

Gulli

Le rapport enfants / écrans

Note sémiologique®

Janvier 2008

SOMMAIRE

Introduction et synthèse	2
La métaphore de l'ogre	6
1.1 <i>Le thème de l'enfant dévoré et du « grand méchant écran »</i>	7
1.2 <i>Le mythe de l'ogre appliqué à l'écran</i>	9
1.3 <i>Les stratégies de lutte contre l'écran glouton</i>	11
Le rapport des enfants aux écrans	13
2.1 <i>Un pouvoir d'immersion inédit</i>	14
2.2 <i>Le degré d'adaptation des écrans</i>	31
Un nouveau rapport aux enfants.....	35
3.1 <i>Les écrans modifient le rapport parent / enfant</i>	36
3.2 <i>L'écran modifie le rapport école / enfant</i>	38

INTRODUCTION ET SYNTHÈSE

Rappel du contexte et des objectifs

Gulli et l'Union nationale des associations familiales (Unaf) ont organisé le 13 novembre 2007 dernier un colloque intitulé « Enfants, écran, qui dévore qui ? ». Ce colloque a été notamment nourri par les résultats d'une première étude menée auprès des parents sur la relation enfants-écran (entretiens semi-directifs en face à face).

En amont de ce colloque, QualiQuanti a recueilli un corpus de plus de 80 photos d'enfants en situation face à l'écran de télévision / d'ordinateur envoyées par les parents de ces enfants inscrits sur le Panel Jeunesse de Lagardère.

Les contributeurs ont par ailleurs répondu à un questionnaire court afin de cerner le profil personnel des enfants photographiés (sexe, âge, agglomération de résidence, CSP, ...) et de commenter contexte et postures sur des variables intéressantes à quantifier (ex. préciser la distance canapé-écran, lit-écran, les types d'écran possédés pour la TV et le PC, qui tient la télécommande, le temps passé devant chaque écran ...).

➔ **Gulli souhaitait réaliser une analyse sémiologique de ces photos afin de mieux comprendre le rapport enfant-écrans.**

Rappel de la méthode

L'analyse sémiologique a porté sur plusieurs éléments susceptibles d'éclairer le rapport des enfants aux écrans :

- Les 80 photos environ (29 foyers) recueillies en amont du colloque
- Les commentaires des parents
- Des visuels d'écrans et de consoles de jeux
- Des visites en magasins spécialisés, Darty, Fnac, Virgin, au rayon des jeux vidéos et écran TV, en particulier près des stands de démonstration (le mercredi après-midi est une période de forte affluence d'enfants).

L'analyse a tenu compte d'une série de travaux et lectures sur le sujet (chaque fois qu'une référence intervient pour éclairer le propos, ou participe au commentaire des photos, elle est renvoyée en note) :

- *Les actes du Colloque Gulli Enfants, écrans : qui dévore qui ?* Novembre 2007
- *Pour comprendre les médias*, Mc Luhan, Seuil, 1977
- *Les enfants face aux écrans : pornographie, la vraie violence ?* Paris Télémaque 2004, et *Les 90 questions que tous les parents se posent*, Paris Télémaque, 2007, par Jacques Henno, complétés pas des entretiens avec l'auteur.
- *L'écran global*, Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, Paris, Seuil, 2007
- *Apprendre avec l'écran, qu'est-ce que cela change pour nos enfants ?* Rolande Kodsi, Milan, 1999

L'étude a également tenu compte d'études antérieures réalisées par QualiQuanti sur des sujets proches :

- Étude sémiologique sur le cartable électronique
- Étude sur le DVD interactif (enquête qualitative et sémio)
- Étude sur le comportement des jeunes à domicile à l'heure du prime time

Synthèse

La question du rapport des enfants aux écrans est difficile à traiter car elle est brouillée par des considérations connexes sur l'écran lui-même qui peuvent parasiter le sujet :

- **On ne parle le plus souvent que des images qui passent dans les écrans** (en l'occurrence le porno, la violence, la pub), et non pas des écrans eux-mêmes, comme si le dispositif était tout à fait « neutre ». Il y a une ambiguïté – qui est en elle-même révélatrice – à mettre en avant la question de l'écran pour ensuite la passer sous le tapis des images.
- **On ne parle le plus souvent que de la menace ou de l'inquiétude des parents** quant aux effets néfastes des écrans sur les jeunes esprits, et aux outils de défense mis en place pour les prévenir (contrôle du temps et interrogations sur les programmes visionnés)

Si l'on essaie de dépasser ces questions qui sont légitimes mais qui font aussi justement « écran » à la question de l'écran, les images recueillies révèlent à la fois :

- **La très forte capacité d'immersion des enfants devant l'écran**, par tout un ensemble de facteurs. Les écrans peuvent être classés selon leur degré potentiel d'immersion, de l'ordinateur à la console. Tout se passe comme si l'enfant n'avait qu'un seul mode d'écoute (immersif), contrairement aux adultes qui en ont plusieurs.
- **La très faible adaptation relative des écrans** (et des meubles) aux enfants. Ceux ci doivent se glisser très tôt dans une architecture écranique qui n'est pas conçue pour eux.
- **L'impact de l'écran en soi**, indépendamment des images qu'il diffuse. Cette métamorphose dans l'accès au jeu ou au savoir exige un renouvellement en profondeur, pas seulement des adultes mais de l'école et de la société.

Plusieurs enjeux se dessinent clairement à l'analyse des images envoyées :

- **D'une part, la nécessité de compléter (et non pas d'empêcher) l'écoute immersive par d'autres modalités d'écoute**, d'actualisation, d'interaction avec les adultes, en diffusant des programmes qui supposent ce type d'écoute (programmes familiaux, ou adultes)
- **D'autre part, d'adapter la géographie domestique ou les écrans en fonction des besoins de l'enfant** (proximité, hauteur). De ce point de vue, l'usage de l'ordinateur portable (léger, multi-fonctions, multi-usagers) apparaît comme une tendance très légitime.
- **Enfin, le modèle de l'écran vient perturber une certaine image et statut de l'enfant**, par rapport à l'adulte et à l'école. Le modèle de transmission des savoirs proposé par l'écran est concurrent de l'école, et invite à repenser leurs relations en termes de complémentarité.

LA MÉTAPHORE DE L'OGRE

1.1 Le thème de l'enfant dévoré et du « grand méchant écran »

La relation des enfants aux écrans est fréquemment décrite à travers le thème de l'enfant dévoré : l'enjeu consiste à savoir qui va manger l'autre¹.

