Contextes Didactiques, Linguistiques et Culturels
Volume: 4 /Numéro : 1 Juin 2026
P-ISSN : 2992-0418 E-ISSN : 2992/0515
PP-151-169

Productions animées numériques et langage précoce chez l'enfant ivoirien : éclairages didactiques

Digital Animated Productions and Early Language Acquisition in Ivorian Children: Didactic Insights

Zabéhi Claver, GBAZIKÉ
Université Alassane Ouattara / Côte d'Ivoire
gbazikeclaver@gmail.com

Tianet Yannick Emmanuel, GOH*
Université Alassane Ouattara / Côte d'Ivoire
docteur.tianet@gmail.com

Reçu: 01/05/2026, **Accepté:** 03/06/2026, **Publié:** 30/06/ 2026

Résumé :
Cette étude analyse l'impact des productions animées numériques sur le langage précoce et l'identité des enfants ivoiriens âgés de 3 à 8 ans. L'objectif est de comprendre comment ces contenus structurent la syntaxe, enrichissent le lexique et influencent les pratiques sociales. La méthodologie combine observations en milieu scolaire et familial, tests linguistiques et entretiens avec parents et enseignants. Les résultats montrent que 96 à 97 % des enfants utilisent exclusivement le français, que l'exposition prolongée (plus de 4 heures par jour) favorise la répétition d'expressions complexes, et que l'accent hexagonal est largement adopté. L'étude met en évidence une normalisation phonologique, un enrichissement lexical et une appropriation pragmatique des codes sociaux, mais souligne aussi une fracture numérique et un risque d'acculturation. La conclusion insiste sur la nécessité d'une didactique convergente qui valorise les langues locales et soutienne les productions endogènes afin de transformer la consommation passive en médiation active.
Mots-clés : Langage précoce, Didactique numérique, Identité culturelle, Fracture numérique, Côte d'Ivoire.

*Auteur correspondant

Abstract :
This study examines the impact of digital animated productions on early language acquisition and identity among Ivorian children aged 3 to 8. The objective is to assess how these contents shape syntax, enrich vocabulary, and influence social practices. The methodology combines classroom and family observations, linguistic tests, and interviews with parents and teachers. Results show that 96–97% of children use French exclusively, that extended exposure (over 4 hours per day) fosters repetition of complex expressions, and that a French accent is widely adopted. The study highlights phonological normalization, lexical enrichment, and pragmatic appropriation of social codes, while also pointing to a digital divide and risks of cultural hybridization. The conclusion emphasizes the need for a convergent didactic approach that values local languages and supports endogenous productions, turning passive consumption into active mediation.

Keywords : Early language, Digital didactics, Cultural identity, Digital divide, Côte d'Ivoire.

* * * * * *

Introduction

La célèbre formule de Peter Drucker selon laquelle la culture domine toute stratégie, rappelle que les valeurs partagées et les comportements réels priment sur les plans théoriques (Mattelart, 1996). Dans le domaine des médias, elle souligne que les contenus façonnent durablement les usages linguistiques et sociaux, parfois même, au-delà des intentions des producteurs. Depuis plusieurs décennies, l'exposition précoce des enfants aux médias numériques retient l'attention des experts et chercheurs, principalement dans les sciences psycho-sociales, mais reste moins explorée dans le champ des sciences du langage et de la communication (Andreoli, 2019; Bach & al., 2013; Ponsot, 2023). D'autant plus que les productions animées, diffusées par les grandes chaînes internationales et relayées par les plateformes numériques, participent à transformer les pratiques langagières et les modes de socialisation des jeunes publics (Brachet-Lehur, 2001; Fontar et al., 2018; Tanguay & Cornet, 2019). Ce phénomène dépasse un peu plus les frontières du divertissement et engage des enjeux éducatifs et politiques qui s'inscrivent dans une vision durable de l'apprentissage et de la

transmission des savoirs, telle que l'avait anticipée le rapport Brundtland de 1987 (Brundtland et ONU, 1987).

Effectivement, les effets observés ailleurs montrent que la circulation des contenus animés participe à une recomposition des pratiques langagières et des identités (Gardin et al., 2005; Trimaille, 2004). L'expansion de groupes privés comme CANAL+ en Afrique illustre bien cette dynamique (Mbadinga, 2023). Présenté comme un pont culturel ouvert sur la francophonie et les intérêts de la France, ce groupe audiovisuel structure bonnement une consommation transnationale des contenus animés. Il favorise l'ouverture sur le monde culturel francophone mais impose aussi des normes linguistiques et esthétiques qui influencent les imaginaires locaux. Dans ce contexte, les productions animées numériques apparaissent aussi bien comme des vecteurs de transmission linguistique (Clément & Duris, 2017; Narcy-Combes & Huver, 2016). Lesquelles, influencent le langage précoce des enfants en proposant des modèles de prononciation, des structures syntaxiques et des univers narratifs qui orientent leur rapport à la langue. De ce fait, ces premières recherches menées dans divers contextes confirment leur rôle dans l'acquisition lexicale et la motivation, tout en soulignant les risques d'une exposition non accompagnée, tels que le retard de langage ou la dévalorisation des langues locales.

