

Quand l'imaginaire travaille les limites du destin ...

Les jeux

« *L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux* »¹. En une phrase, l'importance constructive du jeu dans la vie de l'enfant semble résumer. Besoin vital, pulsionnel au même titre que le nourrissage, le sommeil ou l'accrochage affectif, le jeu garantit un développement positif, constructif. En retour, il reflète la bonne santé physique et mentale de l'enfant.

Tout l'univers de l'enfant se concentre dans les activités ludiques. Au-delà du plaisir immédiat qu'il ressent – un plaisir que nous traduirions par **une joie de vivre** – jouer remplit des fonctions d'apprentissage indispensables pour affronter la vie. Loin d'être une fuite vers l'imaginaire, un enfermement dans sa bulle, ces temps de création se révèlent être des temps de construction de soi. L'enfant y bâtit les pans de mur de sa réalité et cimente une perception du monde adulte qu'un jour il devra aborder seul, *pour de vrai*. Remarquons que ce travail d'adaptation, d'apprentissage de la réalité ne s'arrête pas à l'enfance. Il est ce mécanisme en perpétuel élaboration que l'adulte doit encore chercher à résoudre. Que fait donc un vieil homme à l'approche de la fin, sinon de s'y préparer symboliquement ?

Notre zone tampon, symbolique

La tension suscitée par la confrontation entre notre vie psychique et la réalité extérieure se trouve soulagée en chacun de nous par une zone tampon, un espace de transition. D.W. Winnicott y voyait une aire intermédiaire de symbolisation, de récréation du monde mis à distance afin d'être rendu supportable. L'art et la religion occuperaient ce même terrain créatif. Rappelons leur origine liée à la mort. L'enfant le remplit par tout le contenu de son imaginaire foisonnant et actif, du jeu au dessin, à l'histoire lue ou inventée. Or, qu'est-ce qu'être créatif, sinon agir volontairement pour exprimer ou modifier le monde ? Acte spontané tendu vers un but qui dépasse la seule nécessité matérielle, créer exprime une liberté, donne un sens constructif à la vie. Une vision utilitariste liée à l'économie de la production rentable occulte ses actes *gratuits*, ces **temps jugés morts**. Pourtant leur fonction thérapeutique est évidente. Les créations de l'imaginaire remplissent les vides de la pensée, luttent contre l'impression de néant, valorisent celui qui imagine et lui offre ce sentiment que

1 J. Château, *L'enfant et le jeu*, Éditions du Scarabée, 1967

la vie, sa vie vaut d'être vécue. Psychologiquement, le créateur lutte contre ses profondes angoisses de mort. Il est à ce propos intéressant de remarquer qu'un enfant en insécurité affective majeure ne joue pas. Peut-on dire que la réalité trop dure pour lui a tué son pouvoir de symbolisation, sa créativité ?

La panoplie des jeux

Une classification² permet de différencier les types de jeux, évoluant à la fois avec l'âge mais également remplissant des manières d'être spécifiques. Les jeux de règles entrent dans un cadre et des limites qu'un groupe doit respecter. Ils préfigurent la collaboration sociale des adultes, notamment dans le monde du travail, mais également la concurrence d'intérêts. Ainsi si les jeux de règles tendent à accomplir une réalisation satisfaisante, généralement gagner, ils concernent soit une équipe, soit un individu face aux autres. Or, que gagne véritablement l'enfant sinon l'estime de lui-même, un surcroît d'orgueil intime, une valorisation de ses potentialités ? Au moment de la victoire, il ressent la vie comme une force positive, bénéfique. Elle vaut la peine que l'on s'y batte si la satisfaction couronne les efforts et enrichit la personnalité.

Les nouveaux jeux de cartes

Venus du Japon, de nouveaux concepts envahissent le monde des jeunes, souvent très jeunes. Exploitant une même idée, ils se déploient en livres (mangas), dessins animés, figurines et jeux de cartes, en un mouvement d'interaction entre ces divers objets de consommation. Intéressons-nous à la série Yu-Gi-Oh, grand succès de la primaire au collège (et même au-delà). Les livres ou les dessins animés suggèrent des techniques que les jeux de cartes reprennent tentant de les améliorer ou de dépasser les histoires imaginées. Des tournois existent qui rassemblent des adolescents ou de jeunes adultes. Ces joueurs se nomment des duellistes. L'enjeu est clair, une lutte est engagée contre un autre. Il s'agit symboliquement de tuer l'adversaire et le gagnant prouve alors que son choix (ou deck) de cartes est le plus puissant et ses techniques de combat efficaces. L'élaboration du deck est donc essentielle. « *Il indique qui tu es* », nous informe le carnet de règles. Il faut le construire savamment car il décidera des chances du joueur de vaincre ou non. Lors des duels, les positions d'attaques et de

2 J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, 1994.

C. Bühler, *Kindheit und Jugend*, in H. Wallon, *Le jeu chez l'enfant, Cours de pédiatrie sociale*, Flammarion, 1949.

défenses se succèdent et s'affrontent, en des invocations. Des cartes monstres puissantes peuvent ainsi nécessiter des « invocations sacrifices ». D'autres cartes sont alors posées sur une partie du terrain de jeu appelée cimetière. Combats, monstres, figures de guerrier, dragons, chaos, puissances de la destruction ... tout un vocabulaire macabre et des images tout aussi terrifiantes accompagnent ces jeux.

D'autres jeux reflètent un but, une recherche de causes, de mécanismes. La concentration est alors de rigueur, des hypothèses se formulent. Cela rappelle la démarche scientifique d'expérimentation. Observer un cadavre d'animal entre dans cette catégorie, l'acte créatif sous-tend déjà ces activités.

Il peut s'agir également de tendre vers la réalisation d'un objectif précis. La construction, la conception d'un objet visent toujours à imposer une réalité nouvelle. Elles modifient le mode dans lequel elles entrent, même s'il ne s'agit que de l'espace enfantin. L'enfant pose sa maison de briques assemblées, clipsées et la regarde fièrement « *C'est moi qui, l'ai fait !* ». L'objet inscrit l'existence de l'enfant dans le monde. Comme plus tard, l'architecte exposera son esthétique et ancrera son nom sur chaque bâtiment concrétisé à partir de ses plans et de son imaginaire. Un objet matérialise la vie. Celle-ci perdure tant que l'objet s'impose aux regards des autres. L'acte créatif prolonge son créateur dans l'espace et le temps.

Dans l'esprit adulte, nous venons de décrire une liste de jeux valorisants et valorisés, des jeux qualifiés d'intelligents, d'utiles. Pourtant nous ne devrions pas sous-estimer l'importance des autres sortes de jeux, ceux qui nous semblent simplement ludiques, éphémères, dans le sens péjoratif des termes.

Les jeux de création imaginaire

Les jeux d'inventions, frictionnels ne sont pas simplement de simples amusements gratuits. Ils se révèlent au contraire indispensables pour symboliser notre monde. Et à bien les observer, ils figurent de mini-théâtre savamment improvisés et mis en scène. Leur inspiration puise dans l'univers de vie de l'enfant. Il reproduit le dessin animé qu'il vient de regarder, tente d'en suivre la trame mais dérive bientôt vers sa propre histoire parfois pour effacer ce qui ne lui plaisait pas dans l'histoire regardée. « *On dirait que ...* » revient ponctué ses schémas narratifs. Des scénarios montrent leur intérêt pour la vie des adultes et l'envie d'en éprouver les sensations. Il teste le métier de ses parents ou celui de pompier, de gendarme. Lutter contre le

feu ou arrêter les criminels, n'est-ce pas stopper des menaces de mort ? Il incarne un docteur ou un vétérinaire qui soigne et rassure ses patients. Il écarte ainsi la maladie et ses dangers mortels, même s'il ne formule pas ces buts consciemment. Ces imitations restent sans doute celles qui nous rapprochent encore de leur monde ludique. Nos parents y jouaient, nous en avons partagé de belles heures avec nos copains et nous voyons nos enfants réinventer ces schémas narratifs, sans doute revus par la modernité technique. Pouvons-nous suggérer l'universalité de certains jeux, destinés à sécuriser le monde intérieur de l'enfant face à certaines de ses peurs ?

