

SCIENCE&VIE

Science et Vie (site web)

mercredi 20 mai 2026 - 16:04:57 1169 mots

Photos, jeux vidéo, musique : ces compétences numériques que les enfants développent avant même d'apprendre à lire

Nathalie Chapon, Annie Lasne

On discute beaucoup des effets des écrans sur la santé des enfants. On s'interroge moins souvent sur leurs usages précoces du numérique dans un monde ultraconnecté. Quels sont leurs savoir-faire réels ? Une enquête fondée sur des observations et des entretiens lève le voile sur ces pratiques du quotidien et sur les mécanismes de socialisation au numérique d'élèves de maternelle.

[Un article de The Conversation écrit par Nathalie Chapon - Professeur des universités en sciences de l'éducation et de la formation, Université Marie et Louis Pasteur (UMLP) & Annie Lasne - Maîtresse de conférences en sociologie de l'éducation, Université Marie et Louis Pasteur (UMLP)A]

En l'espace de cinquante ans, les technologies numériques se sont progressivement imposées dans tous les espaces du quotidien et à tous les âges de la vie. De la télévision aux téléphones portables, en passant par les ordinateurs et les consoles, les écrans occupent aujourd'hui une place centrale dans les foyers.

Les recherches scientifiques, particulièrement développées depuis une dizaine d'années, ont principalement étudié les effets des écrans sur la santé, le sommeil et l'activité physique des enfants et des adolescents. Les résultats soulignent des répercussions notables, quel que soit l'âge des enfants.

Cependant, peu d'études se sont intéressées aux savoirs numériques des tout-petits. Dans le cadre d'un programme de recherche sur la parentalité numérique et d'un partenariat avec le TNE 25-Territoire numérique éducatif du Doubs, nous avons souhaité explorer cette question. Est-ce que les tout-petits ont des connaissances numériques ? Quelles compétences détiennent-ils exactement ?

Cette recherche explore les savoirs numériques des tout-petits d'enfants âgés d'à peine 4 ans et permet de questionner l'idée selon laquelle ils seraient dépourvus de connaissances numériques et ne seraient capables d'utiliser un téléphone seulement dans un cadre précis.

Une initiation précoce aux jeux vidéo

L'étude a été menée auprès de 59 élèves répartis en petite, moyenne et grande sections d'une école maternelle située dans une ville de l'est de la France.

Plusieurs méthodes ont été mobilisées : des observations participantes filmées, des entretiens individuels, des focus groups et des mises en situation des enfants sous la forme d'ateliers. Le recueil de données a été organisé sur une période de deux mois afin de favoriser un climat de confiance.

Les premiers résultats concernent les enfants de moyenne section de maternelle, âgés d'environ quatre ans. Ils mettent en évidence le rôle déterminant du cadre familial. Les pratiques parentales apparaissent comme le principal facteur de socialisation numérique. Les influences du père et de la mère, puis celles des frères et sœurs structurent les usages des enfants et participent à une transmission intergénérationnelle et fraternelle des pratiques.

Chez les garçons, l'initiation aux jeux vidéo est majoritairement associée à une influence paternelle et fraternelle. Les pères, notamment les plus jeunes, jouent fréquemment avec leurs fils, partageant leurs propres pratiques vidéoludiques. Cette socialisation est souvent genrée : les garçons sont encouragés à jouer à des jeux de combat, de survie ou ils mettent en scène des super-héros. Lorsque le père n'est pas un joueur, les grands frères prennent le plus souvent le relais.

Cette transmission familiale favorise le développement de compétences numériques précoces chez les tout-petits. Certains enfants de quatre ans ont une connaissance fine de jeux vidéo pour adultes et maîtrisent aussi la recherche et l'ouverture d'applications sur smartphone, notamment la navigation sur YouTube.

Une socialisation numérique différenciée selon le genre

Sous-jacente à cette connaissance pratique du smartphone, on constate que les contenus auxquels ces enfants ont accès ne sont pas toujours adaptés à leur âge. Une majorité de garçons joue à des jeux destinés aux adolescents, voire aux adultes. Ces jeux comportent des scènes de violence ou sont associés à des conflits, des guerres avec des scènes de tueries où la mort peut être rachetée selon le jeu.

