

JOUONS le jeu



22 à 23

Le jeu comme langage universel

Le pari de Thibaut Quintens: partir avec 15 jeux de société dans le sac à dos et sillonner le monde à la rencontre de personnes qui se prêtent au jeu. La simplicité de rencontres humaines au-delà de tout préjugé est au cœur de cette aventure ludique et artistique.

24 à 25

Les jeux «éducatifs»? Des jeux pour jouer!

Trop souvent, explique Rolande Fillion, les jeux dits «éducatifs» répondent plus aux attentes des adultes qu'aux besoins des enfants. Le modèle ESAR a été conçu pour fonder le choix de jeux et jouets sur les diverses étapes du développement de l'enfant.

28 à 29

Jouer à l'université: pour mieux approcher la réalité

Enseignement universitaire et jeu font-ils bon ménage? Oui, répondent deux enseignants, An Ansoms et Marcel Lebrun. Apprentissage de la réalité, meilleure connaissance de soi, développement de compétences transversales... Pour eux, c'est sûr, jouer à l'université est un plus.

30 à 32

Quand l'écran engloutit la vie

Le jeu vidéo peut être un divertissement. Devenu exclusif, pathologique, il engloutit la vie du joueur avec de lourdes conséquences personnelles, familiales et sociales, comme le démontrent les thérapeutes de la Clinique du jeu pathologique. Un avis contrasté par celui de Thierry De Smedt.

34 à 35

Jouets de la mondialisation

La Chine est devenue le pays du jouet. Mais pas question de rêve dans ces usines où les conditions de travail sont épouvantables et le salaire dérisoire. Seul un vrai changement de consommation est en mesure de les faire durablement changer, estime Carole Crabbé.



REUTERS/Steve Marcus

Le jeu dans tous ses états... Si la place du jeu dans la vie de l'enfant relève de l'évidence sur le plan psychologique, il ne manque pas d'atouts par ailleurs, comme en atteste ce dossier: puissant levier d'apprentissage et de développement (le lecteur le découvrira à travers la présentation de l'outil de classification ESAR), le jeu peut aussi assurer un rôle important dans la découverte d'autrui. Comme la musique, il constitue en effet un média de communication universel entre les hommes, au-delà des barrières de langage, de culture ou de générations. Il dépasse les clivages sociaux et les niveaux d'éducation en mettant l'accent sur nos capacités à partager des règles communes. Au-delà des bienfaits du jeu, certaines formes de jeu vidéo ne sont pas sans danger. Leur public-cible: les adolescents à la recherche d'images positives, par le biais de l'identification à des personnages forts qui redorent leur image. Même s'ils sont sources d'évasion et permettent de dépasser les préoccupations majeures des adolescents, ces jeux qui s'immiscent dans les familles peuvent y créer des

tensions et provoquer un repli progressif du jeune qui nuit à sa scolarité, à sa vie sociale et à sa santé. Sur ce point, mieux vaut, pour les parents et adultes qui entourent ces adolescents, adopter une attitude préventive.

Ludique par définition, le jeu n'en est pas moins devenu au fil du temps un objet de consommation comme un autre et une source de surenchère. Est-il aujourd'hui pensé du point de vue du fabricant, du distributeur, de l'acheteur ou est-il conçu pour l'enfant ou le jeune, de manière à lui permettre d'éprouver du plaisir, d'être en relation, de se développer? C'est en Chine que se concentrent 80 % de la production mondiale du jouet. Il serait judicieux de s'interroger sur un mode de production durable du jeu, d'un point de vue social et environnemental.

Tous ces sujets et quelques autres, dont l'analyse des relations internationales par le spectre du jeu, sont à découvrir dans ce dossier. Bonne lecture.

Catherine Van Nieuwenhoven,
coordinatrice scientifique de ces pages «Thème»

Le jeu comme LANGAGE UNIVERSEL

Le pari: partir avec 15 jeux de société dans le sac à dos et sillonner la Russie, la Mongolie, la Chine, le Kirghizstan et le Kazakhstan à la rencontre de personnes qui se prêtent au jeu. La simplicité de rencontres humaines au-delà de tout préjugé est au cœur de cette aventure ludique et artistique.

«**S**’il existe deux domaines qui mettent de la communication entre les hommes du monde entier, quelles que soient leurs cultures, ce sont la musique et le jeu» explique Kris Burn, inventeur du jeu *Dvonn*. Le jeu serait donc un moyen de communication universel. Voilà le pari que je me donne: le jeu comme langage infini. Je mise sur le jeu de société comme moyen de communication unanime, comme outil de dépassement des différences. Je mise sur la rencontre humaine par le jeu. Je mise sur l’échange culturel à travers le jeu. Je mise sur le jeu comme levier social. Je choisis, sur les traces des observations de Platon, d’en «savoir plus sur quelqu’un en une heure de jeu qu’en une année de conversation». Je lance le projet *Let’s play together!*

La première manche dure six mois. Elle s’anime sur un plateau de jeu de près de 30 000 kilomètres, à travers la Russie, la Mongolie, la Chine, le Kirghizstan et le Kazakhstan. Je ne parle aucune des langues des pays que je sillonne et des cultures rencontrées. Je voyage uniquement par voie terrestre et principalement en train. J’ai besoin de (re)prendre conscience du temps qui passe. Je veux partager le constat de l’écrivain et voyageur maritime, Hugo Verlomme, selon qui «*le vrai voyage, c’est d’y aller. Une fois arrivé, le voyage est fini*». Et le train est sans aucun doute un moyen de transport propice pour déballer un jeu et s’accorder le temps de rencontrer l’autre.

Je voyage tout simplement à la rencontre de gens qui se prêtent au jeu. Au jeu de l’essence de la relation humaine: le partage. La simplicité d’une rencontre humaine au-delà de tous préjugés est au cœur de cette aventure ludique et artistique.

Une Russie accueillante et généreuse

La ligne du Transsibérien m’emmène de Moscou au lac Baïkal. En Russie, la classe «*plaatskaart*», avec ses 52 lits alignés en rang d’ognons, est idéale pour les rencontres. La durée des trajets est suffisante pour jouir du



Th. Quintens

potentiel de l’hospitalité russe. Les règles sont simples: briser la glace avec un jeu de contact pour aborder ensuite une partie plus interactive dont l’excitation attise la curiosité d’autres voyageurs. Les résultats varient: une invitation à jouer dans un compartiment ou dans un wagon voisin, une pause autour d’un repas offert, un tour guidé à travers la ville de destination, un logement dans la demeure d’un voyageur. Les jeux m’ouvrent une fenêtre sur une Russie accueillante et généreuse, contre toutes attentes et préjugés. Le Transmongolien me plonge au cœur de la civilisation mongole. Une chevauchée à travers les steppes m’emmène, de yourte en yourte, au cœur des traditions et des modes de la vie nomade.

Le jeu, en voyage, est un outil magique et toujours surprenant. Il offre un moyen de communication puissant qui se joue des langues et des frontières.

Les jeux ont une place importante dans leur culture. La paternité de 130 jeux traditionnels leur est attribuée. Ce qui me frappe, ce sont leurs liens avec les traditions du nomadisme. Tygal, par exemple, est un jeu de subtilité qui permet aux enfants de comprendre l’une des tâches quotidiennes de leurs parents: protéger les animaux faibles, le soir venu, et les rentrer dans leur enclos.

Le bonheur dans l’instant présent

En traversant la Chine du nord au sud, je rencontre des Hans (majorité chinoise) qui évoluent entre traditions du passé et ferveurs du présent, des Chinois joueurs, danseurs, musiciens, des Chinois ouverts et souriants. En remontant les provinces chinoises du Yunnan, du Sichuan, du Qinghai, du Ganzu et du Xinjiang, les Tibétains, les Miao et les Ouïgours me communiquent leur goût de la vie et leurs ambiances colorées. Dans des décors somptueux, des moines tibétains m’accueillent



Th. Quiniens

plusieurs jours parmi eux et ils me font grimper des montagnes sacrées. Au cours de l'ascension, ils me font vivre les rencontres les plus intenses avec des moines qui ont délibérément choisi l'isolement depuis plusieurs années. Les jeux deviennent une prière, pour eux comme pour moi. Ils me dispensent une voie du bouddhisme interpellante: *«Nous modifions toutes les obligations de nos journées pour partager pleinement l'opportunité de ta rencontre.»*

À travers les montagnes et autour des lacs du Kirghizstan, des agriculteurs ouzbeks et des éleveurs kirghizes me font goûter à leur idée du bonheur dans l'instant présent. Les occasions de jouer me dépassent. Elles postposent plus d'une fois les tâches quotidiennes. Entre deux courses à cheval, des nomades kirghizes organisent autour de mes jeux un tournoi entre les yourtes «voisines». Je suis l'invité d'honneur d'un *Bishbarmak*¹ servi selon le rituel le plus authentique. Au Kazakhstan, mes rencontres ludiques ont un visage musulman. Je suis entraîné sur les traces de l'histoire de l'islam dans des lieux saints et reculés où baigne une ambiance humaine des plus conviviales. Je suis hébergé à l'intérieur d'une mosquée, invité à plusieurs repas de fête quotidienne au coeur du Ramadan. Je suis introduit dans le cercle d'un *Dhikr*, la prière rythmée en chœur par des musulmans soufis.