Posée en ces termes, la question exprime autant une volonté de comprendre ce qui se joue dans le rapport enfants / écrans qu'un certain statut de l'enfant du point de vue des parents, une certaine image de l'enfant en occident.

L'action d'engloutir, dévorer, avaler, le personnage de l'ogre et du méchant loup sont en effet des éléments essentiels de la littérature pour enfant et de la réflexion sur l'enfance.



Le personnage du dragon/ogre/loup avaleur d'enfants se trouve jusque dans l'imagerie héraldique de la « vouivre² qui engoule un enfant », très populaire encore aujourd'hui en Italie jusque dans le logo Alfa Roméo.



Ce thème de l'ogre est un thème initiatique : il illustre la façon dont un être peut-être avalé puis recraché et naître à une vie nouvelle à la manière de Jonas rejeté par la baleine (la grand mère, dévorée par le méchant loup est

¹ Cette question en forme d'accusation est propre à l'écran et n'est plus adressée au livre, dont on aimerait que quelques enfants les dévorent encore, sans craindre qu'ils soient avalés en retour. La crainte du bovarisme et des effets néfastes des livres (la peur de « s'enfermer dans la fiction »), largement oubliée, ressurgit au sujet de l'écran...

² Animal fantastique en forme de dragon – serpent qui avale un enfant

sauvée à la fin du conte). L'ingestion est un rite de passage : elle permet d'acquérir force, sagesse, pouvoir, dans le giron de l'animal.

Tout se passe aujourd'hui comme si l'écran avait pris la place, dans l'inconscient des parents, de l'ogre des contes, chargé de projections ambivalentes, à la fois d'inquiétudes et d'encouragement.

D'une certaine façon, le nom de la chaîne Gulli (proche de la gueule, du verbe engouler qui signifie dévorer, avaler) ne fait que renforcer cette problématique.

→ **L'écran n'est peut-être finalement qu'un prétexte pour rejouer un drame fondateur qui le dépasse largement. La question posée est plutôt révélatrice d'un certain regard porté sur l'enfant et les épreuves qui l'attendent, de sa capacité à s'émanciper du cocon familial sans se mettre en danger.**

1.2 Le mythe de l'ogre appliqué à l'écran

Appliqué à son rapport à l'écran, le thème de l'ogre se formule dans les termes suivants. L'écran fascine, captive, absorbe tellement les enfants qu'il leur fait courir deux types de dangers :

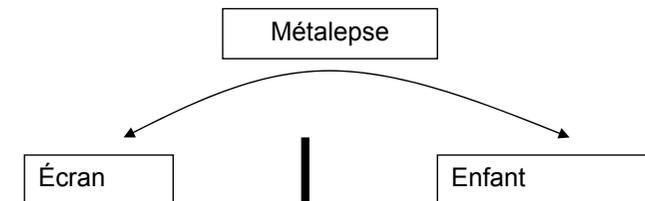
1. **Un danger d'ordre physiologique** : les écrans abîment-ils les yeux ? les écrans ont-ils un effet néfaste sur le sommeil ?
2. **Un danger d'ordre psychologique** : les enfants peuvent-ils se faire manipuler, perdre le sens des réalités, s'enfermer dans un monde virtuel ?

Ce que l'on craint au sujet de l'enfant, c'est qu'il soit victime d'une « métalepse », du nom de la figure de style baptisée par Gérard Genette pour décrire le cas où des éléments de la fiction interviennent dans le réel, ou vice versa.

Dans la métalepse, la frontière entre deux niveaux du récit est violée. Par exemple, dans un récit de Julio Cortazar, un homme qui lit un roman devient la victime d'un meurtre qui arrive dans le roman qu'il lit.

L'enfant reste considéré un peu comme un être susceptible d'être « transformé » ou « absorbé » par la fiction ou par les images qu'il voit (violence, pornographie, etc).

En craignant que l'enfant ne fasse pas la différence entre la fiction et la réalité, l'adulte avoue en réalité que c'est lui qui considère l'enfant comme un individu « *pas encore tout à fait réel, formé* », aussi malléable qu'un être de fiction.



D'autres comportements face aux écrans traduisent plutôt de la part de l'enfant une volonté de sortir justement de l'enfance, d'apprendre, de se perfectionner, de s'émanciper, de devenir adulte, ou de « *faire comme papa ou maman* ».

- Imitation (consciemment recherchée ou voulue par le mobilier) des postures des adultes, en particulier devant l'ordinateur, assis sur le bureau, sur la table, avec l'ordinateur personnel des parents.



- Socialisation et allers et retours permanents avec le « monde réel », envie d'enseigner à son entourage, de montrer ses talents (amis, fratrie ou parents « regarde comme je fais bien »).



- Développement d'une dextérité particulière, à la fois psychomotrice et logique, qui témoigne d'un désir de l'enfant de progresser de devenir meilleur.



1.3 Les stratégies de lutte contre l'écran glouton

▲ Deux types de stratégies

Pour lutter contre les dangers perçus de l'écran – mais aussi pour en tirer le meilleur parti dans une démarche éducative – les parents mettent en place deux niveaux de stratégies :

- **Contrôle temporel** de l'usage de l'écran, souvent par le biais de minuterie. Les parents indiquent une heure limite à ne pas dépasser, ou bien une sonnerie qui signifie la fin du temps accordé à l'écran. Il est assez intéressant de constater que les parents peuvent utiliser un référent indépendant et « neutre » (minuterie, horloge, personnalisée ou non), lorsque les injonctions plus classiques (« à table », « c'est fini maintenant ») s'avèrent inopérantes. La minuterie peut devenir, au même titre que la peluche, un accompagnateur de l'enfant auprès de l'écran.
- **Contrôle « intellectuel »** à base de questions ou d'interrogations à l'enfant sur les programmes, comme on le ferait après une journée d'école : on demande à l'enfant ce qu'il a compris, ce qu'il a retenu, et le programme diffusé devient le prétexte d'une discussion en famille ou à deux. On cherche également à savoir le bénéfice qu'il en tire.

Type de crainte pour l'enfant	Type de stratégie de lutte des parents
Physique	Limitation du temps passé devant l'écran, heure limite de coucher, etc.
Psychologique	Limitation du temps + interrogation de l'enfant : ce qu'il a vu, ce qu'il a retenu, s'il en tire un bénéfice ou pas.

