

Les enfants et le web : enquête sur les pratiques des jeunes internautes

Efthalia GIANNOULA

1. Introduction

La présente étude s'inscrit dans le cadre des recherches entreprises en vue de ma thèse de doctorat¹. Cette dernière porte sur les attitudes des enfants face à l'informatique scolaire et leur représentation du système éducatif en rapport à leur expérience familiale de l'ordinateur. Le corpus principal de cette étude est constitué d'une série d'observations et d'entretiens auprès d'un certain nombre d'élèves du CM2 aussi bien à l'école qu'au domicile.

Dans le but de mieux évaluer cette expérience, nous avons entrepris, entre mai et juin 2001, une enquête préliminaire consistant à détecter les pratiques informatiques des enfants fréquentant les sites ludo-éducatifs sur Internet, et notamment les forums de discussion.

Ces résultats de notre enquête doivent s'inscrire dans le contexte de l'offre parascolaire sur Internet dans laquelle s'inscrit notre échantillon.

2. Typologie de sites destinés aux jeunes

Une première exploration du cyberspace fait ressortir que les enfants sont devenus la cible de tous les acteurs d'Internet, même d'acteurs qui a priori n'ont aucune vocation éducative.

C'est ainsi qu'on trouve des rubriques destinées aux enfants à l'E.D.F. québécoise, à l'Ambassade de France en Grèce ou encore sur le site d'Elf. Ce n'est certes pas un fait neuf que différentes corporations cherchent à expliquer et à sensibiliser les enfants à leur métier, mais la nouveauté est qu'à l'éphémère de la campagne de communication se substitue une information disponible en permanence et immédiatement accessible.

Nous pouvons classer les producteurs des contenus destinés aux enfants selon différents critères. D'abord, selon la nature commerciale du producteur : en organismes non-lucratifs et en entreprises privées. A l'intérieur de la première catégorie, nous trouvons aussi bien des institutions publiques que des associations d'enseignants ou de parents d'élèves en passant par les mutuelles et les compagnies d'assurance. Un certain nombre d'Académies proposent également des sites destinés aux enfants et aux jeunes au côté des sites réalisés directement

¹ La thèse bénéficie du soutien de la société montpelliéraine Hortus-Soft et utilise le terrain d'expérimentation du projet « Eurêkid » inscrit dans le programme européen « Eurêka ». Dans un partenariat avec l'INRP il s'agit d'évaluer et de mettre au point une suite logicielle destinée au travail coopératif en classe.

par les écoles. Enfin on trouve des sites gouvernementaux comme ceux du ministère de l'Éducation Nationale et du ministère de la Culture.

En ce qui concerne les entreprises privées, on peut, d'abord, distinguer celles qui en font leur métier principal. Il s'agit généralement des start-up constituées à cette fin. Viennent ensuite les entreprises de média et de loisirs qui, soit créent une section spécialisée à l'intérieur de leur site principal, soit associent un site à un produit déjà existant.

Toutefois les tentatives les plus ambitieuses (en termes d'audience visée et d'étendu des contenus) viennent de la part des entreprises oeuvrant dans les télécommunications, comme France Télécom ou Vivendi.

Enfin, il ne faut pas oublier les sites personnels réalisés par des enseignants isolés, voire des enfants passionnés qui proposent un contenu, certes très spécialisé, mais souvent complet.

L'étendu des contenus qu'on trouve dans les différents sites s'adresse tantôt aux classes tantôt aux enseignants ou aux parents et bien sûr aux enfants qui peuvent trouver matière de la maternelle à la fin de leurs études universitaires. Leur différenciation se fait par rapport au poids qu'ils accordent au jeu ou à l'éducatif. À côté de ces deux catégories où on trouve toutes les variations intermédiaires, un certain nombre des sites se sont constitués en portails/annuaires des sites éducatifs. Le parcours des rubriques de ces annuaires témoigne de la vitalité d'un secteur qui cherche à s'adresser aux élèves aussi bien à l'école qu'à la maison.

3.L'enquête

3.1. Constats d'ordre général

Pour notre enquête, deux cents enfants repérés dans les forums des sites ludo-éducatifs francophones ont été contactés par e-mail. 113 d'entre eux, français et québécois âgés de 8 à 12 ans, nous ont envoyé leurs réponses. (diapo 1, 2, 3, 4)

Ce que nous remarquons d'abord c'est que les enfants nous ont répondu en faisant usage de leurs adresses e-mail privées. D'autre part, les messages ont été expédiés pendant des plages horaires où les enfants sont supposés se trouver à leur domicile. Cela nous amène à dire qu'ils ont utilisé l'ordinateur familial plutôt que l'ordinateur de l'école pour leurs réponses.

Il s'agit d'enfants qui se rendent régulièrement dans les sites et près de la moitié déclare s'y rendre tous les jours. Les enfants de la 6^{ème} et ceux du CM2 sont nombreux à aller tous les jours sur Internet tandis que les petits du CE2 vont moins de deux jours par semaine.

Quelles que soient les activités informatiques des enfants, l'accès à l'ordinateur familial nécessite l'accord des parents.

3.2. Les usages en ligne

Les sites visités et les rubriques préférées des enfants

Qu'est-ce qu'ils font maintenant sur Internet ?

5 enfants sur 8 déclarent aller sur les sites traitant du jeu. (diapo 5)

Juste après arrivent les sites éducatifs auxquels un enfant sur deux a recours.

Les sites traitant d'actualité médiatique arrivent loin derrière avec 1 enfant sur 5.

Quant aux moteurs de recherche seul 1 enfant sur 8 s'en sert.

Enfin, 1 enfant sur 10 se connecte aux boîtes à lettres des sites web pour lire son courrier.

