

**ANALYSE 2008**

# En-jeux et choix de société?

---



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

## **En-jeux et choix de société**

---

Lorsque nous disons « jeu », nous pensons immédiatement à ces moments de plaisir, de rire, de passion, généralement partagés avec d'autres. Mais le jeu est aussi le produit d'une société. Support d'un discours de société, il transmet une certaine vision de la société et de son évolution. Il permet d'apprendre un mode de fonctionnement de la société et celui de bien fonctionner dans sa relation avec les autres. Le jeu peut aussi éveiller la créativité et renforcer le recul critique par rapport à ce discours de société.

Tout l'enjeu est de faire le bon choix en toute conscience et avec discernement.

Un élément central pour guider ce choix est la part de relation qu'il permet : relation avec le producteur et le vendeur de jeux, relation entre joueurs, relation avec le personnage qu'on incarne dans le jeu.

Cette question de la relation intervient à chaque étape de nos choix, depuis l'achat d'un jeu jusqu'à son utilisation.

Par cette analyse, Pax Christi s'est fixé comme objectif de poser les balises qui guident ce choix dans un esprit citoyen.

### **Du producteur au joueur**

---

Qu'il s'agisse du jeu de société ou du jeu solitaire, le jeu aboutit chez l'utilisateur par deux canaux principaux :

- Celui de la grande distribution, largement tributaire de critères de consommation et de rentabilité économique qui tendent à soumettre les jeux à une uniformisation de plus en plus massive. Ce type de jeu surfe généralement sur des modes passagères, bénéficie de vastes campagnes de promotion médiatique et n'a souvent qu'une vie éphémère.
- Le second canal de distribution est celui des filières dites alternatives, où les acteurs travaillent davantage par amour du jeu. Il s'agit fréquemment de modes de commercialisation à petite échelle, ce qui permet un rapport de proximité entre le producteur et le marchand ainsi qu'entre le marchand et l'acheteur. Dans cette filière, le jeu se présente davantage comme un acte de résistance à l'uniformisation, un espace de liberté, tant dans la forme que dans le message qu'il véhicule. Jouer devient alors "l'anti-moule", l'anti-mode, l'activité par laquelle on donne un sens au fait d'être ensemble.

Les deux canaux de distribution ne sont, bien entendu, pas nécessairement imperméables. Certains jeux peuvent se retrouver dans les deux, et il est bien entendu possible d'éprouver beaucoup de plaisir avec des jeux achetés en grande surface.

Nous ne voulons pas porter de jugement a priori sur les jeux achetés d'un côté où de l'autre. Les qualités ludiques et éducatives d'un jeu ne sont pas déterminées uniquement par le réseau de distribution.

Par contre, les deux filières se différencient sensiblement sur l'importance à donner à l'éthique dans les modes de production.

Ainsi, nous pouvons constater que :

- d'un côté, il s'agit d'une production industrielle de jeux. Made in China pour la plupart, ces jeux sont très souvent produits dans des conditions de travail dramatiques, voire même par des enfants.
- de l'autre côté, le mode de production est très différent : depuis le fabricant jusqu'au joueur, les filières alternatives, développées à petite échelle, permettent une proximité entre les personnes, d'où découlent un intérêt et une écoute pour les attentes des uns et des autres. La place pour le dialogue est réelle, et dans le meilleur des cas, le marchand prend le temps pour écouter son client et chercher le jeu le plus adapté. En ce qui concerne la production, les filières alternatives sont souvent aussi des filières courtes, où le marchand connaît la maison de production et ses pratiques en matière de respect des droits des travailleurs. Cette filière représente environ 1% du marché des jeux en Belgique. On constate que cette filière est de plus en plus prisée par les joueurs, et que la qualité du service de conseil et de vente est réelle, c'est souvent une véritable écoute qui s'installe entre le vendeur et l'acheteur, le choix est personnalisé.

Faire le choix d'un jeu en fonction de sa provenance est déjà un acte de résistance au tout à la consommation et au capital.

Malheureusement, ces jeux-là coûtent souvent plus cher que les jeux produits en masse et distribués en grandes surfaces.