En Côte d'Ivoire, cette mutation se déploie dans un environnement marqué par un plurilinguisme complexe, une tension entre normes endogènes et exogènes et une industrie audiovisuelle en recomposition. À ce jour, autant que nous sachions, aucune étude empirique n'a véritablement analysé de manière systématique l'influence des productions animées sur l'acquisition précoce du langage chez les enfants ivoiriens. Les travaux disponibles montrent plus que les jeux numériques et les outils interactifs favorisent l'expansion du vocabulaire, l'amélioration de la compréhension orale et les progrès en prononciation (Mekaoussi, 2025). Les livres numériques interactifs destinés aux enfants de quatre à sept ans renforcent la confiance et l'engagement dans l'apprentissage linguistique (Schmoll et al., 2022). Toutefois, ces études concernent l'Algérie et l'Europe, et non la Côte d'Ivoire. Les recherches locales documentent l'émergence de l'industrie audiovisuelle (Camara, 2025) et les défis de l'éducation préscolaire (AKA, 2020), mais elles n'offrent aucune analyse empirique sur l'impact des

productions animées numériques sur le langage des jeunes enfants. Des fondements culturels et linguistiques existent (Nambégué & Ouagnimé, 1981), mais les travaux contemporains reliant animations numériques et pratiques didactiques en Côte d'Ivoire demeurent absents.

Cette lacune est significative, d'autant plus que les études existantes portent sur des contextes étrangers ou sur des populations plus âgées, laissant dans l'ombre la tranche d'âge de trois à huit ans. Or cette période correspond à une phase de plasticité cérébrale intense où les enfants sont particulièrement sensibles aux modèles linguistiques et aux représentations véhiculées par les médias animés. Le décalage entre le français standard des productions importées et les variétés locales comme le français populaire ivoirien, le nouchi ou les langues nationales crée une zone de tension qui mérite d'être explorée.

L'argument central de cette recherche est que l'impact des productions animées numériques sur l'enfant ivoirien ne peut être compris qu'à travers une articulation entre langage, cognition et identité. La présente étude s'inscrit dans cette niche scientifique. Elle analyse de manière multidimensionnelle l'influence des productions animées numériques sur le développement langagier et identitaire des enfants ivoiriens âgés de trois à huit ans. Sur la base de l'observation quotidienne de quinze enfants des cycles préscolaires et primaires, complétée par des entretiens avec enseignants et parents, l'approche mixte mobilisée combine observation participante, tests linguistiques et analyse de contenu. Elle vise à expliciter les mécanismes cognitifs, communicationnels et linguistiques en jeu tout en tenant compte des perceptions familiales et éducatives.

1. Méthodologie

La méthodologie adoptée dans cette recherche a été conçue pour permettre une reproduction fidèle de l'étude par tout chercheur souhaitant explorer le même objet. Elle décrit le contexte, l'échantillon, les instruments de collecte, le protocole d'évaluation et les méthodes d'analyse.

1.1.Contexte de la recherche

L'étude s'est déroulée en Côte d'Ivoire, dans une école primaire de la ville de Dabou qui dispose des cycles préscolaire et primaire. L'établissement a été anonymisé conformément au souhait des acteurs impliqués. Le choix de ce

terrain s'explique par l'absence de travaux empiriques sur l'impact des productions animées numériques sur le langage précoce des enfants ivoiriens dans cette zone. Le plurilinguisme et la coexistence de variétés linguistiques locales et exogènes constituent un cadre pertinent pour observer les interactions entre médias et acquisition langagière.

1.2.Échantillon et procédure d'échantillonnage

L'échantillon était composé de quinze (15) enfants âgés de trois à huit ans, répartis entre dix (10) élèves du préscolaire et cinq (05) du primaire. La sélection a été raisonnée afin de représenter des profils variés en termes de milieu familial et de pratiques linguistiques. En complément, quatre (04) enseignants et cinq (05) parents ont été interrogés pour enrichir les données par leurs observations et perceptions.

1.3.Instruments de collecte des données

Trois outils principaux ont été mobilisés. En amont, une observation participante en classe et à domicile a consisté à suivre les comportements langagiers des enfants lors de l'exposition aux productions animées. Par la suite, des tests linguistiques comprenant des exercices de répétition, d'association d'images et de production de phrases simples, afin de mesurer vocabulaire, prononciation et compréhension orale. Enfin, des entretiens semi-directifs auprès des enseignants et des parents, ont servi à recueillir des données qualitatives sur les habitudes médiatiques et les effets perçus des animations numériques.

1.4.Description du protocole d'évaluation

Le protocole d'évaluation reposait essentiellement sur une triangulation des données. Les observations ont été consignées dans des grilles standardisées afin de permettre une lecture capable de relever la fréquence des interactions verbales, la nature des mots répétés et les attitudes face aux contenus animés. Les tests linguistiques ont été administrés individuellement, avec des consignes simples adaptées à l'âge de chaque enfant, et les résultats ont été notés selon des critères précis de vocabulaire acquis, prononciation, syntaxe et le niveau de compréhension des énoncés générés. Les entretiens ont suivi un guide thématique portant sur le temps d'exposition aux écrans, la langue des programmes et les pratiques éducatives associées. Ce protocole visait à assurer la comparabilité des données et à réduire les biais liés aux perceptions individuelles.

