cette recherche qualitative est ici précisément de connaître les usages des enfants et d'obtenir une petite quantité de données pour pouvoir les approfondir. Cette recherche est appropriée car elle vise à voir en profondeur les usages et non pas ceux en général. Ainsi, pour étudier les usages des enfants ou les représentations des parents, ces données étant difficilement quantifiables, cette approche semble judicieuse. Cette méthodologie qualitative est approfondie par une démarche encadrée qui sert à nourrir la recherche par le biais de questionnaires et d'un cahier journal. Ces deux outils d'analyses permettent d'apporter des réflexions. Il s'agit d'une démarche d'approfondissement progressive de l'objet de recherche.

Après avoir réfléchi sur la méthodologie, le protocole de recherche qui est utilisé se rapproche de celui de l'article « *Les collégiens et la recherche d'information sur internet : entre imaginaires, pratiques et prescriptions* »³³, écrit par Anne Cordier en 2011, qui a mené une étude mêlant imaginaire, pratique et prescription comme dit dans son titre. Pour le sujet de ce

³² BOSLER Sabine, PASCAU Julie, PLEAU Joannie, FASTREZ Pierre, « Des concepts au terrain : questionnements relatifs à la culture numérique en éducation aux médias et par les médias », *Communication & langages*, 2019/3 (N° 201), p. 41-66. DOI : 10.3917/comla1.201.0041. URL : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2019-3-page-41.htm>.

³³ CORDIER Anne, « Les collégiens et la recherche d'information sur Internet : entre imaginaires, pratiques et prescriptions », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2011/1 (Vol. 48), p. 62-69. DOI : 10.3917/docsi.481.0062. URL : <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2011-1-page-62.htm>.

mémoire, les usages sont étudiés et les imaginaires sont plus tournés du côté des représentations. Comme Anne Cordier qui a menée une étude qualitative sur deux ans, celle pour ce mémoire se fera sur un temps plus court d'un mois. Dans son article, elle y explique que l'un des facteurs qui varie d'un enfant à un autre est celui de la sphère privée. « *Si chacun des acteurs interrogés disposant d'une connexion à domicile décrit une intégration de l'outil dans sa vie quotidienne, il semble que ces pratiques soient véritablement spécifiques à l'usage privé* » (p. 64). Pour ce faire, elle a mêlé observations et entretiens. Tout comme elle, des entretiens individuels avec les enfants sont menés. Les données récoltées sont verbales, ; l'entretien est semi-directif ; des questions sont préparées en amont, mais restent ouvertes.

2.1.3. Le choix du public interrogé

Le public ciblé pour cette étude concerne les enfants de cycle 2 et de cycle 3. Les enfants de cycle 1 sont plus restreints de la part des parents qui sont plus réticents à mettre à disposition des outils numériques dans leurs mains. Ainsi, les enfants des cycles 2 et 3 âgés, entre 6 et 11 ans environ, sont la cible de cette étude. À cet âge, les enfants deviennent plus autonomes et plus aptes à parler de ce qu'ils font de manière autonome. L'étude étant qualitative, le choix est celui d'analyser un nombre restreint d'une vingtaine d'enfants pour approfondir les réponses.

En plus de la cible des enfants, leurs parents sont aussi interrogés. Les réponses des parents servent à comparer les réponses des enfants et voir s'il existe ou non des différences. Questionner parents et enfants séparément semble être un choix pertinent pour éviter que les parents aident ou influencent leurs enfants lors de leurs réponses au questionnaire. Si les parents sont les seuls questionnés, les limites sont celles de l'usage réel des enfants, les parents pouvant modifier la réalité ou bien ne tout simplement pas la connaître. À contrario, si les enfants sont les seuls interrogés, leurs usages sont analysés, mais les représentations que les adultes en ont ne le sont pas. Ainsi, analyser les réponses des enfants et des parents de façon complémentaire semble pertinente.

2.2. Le recueil des données, en plusieurs étapes variées et complémentaires

La deuxième sous-partie met en avant la réflexion autour de la mise en place du recueil des données, qui se réalise en deux temps. : un premier avec la distribution d'un questionnaire pour les parents et un pour les enfants ; un deuxième avec la rédaction d'un cahier journal par les enfants. Ce cahier journal lors d'une séance est complété sous la forme d'un entretien semi-directif avec les enfants en individuel. Toutes les données relevées restent anonymes.

2.2.1. Une première approche quantitative des parents et des enfants : le questionnaire

En premier lieu, les parents répondent à un questionnaire de départ chez eux pour voir leur positionnement vis-à-vis du numérique chez leurs enfants, mais aussi pour voir quels sont selon eux les usages de leurs enfants. À travers de ce questionnaire, une première approche des représentations des adultes par rapport au numérique se dégage. (Annexe 1³⁴ : Questionnaire parents, modèle vierge).

Parallèlement, à l'école, un autre questionnaire est donné à remplir par les enfants. Ce questionnaire de départ se déroule avant la rédaction du cahier journal par les enfants pour déjà permettre de comparer l'écart entre ce que les enfants et ce que les parents répondent. Le choix de faire remplir ce questionnaire à l'école est stratégique pour que les parents n'interfèrent pas dans les réponses des enfants. Les questions présentes dans ce questionnaire permettent aux enfants d'avoir une première idée de ce qu'ils peuvent rédiger ou de ce qu'ils peuvent raconter dans leur cahier journal. Les limites portent sur les discours parentaux sans observation directe des usages de l'enfant ; il y a un décalage entre discours et usages. C'est pour cela que lors de cette recherche, le souhait est de soumettre un questionnaire aux parents, mais aussi aux enfants pour étudier le décalage réel qu'il peut exister. Les axes d'analyse partent du plus général, à savoir les facteurs explicatifs pour les réponses entre parents et enfants, pour se resserrer autour des loisirs des enfants en essayant de prendre des exemples concrets qui ressortent sur le terrain. Le dernier axe d'analyse porte sur l'enfant, sur son ressenti et sur son expérience personnelle (Annexe 2³⁵ : Questionnaire enfants, modèle vierge).

³⁴ Annexe 1 : Questionnaire parents, modèle vierge.

³⁵ Annexe 2 : Questionnaire enfants, modèle vierge.

Les questions présentes dans les questionnaires à destination des enfants et à destination des parents sont plus ou moins similaires. Les deux types de questionnaires débutent avec des questions pour connaître les éléments explicatifs nécessaires lors de l'analyse, à savoir les équipements en outils numériques des enfants avec leur fréquence d'usage et les accompagnateurs dans cette pratique. Le questionnaire se resserre pour savoir quelles fonctionnalités sont utilisées et quelles applications. Le questionnaire pour les parents contient une interrogation pour connaître l'avis des parents autour de l'usage du numérique de leur enfant et se termine par une question autour de la COVID-19. Le questionnaire pour les enfants contient une interrogation pour connaître certains de leurs souvenirs marquants, positifs comme négatifs, mais aussi les sentiments qu'ils peuvent ressentir lors de leur usage.

2.2.2. Une deuxième approche qualitative du point de vue de l'enfant : le cahier journal

En deuxième lieu, pour poursuivre l'étude après le questionnaire, les enfants doivent rédiger un cahier journal. Pour ce faire, quatre séances réparties sur un mois à raison d'une fois par semaine sont nécessaires. La consigne principale de ce cahier est de demander aux enfants d'écrire et de raconter librement ce qu'ils font sur leurs outils numériques au cours de la semaine. L'orthographe n'est pas jugée, ils peuvent s'exprimer sans barrière. Par l'étude d'un cahier journal, le sujet porte réellement du côté de l'enfant qui peut lui s'exprimer librement, expliquer son usage quotidien, décrire son interaction entre lui et son appareil... Lors de l'analyse des résultats, il ne faut pas oublier de tenir compte des facteurs explicatifs des réponses des enfants, à savoir leur équipement. Lors des séances, les enfants sont aiguillés par des questions ouvertes auxquelles ils peuvent répondre ou non. Ils ont le choix de s'en servir ou de rédiger sans, en fonction de leur inspiration (Annexe 3³⁶ : Cahier journal, modèle vierge).

2.2.3. Pour aller plus loin : l'entretien semi-directif

En troisième lieu, sur l'une des quatre séances de rédaction du cahier journal, les enfants passent une fois en entretien individuel pour qu'un approfondissement soit apporté sur leurs réponses au questionnaire. Les entretiens se déroulent de manière semi-directive avec une base de questions sur lesquelles des réponses ouvertes sont possibles, mais l'entretien est aussi et surtout libre pour que les enfants racontent ce qu'ils ont envie et qu'ils

³⁶ Annexe 3 : Cahier journal, modèle vierge.

se sentent libre de pouvoir s'exprimer. En ce qui concerne la préparation de ces entretiens, un guide est réalisé, composé de trois parties principales, à savoir une portant sur la connaissance de l'enfant, une portant sur celle du niveau d'équipement et d'usage de l'enfant et une portant sur celle des usages de l'enfant. Les questions et la trame peuvent être modifiés en fonction de si certaines réponses ont déjà été apportées par l'enfant lui-même ou si les réponses de l'enfant amènent à d'autres questions. Ainsi, il s'agit de rebondir sur certaines paroles. Ces échanges sont enregistrés par l'intermédiaire d'un téléphone portable puis retranscrites sur ordinateur pour permettre l'analyse des verbatim (Annexe 4³⁷ : Guide d'entretien, modèle vierge).

Après cette deuxième partie de mémoire, une étude qualitative est menée dans l'objectif d'en apprendre le plus possible sur les usages des enfants sur les écrans. Pour ce faire, un questionnaire parents puis enfants, un cahier journal et un entretien semi-directif avec les enfants sont réalisés. Par la suite, les données sont analysées de façon le plus neutre possible pour ne tenir compte que des usages et non des recommandations publiques. Plus précisément, l'analyse se porte sur les usages, à savoir ceux sur les applications de jeux vidéos et d'applications en ligne, mais aussi sur les relations que les enfants entretiennent au travers des écrans. L'objectif est de confirmer ou non certaines hypothèses de départ, mais aussi certains points des études menées à ce sujet présentes dans ce mémoire. L'intérêt est de connaître ce qu'aiment faire les enfants au XXI^e siècle et ce que cela leur apporte en terme de divertissement ou d'occupation.

³⁷ Annexe 4 : Guide d'entretien, modèle vierge.

3. Analyse des données collectées sur le terrain, entre recherches et hypothèses

La troisième grande partie de ce mémoire traite de la partie pratique et de l'analyse des données collectées sur le terrain. Cette étude a été menée dans une petite école en milieu rural, cette école comportant une classe allant de la PS au CE1 et une autre allant du CE2 au CM2. La tranche d'âge choisie pour l'étude est celle des enfants de cycle 2 et de cycle 3, leur âge allant de 6 ans à 11 ans. Le travail d'investigation mené ici peut correspondre aux prémisses d'une investigation plus grande. Le nombre de sujet étant limité au nombre de 16 enfants par le cadre de ce mémoire, il aurait fallu un ensemble d'enfants plus important. La limite des petits effectifs est l'obstacle principal. Pour recueillir les données, une triangulation a été utilisée. Cela signifie que plusieurs techniques de recueil des données ont été pratiquées, à savoir le questionnaire (parents et enfants), le cahier journal et l'entretien. Lors de l'analyse des données, des diagrammes sont utilisés dans cette partie, appuyés par des documents qui sont mis en annexe. Ainsi, les hypothèses énoncées plus haut sont le point d'appui pour l'analyse des données.

3.1. Une approche générale des données, les propos des enfants face à ceux des parents

La première sous-partie met en avant les deux premières hypothèses émises. Pour commencer, il est important de poser le cadre de l'analyse et des éléments pris en compte. L'analyse des données porte sur les caractéristiques de l'usage (quand, avec qui ?) et sur l'équipement numérique (quels écrans ?). La première hypothèse de ce sujet est traitée globalement pour être mise en relation avec la seconde hypothèse. Les données sont plus précisément étudiées par la suite. Pour répondre à cette hypothèse, deux tableaux de synthèse, un sur les questionnaires des parents (Annexe 5³⁸ : Tableau de synthèse des questionnaires des parents) et un sur les questionnaires des enfants (Annexe 6³⁹ : Tableau de synthèse des questionnaires des enfants).

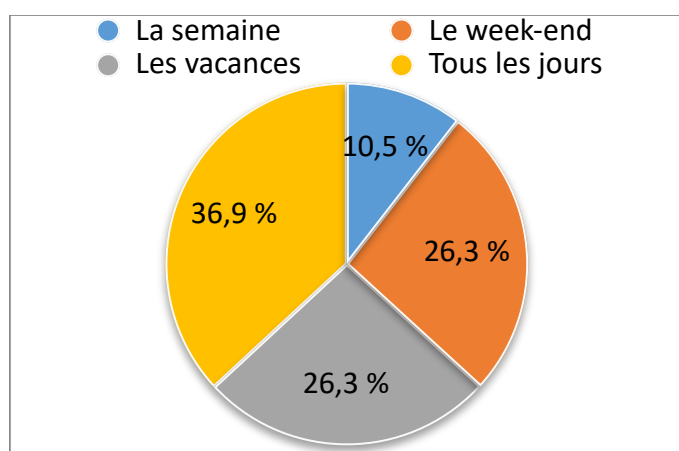
³⁸ Annexe 5 : Tableau de synthèse des questionnaires des parents.

³⁹ Annexe 6 : Tableau de synthèse des questionnaires des enfants.

3.1.1. Les enfants, ce qu'ils déclarent faire en comparaison à ce que pensent les parents

3.1.1.1. Les réponses des enfants

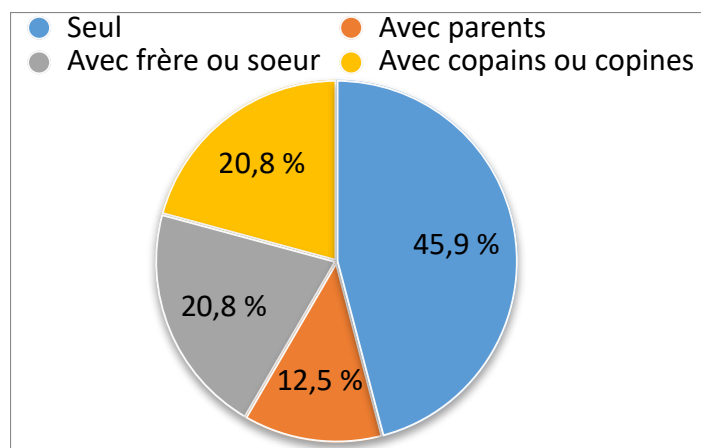
En premier, pour analyser l'usage des enfants, il faut voir quand ils utilisent les écrans, mais aussi combien de fois dans la semaine. À cette question, les enfants pouvaient cocher plusieurs réponses. Les 16 enfants de l'échantillon ont pu répondre au questionnaire. 36,9% d'enfants, à savoir moins de la moitié affirment utiliser les écrans de manière quotidienne. Seuls 10,5% d'enfants affirment les utiliser en semaine, mais de manière irrégulière. En ce qui concerne les autres, l'usage se fait seulement le week-end ou lors des vacances scolaires à hauteur de 26,3% chacun.



Synthèse questionnaires enfants

Question 4 : À quelle fréquence utilises-tu les écrans ?

