HAL
open science

Les enfants d'aujourd'hui dessinent-t-ils toujours à l'ère digitale?

Delphine Picard

To cite this version:

Delphine Picard. Les enfants d'aujourd'hui dessinent-t-ils toujours à l'ère digitale?. Revue générale : Réflexion et culture, 2021. hal-03625744

HAL Id: hal-03625744

https://amu.hal.science/hal-03625744

Submitted on 31 Mar 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les enfants d'aujourd'hui dessinent-t-ils toujours à l'ère digitale?

Delphine Picard
Aix Marseille Université

Etrange question. Pourquoi ne le feraient-ils pas, ou plus, ou différemment ? Comment savoir ? La question est complexe car elle ne se prête pas à une mise à l'épreuve des faits ; en effet, elle ne constitue pas une question scientifique (Bachelard, 1934). Cette question est davantage la formulation interrogative d'une crainte, issue d'une opinion sociale, culturellement partagée, postulant que l'arrivée des technologies numériques et l'intrusion des écrans dans la vie quotidienne modifient en profondeur nos comportements et ceux de nos enfants, notamment dans leurs activités les plus prototypiques de l'enfance, comme les activités graphiques de dessin, qui pourraient s'en voir réduites, en quantité comme en qualité.

Afin d'explorer le bien-fondé de cette crainte à la lumière des travaux de recherche, revenons aux commencements du dessin. La première œuvre d'art figurative connue au monde est, selon les biologistes de l'évolution (Brumm et al., 2021), une peinture animalière provenant de la grotte de Leang Tedongnge sur l'île de Bornéo en Indonésie. Cette peinture représente un cochon sauvage local dessiné à l'ocre et daté de 45 000 ans environ. Depuis, l'homme n'a cessé de dessiner en faisant usage de techniques variées, qu'il s'agisse de tracer avec une pointe sur des plaques d'écorces de bouleau au Moyen Âge, avec de la craie et du charbon sur les murs des maisons au XIXe siècle, avec des feutres sur du papier, ou avec une tablette numérique au XXIe siècle (Baldy, 2016). Ainsi, le dessin, composante fondamentale de la cognition humaine, évolue-t-il avec la technologie de son époque.

Lorsque l'enfant dessine, il représente les objets de son environnement, réel ou imaginaire. Les thématiques des dessins ont naturellement évoluées avec les époques, comme un témoin des changements importants dans les modes de vie et les objets du quotidien. Ainsi, dans les années 1900, les dessins d'enfants recueillis et analysés par l'un des pionniers de l'étude scientifique du dessin (Rouma, 1913) représentaient des hommes à cheval, fumant la pipe, portant un chapeau et une cane, des femmes avec une ombrelle, des enfants faisant la ronde ou jouant au cerceau. Aujourd'hui, la pipe a disparu et les personnages sont plus longtemps dessinés vues de face, la vue de profil n'apparaissant que tardivement vers 7-8 ans. Dans le dessin de la maison, l'antenne râteau dessinée sur le toit qui marquait une évolution technologique significative dans les années 1960 a été remplacée par le dessin d'antenne parabolique. De même, le vieux téléphone à cadran rotatif et combiné, observable dans les dessins des enfants dans les années 1980, a été remplacé aujourd'hui par le dessin d'un téléphone mobile plat de forme rectangulaire. Avec l'avancée technologique, les objets de notre environnement, tels que les téléphone mobiles, les tablettes, les télévisions, ont tendance à se ressembler : rectangulaires, fins, plats, sans relief, souvent interactifs. Le dessin de ces objets est à l'image de leur référent, simple et dénudé, au point qu'il est parfois difficile de les identifier lorsqu'ils sont isolés de leur contexte.

Si le dessin dénote habituellement des objets, des paysages ou des scènes, les formes graphiques utilisées par l'enfant ne sont pas créées ex nihilo par le jeune dessinateur : elles sont progressivement acquises et prélevées dans les modèles graphiques disponibles dans son environnement. Les hommes dessinent depuis des dizaines de milliers d'années et les modèles graphiques présents dans l'environnement ont été façonnés par des siècles d'histoire (Baldy, 2016). Le dessin est en effet un langage appris, les formes graphiques signifiantes du dessin tiennent leur pouvoir de figuration des conventions partagées par les membres d'une culture donnée. L'exposition à des modèles graphiques nombreux et variés est fondamentale pour que l'enfant développe son répertoire graphique et y puise les unités graphiques qui organiseront ses dessins. Contrairement à une vision rousseauiste du développement graphique, les ressources de l'enfant s'épuisent vite si elles ne sont pas relayées dans des influences culturelles. De ce point de vue, l'exposition aux médias visuels via les multiples écrans présents dans l'univers quotidien offre une source importante et variée de modèles graphiques à imiter.

Plusieurs études en psychologie montrent que les enfants japonais dessinent mieux que les enfants américains et européens et que leurs capacités à dessiner ne plafonnent pas vers 11 ans, à l'entrée dans l'adolescence. Cette supériorité est attribuée à la présence d'un langage visuel fort au Japon, qui est celui du style et des bandes dessinées Manga, lequel offre un environnement graphique très dense et cohérent que l'enfant apprend à maîtriser pour structurer ses propres dessins. Par contraste, en Europe et aux Etats-Unis, l'environnement graphique est plus hétérogène et surtout il n'est pas dans les coutumes culturelles d'apprendre formellement à dessiner aux enfants et de valoriser socialement le développement des activités de dessin, au delà des rudiments classiquement observés chez l'enfant tout venant. Ainsi, en France par exemple, après un âge d'or entre 3 et 6 ans, le dessin va progressivement être relégué au second plan après les activités scolaires fondamentales (lire, écrire, compter) pour finalement plafonner vers 10 ans et disparaître. A l'entrée de l'adolescence, les compétences du dessinateur n'ont pas progressé au même rythme que sa pensée, son esprit critique et son sens de l'esthétique. Alors que le dessin était amusant et gratifiant pour l'enfant, il devient décevant et frustrant pour l'adolescent. A moins d'être enseigné de manière formelle et artistique, le dessin disparaît au profit d'autres activités.