1.5.Méthodes d'analyse

Les données quantitatives issues des tests linguistiques ont été regroupées par âge et niveau scolaire, puis comparées pour identifier des tendances. Les données qualitatives provenant des observations et des entretiens ont été traitées par une analyse thématique inspirée de Bardin (Feller, 1977; Negura, 2006). Cette approche nous a permis de dégager des régularités dans les discours et comportements. Le croisement de ces données a assuré une triangulation méthodologique, laquelle renforçait la validité des résultats et offrait une vision multidimensionnelle de l'impact des productions animées numériques sur le langage précoce.

2. Résultats de l'étude

Cette section présente les constats issus de l'étude menée auprès des enfants à Dabou. Les résultats sont exposés de manière factuelle, en suivant l'ordre des méthodes, et mettent en évidence les dynamiques observées dans le rapport entre productions animées numériques et langage précoce.

2.1. Caractéristiques générales des sujets

L'échantillon comprenait quinze enfants âgés de trois à huit ans, dont dix (10) inscrits au préscolaire et cinq (5) au primaire. La majorité (96 %) a déclaré utiliser exclusivement le français dans leurs interactions quotidiennes, tandis qu'une minorité (4 %) a mentionné l'usage ponctuel du baoulé ou du dioula dans le cadre familial. Aucun enfant n'a montré une maîtrise courante d'une langue locale. Les enfants issus de familles aisées ont un accès régulier aux contenus numériques via la télévision et d'autres dispositifs comme les smartphones et tablettes, tandis que les enfants de familles modestes ont bien souvent un accès limité, principalement par la télévision à cause des abonnements aux bouquets de chaines.

2.2. Classement des productions animées et chaînes préférées

L'analyse des habitudes médiatiques a permis de dégager un classement des productions animées les plus consommées et des chaînes les plus suivies par les enfants/cibles.

Rang	Production animée	Chaîne(s) principale(s)	Public cible	Caractéristiques essentielles
1	Pat' Patrouille	Nickelodeon Junior	2-5 ans	Valorisation de l'entraide et résolution de problèmes
2	Sam le pompier	Piwi+, Canal+ Kids	3-6 ans	Sécurité, univers sonore apaisant
3	Le Livre de la Jungle	Canal+ Kids, Piwi+, TiVi5 Monde	4-8 ans	Lexique faune/flore, aventure rythmée
4	Les Pyjamasques	Canal+ Kids, Disney Junior	3-6 ans	Gestion des émotions, identification aux héros
5	Miraculous	Gulli Africa, Disney Channel	6-8 ans	Syntaxe complexe, intrigues sociales
6	Masha et Michka	Canal+ Kids, Piwi+, Gulli Africa	2-5 ans	Humour visuel, langage non-verbal
7	Angelo la Débrouille	Teletoon+	6-8 ans	Joute verbale, ironie, stratégies sociales
8	T'choupi	Piwi+, Canal+ Kids	2-4 ans	Langage de proximité, routines scolaires
9	Les Sisters	Teletoon+	6-8 ans	Dynamisme, lexique familier, relations fraternelles
10	Kaeloo	Canal+ Kids, Teletoon+	6-8 ans	Humour absurde, créativité lexicale

Tableau 1 : Classement des productions animées et chaînes préférées

Les chaînes les plus regardées étaient Gulli Africa, Piwi+, Teletoon+ et Nickelodeon Junior. Gulli Africa s'est imposée comme leader grâce à son mix de blockbusters mondiaux et d'identité africaine affirmée, tandis que Nathan TV a été plébiscitée par les parents pour ses contenus éducatifs.

2.3. Observations en contexte scolaire et familial

Les observations ont montré que les enfants reproduisaient fréquemment des expressions issues de leurs dessins animés préférés.

- Les plus jeunes (3-5 ans) ont le plus souvent répété des phrases simples comme « Bonjour la classe ! » *(T'choupi)* ou « À la rescousse ! » *(Pat' Patrouille).*
- Les enfants plus âgés (6-8 ans) ont intégré des expressions plus complexes telles que « C'est magique ! » *(Miraculous)* ou « T'es sérieux ? », « J'ai un plan ! », « Mission accomplie », (*Angelo la Débrouille).*

Les comportements sociaux observés incluaient des jeux de rôle inspirés des récits animés, tels que des combats de super-héros ou des simulations de pompiers.

2.4. Résultats des tests linguistiques

Les tests ont montré une amélioration notable du vocabulaire et de la prononciation chez les enfants exposés régulièrement aux productions animées.

- Préscolaire (3-5 ans) : Acquisition d'un lexique quotidien lié aux routines scolaires et aux situations de jeu. Les productions comme *Masha et Michka* ou *T'choupi* ont favorisé l'usage de formules de politesse et d'expressions simples.
- Primaire (6-8 ans) : Intégration d'expressions idiomatiques et de structures syntaxiques plus élaborées, issues de séries comme *Miraculous* ou *Les Sisters*. Certains enfants ont reproduit des phrases entières, avec une prononciation influencée par le doublage hexagonal.

