

# Des jeux (et accessoirement du pain)... pour les enfants de pauvres !

## *Ou... A propos des jeux vidéo et du lobbying à l'approche de Noël*

Mon propos n'est pas ici de jeter l'opprobre sur tel ou tel éducateur, tel ou tel enseignant qui, dans sa classe, fait travailler ses élèves à partir d'un logiciel de jeu vidéo. Des expériences de ce type tendent à se développer et je ne tiens nullement à décourager leurs promoteurs : à partir du moment où cette activité ludique tend à devenir l'une des plus significatives des modes de vie des jeunes générations, il est normal, et peut-être même nécessaire, que l'école s'en préoccupe et que ces produits soient pris pour objet d'une analyse critique (un peu sur le modèle d'opérations du type « jeune téléspectateur actif »). Même si cela fait un peu figure de truisme, notons bien, toutefois, que les enfants ont également droit à un « quant à soi », des plages de temps libre extrascolaires où ils développent les activités qui leur plaisent, seuls ou entre pairs, sans que l'adulte se croit systématiquement obligé de « récupérer », d'« instrumentaliser » ces pratiques d'une façon ou d'une autre...

Il convient néanmoins de s'interroger sur certains procédés de légitimation utilisés actuellement par les industriels du loisir qui, dans la conjoncture actuelle, peuvent générer des effets pervers qui sont loin d'être anodins.

Dépassant en chiffre d'affaires l'industrie du cinéma (hors produits dérivés), les « jeux vidéo » constituent un marché colossal. Or, bien des parents et des éducateurs sont inquiets par les thématiques développées dans ces produits, faisant, de façon récurrente, l'apologie de l'individualisme, d'une « réussite » personnelle passant la capitalisation de diverses ressources, quand ce n'est pas de la force brute et de la violence, présentées comme une fin en soi (« l'autre » doit fréquemment être éliminé pour gagner). Si les psychologues sont divisés quant à l'influence réelle de la pratique vidéoludique sur des « passages à l'acte », heureusement rares, où des enfants, se référant

au scénario de tel ou tel jeu vidéo, en viennent à perdre la raison, en revanche, il ne fait aucun doute que ces produits reproduisent l'idéologie « dominante » du moment (un peu comme, au début du siècle, des jeux de l'oie destinés à la jeunesse exaltaient les sentiments nationalistes et xénophobes des petits français ou des petits allemands). Leur fonction est aussi de permettre à une jeunesse précarisée, à laquelle la société n'a plus grand chose de concret à proposer, de *s'accomplir dans le virtuel* : aux jeunes des classes moyennes devant leur PC dernier cri, on proposera d'être un chef d'Etat menant ses armées à la bataille, un manager sportif de renom ; aux jeunes de milieux populaires devant leur console, d'être un pilote de course d'exception ou un guerrier surpuissant massacrant ses adversaires à tour de bras... On trouvera ci-dessous des références bibliographiques où ces questions sont abordées à partir d'exemples empiriques et d'enquêtes de terrain.

Face à la présence d'une « critique sociale ordinaire », à mon sens parfaitement fondée, mon propos est ici de mettre en garde contre des actions de lobbying, visant à nous faire passer des vessies pour des lanternes. En cette période de fêtes, on s'apercevra notamment, au détour de certains articles de la « grande presse », de quelle manière des journalistes mal informés, reproduisant quasiment mot pour mot les communiqués de presse des éditeurs, nous présentent comme des produits de « haute culture » des logiciels à dimension « historique » (opportunément mis en valeur par les industriels alors que les parents ont à faire des cadeaux), certes moins « violents » ou triviaux que le reste de la production, mais dont une étude minutieuse révèle, en fait, le caractère spécieux, tout l'ethnocentrisme qu'ils véhiculent (valorisation récurrente du « modèle occidental » (américain) au détriment des autres cultures, notamment celles issues du monde musulman). Bien sûr, un historien ne sera pas dupe de ces contenus, pour peu qu'il se confronte au produit, mais qu'en sera-t-il des parents au niveau d'études faible ou moyen, qui n'ont pas les ressources culturelles pour se livrer à ce type d'analyse ? Ou de ceux qui feront confiance, par manque de temps, à la présentation de leur magazine de société préféré ? D'autant plus qu'un aréopage de « savants » opportunistes, « d'intellectuels médiatiques » en manque de reconnaissance, ne sont pas en reste pour apporter leur caution à ces entreprises de désinformation : valorisant nommément lors de leurs interventions tel ou tel produit, auquel ils prêtent (c'est selon) la capacité d'améliorer la « culture générale » du jeune, quand ce n'est pas ses « capacités intellectuelles », ou auquel, par souci d'originalité, ils peuvent même attribuer des finalités thérapeutiques...

En dehors de questions d'éthique élémentaires, *le travers principal se dégageant de l'ensemble étant à mon sens que toutes ces bonnes âmes finissent par faire croire à certains que l'enfant peut se « cultiver »*

*de façon autonome à partir de n'importe quoi (jeux vidéo, films commerciaux, émissions de télé-réalité...) et que, dans cette perspective, l'éducation scolaire finirait presque par être secondaire. Des politiques ne peuvent que se réjouir de cette possible source d'économies pour l'Etat, alors que d'autres, plus « lucides », comprennent très bien, au vu des événements récents, l'intérêt qu'il peut y avoir à cantonner les plus démunis dans cette culture de seconde zone, formatant ses utilisateurs dans le moule socio-économique que d'autres cherchent à contester.*

Laurent Trémel,

Sociologue, auteur et co-auteur de :

Trémel L., 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris, PUF.

Santolaria N., Trémel L. (coords.), 2004, *Le grand jeu. Débats autour de quelques avatars médiatiques*. Paris. PUF.

Fortin T., Mora Ph. , Trémel L., 2005, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Paris, Ed. L'Harmattan, coll. "Champs visuels".

Articles :

Trémel L., 2001, "Les "jeux vidéo" : un ensemble à déconstruire, des pratiques à analyser", *Revue française de pédagogie*, n°136,

Trémel L., 2004, "Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique", in *Education et Sociétés. Revue internationale de sociologie de l'éducation*, n°10.