Le jeu comme thérapie vitale

L'état psychique d'un enfant influe sur sa manière de jouer et détermine significativement les contenus narratifs de ses jeux³. Ainsi l'enfant en proie à un traumatisme psychique ou en état d'insécurité, va trouver dans le jeu un moyen privilégié pour exprimer son mal-être. Par exemple, s'il se sent négligé dans sa vie quotidienne, peu rassuré face aux anxiétés ressenties, il pourra faire jouer à ses figurines des personnages incontrôlables, qui détruisent tout et menacent d'autres figures qualifiées par lui de faibles ou d'êtres abandonnés à un triste sort. Son agressivité portée sur ces personnages exprime ce qu'il ressent de dangereux de la part des adultes qui l'entourent. Menacé de leur puissance destructrice, il retourne le processus en sa faveur. De victime, il devient bourreau et, à son tour, menace de mort la vie de plus faibles. Il reprend le pouvoir, corrige la réalité dangereuse et incontrôlable, devient l'être fort et invincible. Martyriser les animaux ou les insectes entre dans cette catégorie de « jeux », notamment s'il y revient fréquemment.

Le jeu contre le feu meurtrier

D'autres situations nécessitent de reprendre le pouvoir sur la réalité négative, voire traumatique, par le biais du jeu. L'exemple de ce groupe d'enfants ayant vécu un incendie meurtrier dans leur quartier est sur ce point très significatif⁴. Suivi par une équipe de psychologues, ils ont pu mettre en scène le scénario catastrophe, dans lequel plusieurs personnes de leur connaissance avaient perdu la vie. L'expérience du jeu⁵ est venue soulager la charge traumatique de l'incendie, la double confrontation à la mort. Le feu a menacé leur

3 Un professionnel de l'enfance saura décrypter si l'enfant exprime réellement des points de blocage.

4 Hélène Romano

5 Nommé jeu « abréactif », c'est-à-dire d'extériorisation émotionnelle par laquelle un sujet se libère de l'affect lié à un traumatisme.

vie, il a tué des personnes connues. De l'incompréhension, du « non-sens » de l'évènement, ils ont intégré sa portée, accepté sa réalité morbide.

Un enfant ainsi mis face à la mort – réelle, probable ou menaçante – d'un animal, d'un proche ou encore d'une émission télévisée va y jouer. Le jeu, dans ces cas-là, lui offre le moyen de reprendre le contrôle d'un vécu émotionnellement intense⁶.

Un enfant, simplement inquiet sur une question restée sans réponse, peut également jouer à trouver une réponse qui le sécurise le temps du jeu. Les questions liées à la mort peuvent ainsi susciter des scénarios ludiques.

Le processus réparateur du jeu

Les jeux à valeur symbolique remplissent donc des fonctions essentielles dans le psychisme infantin.

- **S'identifier à l'agresseur ...**

Ce processus appartient au système de défense du psychisme humain : Faire face à l'objet menaçant afin de l'intégrer, d'en apaiser l'intensité angoissante et lui faire face. L'enfant rencontre fréquemment ce type d'agresseurs dans le monde inconnu qui l'environne encore. Ce peut être ses peurs, un sentiment d'insécurité temporaire ou plus profond, un vécu négatif. Le jeu transforme la réalité en permettant de la travailler *pour de faux*, autrement mais de s'y confronter sous la protection d'un masque. Il s'agit également d'extérioriser sa propre agressivité. Il apaise ses pulsions quitte à en *victimiser* sa pauvre peluche.

Les jeux guerriers : agresser l'image de l'agresseur

Certains parents s'effraient lorsque leur enfant réclame un pistolet ou toute arme à valeur meurtrière. Un pistolet en plastique dans la main d'un enfant ne risque-t-il pas de prédire un futur terroriste ? Ces craintes sont jugées excessives par les pédopsychiatres⁷ et même parfois dangereuses si elles se voient frappées d'un interdit brutal ou indigné. L'arme doit être désignée à l'enfant comme factice, un jouet inoffensif qui ne tuera personne, et bien sûr ne doit pas servir à frapper physiquement l'autre. Il est nécessaire aux enfants de pouvoir incarner un méchant voleur ou un vaillant justicier. Par ce biais, il travaille ses capacités

6 Hélène Romano le qualifie de « jeu compensatoire ».

7 F. Kochman, *Mieux vivre ... avec un enfant hyperactif*, SEFI / Arnaud Fanel, 2003.

sociales d'empathie et de compassion envers autrui. Surtout, il se décharge de la violence accumulée en lui (angoisses, stress, agressivité), notamment lorsque cet enfant a tendance à se montrer hyperactif. En même temps, il apprend à combattre, attaquer et se défendre. Ce que fait l'adulte à longueur de confrontations sociales ... Remarquons que les certains adultes s'adonnent aussi à des jeux guerriers, lorsque le temps d'un week-end, ils incarnent un chevalier ou rejouent une célèbre bataille des guerres napoléoniennes. Ils reconnaissent alors éliminer le stress accumulé durant leur semaine professionnelle. Leur jeu expulse la violence et leur évite de la retourner réellement contre les autres ou lui-même. Une décompensation indispensable pour vivre plus sereinement ...

- **... et/ou créer une réalité personnalisée ...**

Le jeu rassure sur la réalité car il offre la possibilité de la modifier selon son propre désir, ses attentes. L'enfant prend le contrôle et retourne le scénario à son avantage. Une expérience négative trouve une issue heureuse, apaisante.

Charmer le serpent des peurs enfantines

Les parents de M. regardent un documentaire sur l'Inde. Lorsque la fillette passe, un serpent à sonnettes se dresse brusquement devant la flute d'un charmeur enturbanné. L'image lui paraît effrayante mais les paroles également. « *L'homme semble envoûter la bête et lui ôter tout pouvoir mortel* ». Le lendemain, avec ses camarades, elle propose un jeu : les chasseurs de serpents. « *On dirait qu'il fallait traverser une route pleine de serpents. Il faut les tuer pour passer* ». Les enfants, et M. en tête, dans un joyeux brouhaha se mettent à trépigner, taper, écraser des centaines de serpents imaginaires. Le jeu a accompagné les paroles de ses parents, lui assurant que ces jolies brindilles à sonnettes n'existaient pas chez nous, comme on ne voit pas de charmeurs de serpents dans nos rues. M. est rassurée. Ce jeu partagé lui a permis d'apaiser l'anxiété suscitée par l'image ainsi que la peur enfantine liée à cet animal. Mais indirectement, les enfants ont joué à réduire la mort en poussière, à rejeter ses signes de menace.

- **... afin de maîtriser ses angoisses**

Le jeu est présent dès les premiers mois de la vie enfantine. Le bébé joue ainsi à expérimenter l'absence, la séparation maternelle, source d'anxiété fondamentale. Cacher son visage pour

réapparaître en riant préfigure vite les premiers cache-cache de l'enfant. Jeu universel, il reste une constante du développement infantin. Disparaître et retrouver sur un rythme enjoué, rapide et éphémère, entouré de rires et d'amour, renforce la sécurité intérieure de l'enfant. Sous une forme plaisante et positive, parents et enfants jouent symboliquement la séparation des corps, dans un temps et un espace restreints. Si l'enfant en rejoint pas ou n'est pas rapidement rejoint par ses parents, un drame éclate. Seul face à son angoisse fondamentale, il la subit de plein fouet comme une vérité de perte et d'abandon. Il est alors très difficile de calmer les pleurs et d'ailleurs, cet épisode risque de le marquer durablement.

D'autres activités ludiques impliquent cette alternance de départ/retour, éloignement/rapprochement, apparition/disparition. : lancer ses jouets en regardant sa mère et lui faire comprendre qu'elle doit lui redonner, de façon réitérée ; des jouets de type yoyo ou des trains électriques repassant inlassablement devant l'enfant ou de petites voitures roulant au loin puis rattrapées, quant ce n'est pas l'engin télécommandé ... Allumer/éteindre une lampe ou un appareil électrique ... les courses poursuite entre enfants ou avec les adultes. Lorsque le père rattrape son petit et le soulève dans ses bras, l'enfant sent la force et la sécurité qui le protègent. Il perçoit également l'importance de son existence pour ce parent, l'amour et la fierté d'un moment de cris et de rires partagés.

Peu à peu l'enfant apprend à jouer seul, sans intervention adulte, d'abord proche de lui puis s'éloignant. Ces temps de créativité solitaire semblent indispensables à son développement. « *L'enfant qui joue seul n'a pas peur d'affronter l'inconnu* »⁸. Sa confiance envers la réalité extérieure se conforte peu à peu, solidement.