## **Utilité sociale du jeu et identité des joueurs**

---

Un critère qui guide fréquemment le choix d'un jeu par un parent est sa valeur éducative : quelles compétences tel jeu permettra-t-il de développer?

Certains jeux ont des visées plus éducatives que d'autres, mais l'objectif d'un jeu doit rester avant tout de procurer du plaisir au(x) joueur(s).

De manière générale, dans notre société belge, la pratique du jeu est spontanément réservée aux plus jeunes, aux enfants. Pour les adultes, le jeu est considéré comme une perte de temps, une pratique infantilisante.

Et pourtant ! Prendre le temps de jouer, c'est partager une activité où se développe du lien social. C'est apprendre une foule de choses sur soi-même et sur les autres. Si tous les jeux ne sont pas conçus spécifiquement pour apprendre, toutes les pratiques de jeu permettent de développer un apprentissage.

Depuis Fröbel (pédagogue allemand qui a introduit le jeu dans la pédagogie scolaire), les jeux ne sont plus considérés uniquement comme une activité pour atteindre l'âge de la raison, mais comme un outil pour se construire tout au long de la vie.

De nombreux jeux éducatifs sont utilisés dans le cadre de formations pour les plus jeunes comme pour les adultes. Ils permettent non seulement de stimuler les apprentissages, mais aussi de construire un savoir de manière dynamique, interactive et durable. Vivre de l'intérieur pour mieux décoder ensuite.

Mais la première vertu d'un jeu est de donner du plaisir. De nombreux jeux éducatifs sont trop "sérieux" et pas assez ludiques. Hormis le cadre de formation, dans lequel le jeu est explicitement utilisé dans un but éducatif, la gratuité de l'acte de jouer doit pouvoir être préservée.

On constate actuellement une certaine tendance au "tout éducatif", un calcul permanent pour augmenter les connaissances, les compétences, les réflexes.

Or, par nature, même s'il ne répond pas à des critères de rationalité, le jeu développe au moins les capacités relationnelles de la personne.

## **Choix de jeux, de société**

---

Le choix d'un jeu, guidé par la curiosité de la découverte et par le plaisir qu'il est susceptible de nous procurer, est également souvent guidé par le modèle de société qu'on souhaite valoriser (en particulier lorsque c'est un adulte qui fait le choix pour un enfant).

Ainsi par exemple, le fait de faire régulièrement appel à des réflexes de négociation, d'écoute, de partage ou au contraire, à des réflexes de compétition, influencera les pratiques et les tactiques de la personne lorsqu'elle joue, mais aussi la personnalité réelle de cet individu. Les jeux fournissent un modèle de société et permettent en quelque sorte de le mettre en application.

C'est la raison pour laquelle les jeux de coopération sont fortement prisés par les personnes qui veulent développer une société basée sur des valeurs de solidarité.

Le principe des jeux coopératifs est simple : les différents joueurs doivent affronter un "méchant" incarné par un élément du jeu (le dé, le temps qui passe, un objet...). La victoire ne peut être que collective. La force de l'autre joueur n'est plus perçue comme une menace mais comme un atout et chacun des joueurs est appelé à développer ses talents au service du groupe.

Les jeux de compétition, à l'inverse, sont souvent accusés de développer des réflexes individualistes, voire violents. Parmi les plus connus, le Monopoly reflète une société où seuls ceux qui parviennent à accumuler des richesses peuvent gagner.

Mais même s'il fait appel à des principes d'exclusion et/ou de domination, le jeu produit du lien, de la relation entre les joueurs. Le jeu produit quelque chose de bon pour le groupe, une expérience de plaisir partagé.

## Aux frontières du réel

---

Le jeu est une métaphore de la société réelle, une bulle d'expérimentation de la vie sociale et de ses propres comportements.

Il permet au joueur d'expérimenter un certain rapport au pouvoir (les règles, les autres joueurs), d'entrer en relation avec les autres (pour coopérer ou pour gagner), de gérer ses sentiments, de comprendre certains fonctionnement d'ordre institutionnel, de se mesurer à lui-même.