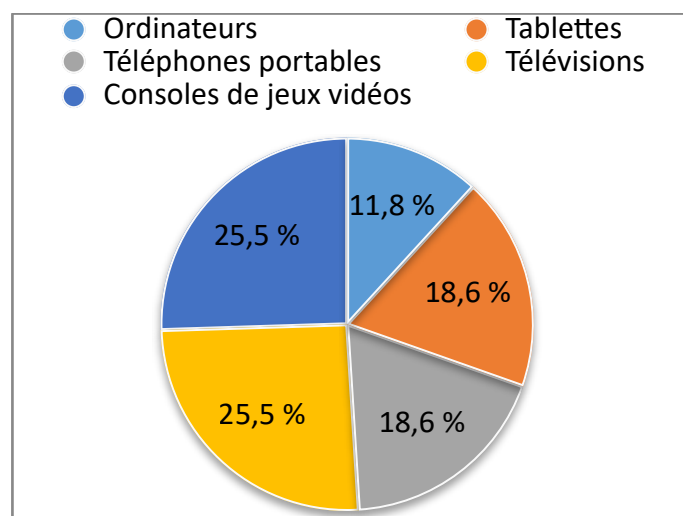
En second, pour analyser l'usage des enfants, il faut savoir avec qui ils utilisent les écrans. 45,9% d'enfants, à savoir presque la moitié, affirment utiliser les écrans de manière individuelle. Seuls 12,5% d'enfants affirment les utiliser avec leurs parents. À côté de cela, ils utilisent avec leur frère/soeur ou avec leurs copains/copines à hauteur de 20,8% chacun.



Synthèse questionnaires enfants

Question 3 : Avec qui utilises-tu le plus souvent les écrans ?

Après avoir vu et qualifié l'usage des enfants de cette étude, pour comprendre la suite de l'analyse, les différents écrans supports sont les suivants : ordinateurs, tablettes, téléphones portables, télévisions et consoles de jeux vidéos. En plus de cette question, a été posée celle de la possession personnelle des enfants. Les réponses de cette question n'étant pas pertinentes pour l'étude, la notion de propriété pouvant être floue pour certains enfants. Les écrans utilisés sont ceux de la famille et de l'entourage familial. Les deux écrans qui dominent sont les consoles de jeux vidéos ou les télévisions à hauteur de 25,5% chacun, suivi des tablettes et des téléphones portables pour 18,6%, avec en dernier les ordinateurs pour 11,8%.

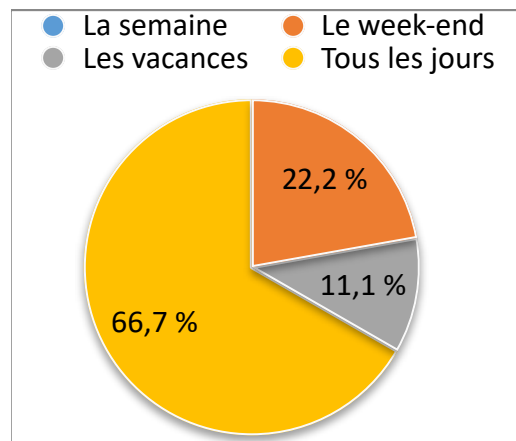


Synthèse questionnaires enfants
Question 1 : Quel(s) écran(s) utilises-tu le plus ?

3.1.1.2. Les réponses des parents

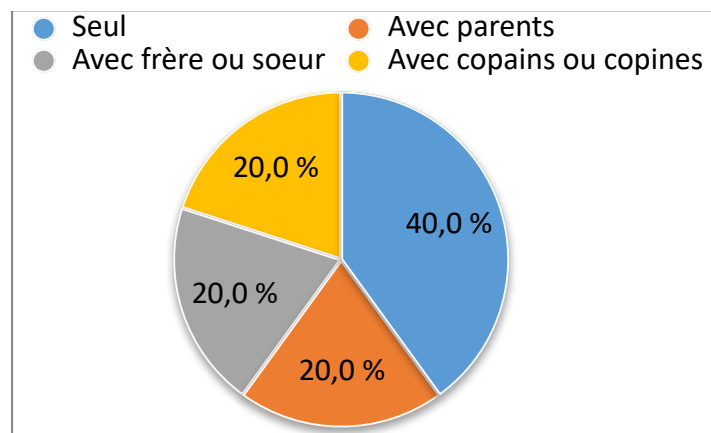
En second, voyons la comparaison entre les réponses des enfants et des parents concernant l'équipement et les caractéristiques de l'usage. Comme dit précédemment, les 16 enfants ont rempli le questionnaire ainsi que 10 familles. Sur les 16 enfants, seulement 2 sont frères. De ce fait, seulement 5 familles n'ont pas souhaité participer ou n'ont pas rendu le questionnaire. Après avoir analysé les différents questionnaires, comme résultat global, revient le fait que les réponses des parents et celles des enfants sont plutôt proches. Les questionnaires étant anonymes, ils ont été analysés dans leur ensemble. Le questionnaire d'un enfant avec celui de son parent n'a pas été mis en corrélation. Pour cette question, la formulation aurait pu être différente : seulement demander si les enfants faisaient des écrans tous les jours ou seulement le week-end ou les vacances. Dans le diagramme ne figure pas la catégorie de l'usage en semaine car aucun parents n'a répondu à cette question. Dans les deux types de questionnaires, ce qui revient est le fait que plus de la moitié, à hauteur de 66,7%,

ont un usage quotidien des écrans. Certains enfants ne peuvent utiliser les écrans que le week-end pour 22,2% d'entre eux et d'autres que les vacances pour 11,1%. Les enfants, dans ces deux catégories, sont quand même en infériorité en comparaison à la grande majorité qui peut les utiliser la semaine. La limite à retenir peut-être celle de la définition même d'un écran pour les parents, ici s'entend le fait de même passer quelques minutes sur le téléphone portable du parent. La première question du questionnaire des parents était juste destinée à savoir si les enfants utilisent les écrans. Tous les parents ont répondu « oui ».



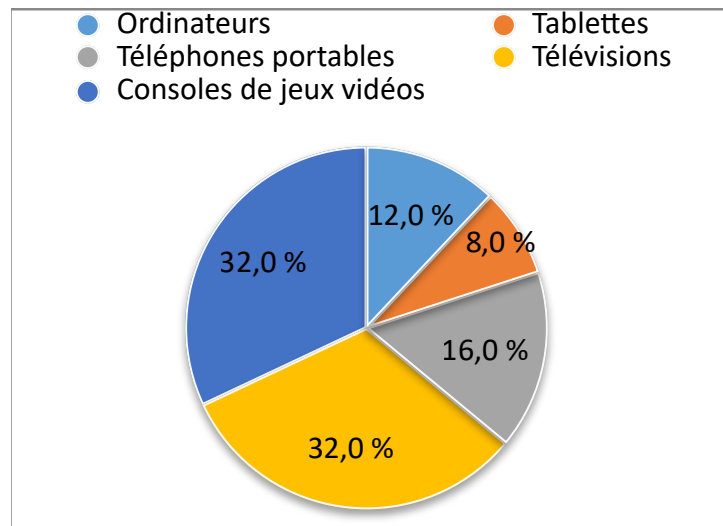
Synthèse questionnaires parents
Question 4 : À quelle fréquence votre enfant utilise-t-il les écrans ?

Selon les parents, 40% de leurs enfants utilisent le plus souvent les écrans de manière individuelle et selon les enfants, ils prétendent utiliser à hauteur de 45,9%. Pour cette question, les réponses venant des questionnaires enfants, mais aussi parents sont similaires. Pour cette question, les réponses attendues étaient celles d'un usage plus collectif avec les parents, pensant qu'avec toutes les recommandations qu'ils entendent, ceux-ci voudraient donner l'image qui est attendu d'eux. Lors de la lecture de cette question, les réponses ont été agréablement surprenantes.



Synthèse questionnaires parents
Question 3 : Avec qui votre enfant utilise le plus souvent les écrans ?

Concernant les différents écrans utilisés, en première position ce sont les consoles de jeux vidéos et la télévision avec les mêmes proportions, à savoir 32% chacun. Arrive ensuite le téléphone portable à hauteur de 16%. L'ordinateur et la tablette sont les écrans moins utilisés pour une proportion de 12% et de 8%. Les ordinateurs familiaux sont moins nombreux face à ceux qui sont personnels aux parents. Les tablettes sont cependant plutôt courantes dans les foyers.

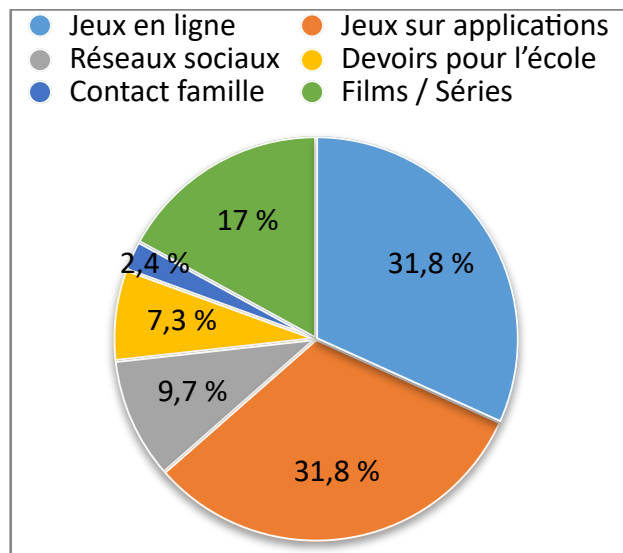


Synthèse questionnaires parents
Question 2 : Quel(s) écran(s) votre enfant utilise-t-il le plus ?

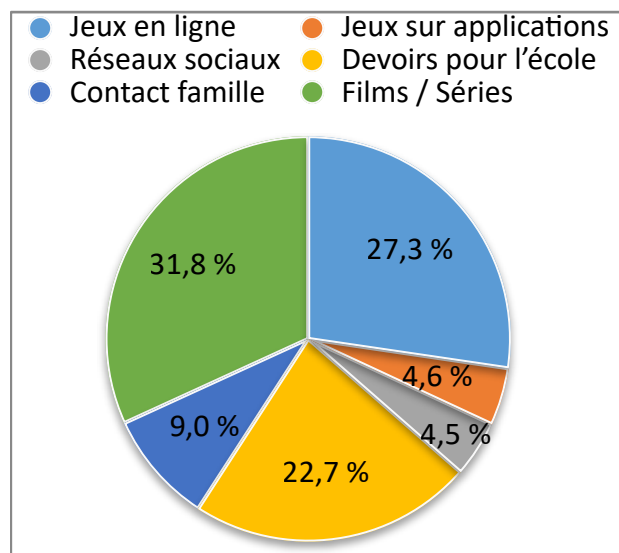
3.1.1.3. Les activités des enfants

Par la suite, voyons ce que déclare faire les enfants sur les écrans et ce qu'en pensent leurs parents. Les enfants majoritairement pour la classe d'âge étudiée ici, à savoir entre 6 et 11 ans, sont de grands consommateurs de jeux vidéos à hauteur de 31,8% selon eux contre 29,6% selon les parents. Pour cette catégorie, il aurait mieux valu ne pas déclinier les jeux vidéos entre ceux en ligne et ceux sur applications. Pour les enfants, cette distinction a été difficile à saisir. À côté des jeux, les enfants sont aussi amateurs de visionnage, à hauteur de 17% selon eux contre 31,8% selon les parents. Ici, les réponses des enfants face à celles des parents soulignent une différence de perception. Très loin derrière se retrouvent les devoirs. Cette question vague aurait dû-être plus précisée, à savoir la consultation de devoirs ou de documents sur l'ENT ou de recherches sur Internet (7,3% selon les enfants contre 22,7% selon les parents). À côté des devoirs, les réseaux sociaux sont très peu utilisés (9,7% selon les enfants contre 4,6% selon les parents). Plus tard dans la suite du mémoire, une sous-partie sera consacrée aux réseaux sociaux pour comprendre cette faible proportion, mais aussi pour

voir ce que les enfants comprennent de ce terme de « réseau social ». Les enfants entretiennent des liens entre eux, mais moins avec leur famille (2,4% selon les enfants contre 9% selon les parents). Il s'agit peut-être d'un usage inconscient qui n'est peut-être pas le plus pertinent dans cette étude.



Synthèse questionnaires enfants
Question 5
Que fais-tu sur les écrans ?



Synthèse questionnaires parents
Question 5
Que fait votre enfant sur les écrans ?

Pour la première hypothèse, à savoir celle d'un usage des outils numériques par les enfants de manière régulière de façon autonome plus que collective, elle peut-être en partie validée. Effectivement, les enfants et leurs parents reconnaissent utiliser les outils numériques individuellement, en étant cependant en lien avec leurs camarades pour jouer collectivement. Leur usage n'est pas quotidien pour tous. Beaucoup de parents mettent en place des règles pour que les enfants n'aient accès aux écrans que le mercredi et le week-end. Pour la deuxième hypothèse, sa première partie prône le fait que les parents n'étaient pas au courant de l'usage de leurs enfants. Cependant, cette étude démontre le fait que les parents sont conscients de l'usage de leurs enfants.

3.1.2. Les parents, pour ou contre les écrans, des avis partagés

3.1.2.1. Un avis positif

Pour réfléchir autour de la question de l'avis des parents sur les écrans, la question 8 du questionnaire qui leur était destiné est utilisée (Annexe 9⁴⁰ : Questionnaire parent - Question 8 , Quel être votre avis - négatif / positif / partagé - sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?). 20% ont un avis positif autour du numérique et des écrans. En premier, les parents affirment utiliser un contrôle parental et que cette fonctionnalité mise en place avec des règles précises leur permet de gérer les outils numériques sans conflit. Ils soulignent de plus l'aspect ludique de l'usage des outils numériques.

3.1.2.2. Un avis partagé

En deuxième, 60% ont un avis partagé sur le numérique et les écrans. Sont surtout mis en avant les côtés négatifs. Sans le demander, certains parents prônent l'aspect ludique des écrans dans le domaine des apprentissages ; ils mettent aussi en avant l'éveil que les écrans peuvent apporter aux jeunes enfants. Le questionnaire étant cependant orienté vers les usages des enfants dans leur contexte familial, il est difficile pour les parents de mettre à distance le cadre scolaire. Les parents qui sont partagés sont tout de même conscients des dangers qui peuvent exister, en terme d'humeur négative de leurs enfants et de perte d'envie pour effectuer d'autres activités.

3.1.2.3. Un avis négatif

En troisième, 20% ont un avis négatif sur le numérique et les écrans. Les parents soulèvent des comportements qui émergent après l'usage des écrans. Sont soulevés les points de l'irritabilité et de l'agacement lors de l'arrêt des écrans, mais aussi de la perte d'intérêt pour d'autres activités qui ne sont pas en lien avec le numérique. Ces avis rejoignent ceux des parents qui sont partagés autour du sujet. La question de la tranquillité et de la facilité des parents est mise en avant pour la première fois.

⁴⁰ Annexe 9 : Questionnaire parent - Question 8 : Quel être votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Pour la deuxième hypothèse, sa deuxième partie prône le fait que les parents ont un avis négatif sur l'usage des outils numériques par leurs enfants. Cependant, cette étude démontre le fait que les parents ne sont pas totalement contre les outils numériques, beaucoup soulevant des points négatifs qui portent globalement sur les comportements de leurs enfants qui découlent de cet usage. Malgré cela, la moitié des parents sont conscients des bienfaits et des atouts des écrans pour les enfants. Pour cette question, les parents ont joué le jeu de répondre en donnant une explication. Seulement une famille n'a pas donné d'explication sur sa réponse. En fin de questionnaire, une petite interrogation sur l'usage des écrans par les enfants en temps de COVID a été posée. Les réponses à cette question ne sont pas probantes. Elle était surtout destinée à titre indicatif. 60% affirment que leurs enfants ont plus utilisé les écrans, 30% que moins et 10% que l'usage a été inchangé. Pour compléter leurs réponses, les parents dans la globalité expliquent cet usage plus important qu'à l'ordinaire par les devoirs à réaliser sur ordinateur. Cette question doit être menée sur une étude à part entière, mais ici, il aurait été judicieux de préciser usage hors temps de devoirs scolaires.