Il semble que l'enfant travaille longtemps l'angoisse de la perte et de la séparation. Une petite fille dira à sa poupée « *Voilà je te laisse avec nounou ... moi je dois aller travailler ... mais je reviens te chercher ... à ce soir, ma chérie !* ». Sans doute apprivoise-t-elle ainsi un moment encore douloureux pour elle, dont elle cherche à contrôler l'angoisse, dont elle voudrait compenser le vide ressenti. À un autre moment, elle grondera son poupon « *Oh, arrêtes, tu m'épuises !* ». Cette phrase, sans doute entendue à son encontre, a pu provoquer chez elle la peur de provoquer maladie, disparition ou mort de sa mère. Épuiser sa mère, la fatiguer, la rendre malade, la vider, la crever sont des expressions que les parents lâchent malencontreusement pour soulager une tension conflictuelle lorsque leurs enfants les excèdent. Ces derniers perçoivent cependant le risque de perdre leur parent par leur faute,

8 P. Huerre, *Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre*, Nathan, 2007.

effet de leur sentiment de toute-puissance. Le jeu compense la culpabilité, la déplace sur plus fautif que lui.

Des jeux universels ?

Un ethnologue américain⁹ rapporte une scène de jeu observée chez de jeunes Indiens de la forêt amazonienne, au Brésil. Après avoir fabriqué une poupée de terre, ils s'unissent pour la mater. Ils bercent et nourrissent ce nouveau-né, recréant le maternage des femmes de la tribu. Mais, reflet là aussi de la fatalité régulièrement vécue, ce bébé tombe malade et meurt. Tout d'abord les enfants pleurent devant le petit corps mort. Puis en un revirement qui stupéfia l'ethnologue, ils jettent à terre la poupée et la piétinent au milieu de rires et de folies enfantines. Rapidement réduite en miettes (poussières ?), le bébé de terre revient à la terre rayé du réel des enfants. L'ethnologue souligna la capacité inventive des enfants, généralisant son propos à l'ensemble des jeunes humains. Il jugeait que cet acte leur permettait de transgresser le respect dû aux morts, d'inventer une réalité surpassant les limites permises par l'éducation. Nous y verrions également – et peut-être même surtout – le besoin de piétiner la mort, au travers d'une figure illustrant un mort. Vivant régulièrement la perte de proches, ne se vengent-ils pas de la fatalité pesante ? Ne se permettent-ils pas symboliquement de devenir plus forts que la mort ?

9 T. Gregor, *Mehinaku : the drama of daily life in a Brazilian Indian village*, University of Chicago Press, 1977.

Le dessin

Le dessin, un jeu graphique ... souvent énigmatique

Si le jeu est le micro-théâtre des gestes et des paroles, le dessin emprunte une main, prête une main à la pensée de l'enfant. « *La main est au service d'un esprit qui pense et réagit. Elle véhicule au mieux les messages de l'enfant [...]* »¹⁰. Elle guide surtout une action essentielle aux apprentissages. Guidé par l'imaginaire, à l'exemple du jeu, le dessin s'en différencie cependant par la trace qu'il laisse sur le papier. Le jeu est volatile. Le dessin *s'ancre* et fixe les premiers souvenirs de son enfance. Il affirme une existence car chaque enfant a son style figuratif. Puis il la suit sur le chemin de son développement, en acquérant précision et objectivité.

Le dessin figure également la préhistoire de l'écriture, l'étape graphique nécessaire pour apprendre à tracer des lettres puis des mots en récit. Mais il accompagne également les premiers temps hésitants de l'écriture et de la lecture. En effet, la période [4-8 ans] est regardée comme « *l'âge d'or* »¹¹ du dessin, celui du réalisme intellectuel. L'enfant représente davantage ce qu'il ressent plutôt que la réalité concrète. Il nous ouvre ainsi une fenêtre sur son monde intérieur. Passé ce temps, l'enfant cherchera à calquer avec fidélité le monde, à être objectif et perdra de sa spontanéité.

Le dessin, comme le jeu, le rêve ou toute autre activité créative, occupe l'espace symbolique de l'esprit. Il participe aux interactions entre la réalité brute, concrète et la pensée qui cherche à l'apprivoiser. Il est donc une projection subjective du réel retravaillée par l'envolée d'une imagination, une interprétation personnelle des choses, une fausse image de la réalité filtrée par la pensée enfantine, ses sentiments, ses émotions.

Grand-père allongé

H. 6 ans dessine un bonhomme allongé, ses bras rétrécis. « *C'est grand-père*, dit-il à ses parents. *Il est mort* ». Loin de souhaiter une telle issue, H. exprime sa crainte, après un épisode clinique du vieil homme. Le passage à l'hôpital a été ressenti par l'enfant comme un danger mortifère. En même temps, peut-être a-t-il pris conscience que son grand-père

10 S. Solomon, *Connaître l'enfant par ses dessins et son écriture*, Retz, 1984.

11 ABC de l'enfant

mourrait un jour ... Ici, le dessin a figuré une image exagérée de la réalité, car il a révélé un fantasme, une peur, une angoisse. D'autres fois, le dessin sera au contraire une image rassurante, cherchant à adoucir le réel, par exemple avec des couleurs chaudes et gaies. Le petit oiseau retrouvé mort sera colorié de belles plumes, entouré de fleurs ...

À ce titre, le dessin est un vecteur essentiel de toute thérapie infantile. Il offre la possibilité à l'enfant en souffrance d'exprimer son mal-être, de travailler les blocages, guidé par un pédopsychiatre. Pourtant, leur décryptage se révèle bien plus complexe qu'il n'y paraît. Le dessin exprime un langage, l'expression d'idées, d'émotions, de questions, d'un imaginaire florissant, le tout en un mélange savamment construit d'associations, d'entrelacements. Nos regards d'adulte pénètrent difficilement ces réseaux superposés de sens. Fréquemment, notre volonté d'interpréter logiquement tout risque l'erreur. Le dessin se révèle dès lors une *création insolite et secrète* qui évolue au gré du développement de chaque enfant.

Cependant, l'expression graphique sera toujours une interprétation de la vie, de ses multiples formes. La mort y figurera donc, l'enfant cherchant à percer cette énigme, le mystère de sa présence au monde.

L'idée de la mort exprimée dans les dessins

R. Lonetto a établi son étude sur la base des dessins d'enfants. Ce mode d'expression se révèle essentiel selon lui pour comprendre la pensée de l'enfant et son évolution concernant la mort. « *Les dessins de l'enfant peuvent être considérés comme la représentation de vérités symboliques universelles* »¹², même si les apports culturels ne peuvent être négligés. Nous y reviendrons.

J. Deunff¹³ nous livre également de nombreux dessins réalisés sur ce thème.

Si l'expression graphique aide l'enfant à s'appropriier le monde, à le comprendre, à le transformer en schémas propres, personnels, personnalisés, il semble évident que le thème de la mort traversera ses réalisations, parfois seulement présente en arrière-fond.

- des soldats, la guerre, des scènes de poursuites avec revolver : les deux faces du monde, ceux qui possèdent ce pouvoir de tuer/ceux qui reçoivent la mort ;
- des squelettes ;
- des bonshommes privés de membres ;

12 R. Lonetto

13 J. Deunff, *Dis maitresse, déjà cité*

- des animaux morts sur la route ;
- des accidents de voiture ;
- des monstres dévoreurs ou menaçants ;
- des personnages rétrécis dont la présence sur le dessin s'efface presque jusqu'à ne plus être ;
- du sang ;
- un arbre qui perd ses feuilles ;
- une fillette qui cueille des fleurs ;

Les jeux vidéos

Les jeux vidéos : des alarmes aux bienfaits

Les objets occupent une place essentielle dans la mise en scène des jeux enfantins. Symboliquement, ils assurent pour l'enfant la permanence rassurante des choses. L'enfant adopte ses jouets. Grâce à eux, avec eux, il remplit et construit son monde. Il les utilise alors en leur prêtant une vie animée. Avec le plus grand sérieux, il leur donne une vie. Dans ses gestes, ses paroles, les jouets incarnent les scénarios imaginaires et remplissent un rôle désigné dans le micro-théâtre.

