TRÉMEL (Laurent). - Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. Paris : PUF, 2001.

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. TRÉMEL (Laurent). - Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. Paris : PUF, 2001.. Revue Française de Pédagogie, 2002, n°141, pp.182-184. hal-03633711

HAL Id: hal-03633711

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633711

Submitted on 7 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Revue française de pédagogie

Trémel (Laurent). — *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*

Gilles Brougere

Citer ce document / Cite this document :

Brougere Gilles. Trémel (Laurent). — *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. In: Revue française de pédagogie, volume 141, 2002. Vers une didactique comparée. pp. 182-184;

https://www.persee.fr/doc/rfp_0556-7807_2002_num_141_1_2923_t1_0182_0000_3

Fichier pdf généré le 24/12/2018

des institutions éducatives, des relations parentales, et plus largement encore celle du lien social. Dans ces questions aussi vastes et fondamentales, on doit savoir gré à l'auteur de nous avoir guidé avec précision, selon son option clairement assumée en philosophie politique, mais aussi d'inciter le lecteur à partager des analyses complémentaires, celles d'auteurs avec lesquels il a collaboré, par exemple des sociologues de la famille. Une telle ouverture pluri-disciplinaire ne saurait être que réciproque, et les spécialistes des sciences humaines ont le plus grand intérêt à s'enrichir de cette investigation philosophique forte et originale.

Éric Plaisance
Université Paris V

NOTE

(1) Encore faut-il remarquer que la notion de 'seconde enfance' apparaît de plus en plus fréquente au cours du XIX[e] siècle, comme l'historien Jean-Noël Luc l'a bien établi à partir de textes de médecins. De même, aujourd'hui, celle de « petite enfance » est devenue courante, sans doute en relation avec l'expansion de la scolarisation de 2 à 5 ans.

Persée creative commons

TRÉMEL (Laurent). — **Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes.** Paris : PUF, 2001. — 309 p.

Cet ouvrage a un premier mérite, celui de présenter des recherches sur des aspects de la vie sociale bien peu étudiés, en l'occurrence différentes formes contemporaines d'activités ludiques, et de le faire en sociologue critique, c'est-à-dire de ne pas se poser la question de savoir si c'est bien ou si c'est mal pour les jeunes, ce que cela développerait chez eux, mais plutôt comment c'est et ce que cela révèle de la société et de la place des jeunes qui se livrent à ces activités dans la société.

En effet, si les sciences sociales se sont encore peu intéressées, tout au moins en France, à ces phénomènes, cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de production de discours sur ces pratiques, discours d'acteurs, parfois de psychologues évaluant intérêts et effets de celles-ci. Ces discours sont partie prenante du débat pour la définition et la légitimation de ces pratiques. Les médias ont largement diffusé une image négative de jeunes livrés à des pratiques considérées comme douteuses, jusqu'à leur imputer la profanation de Carpentras. À l'opposé certains pratiquants ont tenté de justifier de telles pratiques en soulignant le bénéfice, par exemple en ce qui concerne les connaissances historiques, que l'on pouvait en tirer. Un des premiers intérêts de cet ouvrage est de montrer comment une nouvelle pratique, surtout quand elle apparaît comme ésotérique car pratiquée par une partie relativement homogène de la population de jeunes garçons, dans des lieux réservés pour de longs moments qui incluent facilement une nuit entière, implique débat social sur le sens qu'elle peut avoir. En rupture avec les pratiques connues des jeux de société, par ses règles, ses thèmes, ses manières de jouer, elle suscite d'autant plus la suspicion que seule l'implication permet d'en saisir la logique. Aussi l'auteur d'un tel ouvrage ne peut être qu'un joueur, peu importe qu'il soit repenti ou pas. C'est bien en s'intégrant à des communautés américaines de joueurs que Fine avait dès le début des années 80 tenté de comprendre ce qui caractérisait une telle pratique (1). Il y trouvera même des arguments pour justifier l'observation participante comme technique d'investigation (2). On voit mal comment on pourrait comprendre de telles pratiques en ne tentant pas d'en comprendre la logique de l'intérieur.