Le temps du dessin est limité à une courte fenêtre pendant l'enfance. Ce temps ne chevauche pas nécessairement le temps où l'enfant est exposé aux écrans et ne peut pas s'adonner à des activités graphiques, sauf s'il utilise l'écran comme outil interactif pour créer ses dessins. L'âge d'or du dessin, nous l'avons dit, se situe entre 3 et 6 ans, un âge où l'exposition aux écrans est encore relativement réduite, du moins si on se réfère aux dernières études scientifiques sur le sujet. Par exemple, une étude germanique (Schwarzer et al., 2021) sur un échantillon de 296 enfants âgés de 2 à 5 ans rapporte que les enfants passent en moyenne 45 minutes par jour sur un écran ; 24% d'entre eux seraient surexposés, y passant plus d'une heure par jour. Entre 3 et 6 ans, les enfants sont scolarisés en maternelle, lieu où les activités artistiques de dessin, peinture, collage et autre sont fortement sollicitées et contribuent au développement normal de l'enfant. A l'école primaire, le temps d'exposition aux écrans croit, et les activités scolaires dites sérieuses comme l'écriture, la lecture, le calcul, relèguent au plan des activités annexes et ludiques le dessin. Ainsi, l'enfant pourra-t-il dessiner lorsqu'il aura terminé sa leçon. L'enfant aime toujours dessiner par plaisir, mais il

développe en parallèle des intérêts pour d'autres activités, musique, danse, chant, tennis, etc. Ainsi, deux courbes développementales se croisent : tandis que l'exposition aux écrans augmente au cours de l'enfance, l'activité graphique de dessin atteint son pic entre 3 et 6 ans puis décline progressivement entre 7 et 10 ans pour tendre à disparaître à l'adolescence. L'une augmente, l'autre décline. Simple contingence.

Qu'en est-il du dessin produit sur écran, comme une tablette interactive ? Les études scientifiques qui ont comparé la qualité des productions graphiques sur papier et tablette montrent généralement qu'il n'y a pas de différence de qualité entre les deux medias lorsque l'enfant utilise un stylet pour tracer sur la tablette. Toutefois, lorsque l'enfant trace sur une tablette avec son doigt, le dessin est légèrement moins détaillé que celui qu'il produit habituellement avec un feutre sur du papier. Cette dégradation mineure de la qualité graphique sur tablette s'explique par la mise en jeu des articulations proximales (coude, épaule), responsables d'une motricité grossière, lorsque le tracé est réalisé au doigt. Par contraste, lorsque l'enfant dessine au crayon, il mobilise des articulations distales (poignet, doigts), responsables d'une motricité fine, garante d'une plus grande précision et qualité de détail dans le dessin.

Si nous n'avons pas de preuve scientifique que l'exposition aux écrans nuit de manière directe aux activités de dessin chez l'enfant, différentes études montrent des associations négatives entre le temps d'exposition aux écrans et la qualité du sommeil, en particulier chez les adolescents. Pendant le sommeil profond, le cerveau effectue un travail de tri des milliers d'informations traitées pendant la journée, permettant de consolider la mémoire et les apprentissages (Sterpenich et al., 2021). Or, la lumière bleue des écrans (auxquels s'exposent souvent les adolescents le soir avant de dormir) perturbe la production de la mélatonine, ce qui a pour effet de retarder l'endormissement, de réduire en conséquent la durée du sommeil et de perturber les mécanismes de consolidation de la mémoire. S'en suivent des performances scolaires dégradées, une fatigue diurne et des troubles de l'humeur. Les chercheurs alertent sur l'exposition excessive et tardive aux écrans et recommandent de ne pas s'y exposer après 21h. Chez l'enfant jeune (2-5 ans), les études montrent des associations négatives entre le temps d'exposition aux écrans et la qualité des interactions parents-enfants, la qualité du langage et les habiletés socio-émotionnelles de l'enfant (Schwarzer et al., 2021). Les chercheurs recommandent aux parents de modérer leur temps d'usage des écrans (directement lié à celui de leur enfant) pour passer plus de temps en présence avec son enfant et favoriser des interactions sociales de qualité. Et pourquoi pas, de ce temps sans écran, en faire un temps partagé, un temps consacré à dessiner ?

Bachelard, G. (1934). *La formation de l'esprit scientifique*. Librairie philosophique J. Vrin.
Baldy, R. (2016). *Comprendre les dessins de son enfant*. Eyrolles.
Brumm et al. (2021). Oldest cave art found in Sulawesi. *Science Advance, 7*(3), 1-12.
Rouma, G. (1913). *Le langage graphique de l'enfant*. Misch et Thron.
Schwarzer et al. (2021). Associations of media use and early childhood development: cross-sectional findings from the LIFE Child study. *Pediatric Research*, 1-7.
Sterpenich et al. (2021). Reward biases spontaneous neural reactivation during sleep. *Nature Communications, 12*(1), 1-11.