3.2. Entre réseaux sociaux, jeux vidéos et télévision, les principaux loisirs des enfants

La deuxième sous-partie met en avant la suite du traitement des hypothèses en rajoutant la troisième, pour étudier modèle de l'usage actif et de l'usage passif des écrans. Pour y répondre, deux tableaux de synthèse ont été réalisés : un sur les cahiers journal (Annexe 7⁴¹ : Tableau de synthèse des cahiers journal) et un sur les entretiens (Annexe 8⁴² : Tableau de synthèse des entretiens). Pour compléter les réponses des questionnaires, réponses sommaires qui ont permis d'orienter la suite de l'étude, des cahiers journal et des entretiens ont été réalisés auprès des enfants pour pouvoir approfondir leurs réponses. L'objectif était de savoir pourquoi les enfants jouent à tel jeux, ce qu'ils regardent, ce que cela leur apporte, ce qu'ils ressentent, leurs objectifs... Les entretiens partent de l'usage pour aller à la base du pourquoi.

Les cahiers journal ont été difficiles pour les enfants. Au vu des réponses lors des questionnaires, beaucoup d'enfants n'utilisant pas d'écrans en semaine, il a été décidé de faire remplir les cahiers journal aux enfants une fois par semaine sur une durée d'un mois. Lors de

⁴¹ Annexe 7 : Tableau de synthèse des cahiers journal.

⁴² Annexe 8 : Tableau de synthèse des entretiens.

la première séance, les enfants ont très bien joué le jeu. Beaucoup ont détaillé leurs usages, se sont plus à expliquer les applications qu'ils utilisent, les jeux auxquels ils jouent, les youtubeurs qu'ils regardent... Ces cahiers journal ont permis de donner plus de précisions sous forme de liste de ce que les enfants font ; la limite pour les enfants est toujours d'expliquer le pourquoi et le ressenti. Les cahiers journal ont été remplis par les 16 enfants.

Les entretiens ont permis d'entrer dans une communication verbale et ont pour objectif de recueillir des informations. Plusieurs facteurs entrent en jeu, à savoir le contexte de l'entretien et son sujet, mais aussi la relation entre l'enquêteur et l'enquêté. Il faut retenir comme limite que l'enquêteur n'a accès non pas à des usages, mais à du déclaratif, ce qui veut dire que les sujets, en l'occurrence les enfants, disent ce qu'ils veulent de leurs usages. Le contexte de l'entretien pour cette étude a été en temps de classe individuel, l'enquêteur et l'enquêté se connaissant, les enfants étaient assez en confiance pour parler le plus librement possible. Pour retranscrire un entretien, il faut suivre des règles, à savoir retranscrire sans modifier ni corriger le langage tout en mentionnant le non verbal et sans corriger les fautes de syntaxe. Pour regrouper les retranscriptions, il faut penser à mentionner l'âge, le sexe, le niveau de classe, la date, la durée et le lieu. Le nom et le prénom ne sont pas obligatoires, tout reste anonyme. Pour traiter les entretiens, il faut d'abord renseigner les hypothèses, de ce fait, une analyse transversale doit être menée en reliant ce qui est commun et ce qui est différent. Les hypothèses doivent être vérifiées ou infirmées, partiellement ou totalement. Les entretiens ont été menés avec 13 enfants.

3.2.1. Le paradoxe des réseaux sociaux, l'exemple de Youtube

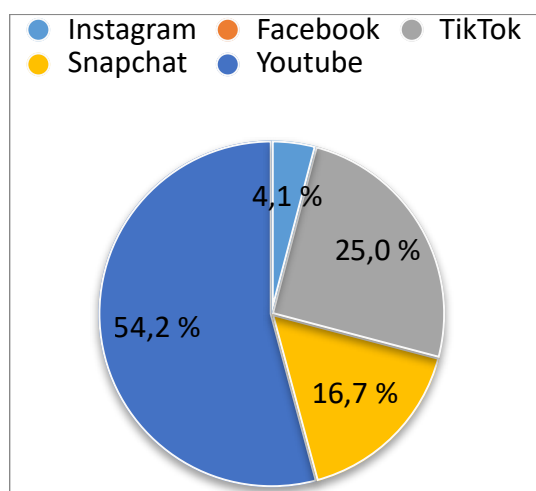
3.2.1.1. Définir un réseau social

Pour la tranche d'âge des adolescents et petit à petit des prés-adolescents, les réseaux sociaux représentent un facteur de cohésion et d'inclusion sociale. Ils ont aussi un rôle dans la construction identitaire de ces futurs adultes. Cependant, l'usage des réseaux sociaux vient plus tard, le public interrogé des enfants entre 6 et 11 ans ne vont que très peu sur ces réseaux. Parler des réseaux sociaux de nos jours peut faire appel à de nombreuses définitions. Lors des entretiens réalisés avec les enfants, la question leur a été posée de savoir définir un réseau social. 31% des enfants ne savent pas définir cette expression, mais les 69% d'autres enfants donnent tous des définitions plus ou moins similaires. Deux composantes ressortent en majorité, à savoir la publication et le visionnage de photos ou de vidéos à hauteur de 44% avec par exemple comme définition « *Là où tu peux regarder des vidéos ou faire d'autres*

trucs » et « Discuter et faire des vidéos ». Les 56% qui restent répondent qu'un réseau social permet de pouvoir discuter avec d'autres personnes avec par exemple comme définition « Endroit où tu peux te retrouver avec tes amis, frères éloignés, tes parents, mais sur écran » et « Réseaux où tu peux communiquer avec des gens que tu ne connais pas, discuter avec tes amis ».

3.2.1.2. Les réseaux sociaux utilisés par les enfants

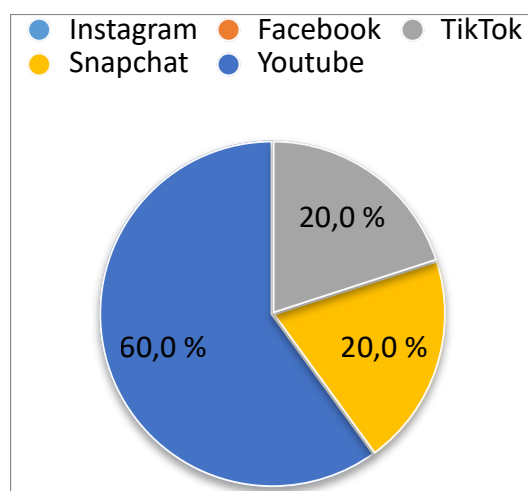
Les réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter, Instagram surviennent généralement au début de l'adolescence. Aucun enfant ne déclare utiliser Facebook. Instagram n'est utilisé qu'à hauteur de 4,1%. Alors que TikTok, Snapchat et Youtube sont ceux qui arrivent plus tôt dans la vie de l'enfant. Concernant les visionnages, ils représentent plus d'un tiers de l'usage des réseaux sociaux avec TikTok à hauteur de 54,2% et Youtube à hauteur de 25%. Concernant les discussions, elles représentent 16,7% avec Snapchat. Du côté des parents, leur réponse vis-à-vis du non usage de Facebook et d'Instagram est similaire, tout comme l'usage accru de Youtube à hauteur de 60% selon eux. Pour TikTok et pour Snapchat, le constat est le même avec un usage à hauteur de 20% pour chaque. Youtube et TikTok tiennent une place à part, à la fois dans l'esprit des parents, mais aussi dans celui des enfants. Dans cette étude, la place et l'usage accordé à la plateforme Youtube connaît les plus grandes données. Justement, pour faire face à un usage de plus en plus précoce de ce réseau social, la plateforme a mis en place le service de YoutubeKids en 2016, les enfants ne connaissant que très peu cette fonctionnalité ou ne l'aimant pas.



Synthèse questionnaires enfants

Question 6

Si tu vas sur des réseaux sociaux, sur lesquels vas-tu ?



Synthèse questionnaires parents

Question 6

Si votre enfant va sur des réseaux sociaux, sur lesquels va-t-il ?

3.2.1.3. L'exemple de Youtube, entre Youtubeurs et YoutubeKids

Les youtubeurs que les enfants regardent peuvent être regroupés en trois catégories, à savoir :

- *Youtubeurs jouant à des jeux en ligne* : Zetar, WaZz, Cradoc, Squeezie, Deathy, Suphugo, Valouzz, Fuze II... Ainsi, les enfants aiment regarder des suggestions ou des vidéos sur les jeux auxquels ils jouent (Annexe 10⁴³ : Exemple cahier journal 1 - Youtube).

- *Youtubeurs faisant des vidéos drôles* : Matsu, Theodort, Joyca, Unchained, Michou, Sly, Sora, Traki, Ryaton, Charles et Mélanie, Monsieur Brocolis, BriZ, Inoxtag, Noa, LeBouseuh, Furious Jumper, Overspaces... Ainsi, les enfants aiment regarder des vidéos qui vont les faire rire et où les youtubeurs réalisent des défis (Annexe 10⁴⁴ : Exemple cahier journal 1 - Youtube).

- *Youtubeuses réalisant des vlogs* : Amelina Kiss, Monde l'Ilyana, Univers d'Ilyana, Pidi... Ainsi, les enfants, pour cette étude principalement les filles de la classe, aiment regarder des vidéos de routines. Une explique : « *J'aime bien savoir la vie des autres* » pour s'inspirer d'elles (Annexe 11⁴⁵ : Exemple cahier journal 2 - Youtube).

Ces Youtubeurs auxquels les enfants s'identifient sont tous de la tranche d'âge des 18-25 ans, âgés d'une décennie de plus que le public qui regarde leurs vidéos. Sur Youtube, les enfants aiment regarder des vidéos de Fortnite, pour les aider à mieux comprendre le jeu, mais aussi à comprendre comment passer certains niveaux plus ou moins difficiles. Un des enfants donne comme définition d'un youtubeur : « *Les youtubeurs jouent et aident pour jouer à ce jeu et permettent de découvrir de nouveaux jeux* ». Sur les enfants interrogés, seulement 15% ont la volonté de posséder une chaîne Youtube plus tard : « *Mais pas pour en faire mon métier* » contre un qui : « *Veut être youtubeur sur les jeux vidéos, le foot, les challenges* ». Ces enfants veulent devenir Youtubeur pour avoir un loisir, mais pas pour en faire leur métier. Les autres n'ont pas ce désir. Concernant la fonctionnalité de YoutubeKids, 15% s'expriment sur ce que cela peut-être en répondant « *C'est un truc pour les petits* » et « *Pour les petits* ». Cependant, cette fonctionnalité a été créée pour les enfants de moins de 13 ans, pourtant ceci ne connaissent pas.

⁴³ Annexe 10 : Exemple cahier journal 1 - Youtube.

⁴⁴ Annexe 10 : Exemple cahier journal 1 - Youtube.

⁴⁵ Annexe 11 : Exemple cahier journal 2 - Youtube.

3.2.2. Le jeu vidéo comme facteur de cohésion sociale, l'exemple de Fortnite

3.2.2.1. Les loisirs des enfants

Lors de la réponse du questionnaire enfant, pour la question 7, à savoir : « *Quels sont les trois sites ou applications que tu utilises le plus ?* », les réponses peuvent être rangées en quatre catégories, les chiffres entre parenthèses correspondent au nombre d'enfants ayant répondu.

- *Les jeux vidéos* : Mario Kart (2/16), Rocket League (1/16), Star Wars (1/16), Fortnite (3/16), Brawl Stars (1/16), Soccer Stars (1/16), Sonic Dash (1/16).
- *Les youtubeurs* : Zetfar (2/16), WaZz (1/16), Amelina Kiss (1/16), Monde d'Ilyana (1/16), Univers d'Ilyana (1/16), Cradoc (1/16), Mastu (1/16), Theodort (1/16), Joyca (1/16), Unchained (1/16).
- *Les dessins animés* : Oscar et Malika (1/16), Naruto (1/16).
- *Les applications* : Youtube (9/16), TikTok (4/16), Netflix (2/16).

Lors de la réponse du questionnaire parent, pour la question 7, à savoir : « *Quels sont les trois sites ou applications que votre enfant utilise le plus ?* », les réponses peuvent être rangées en deux catégories, les chiffres entre parenthèses correspondent au nombre de parents ayant répondu :

- *Les jeux vidéos* : Roblox (1/10), Fortnite (2/10), Poki (1/10).
- *Les applications* : Youtube (6/10), Snapchat (1/10), Netflix (2/10), Google (1/10), Deezer (1/10).

3.2.2.2. Les différentes catégories de jeux vidéos

Précédemment a été démontré le fait que les parents sont relativement au courant de ce que font leurs enfants sur les écrans. Il peut se voir ici un léger décalage. Les parents savent globalement sur quelles applications jouent leurs enfants. Le décalage se retrouve dans le fait que les parents ne connaissent pas exactement les jeux auxquels jouent leurs enfants, mais non plus quels youtubeurs ils regardent. Les youtubeurs ayant acquis une grande notoriété dans la vie des enfants comme des adolescents, les parents ne connaissent pas exactement les centres d'intérêts intimes de leurs enfants. Dans les cahiers journal, les jeux auxquels ils jouent aussi, mais qu'ils n'ont pas cité dans les questionnaires sont Candy Crush, Intense Sport, Clash

Royal, Animal Crossing, Minecraft, Lego Marvel, Dragon Ball Z, Fifa 21, Subway Surfers, My City et One Two Switch. Les jeux peuvent être classés dans deux catégories différentes, d'un côté se retrouvent les jeux de construction (Minecraft, Roblox, Animal Crossing, Clash Royal, Lego Marvel et My City), mais d'un autre côté se retrouvent les jeux de guerre (Star Wars, Fortnite et Brawl Stars). Les jeux de guerre peuvent être considérés comme étant des jeux violents du fait des images ayant un contenu pas tout le temps en accord avec l'âge de l'utilisateur. Il ne faut pas oublier que les images que voient les enfants ont un réel pouvoir et impact sur leur esprit. Dans les jeux, qu'ils soient de construction ou de guerre, les enfants s'immergent dans un nouveau monde virtuel, dans lequel ils peuvent explorer un territoire en se déplaçant, en rencontrant d'autres utilisateurs au travers de leurs avatars et avec lesquels ils peuvent interagir comme dans la vraie vie. Les enfants, en jouant en ligne ensemble, ont une impression d'être comme dans leur monde à eux. Le jeu qui revient le plus souvent chez les enfants est celui de Fortnite, revenu seulement dans 3 questionnaires, mais dans 8 cahiers journal. Pour cette étude, Fortnite sera le jeu qui va donner lieu à un approfondissement.