Si Laurent Trémel se réfère à son expérience, c'est en sociologue plus distancié qu'il aborde la question, associant aux observations pas nécessairement participantes entretiens et questionnaires pour avoir une vision qui ne se limite pas à la pratique de tel ou tel jeu dans sa dimension culturelle, mais essaie d'en comprendre la logique sociale sous-jacente. Il renvoie cela, selon une approche sociologique somme toute assez classique, à une position sociale, celle d'enfants issus de classes moyennes en position ascendante à la recherche d'espaces de reconnaissance plus satisfaisants que l'école qui ne leur permet pas de trouver la place qu'ils souhaiteraient avoir. Résultats scolaires médiocres, espérances objectives d'insertion professionnelles en deçà des aspirations poussent ses jeunes à trouver d'autres lieux qui seraient plus conformes à l'expression de soi.

Le jeu de rôle, pour ceux qui choisissent de s'y investir, devient une arène où leurs compétences, selon des classements spécifiques au milieu, peuvent être (enfin !) reconnues. D'autres trouveront également dans les activités d'organisation offertes par la gestion des clubs des moyens de reconnaissance. Enfin si beaucoup souhaiteraient y trouver un moyen d'activité professionnelle, plus rares seront ceux qui pourront devenir créateurs de jeux et en faire leur métier. Mais peut-être s'agit-il d'un horizon imaginé par beaucoup qui vient brouiller les frontières entre loisir et travail, entre apprentissage social et jeu. Reste que la communauté des créateurs est très proche de celle des joueurs, les échanges intenses, produisant un marketing « direct » permettant aux joueurs, à défaut de créer des jeux, de pouvoir influencer leur création.

Il s'agit bien de pratiques (de jeu ou de création) qui concernent les jeunes qui disposent d'un bagage scolaire conséquent, même si l'on ne trouve pas là ceux qui réussissent le plus facilement à l'école, et de capacités critiques

intégrées aussi bien dans les produits que dans leurs usages et les discours qui les accompagnent. Laurent Trémel trouve ici, à partir des conceptions de Boltanski, les traces d'une société critique. La critique traverse la société et tout particulièrement le milieu des « rôlistes ». Capacité de se distancier, de critiquer les produits les plus simplistes, et encouragement à produire des produits plus sophistiqués qui manient le second degré se trouvent particulièrement répandus. Ces produits intègrent ainsi certains des discours issus des sciences humaines, rendant la tâche de l'analyste redoutable.

Rassurons-nous, notre sociologue, contrairement à d'autres, n'abandonne pas pour autant une posture critique. On peut penser que chez lui enseignements de la sociologie et des jeux de rôle se renforcent pour développer une écriture volontiers critique que l'auteur de ces lignes, on l'aura compris, ne trouve pas toujours pertinente. Le plaisir de la critique de certains de ces produits culturels l'emporte parfois sur la volonté de comprendre la logique de tels produits et garantit à son auteur le privilège de l'extraterritorialité. Le lecteur restera quoi qu'il en soit libre de prendre des distances avec une telle posture critique qui a l'avantage de donner de l'alacrité à l'écriture.

Mais quelle que soit l'importance de l'analyse de produits qui constitue indéniablement une originalité de l'ouvrage, celui-ci ne se limite pas à cette dimension. Comme nous l'avons déjà évoqué, la pratique des jeunes est largement scrutée et illustrée. Elle est analysée de façon multiple, aussi bien dans les formes de rencontres qu'elle produit, que dans les logiques sociales qu'elle révèle, refusant une lecture unidimensionnelle au profit d'une approche multipolaire qui essaie de comprendre aussi bien la carrière du joueur, la façon dont il se construit dans et par le jeu, que ce que cela révèle du rapport à la scolarité. C'est un portrait riche des jeunes et de leurs pratiques, qui se veut également réflexion sur les conditions de la socialisation des jeunes aujourd'hui, refusant de jeter dans les souterrains chers aux « rôlistes » les analyses en termes d'origine sociale. La recherche met ainsi l'accent sur le développement de « microsociétés juvéniles ». S'y construit une identité de joueur qui, s'il peut conduire parfois à marginaliser, voire stigmatiser le jeune, peut être également pensé comme un appui dans la construction d'une identité sociale qui se trouve ainsi décentrée par rapport à l'école. C'est ainsi montrer le rôle du loisir dans la construction identitaire.