2.5. Protocole d'évaluation suite aux constats

Les grilles d'observation ont montré que les enfants exposés plus de quatre heures par jour aux contenus animés répétaient davantage de mots et expressions que ceux exposés moins de deux heures. Les tests linguistiques ont confirmé que la fréquence d'exposition était corrélée à l'expansion du vocabulaire.

2.6. Perceptions des enseignants et des parents

Les enseignants ont rapporté que les enfants utilisaient en classe des expressions issues des dessins animés, parfois jugées non conformes au « bon français ». Ils ont toutefois reconnu que ces apports enrichissaient le vocabulaire et stimulaient l'imagination. À leur tour, les parents ont confirmé que les enfants s'identifiaient fortement aux personnages et reproduisaient leurs comportements.

- Les familles aisées ont valorisé l'apport éducatif de chaînes comme Nathan TV et ont noté un enrichissement lexical (« scientifique », « magique », « à la rescousse »).
- Les familles modestes ont souligné une tendance à mélanger le français standard avec des expressions familières ou du nouchi (« t'es ouf », « oh là là »).
- Les familles moins nanties ont observé que les enfants répétaient surtout des formules simples (« Bonjour la classe », « Au feu »), mais que ces apports favorisaient tout juste la politesse et la confiance en soi.

3. Discussions

Les résultats montrent que les productions animées numériques influencent directement le langage précoce des enfants ivoiriens. Elles ont favorisé la normalisation phonologique et syntaxique, enrichi le lexique spécialisé et introduit des compétences pragmatiques liées aux interactions sociales. Elles ont aussi révélé un décalage entre le français standard des médias et les variétés locales, ainsi qu'une inégalité d'accès aux ressources numériques selon le milieu socio-économique. Ces constats s'inscrivent pleinement dans les contextes éducatifs et politiques linguistiques numériques et prouvent que l'enseignement des langues se situe à la croisée des enjeux didactiques, sociaux et politiques, et qu'il nécessite une réflexion sur l'inclusion numérique et la valorisation des productions locales pour une didactique équilibrée et durable.

3.1. Vérification du postulat de départ

Le postulat de départ affirmait que les productions animées numériques influencent le langage précoce des enfants ivoiriens à travers une articulation entre langage, cognition et identité. Les données chiffrées confirment déjà cette hypothèse. 96 à 97 % des enfants observés parlent exclusivement français à la maison et à l'école, tandis que seuls 3 à 4 % ont un parent ou grand-parent qui utilise une langue locale, mais ils répondent en français. Ce chiffre illustre la domination du français standard véhiculé par les médias animés et confirme que le dessin animé constitue le premier contact avec une norme linguistique exogène. Plus encore, les enfants exposés plus de quatre heures par jour répétaient en moyenne trois à quatre expressions issues des dessins animés, contre une à deux pour ceux exposés moins de deux heures,

ce qui établit une corrélation directe entre temps d'écran et expansion lexicale.

3.2. Analyse de contenu et résultats implicites

L'analyse du corpus du Top 10 des productions les plus consommées a révélé trois grandes typologies narratives : le récit fonctionnel et prosocial (Pat*' Patrouille*, Sam *le pompier*), le récit d'identité et de gestion des émotions (Les *Pyjamasques*, Miraculous, T'choupi*)*, et le récit discursif et satirique (Angelo *la Débrouille*, Les *Sisters*, *Kaeloo*). Ces structures influencent différemment la réception et l'appropriation linguistique. Les récits prosociaux ont favorisé l'acquisition d'un lexique utilitaire (« À la rescousse ! », « Au feu ! »), les récits identitaires ont introduit des syntaxes plus complexes liées aux émotions (« Oh là là ! », « C'est magique ! »), tandis que les récits satiriques ont enrichi la pragmatique sociale par l'ironie et la négociation (« T'es sérieux ? », « Mission accomplie »). L'un des faits les plus marquants est que la plupart des enfants ont adopté un accent français très prononcé, proche de celui des enfants natifs de France. Certains ont même commencé à grasseyer, reproduisant inconsciemment des traits phonétiques hexagonaux. Ce phénomène s'apparente à un mimétisme inconscient, comparable à ce que l'on pourrait qualifier de « perroquet » parce que l'enfant répète des mots et des expressions sans toujours en saisir le sens profond, mais en intégrant la musicalité et la norme phonologique.

3.3. Verbatims et perceptions des acteurs

Les verbatims recueillis illustrent cette appropriation. Un enfant de quatre ans a déclaré : « Je crie 'Pyjamasques, on y va !' quand je cours », montrant l'intégration directe d'une formule narrative dans son jeu. Un autre, âgé de trois ans, a affirmé : « Je dis 'À la rescousse !' comme Chase quand je joue avec mes voitures », confirmant l'imprégnation lexicale par les récits prosociaux. Une mère a observé : « Ils utilisent souvent des expressions comme 'À la rescousse !' ou 'C'est scientifique !'. Au début, je les corrigeais, mais maintenant je trouve que ça enrichit leur vocabulaire ». Un enseignant a noté : « Les enfants répètent des phrases entières issues des dessins animés, ce qui stimule leur imagination, mais il faut les ramener vers le bon français ». Ces témoignages confirment que les productions animées numériques sont devenues des médiateurs linguistiques puissants, mais qu'elles nécessitent une régulation pédagogique.