3.2.2.3. L'exemple de Fortnite

Pour pousser la recherche, le groupe d'enfants interrogés se retrouve pour beaucoup autour du réseau social de Fortnite ; ceux n'y ayant pas accès connaissent un rejet et un désir d'en faire partie. Fortnite est un jeu de guerre apparu en 2017, déconseillé pour les enfants de moins de 12 ans, mais qui très vite a connu un immense succès auprès de ce jeune public. Deux cahiers journal vont être pris en exemple ([Annexe 12⁴⁶](#) : Exemple cahier journal 3 - Fortnite / [Annexe 13⁴⁷](#) : Exemple cahier journal 4 - Fortnite). Dans le premier exemple, l'enfant explique comment marche le jeu et dit qu'il y joue déjà depuis 4 ans. Il précise son niveau dans le jeu, gage de fierté pour les jeunes enfants. Le week-end est le moment qu'il attend pour pouvoir jouer avec ses copains. Entre eux, ils peuvent discuter, mais aussi s'aider pour avancer dans le jeu. Dans plusieurs cahiers journal, les enfants expliquent jouer avec une grande majorité de la classe à ce jeu. Un autre explique même qu'il a déjà joué à Fortnite pendant 7 heures d'affilées. 3 des enfants soulèvent le fait qu'ils n'aiment pas jouer à Fortnite car ils n'y trouvent pas d'intérêt ou car « *J'aime pas trop les jeux violents* ». Dans le second exemple, la majorité des enfants déclare jouer ensemble chez eux pour discuter et s'aider. Un enfant qui n'a pas accès à ce jeu affirme se sentir délaissé. Il rêve d'y jouer car il aime les armes et les jeux

⁴⁶ [Annexe 12](#) : Exemple cahier journal 3 - Fortnite.

⁴⁷ [Annexe 13](#) : Exemple cahier journal 4 - Fortnite.

de guerre, mais ses parents veulent qu'il attende 12 ans pour y jouer car c'est trop violent selon eux. Ses copains y jouent et en parlent tout le temps à l'école.

3.2.3. La télévision, le visionnage actif et passif, un changement au cours des années

3.2.3.1. Les programmes regardés par les enfants

La majorité des programmes regardés par les enfants le sont soit sur la télévision soit sur la tablette. La télévision est regardée en famille pour 18,8% régulièrement et pour les autres, ils le font majoritairement seuls. 25% affirment la regarder le soir avant de s'endormir et 12,5% le matin avant d'aller à l'école. Les autres enfants n'ont pas précisé. Les films que les enfants ont regardé à la période où ils ont été interrogés sont :

- *Films* : Cruella, Mathilda, Les 4 éléments, Star Wars, Karaté Kids, Fast and Furious.

- *Dessins animés* : Alerte Rouge, Sonic 2.

- *Séries* : Cobra Kai, Maverix, Stagner Things.

- *Séries dessins animés* : Miss Marvel, Dragon Ball Z, Oscar et Malika, Naruto, Raiponce, Wings, Carmen San Diego.

Pour la plupart, les enfants regardent des dessins animés. Certains reviennent régulièrement dans leurs cahiers journal ou au cours des entretiens. Les dessins animés sont majoritairement les programmes regardés de manière individuelle par les enfants. Les films sont plus regardés en famille le soir devant la télévision (Annexe 14⁴⁸ : Exemple cahier journal 5 - Télévision). Le choix d'introduire la télévision comme un usage numérique de la part des enfants a été fait grâce aux différentes recherches menées à ce sujet précédemment. La télévision n'est plus un simple écran sur lequel l'utilisateur regarde le contenu, l'enfant est maintenant acteur de son visionnage par les différentes offres et services que cet outil propose.

3.2.3.2. Les supports de visionnage

Les enfants regardent encore de nos jours la télévision, à hauteur de 62,5%. À côté de ce visionnage traditionnel, 50% regardent la télévision, mais sur d'autres supports. Ces supports peuvent-être TP TV, Netflix, Canal + et Disney Plus. Le plus utilisé et revenant souvent

⁴⁸ Annexe 14 : Exemple cahier journal 5 - Télévision.

est celui de Netflix pour 54% d'entre eux lors entretiens. Les enfants regardant la télévision expliquent qu'ils la regarde le matin en fonction des dessins animés qui sont disponibles, mais que le soir, ils choisissent les programmes qu'ils ont envie de voir. Pour l'un des enfants de cette classe, il n'a pas accès aux consoles de jeux vidéos, mais il n'aime pas non plus y jouer. Cet enfant adore passer du temps avec sa mère. Tous les soirs ils regardent ensemble un film devant la télévision. Pour eux, il s'agit d'un rituel important. En une semaine, il a regardé les films ou émissions les Beaux-Parents, Cro Man, Top Chef, Les Profs, Touristes et La Tour Montparnasse infernale. Son genre préféré est les films comiques qui lui permettent de rigoler. Les films choisis sont programmés sur la télévision, mais choisis par lui. Camping Paradis est son film préféré, il connaît les acteurs et les autres films dans lesquels ils ont joués par coeur (Annexe 15⁴⁹ : Exemple cahier journal 6 - Télévision). C'est enfant se crée alors une culture cinématographique et une connaissance sur les acteurs.

3.2.3.3. Le visionnage passif face à un écran

Comme vu plus haut, dans les usages, que ce soit ceux des enfants, des adolescents ou des adultes, il existe un très gros facteur de cohésion et d'unité sociale. Les personnes ne regardent pas quelque chose pour elles, mais aussi pour les autres. Être actif face à un écran signifie interagir avec lui, être passif signifie de ne pas interagir avec lui. Cependant, un être humain n'est jamais complètement passif. Des sous catégories de passif peuvent être mises en place. Sur la télévision, les individus ne sont pas totalement passifs. Certes en regardant la télévision traditionnelle, les programmes sont réfléchis et proposés par les grandes chaînes. Cependant, l'utilisateur décide du choix du programme et de la chaîne pour savoir lequel il veut regarder, mais aussi à quelle heure. L'individu ne peut pas être passif face à un programme qu'il a choisi de visionner, c'est forcément quelque chose qui lui donne envie et autour duquel il va être attentif et réfléchir par rapport à ce qu'il voit.

De plus, dire que les jeunes ne regardent plus la télévision est faux. Comme vu ici, 62,5% continuent de regarder la télévision sur un écran. Un changement s'est opéré ces dernières années avec l'arrivée et l'explosion des plateformes de streaming. Les enfants regardent toujours la télévision sur d'autres plateformes et sur d'autres supports sans même s'en rendre compte. 50% regardent des plateformes principalement sur tablette dans cette étude. L'hypothèse selon laquelle la télévision est délaissée n'est pas valide : celle-ci conserve

⁴⁹ Annexe 15 : Exemple cahier journal 6 - Télévision.

une place important pour l'enfant. Les enfants sont de nos jours aussi de grands consommateurs de vidéos de courtes durées, au travers de plateformes telles que Youtube et que TikTok. Le visionnage, auparavant de films et de séries sous forme de dessins animés pour les enfants, est passé à celui de personnes de plus ou moins leur âge auxquels ils peuvent s'identifier et se construire. Les enfants, en visionnant, ne sont en rien passifs. Tout ce qu'ils voient leur permet de découvrir le monde autour d'eux et de grandir.

Les spectateurs de la télévision, ici les enfants, sont dans leur espace familial dans lequel ils peuvent faire ce qu'ils veulent à côté comme se déplacer, jouer à quelque chose, manger... Le fait de regarder la télévision de manière individuelle vient du large choix de programmes, mais aussi de la multiplication d'écrans au sein de la famille permettant à chacun de regarder le programme qu'il préfère. Le modèle du spectateur passif s'efface grâce aux nouvelles chaînes et aux plateformes de visionnages permettant de transformer la télévision en objet connecté. Le télévision s'utilise ainsi comme un ordinateur, une tablette... elle se connecte maintenant au réseau d'Internet. Grâce aux box Internet qui sont de plus en plus complètes, les utilisateurs peuvent en plus faire des recherches sur la télévision et jouer à des jeux en ligne.

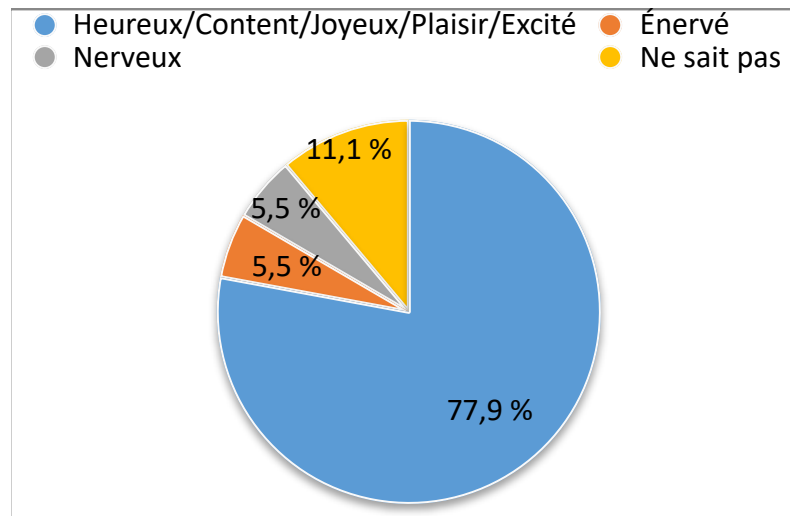
3.3. Les enfants, leurs ressentis, leurs envies

La troisième sous-partie met en avant la globalité des données collectées sans se centrer sur une hypothèse en particulier, mais permet de toutes les étudier au travers des réponses que les enfants ont données. Elles permettent d'analyser plus en profondeur le comportement des enfants, et surtout leur ressenti, pour voir s'ils comprennent ce qu'ils font et pourquoi ils le font, mais aussi essayer de l'analyser. Les différents tableaux de synthèse mis en annexe ont servi lors de cette rédaction.

3.3.1. La difficulté pour les enfants à qualifier ce qu'ils ressentent

Les enfants, pour dire ce qu'ils ressentent positivement, ont utilisé cinq adjectifs différents, à savoir « *Heureux* », « *Content* », « *Joyeux* », « *Plaisir* », « *Excité* ». 12,5% répondent à la fois « *Content et énervé quand ne peux pas jouer* » et « *Joyeux, nerveux* ». Ils ont conscience d'une corrélation entre les deux. 12,5% d'enfants ne savent pas qualifier ce qu'ils ressentent « *Cela dépend* » et pas de réponse. Pour les enfants, cette question laisse la place à plus de détails, mais cela se révèle être un exercice compliqué pour des jeunes enfants. Les

réponses des questionnaires ont été complétées par celles des cahiers journal et des entretiens.



Synthèse questionnaires enfants

Question 8 : Quels sont tes sentiments et que ressens-tu quand tu vas sur les écrans ?

Pour essayer d'approfondir un peu plus ce que ressentent les enfants, lors de l'entretien individuel, la question de leur sentiment a été posée. Tout comme dans le diagramme précédent, les enfants pour dire qu'ils aiment jouer utilisent les mêmes adjectifs (« *heureux* », « *content* », « *joyeux* »). Ils n'arrivent pas plus à décrire ce qu'ils ressentent à hauteur de 11,1%. En revanche, pour ce qui concerne les sentiments négatifs, ceux qui reviennent sont l'énerverment à hauteur de 5,5% et la nervosité dans une même proportion. Certains soulèvent le fait que lorsqu'ils jouent, les parents leur demandent d'arrêter ; mais lorsqu'ils sont en pleine partie d'un jeu, ils aimeraient avoir le temps de finir ce qu'ils font avant de devoir arrêter. Certains nuancent avec le fait que malgré l'énerverment et la nervosité, ils peuvent jouer à l'extérieur de la maison et faire des activités avec leurs copains quand ils ne sont pas sur les écrans. Le jeu vidéo permet de sortir de la réalité de sa vie quotidienne. Les enfants réalisent ainsi une activité qui leur plaît et qui les détend. Ils peuvent ainsi faire ce qu'ils aimeraient faire dans la vie réelle.

Durant les entretiens, le témoignage d'un enfant s'est avéré très pertinent. Celui-ci, contrairement à ses camarades, n'a pas accès aux jeux vidéos. Il ne peut jouer à la PS4 familiale qu'une fois par mois et ne possède pas de Switch. Autour de lui, tous ses camarades jouant à Fortnite lui donnent envie de lui aussi participer et de faire partie de leur groupe. Il ne comprend pas pourquoi lui n'y a pas accès et doit être mis de côté. Lui même dit « *On ne peut pas discuter quand j'arrive à l'école* ». Pour cet enfant, sans le savoir, le jeu vidéo représente un

facteur d'inclusion sociale et se sent rejeté de ne pas pouvoir y jouer (Annexe 17⁵⁰ : Exemple guide d'entretien 1 - Exclusion sociale).

3.3.2. Les souvenirs positifs et négatifs des enfants

Pour aider les enfants à s'exprimer sur ce qu'ils ressentent, la question 9 de savoir « *Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?* », a été difficile pour les enfants. Il a fallu expliquer avec eux ce que la question signifiait. 69% ont réussi à répondre à cette question contre 31% qui n'ont pas su quoi dire. Les réponses sont assez similaires pour la plupart (Annexe 16⁵¹ : Questionnaire enfant - Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?).

Sur les 69% d'enfants ayant répondu, 55%, plus de la moitié ont comme souvenir positif le fait de jouer, de gagner ou de terminer un jeu vidéo. Cette première tendance s'exemple par le fait de « *Terminer un jeu* », « *Gagner à un jeu* » et « *Faire top 1 sur Fortnite* », répondu à deux reprises. Les enfants ont un réel sentiment de fierté et de réussite du fait d'y arriver dans un domaine sécurisant, ils ont là un sentiment de sécurité. La deuxième tendance qui peut se dégager est celle du lien que les enfants entretiennent entre eux avec par exemple « *Je suis content de jouer avec mes copains* ».

Sur les 69% d'enfants ayant répondu, 45%, presque la moitié ont comme souvenir négatif le visionnage d'une vidéo ou d'un film pas adapté à leur âge. Cette première tendance s'exemple par le visionnage de « *Vidéos de monstres* », « *Sursauter à des vidéos* », « *Peur d'une vidéo qui m'a empêché de dormir et d'une série Netflix « Strangerthings » interdit au moins de 16 ans, mais j'ai regardé les 3 saisons* » et « *Quand j'ai regardé un film d'horreur* ». Les enfants, pour beaucoup, ne regardent pas que des programmes adaptés à leur âge. Certains en sont même conscients, en parlant de la limite d'âge, que eux-même ne décident de pas respecter. La deuxième tendance qui peut se dégager est celle de l'énerverment qu'entraînent l'usage des écrans avec par exemple : « *Rager* ».

Pour essayer d'approfondir un peu plus les souvenirs des enfants, positifs ou négatifs, lors de l'entretien individuel, cette question a été posée. Tout comme les questionnaires

⁵⁰ Annexe 17 : Exemple guide d'entretien 1 - Exclusion sociale.

⁵¹ Annexe 16 : Questionnaire enfant - Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?