Fort de cette première approche et s'appuyant sur les outils et les hypothèses produites, Laurent Trémel s'attaque à un autre domaine des loisirs ludiques objet également de controverses, les jeux vidéo. Les données sont moins nombreuses, mais n'en ouvrent pas moins d'intéressantes perspectives d'analyse, mettant toujours en regard l'analyse des produits et les relations que les utilisateurs ont avec ceux-ci. Loin de l'exaltation du multimédia, il s'agit de percevoir comment les usages se différencient selon les individus, développant tout à la fois des pratiques et des conceptions sur l'informatique et les jeux. Moins fouillée que la recherche sur le jeu de rôle, particulièrement au niveau des pratiques, elle ouvre cependant des pistes pour comprendre le rôle qu'elles jouent dans la construction de l'identité du jeune. Cela est d'autant plus intéressant qu'il s'agit de pratiques plus répandues que le jeu de rôle.

Les deux volets de l'ouvrage prennent au sérieux ces loisirs auxquels les jeunes, ici plutôt des garçons, consacrent une grande partie de leur temps. Il s'agit d'une contribution à une sociologie des loisirs associant réflexion sur les produits et sur les pratiques, tant nous semble difficilement analysable chacune des dimensions sans référence à l'autre. L'auteur refuse ainsi une perspective « cultural studies » trop souvent limitée à l'analyse des produits sans références à des données d'usage, mais aussi celle d'une sociologie qui analyserait les pratiques en considérant les produits comme des boîtes noires qu'il n'y a pas lieu d'ouvrir. L'ouverture est d'autant plus indispensable qu'on découvre une forte interaction entre usagers et créateurs. La conception ne peut se comprendre sans saisir les dynamiques d'usage qui l'influencent comme la critique par les joueurs du côté trop simpliste de certains produits. Mais réciproquement les usages ne peuvent être compris que si l'on est en état d'analyser les produits qui en sont les supports. Jouer conduit à produire de l'action mais aussi du discours, dans sur ou autour. Pour saisir un tel discours il faut connaître les produits auxquels il s'applique. C'est l'intérêt de l'ouvrage que d'associer étroitement ces deux dimensions. Il permet de comprendre que derrière des activités tels les jeux vidéo, trop souvent perçus comme une activité solitaire, se déploie une intense activité sociale qui implique le partage d'une culture commune en partie liée à ce que proposent les distributeurs, mais jamais uniquement tant la perspective critique peut être présente dans la relation des jeunes à ces produits. Sans contribuer aux discours d'exaltation, on peut simplement noter que les jeux vidéo existent depuis 40 ans (déjà, même si le ping pong initial paraît bien pauvre) (3), que les jeunes rencontrés ont donc vécu dans un univers où, au-delà de ses évolutions, le jeu vidéo faisait déjà partie des meubles. Ils ont accompagné son évolution, ils peuvent les considérer comme des éléments de leur culture et des supports de leur socialisation, sans doute de nombreux apprentissages informels, quoique Laurent Trémel ne nous conduise pas dans cette direction, plus attaché à critiquer le discours psychologique aux fondements bien faibles vantant les mérites du jeu vidéo pour le dévelop-

pement des compétences du futur. Il nous montre au contraire que les effets du jeu vidéo doivent être saisis à travers la médiation du groupe de pairs, l'engagement dans des pratiques différenciées selon le genre ou le milieu social, aux significations dépendantes des diverses expériences et appartenances sociales.

En cela il contribue à une sociologie du loisir.

Alors libération, éducation ou aliénation ? Il ne peut y avoir une réponse simple pour une réalité complexe où tout cela se mêle dans une activité qui ne peut être séparée des autres expériences de la vie sociale du jeune.

Gilles Brougère
GREC, Université Paris 13

NOTES

(1) Gary Alan Fine, *Shared Fantasy – Role – playing games as social worlds*, Chicago : The University of Chicago Press, 1983.