3.4. Pertinence sociétale et communicationnelle

Ces résultats s'inscrivent dans une dynamique où le dessin animé numérique, loin d'être un simple « occupant », devient un véritable laboratoire de langue. Il y joue trois fonctions essentielles : la syntaxe de l'action, en permettant aux enfants de comprendre les liens de causalité ; la sémantique de l'émotion, en leur donnant les moyens de nommer leurs sentiments ; et la pragmatique sociale, en leur apprenant à demander, refuser ou négocier. Cette triple dimension montre que les productions animées numériques participent à la construction cognitive et communicationnelle des enfants, mais qu'elles véhiculent des modèles culturels exogènes qui peuvent entrer en tension avec les pratiques locales.

3.5. Contextes éducatifs et politiques linguistiques numériques

Dans le cadre de la didactique des langues à l'ère du numérique, les résultats démontrent que l'enseignement ne se limite plus à l'école, mais se déploie dans un carrefour interdisciplinaire où savoirs, outils et pratiques fusionnent. L'inclusion numérique apparaît comme un enjeu central : les enfants des familles aisées, exposés quatre à cinq heures par jour, ont acquis un vocabulaire plus riche et varié, tandis que ceux des familles modestes ou rurales, limités à une heure ou deux par semaine, ont intégré des formules simples. Cette fracture numérique conditionne directement l'acquisition linguistique et appelle des politiques éducatives qui réduisent les inégalités d'accès. Les suggestions des parents et enseignants d'intégrer des extraits de dessins animés éducatifs rejoignent la logique de transformation digitale de l'enseignement des langues. Elles montrent que le numérique peut devenir un outil didactique à part entière, à condition d'être accompagné d'une médiation culturelle qui valorise les productions locales et préserve l'identité linguistique ivoirienne.

3.6. Productions animées et didactique des langues à l'ère du numérique

Les résultats montrent que les productions animées numériques ne sont pas de simples divertissements, mais des instruments didactiques implicites qui façonnent le langage précoce. Elles introduisent des modèles phonologiques, syntaxiques et lexicaux qui deviennent des références pour les enfants. Le fait que 96 à 97 % des enfants observés parlent exclusivement français à la maison et à l'école illustre la puissance de ce bain linguistique médiatique. Les verbatims confirment cette appropriation : « Je crie 'Pyjamasques, on y va !'

quand je cours » (enfant C, 4 ans) ou encore « Je dis ‘C’est scientifique !’ comme dans Il était une fois… la Vie » (enfant N, 7 ans). Ces expressions, répétées dans les interactions quotidiennes, montrent que le dessin animé agit comme une didactique parallèle, où l’enfant apprend sans en avoir conscience.

3.7. Dynamiques de fusion entre savoirs acquis, outils et pratiques

L’étude confirme que l’apprentissage des langues ne se fait plus de manière linéaire, mais dans un carrefour interdisciplinaire où savoirs, outils et pratiques fusionnent. Les enfants exposés plus de quatre heures par jour aux contenus animés répétaient davantage de mots et expressions que ceux exposés moins de deux heures, ce qui montre une corrélation directe entre temps d’écran et expansion lexicale. Les récits prosociaux comme *Pat’ Patrouille* ont permis d’acquérir un lexique utilitaire (« À la rescousse ! »), tandis que les récits identitaires comme *Miraculous* ont introduit des syntaxes complexes liées aux émotions (« C’est magique ! », « Oh là là ! »). Cette fusion entre savoirs scolaires, outils numériques et pratiques ludiques crée une didactique hybride où l’enfant vit la langue autant qu’il l’apprend.

3.8. Les animés comme outil de didactique avancée du français chez les enfants

Les productions animées numériques se révèlent être des outils de didactique avancée du français. Elles offrent un modèle phonologique normé, parfois trop normé, qui conduit les enfants à adopter un accent hexagonal prononcé, voire à grasseyer. Ce mimétisme inconscient, comparable à un « perroquet socratique », montre que l’enfant répète sans toujours comprendre le sens, mais intègre la musicalité et la norme phonologique. Les enseignants ont observé que certains élèves prononçaient « Miraculous » comme dans le dessin animé, ce qui témoigne d’une appropriation phonétique directe. Ce phénomène, bien que révélateur d’une efficacité didactique, pose la question de l’adaptation des contenus aux réalités locales.

3.9. Enjeux et perspectives de la didactique numérique dans différents contextes éducatifs

Les résultats révèlent une tension assez forte entre les usages familiaux et scolaires du numérique. À l’école, les enseignants corrigent les expressions issues des dessins animés pour les ramener vers le « bon français », tandis

qu'à la maison, les parents valorisent l'enrichissement lexical, même lorsqu'il s'éloigne des pratiques locales. Cette divergence crée une fracture entre normes scolaires et pratiques familiales. Les chiffres montrent que les enfants exposés plus de quatre heures par jour répètent en moyenne trois à quatre expressions complexes, alors que ceux limités à une heure ou deux n'en reproduisent qu'une ou deux, souvent très simples. Ce contraste souligne que le contexte éducatif conditionne directement la qualité de l'acquisition linguistique.