Que dire de ces consoles modernes de jeux vidéos qui semblent douées en elle-même d'une existence puissante et magique avec qui l'enfant doit négocier ? Nous pensons que ces manettes apportent à notre société humaine de réels défis, une complexité inconnue qui modifient notre rapport aux apprentissages mais également notre regard sur la vie et donc la mort. Reste à l'avenir à explorer la pertinence ou l'inutile inquiétude, voir l'absurdité, de nos propos. Exposons simplement les termes d'un débat qui intéresse notre sujet. Certains sociologues et psychologues s'inquiètent de voir les jeunes adhérer à un univers principalement ludique qui les coupe du réel. Ils y voient une troisième dimension les déconnectant du temps et de l'espace extérieurs aux écrans, irréels. Alertes et alarmes¹⁴ se multiplient pour dénoncer les risques ouverts par ces jeux.

Côté pessimiste

- Si les pédopsychiatres¹⁵ défendent les armes en plastique, ils se méfient des armes virtuelles. Le réalisme de ces jeux est tel qu'il plongerait l'enfant dans un monde où il croit se mouvoir *en vrai*. Cet univers couperait le joueur du monde réel, de sa plate ou désolante banalité, en provoquant une confusion, une fusion réel/virtuel. Or, nous savons que de nombreux (pour ne pas dire la plupart) des scénarios impliquent la renaissance du personnage. Il a perdu tous ses points de vie, s'est fait tué. Mais une nouvelle partie se relance et le voilà de nouveau sur scène, actif pour repartir au combat. Ce pouvoir magique réalise le vœu que nous avons tous : la résurrection après la mort, forme de vie immortelle. Il correspond également à la pensée magique des

14 www.pedagojeux.fr site d'information et de sensibilisation à l'univers des jeux vidéos recense les jeux très populaires chez les jeunes qui comportent des risques majeurs. Le message est clair : loin de l'interdire formellement, il faut absolument encadrer et limiter l'usage de tels jeux.

15 F. Kochman, *Mieux vivre ... avec un enfant hyperactif*, SEFI / Arnaud Franel, 2003.

jeunes enfants, pensée encore perceptible chez l'adolescent. **Comment cette illusion agit-elle sur la conception que l'enfant a du cycle vie/mort ?** Si la fin d'une partie n'exclut pas définitivement du jeu, la mort n'est donc pas réalisée. Ces jeux mettent donc en place **une fausse mort**. La mort ne donne pourtant pas cette occasion de se mesurer à elle en combat égal. Elle ne permet surtout pas à une remise à 0 des compteurs de vie.

Paroles de mort

« *Oh, je suis mort ! Pas grave ! J'ai encore plusieurs chances de le battre* » peut-on entendre. « *Je me suis tué !* » s'exclame un petit de 5 ans. « *Tu sais maman, j'apprends des mots d'anglais avec ce jeu ... je sais que « die », ça veut dire mourir et « kill », tuer !* », rétorque un enfant de 11 ans. Ces enfants jouent donc avec la mort mais quelle conscience en ont-ils à ce moment-là ?

- Sans cesse apparaît un nouvel adversaire toujours plus difficile à combattre. La multiplicité de ces combats ne laisse-t-elle pas libre cours aux pulsions agressives, sans garde-fous ? La tension excitante que génère l'immersion virtuelle provoquerait des crises épileptiques chez des individus fragiles nerveusement. Comment contrôler l'excès de pulsions meurtrières ? Ne sape-t-on pas dans un même temps les valeurs morales essentielles ? Ne pas porter atteinte à l'autre physiquement, ne pas décharger sa haine sur l'autre, ne pas le tuer ne sont-ils pas des principes qui volent littéralement en éclat dans ces jeux guerriers, destructeurs ?

Les combats de Catch : de la mise en scène du mal à l'agression réelle

Le Catch inquiète les spécialistes de l'enfance car il représente pour les enfants un jeu qui peut très mal tourné. Ces dernières années ont connu un regain d'intérêt pour ces matchs télévisés. Une mode débordante chez les enfants a tout d'un coup inondé notre quotidien. Outre les matchs télévisés, les figurines, les vêtements, les jeux de cartes, des jeux vidéos ont également participé à la consommation de cette passion. Il a pourtant fallu poser de sévères limites et expliquer aux enfants que ces combats étaient factices, des jeux de grands. De savantes mises en scène, des techniques de cascade permettaient de spectaculaires chutes, prises et envolées sans risque (ou presque) pour ces beaux costauds. Incarnant un rôle de bon

ou de vilains hargneux, ces lutteurs se révèlent avant tout de fameux comédiens. Mais ils miment une explosion d'agressivité qui plaît aux enfants, reprise évidemment dans les jeux vidéos. Sans conscience des risques physiques, liés à ces démonstrations, des enfants ont répété la violence des combats entre eux. Certains resteront paralysés à vie, quelques rares cas se sont révélés mortels.

- Le repli sur soi, la dépendance figurent en bonne place parmi les alarmes proférées. Les adeptes trop investis dans le monde virtuel se voient désignés comme des « *accros* »¹⁶, des individus en proie à une « *addiction* »¹⁷ majeure, nourris de drogue virtuelle. À terme, **les malades ne vivent plus**. Replier sur eux-mêmes, ils ne sortent plus, réduisent au minimum leur temps de sommeil et ne pensent même plus à se nourrir. Ils donnent l'image d'individus emmurés (*enterrés ? Au tombeau ?*). Les américains les qualifient du terme expressif de « *no-life* »¹⁸, à l'inverse donc de la vie, des pulsions élémentaires de l'existence. Voilà un tableau des plus sombres de notre modernité ...

Côté optimiste

À l'inverse, un courant optimiste valorise l'utilisation du virtuel chez les plus jeunes.

- Certes, il ne faut pas nier les risques d'addiction. Toutefois, ils restent très minoritaires et révèlent en fait une souffrance psychique préexistante. La dépendance aux univers virtuels deviendrait alors le symptôme d'un mal-être plus profond, précédés de signaux d'alerte que les spécialistes savent aujourd'hui détecter. Ainsi, même si votre enfant passe plusieurs heures par jour, captivé, absorbé par (dans ?) l'écran, manette fébrile en main, il ne faudra y voir qu'une attitude normale, saine et positivement constructive pour son âge¹⁹.
- L'intérêt pour les jeux doit être reconsidéré positivement comme le signe d'une passion. S'inquiète-t-on si son enfant s'investit des heures durant dans la lecture d'un livre, la répétition d'un morceau de musique ou l'entraînement forcené à un sport ? Non, car il vit *simplement* une passion, *sa* passion, *dévoreuse* de temps et d'efforts.

16 M. Stora, *Les écrans, ça rend accro*, Hachette, 2007.

17 S. Tisseron, « Les Cyberaddictions », in E.P. Toubiana (dir.), *Addictologie clinique*, PUF, 2011.

18 Sciences Humaines n°228

19 S. Tisseron, *Qui a peur des jeux vidéos ?*, A. Michel, 2008.

N'est-ce pas alors vivre dans la plénitude du mot, porté par un but, une énergie, une **envie symbolique de vivre son existence à fond** ?

World of Warcraft²⁰

World of Warcraft²¹ est devenu le symbole des jeux de rôle en ligne. Il réunit 24h/24h plusieurs millions d'adeptes de par le monde (12 millions d'inscrits en 2011). S'appuyant sur l'univers fantastique imaginé par J.R.R. Tolkien (donc sur la culture livresque ...), il recrée un monde structuré, régi par ses propres règles et dirigé par une morale du Bien vainqueur du Mal. Chacun doit respecter la logique de ce monde magique, scindé en clans rivaux bien sûr en guerre. Comme dans la plupart des scénarios, le joueur investit un rôle, se crée un personnage, un double virtuel, parmi les races représentatives d'une des factions. Or, nous voilà confronté à de bien morbides choix : être un elfe de nuit ou de sang, un gnome (génie souterrain souvent laid), un goblin (créature légendaire maléfique)²², un troll (géant malfaisant), voir un mort-vivant. Ces joyeux personnages, d'origine mythique (européenne, scandinave surtout), occupent ensuite une fonction magique (druide, mage) ou offensive (chasseur, guerrier ou chevalier de la mort)²³. Ils vont alors accomplir une série de quêtes et d'attaques afin de réaliser des missions et progresser dans le jeu. Jouer pour soi, seul, s'avère difficile mais comme nous sommes en réseau, il faut se trouver des amis, d'autres joueurs et formés alors une communauté unie vers un même but. Malgré la noirceur de ce jeu, ses adeptes affirment s'y sentir bien, et même sans doute mieux que dans leur réalité sociale. Ils se sentent intégrés, acceptés et valorisés, très motivés à poursuivre. Reste pour nous une énigme. Le personnage incarné (ou avatar) peut-il mourir ? Que devient alors son double réel, le joueur ? Doit-il repartir de 0 et se recréer une nouvelle enveloppe virtuelle ?