Dépasser les clivages

Emporter dans son sac à dos une quinzaine de jeux est étonnant et, à tout le moins, encombrant pour un voyageur «sac au dos». Mais, sans eux, mes rencontres n'auraient jamais eu ce gout d'authenticité et de simplicité. Le jeu, en voyage, est un outil magique et toujours surprenant. Il offre un moyen de communication puissant qui se joue des langues et des frontières. Il parvient à balayer les différences non seulement culturelles, mais aussi religieuses ou de générations. Il peut dépasser les clivages sociaux et les niveaux d'éducation. Il permet de

L'opportunité d'une rencontre autour du jeu fait office de prière pour les moines bouddhistes du temple de Zuqin.

placer tout le monde sur un pied d'égalité. En ce sens, le jeu est universel. Dans les rapports qu'il induit, il met l'accent non pas sur ce qui nous différencie mais bien sur ce qui nous rapproche, sur nos capacités à partager des règles communes. Sans compter qu'il est gratuit, qu'il offre une évasion et se joue du temps qui passe. Il propose à chacun, dans le respect de son identité, de se rendre disponible à l'autre, d'être son complice, de le valoriser, de l'encourager. Il permet de s'ouvrir et de se donner tout autant que de recevoir. Il est riche en spontanéité.

Le jeu met l'accent non pas sur ce qui nous différencie mais bien sur ce qui nous rapproche, sur nos capacités à partager des règles communes.

Dans des contrées plus reculées, le jeu focalise l'attention, non plus sur un faciès «étranger», mais bien sur un plaisir potentiel à partager. Il laisse des souvenirs de rencontres singulières et probablement inoubliables. Et si je me réfère à quelques souvenirs et images de toutes les parties qui se sont prolongées, de tous les rassemblements de spectateurs grossissants, de tous les rituels quotidiens partagés, de tous les coins chauds déblayés pour dormir, de tous les repas cuisinés, de tous les amis ou voisins invités, de toutes les visites guidées improvisées, de tous les jardins secrets dévoilés, de tous les chemins sacrés foulés, de tous les «merci», de tous les sourires,... le jeu représente bien ce *«côté soleil de la vie, où éclosent toutes ces choses qui ne servent à rien mais qui nous sont tellement nécessaires»*². ■

1. Plat traditionnel et populaire au Kazakhstan et Kirghizstan
2. Alex Randolph

Les jeux «éducatifs» ?

DES JEUX POUR JOUER!

Consommation oblige, trop souvent, les jeux dits «éducatifs» répondent plus aux attentes des adultes qu'aux besoins des enfants. Né au Québec, le modèle ESAR fonde le choix des jeux et jouets sur les diverses étapes du développement, en permettant d'éventuels retours en arrière.

Devenu source de consommation, le jeu a fait naître l'appellation «jeux éducatifs». Ceux-ci font couler beaucoup d'encre et d'argent... mais tiennent-ils toujours leurs promesses? Très souvent, en effet, ils sont plus adaptés aux besoins de l'enseignant qu'à ceux de l'enfant, aux désirs de performances du parent plutôt qu'aux compétences réelles de l'enfant. Et, trop souvent, ils servent surtout les intérêts commerciaux et l'on prône les mérites éducatifs ou ludiques du dernier jeu sur le marché... Mais ces jeux et jouets servent-ils encore à jouer, à expérimenter, à découvrir, à se développer? Si l'on veut vraiment prendre ces critères en compte, le choix d'un jouet relève parfois du véritable défi. Le modèle ESAR a été conçu pour guider dans ce choix les personnes préoccupées par la qualité éducative des jeux et du matériel ludique.

Quatre étapes de jeu

Ce modèle s'appuie sur la psychologie génétique de Piaget qui résume en quatre mots les grandes étapes successives du jeu, de l'enfance à l'âge adulte: jeu d'Exercice, Symbolique, d'Assemblage ou de Règles (ESAR). Ces différents types de jeux permettent à l'enfant une appropriation des compétences et une progression sur divers plans, alors qu'il ne recherche que le plaisir libre et gratuit du jeu.

Les jeux dits d'Exercice favorisent la construction des compétences sensori-motrices du bébé et développent sa capacité à interpréter et à organiser l'information.

Le modèle ESAR, outil de recherche scientifique, se présente sous forme d'un tableau de synthèse. Il reprend chacune des grandes familles de jeux (exercice, symbolique, assemblage et règles) et chacune des facettes du développement (habiletés cognitives, fonctionnelles ou motrices, sociales, langagières et affectives). Chaque



Fotolia © matka_Wariatka

grande famille de jeux et chaque facette du développement sont déclinées en paliers et en sous-catégories ou habiletés. Des descripteurs psychopédagogiques servent à l'analyse psychologique du jeu envisagé et, à l'aide d'un protocole méthodologique, le modèle ESAR permet d'identifier le potentiel de l'objet ludique.

Bien avant d'être capable d'intervenir sur son environnement, le bébé s'intéresse à ce qui bouge, aux sensations olfactives, tactiles, gustatives, sonores et visuelles: il joue. Il répète toutes sortes de gestes et mouvements pour le simple plaisir de voir les effets produits. Selon Piaget, il s'appuie sur ses sens, sa motricité et ses jeux pour comprendre le monde qui l'entoure. Ces jeux dits d'Exercice favorisent la construction des compétences sensori-motrices du bébé et développent sa capacité à interpréter et à organiser l'information. À travers ces expériences nouvelles, l'enfant intègre de l'information à ses structures propres. Plus il joue, plus il est appelé à modifier ses structures et à se les approprier. Dans nos sociétés industrialisées, les enfants d'âge préscolaire passent le plus clair de leur temps à jouer et acquièrent ainsi des habiletés et valeurs essentielles à leur développement.

Le temps du faire semblant

Dès un an, apparaissent les premières manifestations de la pensée représentative ou du jeu dit Symbolique. Une forme d'abstraction prend place. Il n'est pas nécessaire d'avoir de la vraie nourriture dans l'assiette pour faire



Le jeu symbolique permet à l'enfant de rejouer des scènes de la vie quotidienne, de les intégrer à sa façon.



Pour les promoteurs du modèle ESAR, le jeu de règles permet à l'enfant de suivre les consignes qu'il implique, voire les déjouer pour montrer sa ruse.

du langage est également à souligner. Les enfants d'âge scolaire possèdent des compétences remarquables pour ce type de jeux où l'interaction entre le jeu, la pensée et le langage a été démontrée par la recherche. Enfin vient le jeu de règles, aussi appelé jeu de société, qui marque une étape importante pour la socialisation: l'obéissance à des consignes. Ces jeux comportent un code précis à respecter, des règles acceptées par tous les joueurs. Dès lors, l'enfant veut suivre ces consignes voire déjouer les règles pour montrer sa ruse ou dénoncer les failles du jeu. Les plus élaborés proposent des défis qui requièrent un raisonnement logique.

Pour jouer ou pour se développer, l'enfant a besoin des bons «outils» au bon moment.

manger son ourson... C'est le temps du jeu d'imitation, de simulation, des amis imaginaires, etc. L'enfant se parle à lui-même et fait parler ses personnages ou ses figurines. Le jeu symbolique invite à faire semblant, à imiter les objets et les autres, à jouer des rôles, à créer des scénarios, à se représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

De nombreuses recherches ont démontré que le jeu symbolique peut stimuler le langage chez l'enfant, surtout dans les jeux de mises en scène et jeux de rôle. Dans les dialogues des enfants, le vocabulaire est étendu et précis et le niveau grammatical souvent très bien adapté au discours des personnages. Grâce à ces jeux de représentations, les comportements sociaux s'affinent et se différencient. Le jeu symbolique a aussi un rôle de catharsis puisqu'il permet à l'enfant de rejouer des scènes de la vie quotidienne et, en se libérant de la charge émotionnelle liées à ces événements (traumatisants ou non), de les intégrer et de les comprendre à sa façon.

Le respect de l'ordre et des consignes

Le jeu dit d'Assemblage est l'étape mitoyenne entre le jeu symbolique et le jeu de règles. Il s'agit de réunir, combiner, agencer, monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis. Ce type de jeu favorise le développement, notamment, de la pensée logicomathématique, les relations spatiales ou les notions de quantités mais son apport au développement

Les stratégies deviennent de plus en plus indépendantes de l'action et portent sur un raisonnement plus abstrait. Les relations avec les pairs viendront enrichir, consolider ou confronter des habiletés à la fois sociales, intellectuelles ou langagières.