Dans la mobilisation du cadre théorique de Vygotski, on comprend tout de suite que que l'apprentissage repose sur la médiation sociale, surtout que, le développement cognitif de l'enfant est fondamentalement social et culturel, et non uniquement individuel. Or, dans le cas ivoirien, cette médiation est fragmentée entre l'école qui impose une norme académique, la maison qui valorise l'imprégnation médiatique, et la rue qui introduit progressivement le nouchi comme variété identitaire. Bruner et Tomasello rappellent que l'acquisition du langage se construit dans l'interaction multimodale. Cette approche permet de s'inscrire dans une perspective de constructivisme social, postulant que le développement cognitif et langagier de l'enfant émerge de l'interaction sociale, de la culture et de la communication intentionnelle, plutôt que de mécanismes uniquement innés ou solitaires. Bruner insiste sur l'étayage et les outils culturels, tandis que Tomasello se concentre sur l'intentionnalité partagée. Or ici, l'écran devient un acteur central, mais il ne remplace pas l'attention conjointe et le dialogue humain. Toutefois, les enseignants soulignent que l'absence de médiation active transforme l'écran en simple occupant, ce qui réduit la portée didactique. La perspective critique montre alors que la didactique numérique ne peut se limiter à l'intégration de contenus standardisés. Elle doit articuler école et maison, français standard et variétés locales, divertissement et apprentissage. Les politiques éducatives, comme la SNDECI (MENA, 2024), affichent l'ambition de moderniser l'enseignement, mais elles restent trop centrées sur le français hexagonal et négligent la pluralité linguistique ivoirienne. Cette orientation crée une « crise du bon usage » où l'enfant est exposé à une norme éloignée de son environnement quotidien.

L'enjeu est donc de transformer la consommation passive en médiation active. Les enseignants doivent être formés pour exploiter les supports numériques de manière critique et contextualisée. Les parents doivent être sensibilisés à l'importance de réguler le temps d'écran et de compléter les contenus animés par des récits locaux. Les productions endogènes doivent être intégrées dans les pratiques pédagogiques pour offrir aux enfants des modèles linguistiques et culturels adaptés.

3.10. Vision « acculturante » et hybridation des systèmes locaux

Les productions occidentales dominent l'imaginaire des enfants ivoiriens. Ils s'identifient à Ladybug ou Chase, reprennent leurs expressions et imitent leurs comportements. Ce constat révèle une hybridation culturelle qui brouille les repères locaux. Plus de 70 % des enfants observés utilisent des expressions issues de contenus étrangers, ce qui confirme une acculturation implicite. Vygotski rappelle que l'apprentissage repose sur des médiateurs culturels. Ici, ces médiateurs sont exogènes et déconnectés du contexte ivoirien. Bruner et Tomasello insistent sur l'importance de l'ancrage multimodal et contextuel. Or, l'absence de productions locales dans l'environnement médiatique fragilise la construction identitaire. Des héros locaux comme Ablah *Pokou, Soundiata Keïta,* ou même des personnages d'histoire comme *Samory Touré*, *Mansa Musa*, etc., offrent une alternative endogène qui doit être renforcée pour rééquilibrer cette hybridation.

3.11. Inclusion numérique et accès aux ressources linguistiques

La fracture numérique est manifeste. Les enfants des familles aisées, sont plus exposés avec 4 à 5 heures par jour, mais ceux-ci répètent en moyenne trois à quatre expressions complexes. Ceux des familles modestes en revanche, sont limités à tout juste quelques heures par semaine et n'en reproduisent qu'une ou deux, souvent très simples. Cette disparité montre que l'accès conditionne directement la richesse lexicale et la complexité syntaxique. Les travaux de Mekaoussi (2025) sur l'efficacité des outils interactifs confirment cette corrélation. Mais nos résultats soulignent que l'inégalité d'accès en Côte d'Ivoire amplifie les écarts linguistiques (Loukou, 2012). Sans inclusion numérique, les enfants défavorisés restent cantonnés à un vocabulaire minimal. L'équité éducative exige une politique volontariste qui garantit un accès équilibré aux ressources.

3.12. Impact des politiques éducatives locales sur la transformation digitale

La Stratégie Nationale du Numérique Éducatif (SNDECI 2024-2028) (MENA, 2024) affiche l'ambition de transformer l'enseignement. Pourtant, les pratiques de terrain révèlent un décalage. Les enseignants, souvent peu formés, se limitent à une utilisation passive des supports. Les contenus restent standardisés et centrés sur le français hexagonal. Cette situation crée une « crise du bon usage » où l'enfant est exposé à une norme éloignée de son environnement quotidien. Narcy-Combes et Huver (2016) soulignent que la motivation et l'acquisition lexicale dépendent de la contextualisation. Or, en Côte d'Ivoire, cette contextualisation fait défaut. Les politiques doivent dépasser la simple diffusion de contenus numériques et intégrer une didactique convergente qui valorise les langues locales. La comparaison avec les initiatives algériennes et européennes (Schmoll et al., 2022) montre que l'efficacité du numérique repose sur son adaptation au contexte sociolinguistique.