➔ Certains parents admettent ne pas toujours avoir la conduite exemplaire qu'ils voudraient, ce qui crée un (léger) malaise dans l'application de leur contrôle :

- Ils s'inquiètent des effets de l'écran tout en reconnaissant sa capacité pratique à « occuper » l'enfant
- Ils reconnaissent passer eux-mêmes plus de temps devant les écrans qu'il n'en passent à lire ou à faire du sport.

Δ À chaque écran sa stratégie ?

Au vu des témoignages, il n'y a pas d'écran qui ne soit soumis à un effort de contrôle et de réglementation de la part des parents. Aucun écran n'est laissé totalement « libre » d'utilisation.

En revanche, les stratégies de contrôle varient d'un écran à l'autre :

- **C'est la télévision** qui est la plus réglementée, par un contrôle assez important et surtout multidimensionnel, car il est à la fois :
 - Temporel (limite donnée au plaisir)
 - Validation du type d'émission regardée
 - Interrogation et questionnement a posteriori sur les programmes regardés
- **Les écrans de console de jeu vidéo** fixe ou portable sont réglementés essentiellement du point de vue temporel, avec une limite de temps.
- **Les écrans portables ou installés dans la chambre** semblent plus difficiles à contrôler car ils peuvent servir plusieurs usages (tv, net, jeu), empiéter sur le temps de sommeil et fonctionner pendant que les parents dorment. Dans certains foyers, le problème a été réglé en installant un moniteur, qui ne donne accès qu'à des DVD choisis et facilement récupérables.

Par conséquent, tous les écrans ne semblent pas être intégrés dans les pratiques éducatives ou du moins pas de la même manière :

- **La TV** peut servir de support à un questionnement, de partage après-coup des images vues, de prise en compte de l'histoire, du rapport réalité / fiction, etc.
- **Le jeu vidéo** est davantage dans une problématique d'apprentissage de la mesure, de contrôle des plaisirs. Il peut aider l'enfant à acquérir des facultés logiques, des réflexes, une synchronisation psychomotrice, mais tout cela échappe largement à l'emprise des parents, et ne paraît pas consciemment intégré dans une démarche éducative.

➔ **Tous les écrans ont semblé subir la réglementation des parents. Mais tandis que la réglementation TV est à la fois temporelle et intellectuelle, la réglementation des jeux vidéos est essentiellement temporelle, comme s'il était uniquement conçu comme une activité ludique, en marge du processus éducatif.**

LE RAPPORT DES ENFANTS AUX ÉCRANS

2.1 Un pouvoir d'immersion inédit

Δ Trois types de posture

Les photos et commentaires recueillis montrent trois grands types de postures, qui peuvent déterminer un certain rapport à l'écran :

- **Le DORMEUR.** Une posture couchée, corps détendu, comme en état de sommeil. C'est le mode « *cinématographique* » de rapport à l'écran (plongé dans le noir, coupure du monde, assis / couché), comme si le spectateur voyait sur l'écran les images de son rêve.



Comme dans le cas du somnambulisme, où les inhibiteurs synaptiques sont désactivés, il peut arriver que l'enfant bouge, imite ce qu'il voit sur l'écran.



- **Le GUETTEUR.** Une assise verticale, où l'enfant se tient droit, en situation de veilleur ou de prédateur guettant sa proie. Cette posture est une posture de contrôle, d'activité, devant l'ordinateur ou la console.



- **LE COCON.** La troisième posture est déterminée par l'écran de console portable. Nous avons ici affaire à un petit objet tout à fait approprié, domestiqué. La posture est celle de l'enfant replié sur lui-même, emmitoufflé dans un monde clos, en position « fœtale », comme un chat jouant avec une souris.



Type d'écran	Type de posture
TV	Couchée / dormeur
Console / ordinateur	Droite / guetteur
Console Portable	Recroquevillée / cocon

△ Une écoute essentiellement immersive

Le premier enseignement transversal des photos recueillies réside dans le **très haut niveau d'absorption des enfants devant les écrans**, qu'il s'agisse de la TV, de la console, ou de l'ordinateur. Ces écrans, qu'ils soient dits « passifs » ou « interactifs » se ressemblent davantage qu'ils ne se différencient.

Les témoignages sont unanimes : les enfants paraissent « happés », « fascinés », et les parents soulignent la façon dont les enfants sont capables de faire abstraction de tout ce qui peut se passer autour d'eux.

- *Regard très concentré, ne se préoccupe pas de ce qui se passe autour de lui*
- *Figé devant son ordinateur éterné devant son jeu en ligne prière de ne pas le déranger*
- *Il est vraiment dedans, il est totalement dans un autre monde*
- *La maison peut s'écrouler sans que ça ne la dérange. Autant parler au mur*
- *Ce qui me préoccupe le plus, c'est la facilité qu'a ma fille à se couper du monde qui l'entoure*
- *il est complètement absorbé*

Cette absorption des enfants étonne d'autant plus qu'elle tranche à la fois :

- **Avec d'autres postures jugées plus « normales »**, et en particulier la figure du lecteur sagement assis. En effet, le rapport à l'écran englobe une plus grande diversité de posture:
 - Soit une concentration et une attention beaucoup plus forte (à tel point qu'elle en devient suspecte)
 - Soit des gesticulations, des cris, et de l'excitation qui tranchent avec le calme requis des lectures studieuses « d'autrefois ».
- **Avec l'attitude double des parents face aux écrans**. Les adultes peuvent être dans l'absorbement total (comme au cinéma, voire à la télé), mais ils manifestent également des modes d'écoute plus intermittentes, distraites, distancées.

△ Les raisons de l'immersion

Cette immersion dans l'écran tient à plusieurs choses.

Il y a d'abord des facteurs externes à l'écran.

- **Le type d'images visionnées** : les enfants regardent essentiellement des récits de fiction, font des recherches sur leurs personnages favoris, jouent... ce sont autant d'activités qui favorisent un engagement très important, contrairement aux programmes « adultes », qui impliquent des postures assez différenciées.

Toutefois le type de programme visionné n'est pas seul en cause dans l'immersion de l'enfant. L'absorbement tient autant au dispositif qu'aux images elles-mêmes. Les adultes ne disent pas toujours qu'ils vont voir tel ou tel film, mais plutôt qu'il « *vont au cinéma* », ou « *se faire une toile* ». Ces expressions montrent que le plaisir de se plonger dans le noir, pour jouir de la fascination devant la « *lumière qui bouge* » (Céline, *Voyage au bout de la nuit*) a au moins autant d'importance que l film visionné³.