Retours en arrière

Les professionnels de l'enfance savent aujourd'hui que le jeu est une activité éducative à part entière et un puissant levier d'apprentissage et de développement. Ils savent aussi que, pour jouer ou pour se développer, l'enfant a besoin des bons «outils» au bon moment. Le respect de la chronologie -Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles- est un premier indicateur des étapes qui se succèdent au cours du développement selon la logique évolutive des formes ludiques essentielles proposées par Piaget. Dans cette perspective, on accordera moins d'importance aux indices d'âge chronologiques et davantage aux compétences et intérêts ludiques du joueur. Et on respectera les retours en arrière vers des jeux pour enfants plus jeunes. Ces retours rappellent la tendre enfance et permettent de jouer avec aisance et facilité, ils donnent l'occasion de repasser par une étape antérieure de l'évolution si elle a été escamotée. Le jeu devient alors source de satisfaction, de valorisation, de consolidation des acquis et de dépassement. ■



↑ Docteur en sciences de l'éducation, **Gilles Brougère** est le directeur du Centre de recherche interuniversitaire, expérience, ressources culturelles, éducation (Experice) des universités Paris 8 et Paris 13. Il est spécialiste des relations entre jeu et éducation.



← **Catherine Van Nieuwenhoven**, qui a coordonné ces pages «Thème», est docteure en sciences de l'éducation et chargée de cours invitée à l'UCL. Spécialiste des troubles de l'apprentissage en mathématique, elle est aussi coresponsable du centre interdisciplinaire de thérapie et de remédiation scolaire Résonances.
→ catherine.vannieuwenhoven@uclouvain.be



← **Thibaut Quintens** est licencié en communications sociales de l'IHECS. Il se définit comme un «artiste ré-enchanteur freelance». Il a traversé la Russie, la Mongolie et la Chine, en utilisant le jeu comme moyen de communication avec les populations locales.
→ thibaut.quintens@gmail.com



↑ **Anastasia Malcourant** est la directrice du centre Adeps de Louvain-la-Neuve.
→ anastasia.malcourant@cfwb.be

↑ **Jean-Jacques Deheneffe** est le directeur du Service des sports de l'UCL.
→ jeanjacques.deheneffe@uclouvain.be

ILS ONT CONTRIBUÉ À CE DOSSIER



↑ Psychopédagogue, **Rolande Filion** est aussi professeure en éducation à l'enfance au Cégep de Sainte-Foy (Québec). Elle est notamment co-auteure du système ESAR, une méthode de classement et d'analyse psychologique du jeu.
→ rolande.filion@cegep-ste-foy.qc.ca



↑ **Jean-Louis Dufays** est professeur à la Faculté de philosophie, arts et lettres de l'UCL. La théorie de la littérature et la didactique du français sont au centre de ses recherches et enseignements.
→ JeanLouis.Dufays@uclouvain.be

↓ Docteur en sciences, **Marcel Lebrun** est professeur en technologies de l'éducation et conseiller pédagogique à l'Institut de pédagogie universitaire et des multimédias de l'UCL.
→ marcel.lebrun@uclouvain.be



↑ Les psychologues **Caroline Mignot** et **Cédric Laloyaux** conjuguent leurs compétences avec celles de **Serge Minet**, thérapeute, assistant social et coordinateur à la Clinique du jeu patho-

logique Dostoïevski de l'Hôpital Brugmann à Bruxelles.
→ carolinemignot@hotmail.com
→ claloyau@ulb.ac.be
→ serge.minet@chu-brugmann.be



← **Thierry De Smedt** est professeur à la Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication de l'UCL. Il s'intéresse à l'éducation aux médias, à la communication sonore et aux technologies de la communication.
→ thierry.desmedt@uclouvain.be



↑ Ingénieure agronome de formation, **Carole Crabbé** est, depuis 1996, la coordinatrice de la campagne Vêtements Propres. Elle a co-écrit «Jouets de la mondialisation – dans le monde désenchanté de Walt Disney» (édition Vista, 2002).
→ carole@vetementspropres.be



↑ Politologue et islamologue, **Vincent Legrand** est attaché au Centre d'études et de recherches sur le Monde arabe contemporain de l'UCL, où il enseigne.
→ vincent.legrand@uclouvain.be



↑ **Nicolas Marquis** est assistant en sociologie et membre du Centre d'études sociologiques aux Facultés universitaires Saint-Louis.
→ marquis@fusl.ac.be



↑ **An Ansoms** est professeure en études du développement à l'UCL et chercheuse au sein de l'Institut d'analyse du changement dans l'histoire et les sociétés contemporaines.
→ an.ansoms@uclouvain.be

QUAND LE JEU se veut sérieux

Relativement récent, le *serious game* est essentiellement destiné aux adultes. Inspiré des jeux vidéo, il vise notamment la sensibilisation du grand public. Approche avec Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université Paris 13 et auteur de plusieurs ouvrages sur le jeu et le jouet.

Jouer... le mot renvoie bien sûr à l'enfance, mais aussi aux loisirs, à la détente. Jeux d'intérieur, d'extérieur, jeu solitaire ou collectif, l'activité ludique revêt des formes très diverses. Alors qu'est-ce que jouer? «*Je me refuse à définir le jeu au sens où il s'agit de l'enfermer dans une catégorisation. Je constate des usages et j'essaie de comprendre des logiques*» explique Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université Paris 13 et auteur de plusieurs ouvrages sur le jeu et le jouet.

Il affirme aussi que le jeu est une construction sociale, le produit d'un contexte social qui lui impose sa logique, ses contraintes, ses objectifs.

Décider d'entrer dans le jeu

Dans un livre, il a d'ailleurs précisé les cinq critères qui peuvent être retenus pour qu'une activité soit interprétée comme une activité de jeu: «*Le caractère de 'second degré' de l'activité dans son rapport aux mêmes activités de la vie ordinaire ('je sais que ceci est un jeu'), la libre décision d'entrer dans le jeu ('jouer, c'est décider de jouer'), l'existence de règles implicites ou explicites partagées, la non-conséquence du jeu dans la vie réelle, l'incertitude quant à l'issue du jeu*». Et il note que les deux premiers sont essentiels¹.

Alors, qu'advient-il du jeu quand il est utilisé dans des activités d'apprentissage comme c'est devenu pratique courante? Qu'advient-il du jeu quand il est considéré comme «sérieux»? «*C'est un problème très intéressant!*, répond Gilles Brougère. *En effet, il y a contradiction dans les termes puisque le jeu, c'est la frivolité, la minimisation des conséquences... Le jeu sérieux quant à lui réintroduit d'autres termes de conséquences.*»

Emprunt aux jeux vidéo

Gilles Brougère rappelle que le jeu sérieux, le *serious game*, est relativement récent. Il date du début des années 2000 et d'une offensive de charme de l'armée américaine vis-à-vis du grand public: «*L'armée américaine a lancé un jeu destiné d'une part à donner une bonne image d'elle-même à l'opinion et d'autre part à mettre en*



D. R.

De plus en plus, les publicitaires utilisent le jeu et l'interaction avec les consommateurs pour faire passer leur message. Ici, une affiche invitant à participer à la Happiness Factory de Coca-Cola.

place une stratégie de recrutement. Cela semble avoir bien fonctionné et cela a été le déclencheur de nouvelles pratiques destinées à utiliser le jeu pour faire passer différents messages.»

Dix ans plus tard, le *serious game* se taille une place grandissante dans l'arsenal de la sensibilisation: il est utilisé notamment par les partis politiques mais aussi par les publicitaires. Et, petit à petit, il gagne le domaine de l'apprentissage avec ce paradoxe que «*dans ce domaine, les conséquences sont fortement augmentées et même évaluées... C'est une tension intéressante mais problématique parce que cette pratique est parfois très proche du divertissement mais en est quelquefois fort éloignée*» souligne Gilles Brougère.

Aujourd'hui toutefois le *serious game* reste donc prioritairement destiné aux adultes et, pour les séduire, il ne cesse d'emprunter leurs techniques aux jeux vidéo.

De la sensibilisation à la manipulation, le risque est bien présent et le champ d'analyse et de réflexion est ouvert.

Anne-Marie Pirard

1. Résumé emprunté à l'analyse bibliographique de Christine Delory-Momberger, «G. Brougère. Jouer/Apprendre», in *Anthropos*, Paris, 2006, 35/3.

Jouer à l'université: POUR MIEUX APPROCHER LA RÉALITÉ

Enseignement universitaire et jeu font-ils bon ménage? Oui, répondent deux enseignants, An Ansoms et Marcel Lebrun. Apprentissage de la réalité, meilleure connaissance de soi, développement de compétences transversales... Pour eux, c'est sûr, jouer à l'université est un plus.

Louvain: Quel est, selon vous, l'intérêt du jeu dans la formation universitaire?