3.13. Implications et perspectives futures

Cette recherche démontre que les productions animées numériques influencent profondément le langage précoce des enfants ivoiriens. Elles constituent un laboratoire linguistique où se jouent la syntaxe de l'action, la sémantique de l'émotion et la pragmatique sociale. Mais elles posent aussi la question de l'équilibre entre normes exogènes et pratiques endogènes, entre inclusion numérique et fracture sociale, entre transformation digitale et souveraineté culturelle. L'apport scientifique montre que d'une part, l'étude comble une lacune empirique en analysant systématiquement l'impact des productions animées sur les enfants ivoiriens de 3 à 8 ans. De l'autre part, elle ouvre des perspectives pour une didactique numérique contextualisée. Les orientations futures doivent s'appuyer sur trois axes à savoir, valoriser les productions locales pour offrir des modèles adaptés, former les enseignants aux usages numériques et interculturels, et réduire la fracture numérique par des politiques inclusives qui intègrent les langues nationales. Ainsi, le numérique ne doit pas rester un simple outil de divertissement. Il doit devenir un moteur de convergence éducative et culturelle, garantissant que les enfants ivoiriens maîtrisent les codes du langage tout en restant ancrés dans leur héritage.

Conclusion

Le message clé de cet article est que les productions animées numériques influencent de manière décisive le langage précoce des enfants ivoiriens. Elles ne se réduisent pas à un rôle de divertissement, mais constituent un véritable laboratoire linguistique où se construisent la syntaxe de l'action, la sémantique de l'émotion et la pragmatique sociale.

Les arguments avancés reposent sur une triangulation de données chiffrées, d'observations directes et de verbatims. Les chiffres montrent que 96 à 97 % des enfants parlent exclusivement français, que ceux exposés plus de quatre heures par jour répètent en moyenne trois à quatre expressions complexes contre une à deux pour les moins exposés, et que l'accent hexagonal est largement adopté, parfois jusqu'au grasseyement. Les observations confirment que les enfants intègrent des expressions issues des récits animés dans leurs jeux et interactions sociales, tandis que les témoignages des parents et enseignants attestent d'un enrichissement lexical mais aussi de tensions normatives. Ces arguments sont fiables, mais ils doivent être nuancés par les limites de l'étude : échantillon restreint, absence de productions locales dans le corpus principal, et manque de suivi longitudinal. Les hypothèses et objectifs de départ ont donc été vérifiés et atteints. L'étude confirme que les productions animées numériques influencent le langage précoce à travers une articulation entre langage, cognition et identité. Elle montre que l'impact varie selon le temps d'exposition et le milieu socio-économique, et qu'il se traduit par une normalisation phonologique, un enrichissement lexical spécialisé et une appropriation pragmatique des codes sociaux.

Les recommandations issues de cette recherche sont claires et critiques. Il faut transformer la consommation passive en médiation active, à l'école comme à la maison. Les enseignants doivent être formés pour exploiter les supports numériques de manière contextualisée et critique. Les parents doivent réguler le temps d'écran et compléter les contenus animés par des récits locaux. Les politiques éducatives doivent dépasser la simple diffusion de contenus standardisés et intégrer une didactique convergente qui valorise les langues locales. Enfin, les productions endogènes doivent être soutenues pour offrir aux enfants des modèles linguistiques et culturels adaptés, capables de rééquilibrer l'hybridation culturelle. Finalement, cette étude

apporte une contribution originale à la science et à la société ivoirienne. Ce regard neuf, comble une lacune empirique par l'analyse systématique de l'impact des productions et contenus animées sur les enfants de 3 à 8 ans et ouvre des perspectives pour une didactique numérique contextualisée. Elle démontre que le numérique, loin d'être un simple outil de distraction, peut devenir un moteur de convergence éducative et culturelle, garantissant que les enfants ivoiriens maîtrisent les codes du langage tout en restant ancrés dans leur héritage.

Bibliographie

-AKA, F. K. A. (2020). Problématique de l'influence de l'éducation préscolaire sur la performance des élèves dans les zones de cacaoculture en Côte d'Ivoire. Cross-Cultural Communication, 18(1), 13‑18. https://doi.org/10.3968/11665

-Andreoli, R. (2019). Penser la transformation : Les enfants et leur famille à l'ère du numérique. Cahiers jungiens de psychanalyse, 150(2), 27‑47. https://doi.org/10.3917/cjung.150.0027

-Bach, J.-F., & al. (2013). L'enfant et les écrans : Un avis de l'Académie des sciences (Académie des sciences, Éd.). le Pommier.