A l'intérieur maintenant d'un site, l'intérêt des enfants pour les différentes rubriques est très éparpillé. Les rubriques liées au jeu et celles liées à la communication arrivent à égalité en tête du classement avec 2 enfants sur 5 déclarant les visiter. Viennent ensuite les rubriques d'actualité, celles relatives à la recherche d'information et de documentation, et, en dernier lieu, les collections des liens extérieurs. (diapo 6)

L'enquête nous apprend aussi que les enfants se rendent sur un site à cause d'une rubrique précise et ils ont tendance à visiter plusieurs sites, afin de couvrir l'ensemble de leurs intérêts. (diapo 7)

3.3. Usages hors ligne de l'ordinateur familial

Dans notre questionnaire nous avons aussi cherché à connaître les usages de l'ordinateur familial en dehors de l'accès Internet.

Hors connexion, donc, le jeu constitue l'usage préféré de l'ordinateur familial. Les plus grands des enfants (CM2, 6^{ème}, 5^{ème}) sont des joueurs plus assidus, mais leur accès à l'ordinateur est aussi moins surveillé par les parents.

Parmi les autres usages de l'ordinateur, les devoirs scolaires et les activités créatives sont prépondérants (1 enfant sur 4, 1 sur 2 respectivement). Chez les plus petits, les enfants du CM1 disent utiliser davantage l'ordinateur pour les devoirs que pour les activités dites créatives.

3.4. Les usages à l'école

En ce qui concerne les usages à l'école, trois sur quatre des enfants de notre enquête déclarent utiliser l'ordinateur dans leur école. (diapo 8)

Les activités informatiques scolaires restent dominées par la pratique du traitement du texte et de la recherche documentaire.

On peut repérer quatre cadres d'exercice de ces activités : l'informatique au service des différentes matières, l'utilisation dans le cadre des ateliers, l'usage d'Internet et l'informatique ludique.

Sur les 85 élèves qui utilisent l'informatique dans leur classe près de la moitié la citent dans le cadre des matières enseignées et ils sont autant à la citer sous forme d'ateliers. Près d'un tiers citent Internet parmi les activités scolaires. (diapo 9)

Comparant l'usage de l'ordinateur familial et les activités dans le cadre de l'informatique scolaire, on constate un rapport inverse dans l'usage d'Internet. Par contre, on peut dire que la prépondérance du jeu dans l'informatique familiale et la prépondérance des devoirs scolaires dans l'informatique scolaire sont sans surprise.

Mais qu'attendent donc les enfants de l'informatique à l'école ?

3.5. Les attentes des enfants

A première vue ce que les enfants aimeraient faire avec l'ordinateur scolaire va de pair avec l'air du temps. Avec 3 enfants sur 5, Internet est de loin l'activité la plus demandée.

Viennent ensuite, dans l'ordre, l'usage de l'ordinateur à des fins éducatives et les jeux. Une analyse plus fine des données fait ressortir que plus on avance dans la scolarité plus la demande pour le jeu à l'école perd de son importance.

Si maintenant on considère Internet non pas comme une activité en soi mais comme un moyen permettant différentes activités, les attentes des enfants par rapport à l'informatique scolaire se formulent comme suit : les usages éducatifs et la navigation libre sur le net arrivent à égalité et correspondent aux souhaits d'un enfant sur trois. Viennent ensuite les activités ludiques (1 sur 5), la demande de communication avec les autres (1 sur 6) et finalement les activités créatives (1 sur 10).

4. Discussions et perspectives

Comme nous l'avons vu, le premier constat d'ordre général est que les enfants font un tri sélectif des sites et des rubriques à l'intérieur de ceux-ci. De leur côté les gestionnaires des sites mènent une politique de fidélisation qui peut renforcer ce type de comportements.

Le deuxième enseignement est que bien que nous ayons affaire à un public d'utilisateurs assidus et bénéficiant des pratiques scolaires de l'informatique, le jeu – puisque c'est celui-là qui est le plus souvent opposé à l'éducatif – n'est ni une pratique dominante dans les faits, ni la première des attentes exprimées de notre groupe.

Plus les enfants se situent dans les tranches d'âge supérieures ou plus la pratique informatique est développée, plus l'intérêt pour l'éducatif est manifeste au détriment du jeu.

Toutefois, ces remarques ne sont valables que pour ce qui concerne la navigation sur Internet. Le jeu reste l'activité première sur l'ordinateur familial hors ligne ; une pratique qui va croissant avec l'âge. Ce sont les plus petits qui vont avoir le plus d'activités éducatives hors ligne. Offre limitée des jeux en ligne, différences des niveaux, ou coût de connexion Internet, peuvent être avancés comme des facteurs explicatifs.

Voilà pour les données et pour les paramètres traditionnels qui peuvent intervenir dans la constitution d'un environnement informatique, scolaire ou familial, et dans la relation des enfants avec celui-ci.

Maintenant nous pouvons être tentés d'explorer cette relation sous d'autres angles. Par exemple, une nouvelle direction de recherche nous paraît émerger à travers notre analyse. Nous émettons l'hypothèse selon laquelle les enfants n'auraient pas une même représentation de l'ordinateur selon que celui-ci est utilisé pour l'accès à Internet ou pour l'usage hors ligne. Ainsi la facilité d'accès aux contenus « éducatifs » via Internet favoriserait la curiosité des enfants pour ces contenus. La complexité de l'ordinateur en ligne serait oubliée devant la simplicité du geste sur la souris. Tandis que la représentation procédurale de l'ordinateur hors ligne favoriserait les jeux correspondant à une même structure cognitive (réglages, paramétrages, menus, etc.). Une hypothèse qui reste à prouver.

Juin 2002

Efthalia Giannoula
Doctorante Paris V
INRP/TECNE