An Ansoms (A.A.): Le jeu est une expérience pratique dans un espace protégé, où l'on découvre les choses par soi-même. J'enseigne aux étudiants en études du développement. J'utilise dans mes cours des jeux de simulation, sans ordinateur. La majorité de ces étudiants sont internationaux, chacun vient avec ses propres connaissances et il est intéressant de les faire interagir non pas seulement dans des débats mais aussi dans l'action.

«Le jeu est une façon de réintroduire les étudiants dans des contextes concrets. Parce que dans un jeu, il y a des règles, des défis, des décisions à prendre.»

J'ai plusieurs jeux dont un se base sur le traditionnel Monopoly. Ils doivent d'abord réfléchir aux règles du jeu pour les faire concorder aux situations existantes dans les pays en voie de développement. On voit ainsi apparaître les «élites» et les «autres». Chacun jouant un rôle, le jeu permet de faire interagir les étudiants dans un environnement de type «labo» où les règles sont simples. S'ensuit un debriefing car il est important de sortir de son rôle dans le jeu, de faire le lien avec la réalité, de se poser la question des défis existants dans les politiques réelles.

Louvain: Comment réagissent les étudiants?

A.A.: Au début, ils sont souvent étonnés et parfois un peu effrayés. Après coup, j'ai l'impression qu'ils apprécient la démarche. Par contre, ils n'aiment pas

être évalués sur leur attitude dans le jeu proprement dit. Donc, je leur demande d'y réfléchir dans le cadre d'un travail individuel.

Marcel Lebrun (M.L.): L'université a un rôle d'écolage pour que les jeunes se développent, travaillent et vivent dans la société. Cependant, au cours des études, le caractère concret s'estompe de plus en plus. On donne des modèles et théories alors qu'à la sortie de l'université, on est dans un cadre réel, où les contextes prennent tout leur sens.

Le jeu est une façon de réintroduire les étudiants dans des contextes concrets. Pourquoi? Parce que dans un jeu, il y a des règles, des défis, des décisions à prendre. L'enseignement au sens large devrait être un jeu. Il y a aussi une idée de défi qu'il faut atteindre. Cela permet une recontextualisation de l'enseignement universitaire vers la réalité.

Cela peut se faire aussi bien avec des choses simples qu'avec des outils plus couteux. Les technologies de l'information et de la communication, par exemple les *serious games*, ont un apport très intéressant, mais cela reste cher!

Louvain: Le jeu permet-il le développement de certaines compétences (sociales...) que n'apporterait pas l'enseignement universitaire ?

M.L.: Un médecin ne doit pas avoir les mêmes compétences qu'un avocat mais les compétences transversales que l'on développe à l'UCL sont importantes pour tous les métiers: émettre des hypothèses, développer la collaboration, la communication. Ces compétences passent non par le contenu mais par la méthode mise en place par l'enseignant. Faire un cours d'esprit critique ne portera sans doute pas de fruits... Par contre, le jeu permet de mettre l'étudiant dans des circonstances précises, de faire des hypothèses, de les argumenter, de les tester... Encore faut-il valider les compétences ainsi acquises.

A.A.: Selon M. Woolcock, les étudiants qui ont suivi des études en développement doivent être à la fois de bons détectives, de bons traducteurs et de bons diplomates. Comment y arriver? Je pense que le jeu est un bon moyen pour stimuler certaines de ces compétences.

M.L.: Les travaux de groupe, qui sont aussi une forme de jeu, permettent la décentration, la distance critique, le travail de divergence. Mais il faut analyser les dynamiques exercées avant de laisser partir les étudiants: cela apporte un aspect formatif venant du travail de groupe lui-même.

Louvain: Quels types de jeux utilise-t-on à l'UCL?

M.L.: Tout peut être jeu... Ce qui est fort développé, ce sont les jeux comme ceux d'entreprise, dans lequel des étudiants dirigent une société et sont confrontés à des événements aléatoires auxquels ils doivent réagir.

A.A.: Un des problèmes, c'est que cela prend du temps, tant pour la création que pour la mise en pratique du jeu. C'est aussi beaucoup trop peu valorisé au sein du monde académique.

«Créer un jeu et jouer prends du temps. C'est aussi trop peu valorisé au sein du monde académique.»

Louvain: Existe-t-il des réticences face au jeu, de la part des étudiants mais aussi des enseignants?

M.L.: Je constate que certains étudiants se disent «on a payé pour suivre des cours, pas pour y être actif»... Mais je crois qu'ils résistent de moins en moins... C'est la même chose chez les enseignants. L'UCL a développé le Fonds de développement pédagogique afin de soutenir les initiatives des enseignants qui visent à rendre l'étudiant acteur de sa formation. C'est un processus lent mais il y a des frémissements très visibles.

Louvain: Vous évoquiez tout à l'heure le développement des technologies de l'information et des communications. Qu'en est-il de la place de ce type de jeux?

M.L.: Il y en a de tous les types: des jeux avec vidéo, des jeux de rôles, auxquels vient s'ajouter l'univers 3D. Mais il y a, selon certains psychologues, des risques : les logiciels de simulation ou de virtualisation ne donnent plus la possibilité d'imaginer, et cela peut court-circuiter le travail d'imagination du cerveau. Comme souvent, tout est une question de dosage. La conceptualisation reste importante.

A.A.: Personnellement, j'aime bien la confrontation réelle entre les gens qui implique des réactions, crée des interactions entre les étudiants... qui doivent pourtant continuer à se côtoyer après! Il ne faut pas se contenter de l'«essai et erreur».

M.L.: Oui mais le processus «essai et erreur» est malgré tout important, sinon ce n'est plus du jeu! Avec l'ordinateur, on peut recommencer une expérience cent fois avec des paramètres différents si on veut... ce qui apporte un feedback que l'humain ne peut donner.

A.A.: Tout dépend des disciplines! Pour moi, une dimension importante est l'interaction, même si elle a parfois des conséquences sur les relations entre les personnes. D'où l'importance du debriefing.



J. Delorme

Chaque année, les étudiants de bac 1 en ingénieur civil doivent réaliser et présenter un projet qui consiste à concevoir un robot. Travail de groupe, règles, défis...: toutes les composantes du jeu sont réunies dans un objectif d'apprentissage.

QUAND L'ÉCRAN engloutit la vie

Le jeu vidéo peut être un divertissement. Devenu exclusif, pathologique, il engloutit la vie du joueur avec de lourdes conséquences personnelles, familiales et sociales.

Console Nintendo, Play Station, World of Warcraft... Ces quinze dernières années, les jeux vidéo ont pris une place considérable dans notre société. Les familles, les écoles et les intervenants psycho-sociaux s'interrogent sur leurs dangers et implications sur le développement des adolescents. Quelle attitude adopter par rapport à cette intrusion massive des jeux vidéo dans les foyers? Faut-il s'en inquiéter? Au-delà d'un certain usage, l'ordinateur et la console de jeu peuvent prendre une place démesurée. Les jeux distraient, ils amusent. S'ils s'immiscent insensiblement dans le fonctionnement familial, ils peuvent diviser. Alors que les règles familiales sont généralement protectrices et sécurisantes, il arrive qu'elles fassent défaut en la matière. Couplé à des difficultés personnelles, ce manque de structure peut faire plonger le jeune dans une utilisation outrancière des jeux vidéo. Le voilà alors littéralement absorbé, voire englouti par un écran en mouvement permanent.

Un repli de plus en plus net

La dynamique familiale va devoir s'adapter à cette nouvelle entité qui s'est invitée, sans crier gare, dans son

organisation. Les devoirs sont bâclés, les repas familiaux négligés. Le danger nait, prend de l'ampleur. Le jeune se sent incompris et injustement traité, les parents reviennent à la charge et tentent de le détourner de son jeu... Au-delà des tensions qui peuvent naître de ce bras de fer, le jeune risque un repli de plus en plus net. Les parents ne reconnaissent plus leur enfant et craignent pour sa scolarité, sa santé, sa vie sociale. Outre l'altération grave du dialogue familial, le jeu vidéo peut provoquer de nombreuses autres conséquences délétères dans la vie du jeune. Le temps passé à devenir un expert du jeu va l'amener à un appauvrissement de sa vie sociale, affective et scolaire.

Dans certains jeux où le joueur doit se choisir un avatar, une identification du joueur à son personnage peut se produire, lui permettant de redorer son image et de s'imaginer tel qu'il souhaiterait être.

Certes, les jeux vidéo proposent une stimulation en termes de logique et de réflexion et offrent la possibilité d'un contact avec d'autres joueurs en ligne. C'est le cas surtout des jeux en ligne comme les *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*: dans ces jeux de rôle en réseau, le joueur représenté par un personnage -un avatar- doit réaliser des quêtes en étroite interaction avec les membres de sa guild, représentés par d'autres joueurs en ligne. Ces jeux demandent un grand investissement en temps et le jeune a moins de temps pour faire ses devoirs, voir ses amis et développer des compétences intellectuelles et sociales réelles. Il dort moins, travaille moins, se distrait moins. Le jeu devient exclusif.