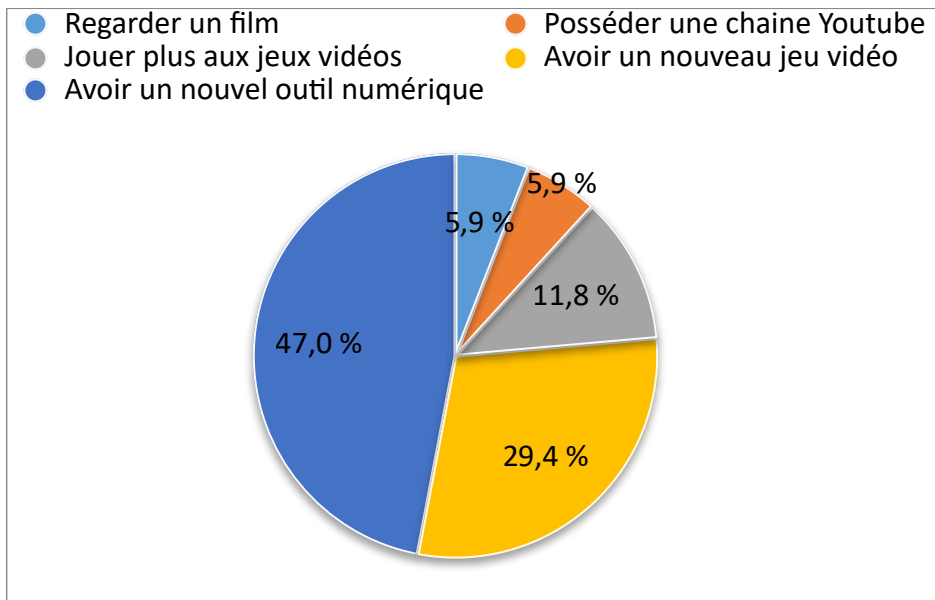
précédents, quand on leur demande un souvenir positif de quelque chose qu'ils ont accompli ou vu sur les écrans, les enfants reviennent sur le fait de gagner un jeu pour 46% d'entre eux. À l'inverse, comme souvenir négatif, revient le fait de perdre à un jeu pour 23% d'entre eux, ces souvenirs là n'ayant pas été déclarés lors des questionnaires. Comme précédemment, le visionnage de contenu inadapté à leur âge en choque certains comme vu précédemment. Ici les enfants témoignent en disant : « Vidéo d'un youtubeur qui n'a pas prévenu que la fin de la vidéo fait peur » et « Vidéo sans le vouloir de la bande d'annonce de Ça, n'a pas réussi à dormir de la nuit ». 38% d'enfants ne trouvent aucun souvenir positif et négatif et 23% un seul sur les deux types de souvenirs. 31% en trouvent pour les deux types de souvenirs.

Durant les entretiens, le témoignage d'un enfant s'est avéré différent de ceux de ses camarades. D'abord, comme souvenir positif, cet enfant met en avant la chance de pouvoir discuter avec ses copains. Ensuite, comme souvenir négatif, il soulève le visionnage d'une vidéo d'un youtubeur qui à la fin n'a pas prévenu qu'il allait se passer quelque chose qui fait peur. Peut-être que pour des adolescents, cette scène n'a pas eu d'impact, mais pour une classe d'âge plus jeune, la sensibilité n'est pas la même (Annexe 18⁵² : Exemple guide d'entretien 2 - Souvenirs positifs et négatifs).

3.3.3. Les rêves des enfants

Lors de la rédaction des cahiers journal, pour aider les enfants, la question leur a été posée de savoir s'ils avaient des rêves par rapport au monde numérique. Cinq catégories de rêves peuvent être mises en avant, les enfants pouvaient avoir plusieurs rêves. Ce qui ressort le plus à hauteur de 47% est d'avoir un nouvel outil numérique, principalement un ordinateur, une tablette, un téléphone portable et une console de jeu vidéo. Généralement, les enfants n'en demandent pas qu'un seul, mais tous. Ce qui suit est le fait d'acquérir un nouveau jeu vidéo à hauteur de 29,4% comme Minecraft et Fortnite pour les enfants de la classe ne les possédant pas et ce sentant de ce fait exclu. Bien plus loin arrive le visionnage et le fait de pouvoir jouer plus longtemps aux jeux vidéos pour 5,9% et pour 11,8%, les enfants n'en ressentant pas le besoins et ayant déjà une consommation suffisante selon eux. La possession d'une chaîne Youtube n'est pas une priorité selon eux pour 5,9%.

⁵² Annexe 18 : Exemple guide d'entretien 2 - Souvenirs positifs et négatifs.



Synthèse cahiers journal
Questions autour des rêves par rapport au monde numérique

Les enfants ont des rêves, il faudrait appeler cela des envies, fondées sur l'imitation. Les enfants souhaitent posséder le même jeu que l'un de leur copain, pour pouvoir jouer avec lui, mais pour aussi pouvoir participer aux conversations. L'envie de posséder un nouvel outil numérique peut elle venir de l'envie pour les enfants d'avoir plus d'indépendance avec par exemple la possession d'un téléphone portable, ou bien l'envie de communiquer les uns avec les autres (tablette). Les enfants regardant pour beaucoup des vidéos de youtubeurs jouant à des jeux leur montrent les PC, mais aussi les consoles de jeux vidéos tel que la PS5, qui au cours de l'adolescence deviennent des outils incontournables pour pouvoir continuer à jouer aux jeux vidéos.

Conclusion

Pour conclure, rappelons que la problématique de ce mémoire est celle de se questionner de nos jours au XXI^e siècle afin de découvrir quels sont les usages autour du numérique par les enfants et de savoir comment un outil numérique influe-t-il sur l'usage réalisé. Trois hypothèses ont été étudiées au cours de ce mémoire et analysées par une étude de terrain.

Concernant la première hypothèse, à savoir celle d'un usage des outils numériques de manière régulière, voire quotidienne des enfants et les fonctionnalités qu'ils proposent de façon autonome plus que familiale, elle a été en partie validée. Effectivement, les enfants et leurs parents reconnaissent utiliser les outils numériques individuellement, en étant cependant connecté à leurs camarades pour jouer collectivement. Leur usage n'est pas quotidienne pour tous. Beaucoup de parents mettent en place des règles pour que les enfants n'aient accès aux écrans que le mercredi et en week-end.

Concernant la seconde hypothèse, à savoir celle que les parents ont une représentation fautive de l'usage réel des outils numériques par leurs enfants et souvent négative quant aux objets numériques, elle a été en partie invalidée car cette étude démontre que les parents sont conscients de l'usage de leurs enfants. Il y a peu de décalage entre leurs réponses. De plus, les parents n'ont pas qu'un avis négatif sur l'usage des outils numériques par leurs enfants. Ils ne sont pas totalement contre les outils numériques. Beaucoup voient souvent des points négatifs portant globalement sur les comportements de leurs enfants qui découlent de cet usage. Malgré cela, la moitié des parents sont conscients des bienfaits et des atouts des écrans pour les enfants.

Concernant la troisième hypothèse, à savoir celle du modèle de l'usage actif et de l'usage passif des écrans, la question de savoir si un individu peut-être complètement passif face à un écran a été étudiée. Les résultats permettent de conclure à petite échelle que l'ancien modèle de visionnage passif n'a pas d'effet dans cette étude, les enfants expliquant leurs choix de visionnage.

Il ne faut cependant pas oublier de retenir le contexte de l'étude qui s'est déroulée sur une durée d'un mois en période scolaire, hors vacances et avec un temps ensoleillé, les enfants passant plus de temps dehors que chez eux en comparaison à d'autres périodes de l'année. De ce mémoire il est à retenir que les enfants cherchent dès leur jeune âge un gain en

autonomie et en émancipation. Au travers des jeux vidéos, ils créent entre eux une forme de sociabilité. Ils ont des comportements plus ou moins conscients, qui s'inscrivent dans une logique collective et dialogique. Cette sociabilité se traduit pour certains par une forme d'exclusion. Tous ces comportements découlent pour les enfants de l'imitation sociale qu'ils peuvent observer au travers des vidéos qu'ils visionnent sur TikTok ou sur Youtube. Pour finir, ce mémoire a été réalisé dans le cadre d'un Master MEEF 1er degré sur un laps de temps limité, avec comme contrainte la mise en place de l'étude sur le terrain. L'échantillon utilisé d'une vingtaine d'enfants ne permet pas de valider des hypothèses, celles-ci peuvent cependant faire l'objet d'une étude plus grande pour découvrir les usages des jeunes enfants autour du numérique, en accentuant plus sur les raisons explicatives et sociales de leurs usages.

Bibliographie

BADILLO Patrick-Yves, PÉLISSIER Nicolas, « Usages et usagers de l'information numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 6 | 2015, mis en ligne le 03 février 2015, consulté le 04 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1448> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.1448>.

BERRY Vincent, « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? », *Nectart*, 2019/1 (N° 8), p. 30-37. DOI : 10.3917/nect.008.0030. URL : <https://www.cairn.info/revue-nectart-2019-1-page-30.htm>.

BERTHOMIER Nathalie, OCTOBRE Sylvie, « Loisirs des enfants de 9 ans en situation de confinement au printemps 2020 », *Culture études*, 2020/5 (n° 5), p. 1-28. DOI : 10.3917/cule.205.0001. URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2020-5-page-1.htm>.

BOSLER Sabine, PASCAU Julie, PLEAU Joannie, FASTREZ Pierre, « Des concepts au terrain : questionnements relatifs à la culture numérique en éducation aux médias et par les médias », *Communication & langages*, 2019/3 (N° 201), p. 41-66. DOI : 10.3917/comla1.201.0041. URL : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2019-3-page-41.htm>.

CORDIER Anne, « Les collégiens et la recherche d'information sur Internet : entre imaginaires, pratiques et prescriptions », *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2011/1 (Vol. 48), p. 62-69. DOI : 10.3917/docsi.481.0062. URL : <https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2011-1-page-62.htm>.

DAUPHIN Florian, « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », *Questions Vives* [En ligne], Vol.7 n°17 | 2012, mis en ligne le 15 novembre 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsvives/988> ; DOI : 10.4000/questionsvives.988.

GAUSSOT Ludovic, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, 2002/4 (no 24), p. 39-51. DOI : 10.3917/spi.024.0039. URL : <https://www.cairn.info/revue-spirale-2002-4-page-39.htm>.

GRAZIANI Laurène, « Les enfants et internet. La participation des jeunes à travers les réseaux sociaux », *Journal du droit des jeunes*, 2012/7 (N° 317), p. 36-45. DOI : 10.3917/jdj.317.0036. URL : <https://www.cairn.info/revue-journal-du-droit-des-jeunes-2012-7-page-36.htm>.

JEHEL Sophie, « Les pratiques des jeunes sous la pression des industries du numérique », *Le Journal des psychologues*, 2015/9 (n° 331), p. 28-33. DOI : 10.3917/jdp.331.0028. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2015-9-page-28.htm>.

JOUET Josiane, « Retour critique sur la sociologie des usages ». In: Réseaux, volume 18, n°100, 2000. Communiquer à l'ère des réseaux. pp. 487-521; doi : <https://doi.org/10.3406/reso.2000.2235>.

KERVELLA Amandine, LOICQ Marlène, « Les pratiques télévisuelles des jeunes à l'ère du numérique : entre mutations et permanences », *Études de communication*, 2015/6, p. 79-96. DOI : 10.4000/edc.6193. URL : <http://journals.openedition.org/edc/6193>.

KREDENS Élodie et RIO Florence, « La télévision à l'ère numérique : entre pratiques émergentes et reconfiguration de l'objet médiatique », *Études de communication* [En ligne], 44 | 2015, mis en ligne le 01 juin 2015, consulté le 20 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/edc/6332> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/edc.6332>.

LACHANCE Jocelyn, RAMOS ANTON Rubén, « Quand les familles initient les enfants au monde connecté. Enquête sur l'acquisition et l'appropriation de la tablette numérique », *Recherches familiales*, 2020/1 (n° 17), p. 89-102. DOI : 10.3917/rf.017.0089. URL : <https://www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2020-1-page-89.htm>.

LOUACHENI Camélia, PLANCKE Laurent, ISRAEL Martine, « Les loisirs devant écran des jeunes. Usages et mésusages d'internet, des consoles vidéo et de la télévision », *Psychotropes*, 2007/3-4 (Vol. 13), p. 153-175. DOI : 10.3917/psyt.133.0153. URL : <https://www.cairn.info/revue-psychotropes-2007-3-page-153.htm>.

MILLERAND Florence, « Usages des NTIC : les approches de la diffusion, de l'innovation et de l'appropriation », 1998. URL : <http://www.composite.org/index.php/revue/article/viewFile/17/16>.

MONTAGUT-LOBJOIT Myriam, « La télévision au prisme des TIC. Pratiques et perspectives », *Les Cahiers du numérique*, 2010/2 (Vol. 6), p. 99-121. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2010-2-page-99.htm>.

PROULX Serge, « La sociologie des usages, et après ? », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 6 | 2015, mis en ligne le 23 janvier 2015,

consulté le 04 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1230> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/rfsic.1230>.

Sitographie

ACADÉMIE DE POITIERS, « *Le numérique éducatif dans l'académie de Poitiers* », 2021. URL : <https://www.ac-poitiers.fr/le-numerique-educatif-dans-l-academie-de-poitiers-122225>.

CANOPE, « *Intégrer le numérique dans sa pratique pédagogique* », 2021. URL : https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/temoignages_primaire.html.

CANOPE / CLEMI, « *La famille tout-écran* », 2017. URL : https://www.clemi.fr/fileadmin/user_upload/espace_familles/guide_emi_la_famille_tout_ecran.pdf.

CNRTL. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/usage//0>.

CNRTL. URL : <https://www.cnrtl.fr/definition/pratique>.

CRÉDOC, « *Pour l'opinion, la cohésion sociale repose sur les efforts de chacun et l'action des pouvoirs publics* », 2011. URL : <https://www.credoc.fr/publications/barometre-de-la-cohesion-sociale-pour-lopinion-la-cohesion-sociale-repose-sur-les-efforts-de-chacun-et-laction-des-pouvoirs-publics-social-cohesion-relies-on-public-autho>.

ÉDUCATION.GOUV, « *Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture* », 2020. URL : <https://www.education.gouv.fr/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture-12512>.

ÉDUCATION.GOUV, « *Loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République* », 2013. URL : <https://www.education.gouv.fr/loi-ndeg2013-595-du-8-juillet-2013-d-orientation-et-de-programmation-pour-la-refondation-de-l-ecole-5618>.

ÉDUSCOL, « *Orientations pour l'éducation aux médias et à l'information (EMI)* », 2018 . URL : <https://eduscol.education.fr/document/327/download?attachment>.

ÉDUSCOL, « *Programme cycle 1* », 2021. URL : <https://eduscol.education.fr/83/j-enseigne-au-cycle-1>.

ÉDUSCOL, « *Programme cycle 2* », 2020. URL : <https://eduscol.education.fr/84/j-enseigne-au-cycle-2>.

ÉDUSCOL, « *Programme cycle 3* », 2020. URL : <https://eduscol.education.fr/87/j-enseigne-au-cycle-3>.

HADOPI, « *Les 8-14 ans : l'émergence d'une génération de « smartphone natives »* », 2017. URL : https://hadopi.fr/sites/default/files/ckeditor_files/ESSENTIEL-etude-8_14-ans-MAI-2017_2.pdf.

HADOPI, « *Les pratiques culturelles dématérialisées des 8-14ans* », 2019. URL : https://www.hadopi.fr/sites/default/files/sites/default/files/ckeditor_files/Hadopi_Etude_Quantitative_Pratiques_Culturelles_en_ligne_des_8-14_ans-Avril_2019_0.pdf.

INSEE, « *Des appareils électroniques aux services en ligne : une diffusion massive des nouvelles technologies en 30 ans* », 2019. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4193175>.

UNICEF, « *Les enfants dans un monde numérique* », 2017. URL : https://www.unicef.org/media/48606/file/SOWC_2017_Summary_FR.pdf.

