



**Protocole et bilan de l'enquête  
par questionnaires-jeux à 6 ans**

**Table des matières**

Elaboration scientifique et technique de l'enquête.....	2
Modalités de recueil des informations .....	2
Test des questionnaires.....	3
Bilan de la participation .....	3
Variables construites .....	4
Participation .....	4
Références bibliographiques .....	4

## Elaboration scientifique et technique de l'enquête

L'objectif de ces questionnaires-jeux était de recueillir les perceptions des enfants de l'âge de l'école maternelle relatives à leur vie quotidienne, en famille et à l'école, leur rapport aux autres enfants et au monde des adultes, et leur appropriation des principes de la justice distributive (Richardot, 2014). Compte tenu des différentes dimensions qu'il s'agissait d'explorer, trois questionnaires-jeux ont été conçus :

- le premier (« Les activités ») s'apparente au jeu des *Sims* et porte principalement sur les préférences de l'enfant dans sa vie quotidienne, à la maison et à l'école ;
- le deuxième (« Les animaux ») se réfère à l'imaginaire des animaux, à la façon du bestiaire de Zazzo (1955), sous une forme scénarisée inspirée des *Animaux du bois de quat'sous*, et vise à recueillir des éléments relatifs aux identifications et aux représentations morales des enfants ;
- le troisième (« Les métiers ») est conçu sur le modèle de jeux de classements et d'appariements, pour appréhender l'émergence du sens social des enfants (Zarca, 1999 ; Lignier et Pagis, 2017).

En outre, dans l'objectif de disposer d'indicateurs transversaux sur les dispositions morales des enfants, une mise en situation portait, dans chacun des questionnaires-jeux, sur la justice distributive.

Une longue phase de développement technique a suivi la phase d'élaboration, en faisant collaborer de façon de plus en plus étroite les chercheurs et chercheuses, des graphistes, des spécialistes du son et une entreprise informatique. Pour pouvoir s'assurer que les enfants effectuent un choix lié au contenu de la bulle et non à sa position sur l'écran, on a notamment veillé à ce que les différentes modalités soient positionnées de façon aléatoire, chaque fois que c'était possible.

Pour plus de détails sur la mise au point du dispositif d'enquête, voir [Camus et al. \(2020\)](#).

## Modalités de recueil des informations

A partir de mai 2017, les parents ont été destinataires d'une lettre-avis personnalisée, présentant le dispositif d'enquête et sur laquelle étaient mentionnés l'adresse de la plate-forme internet sur laquelle leur enfant pourrait répondre à trois questionnaires-jeux et un code identifiant permettant leur connexion et le recueil personnalisé des données.

Une fois passée la page de connexion, l'enfant accédait à un écran où l'ensemble du dispositif était brièvement présenté par un lapin représenté par un dessin fixe, l'accès à l'écran déclenchant un fichier audio où avait été enregistrée la phrase de présentation et une consigne pour l'inviter à changer de page. Par la suite, l'ensemble du dispositif se déroulait sur le même mode, le passage d'un écran à l'autre (le plus souvent à l'initiative de l'enfant) déclenchant à son tour des consignes audio relatives au nouvel écran. Les enfants pouvaient également revenir en arrière pour modifier leurs réponses. Toutes les questions étaient traitées sous la forme de bulles correspondant aux différentes modalités de réponse à la question énoncée oralement. Le passage de la souris sur ces bulles illustrées déclenchait l'énonciation des libellés enregistrés. Pour répondre, l'enfant devait cliquer sur la modalité de son choix ou les modalités de son choix dans le cas des questions à réponses multiples. Le plus souvent les écrans étaient constitués d'un décor dessiné sur lequel étaient disposées les bulles correspondant aux différentes modalités de réponse.

Pour éviter tout remplissage erratique, les trois questionnaires-jeux devaient être réalisés dans l'ordre où nous les avons conçus, en allant du domaine le plus proche de leur expérience ordinaire (« Les activités ») au domaine le plus éloigné (« Les métiers »), en passant par le monde imaginaire (« Les animaux »). Ils s'enchaînaient automatiquement. A la fin de chaque questionnaire-jeu, l'enfant validait définitivement les réponses du questionnaire concerné et pouvait imprimer en souvenir une page reprenant l'un des écrans précédents ou certaines de ses réponses. S'il interrompait la saisie puis se reconnectait, il reprenait la passation au début du questionnaire interrompu, ses réponses initiales à

ce questionnaire étant mémorisées mais pouvant être modifiées. S'il ne se reconnectait pas, ses réponses initiales étaient considérées comme validées.