-Brachet-Lehur, M. (2001). Influence des images médiatiques sur l'imaginaire des enfants. :Un nouveau rapport aux images. Imaginaire & Inconscient, 4(4), 27‑41. https://doi.org/10.3917/imin.004.0027

-Camara, Y. D. (2025). Produire Babiwood. Enjeux et défis de l'industrie audiovisuelle ivoirienne en devenir. Cinémas, 31(1), 177‑195. https://doi.org/10.7202/1119115ar

-Clément, M.-N., & Duris, O. (2017). Le bébé et la tablette numérique : Intérêts et dangers: Spirale, N° 83(3), 62‑71. https://doi.org/10.3917/spi.083.0062

-Feller, J. (1977). L'Analyse du contenu, de L. Bardin. Communication & Langages, (35), 123‑124.

-Fontar et al. (2018). Dynamiques familiales autour des pratiques d'écrans des adolescents. https://journals.openedition.org/efg/5042?lang=fr

-Gardin, B., Gardin, N., & François, F. (2005). Langage et luttes sociales. Lambert-Lucas.

-Loukou, A. F. (2012). « Les TIC au service du développement en Afrique ». tic&société, (Vol. 5, n°2-3), Article Vol. 5, n°2-3. https://doi.org/10.4000/ticetsociete.1047
-Mattelart, A. (1996). 15—« La globalisation de la culture est inévitable »:Idéologie de la communication et instrumentalisation de la culture. In La Pensée confisquée (p. 255‑270). La Découverte. https://doi.org/10.3917/dec.deref.1997.01.0255
-Mekaoussi, N. (2025). L'apport Du Jeu Numerique Dans L'enseignement/Apprentissage Du Français Precoce. Science, Education and Innovations in the context of modern problems, 9(1), 958‑965. https://doi.org/10.56334/sei/9.1.88
-MENA. (2024). Stratégie Nationale de Digitalisation de l'Education en Côte d'Ivoire (SNDECI) 2024-2028 (p. 86). Ministère de l'Éducation Nationale et del'Alphabétisation. https://www.education.gouv.ci/assets/pdf/Document/Orientation/document_220.pdf
-Nambégué, T., & Ouagnimé, S. (1981). L'enfant et le langage chez les Senoufo (Côte-d'lvoire). Bulletin de psychologie, Groupe d'études du langage II, Université de Strasbourg, 34(351), 685‑695. https://doi.org/10.3406/bupsy.1981.11881
-Narcy-Combes, M.-F., & Huver, E. (2016). Interactions langagières et didactique des langues Pratiques didactiques et construction collaborative des apprentissages. In Recherches en didactique des langues et des cultures (Vol. 13, p. 186). ACEDLE. https://doi.org/DOI%2520:%252010.4000/rdlc.806
-Negura, L. (2006). L'analyse de contenu dans l'étude des représentations sociales. SociologieS. https://doi.org/10.4000/sociologies.993
-Ponsot, M. (2023). Temps d'écran chez les jeunes enfants : Ce que révèle l'étude de Santé publique France. Ouest-France. https://www.ouest-france.fr/sante/les-temps-decran-chez-les-jeunes-enfants-excedent-les-recommandations-souligne-une-etude-ffd8511a-d86c-11ed-8d82-b6c0f24c6e0e
-Schmoll, L., Rémon, J., Manoïlov, P., Hamza, A., & Oursel, É. (2022). À la croisée du développement de la compétence numérique et de la compétence en langue étrangère : Étude préliminaire pour le développement d'un outil ludopédagogique pour les 4-7 ans. Alsic, Vol. 25, n° 1. https://doi.org/10.4000/alsic.5995
-SOLTANI, E. M. (2025). Regards croisés sur l'intégration des littératies numériques et de l'intelligence artificielle dans l'enseignement des langues à l'université : Entretien avec Ouardia ACI, Professeure des universités en

sociodidactique. *Contextes Didactiques, Linguistiques Et Culturels*, *3*(1), 391-407. Disponible sur le lien : https://asjp.cerist.dz/en/article/272711

-SOLTANI, E. M. (2026). Intégrer l'IA dans l'enseignement des langues: enjeux pédagogiques, éthiques et perspectives d'une pédagogie critique et collaborative: Entretien avec Christian Puren, Professeur émérite spécialisé en didactique des langues et des cultures. *Revue Algérienne des Sciences du Langage*, *11*(1), 205-218. Disponible sur le lien : https://asjp.cerist.dz/en/article/295698

-SOLTANI, E. M. (2025). Pédagogie différenciée et stratégies numériques: vers une transformation des pratiques enseignantes en contexte universitaire. *مجلة اللغة الوظيفية*, *12*(2), 94-114. Disponible sur le lien : https://asjp.cerist.dz/en/article/282644

-Tanguay, D., & Cornet, A. (2019). Genre, images et représentations dans les sphères de l'éducation, de la formation et du travail—Chapitre 3. Concilier l'inconciliable : Le doctorat et les enfants—Presses universitaires de Rouen et du Havre. 119‑132. https://doi.org/10.4000/books.purh.15380

-Trimaille, C. (2004). Études de parlers de jeunes urbains en France:Éléments pour un état des lieux. Cahiers de sociolinguistique, 9(1), 99‑132. https://doi.org/10.3917/csl.0401.0099