Une autre image de soi

Les épopées, les personnages et les graphismes de ces jeux vidéo fournissent aux joueurs un ravissement étonnant. Les créateurs de jeux vidéo ne lésinent pas sur les moyens pour les rendre attractifs. Le plaisir de jouer s'accompagne souvent d'une valorisation importante du jeune: son expérience et sa pratique du jeu le rendent de plus en plus compétent et il connaît des épisodes de succès. Dans certains jeux où le joueur doit se choisir un avatar, une identification du joueur à son personnage peut se produire, lui permettant de redorer son image et de s'imaginer tel qu'il souhaiterait être. L'image positive de lui-même ajoutée au sentiment de compétence dans le jeu, intensifient le désir du jeune de s'y adonner, surtout s'il vit certains échecs ou dépréciations dans la vie réelle.

L'adolescence est un moment de transition et de latence qui s'accompagne fréquemment de mal-être et de mises



REUTERS/Ina Fassbender

Des adolescents essaient le jeu *World of Warcraft* lors de la convention Gamescom, consacrée aux jeux vidéo, la plus grande de ce genre, organisée en Allemagne.



Les spécialistes de l'addiction au jeu s'inquiètent de l'intrusion des consoles dans la vie quotidienne des jeunes mais aussi de la famille tout entière.

en question. Les moments d'isolement, de tristesse, d'angoisse et d'ennui qui apparaissent parfois à cette période peuvent trouver une issue partielle dans la pratique des jeux vidéo. Plusieurs études scientifiques ont constaté que cette pratique peut constituer un moyen d'évasion et diminuer l'anxiété, les affects dépressifs et l'ennui parfois difficiles à vivre.

Guidance et prise en charge

Les parents peuvent-ils prévenir de telles dérives? Divers éléments interviennent dans la réponse à cette question. En plus d'une vigilance bienveillante vis-à-vis d'un éventuel mal-être de leur enfant, les parents accorderont une attention particulière au contexte de la pratique des jeux vidéo: où se trouve la console ou l'ordinateur? Les règles fixées au jeune sont-elles claires pour lui? Y a-t-il un dialogue autour de ces jeux? Toutes ces interrogations sont autant de façons de clarifier, à l'avance, la situation dans laquelle le jeu va être pratiqué. Plus les parents sont clairs et transparents sur les règles que le jeune doit suivre, plus ils réduisent le risque de dérives liées au jeu vidéo.

Lorsque celui-ci devient un problème et que l'intervention d'un tiers paraît nécessaire, une double perspective doit être envisagée. L'impact massif des jeux vidéo dans la famille implique la mise en place d'une guidance

parentale pour permettre aux parents de comprendre les enjeux des jeux vidéo (test des limites parentales, isolement, valorisation, fuite de la réalité, etc.).

Plus les parents sont clairs et transparents sur les règles que le jeune doit suivre, plus ils réduisent le risque de dérives liées au jeu vidéo.

Le fonctionnement familial sera également analysé afin de discerner, ensemble, les changements qui pourraient être introduits. Parallèlement à cette guidance, une prise en charge individuelle du joueur est indispensable. Elle permettra d'aborder les motivations de jeu du jeune mais aussi de repérer les difficultés qu'il peut vivre: conséquences négatives du temps passé à jouer et problèmes qui pourraient renforcer sa consommation de jeux (anxiété, dépression, ennui, etc.).

Au moment où le marché du loisir est littéralement envahi par les jeux vidéo, la prévention apparaît comme une bonne stratégie de réduction des risques. Mais, dans les situations où les jeux vidéo ont déjà la mainmise sur le réseau social et familial d'un individu, il est essentiel de ne pas rester seul avec ces difficultés et de faire appel à des services d'aide. ■

La Clinique du jeu pathologique

Créée par Serge Minet, il y a une vingtaine d'années, la Clinique du jeu pathologique Dostoïevski fait partie du service de psychiatrie (Pr. Paul Verbanck) du Centre Hospitalier Universitaire Brugmann. Elle propose des consultations pour les personnes qui jouent trop aux jeux de hasard et d'argent. En effet, bien avant l'apparition des jeux vidéo et leur usage excessif, l'abus avait fait son apparition pour ce type de jeux. On considère que le jeu pathologique est une addiction comme l'alcoolisme ou la cocaïnomanie, mais qui n'implique pas l'usage d'un toxique.

Le jeu est considéré comme excessif ou pathologique lorsque la personne commence à subir des conséquences importantes de ses comportements de jeu. Lorsqu'il devient excessif, le jeu peut entraîner des conséquences sévères comme des dettes, des mensonges, la perte d'un emploi ou d'un conjoint ou encore des actes délictueux.

Lorsqu'il devient pathologique, le jeu excessif est considéré comme un trouble mental par le corps médical au même titre qu'une dépendance à une substance.

Maurits Van Overbeke

Jouer le jeu

Que serait le français sans le latin? Un orphelin sans feu ni lieu! Sans *jeu* surtout, car son ancêtre avait pour en parler deux mots: *ludus* et *jocus*. L'un a donné l'idée *ludique*, mais aussi *l'allusion*, qui est un *jeu* de parole, et *l'illusion*, un *jeu* de simulacre. De l'autre dérivent le *jeu* qu'on joue, le *jouet*, mais aussi la *jonglerie*. Où l'on voit que d'entrée de *jeu*, deux mots ont marqué des sens voisins, qui se sont ensuite fondus en un seul. D'un côté, le *jeu* comme badinage, saillie, *jeu* de mots ; de l'autre, l'exercice physique ou mental, de force, d'endurance, d'adresse ou de hasard, avec ou sans *enjeu*, en solitaire, entre partenaires ou en équipes. Cela va des osselets et des quilles aux *jeux* télévisés ou en ligne, en passant par les *jeux* de plein air, du stade, du cirque (les *circenses* des Romains, appoints du *panem*), le tout culminant dans les *Jeux* olympiques, connus depuis l'Antiquité. Rouage adventice de la mécanique sociale — témoins les *jeux* dits de *société* !—, le *jeu* se distingue par son côté gratuit. N'ayant d'autre fin que le plaisir qu'il procure, il trouve en lui-même sa récompense. Certes, le but est souvent de gagner, et ce gain peut se compter en espèces ou en nature, mais dès qu'il est assorti d'un salaire tarifé, il le cède à l'emploi, au labeur, au travail profitable. En somme, étranger à la production de biens et des services, il ne produit que la satisfaction découlant de sa pratique.

Vu son rôle majeur dans la culture française, il n'est pas étonnant que le terme y soit prodigue en glissements de sens et en locutions imagées. Ainsi, dans tous ses comportements, l'homme peut *cache* son *jeu* (dissimuler son intention), *lire* dans le *jeu* de son vis-à-vis (deviner ses desseins), *faire* le *jeu* ou *entrer* dans le *jeu* de celui-ci (favoriser ses intérêts), *tirer* son *épingle* du *jeu* (s'en sortir sans dommage), *calmer* le *jeu* (apaiser la situation), *se piquer* au *jeu* (se laisser entraîner par une tâche). De même, sans *jouer* au sens premier, il peut *jouer* le *jeu* (respecter les conventions), *jouer* double *jeu* (agir avec duplicité), *jouer* gros (prendre un risque important), *jouer* des *coudes* (se pousser pour réussir), *se jouer* de (traiter à la légère), voire *se la jouer* (crâner). Quant aux différentes sortes de *jeux*, la liste en est interminable et le *jeu* n'en vaut pas la chandelle. Il s'en invente chaque jour de nouveaux, qui inondent le marché, pendant que d'autres deviennent *vieux jeu*. Le lecteur peut d'ailleurs s'y mettre à son tour. Allez, à vous de jouer! ■

Prendre les jeux au sérieux

Si les jeux vidéos ont du succès, c'est qu'ils jouent un rôle. Thierry De Smedt invite à ne pas les envisager uniquement comme des projectiles intrusifs qui s'abattent sur les familles.

Le jeu vidéo permet aux joueurs d'évoluer dans un monde de règles. Quand ces règles viennent à manquer dans la société, le jeu devient pour certains jeunes ce qui donne sens à une existence qui leur semble sans enjeux.

«Le jeu est aussi un terrain d'expérimentation, souligne Thierry De Smedt, où ces règles peuvent être éprouvées, où des actions peuvent être expérimentées avec d'autres conséquences que dans le monde hors-jeu.»

Pour aller plus loin encore, Thierry De Smedt cite le psychiatre Philippe van Meerbeeck, pour qui le jeu vidéo maladif peut être, dans une société trop bienveillante, une mise à mal volontaire qui remplace les épreuves initiatiques ancestrales, à travers lesquelles les adolescents deviennent des adultes conscients de leurs limites.

