

ANALYSE 2008

**Du jeu innocent aux
totalitarismes nouveaux ?
Du règne des sentiments à
la violence organisée ?**



*Publié avec le soutien du service de l'éducation permanente de la
Communauté française*

Du jeu innocent aux totalitarismes nouveaux ? Du règne des sentiments à la violence organisée ?

Les données du problème

« Du pain et des jeux » ! Formule célèbre de l'Empire romain qui contribua, dit-on, à la survie de ses empereurs au cours des siècles. Car le cerveau du peuple doit être occupé, sinon il pourrait se mettre à penser et s'apercevoir comme l'enfant dans le conte d'Andersen que son empereur est nu. Cela donne à réfléchir ! Les soldats en plomb de Napoléon, le jeu de Barbie ou les jeux vidéo en font-ils autant ? La grande distribution et la petite production locale de jeux dits « intelligents » offrent-ils à leur clientèle deux manières différentes de jouer ? Tous les jeux se partagent-ils entre innocence et violence ou sont-ils, en même temps, innocents et violents ? Pour ma part, j'aurais tendance à penser, en première approximation, que les jeux et les jouets reflètent la profonde ambiguïté de notre société, de notre civilisation.

Certes les jeux en eux-mêmes, dans leur matérialité, ne sont pas violents, mais la société, elle, est violente. Les jeux ont ainsi de multiples dimensions qui les dépassent : dimensions affective, sociale, économique, politique, etc. Et si le jeu est un lieu où l'on tente de concilier le monde réel et le monde imaginaire, où l'on apprend à accepter un compromis entre ses désirs et la réalité, il n'en reste pas moins que cette réalité – celle que les jeux médiatisent ou symbolisent - plonge ses racines dans le monde dans lequel nous vivons.

Ainsi donc le jeu est une métaphore de la vie, discours d'une société, productif de liens, expérience de la vie où le rêve intervient. Encore que bien des jeux imposent un imaginaire prêt à consommer ! Ce que l'on expérimente dans le jeu n'est pas un décalque de la vie réelle. On y fait simplement comme si... Que l'on participe à un jeu coopératif ou compétitif, le jeu fait naître des sentiments (solidarité, peur de l'autre, colère, passion...). Il est aussi exercice de liberté, liberté d'y participer ou non, de le poursuivre, ou de le quitter.

D'aucuns néanmoins s'interrogent. Si l'on sait que les « jeux de vrai jeu », dits intelligents, ne représentent que 1 % de la consommation des jouets, qu'arrive-t-il aux 99% des consommateurs ? Ne dédouane-t-on pas trop vite certains jeux ? D'autre part, il existe un risque constant de passer réellement à l'acte, de ne pas respecter les règles, de passer de la métaphore au réel,...de sortir du jeu ! A ce moment, il ne reste que l'intervention des parents, du facilitateur, du psychologue ou du policier ! Sinon, c'est la violence et le chaos ! Enfin, qui ou quoi nourrit l'imagination ou alimente le raisonnement des parents, du facilitateur, du psychologue ou du policier ? En vertu de quoi interviennent ils ? Qui fabrique des règles, des lois, des références,... pour les jeux ? Les fabricants, consciencieux ou non ! Qui les contrôlent ? Le marché ! Quel est ce marché ? Le capitalisme ? Quels qu'ils soient, les pouvoirs publics ne devraient pas intervenir, nous dit-on ! Pourquoi ?

Est-ce le mélange heureux du jeu innocent et du règne des sentiments ou, également, un support de notre vie et une expression riche, mais parfois inquiétante, de notre société avec tous ce que cela représente ? En effet, notre vie et notre

société s'incarnent dans des structures socio-économiques et dans des constructions culturelles et politiques pour n'épingler que ces deux-là.

La société capitaliste est-elle innocente ?

S'inscrivant dans une globalisation, la nouvelle internationalisation récente et massive du capital/capitalisme se présente simultanément avec l'idéologie triomphante du libéralisme et du conservatisme réaffirmés. Elle revêt la forme du capital financier, c'est-à-dire une forme « fongible » de la propriété facilement transmissible, notamment à la Bourse¹. Cette forme du capital permet de réaliser le profit dans l'immédiat, dans le court terme. La fonction de la consommation en devient analogue : tout avoir et tout de suite. La consommation de masse soutient ainsi l'accroissement infini (!) de la production. C'est bien sûr, entre autres, le cas des jeux et des jouets. Il suffit de voir les départements de jouets des grands magasins, des magasins spécialisés et la masse croissante de fanfreluches qui s'y trouve exposée.

Tout en assurant l'accumulation du capital et l'enrichissement rapide d'un petit nombre, le "court-termisme" introduit la vitesse, la volatilité et l'irresponsabilité. L'idéologie triomphante légitime en même temps la déresponsabilisation des pouvoirs publics quels qu'ils soient (sauf en matière de propriété et de l'ordre établi), la mise en question des acquis de la démocratie et l'exploitation du plus grand nombre à travers le monde (voir ci-dessous).