- **L'effet « loupe » de l'écran** : on additionne aujourd'hui sous l'étiquette de « temps passé devant l'écran » des activités autrefois dispersés et statistiquement moins visibles.

Il ne venait pas à l'idée d'additionner le temps passé à des activités de jeu aussi diverses que les jeux de société, de construction, de cache-cache, etc. Aujourd'hui que de nombreuses activités (jeu d'échec sur le téléphone, bowling avec la Wii, etc) peuvent passer par l'écran, il devient possible de les amalgamer, de les comparer au temps passé à l'école, elles deviennent socialement visibles.

- **La Répétitivité**. La répétitivité a toujours été une demande naturelle de l'enfant. C'est à sa demande que les adultes sont souvent obligés de raconter pour la dixième fois le même conte, de refaire le même jeu, de repasser le même film (c'est « *l'effet toboggan* »). L'écran encourage cette demande car le potentiel de captation (« *ne zappez pas* », effets de réalisme 3D, enchaînement des dessins animés) paraît plus important. Ce qui nécessite un contrôle du temps passé, avec une limite d'heure à ne pas dépasser.

³ Cité par Gilles Lipovetsky, *L'écran Global*, Paris, Seuil, 2007

Plusieurs éléments témoignent et renforcent cette absorption de l'enfant :

- **Bien en face**. Les enfants semblent chercher à se mettre bien en face des écrans quels qu'ils soient (TV, console, ordinateur), exactement dans l'axe, quitte à ce que ce soit parfois en dépit de l'organisation du salon.

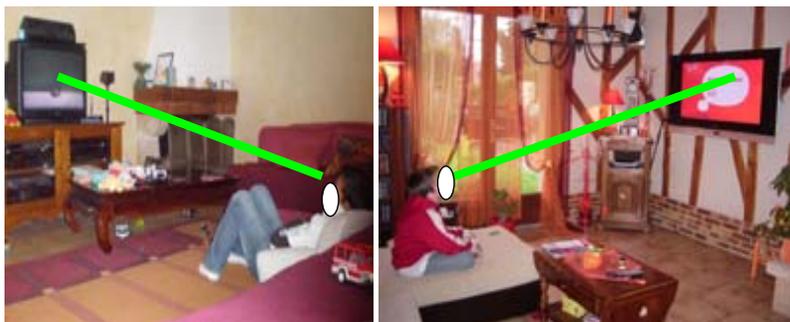


- **Échelle et distance**. Les enfants se rapprochent aussi de l'écran de télévision, en s'asseyant sur une table ou sur le bord du canapé, et parfois même en s'asseyant par terre, pour regarder l'écran en contre-plongée, comme s'ils voulaient retrouver le degré d'immersion que les adultes ont au cinéma⁴.



⁴ Lors d'une allocution restée célèbre, Jean Luc Godard soulignait que « *face au grand écran, le spectateur lève les yeux, devant la télévision, il les baisse* ». transposée dans le domaine de l'enfance, cette dichotomie existe plutôt entre le grand écran tv ou d'ordinateur et celui de la console portable.

Cette posture semi couchée, en contre-plongée par rapport à l'écran participe à l'immersion de l'enfant.



- **Pénombre.** Les problèmes de reflets sur l'écran peuvent inviter à fermer les fenêtres ou les volets, pour construire la pénombre (très utile dans le cas des jeux, pour ne rien perdre de ce qui apparaît sur l'écran). La posture est celle d'un effacement du monde alentour pour une meilleure plongée dans l'écran.



- **Implication physiologique du spectateur**⁵. Au-delà des aspects d'échelle et de proximité, l'écran invite aussi à une implication physiologique complète. Il est d'ailleurs assez fréquent que les enfants saisissent des objets (coussins, couvertures) lorsqu'ils visionnent l'écran, comme s'ils manifestaient le besoin de toucher, de manipuler des objets, signe de leur investissement tactile dans l'action.



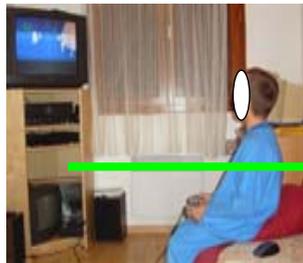
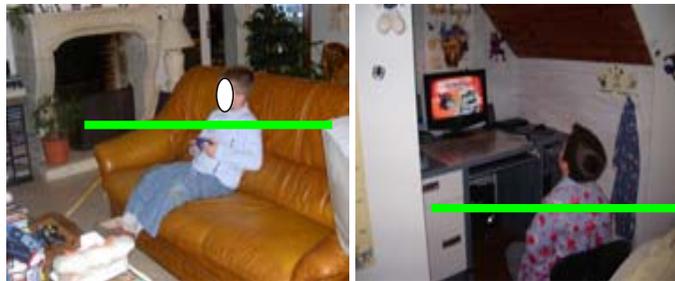
- **Les effets de caméra**, en particulier le travelling avant, la contre-plongée, ou la succession rapide des plans dans les programmes jeunesse construisent une implication du corps entier, invité à suivre les mouvements amorcés à l'écran. Dans le cas des jeux vidéo, où le joueur est placé « par dessus l'épaule » de son avatar, l'implication et l'identification sont encore plus fortes.
- **Les effets sonores** et les superpositions de bande son (voix-off, musique de fond, dialogue, instructions...) obligent à se concentrer, à « tendre l'oreille », ce qui favorise encore l'implication sensorielle du jeune public, et son agacement face aux bruits environnants parasites.
- **Les effets visuels**, et les apparitions progressives de contenus à l'écran (indication de jeu, apparitions provisoires ou furtives) obligent également à une concentration du joueur ou du spectateur.

L'usage de l'écran remet en cause la spécialisation sensorielle des médias : contrairement à la lecture, le rapport à l'écran apparaît non pas comme une activité surtout visuelle, mais comme une expérience complète, visuelle, auditive et tactile. Le rapport à l'écran invite à une

⁵ Cette notion provient d'une précédente étude QualiQuanti réalisée sur la rhétorique du cinéma et le fonctionnement des bandes annonces

immersion complète du corps entier, à la télévision et encore davantage dans le cas du jeu vidéo.