Les jeux de rôle sont souvent vus comme dangereux car le joueur s'identifie à son personnage. Mais, rappelle Thierry De Smedt, tous les jeux, de même que nos relations sociales, exigent des avatars: des présentations de soi dont on ne reste pas prisonnier. Le défi est de gérer ces différents avatars, et le jeu intervient positivement comme exercice de gestion.

Le jeu vidéo n'isole pas plus le joueur que la lecture ou le cinéma. Et s'il ne joue pas en réseau avec d'autres, le joueur est en connexion indirecte avec le concepteur du jeu, essayant de comprendre sa pensée pour gagner.

«Le jeu vidéo n'est pas un univers de perdition si différent du réel, conclut Thierry De Smedt. C'est, comme le théâtre, un lieu de catharsis, où les actes sont symbolisés. Actuellement, les vrais 'envahisseurs', dont la fonction symbolique reste à construire, sont plutôt Facebook et les GSM.» **Fany Grégoire**

Pour Thierry De Smedt, les vrais «envahisseurs» de la vie des adolescents sont plutôt Facebook et les GSM.



LA LECTURE ET LA LITTÉRATURE comme jeux

Lire la littérature, c'est se plonger dans un va-et-vient ludique entre une démarche intellectuelle et une part d'imaginaire et d'affectif. Apprendre la littérature, c'est donc, notamment, apprendre à en jouer.



A l'instar des rebondissements d'*Alice au pays des merveilles*, la littérature peut aussi apparaître comme un espace ludique, un jeu de pistes auquel le lecteur est constamment convié.

Que la lecture, comme le jeu, exerce un rôle décisif dans le développement de tous les individus, nul n'en doute. Mais n'est-il pas permis d'aller plus loin en considérant la lecture comme une forme de jeu fondamental? Telle est la thèse que Michel Picard développa en 1986 dans *La lecture comme jeu* (Minuit).

Se fondant sur les travaux de Winnicott et d'autres théoriciens du jeu, il distinguait deux formes fondamentales de jeu, le *game*, jeu fermé, fondé sur des règles bien définies et sur l'intelligence critique des joueurs, et le *playing*, jeu ouvert, tablant sur la créativité et l'investissement psychoaffectif.

Deux postures

Le théoricien observait un même partage au sein de toute lecture entre ce qu'il appelait le *lectant*, l'instance lectrice qui traite le texte comme un ensemble de mots, de structures et de procédés (*lecture-game*), et ce qu'il appelait le *lu*, à savoir la part d'inconscient, d'imaginaire, d'affectivité qui amène à vivre des expériences d'illusion référentielle et d'identification (*lecture-playing*). Chaque lecteur peut bien sûr choisir d'axer sa lecture plus ou moins sur la distanciation critique du *lectant* ou sur la participation psychoaffective du *lu*, mais, selon

Picard, si l'on excepte les cas limites des lectures professionnelles (où seule prévaut la distance) et pathologiques (où, à l'inverse, le monde du texte est confondu avec la réalité), nul ne peut éviter d'être pris peu ou prou dans un va-et-vient entre ces deux postures.

Jouer la littérature

Toute lecture serait ainsi le lieu d'une expérience transitionnelle tiraillée entre deux motions contradictoires, mais cette duplicité serait particulièrement activée face aux textes littéraires, qui s'appuient eux-mêmes sur un ensemble de principes ludiques. Qu'il s'agisse en effet des jeux de l'écriture à contraintes élaborés par l'Oulipo (l'Ouvroir de littérature potentielle cher à Queneau) ou de ceux par lesquels les auteurs manipulent les règles propres aux genres littéraires, la littérature apparaît comme un espace ludique, où les jeux de (dé)construction de l'auteur n'ont d'égaux que le jeu de pistes auquel le lecteur est constamment convié. Pour l'enseignant, il s'agit dès lors moins d'apprendre aux jeunes à lire la littérature que d'apprendre à y jouer, ce qui suppose de rendre consciente la double posture qui lui est inhérente, afin non pas de la dépasser, mais au contraire de l'intensifier au maximum. ■

Jouets

DE LA MONDIALISATION

La Chine est devenue le pays du jouet. Mais pas question de rêve dans ces usines où les conditions de travail sont épouvantables et le salaire dérisoire. Les pressions internationales font un peu bouger les choses mais seul un vrai changement de consommation est en mesure de les faire durablement changer.

Un ballon de football, une trousse de médecin, fabriqués à partir de trois fois rien... voilà un futur champion, une apprentie doctoresse parés pour une belle aventure. Partout dans le monde, le jouet lie au merveilleux, ouvre l'imaginaire, appelle à explorer, rassemble, initie. Il occupe une place de choix dans la société, la culture et l'éducation. Un jouet choisi sur l'étagère d'un grand magasin peut-il remplir la même fonction sociale ou éducative? Pourquoi pas? Mais à la différence du premier, le second est un bien marchand. Entre le ballon de football bricolé et les derniers personnages de *Toy Story*, il y a un marché mondial de 50 milliards d'euros. En Belgique, en 2009, les ventes de jouets ont atteint 421,5 millions d'euros, soit pas moins de 250 euros en moyenne, par enfant et par an¹. Les chiffres 2010 confirmeront vraisemblablement une hausse attendue de 6 % des ventes.

Impitoyable guerre des prix

Les marques de jouet telles que les nord-américaines Mattel et Hasbro, la danoise Lego, la japonaise Nikko ou, signe des temps, la chinoise VTech Electronics assurent chaque année 60 % de renouvellement des jouets. Certaines d'entre elles disposent de leurs propres usines mais toutes recourent au moins en partie à la sous-traitance. Particularité de l'industrie du jouet, les marques sont de plus en plus étroitement liées aux propriétaires de licence.

La grande distribution utilise le jouet comme produit d'appel pour attirer le client au moment des folles dépenses de fin d'année.

Ces «marchands de rêve» créent l'imaginaire auquel les enfants (ou leurs parents) se référeront au moment de choisir un jouet. Leurs noms? Disney, Pixar, Lucas, Sanrio et leurs *Toy Story*, *Cars the Movie*, *Star Wars* ou *Hello Kitty*. Une fois le succès atteint par le film ou la



REUTERS/Aly Song

série télé, ils monnaient au prix fort l'image de leurs personnages auprès des marques et autres fabricants qui les transforment en figurines, peluches, jeux de cartes et autres accessoires. Ce créneau avoisine 20 % du marché du jouet en Belgique.

Viennent ensuite les deux acteurs situés aux deux extrémités de la filière, fabricants et distributeurs. Qu'il s'agisse de grande distribution, de magasins spécialisés ou de ventes via internet, les distributeurs se mènent une guerre des prix impitoyable. Amortissant le choc sur une large diversité de gammes, la grande distribution utilise le jouet comme produit d'appel pour attirer le client au moment des folles dépenses de fin d'année. Les chaînes spécialisées n'ont d'autre choix que de suivre le mouvement, talonnées par les ventes via internet qui couvrent déjà 14 % du marché. Ces manœuvres commerciales ajoutées aux royalties des propriétaires de licence et aux marges des marques se traduisent sans surprise par une mise sous pression des coûts de production. Malgré l'augmentation des prix des matières premières, les prix payés «sortie usine» sont en baisse quasi constante depuis une dizaine d'années.

Chine, pays du jouet

La Chine concentre aujourd'hui 80 % de la production mondiale du jouet avec 5 à 8 000 usines installées pour la plupart dans la province de Guangdong. En période



— Une ouvrière fabrique une poupée, dans une usine située à Panyu, dans le sud de la province de Guangdong, en Chine.

— Depuis plus de 10 ans, la campagne Vêtements propres sensibilise aux conditions de fabrication des vêtements et des jouets. Ici, une action menée à l'occasion des Jeux olympiques d'Athènes, en 2004.



REUTERS/Andrea Comas

de pointe, 1,5 millions de personnes y travaillent. Cette concentration tient à deux facteurs spécifiques: la proximité de l'industrie du plastique et la disponibilité d'une main-d'œuvre bon marché, jusqu'ici peu consciente de ses droits, composée principalement de jeunes femmes migrant des provinces intérieures et dormant dans des dortoirs au sein même de l'usine.

En octobre 2010, la SACOM², une organisation chinoise basée à Hong Kong, a publié le résultat d'une enquête menée chez deux fournisseurs chinois de Disney et Walmart, géant mondial de la distribution. Ses chercheurs ont mis à jour des durées de travail allant jusqu'à 160 heures de travail supplémentaire par mois, soit trois fois plus que le plafond légal. En août 2010, les travailleurs du département «emballage» de l'une de ces

usines, ont travaillé 30 jours de 8 h du matin à 11 h du soir pour un salaire de 1 500 à 1 700 Yuan (161 à 183 euros). Ils ne disposent souvent que d'un ou deux jours de repos par mois. Ils sont victimes d'amendes arbitraires et injustes: une minute de retard au travail, 10 Yuan; se rendre aux toilettes sans permission préalable, 100 Yuan. D'autres enquêtes menées notamment par China Labour Watch sur des sous-traitants de Carrefour en Chine dénoncent des abus similaires: manipulation de produits chimiques nocifs sans protection, amendes équivalant à 5,5 euros par pièce défectueuse...