Pour Herbert Marcuse de « L'homme unidimensionnel », il s'agit du totalitarisme de *l'appareil technologique* du capitalisme contemporain. Remplissant le rôle de médiation, cet appareil relie du produire au consommer à travers des appareils, des programmes et des moyens de communication. Par ailleurs, le totalitarisme en question apparaît simultanément à son implacable rationalité fonctionnelle. Cette rationalité correspond à un processus caractérisé. Ses caractères correspondraient à une quantification excessive et souvent exclusive, à une logique scientiste² et à un conformisme insistant, tout autant qu'à un malaise du désir et à l'absence de critique produits par le processus lui-même.

C'est dans cet esprit que les raffinements techniques et l'uniformisation esthétique des jeux m'interpellent de plus en plus. Les couleurs à la Walt Disney ou les Barbies massivement sexuées m'agacent toujours davantage. Les chambres destinées aux jeux s'encombrent de plus en plus de jouets dont on n'a pas le temps de jouer. Les catalogues de jeux s'amplifient en fonction de la consommation de plus en plus massive sans régulation quelconque.

¹ La fongibilité signifie qu'un morceau de papier, en l'occurrence des actions, peut représenter une parcelle de propriété et que ce morceau de papier est aisément transmissible, se vend et s'achète sans complication. Songez à votre habitation dont l'achat ou la vente peut durer des mois et des mois et exige toutes sortes de démarches.

² Le scientisme est, depuis le 19^e siècle, un penchant de beaucoup à considérer que

- ◇ l'explication des phénomènes humains et sociaux, et, par-delà,
- ◇ la satisfaction de toutes les aspirations de l'humanité,

supposent le recours généralisé aux méthodes et aux acquis des sciences de la nature et des mathématiques.

Evidemment, il ne s'agit pas seulement du secteur des jeux et des jouets. Mais, ici comme ailleurs, la triple dimension de ce totalitarisme s'impose sous forme de contraintes :

- n'avoir à raisonner qu'en terme instrumental pour la *médiation sociale* qui vise à apprendre à entrer dans la société, autrement dit à se socialiser,
- marchandiser, uniformiser et massifier dans une optique socio-économique du profit privatisé,
- réduire, spirituellement parlant, l'être humain à ce qui est nécessaire à la médiation technologique, au travail mécanique³ et à la consommation,
- banaliser le mal esthétique, idéologique et sexuel.

En bref, la production dicte la consommation. Or, peu d'activités ou de jeux échappent aux contraintes qui régissent l'existence quotidienne de chacun de nous et les collectivités dont nous faisons partie. De plus, phénoménologiquement, tout jeu restreint l'horizon des joueurs, c'est inévitable, mais constitue parfois aussi une exclusive à l'égard d'autres jeux également possibles ! Enfin, tout jeu est un discours idéologique. Quel est le discours idéologique de notre société de jeux, d'enjeux ou de jouets en vue de garantir l'histoire actuelle et pérenne du capitalisme ? Qu'est-ce qui peut donner sens à notre époque et justifier l'évolution de cette dernière ?

L'humanité dans son individualité ludique

L'idéologie à découvrir serait ce que j'appelle, par un terme un peu baroque, le totalitarisme du *néoromantisme* qui renaît, semble-t-il, depuis les années 1960 dans l'espace atlantique. Ce renouveau du romantisme s'appuie sur le ressenti du MOI qui serait seul libérateur, authentique et vrai (sic!). Ce romantisme ignore Autrui sauf dans une perspective instrumentale et dans ce sens il n'est pas individualiste. Ainsi, tout peut devenir jeu⁴ car le jeu permettrait l'épanouissement de l'humanité dans son individualité ludique. L'école n'existera demain que si elle s'organise d'une façon ludique. Sans engagement durable, je m'associe avec qui cela m'arrange et quand cela m'arrange. Parce que je suis doué(e), je travaille comme je désire. Je joue seul(e) ou je m'amuse avec l'autre aussi longtemps qu'il me plaît de le faire et si je suis gagnant(e). On dira : j'en ai envie ou je n'en ai pas envie ou encore, je veux avoir tout et tout de suite.

Plus généralement, ce néoromantisme signifie entre autres :

- ◇ peu de conscience réflexive et critique mais surtout beaucoup de spontanéité et de proximité affective ;
- ◇ pas de politique ni trop de démocratie ou de débat institutionnel mais beaucoup de considérations morales,
- ◇ pas trop de principes ou de droits humains mais beaucoup d'empirisme, d'expérimentation et de pragmatisme ;
- ◇ pas de solidarité sauf élective mais beaucoup d'autonomie par rapport aux Autres « dangereux » ;

³ Pensez au labeur en usine de Charlie Chaplin dans *Les temps modernes* ou, actuellement, aux millions de travailleurs penchés sur les écrans informatiques.

⁴ Selon la théorie de jeu de Friedrich Schiller au tournant des 18/19es siècles, la société n'est qu'un immense jeu où chacun est libre de jouer ce qu'il a envie et peut déployer toute son imagination créatrice grâce aux jeux et rien que par les jeux.