(2) Gary Alan Fine & Kent L. Sandstrom, *Knowing Children – Participant Observation with Minors*, Newbury Park, CA : Sage, 1988

(3) Voir à ce sujet la remarquable exposition du Barbican center de Londres et son catalogue, Lucien King (ed.), *Game On – The history and culture of videogames*, London : Laurence King Publishing, 2002. Comme le souligne un des auteurs de ce volume, les jeux, comme la musique ou le cinéma, constituent des expériences que l'on peut partager. C'est ce qui en fait la valeur au sein de l'expérience et la socialisation des jeunes.

VAN ZANTEN (Agnès), GROSPIRON (Marie-France), KHERROUBI (Martine), ROBERT (André D.). – **Quand l'école se mobilise.** Paris : La Dispute, 2002. – 263 p.

Ce livre collectif se propose de décrire et d'analyser les modalités de construction de normes collectives dans des établissements de quartiers stigmatisés de la banlieue parisienne. Les trois monographies qui lui servent de base concernent une école primaire, un collège et un lycée, étudiés au milieu des années 1990, et dont une bonne partie des personnels peut être désignée alors comme « mobilisée » autour de la réussite d'un public d'élèves qui se trouve le plus souvent en difficulté scolaire, sociale et familiale. À la croisée de la massification des publics et la prise d'autonomie progressive des établissements, ce choix précis est au service d'une réflexion plus large sur les modalités de transformation des professionnalités éducatives dans les établissements scolaires d'aujourd'hui. Trois chapitres monographiques précèdent trois chapitres transversaux analytiques, autour des thématiques de la mobilisation, des pratiques enseignantes, et de la division du travail dans les établissements. Nous présenterons globalement la première partie du livre, avant de revenir sur ces trois points.

L'école Pasteur, le collège Apollinaire et le lycée Suger ne sont pas situés dans le même quartier et pourtant, ils partagent un certain nombre de caractéristiques communes. Tout d'abord bien sûr, ils accueillent des élèves en majorité issus de milieux populaires, dont une forte proportion de parents est au chômage ou de nationalité étrangère. Mais surtout ces publics et leurs résultats, comparés à ceux des établissements environnants, leur donnent une « réputation » d'établissement difficile, qui en font l'objet de phénomènes d'évitement de la part des familles les moins défavorisées, renforçant les risques de ségrégation sociale des publics. Pourtant, face à cette situation, ces établissements ont aussi en commun de posséder des atouts non négligeables.

Ces atouts sont d'abord architecturaux : l'école Pasteur, construite par un architecte de renom, a été conçue comme un lieu de travail collectif ; le lycée Suger vient, au moment de l'enquête, de déménager dans des locaux flambants neufs, à l'allure de vaisseau. Mais cette configuration spatiale est indissociable d'un rapport de l'école au quartier. Alors que l'école Pasteur « anime » littéralement le quartier, en particulier au travers d'une bibliothèque partagée, le lycée Suger et le collège Apollinaire, conçus pour être en phase avec le quartier, devront mettre en œuvre des processus de clôture symbolique pour mieux réguler les comportements des élèves.

Mais les atouts sont aussi historiques : les trois établissements ont en commun une tradition d'innovation et d'action et ont, point important, davantage anticipé les réformes et les injonctions au travail collectif (réforme des cycles dans le primaire, projet d'établissement dans le secondaire) qu'ils ne les ont suivis. Du coup, c'est une autre réputation, positive cette fois, de « dynamisme », qui entoure les établissements, avec des conséquences extrêmement importantes en matière de personnels. Le « turn-over » des enseignants, souvent très fort dans ce type d'établissements, y est limité, et d'assez nombreuses demandes d'affectation y esquissent un recrutement « à profil », les enseignants connaissant à l'avance les manières de travailler de leurs collègues. Par ailleurs, une bonne partie de ces enseignants sont eux-mêmes issus de quartiers périphériques et, plus largement, de milieux populaires ; ils comprennent également une forte proportion de jeunes, surtout au lycée Suger.

L'activité collective est organisée autour d'activités phares : une journée contrat hebdomadaire avec un décloisonnement d'activités à l'école, des ateliers pédagogiques en sixième, eux aussi décloisonnés, des actions plus diverses au lycée, concernant à la fois l'intégration en