Indispensables contrôles extérieurs

Pareilles situations sont dénoncées depuis de nombreuses années. Elles concernent tant les filières d'approvisionnement des marques que celles des distributeurs ou des détenteurs de licence. Des campagnes de pression menées à Hong Kong, en Amérique du Nord ou en Europe (notamment par la campagne Vêtements Propres ou Peuples Solidaires) y ont fait écho et ont parfois contribué à quelques améliorations. Aujourd'hui, à l'usine Tianyu Toys, sous-traitant de Disney, les travailleurs disposent d'un contrat de travail écrit et de fiches de paie où les heures supplémentaires –même si elles restent excessives d'un point de vue légal– ont été fortement réduites, où les salaires de base ont augmenté et où les congés de maladie sont autorisés, toutefois sans être payés. Si elles sont bienvenues, ces améliorations restent totalement insuffisantes. La SACOM titrait son dernier rapport «*Ensemble, Disney, Walmart et ICTI rendent les violations des droits des travailleurs normales et durables*». Les deux usines concernées par sa dernière enquête sont toutes deux certifiées par ICTI dans le cadre du programme Care pour une fabrication éthique des jouets. Objectif annoncé: assurer des pratiques d'emploi honnêtes dans l'industrie du jouet.

Les contrôles ne peuvent pas se substituer à un dialogue social franc impliquant des travailleurs organisés et informés de leurs droits.

Qu'en déduire? Sans vérification extérieure, les contrôles mis en œuvre par des entreprises ou associations d'entreprises ne peuvent pas garantir le respect des normes, même les plus fondamentales. Ils ne peuvent se substituer à un dialogue social franc impliquant des travailleurs organisés et informés de leurs droits. Ils ne peuvent pas non plus prévenir la nécessité d'une régulation contraignant les marques, distributeurs et propriétaires de licence à plus de transparence et à endosser la responsabilité liée à leurs pratiques d'achats.

La Chine est en effervescence sociale. Les travailleurs de l'atelier du monde exigent ni plus ni moins que le respect. Qu'on le veuille ou non, c'est à des changements de comportement de consommation que mène toute réflexion sur un mode de production durable d'un point de vue social et environnemental. Certes, tout le monde n'aura pas envie de bricoler son ballon, mais bien des plaisirs et des découvertes se nichent dans une autre approche du jeu et du jouet. ■

1. Tenant compte des 15 % de la population belge qui a entre 0 et 15 ans.
2. Students & Scholars Against Corporate Misbehavior

Vivre DANS UN MONDE SENSÉ

Chaque être humain tente de donner un sens et un intérêt à sa vie et il utilise pour cela certains «supports» matériels ou symboliques qu'il est intéressant d'étudier à l'aide de la catégorie du jeu.

La sociologie et l'anthropologie se sont beaucoup intéressées à la manière dont les individus donnent du sens à la réalité, l'ordonnent, la «construisent». Toutes deux parlent des représentations que nous utilisons pour nous comprendre nous-mêmes et appréhender notre environnement. Bref, elles se donnent pour objectif de comprendre comment les humains s'arrangent pour vivre dans un monde sensé. Certains chercheurs ont également réfléchi à la manière dont les individus s'y prennent pour tenter de vivre une vie qu'ils trouvent non seulement sensée, mais aussi intéressante, une vie qui, à leurs yeux, vaut la peine d'être vécue, compte tenu des conditions sociales dans lesquelles ils évoluent.

«Tenir» dans la vie

Pour étudier ces expériences très particulières et en même temps très banales, la socio-anthropologie du jeu mobilise la catégorie du «jeu» comme une porte d'entrée vers certaines dimensions fondamentales de notre existence, de notre «être-au-monde».

Pour la socio-anthropologie du jeu, celui-ci n'est pas le contraire du travail, pas même le contraire du réel, du «pour de vrai». Il est plutôt l'outil qui permet de conceptualiser une qualité d'expérience particulière qui peut intervenir dans tous les domaines de la vie, par exemple lorsqu'on se sent «pris» dans une activité (un film, notre travail, une conversation...) au point d'en oublier le temps qui passe.

Pour la socio-anthropologie du jeu, celui-ci n'est pas le contraire du travail, pas même le contraire du réel.

Diverses questions invitent à réfléchir à ce qui nous permet de «tenir» dans la vie: comment arrivons-nous à nous lever tous les matins? Comment pouvons-nous nous remettre en jeu après une épreuve? Dans quels moments, à quelles conditions employons-nous cette expression floue selon laquelle «on se sent bien»? La socio-anthropologie du jeu tente d'y répondre en réfléchissant aux «supports» de notre intéressement: il peut s'agir de bien matériels (par exemple, les objets que nous utilisons comme prolongements de notre corps, qui nous protègent de notre environnement) ou symboliques (un rituel, une musique ou une fiction que l'on aime «se repasser»...) que la socio-anthropologie du jeu cherche à décrire à l'aide de la catégorie du jeu. De plus, elle se montre très attentive aux conditions sociales qui favorisent ou non ce type d'expérience. La distribution des «supports» dans les différentes couches de la société influence notre capacité à nous mettre en jeu. Mais celle-ci peut également souffrir d'injonctions sociales qui poussent à adopter certains comportements. Ainsi l'appel à devenir «l'entrepreneur de soi» ou à «gérer» sa famille et ses relations comme on gère une entreprise, très présent dans certains ouvrages de développement personnel et dans certains discours du travail social, risque de promouvoir un vécu où ne peut s'exprimer qu'une créativité adaptée aux normes d'un système libéral-capitaliste.

Le pari de la socio-anthropologie du jeu est d'étudier ces expériences à la fois singulières et banales de mise en jeu avec des outils de sciences sociales sans pour autant les réduire à des équations ou à un indice de bien-être. ■



Louvain

Nicolas Marquis pose la question du discours inhérent à certains ouvrages de développement personnel.

GRANDS ACTEURS SUR la scène du monde

Métaphore théâtrale et théories des jeux sont des clés de lecture des relations internationales. Parfois, les acteurs se prennent au jeu, les joueurs jouent double jeu.

Le 5 février 2003, Colin Powell (USA) présente son rapport sur les armes de destruction irakiennes devant l'ambassadeur d'Irak aux Nations Unies. «Héros» et «méchants» s'affrontent sur la scène de la géopolitique.



REUTERS/Peter Morgan

Souvent narrées, et parfois étudiées, dans le registre du jeu, les relations internationales empruntent volontiers les métaphores théâtrales de l'acteur et du jeu de rôle. Des États embrassent —ou se voient attribuer— le rôle de gendarme universel, de leader régional, d'allié fidèle. L'homme d'État aime projeter l'image du type d'homme qu'il croit être ou cherche à être: l'apôtre de la paix, le sauveur, le justicier. Enfin, la notion de «rôle national» fait référence à la ligne de conduite diplomatique issue de la représentation que l'État se fait de la place, réelle ou désirée, qu'il occupe ou pourrait occuper sur la scène internationale ou régionale. Au-delà de l'aspect fonctionnel des rôles, les acteurs peuvent entrer en représentation, au sens théâtral du terme, jusqu'à se prendre à leur propre jeu. La métaphore dramaturgique peut atteindre son paroxysme dans le discours géopolitique tenu par les acteurs qui construisent un «drame» sur une «scène» et identifient des forces directrices (l'«axe du mal») autour de personnages: «héros» ou «méchants», tels les «États-voyous». Comme l'illustre l'approche constructiviste.

Interaction stratégique

Plus mathématique, la théorie des jeux (élaborée en économie dans les années 1940) a aussi intéressé le champ disciplinaire des relations internationales. Il a investigué une série de phénomènes tels que la crise internationale, la négociation internationale, la course aux armements, la dissuasion nucléaire, la formation des alliances... Cette théorie repose sur des modélisa-

tions visant à approcher l'interaction stratégique dans le monde réel. Les acteurs/joueurs en situation d'interdépendance (le choix de l'un influe sur la situation de l'autre) tentent de maximiser leurs gains ou de minimiser leurs pertes en anticipant le choix des autres, dont ils ignorent les intentions. Ainsi, le jeu de la «poule mouillée» met en scène deux têtes brûlées qui s'exposent à un crash frontal dans un défi en face à face: crash, évitement mutuel ou risque de perdre la face pour l'un des deux.

USA vs URSS

Ce modèle a été testé sur des événements internationaux comme la crise des Missiles: en 1962, l'URSS installe des missiles à Cuba; du coup, les USA mettent en place un blocus naval de l'île. L'URSS reviendra finalement sur sa décision face à la réaction américaine, elle-même porteuse d'un risque de guerre nucléaire au cas où les Soviétiques décidaient de s'y opposer. Ainsi, ils firent face au choix entre perdre la face et survivre, ou l'anéantissement.