- Les jeux vidéos participeraient à la construction intellectuelle et identitaire des jeunes de notre monde informatisé. Affronter des adversaires permet d'agir activement et stimule l'intelligence déductive. C'est apprendre à gérer simultanément plusieurs tâches, à prendre des décisions, à en assumer les conséquences favorables ou les

20 World of Warcraft = traduit en français, cela donnerait à peu près, le monde de l'art de la guerre ou le monde de la guerre artisanale ... mais il n'existe pas de traduction proposée (source Google traduction).

21 <http://eu.battle.net/wow/fr/game/mists-of-pandaria/media/>

22 P. Dubois, C. Sabatier, R. Sabatier, *La grande encyclopédie des Elfes et autres petites créatures*, Hoëbeke, 2008.

23 Nous parlons sans doute d'une ancienne version car, d'après la bande-annonce 2011, l'univers serait asiatique. Toutefois, cette récente présentation prédit des aventures plutôt morbides, où « *la mort avance comme un raz-de-marée pour engloutir* »,

échecs – donc à surmonter des épreuves plus difficiles et complexes à chaque étape de progression. Que fait-il alors sinon répéter le monde adulte et la compétition qui s'y joue ? Dès lors le risque de mourir entrerait dans la logique de l'aventure (une mort identitaire, sociale de celui qui est écarté du jeu).

Les sérieux game²⁴ : des jeux à prendre au sérieux ?

Une nouvelle vague de jeux vidéos voit le jour. Elle utilise le côté ludique pour apprendre aux joueurs des règles fondamentales de vie. Ainsi « Happy Night Club »²⁵ permet-il un parcours au cœur des dangers provoqués par une sur-consommation d'alcool. Il s'agit de sensibiliser les jeunes enclins à s'abreuver exagérément les soirs de vacances. Virtuellement, le joueur expérimente les plaisirs apportés par une consommation modérée. Par contre, il mesure les désagréments et bien évidemment les risques mortels d'une alcoolémie incontrôlée. Doit-il prendre sa voiture pour rentrer chez lui et raccompagner les autres ? Si oui, l'accident figure dans les périls encourus. La réalité rappelle que ce type d'accident s'avère souvent fatal. Jouer permettrait-il bientôt d'évaluer – à moindre risque mais de façon tout de même « vivante » - les dangers potentiels de provoquer sa mort ou celle des autres ?

- L'univers virtuel s'impose comme une culture spécifique aux jeunes, distinct du monde adulte. Il permettrait ainsi un détachement des valeurs parentales et l'union à un groupe du même âge, un groupe de références communes. Cela constituerait pour les spécialistes de l'adolescence une voie plus douce et moins conflictuelle au sein des familles ...
- Les jeux vidéos participeraient à l'affirmation de soi, à la réparation narcissique. « *Merveilleux lieux de fuite* »²⁶ hors du réel, ils induisent fréquemment un dédoublement de vie. Cependant, le joueur, même passionnément investi, n'assumerait pas deux lignes distinctes, l'une virtuelle (mentale, imaginaire), l'autre réelle (physique, concrète) déconnectées. Mais, au contraire, il vivrait une existence intacte dans laquelle les bénéfices s'échangeraient. Devant l'âpreté de notre monde moderne, dans lequel les individus peinent parfois à s'affirmer, l'univers vidéo offre un temps de relâchement ludique. Les difficultés rencontrées dans la journée s'estompent, la vie

24 Sciences Humaines, n°228

25 <http://www.secrethappynight.com/> (interdit aux moins de 12 ans)

26 M. Coulombe, *Le monde sans fin des jeux vidéos*, PUF, 2010.

redevient légère, positive, motivante. En retour, l'activité jouée renvoie des sentiments réparateurs, de réassurance du Moi. Voilà un monde où la partie peut se gagner plus facilement, où l'on se sent progresser à des niveaux supérieurs, où l'on se construit un personnage – *virtu-social* – dont les attributs sont valorisés sur la scène narrative, où l'on est reconnu par une communauté d'intérêt, où l'on joue un rôle déterminant, où l'on réalise des actions décisives vers la victoire. Ce monde ne redonnerait-il pas goût à la vie ?

Vertus thérapeutiques²⁷

Les jeux – et notamment vidéos – se voient désormais utilisés pour guérir certains enfants atteints de troubles comportementaux violents. L'issue gratifiante de ces jeux permet de combler la blessure narcissique de l'enfant. Exprimant son agressivité contre un adversaire extérieur capable de supporter un degré élevé de violence, l'enfant libère ses pulsions et l'intensité mortifère d'une situation familiale difficile. Ainsi grâce à un jeu de course automobile, pourra-t-il fracasser à l'envi nombre de véhicules, sans faire de mal à personne et surtout pas à lui-même. Malgré le contexte morbide du jeu, la vie reprend un cours apaisé.

27 Sciences Humaines n°229

La lecture

Si l'imaginaire de l'enfant travaille avec la mort et la met en scène, sans doute est-ce aussi parce qu'il la reçoit. Les fictions destinées à la jeunesse nourrissent le besoin inné d'entendre raconter des histoires. Considérées comme des jeux de « *réception* »²⁸, elles influencent la pensée de l'enfant. Celui-ci se sert de cet imaginaire pour apprendre et comprendre le monde, sous forme imagée et sous les apparences de fausses réalités. Or, si les histoires racontées évoquent la vie sous ces différents aspects, elles contiennent également une large proportion de mort. Et à commencer par ces histoires universelles qu'écrivent les contes.

Les contes

Scènes de vie

Face à l'inondation actuelle de productions fictionnelles destinées aux jeunes, les contes forment de plus en plus un monde à part, presque intemporel qui prend place dans une culture universelle. Il est en effet admis que de nombreux contes se déclinent, sous de nombreuses variantes mais avec des thèmes communs, à travers nos cinq continents²⁹. Quant à leur origine, elle se perd souvent dans la nuit des Temps. Malgré tout, même au cœur de notre modernisme éminemment concret, nous revenons vers les contes traditionnels pour en échanger la magie avec nos enfants. D'ailleurs, si la firme W. Disney connaît un tel succès planétaire, n'est-ce pas justement parce qu'elle exploite la culture des contes ? Pourquoi une telle persistance alors que notre monde diffère tant (pour ne pas dire s'oppose) à leur décor féerique ?

Parce que les contes restent des miroirs de nos vies. Ils nous apprennent à donner un sens à ce qui nous échappent ou à ce que nous souhaiterions vivre. Découlant parfois des grands mythes de l'Antiquité – que les enfants aiment également connaître – les contes nous relatent une intrigue qui ressemble fort à ce que nous vivons intérieurement. Sans doute est-ce là leur force et leur puissance à nous émouvoir encore. Ils nous amusent certes consciemment et nous font rêver de roi, chevalier et belles princesses en leur château. Mais surtout, ils travaillent à notre insu, inconsciemment, nous confrontant à nos angoisses profondes ou à nos aspirations. Ils

28 Selon la classification de Ch. Bülher

29 Le Petit Poucet est connu de l'Europe à l'Asie, de l'Inde aux Philippines, de l'Afrique à l'Amérique. Sous ce même thème, se déclinent les contes de Hansel et Gretel ou Jeannot et Jeannette. Nous ne donnons qu'un exemple d'un corpus mondial commun. Les histoires de Loups se voient également partagées dans les traditions orales et écrites.

répondent dès lors à certaines problématiques existentielles relatives à la vie, à nos peurs, à la mort.

Chaque enfant a ses préférences parmi ces histoires souvent partagées avec ses parents. Ses choix ne semblent pas sans significations. Tel conte entre en résonance, à un niveau inconscient de lui-même, avec un besoin singulier. L'histoire l'aide alors à progresser, à résoudre sa question intérieure. Il peut ainsi demander plusieurs soirs la lecture d'un même conte. Puis il l'abandonnera pour un autre lorsqu'il en aura épuisé tout le sens que cela prenait pour lui. Il aura assimilé l'intrigue et s'en sera enrichi, ou plutôt se sera enrichi des symboles, des leçons de la morale contenus dans ces histoires initiatiques. Comment cette magie peut-elle opérer dans le psychisme enfantin (parfois encore dans celui de l'adulte) ? Paradoxalement, en racontant une histoire vraie, tapissée sous les paillettes de la grande Magie, celle d'un héros durement éprouvé par la vie mais qui ne désire que le bonheur.