Ces expositions conduisent les enfants à développer des stratégies d'imitation et d'identification aux figures héroïques, accélérant ainsi leur processus de socialisation vers des codes préadolescents alors qu'ils sont encore dans l'enfance. L'apprentissage du numérique est essentiellement implicite donc, les enfants acquièrent des savoirs expérientiels, c'est-à-dire des compétences construites par la pratique directe, avant même la maîtrise de la lecture.

Les petites filles sont moins concernées par les jeux vidéo. Elles sont davantage tournées vers le visionnage de dessins animés ou l'utilisation d'applications liées à la photographie et à la musique. Les mères encadrent plus fréquemment l'usage du téléphone dans ce cas. Elles définissent les temps d'écran, autorisent certaines applications et accompagnent leurs filles dans leur découverte des outils numériques. Les contenus utilisés sont généralement plus adaptés à l'âge des enfants

La transmission entre sœurs se manifeste notamment dans l'apprentissage de la prise de photos, de la mise en scène face à la caméra ou de l'écoute de musique. Les filles développent ainsi des compétences liées à l'expression de soi et à la représentation.

Contrairement aux garçons, aucune transmission marquée autour des jeux vidéo n'a été observée entre mères et filles ou entre sœurs. Il en résulte une socialisation numérique fortement différenciée selon le genre, tant dans les contenus que dans les modalités d'accès.

Une grande dextérité technique

Afin d'identifier plus précisément les savoirs des enfants, les chercheuses ont organisé des ateliers de lecture autour d'un album traitant de l'usage du téléphone. Ces échanges ont permis de mettre en lumière les connaissances des enfants concernant les applications et leurs usages.

La prise de photos et le visionnage de dessins animés constituent les usages les plus fréquemment évoqués. Lorsqu'ils manipulent un téléphone, les enfants reconnaissent aisément certaines applications grâce à leurs symboles et à leurs couleurs. L'icône de l'appareil photo est généralement identifiée par la plupart des enfants rencontrés, celle de YouTube est aussi la plus largement connue. La reconnaissance repose principalement sur l'association visuelle entre un pictogramme, une couleur et une fonction.

Les observations révèlent par ailleurs une grande dextérité technique. Les enfants savent balayer les écrans horizontalement et verticalement pour accéder aux différentes pages et applications. Cette gestuelle maîtrisée témoigne d'une autonomie réelle dans l'usage de l'appareil. À quatre ans, certains enfants possèdent déjà des compétences numériques avancées, acquises dans un cadre familial de façon expérientielle.

Ces premiers résultats soulignent l'importance d'un accompagnement parental et éducatif précoce. Car, si le numérique favorise l'autonomie, la créativité et l'accès à de nouvelles formes d'apprentissage, il expose également les enfants à des contenus inadaptés à leur âge et à une éducation familiale genrée.

Partager cet article

Les Micros-Mondes (E11) : Les prédateurs microscopiques

Les Micros-Mondes 10 : Survivre dans l'espace

Les Micros-Mondes 9 : le peuple invisible des océans

Les Micros-Mondes 8 : des boussoles microscopiques

Les Micros-Mondes 7 : des microbes pour épurer

Les Micros-Mondes (E6) : le jardin secret des fourmis...

Les Micros-Mondes 6 : le jardin secret des fourmis cou...

Les Micros-Mondes 5 : Le microbiote intestinal, votre...

Les Micro-Mondes 4 : Vous sentez le microbe !

Les Micro-Mondes 3 : Quand les microbes font neiger

EPISODE 2 : Les bactéries peuvent-elles tomber malades...

EPISODE 1 : La matière noire microbienne

[Cet article est paru dans Science et Vie \(site web\)](#)

Illustration(s) :

Les pères, notamment les plus jeunes, partagent avec leurs fils leurs pratiques vidéoludiques..

© 2026 Science et Vie. Tous droits réservés.

Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.

news-20260520-MSJW-31516