Le jeu permet de mettre le réel à distance tout en l'expérimentant de près : les ingrédients sont identiques de part et d'autre, mais agencés différemment, avec des enjeux différents, des règles différentes.

Le jeu permet d'expérimenter la vie, de se mesurer à soi-même et aux autres, de faire l'expérience de la coopération où de la compétition. La variété des jeux permet d'ouvrir une infinité de situations.

Toute expérience de jeu est un espace d'expérimentation dans le cadre duquel on peut prendre des risques interdits dans le réel.

La frontière entre le réel et le jeu est parfois floue. Or, elle est essentielle.

Il est nécessaire d'être attentif à l'enjeu que se fixent les joueurs : gagner, ou partager le plaisir d'être ensemble ? Créer un espace de rencontre, ou de domination ?

Nous sommes souvent mal préparés à l'acte de jouer. Ainsi, nous n'accordons pas suffisamment d'attention au choix d'un jeu qui doit plaire à tous ; nous ne nous rappelons pas toujours que nous sommes là pour nous amuser ensemble et non pas pour exclure ou mépriser l'autre ; s'il y a exclusion, elle doit se limiter au cadre du jeu, et n'être vécue que comme telle.

Pour cela, il est important de garder une frontière claire entre le jeu et la réalité et valoriser davantage le fait de participer plutôt que de gagner.

Le jeu devient pervers lorsque cette frontière n'est pas établie, que les joueurs ne parviennent pas à maintenir la distance entre la réalité et la situation du jeu.

Le jeu, c'est un lieu où je peux expérimenter des choses dans un lieu qui n'est pas la vie, mais dont les résultats et les observations peuvent servir dans la vraie vie. Je peux, par le jeu, faire « comme si » j'étais en danger, et par là même apprendre à prendre le recul nécessaire dans la vie par rapport à la violence, l'agression, la peur...

## **Violence des jeux et de la société**

---

D'aucuns diront « les jeux ne sont pas violents, c'est la société qui l'est ». Mais dans la mesure où ils sont le reflet de la société, les jeux sont potentiellement véhicules de discours violents et d'exclusion.

Toute la question réside dans la distance que le joueur prend par rapport au jeu et au respect du contrat implicite entre les joueurs qui impose de respecter la dignité humaine de chacun et donc, à viser non pas la personne qui joue, mais le personnage ou le rôle qu'il incarne dans le jeu.

Il est parfois intéressant, surtout avec les plus jeunes, qu'un adulte puisse aider à mettre des mots et resituer le jeu à sa juste place. Le rôle des parents est d'apprendre à perdre et de mettre en avant l'enjeu du jeu : partager une partie de plaisir.

Quand on peut jouer la violence du monde, on peut aussi apprendre à la comprendre, expérimenter différentes manières de la vivre ou de réagir pour changer la situation.

## **Pépinière de démocratie**

---

Le jeu permet aussi d'expérimenter un modèle de société, mais aussi d'en redessiner les contours.

Le jeu est une sorte de contrat signé avec les lois imposées dans le jeu, les règles. Dans les jeux, on voit différents modèles d'organisation de la société.

Les jeux, parce que leur but premier est de procurer du plaisir, doivent pouvoir être librement adaptés par les joueurs. Ceux-ci peuvent alors recréer les règles qu'ils souhaitent, envisager différents codes pour entrer en relation et trouver l'équilibre entre les acteurs. Les jeux deviennent alors une pépinière de créativité et de démocratie.

Le joueur prend également conscience de l'importance des lois et des règles pour qu'une société puisse fonctionner, mais aussi, dans certains cas, de leur injustice et des déséquilibres qu'elles provoquent. Le joueur peut alors prendre conscience de la possibilité de changer les lois et de la manière dont il est possible de le faire.

En cela, la pratique du jeu est intéressante pour mener une réflexion sur la paix et sur la manière de développer une société : les règles, les lois sont indispensables. Mais elles sont aussi violentes par nature. Comment trouver l'équilibre pour construire une société juste et solidaire ? L'expérimentation du jeu, bien choisi, peut être moteur de pratiques novatrices.

Katheline Toumpsin,  
Chargée de projets à 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](mailto:info@paxchristiwb.be)