- **Situation initiale : un contexte morbide**

Le héros ou l'héroïne se retrouve brutalement exposé à des circonstances particulièrement négatives, déplaisantes qui entravent son bonheur, son confort voir menace sa vie. Effectivement, il n'est pas rare que sa survie soit d'emblée mise en jeu. Blanche-Neige s'enfuit devant les menaces de mort de sa belle-mère. Le jeune homme pauvre du Chat Botté est exclus de l'héritage paternel. Le Petit Chaperon Rouge, laissée seule sur la route, doit prendre garde au loup, à la menace d'être dévorée. Les puissances hostiles entravent le héros. Il ne peut avancer dans le monde, grandir sereinement si il ne les affronte pas. Les épreuves rencontrées correspondent aux grandes craintes enfantines : être privé de protection et subir la solitude, l'abandon, la pauvreté, être menacé dans sa vie même.

Quand les parents délaissent ...

Le Petit Poucet met en scène l'abandon, la perte d'amour des parents puisque ces derniers perdent volontairement leurs sept fils dans la forêt hostile. Ils décident sciemment d'une double mort : ces fils ne doivent plus exister pour eux car le couple ne peut plus les nourrir sans mourir lui-même ; ils les laissent se débrouiller pour survivre avec le risque évident qu'ils n'y parviennent pas.

Ce rejet parental correspond aux angoisses récurrentes des jeunes enfants. Le but de ce conte

est de retrouver de bons parents (soit les vrais rongés de culpabilité, soit un père de substitution, le Roi) et d'assurer une richesse suffisante pour vivre. L'esprit malin du Petit Poucet est bien sûr la clé qui ouvre la résolution du dilemme.

De nombreux contes jouent sur l'absence parentale involontaire et causée par un décès, comme par exemple Blanche-Neige, Cendrillon ou Peau-d'âne. La mort de leur mère prive ces héroïnes d'une protection aimante et bienveillante. À la peine ressentie, s'ajoute l'épreuve de la marâtre, méchante belle-mère souvent sorcière ou celle des désirs incestueux du père. Ces scénarios rappellent l'origine lointaine des contes, colportés dans des sociétés où la mortalité parentale confrontait fréquemment à ce genre de situation. Toutefois, ces histoires mettent nos enfants face à l'une de ses angoisses essentielles : perdre sa mère. Écoutant l'histoire, il vit la menace, sa réalisation, par procuration. Néanmoins, ces héroïnes lui apprennent que l'on peut survivre à cette mort et affronter une vie adulte au creux d'une nouvelle félicité familiale.

Les contes reflètent pour l'enfant sa fragilité et sa dépendance vitale à ses parents. Sans eux, pourrait-il survivre, échapper aux dangers, vaincre les nombreux risques de mort qui se cachent derrière nos portes ? De manière enchantée, les contes nous rappellent crûment des vérités premières. « *Oui le monde est dur et décevant, plein d'ogres et de loups* »³⁰. Voilà notre réalité, son reflet. Perdons nos illusions d'un monde parfait, pacifique et pavé de bonnes intentions à notre égard.

- **Situation médiane : engager la lutte et le combat**

Le héros va affronter – seul ou soutenu par des aides bienveillantes (voir magiques, telle que la fée) – la situation négative. Il entreprend donc de lutter pour vivre. Sa volonté, son courage, ses efforts, exaltent la puissance pulsionnelle nécessaire à la vie. Devant les obstacles qui nous menacent, la résignation passive et le fatalisme inerte ne résolvent rien. Au contraire, ils laissent le contexte négatif persister et même s'imposer. L'existence tombe alors dans le vide et le néant, elle plie devant le Mal chargé de la vaincre et délaisse le héros dans les souffrances et les désagréments éternels, *l'enfer*.

Pour l'enfant, le héros qui combat apporte une solution positive aux craintes qui l'étreignent. Certes, il doit combattre, parfois rudement, ses peurs réalisées par les aventures. Mais à force

30 B. Vergely *Retour à l'émerveillement*, A. Michel, 2010.

d'intelligence et d'efforts, le héros prend le dessus et apprend à faire face. Par là, il accomplit une quête initiatique, il progresse, il grandit et devient adulte. Les peurs peuvent donc être dépassées si l'on possède les ressources nécessaires, les capacités physiques et mentales, de bonnes personnes proches et l'envie de se battre. Des défenses existent, des remparts protecteurs de nos vies, à nous de savoir les activer efficacement.

Arrêt sur image

Barbe-Bleue ou la peur d'être tué

Barbe-Bleue aborde directement la peur de mourir sous les claires menaces d'un homme sans pitié. Sa jeune épouse, pour lui avoir désobéi, entend prononcer la cruelle sentence « *Il faut mourir, Madame !* ». Seul un très court délai lui est alors accordé pour prier Dieu, seule échappatoire possible pour trouver une solution qui la sauve. Grâce à ses sœur et frères, elle est bien sûr délivrée de ce dangereux mari et de son sort funeste. Mais sa survie n'est due qu'à la mort de Barbe-Bleue. Une mise à mort jugée nécessaire pour sauver une vie innocente. Mais devant la dépouille, la voilà privée de forces « *La pauvre femme était presque aussi morte que son mari [...]* ». La peur de mourir est ressentie après coup, alors qu'elle vient d'y échapper et qu'elle constate le miracle de sa vie.

- **Situation finale : la vie a le dernier mot**

« *Et ils se marièrent, eurent beaucoup d'enfants, devinrent riches et furent heureux tous ensemble* ». Finis les soucis ! Voilà le héros victorieux, récompensé après tant de déveine et promis à un bonheur futur. La vie a définitivement gagné. La solitude, l'abandon, la pauvreté ont été vaincues. La mort est rejetée vers un espace lointain – refoulée. « *[...] si tu fais confiance à la vie, tu franchiras les obstacles avec courage [...]* »³¹, leçon de vie essentielle transmise par ces contes, leçon d'espoir et de réconfort. La vie vaut la peine que l'on se batte pour elle. Et les difficultés rencontrées, mais surmontées courageusement, nous enrichissent à jamais. D'où une fin incluant toujours l'aisance financière ...

Des contes modernes édulcorés

Malgré leur mise en scène féerique, les contes contiennent très souvent des scènes violentes où la cruauté et le sadisme exacerbent les dangers de l'existence. Aujourd'hui pourtant, la

31 B. Vergely *Retour à l'émerveillement*, A. Michel, 2010.

réécriture de ces histoires millénaires offerte dans les recueils, allègent ou même suppriment ce côté trop violent. Les contes modernes opéreraient ainsi une « *mise au chômage technique du loup qui n'a plus le droit de manger les enfants* »³². Ainsi, le Petit Chaperon Rouge, dans lequel initialement le loup mourrait, tué par le chasseur/sauveur de l'enfant, s'enfuit désormais très loin au fond des bois, tout juste puni et humilié de sa mauvaise action. Parfois même le chasseur intervient avant qu'il n'ingurgite la fillette. Les Trois Petits Cochons connaissent cette fin uniquement punitive et vexatoire, puisque le loup n'est plus anéanti dans le chaudron mais s'évanouit dans la nature pour guérir ses fesses ébouillantées. Le voilà juste ridiculiser ! Le grand méchant Loup³³ prend dès lors des allures de gros nounours plutôt idiot alors que l'ogre fait ami-ami avec l'enfant et que la sorcière perd ses attributs effrayants pour se transformer en Dame Tartine. Plus rien ne dévore, ne tue puisqu'il faut préférer l'illusion d'un monde pacifique.

Les spécialistes de l'enfance regrettent cette évolution vers la non-violence. À leurs yeux, il est nécessaire d'entendre des histoires sombres et cruelles dans lesquelles les peurs enfantines ont la possibilité de s'extérioriser. Et notamment les peurs liées à la mort.

Des contes où la mort est l'héroïne

Certains contes mettent en scène directement la mort personnifiée. Ils sont conseillés pour des enfants de plus de 7 ans³⁴.