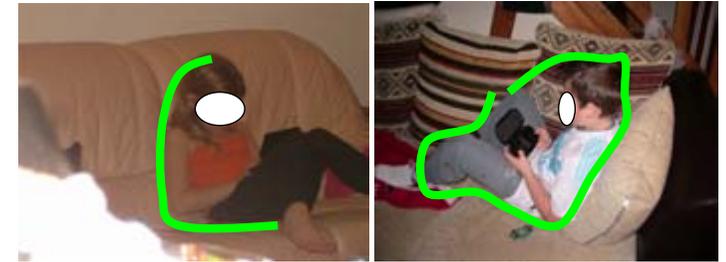
- L'implication physiologique⁶ des enfants face aux écrans, est encore sensible dans le cas des consoles, avec la possibilité de contrôler manuellement ce qui se passe à l'écran, et l'effacement toujours plus grand de la frontière entre le « voir » et le « toucher ».
- Le jeu vidéo sur console fixe (TV ou ordinateur) suppose une synchronisation particulière de l'œil et de la main. On les voit sur des photos en train de bouger. Les parents décrivent des enfants assis tout au bord du canapé, « prêts à bondir » en cas de besoin.



Dans ces exemples les fonctions du « voir » et du « toucher » opèrent cependant dans des zones très différentes : on ne touche pas ce que l'on voit, il faut le détour par la manette, qui traduit à l'écran les indications données par les doigts.

⁶ « Le plus familier peut-être et le plus pathétique des effets de l'image de télévision est la posture des écoliers des petites classes. Depuis la télévision, la distance moyenne à laquelle les enfants regardent un texte, quel que soit l'état de leurs yeux, est d'environ 15 centimètres. Nos enfants s'efforcent d'appliquer au texte imprimé les habitudes de participation multi-sensorielle que leur a inculqué l'image de la télévision. Ils exécutent les ordres de l'image de télévision avec une fidélité psycho-mimétique parfaite. Ils s'absorbent, sondent (...) ils s'acharnent inutilement à vouloir lire l'imprimé « en profondeur » Ils y mettent tous leurs sens, et l'imprimé les rejette. L'imprimé s'adresse au sens de la vue, isolé et dépouillé, et non pas au sensorium unifié. » Comprendre les Médias, Marshall Mc Luhan, Paris, Seuil, 1977

- Avec les consoles portables, on grimpe d'un degré dans le niveau d'implication car la position recroquevillée des enfants, blottis « en boule », et le rapprochement de l'écran et de la manette font que tout se passe dans un espace très réduit, où l'enfant se constitue un « monde à part » encore plus retranché.



- L'évolution du design des consoles de jeu portable montre à quel point les fonctions du voir et du toucher, autrefois séparées, ont tendance à s'imbriquer. Dans la PSP, l'écran semble avoir « intégré » la manette de jeu.



Cette évolution n'est du reste pas réservée aux enfants, elle est parallèle à celle de l'iphone avec son écran tactile, où l'on touche l'écran directement, sans l'intermédiaire d'un clavier. Ici ce n'est plus l'écran qui est descendu au milieu des touches comme dans la PSP, ce sont les touches qui sont « entrées dans » l'écran.



- Finalement, les écrans tactiles deviennent si perfectionnés que le statut d'écran disparaît : il s'efface en tant qu'écran, et devient un plateau de jeu, un panneau sur lequel l'enfant déplace des objets, et non pas une interface qui lui ferait voir des programmes.



- Le rapprochement des fonctions de la vue et du toucher (et même du mouvement du corps entier) est encore plus manifeste dans le cas de la console *Wii* de Nintendo.



La particularité de la console Wii consiste à revenir au réel par le détour du virtuel. Elle est vécue comme une activité réelle assimilable dans certains cas à un sport (golf, tennis, bowling, boxe, etc).

La Wii est aussi un retour à l'analogique par le biais du numérique : pour déplacer un personnage à l'écran, il n'est plus nécessaire de presser un bouton, il faut bouger soi-même, de façon très intuitive et spontanée.

NB : la Wii est l'un des rares exemples constatés où la console de jeu rassemble les générations. Le plus souvent, la console de jeu les divise. Ici, les adultes peuvent s'initier aux jeux Wii, même s'ils ne semblent pas avoir eux-mêmes été d'anciens joueurs (les parents joueurs se recrutent davantage chez les jeunes adultes, et dans ce cas là, ils ont accès à des jeux évolués interdits à leurs enfants, ce qui recrée une ligne de partage des générations.

- ➔ **La Wii marque l'aboutissement d'une logique d'implication physiologique du spectateur, avec l'intégration de la vue, du toucher et du mouvement corporel**
- ➔ **Les parents soulignent que ce type de dispositif est un facteur d'excitation très intense à l'intérieur du foyer, ce qui peut poser problème, car il n'y a pas le « sas de décompression » du grand air ou du vestiaire, et l'enfant semble avoir du mal à se calmer « sur commande » après le jeu.**

De ce point de vue, l'apparition de la *touch génération*, intuitive, avec l'implication physique du joueur, est parallèle d'une évolution des TV destinées aux adultes (Téléviseur Phillips Ambilight / Auréa)

Dans ces types de produits, ce n'est plus le spectateur qui semble chercher à « entrer dans » l'écran, mais l'image « à l'intérieur » de l'écran qui en « sort », ou « enveloppe l'espace » du spectateur / joueur.



➔ **L'immersion dans l'écran est un premier phénomène transversal du rapport des enfants aux écrans. La diversité des écrans elle-même peut être ramenée à une diversité des types d'immersion.**

➔ **Les écrans dits « passifs » ou « interactifs », « de récit » ou « d'action » ne se différencient qu'en ce qu'ils offrent différentes modalités et degrés d'immersion, plus ou moins forts, psychique ou psychosomatique.**

▲ La hiérarchie d'immersion des écrans

On peut s'orienter dans la diversité des écrans en fonction du niveau d'immersion qu'ils déterminent pour l'enfant.

Type d'écran / activités	Niveau d'immersion
TV d'accompagnement	Plutôt faible, en mode « réveil » et accompagnement d'activité (fond sonore, arrière plan des activités de jeu)
Ordinateur (surf Internet, travaux, dessins)	Plutôt modéré (ouverture à l'environnement)
TV d'écoute	Fort, en mode « récit », « écoute d'une émission » (mais les perturbations sont très gênantes : elles sont perçues par le spectateur, qui se rapproche de l'écran pour les occulter, ce qui souligne qu'il y est sensible, au moins en partie)
Console de jeu (sur TV et ordinateur)	Très forte implication physiologique et haut niveau d'immersion dans une action de contrôle de l'image ou commande
Appareils portatifs (TV sur portable, jeux vidéos portables)	Très forte implication physiologique et haut niveau d'immersion : posture de repli, enfants recroquevillés, rassemblement des fonctions de voir, toucher dans un cocon très réduit

△ Le sens de l'immersion

Il ne faut pas se méprendre sur le sens de cette immersion : elle ne signifie ni « solitude / autisme », ni « passivité ».

