

LA SOCIETE LUDOCRATIQUE ET L'ENVAHISSEMENT DU JEU DANS LES ACTIVITES HUMAINES

Par Serge Muscat

Although games have existed since the Roman antiquity, the last sixty years have been characterised by the development of a 'gamocratic' society. The advent of information and communication technologies has significantly contributed to the mass diffusion of games, even within the workplace.

From the theories of Transactional Analysis through to 'serious games', without forgetting role plays, everything lends itself to playing and gambling. We will show that the exponential development of games can become a dangerous phenomenon that may lead the individual to lose touch with reality. Since the making of the film Matrix, we have witnessed a progressive shift towards a "matricisation" of everyday life and this without even being aware of the dangers it represents.

Si le jeu existe depuis déjà longtemps dans l'histoire de l'humanité, nous sommes toutefois confrontés en ce début de troisième millénaire à un accroissement considérable du ludique dans toutes les activités humaines. La plus importante massification des jeux s'est réalisée avec les jeux vidéo. Ce n'est toutefois pas la seule catégorie de jeux dont la croissance a progressé. Les jeux télévisés, de cartes, ainsi que les jeux en grandeur nature y participent également. Dans toute cette diversité, tous les jeux ne sont pas sur le même plan et ne correspondent pas aux mêmes joueurs.

Sur l'encyclopédie Wikipédia, il est donné la définition suivante du jeu :

« On peut définir le jeu comme une activité de loisirs d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles conventionnelles, à laquelle on s'adonne pour se divertir, tirer du plaisir ou de l'amusement ».

Dans cette définition, trois termes attirent notre attention : « se divertir », « tirer du plaisir » et « amusement ». Dans ces trois termes, il émane un certain refus, une fuite d'affronter la rudesse du réel.

A l'époque de la Rome antique, on appelait « jeux » des combats mortels entre des hommes. Le jeu était plutôt une activité d'adulte. Ce n'est que récemment que des jeux furent conçus pour les enfants et les adolescents.

Même si au XIXe siècle la plupart de la population ne savait pas lire, les enfants de l'élite lettrée lisaient les mêmes livres que ceux des adultes. C'est seulement depuis une soixantaine d'années que toute une culture a été fabriquée en masse pour les enfants. Et cette culture repose essentiellement sur le jeu. De nos jours cette surconsommation du jeu fabrique ensuite des adultes conditionnés pour exercer cette activités avec frénésie. Ce qui produit une forte population de joueurs adultes qui jouent au Loto, aux courses de chevaux, aux casinos en ligne, à toutes les déclinaisons des cartes à gratter, etc.

Le stade du jeu sous l'éclairage de Piaget¹

Jean Piaget définit ainsi d'une manière schématique trois stades chez l'enfant :

- le stade I où l'enfant se borne généralement à décrire ce qu'il voit ;
- le stade II où l'enfant commence à opérer des classifications, des sérialisations, des mises en correspondance, etc.
- le stade III où l'on voit apparaître le raisonnement hypothético-déductif ainsi qu'une recherche active de la vérification où l'on voit poindre les premiers balbutiements de l'expérimentation.

A partir des théories de Piaget sur le développement de l'individu depuis son plus bas âge, on peut mieux comprendre quelles sont les facultés qui doivent être développées pour jouer.

En ce qui concerne les jeux vidéo, l'enfant n'est pas confronté à une véritable expérimentation. Il n'est que face à un simulacre où tout se déroule dans une répétitivité sans aucun imprévu possible, contrairement à une véritable expérience.

¹ Cf. Jean Marie Dolle, pour comprendre Jean Piaget, éd. Privat, 1974.

D'autre part, l'ordinateur étant répandu dans presque toutes les activités humaines, l'individu enfant ou adulte est confronté en permanence à un écran. Un écran qui s'interpose entre lui et le monde.

La caractéristique particulière de l'utilisation de l'écran est de provoquer un état hypnotique. Cet état hypnotique, comme nous l'a montré la psychologie freudienne, provoque un état régressif. Ce qui a pour conséquence pour un utilisateur de logiciel de n'être pas dans un état de totale conscience. De plus, la symbolique utilisée dans les logiciels plonge l'utilisateur dans un univers enfantin. La plus pertinente illustration de ceci est le système d'exploitation Linux avec son pingouin et tout son attirail d'icônes.

L'utilisation intensive de l'informatique a tendance à faire oublier à ceux qui l'utilisent que la simulation n'est qu'une modélisation à partir de théories toujours révisables, et qui ne reflètent en rien avec fidélité la réalité des phénomènes. Ce caractère arbitraire et relatif des logiciels n'est presque jamais mentionné par les éditeurs, ces derniers vantant leurs produits comme étant capables de reproduire la réalité.

Sur le point de la ludocratisation de la société, celle-ci est parallèle à sa matricisation². Le jeu vidéo sous ses multiples formes (action, aventure, arcade, simulation, etc.) est utilisé pour fuir la réalité. Les simulateurs utilisés par les conducteurs de trains, d'avions ou d'autres engins où, dans la réalité directe la moindre erreur peut être fatale, ne sont qu'une infime fraction d'une utilisation différente de l'informatique. Et les *serious games* dont la presse commence à mettre en avant leur caractère formateur pour les utilisateurs n'en restent pas moins avant tout des jeux.

Avec les jeux traditionnels comme le Monopoly, le Scrabble ou les cartes, la problématique est bien différente. Le point important de ces jeux est que les joueurs sont réunis en face-à-face, sans l'intermédiaire d'ordinateurs. De ce fait, les mécanismes psychologiques ne sont pas les mêmes que ceux qui interviennent chez les joueurs de jeux vidéo. Le point commun à la grande majorité des jeux vidéo est la violence en rapport avec la mort. Dans ces jeux il y a presque toujours quelque chose à détruire (d'une manière directe ou métaphorique). Il est par ailleurs intéressant de remarquer que les jeux vidéo les plus violents ne rendent pas les joueurs violents. Pour une raison qui n'est pas toujours apparente

² Depuis la réalisation du film Matrix, nous assistons progressivement à une fuite de l'expérimentation directe du réel pour se retrancher dans les univers de simulation informatique.

et qui est que les amateurs de jeux violents sont déjà des personnes agressives. En se promenant dans les cybercafés, on peut constater que ces joueurs sont, pourrait-on dire, des « blocs de haine » qui font penser à la description de l'homme de ressentiment dont parlent Max Scheler et Nietzsche.

En regard de cela, le jeu de société attire plutôt des joueurs qui sont déjà socialisés et sans ressentiment. Dans le jeu de société, les joueurs ne sont pas là pour « prendre une revanche sur la vie ». Par ailleurs, si le jeu de société pratiqué à un jeune âge peut aider à apprendre la sociabilité, il n'en demeure pas moins que c'est le degré de sociabilité de chaque individu qui détermine son choix de jeu. Nous pourrions dire lorsque nous rencontrons une personne : « Dis-moi à quoi tu joues, et je te dirai qui tu es ».