La mort pour marraine

La mort offre la richesse au treizième fils d'un homme trop pauvre pour subvenir aux besoins de cet enfant. Bien que tremblant face à cette « *silhouette enveloppée de longs voiles noirs* »³⁵ cachant son « *corps décharné et la grande faux* », le père accepte cet honneur. Le jeune garçon devient médecin. Il croit que sa marraine lui offrira une vie plus longue que les autres puisqu'il est amoureux. Elle refuse. Voilà un conte étrange où le héros ne gagne pas, certainement parce qu'il n'est pas le personnage principal. C'est bien la mort, cette mort que l'on ne peut vaincre. Le jeune homme cherche à duper sa marraine, mais ne parvient qu'à

32 E. Deschavanne, P. Tavoillot, *Philosophie des âges de la vie*, Grasset, 2007.

33 Les nombreux ouvrages de Geoffroy de Pennart ou Mario Ramos destinés aux moins de 6 ans offrent des histoires de loups à l'allure charmante.

34 Si vous souhaitez les lire en intégralité, ces contes sont repris sur le site de l'auteur <http://www.renaitre-orphelin.fr/>

35 Une récente création musicale du conte habille sa jolie comédienne d'une longue robe immaculée. Elle tient un masque blanc devant son visage et évolue gracieusement. Cette mise en scène écarte tout aspect choquant, si ce n'est le sujet ...

attiser sa colère. Peut-on tromper la mort ?

Dans ce conte, la vie est symbolisée par des cierges. « *Les enfants ont un long cierge à peine entamé, ceux des adultes sont de longueur moyenne, ceux des vieillards sont tout petit. Mais il y a aussi des enfants ou des jeunes gens qui n'ont que des petits cierges* », ce qui est ici le cas de la princesse aimée du jeune homme. « *Il faut d'abord qu'un cierge s'éteigne pour que je puisse en allumer un nouveau* » répond la mort toute-puissante sur la vie. Le médecin offre alors sa lumière à sa bien-aimée, un don de vie mais évidemment en meurt. La mort décide donc de la vie, de la durée de chaque existence, elle allume l'étincelle ou souffle la flamme. La vie prend une allure précieuse et fragile.

Le Festin des Morts

« *Un jour, en traversant un cimetière, un homme trébucha contre une tête de mort. Furieux, il donna un grand coup de pied à la tête puis il lui dit en riant :*

- Mort, je t'ai maltraité. Si tu es sans rancune, viens dîner avec moi ce soir à 8h. »

Ce thème est bien sûr celui de Don Juan. Dans le conte, la mort prend la forme d'un squelette enveloppé d'un linceul. Elle se contente de donner à l'insolent une bonne leçon. Elle le convoque avec les morts à un festin commun dans le cimetière. L'homme comprend le piège et ne mange pas. Ainsi il ne partage pas le festin de la mort. Elle l'épargne puisqu'il a été assez malin. Mais elle lui impose le respect dû aux morts « *Maintenant, va et n'insulte plus les morts* ».

Notre époque n'est pas avare de paradoxes. Nous l'avons déjà remarqué, en ce qui concerne la mort, les contradictions abondent. Les adultes évitent d'évoquer la mort avec leurs enfants. Mais savent-ils seulement que ces derniers lisent des histoires remplies d'éléments mortifères. D'autres adultes – auteurs de jeunesse – n'hésitent pas à y confronter leurs jeunes lecteurs. Ces fauteurs de trouble choquent-ils vraiment les enfants ? Leurs apprennent-ils quelque chose ? Leur enseignent-ils réellement des leçons de vie ?

« Lire c'est vivre »³⁶

À une époque où l'inoccupation est ressentie comme un non-lieu temporel, un temps stérile (mort), la lecture comble et évite cette perte. Peu importe le livre en main, au moins l'enfant s'occupe-t-il l'esprit ! Il est évidemment reconnu que toute stimulation mentale éloigne le vide, « *l'obsession de la mort* »³⁷. Reste à savoir si cela s'applique aux enfants. Pour leur part, lire serait davantage une recherche de la vie, une compréhension des éléments de la réalité, une source de plaisir immédiat.

Au-delà de la simple occupation, la lecture est une activité socialement et culturellement valorisée et valorisante. Un enfant lecteur est prédisposé à aller loin, dans ses études, dans la réussite, dans sa vie. Il repousse les limites de son destin. Priorité de nos systèmes éducatifs, l'apprentissage de la langue et la maîtrise de la lecture placent d'emblée les enfants sur l'échelle des chances.

Pourtant, un enfant lecteur, toujours plongé dans ses livres, est-il mieux armé face aux réalités de la vie ? Sans cesse enfermé dans sa bulle imaginaire, est-il véritablement face à la vie ? Ses questions parcourent nos préoccupations parentales, moins âprement sans doute qu'au sujet des jeux vidéos. Peuvent-elles trouver des réponses pour nous satisfaisantes ? Toutefois, si la quantité d'histoires lues importe, leur qualité suscite un débat des plus vifs. Il existe une hiérarchie dans l'utilité intellectuelle des genres littéraires. BD, Mangas ou romans en série figurent en bas de l'échelle, jugés peu enrichissants. Les documentaires, les romans classiques, historiques sont largement préférés. Nous ne prendrons pas position ici. Ce qui nous est apparu avec force, c'est la quasi-permanence de la mort dans l'ensemble des genres, du bas de l'échelle de nos valeurs au plus haut. Ce qui reviendrait à penser que toute création fictionnelle (quelle que soit sa qualité reconnue), parle des éléments de la vie, selon une manière singulière, établie par les codes de son genre. Parfois même elle insiste sur la ligne particulière de nos destins humains.

36 Dénomination d'une association promouvant la lecture en milieu carcéral. <http://www.lirecestvivre.org/>

37 Moulin ??

Les fictions modernes

Lire et rencontrer la mort

Un auteur de jeunesse reconnaît que « *la mort est un thème récurrent de mes 60 ouvrages, récits ou albums que j'ai signés, en 20 ans, pour les enfants de tous âges* »³⁸. Or, il n'en conçoit pas une vision morbide. « *Je leur parle non de la mort ou de la vie, mais de l'existence qui résulte de leur imbrication* », un moyen selon lui d'ouvrir vers une éternité, un cycle vital en perpétuel résurrection. Tous les auteurs pour la jeunesse sont-ils si au fait de leur thématique et de la vision du monde qu'ils veulent transmettre ?

Quelques exemples parmi tant ... ³⁹

J.C. Mourlevat⁴⁰ débute un roman par la mort du roi et un autre par la vie éternelle qu'une rivière accorderait « *C'est l'eau qui empêche de mourir, vous ne le saviez pas ?* ». Récemment, il a mis en scène une jeune fille qui franchit la frontière d'un monde parallèle (un ailleurs qui ressemble à la mort) pour rejoindre sa sœur ;

A.L. Bondoux⁴¹ présente un assassin plutôt sympathique qui se prend d'amitié pour le fils du couple qu'il a tué ;

M. Paver⁴² entame ses chroniques par la mort (nécessaire ?) d'un père, décès qui entraîne son fils dans une quête ponctuée d'aventures qui durera plusieurs tomes ;

E. Brisou-Pellen⁴³ débute une mystérieuse enquête par la mort du grand-père de la jeune héroïne, une noyade qu'elle juge étrange ;

Un jeune garçon parle à sa sœur, morte depuis 10 ans, avant de croiser un spectre annonceur de mort dans l'univers de N.M. Zimmermann⁴⁴ ;

Et comment oublier la pléiade des jeunes orphelins, héros planétaires : Harry Potter, les enfants Baudelaire⁴⁵, en tête de liste ...

38 T. Lenain, *Les enfants pensent aussi à la mort* (texte disponible sur internet <http://thierrylenain.hautetfort.com>)

39 Une bibliographie thématique est disponible sur le site de l'auteur <http://www.renaitre-orphelin.fr/>

40 J.C. Mourlevat, *Le chagrin du roi mort*, Gallimard jeunesse, 2009 ; *La Rivière à l'envers*, Pocket Jeunesse, 2004 ; *Terrienne*, Gallimard, 2011. <http://www.jemourlevat.com>

41 *Les larmes de l'assassin*

42 *Chroniques des temps obscurs*

43 *Un si terrible secret*

44 *Le couloir des esprits*

45 *Les orphelins Baudelaire*

Les romans à suspens dominent la fiction, et d'autant plus la fiction jeunesse. Souvent, ils se basent sur un meurtre à résoudre, une disparition mystérieuse ou une menace de mort à laquelle il faut échapper.