- **Même très absorbés, les enfants ne sont pas seuls.** On observe d'abord sur les images la présence de peluches, de figurines familières, voire de doudou (bien qu'il soit difficile d'attester la nature exacte de ces doudous). Peut-être ces figurines ont-elles pour fonction d'accompagner l'enfant dans sa découverte de l'écran, peut-être constituent-elles un référent familial.



Les enfants sont parfois entourés de témoins. Ces témoins peuvent à aussi jouer plusieurs rôles, tous plausibles, sans qu'il soit possible de trancher définitivement à partir des photos.

1. Ce sont d'abord des témoins qui, à la manière des peluches et animaux familiers, jouent le rôle de référent, comme pour garantir la « séparation des mondes » et attester de ce qui relève de l'écran et ce qui relève du réel.
2. Ce sont aussi des conseillers, qui aident à comprendre ce qui se passe sur l'écran
 - Dans le cas des jeux vidéos, ils peuvent donner des conseils, diriger le joueur, l'aider à résoudre des énigmes (voire jouer également)
 - Dans le cas de la TV, l'enfant peut aussi être accompagné de ses parents avec qui il partage les images.



3. Les témoins sont un public, un auditoire à qui l'on demande de prendre acte d'une réussite, d'un succès. Ce peut être aussi l'envie d'initier un membre plus petit de la famille, et jouer le rôle de « grand », ou plus généralement de partager en famille.

- **Même très absorbés, les enfants ne sont pas passifs.** Ils témoignent à la fois d'une implication (concentration ou implication psychologique et motrice, qu'il s'agisse de résoudre des énigmes, de suivre une histoire) et d'un souci de contrôle.

La consultation de DVD montre que les enfants apprennent très tôt à contrôler l'image, repasser des scènes, aller directement au chapitre voulu, etc. Les futurs progrès des appareils périphériques à la TV (contrôle du direct, enregistrement numérique) devraient amplifier ce phénomène, et **lisser en partie (seulement) la distinction entre les écrans dits « de récits » et « d'action' » car l'écran TV est aussi un écran d'action et de contrôle, et l'écran de jeu intègre aussi des éléments de récit (quête d'un personnage, succession de niveaux)**

Il n'y a pas, dans le matériel récolté, de quoi accrédi-ter la thèse d'une « passivité » qui serait plus importante ou plus dangereuse dans le rapport à l'écran que dans le rapport à un autre support (ci-dessous : *La jeune Maîtresse d'école*, Chardin)



➔ On voit qu'il y a plusieurs modes d'immersion : immersion dans le récit, immersion dans l'action, immersion à plusieurs, immersion active.

➔ En revanche, ce qui est plus étonnant, c'est qu'il ne semble pas y avoir d'autre rapport à l'écran que le rapport immersif. C'est toujours cette posture qui domine, dans les images et les témoignages.

⁷ Actes du colloque Gulli, intervention de Walter Detomasi.

Δ L'enjeu pour l'enfant : développer d'autres rapports à l'écran ?

Le rapport des enfants aux écrans semble très spécialisé, comme s'ils n'étaient capables que d'une seule modalité d'écoute.

Qu'il s'agisse d'écran « du récit » ou d'écran « de l'action », ce qui est dominant, **c'est la « cinématographisation » des écrans**⁸, c'est-à-dire la domination de la posture d'immersion sur les autres postures possibles (consultation, interaction, multi-tasking, qui apparaissent peut-être plus tard).

Cette « mono-posture » tranche avec la diversité des postures adoptées par les adultes :

- D'une part des postures **d'immersion totale**, par exemple devant l'écran de cinéma, qui est celle d'une absorption complète par l'histoire, une plongée dans le noir, le silence, etc. L'esprit se laisse entièrement guider par ce qu'il voit.
- D'autre part des postures dite « **d'actualisation** » ou de commentaires à haute voix face à l'écran, où l'on va rapporter ce qui se passe sur l'écran à la vie réelle ou à des situations de son immédiat : le temps qu'il fait, la vie de quartier, la politique locale, (support de discussion, réaction aux personnalités, interpellation pour venir voir quelque chose, etc).
- Des postures de **contrôle et de manipulation de données sur l'écran**, qui ne sont pas pleinement immersives, mais qui fonctionnent sur le mode de l'interrelation, du zapping, de la mise en rapport d'éléments issus de différents logiciels.
- Des **activités de jeu et de contrôle de l'image** sur l'écran, aujourd'hui minoritaire mais qui peuvent se développer avec les nouvelles générations de parents. Certains jeunes adultes peuvent être d'anciens joueurs, ou partager la console, ce qui les rapproche de leur enfant, tout en restaurant une hiérarchie entre le jeu « pour l'enfant » et le jeu réservé à l'adulte, plus sophistiqué / violent.

L'enjeu consiste donc, pour l'enfant :

- Certes à tenter de « faire sortir » ou « d'empêcher » un état d'immersion, légitime en soi, lorsqu'il est excessif ou dangereux.
- Mais surtout à diversifier ses rapports à l'écran, en proposant d'autres types d'écoute, comme l'actualisation, le commentaire, la discussion avec l'adulte, la mise en rapport avec l'environnement. Cela peut se faire par la diffusion sur des chaînes pour enfants de davantage de programmes familiaux, regardables par tout le monde, ou par des programmes « adultes » qui favorisent l'actualisation avec le quotidien et l'interaction avec les parents.

⁸ Gilles Lipovetsky, Jean Serroy, *L'écran Global*, Paris, seuil, 2007

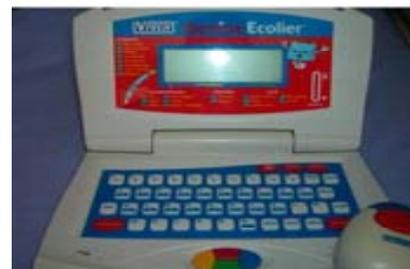
2.2 Le degré d'adaptation des écrans

Δ Des écrans peu ou pas adaptés

Une chose frappe parmi les écrans proposés aux enfants dans le cadre familial : ce ne sont pas des écrans adaptés à l'enfant.

