



Les Entretiens  
de la  
Petite Enfance  
2016

Petite Enfance ■

## Table ronde – Comité National de l'Enfance – L'intrusion des écrans chez le nourrisson et le jeune enfant

*Les écrans : quelle place dans l'émergence du langage ?*

C. Vanhoutte\*

\* Orthophoniste, Villejuif

### RÉSUMÉ

À l'heure où les écrans s'invitent de plus en plus fréquemment et de plus en plus longtemps dans la vie familiale, nombreux sont les professionnels de la petite enfance et de la santé qui s'interrogent sur la place des écrans dans la construction de l'enfant. Parallèlement, les troubles de la communication et du langage explosent ces dernières années et ont pour la majorité un dénominateur commun qui est l'exposition précoce et intensive aux écrans. Devant les écrans, les jeunes enfants sont privés d'interactions physiques et humaines avec leur environnement. Ces temps d'échanges, d'explorations, menés dans le plaisir, ainsi que leur nécessaire répétition, sont indispensables pour que l'enfant comprenne, parle et donc apprenne.

### MOTS-CLÉS

langage, pensée, communication, interactions

L'aventure du langage ne commence pas au moment où l'enfant dit ses premiers mots, elle commence in utero et ne se finit jamais réellement. C'est vers 2 ans et demi-3 ans que le langage est devenu porteur de fiction, de faire semblant, l'enfant devient créateur de sa propre langage. Il dit des phrases qu'il n'a pas entendues auparavant, mot pour mot, pouvant raconter ce qui existe, ce qui a existé mais aussi ce qui est absent ou n'existe pas, ce qui est drôle, ce qu'il voudrait, personnes, temps... C'est là la différence entre langage étiquette (un langage descriptif) et langage dit objectivation (un langage qui signe les transformations, les liens entre les choses).

Bien sûr, on a entendu des phrases, des mots qui nous ont servi de modèles mais notre langage nous est propre, car il est l'expression de notre pensée. Il se construit en présence d'adultes qui s'adressent à l'enfant et en présence d'objets qui garantiront l'accès au symbolique.

### Se regarder pour parler : la nécessaire présence humaine

#### *Se regarder pour communiquer*

Naturellement, l'enfant va chercher du sens au monde qui l'entoure, cette quête du sens commence dès la naissance si la mère installe cet enfant dans le statut d'enfant compreneur<sup>[1]</sup>. La mère au tout début va regarder son enfant, le porter tout en lui parlant simplement en accentuant la chanson de leur langue pour attirer son attention et l'inscrire dans la compréhension. Cette étape est fondamentale car le regard sera le garant de l'intentionnalité. Si la mère regarde son enfant, l'enfant regardera sa mère qui le regardera encore tout en habillant ce regard de paroles qui berceront l'enfant. Ces échanges réciproques signent les débuts de la communication qui, pour se consolider, doivent se répéter dans le plaisir. Se pose alors la question de l'usage des écrans dès la maternité qui, comme le dit Pascale Gustin<sup>[2]</sup>, « détournent le regard » de la mère de son enfant et attirent le regard de l'enfant. Sans regard, sans communication, l'attention conjointe ne pourra émerger et alors on perdra toute capacité d'imitation indispensable pour construire son langage. Le regard va être aussi le moyen pour l'enfant de trouver une réponse à une question qu'il se pose, il va regarder l'adulte pour qu'il lui apporte une réponse. La présence humaine est la seule qui lui permet de trouver des réponses à ses recherches de sens. Un bébé devant la télé s'agite, la télé ne va pas remarquer cette agitation d'une part et d'autre part ne sera capable ni de décrypter, ni d'y répondre tout en mettant en mots, les écrans freinent l'enfant dans ses interactions avec les adultes et sa construction du sens : Exemple d'un bébé dans un transat : il nous voit, s'agite et nous répondons « ah, tu bouges tes jambes, tu veux venir dans mes bras pour faire une petite balade ? ».

Les écrans font écran entre la mère et l'enfant, ils s'invitent comme une troisième personne qui perturbe la communication humaine. Quand le regard (de l'enfant comme de l'adulte) est détourné par l'usage des téléphones, des télé et des ordinateurs, l'attention conjointe ne peut pas s'instaurer car elle nécessite que l'on prenne du temps pour se regarder. Cette attention adulte/enfant va inscrire l'enfant dans des tours de rôle qui vont permettre les échanges et l'imitation réciproques. Lors de ces conversations, les productions de

## ■ Petite Enfance

L'enfant sont reprises par l'adulte ce qui renforce son attention, elles seront interprétées donc mises en sens. L'adulte par ses réponses encourage l'enfant dans l'acte de produire et l'initie aux tours de parole (quand je parle, tu te tais et, quand tu parles, je me tais). Les écrans ne permettent pas cette alternance car si vous parlez, ils ne s'arrêtent pas. Nous avons beaucoup de retours de professeurs des écoles qui nous disent que les enfants parlent en même temps qu'eux, ce qui peut être interprété comme des troubles de l'attention. Les écrans ne peuvent pas inscrire l'enfant dans un statut d'interlocuteur ni dans une appétence au langage car l'acte de communiquer n'est pas valorisé. L'enfant, pour être acteur de son langage, doit y être autorisé et encouragé. Durant cette première année, la maman et les proches de l'enfant accordent aux sons langagiers un statut de mots. Les écrans ne peuvent pas le faire.