Les trois questionnaires-jeux ont été adressés aux enfants de la cohorte nationale, entre juin et décembre 2017, alors qu'ils avaient autour de 6 ans (entre 5 ans et 9 mois et 6 ans et 5 mois, selon la vague d'enquête et le moment où les questionnaires ont été renseignés) et étaient scolarisés, pour la plupart d'entre eux, soit en fin de grande section soit en début de CP.

Pour visualiser le déroulement des trois questionnaires-jeux, voir les neuf captations mises en ligne :

<https://www.elfe-france.fr/fr/docutheque/materiel-enquete/>

### Test des questionnaires

Le premier questionnaire-jeu a été développé et adressé aux familles de la cohorte pilote au printemps 2013. Hormis quelques difficultés techniques (issues en particulier de problèmes de compatibilité entre les navigateurs et la plate-forme utilisée), le protocole de collecte a ainsi pu être validé (107 enfants ont participé à l'enquête).

Deux ans plus tard, une étude de réplicabilité du même jeu a été lancée en recrutant des familles dans l'entourage des chercheurs de la cohorte. Quarante-six enfants, âgés en moyenne de quatre ans et neuf mois, ont répondu au questionnaire-jeu puis, deux mois plus tard, vingt-trois d'entre eux l'ont passé une deuxième fois suite à une relance. Si les résultats agrégés étaient stables d'une fois à l'autre, des variations individuelles étaient constatées. Le test du Kappa de Cohen a été utilisé pour quantifier le degré d'accord, d'une collecte à l'autre, entre les réponses des enfants aux différentes questions. Si les questions à choix multiple avaient parfois un kappa négatif, les questions à choix unique avaient un kappa compris entre 0 et 1, notamment celles relatives à l'avatar de l'enfant, donc à son identité. Les deuxième et troisième questionnaires-jeux ont été développés à la suite de cette étude et n'ont été testés que lors de passations uniques sur de petits échantillons.

### Bilan de la participation

4528 enfants ont commencé les questionnaires et 4208 les ont terminés tous les trois, soit 26,2% de la base enquêtée. Ce taux de participation est relativement faible mais comparable à celui observé lors d'autres enquêtes non centrales dans le dispositif de la cohorte et non administrées par téléphone ou en face-à-face. L'effectif permet en lui-même de solides investigations sur la population des enfants de six ans.

De manière attendue, la composition sociale du corpus des enfants ayant participé aux questionnaires-jeux ne reflète pas exactement la population enquêtée. On constate en effet une surreprésentation des enfants dont la mère appartient à la catégorie socioprofessionnelle des cadres et professions intellectuelles supérieures (28% contre 17%), une légère surreprésentation des enfants dont la mère appartient aux professions intermédiaires (39% contre 32%) et une sous-représentation de ceux dont la mère est employée ou ouvrière (30% contre 45%). Mais là aussi les distributions observées permettent de solides comparaisons.

## Variables construites

### Participation

3 variables de participation et une variable de complétude ont été construites :

- A06E\_ELFI si le module « activités » est rempli : 4448 enfants
- A06E\_ANIMAUX si le module « animaux » est rempli : 4372 enfants
- A06E\_METIER si le module « activités » est rempli : 4208 enfants
- A06E\_COMPL si les 3 modules sont remplis : 4207 enfants

### Références bibliographiques

Camus J., Geay B., Pagis J. (2020), « [Des serious games sociologiques dans la cohorte d'enfants ELFE : faire jouer les enfants pour accéder à leurs visions du monde](#) », *Bulletin de méthodologie sociologique*, n°146, p. 99-123.

Lignier W. et Pagis J. (2017), *L'enfance de l'ordre. Comment les enfants perçoivent le monde social*. Paris, Seuil.

Richardot S. (2014), « Le(s) sens de la justice distributive chez les enfants : revue de la littérature et perspective psycho-sociale », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, 103(3), p. 421–454.

Zarca B. (1999), « Le sens social des enfants », *Sociétés contemporaines* 36, p. 67–101.

Zazzo R. (1956), « Le Bestiaire. 1. Attitudes affectives et représentation sociale des enfants d'âge pré-scolaire », *Enfance* 9(1), p. 65–84.