Les écrans dédiés aux plus petits marquent souvent le souci de s'adapter à leur public, de répondre à ses exigences spécifiques :

- Rondeur et douceur (pas d'angle droit, pas de choc)
- Couleurs gaies et vives, primaires
- Robustesse
- Poignées et prise en main facile (rugosité, reliefs, largeur des touches, etc)



En revanche, tout se passe comme si entre 6 et 11 ans, l'enfant devait s'insérer (tant bien que mal) dans une géographie domestique qui n'a pas été conçue pour lui (en termes de distance, d'angle de vue), et utilise des écrans qui sont peu ou prou les mêmes que ceux des adultes.



Les enfants ont donc aujourd'hui assez rapidement accès à un matériel polyvalent, utilisable par tous, que chacun peut consulter pour un usage adapté, visionner des programmes dédiés et ciblés, et dont les enfants acquièrent une maîtrise rapide, voire une expertise qui dépasse celle des adultes.

Cette « non-adaptation » peut avoir des conséquences plus ou moins dommageables, et entraîner éventuellement certains troubles dont on accuse justement les écrans (posture avachie, effets sur les yeux), alors que c'est plutôt le dispositif mis en place pour les regarder (meuble, distance) qui semble en cause :

- L'enfant doit se rapprocher de l'écran car la distance écran / canapé n'est pas adaptée à l'enfant, il faut se tenir sur le bord du canapé pour être bien en face (tandis que les adultes semblent tolérer voir l'écran de côté).



- Les enfants doivent se tenir bien droits car il faut se « hisser » sur la chaise pour bien voir l'écran, mais aussi lever le bras pour manier la souris, posée sur un plateau un peu trop haut pour l'enfant. Ce qui peut éventuellement à terme poser des problèmes d'articulation.



➔ **La non-adaptation des écrans aux enfants est une deuxième constante du rapport des enfants à l'écran. Cette non-adaptation peut-être responsable de certains troubles dont on accuse justement l'écran.**

△ L'enjeu : vers des écrans mobiles et portables ?

L'ordinateur portable apparaît du même coup comme un support particulièrement adapté :

- pour une consultation solitaire ou collective,
- facilement transportable (par terre, sur une table basse lorsque la table haute est trop haute pour l'enfant)



L'ordinateur portable permet de s'adapter à l'enfant :

- En tenant compte de sa taille, de l'inclinaison variable de l'écran, de sa mobilité particulière dans la maison
- Mais sans le renvoyer à un statut de « bébé » par des effets de couleur ou de rondeur, qui sont des techniques utilisées pour les enfants de moins de 6 ans essentiellement.

D'autre part, l'ordinateur portable offre davantage de fonctionnalités que la console portable, plus petite, uniquement dédiée à un usage ludique.

➔ **L'évolution future peut être un développement de l'ordinateur portable au sein du foyer, dans la mesure où il correspond aussi bien à des attentes des adultes qu'à celle des enfants.**

➔ **De ce point de vue, les usages TV restent à développer sur l'ordinateur portable, aujourd'hui largement utilisé pour le DVD, Internet (sites de jeux), les logiciels de dessin, etc.**

UN NOUVEAU RAPPORT AUX ENFANTS

3.1 Les écrans modifient le rapport parent / enfant

Le rapport de l'enfant à l'écran marque une évolution historique importante car il participe à la remise en cause d'un mode de relation traditionnel entre l'enfant et l'adulte.

En effet, l'enfant témoigne face à l'écran de postures et de comportements qui effacent (très) progressivement la différence enfant / adulte, par la montée en puissance d'un enfant tout à la fois :

- **Autonome** : l'enfant se débrouille tout seul, il n'a pas besoin d'être accompagné par un adulte dans sa découverte de l'écran. L'écran fait passer dans le domaine privé et individuel (géré par les enfants eux-mêmes) toute une série d'activités qui auparavant relevaient de l'espace familial ou collectif, ou qui requerraient l'accompagnement par un adulte plus compétent ou plus avisé.
- **Mimétique** : dès 6 ans, il adopte un comportement physique qui n'est plus uniquement celui du jeu à 4 pattes, mais celui qui sera le sien « toute sa vie », professionnelle comprise, très proche de celle de l'adulte.



En rapprochant l'adulte et l'enfant, le rapport à l'écran fait se ressouvenir d'un temps où la frontière entre l'enfant et l'adulte était moins tranchée.

- Au moyen âge, des héritiers de noble famille entraînés à l'art de la guerre, pouvaient avoir des responsabilités juridiques dès leur plus jeune âge, et lutter à armes égales contre des adultes de classe inférieure. Henri 1er Beauclerc, héritier du trône d'Angleterre, se promenait à 13 ans, comme chevalier errant en Grande Bretagne. Jusqu'à la Renaissance, un enfant de 10 ans pouvait aller à la Sorbonne et acquérir le latin de l'université en allant s'asseoir à côté d'un élève de 50 ans. Tous ces exemples montrent que la frontière parent / enfant n'est pas une ligne de partage absolue, et peut évoluer dans le temps.
- À partir du XVII^e siècle, les Jésuites ont fortement contribué à « l'invention de l'enfant ». Leur mission éducative auprès des jeunes les conduit à « isoler l'enfant » comme un être « à part », distinct du reste du corps social, avec des besoins spécifiques (rester à l'écart des idées malsaines de la société). À l'école jésuite, les enfants sont rassemblés par classe, avec dans chacune la séparation entre deux groupes, les « Romains » d'une part et les « Carthaginois » d'autre part, qui rejouent symboliquement la fameuse bataille antique en rivalisant pour obtenir la meilleure moyenne. Se met alors en place tout un système de classification et de notation des élèves, par âge et par niveau, où l'éducation consiste en un parcours progressif, à suivre étape par étape, dont nous avons hérité.

- ➔ **La distinction fixée aujourd'hui entre les adultes et les enfants, comme deux classes distinctes ayant des besoins différents, n'a pas toujours été ressentie aussi fortement à travers l'histoire.**
- ➔ **Aujourd'hui, le phénomène de l'écran multi-utilisateurs, accessible en droit à tous sans différence d'âge, contribue au milieu d'autres évolutions sociologiques à rapprocher les deux corps familiaux des « adultes » et des « enfants ».**

3.2 L'écran modifie le rapport école / enfant

L'écran renverse également une certaine idée du rapport de l'enfant à l'école et à l'apprentissage.