Annexes

<u>Annexe 1</u> : Questionnaire parents, modèle vierge.....	p. 58
<u>Annexe 2</u> : Questionnaire enfants, modèle vierge.....	p. 60
<u>Annexe 3</u> : Cahier journal, modèle vierge.....	p.62
<u>Annexe 4</u> : Guide d'entretien, modèle vierge.....	p.64
<u>Annexe 5</u> : Tableau de synthèse des questionnaires des parents.....	p.66
<u>Annexe 6</u> : Tableau de synthèse des questionnaires des enfants.....	p.68
<u>Annexe 7</u> : Tableau de synthèse des cahiers journal.....	p.70
<u>Annexe 8</u> : Tableau de synthèse des entretiens.....	p.72
<u>Annexe 9</u> : Questionnaire parent - Question 8 : Quel être votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?.....	p.75
<u>Annexe 10</u> : Exemple cahier journal 1 - Youtube.....	p.77
<u>Annexe 11</u> : Exemple cahier journal 2 - Youtube.....	p.78
<u>Annexe 12</u> : Exemple cahier journal 3 - Fortnite.....	p.79
<u>Annexe 13</u> : Exemple cahier journal 4 - Fortnite.....	p.80
<u>Annexe 14</u> : Exemple cahier journal 5 - Télévision.....	p.81
<u>Annexe 15</u> : Exemple cahier journal 6 - Télévision.....	p.82
<u>Annexe 16</u> : Questionnaire enfant - Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?.....	p.83
<u>Annexe 17</u> : Exemple guide d'entretien 1 - Exclusion sociale.....	p.85
<u>Annexe 18</u> : Exemple guide d'entretien 2 - Souvenirs positifs et négatifs.....	p.87

Annexe 1 : Questionnaire parents, modèle vierge.

Âge et classe de votre enfant :

Ce questionnaire est anonyme / Plusieurs réponses sont possible.

Questionnaire à destination des parents



Question 1 : Votre enfant utilise-t-il des écrans ?

- Oui.
- Non.



Question 2.1. : Si la réponse à la première question est non, vous pouvez répondre à cette dernière question et le questionnaire sera terminé pour vous, quelles sont vos raisons pour que votre enfant n'utilise pas d'écran(s) ?

.....

.....



Question 2.2. : Si la réponse à la première question est oui, vous pouvez répondre aux questions suivantes, quel(s) écran(s) votre enfant utilise-t-il le plus ?

- Ordinateur.
- Tablette.
- Téléphone portable.
- Télévision.
- Console de jeux vidéos (PS4, PS5, Switch, DS, 3DS...).
- Autres :



Question 3 : Avec qui votre enfant utilise le plus souvent les écrans ?

- Seul.
- Avec vous (parents).
- Avec un autre adulte.
- Avec un frère ou une soeur.
- Avec un copain ou une copine.
- Autres :

★ **Question 4 : À quelle fréquence votre enfant utilise-t-il les écrans ?**

- La semaine.
- Le week-end.
- Les vacances.
- Tous les jours.
- Autres :

★ **Question 5 : Que fait votre enfant sur les écrans ?**

- Il joue à des jeux en ligne.
- Il joue sur des applications.
- Il va sur des réseaux sociaux.
- Il fait ses devoirs pour l'école.
- Il reste en contact avec ses proches.
- Il regarde des films ou des séries (télévision / plateforme de streaming).
- Autres :

★ **Question 6 : Si votre enfant va sur des réseaux sociaux, sur lesquels va-t-il ?**

- Instagram.
- Facebook.
- TikTok.
- Snapchat.
- Youtube.
- Autres :

★ **Question 7 : Quels sont les trois sites ou applications que votre enfant utilise le plus ?**

.....

.....

★ **Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?**

.....

.....

★ **Question 9 : Pendant le confinement, votre enfant a-t-il fait plus d'écran(s) que lorsqu'il allait à l'école (plus / moins / pareil / détails des usages) ?**

.....

.....



Annexe 2 : Questionnaire enfants, modèle vierge.

Classe et âge :

Ce questionnaire est anonyme / Plusieurs réponses sont possible.

Questionnaire à destination des enfants



Question 1 : Quel(s) écran(s) utilises-tu le plus ?

- Aucun.
- Ordinateur.
- Tablette.
- Téléphone portable.
- Télévision.
- Console de jeux vidéos (PS4, PSS, Switch, DS, 3DS...).
- Autres :



Question 2 : Quels écrans possèdes-tu personnellement ?

.....

.....



Question 3 : Avec qui utilises-tu le plus souvent les écrans ?

- Seul.
- Avec tes parents.
- Avec un autre adulte.
- Avec ton frère ou ta soeur.
- Avec tes copains ou tes copines.
- Autres :



Question 4 : À quelle fréquence utilises-tu les écrans ?

- La semaine.
- Le week-end.
- Les vacances.
- Tous les jours.
- Autres :

★ **Question 5 : Que fais-tu sur les écrans ?**

- Je joue à des jeux en ligne.
- Je joue sur des applications.
- Je vais sur des réseaux sociaux.
- Je fais mes devoirs pour l'école.
- Je reste en contact avec ma famille.
- Je regarde des films ou des séries (télévision / plateforme de streaming).
- Autres :

★ **Question 6 : Si tu vas sur des réseaux sociaux, sur lesquels vas-tu ?**

- Instagram.
- Facebook.
- TikTok.
- Snapchat.
- Youtube.
- Autres :

★ **Question 7 : Quels sont les trois sites ou applications que tu utilises le plus ?**

.....
.....

★ **Question 8 : Quels sont tes sentiments et que ressens-tu quand tu vas sur les écrans ?**

.....
.....

★ **Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?**

.....
.....



SEMAINE 2 :

Lined writing area for Week 2, consisting of 20 horizontal lines.



2

SEMAINE 3 :

Lined writing area for Week 3, consisting of 20 horizontal lines.



3

SEMAINE 4 :

Lined writing area for Week 4, consisting of 20 horizontal lines.



4

Guide d'entretien Semi-directif

Présentation :

Je m'appelle Maryne et je suis en première année de master MEEF 1er degré à l'INSPE de Pau pour devenir professeur des écoles. Pour valider mon master, je réalise un mémoire de fin d'étude. Comme sujet, j'ai décidé de traiter des usages numériques des enfants de nos jours au XXI^e siècle. Je te remercie de participer à mon étude. Les questions que je vais te poser sont ouvertes, ce qu'il veut dire que je n'attends pas de réponses précises, tu peux dire et t'exprimer en fonction de ce que tu penses ou de ce que tu ressens. Il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Si tu n'as pas envie de répondre à une ou plusieurs questions, tu peux me le signaler comme si je dois répéter ou reformuler. Si tu acceptes, j'aimerais enregistrer notre échange pour pouvoir y travailler dessus par la suite, tout ce que tu vas me dire va rester anonyme, donc sans prénom. Les questions vont porter sur tes usages numériques avec les écrans chez toi à la maison ou en dehors mais pas à l'école.

Première partie : connaissance de l'enfant

- Quel âge as-tu ?

.....

- En quelle classe es-tu ?

.....

Deuxième partie : connaissance du niveau d'équipement et d'utilisation de l'enfant

- Quels écrans possèdes-tu chez toi (sont-ils à tes parents ou t'appartiennent-ils) ?

.....

- Avec qui utilises-tu les écrans chez toi (parents, proches, frères / sœurs, copains / copines, adultes) ?

.....

- À quelle fréquence utilises-tu les écrans (semaine, week-end, vacances, tous les jours) ?

.....

Annexe 5 : Tableau de synthèse des questionnaires des parents.

Tableau de synthèse des questionnaires des parents											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Question 1 : Votre enfant utilise-t-il des écrans ?	Oui	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Non										
Question 2 : Quel(s) écran(s) votre enfant utilise-t-il le plus ?	Ordinateur	X	X								X
	Tablette								X		X
	Téléphone portable		X	X						X	X
	Télévision	X	X		X		X	X	X	X	X
	Console de jeux vidéos (PS4, PS5, Switch, DS, 3DS...)	X	X	X	X	X	X			X	X
	Autres										
Question 3 : Avec qui votre enfant utilise le plus souvent les écrans ?	Seul	X	X	X	X	X					X
	Avec vous (parents)		X				X				X
	Avec un autre adulte								X		
	Avec un frère ou une soeur					X		X		X	
	Avec un copain ou une copine				X	X				X	
	Autres										
Question 4 : À quelles fréquence votre enfant utilise-t-il les écrans ?	La semaine										
	Le week-end				X						X
	Les vacances										X
	Tous les jours	X		X		X	X		X	X	
Question 5 : Que fait votre enfant sur les écrans ?	Autres										
	Il joue à des jeux en ligne	X	X	X	X	X				X	
	Il joue sur des application										X
	Il va sur des réseaux sociaux					X					
	Il fait ses devoirs pour l'école	X	X		X			X			X
	Il reste en contact avec ses proches									X	X
	Il regarde des films ou des séries (télévision / plateforme de streaming)	X		X	X		X	X	X		X
Autres											
Question 6 : Si votre enfant va sur des réseaux sociaux, sur lesquels va-t-il ?	Instagram										
	Facebook										
	TikTok			X	X						
	Snapchat			X	X						
	Youtube		X	X	X	X			X		X
	Autres										
Question 7 : Quels sont les trois sites ou applications que votre enfant utilise le plus ?	1. Poki / L'institut.com / Youtube 2. Youtube 3. Roblox / Fortnite 4. Netflix / Snapchat 5. Youtube 6. X 7. X 8. Netflix / Youtube / Classe numérique 9. Youtube / Jeux en ligne (Fortnite) 10. Youtube (musique / recherches / découvertes) / Google / Deezer										

<p>Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partagé, le numérique est une mine d'or pour accompagner les enfants dans leurs apprentissages de manière ludique mais il est aussi très dangereux et difficile à maîtriser 2. Partagé 3. Négatif, l'enfant est agacé en arrêtant l'utilisation de l'écran 4. Positif, nous utilisons un contrôle parental avec une durée d'utilisation, notre enfant n'a pas de mal à respecter les règles 5. Négatif, les enfants ne savent plus jouer à l'extérieur, rien les intéressent. C'est sûr les parents sont tranquille, n'entendent pas de disputent entre frères et soeurs. Positif, Ils voient des choses, pas besoin de leur expliquer (vidéo tout est simple). Sont très éveillés par rapport à nous 6. Négatif, le temps passé sur les écrans est trop important. Positif, pas de réseaux sociaux, jeux en ligne et temps quotidien convenable car ne reste pas devant la TV. Console seulement les week-ends 7. Positif, apprentissage ludique pour école 8. Partagé, la durée d'utilisation a une influence importante sur l'humeur et ne leur donne plus envie de sortir 9. Je n'ai pas été trop pour au départ. J'essai de faire le maximum d'activité sans écran 10. Partagé, le numérique reste un outil et un moyen d'information et de culture mais ce média peut parfois être dangereux pour le jeune public. Les écrans sont très chronophage, il faut être vigilant
<p>Question 9 : Pendant le confinement, votre enfant a-t-il fait plus d'écran(s) que lorsqu'il allait à l'école (plus / moins / pareil / détails des usages) ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mes enfants ont plus utilisé les écrans et les jeux vidéos. Dessins animés, documentaires animaliers mais aussi tchat avec les copains confinés également 2. Pareil 3. Il y avait un temps défini sur l'écran 4. Plus de pratique lors du confinement pour faire des exercices et garder contact avec famille et amis 5. Je pense plus que d'habitude, même s'il y avait des devoirs à rendre 6. Pareil, les règles sont restées inchangées 7. Plus (école en ligne). Films TV 8. Plus car la majorité du travail était à réaliser sur écran 9. Plus 10. Moins car passait plus de temps à l'extérieur après les devoirs, parents plus présents du fait de faire du télétravail

Annexe 6 : Tableau de synthèse des questionnaires des enfants.

Tableau de synthèse des questionnaires des enfants																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Question 1 : Quel(s) écran(s) utilises-tu le plus ?	Aucun																	
	Ordinateur	X		X		X						X			X			
	Tablette	X	X					X			X		X	X	X	X		
	Téléphone portable	X			X				X		X	X	X		X	X		
	Télévision	X	X		X		X	X		X	X		X	X	X	X		
	Console de jeux vidéos (PS4, PS5, Switch, DS, 3DS...)	X	X	X	X					X	X	X	X			X	X	X
	Autres																	
Question 2 : Quels écrans possèdes-tu personnellement ?	Aucun			X		X	X											
	Ordinateur	X																
	Tablette							X					X	X		X		
	Téléphone portable				X				X		X	X			X	X		
	Télévision								X									
	Console de jeux vidéos (PS4, PS5, Switch, DS, 3DS...)			3D S Swi		Swi				Swi	Swi	Swi	3DS DS Swi	Swi				3DS Swi
	Autres		lpo d															
Question 3 : Avec qui utilises-tu le plus souvent les écrans ?	Seul	X	X		X			X	X		X	X	X	X	X		X	
	Avec tes parents			X					X								X	
	Avec un autre adulte																	
	Avec ton frère ou ta soeur	X	X		X	X				X								
	Avec tes copains ou tes copines		X		X		X			X					X			
	Autres																	
Question 4 : À quelle fréquence utilises-tu les écrans ?	La semaine											X					X	
	Le week-end		X				X			X			X		X			
	Les vacances		X										X	X	X	X		
	Tous les jours	X		X	X	X		X	X		X							
	Autres																	
Question 5 : Que fais-tu sur les écrans ?	Je joue à des jeux en ligne	X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	
	Je joue sur des applications	X	X	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	
	Je vais sur des réseaux sociaux				X				X			X			X			
	Je fais mes devoirs pour l'école	X	X														X	
	Je reste en contact avec ma famille																	
	Je regarde des films ou des séries (télévision / plateforme de streaming)	X	X		X		X	X		X							X	
	Autres																	
Question 6 : Si tu vas sur des réseaux sociaux, sur lesquels vas-tu ?	Instagram														X			
	Facebook																	
	TikTok	X	X							X	X	X			X			
	Snapchat		X								X	X			X			
	Youtube	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	Autres																	

<p>Question 7 : Quels sont les trois sites ou applications que tu utilises le plus ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario Kart / Rocket Ligue 2. Star Wars / Vidéos d'astuces et de personnes qui jouent à des jeux vidéos (TikTok / Youtube) 3. X 4. Youtube / TikTok 5. Oscar et Malika 6. X 7. Youtube / Netflix 8. Youtube / Fortnite / Brawl Stars 9. Youtube / Fortnite / Mario 10. Youtube / Zetfar / TikTok de foot 11. Youtube / Zetfar / WaZz / Fortnite / TikTok / Netflix / Naruto 12. Amelina Kiss / Monde d'Ilyana / Univers d'Ilyana 13. Youtube / Soccer Stars 14. Netflix 15. Youtube / Sonic Dash 16. Fortnite / Unchained / Cradoc / Mastu / Theodort / Joyca
<p>Question 8 : Quels sont tes sentiments et que ressens-tu quand tu vas sur les écrans ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Content / Énérvé quand ne peut pas jouer 2. Heureux / Content 3. Joyeux / Nerveux 4. Cela dépend 5. Content 6. X 7. Heureux 8. Heureux 9. Content 10. Content 11. Joyeux 12. Heureux 13. Je me sens excité 14. Joyeux 15. Ça me fait plaisir 16. Content
<p>Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peur à cause de vidéos de monstres vues avec mon frère 2. Télécharger Rocket Ligue / Sursauter face à des vidéos / Énérvé 3. Gagner plein de match à la suite 4. X 5. Terminer un jeu 6. X 7. X 8. Peur d'une vidéo qui m'a empêché de dormir et d'une série sur Netflix interdite au moins de 16 ans mais j'ai regardé les trois saisons (Stranger Things) 9. X 10. Faire top un sur Fortnite / Rager 11. Quand je regarde les youtubeurs que j'aime / Quand je regarde un jeu d'horreur 12. X 13. Avoir fait des cauchemars et rêver que j'étais dans un nuage 14. Je suis content de jouer avec mes copains 15. Gagner à un jeu 16. Faire Top 1 sur Fortnite

Annexe 7 : Tableau de synthèse des cahiers journal.