### Se regarder pour pointer

Grâce au sourire, au plaisir, l'enfant et l'adulte ont donc construit l'attention partagée qui a pris naissance dans l'attention conjointe. L'attention partagée<sup>[3]</sup> (on regarde ensemble quelque chose) qui débute quand l'adulte tient son enfant dans les bras et lui montre des choses va conditionner l'apparition du pointage qui est un tournant dans le langage de l'enfant. Le pointage (entre 8-12) va lui aussi évoluer et s'enrichir de productions vocales qui auront une valeur de mot. Avant, le pointage (acte de montrer un objet) était destiné à obtenir un service, une action d'un adulte proche. Maintenant, il représente une envie d'échanger ensemble verbalement à propos de cet objet. À 12 mois, ce pointage est toujours accompagné du langage articulé. Les proches le reprennent toujours pour s'assurer de l'attention partagée.

À cet âge, suivre les mouvements sont difficiles pour l'enfant mais l'adulte s'ajuste en permanence à l'enfant (il agite l'objet, tourne la tête) jusqu'à ce que l'enfant voit la même chose que lui. Le pointage fait de l'objet un indice d'une pensée commune. C'est un espace commun : on partage ce que l'on voit, ce que l'on entend. En pointant, il a une aptitude symbolique, car il anticipe l'attention partagée et la construction d'un indice pour un espace commun d'échange. On fait comprendre à l'autre que l'on a eu une pensée, on capte l'attention et on la dirige vers l'objet. Pointer, c'est transformer un objet en signe d'une pensée partagée. Cet étayage permanent de l'adulte est le seul à garantir l'entrée dans le langage. Un écran ne porte pas d'attention à l'enfant, ne s'adresse pas à lui et réduit son ouverture vers le monde. Pour résumer, les écrans n'offrent à l'enfant ni cet ajustement, ni le besoin de communiquer, de comprendre et de parler. Ils défont ce que les parents font.

### Jouer pour parler : faire, refaire pour se défaire du réel

L'enfant, pour parler, a donc besoin que l'on s'adresse à lui, qu'on l'encourage, qu'on l'imité, mais il a aussi besoin de

jouer pour éprouver, agir, organiser, trier, transformer le monde. Ces contraintes réelles sont les seules à garantir l'accès au symbolique car elles installent l'enfant dans la causalité et la temporalité.

Un langage informatif est subordonné à cette fonction symbolique. Cette fonction permet à l'enfant de comprendre les liens existant entre les choses, les événements, et de pouvoir les évoquer en leur absence, d'exprimer ses sentiments. Cette nécessité de passer de la matérialité du monde à sa représentation est garantie par le jeu. Il est l'occasion d'actions variées et enrichies par l'adulte qui, grâce à la répétition, vont permettre à l'enfant de se dégager du réel. Dans un premier temps, le jeu, avec des jouets et des objets, va permettre à l'enfant une imitation motrice de l'adulte : il l'observera, imitera ses actions, les répètera seul, il pourra alors : se représenter ce qui va arriver, prévoir l'effet de ses actions, anticiper le résultat de ses actions, les coordonner pour arriver à son but et pourra s'adapter à chaque nouvelle situation. Dans un second temps, l'imitation différée, elle, va permettre, après coup, de reproduire un comportement observé pour intégrer le réel : exemple de la petite fille ou du petit garçon qui donne à manger à son bébé avec des fruits et légumes en plastique. L'enfant reproduit un comportement avec des copies d'objets réels.

Le troisième temps qui signe l'accès au symbolique, c'est l'enfant qui grâce au langage va détourner la fonction admise d'un objet en l'absence du modèle : il va donner à manger à son bébé des bouts de bois qu'il nommera « frites ». Le langage devient transformateur du réel !

Jouer est le travail de l'enfant<sup>[5]</sup> et les écrans le mettent au chômage.

Sans interactions, sans expérimentations, l'enfant ne peut pas se construire pleinement et les écrans tiennent un rôle de plus en plus important dans cette construction. Ces carences trouvent alors une expression pathologique avec des troubles logico-mathématiques, des retards de langage, des troubles de l'attention qui nécessiteront tous une prise en charge spécifique : c'est pourquoi les écrans deviennent à mon sens une vraie question de santé publique.

## RÉFÉRENCES

- 1 De Boisson-Bardies B. *Comment la parole vient aux enfants*. Paris. Odile Jacob, 1996.
- 2 Gustin P. *L'écran entre la mère et l'enfant*.
- 3 Brigaudiot M., Danon-Boileau L. *La naissance du langage dans les deux premières années*. PUF. 2002.
- 4 Marinopoulos S. *Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va*. Paris. Marabout. 2013.
- 5 Morel L. Agir, penser, parler : triade constitutive d'un accompagnement thérapeutique orthophonique/logopédique. *Revue langage et pratiques*, 2011, 48, 6-16.

## Questions à choix multiples

1. Question 1
  - a) Proposition de réponse 1
  - b) Proposition de réponse 2
  - c) Proposition de réponse 3
2. Question 2
  - a) Proposition de réponse 1
  - b) Proposition de réponse 2
  - c) Proposition de réponse 3

Réponses : 1. a), b) - 2. a), b)

*Absence de liens d'intérêts déclarés par l'intervenant*