Depuis au moins la diffusion de la culture imprimée, et l'organisation de l'école en « classes de niveaux », l'école se caractérise à la fois par au moins trois éléments⁹ :

- **Un apprentissage spécialisé, par matière** : contrairement au rapport spontané au monde, qui est naturellement encyclopédique, le propre du savoir acquis à l'école est de commencer par dissocier et isoler les différents éléments du monde pour les analyser. Le savoir est essentiellement analytique Vs synthétique, au moins dans un premier temps : il y a des lois propres à la grammaire, la chimie, la peinture, l'histoire... qui ne sont pas les mêmes pour toutes ces disciplines. La mise en relation encyclopédique des savoirs est importante pour reconstituer l'unité du monde, mais elle ne peut intervenir qu'après la dissociation des disciplines qui est nécessaire. Il n'y a pas de synthèse supérieure possible s'il n'y a pas eu d'analyse préalable.
- **Un apprentissage séquentiel linéaire par niveaux**. Dans le manuel scolaire classique, il y a une composition du savoir sous forme d'une architecture textuelle prédécoupée et pré-structurée (chapitres, titres, blocs de textes, paragraphes...), qui prédéfinit le parcours cognitif et hiérarchise les choses à retenir. Il y a un ordre à suivre, que l'on peut répéter pour favoriser la mémorisation, on ne « brûle pas les étapes ». Cette architecture linéaire et rigide exprime une autorité immanente, qui est pré-inscrite dans le dispositif éditorial, et qui a pré-défini le chemin et les étapes par lesquels l'élève devrait passer.
- **Un apprentissage collectif, sous la direction d'un maître**. Les élèves n'apprennent pas « chacun de son côté », « à son rythme », ils se rassemblent par groupes de niveau. Le partage intersubjectif des savoirs au sein de la classe est un mécanisme fondamental du fonctionnement collectif de l'école : on partage ses connaissances en levant son ardoise, en faisant un exposé, en discutant, en comparant sa note avec celle des autres, et c'est ce qui permet de contrôler que l'acquisition est correcte et non délirante, déviante ou nulle.

⁹ Cette partie reprend certains enseignements d'une étude antérieure réalisée sur le cartable électronique.

Contrairement à ce schéma, l'écran propose à l'enfant :

- **Une découverte individuelle (et non collective)** : l'enfant « se débrouille tout seul » souvent mieux que ses parents (cas unique de rupture qui semble s'atténuer à mesure que les jeunes parents sont eux-mêmes des joueurs de jeux vidéos ou experts en écrans). Le parcours de l'enfant n'est plus centralisé ou guidé par l'autorité de l'adulte. La diversité des écrans accélère cette dynamique d'individualisation qui permet à chacun de vivre sa vie propre. Les rythmes et les initiatives divergent au lieu de converger autour de l'autorité de l'adulte. C'est une remise en question de l'autorité morale et épistémique du parent qu'il faut rétablir à un autre niveau.
- **Une expérience globale, de télé-expérience et de simulation**. Le rapport à l'écran est beaucoup plus proche de l'expérience « naturelle du monde » : il est d'emblée encyclopédique, il demande ou autorise de faire le lien entre plusieurs disciplines, plusieurs expertises, ce qui rend plus difficile le processus d'analyse et de découpage par matières. Différentes matières peuvent être mises en relation, on passe d'une recherche à l'autre, du jeu à l'apprentissage, de la fiction au documentaire.

On constate ainsi que **les savoirs ne sont pas acquis pour eux-mêmes**, dans une sorte d'apprentissage « gratuit », mais dans un but précis : résoudre une énigme, accomplir une mission¹⁰. L'informatique donne accès à des expériences intégrées, une télé-expérience du monde, tandis qu'à l'école on apprend l'histoire pour l'histoire, les mathématiques « pures » sans finalité extérieure.

- **Un apprentissage intuitif par navigation et tâtonnements**. Dans une classe avec un manuel classique, la possibilité de s'évader de l'ordre imposé à la fois par le livre et par le professeur en feuilletant son manuel et en regardant les images existe, mais faiblement. Dans le cas d'Internet la tentation de cliquer partout et de s'échapper de l'ordre pré-programmé par un adulte ou un enseignant est permanente. Le support informatique de type CD-Rom comprenant du texte, des éléments multimédia et des liens hypertextuels offre une navigation beaucoup plus souple, non contraignante. Le navigateur est libre mais aussi du même coup livré à une errance possible dans ce qui s'apparente à un labyrinthe du savoir et des disciplines. Il est beaucoup plus difficile d'acquérir une vision panoramique de l'architecture des savoirs.

¹⁰ Rolande Kodsí, *Apprendre avec l'écran, qu'est-ce que cela change pour nos enfants ?* Milan, 1999

Modèle scolaire	Modèle écran
Apprentissage spécialisé	Expérience globale
Apprentissage linéaire, suivant une progression logique stricte	Apprentissage intuitif par tâtonnement
Découverte collective et contrôle du maître / adulte	Découverte individuelle autonome
Forte distinction enfant adulte, avec des niveaux et des limites	Frontière enfant / adulte plus fine

L'écran permet un merveilleux soulagement de la mémoire par son incroyable capacité de stockage. L'enfant se trouve un peu dans la situation de Saint Denis, martyr décapité qui porte sa tête devant lui. Avec l'écran, l'individu fait comme s'il avait posé sur son bureau sa mémoire, son savoir.

Mais si l'individu délègue intégralement l'inscription des connaissances et des contenus à une mémoire automatique de type informatique, il devient lui-même comme un écran, c'est-à-dire amnésique. L'écran ne garde aucune trace du savoir qu'il a affiché, qui disparaît dans le flux de l'actualisation.

Il semble donc important de permettre à l'enfant de sortir d'une subjectivité autarciquement enfermée sur la machine en ouvrant son usage à un jeu entre concentration privée de l'attention, et interaction avec l'entourage.

- ➔ **Pour le moment, l'ensemble des témoignages recueillis montre que l'écran sert essentiellement des fonctions ludiques et de détente. Seule la TV est intégrée dans un processus éducatif d'éveil.**
- ➔ **Néanmoins il est clair que le principe de l'écran s'appuie sur un fonctionnement qui, lorsqu'il intègre une dimension éducative, est concurrent du modèle scolaire, et oblige le repenser.**
- ➔ **Il n'est donc guère étonnant que le thème de l'école soit si présent dans la réflexion sur l'écran. Ce n'est pas qu'une question de partage du temps : il y a entre l'école et l'écran une opposition idéologique sur le rapport au savoir et la façon de l'acquérir.**