Tableau de synthèse des cahiers journal					
	Tablette	Télévision	Téléphone portable	Consoles de jeux vidéos	Rêves
1	-Jeux Candy Crush et Sonic -TikTok -Youtube (personnes qui tombent de vélo, rire)	-Tous les matins et parfois pendant le repas du soir (informations) -Film Mathilda	X	X	-Utiliser son ordinateur -Avoir une chaîne YouTube pour faire des vidéos de motos
2	-Netflix, série Maverix de motocross dans le lit le soir -Youtube, vidéos de jeux (Fortnite) -Jeu Roblox	-En famille pour voir le film Cruella (pleins d'émotions, en parle aux copains) -Avec copain, film Miss Marvel	X	<i>SWITCH</i> -Fortnite pour faire des quêtes, niveau 123, y joue depuis qu'il a 4 ans tous les week-end et parfois le mercredi. Hâte du week-end pour jouer, joue avec des copains de la classe (la moitié), discutent et s'aident. Mort dans le jeu mais pas grave car on revit -Minecraft, construit maison, vie comme vraie vie, fait le grand -Regarde sur YouTube des vidéos drôles et de Fortnite	-Avoir le jeu Hunt Showdown (zombies et chasseurs) comme papa, jeu pour les grands
3	X	X	-Joue à Brawl Star	<i>SWITCH</i> -Joue le mercredi à Intense Sport et à Rocket League	X
4	-Regarde YouTube et TikTok -Regarde Dragon ball Z -Joue à Fortnite, Clash Royal et Brawl Star -Youtubeurs (Michou, Sly, ZetFar)	-Regarde le soir	X	X	-Avoir un PC, une tablette, une iPhone 13, une PS5
5	X	-Dessin animé Les quatre éléments -Film Miss Marvel	X	<i>SWITCH</i> -Animal Crossing et Minecraft	-Veut regarder le film Cruella
6	X	-Le matin avec des dessins animés comme Oscar et Malika -Un film par week-end avec sa soeur	X	<i>PS4</i> -Une fois par mois joue à Lego Marvel	-Jouer à Fortnite car ça à l'air bien, la moitié de la classe y joue, donc triste car copains en parle. Pas de switch, parents ne veulent pas
7	-Youtube	-En famille regarde Alerte Rouge	X	<i>SWITCH</i> -Joue à Mario	-Avoir le jeu Kirby car a regardé des vidéos sur ce jeu et adore
8	-Regarde Netflix seul	-Série Stranger Things, pas peur, habitué, déjà vu le film Ça	X	<i>SWITCH</i> -Joue à Fortnite depuis l'âge de 4 ans, niveau 115	-Punit de console -Avoir PC pour jouer aux mêmes jeux mais sur PC (youtubeurs en ont tous) -Avoir un iPhone ¾ pour appeler et jouer à Brawl Star
9	-Regarde Youtube (Amelia kiss et Monde d'Ilyana)	X	X	X	-Avoir le jeu de Minecraft pour construire des cabanes et des maisons -Veut aussi un téléphone pour s'amuser
10	-Regarde TikTok de voitures, de musiques et de foot -Youtubeurs (Sora, Squeezie, Mastu, Joyca, Traki, Rayton, Charles et Mélanie)	-Film Star Wars	X	<i>SWITCH</i> -Joue à Fortnite	-Avoir PS5 pour geeker
11	-Jouer à Clash Royal -Youtubeurs (Unchained, Rayton, Traki, Cradoc, Sly, Sora, Monsieur brocoli, Deathy, Suphugo, Joyca)	X	X	<i>SWITCH</i> -Vidéos de Naruto et de musique -Joue avec 6 autres camarades à Fortnite -Joue à Dragon Ball Z	-Avoir iPhone 13, tablette, PS5, PC pour jouer à pleins de jeux -Veut jouer à Call of Duty, Fortnite, Minecraft

12	-Regarde série Cobra Kai et Naruto -Joue à Clash Royal, Fifa 21, Rocket League, Dragon Ball Z. Avec 6 autres copains joue à Fortnite pour faire Top 1, ils se parlent -YouTubeurs (ZetFar, Unchained, BriZ, Sora, Michou, Inoxtag, Valouzz, Sly, Theodort, WaZz, Suphugo, Mastu, LeBouseuh)	X	X	<i>SWITCH</i> -Joue le mercredi à Fortnite	-Veut PC Gamer et micro pour parler avec les amis sur des jeux en ligne et une PS5
13	X	-Regarde film Beaux-Parents, Cro Man, Top Chef, Les Profs, Touristes, La Tour Montparnasse infernale, films comiques -Au cinéma voit un film (Hommes au bout de la crise de nerf) -Regarde UFA Champions League (match de foot) -Un film tous les soirs de la semaine	X	X	X
14	-TikTok de monsieur qui tombent de vélo et des youtubeurs (Michou pour oublier mauvaise journée et oublier école) -Jeu préféré Sonic	-Après l'école, regarde film Sonic 2	X	X	-Veut le dernier iPad, iPhone, PC et une salle de gaming pour jouer toute la soirée
15	-Joue à Subway Surfers, Roblox, Fortnite, Rocket League. Quand perd rage. Joue avec 6 autres camarades de la classe -YouTubeurs (Michou, Unchained, Sly, Inoxtag, Noa, Rayton, Sora, Valouzz, Pidi, Suphugo, Theodort, Joyca)	X	X	X	-PC, tablette, iPhone, PS4
16	-Regarde série Carbo Kai -Regarde TikTok -YouTubeurs (Fuze III, Michou, Traki, Sora, Squeezie)	X	-iPhone 11 joue à Clash Royal, Brawl Star et Subway Surfers -Possède une carte SIM et une chaîne Youtube. Une fois a joué 7 heure dans une journée sur un même jeu	<i>SWITCH</i> -Joue à Fortnite depuis qu'il a 7 ans -Famille possède PS4, Switch, Xbox, PS3, Game Cube	X

Annexe 8 : Tableau de synthèse des entretiens - Partie 1.

Tableau de synthèse des entretiens - Partie 1					
	Écran	Numérique	Jeux	Contenus visuels	Réseau social
1	X	X	-Mario Kart (Switch)	-Youtube (Minecraft, veut y jouer, regarde avec son frère) -TikTok -Télévision (Netflix, film Alerte Rouge)	X
2	X	-« Classe numérique »	-Fortnite / Minecraft / Clash Royal	-Netflix -TikTok (fait défiler et regarde quand la vidéo lui plaît) -Youtube (regarde les suggestions ou des vidéos sur les jeux auxquels il joue) -Ne veut pas de chaîne Youtube, « quand je serai grand, je ne jouerai pas autant aux jeux vidéos » -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Là où tu peux regarder des vidéos ou faire d'autres trucs »
3	-« Jeux vidéos »	X	-Minecraft / Animal Crossing / Petits jeux sur ordinateur	-Série Raiponce à la télévision le dimanche -Youtube sur ordinateur pour regarder la série Oscar et Malika et des vidéos de jeux mais aussi de concours et de défis -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Snapchat pour parler avec les copains sur le téléphone de maman »
4	-« Quelque chose où l'on peut s'amuser et découvrir des choses »	X	-Fortnite / Clash Royal	-Films à la télévision ou sur Netflix (véhicule et monstres) -Youtube (vidéos sur Fortnite et sur Squeezie qui fait des vidéos de jeux et réalise des expériences avec d'autres youtubeurs, cela lui apporte de la joie) -Veut une chaîne Youtube, « mais pas pour en faire mon métier » -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Discuter et faire des vidéos » -TikTok et Snapchat pour discuter avec ses copains
5	X	X	-Mario / Fortnite -Aime pas trop, y joue quand copains proposent, énervant car le jeu ne lui plaît plus	-Regarde TikTok sur le téléphone de papa -Youtube (Furious Jumper / Overspaces -> vidéos de Roblox, vidéos ennuyantes souvent, les youtubeurs jouent et aident pour jouer à ce jeu et permettent de découvrir de nouveaux jeux) -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Endroit où tu peux te retrouver avec tes amis, frères éloignés, tes parents, mais sur écran » -Snapchat pour envoyer des messages à ses copains et surtout ceux qui changent d'école
6	-« Quelque chose qu'on regarde, truc créé qu'on peut regarder »	-« Là où il y a tous les écrans, les tablettes, les portables »	-Foot sur la tablette -N'aime pas les jeux et Fortnite, n'y trouve pas d'intérêts	-Films sur la télévision programmés mais choisis par lui, films comiques (très drôle, font rire, fait plaisir d'être avec sa mère). Camping Paradis film préféré (connaît les acteurs et les autres films dans lesquels ils y joués) -Youtube -Ne connaît pas Youtube Kids	X
7	X	-« Quelqu'un qui travail dans le numérique, qui travail dans les jeux vidéos »	-Fortnite / Minecraft / Uncharted / Rocket League / Clash Royal / Subway Surfers	-Regarde télévision -Youtube (vidéos de Minecraft) -Netflix (Stranger Things avec maman et n'a pas peur / Cobra Kai) -TikTok (vidéos d'astuces sur des jeux vidéos) -YoutubeKids (« c'est un truc pour les petits »)	-« Endroit où tu parles à des gens » -Instagram / Snapchat (envoie message, important de parler avec son meilleur copain qui vit loin)
8	-« Quelque chose qu'on utilise quand on est de mauvaise humeur, quand on a passé une mauvaise journée ou quand on a eu une mauvaise note à l'école »	X	-Sonic Dash / Fortnite -Rêve d'y jouer, aime les armes et les jeux de guerre, les parents veulent qu'il attende 12 ans pour y jouer car c'est trop violent, ses copains y jouent, il s'en fiche et ils en parlent tout le temps à l'école	-Youtube (monsieur qui tombent à vélo / Michou -> défis et drôle) -Télévision (sur applications -> TP TV) -YoutubeKids (« pour les plus petits »)	-« Gens se prennent en photo et racontent leur vie » -N'en veut pas de suite
9	X	X	-Minecraft et Fortnite	-Télévision (sur elle, elle choisit les programmes) -Youtube -Youtubeuse (ne veut pas être) -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Comme Instagram » -> elle s'en fiche d'en avoir

10	-« C'est un truc qui est connecté, c'est quelque chose qui est branché ou connecté à une box et tout et qui sert à ce qu'on regarde la télévision, à ce qu'on regarde les informations, ce qui se passe dans la vie et tout, les nouvelles »	-« Écran »	-My City / One Two Switch / Animal Crossing -Aime pas Fortnite, va avoir Minecraft	-Youtube (vidéos de routines, « j'aime bien savoir la vie des autres » pour s'inspirer d'elles) -Ne veut pas devenir youtubeuse (s'entraîne à se filmer seule et pour elle, aimerai partager, loisir) -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Réseaux où tu peux communiquer avec des gens que tu connais pas, discuter avec tes amis » -Espère avoir Snapchat
11	-« Peut regarder des trucs »	X	-Volonté de posséder une Switch pour jouer à des jeux (Fortnite), faire comme copains -PS4 pas souvent	-Punit de télévision mais avant regardait Netflix (Fast and Furious) -Youtube (non car rien pour regarder)	-« Pouvoir discuter avec les copains »
12	-« Une sorte de console où on peut regarder des trucs sur cet écran »	X	-Roblox / Fortnite / Rocket League	-Téléphone (appeler, regarder Youtube, jeux vidéos) -Télévision (Netflix / Canal Plus / Disney Plus -> Naruto / Cobra Kai / Karaté Kids / Sonic) -Youtube (vidéos de foot, sur les jeux pour connaître comment il faut faire les touches ou les nouvelles armes) -Veut être youtubeur (oui sur les jeux vidéos, foot, challenge -> loisir) -Ne connaît pas YoutubeKids	-« Une sorte de réseau sur ton téléphone, tablette » -Snapchat (message et appel à copains et mère) -TikTok (publie vidéos drôles)
13	X	X	-J e u x (A n i m a l Crossing / Mario sur Switch mais pas Fortnite) -« J'aime pas trop les jeux violents »	-Netflix (Carmen San Diego / Wings) -Youtube (24 heures, défis, gens qui jouent à des jeux) -Ne veut pas être youtubeuse -Ne connaît pas YoutubeKids	X

Annexe 8 : Tableau de synthèse des entretiens - Partie 2.

Tableau de synthèse des entretiens - Partie 2					
	Réactions / Échanges	Souvenir +	Souvenir -	Aime	Aime pas
1	-Discute sur le téléphone avec sa cousine -Ne parle pas à l'école d'à quoi il joue ou de ce qu'il regarde	-Terminer premier à Mario Kart	-Terminer dernier à Mario Kart	-Aime jouer à des jeux et regarder des vidéos	-Est énervé quand il doit arrêter
2	-Discute en ligne avec des copains -Discute pas trop à l'école	X	-Énervement sur Fortnite quand il se fait tuer dans son dos	-Indifférent, normal de jouer et de ne pas jouer, c'est une activité comme une autre	
3	-N'en parle pas	-Bien avancer dans Animal Crossing	X	-Son ressentit dépend du dessin animé	-Triste quand doit arrêter
4	-Avec ses copains discute en ligne, ils s'aident ou sont contre et en parle à l'école	-Discute avec les copains juste pour discuter et pas par le biais d'un jeu	-Visionne une vidéo d'un youtubeur qui n'a pas prévenu que la fin de la vidéo fait peur	-Joie	-Tristesse mais peut jouer dehors ou à d'autres choses
5	-Échange en ligne avec ses copains mais peu en classe	-Gagner une compétition sur un jeu	-Son frère achète sur Fortnite des choses sans demander avec la monnaie qu'il a gagné	X	X
6	X	X	X	X	X
7	-Il joue et parle en ligne, aide ou en équipe, parle peu à l'école	X	X	-Content	-Énervé mais peut finir ce qu'il fait avant d'arrêter
8	X	-Gagner à un jeu	-Visionne sans le vouloir la bande d'annonce du film Ça, il n'a pas réussi à dormir de la nuit	-Joie	-Parfois ne veut pas arrêter car arrête durant les parties
9	-Joue et discute en équipe avec ses copains, en parle parfois à l'école	X	X	X	-Triste et énervé car veut jouer plus
10	X	X	X	-Bonne humeur	-Nerveuse, ennue
11	-« On peut pas discuter quand j'arrive à l'école » -En discute tout le temps	-Réussir une mission difficile, fier	X	-Confiance de la part de son père	-Comprend pas pourquoi n'a pas accès comme ses copains
12	X	X	X	-Content	-S'en fiche de ne pas en faire comme pêcher, faire du vélo, se baigner
13	X	X	X	-Heureuse	-Pas content

Annexe 9 : Questionnaire parent - Question 8 : Quel être votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Avis positif

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Positif => nous utilisons un contrat parental avec durée d'utilisation, Raphaël n'a pas de mal à respecter les règles.

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

positif : apprentissage ludique par école

Avis partagé

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Partagé : le numérique est une mine d'or pour accompagner les enfants dans leurs apprentissages de manière ludique mais il est aussi très dangereux et difficile à maîtriser.