- ◇ pas de droit ni de devoir régaliens⁵ mais des codes éthiques ou des codes de conduite d'ordre privé
- ◇ peu d'Etat ou de gouvernement mais plutôt une « gouvernance organique⁶ » hors du droit public et de la démocratie formelle ;
- ◇ beaucoup de réticences à l'égard de tout ce qui ressemblerait à une collectivité, voire à une entité étatique, mais enthousiasme pour les individus et les petits groupes libérés de toutes contraintes;
- ◇ pas de prise en compte de la réalité socio-économique globale mais quête incessante de boucs émissaires.

Le résultat peut en être une fragmentation et donc une « dé-solidarité » de la société dans son ensemble ou du moins pour le grand nombre. D'où peut naître une violence accrue à soi et par rapport aux autres, de souffrances, d'exploitation et d'aliénation, ou de frustration croissante, etc. La minorité, adultes et enfants doués, intelligemment éduqués et bien encadrés, y échappe comme toujours. Mais la majorité, les non-privilegiés, reste là, livrée aux fabricants et au « marché ». Comme prévu, ils consommeront massivement et sans résistance ni critique.

Deux évolutions s'avèrent possibles. La première peut conduire vers un certain activisme anarchiste, associatif et anti-étatique radical ou vers un nihilisme non moins radical par rapport à des valeurs quelconques. La seconde, devant la « perte dramatique » des certitudes, renverse la tendance ludique du romantisme et impose des références sûres. Cette deuxième évolution, historiquement vérifiée, réprime énergiquement la première, rassure les inquiets et mène vers des régimes politiques autoritaires. Il en a été ainsi pour la Sainte Alliance⁷ répressive de Metternich et pour Napoléon III, aussi peu démocrate que possible, puis pour les nationalismes exacerbés ou libérateurs tous azimuts du 19^e siècle, jusqu'au wilhelmisme⁸, au fascisme, au vichysme et au nazisme du 20^e siècle et ses guerres. « La guerre n'est pas un jeu d'enfants... », souligne le slogan pacifiste, serait-elle celui des adultes ?

La question se pose une fois de plus : de quoi sera fait notre demain ?

Que faire aujourd'hui ? Comment réagir et s'organiser ?

Avant tout réfléchir avant de choisir un jeu. Prendre conscience des idéologies qu'un jeu peut véhiculer (si souvent à notre insu). Savoir ce que nous voulons pour nous-mêmes et ce que nous voulons offrir à nos enfants dans le « jouer ». Ne pas hésiter à demander conseil à ceux qui font profession d'offrir de vrais jeux, de ces jeux dits intelligents parce qu'ils ont aussi l'intelligence du cœur et des valeurs que nous défendons à Pax Christi. L'article de Katheline Toumpsin « En-jeux et choix de société » propose à cet égard une piste de réflexion intéressante.

⁵ Régalien se dit de droits indispensables et attachés à l'Etat

⁶ Réunissant les pouvoirs publics et les représentants de la société civile, avec ou non des interlocuteurs sociaux, mais où la représentation est d'ordre associatif et parfois tout à fait arbitraire, et où le parlement démocratiquement constitué ou le pouvoir judiciaire sera souvent négligé.

⁷ Le pacte de la Sainte-Alliance est conclu, en 1815, par les souverains d'Autriche, de Prusse et de Russie auxquels se sont joints par après d'autres souverains européens craignant la révolution.

⁸ La quasi dictature militaire de Guillaume II à la veille de la première guerre mondiale en Allemagne.

Pour ma part et à titre d'exemples, j'avancerais les idées suivantes :

- a. Que ce soit en famille ou à l'école, apprendre à choisir entre deux attitudes dans nos activités et donc dans les jeux : choisir d'être « gagnant ou apprenant » (apprenant dans le sens de la socialisation en général, de la relation à l'autre), ou encore d'être « gagnant ou participant » (participant dans le sens d'apprendre à gagner et à perdre en paix dans le jouer).
- b. Réfléchir et débattre collectivement si une activité telle que le jeu augmente ou réduit l'autonomie et la liberté, la violence de la compétition et de la recherche du gain, la démocratie et la solidarité
- c. Développer la conscience critique des individus et des groupes par la prise de parole collective et la coopération active, ainsi que voir si, par exemple et entre autres, les jeux constituent une résistance à l'emprise du pouvoir, du sexisme et de l'argent, et s'ils donnent sens à la vie et créent des valeurs.
- d. Lutter ensemble contre les contraintes mentionnées et obtenir des régulations intelligentes, concertées et itinérantes, mais non définitives des pouvoirs publics.

Nicolas Bárdos-Féltoronyi,
Membre du Comité de
Rédaction de Pax Christi,
Juin 2008

Cette analyse a fait l'objet d'un article dans notre trimestriel
Signes des Temps de juin 2008

Editeur responsable : Katheline Toumpsin
Pax Christi Wallonie-Bruxelles, ASBL
Rue Maurice Liétart 31/1
B-1150 Bruxelles – Belgique
Tél. +32 (0) 2 738 08 04
Fax +32 (0) 2 738 08 00
E-mail : info@paxchristiwb.be