La théorie des jeux présuppose des acteurs rationnels, censés opérer des choix optimisant l'atteinte de leurs objectifs. Dans la réalité, les acteurs jouent souvent sur plusieurs échiquiers à la fois. Ainsi, une décision pouvant paraître irrationnelle sur la scène internationale peut trouver sa rationalité, par exemple, par rapport à l'opinion publique au plan intérieur. Les décideurs tentent souvent ainsi d'opérer des compromis susceptibles, tant bien que mal, de rencontrer ce qui est en jeu aux deux niveaux. ■

Bouger C'EST JOUER



Courir, bouger, sauter... il suffit d'observer une cour de récréation maternelle ou primaire pour se rendre compte que les enfants jouent en se mouvant!

«Le sport est instinctif chez l'enfant, explique Jean-Jacques Deheneffe, le directeur du Service des sports de l'UCL. Donnez un ballon à un enfant, il va automatiquement le lancer ou shooter dedans. Ce ne sera pas aussi évident avec un jeu de société...» Pour lui, comme pour Anastasia Malcourant, directrice du centre Adeps de Louvain-la-Neuve, une chose est certaine: à tout âge, on apprend mieux par le jeu, qu'il soit question de sport ou non. «Le jeu participe du développement moteur de l'enfant et permet de révéler des éléments de la personnalité de chacun, explique Anastasia Malcourant, autant de choses essentielles dans la pratique d'un sport, notamment collectif.» Utiliser l'angle du jeu peut aussi donner aux jeunes le goût de l'activité physique. «Si l'on commence par la théorie pour expliquer comment jouer au basket, la motivation ne sera pas d'emblée au rendez-vous, estime Anastasia Malcourant. Par contre, si l'enfant ou l'adolescent peut d'emblée se frotter au jeu, utiliser ses capacités d'observation et d'imitation, la pratique viendra plus facilement par la suite.»

Pour les professionnels du sport, la notion de plaisir dans le jeu est importante, qu'il s'agisse d'enfants ou d'adultes. Ces dernières années ont vu réapparaître dans les salles de sport des activités où la coopération et le fairplay jouent un rôle capital. C'est le cas du kin-ball, (photo), par exemple, un sport inventé en 1986 au Québec, qui se joue avec un ballon d'1m22 de diamètre et pesant 1kg. Un sport où le collectif, et a fortiori le plaisir du jouer ensemble, prime sur le reste.

Sur un tout autre aspect, poser à nos deux sportifs la question de l'intérêt de jeux vidéo qui se vantent d'améliorer la condition physique (on pense ici à la Wii Fit, par exemple), c'est se voir répondre un catégorique «Ce n'est pas du sport!». «Quelle est la dépense énergétique réalisée en jouant ainsi? Quasi nulle. Comment voulez-vous faire des coups de tennis sans le poids de la raquette, sans les nuances de mouvement qu'exige sa pratique, réagit Jean-Jacques Deheneffe. De plus, c'est aux antipodes de l'esprit que nous cherchons à insuffler aux jeunes via l'activité physique: profiter de la lumière, du bon air... et surtout du plaisir de partager une activité collective.» Et tout deux de confirmer que, tant du côté de l'Adeps que du Service des sports de l'UCL, cette volonté de proposer le sport comme vecteur de relations et de mixage social reste l'un de leurs objectifs majeurs. ■

POUR ALLER PLUS LOIN...

Retrouver les références bibliographiques et les sites Internet relatifs à ce dossier sur le site de la revue Louvain: www.uclouvain.be/revue-louvain

... À L'UCL

- Institut de pédagogie universitaire et des multimédias (IPM)
www.uclouvain.be/ipm

... DANS LES LIVRES

- Garon, D., avec la collaboration de Filion, R. et Chiasson, R., *Le Système ESAR: guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*, Montréal, Éditions ASTED ; Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 2002.
 - Filion, R., Doucet, M., *Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu : facettes complémentaires au Système ESAR*, Québec, Documentor, 1993.
- Brougère, G., *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica-Anthropos, 2005.
- Brougère, G., *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, 2003.
- Brougère, G., & Ulmann, A.-L. (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, Paris, PUF, 2009.
- Brougère, G., *La ronde des jeux et jouets*, Paris, Autrement, 2008.
- Brougère, G., (dir.), «Les jeux du formel et de l'informel», *Revue Française de Pédagogie* n°160, 2007 (Introduction pp. 5-12).
- Ansoms, A. (forthcoming), «Game - Negotiating on poverty: A participatory poverty assessment simulation game», Accepted for publication by Simulation & Gaming.
- Ansoms, A. & Geenen, S., «Game - Building ties in a stratified society: A social networking simulation game», under review at Simulation & Gaming.



- Ansoms, A. & Geenen, S., «Development Monopoly: Simulating growth-inequality-poverty interactions in developing countries», under review at Simulation & Gaming.
- Nayebi, J.-C., *La cyberdépendance en 60 questions*. Retz, 2007.
- Phan, O. & Bastard, N. *Jeux Vidéo et Ados : Ne pas diaboliser pour mieux les accompagner*. Éditions Pascal, 2009.
- Stora, M., *Guérir par le Virtuel*. Presses de la Renaissance, 2005.
- Tisseron, S., *Qui a peur des jeux vidéo?* Albin Michel, 2008.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. & Doucet, C., *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*. Les Éditions de l'Homme, 2000.
- Crabbé, C. & Delforge, I., *Jouets de la mondialisation. Dans le monde désenchanté de Walt Disney*, Éditions Vista, Oxfam-Magasins du monde, 2002.
- Barrea, J., *Théories des Relations internationales - De l' "idéalisme" à la "grande stratégie"*, Namur, Erasme, 4^e éd., 2002.



... SUR LE WEB

- Le blog de Thibaut Quintens : www.letsplaytogether.be
- Le modèle ESAR : www.syteme-esar.org
- La Clinique du jeu pathologique : www.cliniquedujeu.be
- La campagne Vêtements propres : www.vetementspropres.be

Diplômés de l'UCL, connectez-vous sur www.uclouvain.be/alumni, inscrivez-vous et recevez, chaque mois, la *Louvain Newsletter*.



UCL
Université catholique de Louvain

Louvain
Revue bimestrielle de l'Université catholique de Louvain.
Ne paraît pas en août-septembre.
Les articles signés n'engagent que leurs auteurs. Titres et chapeaux sont de la rédaction.
Louvain applique les règles de la nouvelle orthographe.
Louvain est une

réalisation du Service presse et communication de la Direction du développement institutionnel et culturel de l'UCL (DIC).

Louvain
Halles universitaires
Place de l'Université 1
1348 Louvain-la-Neuve
www.uclouvain.be/
revue-louvain

Directrice de la publication et éditrice responsable
Diane Vercrucysse

Rédactrice en chef
Dominique Hoebeke
dominique.hoebeke@uclouvain.be
Tél. 010-47 81 02

Rédactrice en chef adjointe
Julie Claus
julie.claus@uclouvain.be
Tél. 010-47 92 95

Secrétaire de rédaction
Françoise Rondeau
francoise.rondeau@uclouvain.be
Tél. 010-47 90 01

Secrétariat
Charlotte Descampe
charlotte.descampe@uclouvain.be
Tél. 010-47 89 35

Comité d'orientation
Pr Marc Lits, président
Pr Nathalie Delzenne
Pr Jean-Louis Dufays
Pr Axel Gosseries
Pr Jean-François Rees
Pr Frédéric Thys
Pr David Vanderburgh

Diane Vercrucysse
Dominique Hoebeke
Julie Claus

Collaborateurs
Isabelle Decoster
Bérengère Deprez
Fany Grégoire
Pierre Jassogne
Muriel Léger
Anne Mauclet
Anne-Marie Pirard

Maquette
AgenceA3
Mise en page
www.doublepage.be

Imprimerie
Les Éditions européennes, Bruxelles
Imprimé sur papier blanchi sans chlore

Prix au numéro
5 €

Abonnement à 5 numéros
25 € (Belgique)
30 € (Union européenne)
35 € (reste du monde)
Pour s'abonner: via le compte 340-1508534-28 (communication «abonnement Louvain»)

Gestion des abonnements
Réginald Evrard
reginald.evrard@uclouvain.be
010-47 91 75

Photo de couverture:
Fotolia/dolga lyubkin

INFO MASTERS

1^{er} mars 2011 | Louvain-la-Neuve

avec la présence des universités et hautes écoles partenaires

VOUS ÊTES

- > bachelier universitaire
- > diplômé du 2^e cycle
- > diplômé d'une haute école
- > adulte en reprise d'études

VOUS CHERCHEZ DE L'INFORMATION SUR

- > les programmes de masters
- > les inscriptions
- > les passerelles
- > la vie à l'UCL : logement, mobilité, parking, bourses, sport, culture, vie étudiante, etc.

Pour en savoir plus > www.uclouvain.be/masters