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

PARTAGÉ

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

La durée d'utilisation a une influence importante sur l'humeur et ne leur donne plus envie de sortir.

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Je n'ai pas été trop pour au départ - j'essai de faire le maximum d'activité sans écran

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Le numérique reste un outil et un moyen d'information et de culture mais ce média peut parfois être dangereux pour le jeune public. Les écrans sont très chronophage, il faut être vigilant.

Avis négatif

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

des enfants ne savent plus jouer à l'extérieur, rien les intéresse
c'est sûr les parents sont tranquille, n'entendent pas de disputes entre frères
glorifier ses doses, pas besoin de leur expliquer (vidéo courte et simple) • sont très
éveillés par rapport à nous.

★ Question 8 : Quel est votre avis (négatif / positif / partagé) sur l'utilisation des écrans et du numérique par vos enfants ?

Négatif = l'enfant est agacé en arrêtant
l'utilisation de l'écran

Annexe 10 : Exemple cahier journal 1 - Youtube.

Cahier journal

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

Ce week-end. Je suis parti de samedi à dimanche à la plage à Ondres Je me suis baigné et j'ai mangé avec mes katas après je suis rentré le dimanche soir après après je regarde des tiktok et je joue à roblox et Clash royal. Sur switch je regarde des vidéos naruto musique. Je joue avec Tibault, Raphaël, Emma, Reda et sur ce jeu je suis le plus fort. Tout les truc que j'aime. Et j'ai joué à dragon ball & finter & Et sur youtube je regarde Unhaine, Rayton, Traki, Erador, Lly, Sora, Monsieur Brocoli et Deathry, Lephugo, Master, Joyca

Annexe 11 : Exemple cahier journal 2 - Youtube.

Cahier journal

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

le week end dernier j'ai regarder youtube j'ai regarder beaucoup de vidéos mais surtout amelina kiss et le monde d'eliana Mercredi j'ai regarder l'endimane j'ai aime beaucoup regarder amelina kiss parce que elle fait des vidéos trop bien.

pendant les vacances j'ai regarder beaucoup de vidéos.

Annexe 12 : Exemple cahier journal 3 - Fortnite.

Cahier journal

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

J'ai regardé la télé en famille, "Cruella" film - Pleins d'émotions. J'en ai parlé à mes copains, "Marsiens" motocrass, Netflix, tablette dans le lit le soir. Sur Youtube, je regarde des vidéos de jeux, Asp 4 (résoudre des énigmes), Fortnite sur switch (y joue). Il faut faire des quêtes, niveau 123, y joue depuis 2 ans, tous les week-ends, parfois mercredi. Tends de jouer, joue en ligne, (une dizaine de la classe), ils discutent et s'aident. Hört mais c'est pas grave en soit. 1h30 par week-end. But du jeu = gagner, remporter partie entière. Minecraft = construit maison, vie comme dans mon vie, content faire le grand. Joue Roblox

Annexe 13 : Exemple cahier journal 4 - Fortnite.

Cahier journal

Qu'est-ce

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

Ce matin j'ai regardé la télé.
hier j'ai regardé une émission. Le matin,
je regarde la télé, dessin animé, Oscar et Malika.
Film avec ma sœur une fois par week-end
Une fois par mois à PS4, Marvel le ga.
J'aimerais jouer à Fortnite, ça a l'air bien,
toute la classe y joue. Tuite car les autres
en parle. Je n'ai pas de Switch, papa et
maman me veulent pas.

Annexe 14 : Exemple cahier journal 5 - Télévision.

Cahier journal

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

Durant cette semaine j'ai beaucoup utilisé l'Ipod pour : jouer à Crash l'ombrec, et Sonic, puis je l'ai utilisé pour regarder des vidéos sur Youtube de Tiktok de gens qui tombent à vélo. j'adore regarder ces vidéos car elles me font rire. Je regarde aussi la télé tous les matins après le petit déjeuner, j'adore regarder reptile, Michou. Desfois on regarde la télé pendant le repas du soir, ce sont les informations. Parfois je parle de ce que j'ai regardé ou aux à quoi j'ai joué avec mes copains.

Annexe 15 : Exemple cahier journal 6 - Télévision.

Qu'est-ce

G CMZ 10an

Cahier journal

Consigne : Ceci est ton cahier journal. Un cahier journal est un cahier qui est personnel pour chaque enfant, il va te permettre de raconter les activités et ce que tu réalises sur les écrans et dans le monde numérique. Tu peux raconter tout ce que tu souhaites, il va rester anonyme. Dessus tu peux raconter quels écrans tu as utilisé cette semaine, quelles applications tu as utilisé, à quels jeux tu as joué, quels films ou vidéos tu as regardé... Tu peux ainsi dire ce que tu ressens mais si aussi tu as déjà eu de mauvaises expériences. Pour t'inspirer, tu peux te servir des questions du questionnaire que tu as déjà rempli.

SEMAINE 1 :

Cette semaine j'ai regardé les beaux-parents sur la télé c'est un film comique. ~~avec~~ des acteurs rigolo, Et la semaine dernière j'ai regardé l'ordinateur à ma mère. Mardi dernier j'ai regardé Cro-Magnon. Mercredi dernier j'ai regardé Top chéfi. J'ai aussi allé au cinéma voir les hommes de bout de la crise des nerfs. Sur la télé il y avait les Profs, c'était trop drôle. Vendredi dernier il y avait les Tauristes c'était trop marrant. Samedi il y avait l'UEFA CHAMPIONS LIGUE, Ou si tu veut plus court U.C.L c'était un match de football. Et Dimanche j'ai regardé la Tour infernale de Manparmasse.

Annexe 16 : Questionnaire enfant - Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?

a) série de tout qq chose pour les vidéos de monstres

g) Télécharger rachet ligue
- Sur sauter vidéos; hiboux
Les épreuves on culot

g) un km de match à la suite pas de mon
souvenir

b) terminer un jeu

Question 9

- peur d'une vidéo qui m'a empêché de dormir (et une série Netflix "strangerthings" interdit au 16 ans, mais j'ai regardé les 3 saisons)

9 question positif faire top 1 sur format négatif
regarder

question 9 : quand je vais regardait les youtubeur que j'aime. quand j'ai regardait un jeu d'auteur

Question 9 : D'habitude en négatif, des gâchures dans le jeu. et qui te reste une vie. D'après j'ai fait un sketchman avec des membres et j'ai senti que j'étais dans un monde de carton

★ Question 9 : Qu'est-ce qui t'a marqué le plus positivement (souvenir positif) mais aussi négativement (souvenir négatif) ?

je suis content de jouer avec mes amis

8) Gagner à un jeu - (positif)

question 9 faire un top 1 sur famille

Guide d'entretien Semi-directif

Présentation :

Je m'appelle Maryne et je suis en première année de master MEEF 1er degré à l'INSPE de Pau pour devenir professeur des écoles. Pour valider mon master, je réalise un mémoire de fin d'étude. Comme sujet, j'ai décidé de traiter des usages numériques des enfants de nos jours au XXI^e siècle. Je te remercie de participer à mon étude. Les questions que je vais te poser sont ouvertes, ce qu'il veut dire que je n'attends pas de réponses précises, tu peux dire et t'exprimer en fonction de ce que tu penses ou de ce que tu ressens. Il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Si tu n'as pas envie de répondre à une ou plusieurs questions, tu peux me le signaler comme si je dois répéter ou reformuler. Si tu acceptes, j'aimerais enregistrer notre échange pour pouvoir y travailler dessus par la suite, tout ce que tu vas me dire va rester anonyme, donc sans prénom. Les questions vont porter sur tes usages numériques avec les écrans chez toi à la maison ou en dehors mais pas à l'école.

Première partie : connaissance de l'enfant

- Quel âge as-tu ?

9 ans - Garçon

- En quelle classe es-tu ?

CM4

Deuxième partie : connaissance du niveau d'équipement et d'utilisation de l'enfant

- Quels écrans possèdes-tu chez toi (sont-ils à tes parents ou t'appartiennent-ils) ?

PS4 / Télévision

- Avec qui utilises-tu les écrans chez toi (parents, proches, frères / soeurs, copains / copines, adultes) ?

Soul

- À quelle fréquence utilises-tu les écrans (semaine, week-end, vacances, tous les jours) ?

Tous les jours (télévision) / Une fois par moi (PS4)

Troisième partie : connaissance des usages de l'enfant

Définitions :

- Qu'es-ce qu'un écran ?
- Qu'es-ce que le numérique ?

Usages :

- Que fais-tu sur les écrans ?
- Contactes-tu des membres de ta famille en appels vidéos ?
- À quels jeux joues-tu ?
- Quels contenus visuels regardes-tu (télévision / plateformes de streaming) ?

Le pourquoi :

- Comment choisis-tu ou découvres-tu les jeux ou bien les contenus visuels que tu regardes ?
- Réagis-tu ou échanges-tu avec tes camarades sur les jeux ou les contenus visuels que tu regardes (vrai ou en ligne) ?
- Connais-tu la fonctionnalité « YoutubeKids », l'utilises-tu ou utilises-tu plutôt « Youtube » ?
- Pourquoi regardes-tu des youtubeurs de jeux auxquels tu joues ?
- Possèdes-tu une chaîne Youtube ou aimerais-tu ?
- Qu'es-ce qu'un réseau social ?
- Vas-tu sur des réseaux sociaux ?

Le ressenti :

- Quel a été ton meilleur souvenir sur les écrans ?
- Quel a été ton pire souvenir sur les écrans ?
- Que ressens-tu quand tu es sur les écrans ?
- Que ressens-tu quand tu n'a pas accès aux écrans ?
- Qu'es-ce que cela t'apporte ?

...Écran = "qdc où l'on peut s'amuser et découvrir des choses" / Numérique = x / Fortnite, Clash Royal → avec copains parlant en ligne, aide au centre, en parle à l'école / Youtube = Fortnite et Squashie (jeux ou expériences avec autres youtubeurs → joie) / Youtube Kids = x / Veut chaîne Youtube "mais pas en faire mon métier" / Réseau social = "discuter et faire des vidéos" / Tik Tok et Snapchat pour discuter avec copains / @ se parle juste pour parler et pas pour jouer / @ youtubeurs qui a pas prévenu d'une vidéo qui fait peur / J'ai / Tristesse mais dehors / Films à la télévision ou Netflix (véhicules et 2 monstres) / Veut PS5

Guide d'entretien Semi-directif

Présentation :

Je m'appelle Maryne et je suis en première année de master MEEF 1er degré à l'INSPE de Pau pour devenir professeur des écoles. Pour valider mon master, je réalise un mémoire de fin d'étude. Comme sujet, j'ai décidé de traiter des usages numériques des enfants de nos jours au XXI^e siècle. Je te remercie de participer à mon étude. Les questions que je vais te poser sont ouvertes, ce qu'il veut dire que je n'attends pas de réponses précises, tu peux dire et t'exprimer en fonction de ce que tu penses ou de ce que tu ressens. Il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Si tu n'as pas envie de répondre à une ou plusieurs questions, tu peux me le signaler comme si je dois répéter ou reformuler. Si tu acceptes, j'aimerais enregistrer notre échange pour pouvoir y travailler dessus par la suite, tout ce que tu vas me dire va rester anonyme, donc sans prénom. Les questions vont porter sur tes usages numériques avec les écrans chez toi à la maison ou en dehors mais pas à l'école.

Première partie : connaissance de l'enfant

- Quel âge as-tu ?

10 ans - Garçon

- En quelle classe es-tu ?

CM1

Deuxième partie : connaissance du niveau d'équipement et d'utilisation de l'enfant

- Quels écrans possèdes-tu chez toi (sont-ils à tes parents ou t'appartiennent-ils) ?

Switch / Télévision / Ordinateur / Téléphone

- Avec qui utilises-tu les écrans chez toi (parents, proches, frères / sœurs, copains / copines, adultes) ?

Seul / Famille / Copains

- À quelle fréquence utilises-tu les écrans (semaine, week-end, vacances, tous les jours) ?

Tous les jours

Troisième partie : connaissance des usages de l'enfant

Définitions :

- Qu'est-ce qu'un écran ?
- Qu'est-ce que le numérique ?

Usages :

- Que fais-tu sur les écrans ?
- Contactes-tu des membres de ta famille en appels vidéos ?
- À quels jeux joues-tu ?
- Quels contenus visuels regardes-tu (télévision / plateformes de streaming) ?

Le pourquoi :

- Comment choisis-tu ou découvres-tu les jeux ou bien les contenus visuels que tu regardes ?
- Réagis-tu ou échanges-tu avec tes camarades sur les jeux ou les contenus visuels que tu regardes (vrai ou en ligne) ?
- Connais-tu la fonctionnalité « YoutubeKids », l'utilises-tu ou utilises-tu plutôt « Youtube » ?
- Pourquoi regardes-tu des youtubeurs de jeux auxquels tu joues ?
- Possèdes-tu une chaîne Youtube ou aimerais-tu ?
- Qu'est-ce qu'un réseau social ?
- Vas-tu sur des réseaux sociaux ?

Le ressenti :

- Quel a été ton meilleur souvenir sur les écrans ?
- Quel a été ton pire souvenir sur les écrans ?
- Que ressens-tu quand tu es sur les écrans ?
- Que ressens-tu quand tu n'a pas accès aux écrans ?
- Qu'est-ce que cela t'apporte ?

Volonté de posséder une Switch pour jouer à des jeux
(Fortnite), faire comme copains, "on peut pas discuter
quand j'arrive à l'école", en discute tout le temps /
PS4 pas souvent / le fait de téléviser → Netflix
(Fast and Furious) / PS4 (Super Héros légers) / Youtube
(mon cas rien pour regarder) / Réseau social = "pourrais
discuter avec les copains" / Écran = "pour regarder des
trucs" (⊕ = réussir une mission difficile, fier / ⊖ X /
Confiance de la part de son père / Comprend pas
pourquoi n'a pas accès comme ses copains

RÉSUMÉ

L'élaboration de ce mémoire a permis de se poser une question peu étudiée de nos jours, à savoir celle de savoir quels sont les usages numériques des enfants au XXI^e siècle. Ce sujet est très peu étudié, mais laisse place à de nombreuses recommandations à l'encontre des parents qui ont émergé ces dernières années. L'analyse des usages passe par l'étude des outils numériques et de leur compréhension. Il faut réussir à cerner comment un appareil, mais aussi l'entourage de l'enfant, influent sur son usage. Imitation, sociabilité, exclusion sont des conséquences auxquelles les enfants sont confrontés dès leur plus jeune âge. Pour essayer de cerner ce vaste sujet, l'étude sera traitée dans une triple approche pour collecter des données qualitatives. L'objectif est de comprendre ce que les enfants aiment faire et ce qu'ils ressentent pour au mieux les accompagner dans leurs usages.

Mots-clés : numérique, écrans, usages, loisirs, enfants, sentiments, jeux vidéos, réseaux sociaux, télévision, sociabilité.

ABSTRACT

The preparation of this brief allows to ask a question that has not been studied much today, what are the digital uses of children in the 21st century. This subject is very little studied, but it allows for many recommendations against the parents who emerged in recent years. The analysis of uses goes through the study of digital tools and their understanding. It is necessary to succeed in identifying how a device, but also the entourage of the child, influence its use. Imitation, sociability and exclusion are consequences that children face from an early age. To try to identify this broad topic, the study will be treated in a triple approach to collecting qualitative data. The goal is to understand what children like to do and what they feel to best accompany them in their uses.

Keywords : digital, screens, uses, leisure, children, feelings, video games, social networks, television, sociability.