Enquêter tous les mois ...

Ces récits à énigme se retrouvent également dans les magazines destinés à la lecture des jeunes. Ainsi *Moi, je lis* renouvelle chaque mois une histoire « *j'enquête, je comprends* », destinée aux enfants de 8/12 ans. Dans « *Qui veut la peau de Léonard ?* »⁴⁶, il a pu aborder Léonard de Vinci. Cette volonté de conjuguer divertissement et Histoire est fréquente dans les ouvrages de jeunesse. Ainsi apprend-on en s'amusant ... or, qu'apprend-on justement ? La vie d'une personnalité célèbre de l'art occidental, morte depuis plusieurs siècles. Cette existence est retravaillée par la fiction mais il s'agit tout de même de la faire revivre afin d'en imprégner la mémoire culturelle des enfants.

Les BD et les mangas ne paraissent pas démunis face à l'invasion morbide. Récemment, les magazines adolescents relayaient une publicité pleine page « *Et si vous aviez le pouvoir de réveiller les morts !* »⁴⁷. L'illustration évoquait sans fard le sujet. Ailleurs, une histoire, semble-t-il appréciée des adolescents, mettait en image, sans voile, trois cadavres avant leur inhumation, accompagnés des regrets et du chagrin de deux jeunes⁴⁸. Des mangas comme Yu-Gi-Oh, Naruto, très populaires chez les jeunes, multiplient également les scènes de meurtres ou l'évocation des morts.

Lire et rencontrer squelettes, fantômes, ...

Une autre thématique très porteuse se reflète dans les scénarios de fantômes, revenants, vampires et autres spectres inquiétants. Que traitent-ils sinon de mort-vivants, de morts chargés de revenir hanter, martyriser, empêcher de vivre normalement, les vivants ?

Se faire peur avec délices

La collection Chair de poule⁴⁹ s'appuie sur ce créneau porteur. Proposée dès 9 ans, à un prix très abordable, la trentaine d'ouvrages actuellement disponible affiche clairement le

46 *Moi, je lis* n°281, avril 2011.

47 Valp, *Ashrel*, éditions Delcourt, 2011.

48 P. Lyfoung, *La rose écarlate*, tome 6,

49 Bayard

programme : « *Tu n'en sortiras pas indemne ... Spectres, vampires, loups-garous, momies sorties de leur sommeil ou monstres remontés des profondeurs ... des récits au rythme implacable, délicieusement effrayant !* »

Le Fantastique est un genre particulièrement glauque et morbide. Depuis la page de couverture du livre, jusqu'aux tréfonds du récit, il attire beaucoup les jeunes générations. Bien sûr, le Fantastique se base sur l'élaboration de mondes dits parallèles, des ailleurs qui ne ressemblent pas du tout au nôtre. Pourtant, est-ce bien sûr ? La logique de ces autres univers revient à souligner les spécificités de notre réalité. Prenons l'exemple d'Eragon, succès planétaire. « *Les lamentations des vivants sont un chant pour les morts* ». Ainsi songeait Eragon en enjambant le cadavre disloqué d'un Urgal ». N'est-ce pas la vérité de tout deuil difficile à mener ?

Une matinée d'été pluvieux devant la télé des enfants

Nous débutons l'émission destinée aux jeunes (de 4 à 12 ans), par un dessin animé muet. Exceptés quelques borborygmes, aucune parole ne caractérise les personnages. Le scénario est classique : deux forces s'opposent. Oggy⁵⁰ et sa compagne affrontent, dans leur maison, de petits cafards un peu sournois. Durant un quart d'heure, le jeu consiste à être plus malin que l'autre afin de s'éliminer, s'écraser, s'aplatir, se désintégrer, se démembrer, bref se détruire. Cependant, pas de mort pour le pauvre être atomisé par terre. Aplati, il se regonfle ; démembré, il se recoud, en un phénomène de résurrection vraiment magique. Les enfants rient vraiment de bon cœur et l'adulte pense à ce moment qu'il a réellement perdu son humour enfantin. Aucune des deux parties ne gagne et la situation de départ revient au point mort à la fin. Si la maison a explosé, elle se reconstruit pour une nouvelle aventure, indéfiniment du même genre. D'ailleurs les enfants parviennent à deviner ce qui va arriver ...

Arrive ensuite un célèbre héros déjà présent dans les années 1980, Scooby-Doo⁵¹. Malgré une légère touche de modernisation, le concept n'a pas changé. Les personnages sont toujours les mêmes, toujours quatre jeunes amis et leur fidèle chien. Trente années parmi nous ne les ont pas vieilli d'un poil, de quoi jalouser cette intemporalité. Comme à notre époque, les voilà embringués dans une aventure mystérieuse. Un zombi, un fantôme, ou tout autre être monstrueux, revenus de l'au-delà, hante une malheureuse victime. Les cinq amis vont se

50 Oggy et les cafards

51 Scooby-Doo

charger de récolter des indices et aider à « résoudre ce mystère ». À chaque épisode, une mystification est dévoilée. Un faussaire cherchait à effrayer, le plus macabrement possible, des victimes dont il voulait prendre la place. Parfois, il désirait cacher des activités illicites. Scooby-Doo, en démontant l'imposture, rétablit la morale de la vérité et de l'honnêteté. Le paranormal redevient tout à fait normal et s'explique simplement par des effets de pyrotechnie.

Au terme de ce temps télévisuel auprès des enfants, que constater sinon que nous venons de passer une heure avec la mort en toile de fond, la mort falsifiée, trompée ...

Que recherchent les jeunes dans leurs lectures ?

Nous pourrions continuer à l'envi la liste des fictions ainsi teintées de mort. Tirons-en plutôt quelques déductions :

- Les jeunes aiment ces récits. Et notre société de consommation leur en sert à foison. Un récent sondage⁵² établit que un tiers des [11-13 ans] lit des histoires qui font peur au moins une fois par mois. Alors que la génération suivante, des [13-15 ans], se voit renommée génération Harry Potter, Twilight⁵³, Eragon, titres principalement plébiscités par eux. Leurs préférences s'étendent jusqu'aux polars et diverses sciences fictions héritières de Stephen King.
- Nos jeunes recherchent-ils cette confrontation à la mort comme piment des émotions ? Ou n'attachent-ils pas les mêmes craintes que l'adulte à la rencontrer ? N'y voient-ils qu'un événement de vie, parmi les autres ? Ne lui accordent-ils pas la portée terrifiante que l'adulte y verra ?
- Les enfants ont besoin de modèles héroïques. L'espace fictionnel trouve sa place, tout comme les super-productions médiatiques et sportives (foot, catch, ...). Dès lors, un enfant peut se voir fasciné par un être – réel, de papier ou d'écran – qui devient alors une icône à ses yeux. Superman ou Batman sont réputés remplir cette tâche. Son désir évident est bien sûr de lui ressembler, d'être grand et fort comme son héros, de posséder de super pouvoirs et de dominer en sauvant le monde. Ainsi renforcé intérieurement, il apaise ses peurs et son angoisse face au monde. La Mythologie

52 Sciences Humaines, le monde des ados

53 Et son vampire Edward

antique remplissait un rôle similaire, rassurant les hommes sur les mystères alors inexplicables de la Nature. Et les modèles héroïques n'ont pas peur de la mort ... ;

- Toutefois, notre société de consommation abuse de ce culte du super héros enfantin. Lorsqu'une histoire fonctionne à l'audimat, accroche l'attention du public, la voilà déclinée en une multitude de produits dérivés. Nous l'avons remarqué pour le Catch, ou le manga Yu-Gi-Oh. S'il s'agit d'un dessin animé (Yu-Gi-Oh est un parfait exemple), les épisodes se succèdent à un rythme étonnant. Or, chaque épisode reprend la même trame narrative, dans un décor qui ne varie guère. L'enfant assiste alors à un éternel recommencement. Il entre dans un cycle sans fin, dans lequel le héros ne change pas. Il ne vieillit pas, il n'évolue pas ou si peu significativement. Parfois même certains personnages éliminés de la série ressuscitent quelques épisodes plus tard ... Ne trompe-t-on pas la notion du temps ? La notion même de vie, l'enchaînement normal du cycle de la vie ?