

(Texte remanié)

Avec le passage au secondaire, les pratiques ludiques en famille se raréfient. Comme le précise une enquêtée, « dans les derniers 12 mois je n'ai pas joué avec les filles parce qu'elles sont grandes. Quand elles étaient petites, on jouait beaucoup ensemble. Mais à partir d'un certain âge on ne joue plus » (Aurélie). Rejoignant là d'autres travaux sur l'évolution des pratiques culturelles des jeunes (Glévarec, 2010 ; Octobre, 2014) les adolescents semblent nettement moins demandeurs de moments de partage en famille et privilégient les pratiques de jeux en dehors du cercle familial, notamment avec la référence aux « copains », aux pairs : « À l'adolescence les enfants ont moins de sollicitations envers nous. (...) Nous on

les a beaucoup accompagnés à jouer, on était des parents très joueurs : organiser des anniversaires, goûters et ces trucs... Mais ils ont moins besoin de nous et on leur a donné une autonomie de jeu et ils sont partis jouer à l'extérieur » (Sophie). Cette évolution diachronique au sein de chaque famille conduit à relativiser la place de ce jeu partagé qui reste, dans la très grande majorité des familles, une pratique annexe ou « en creux » par rapport aux autres activités, voire une activité « par défaut », quand « on n'a pas mieux à faire », sur un modèle assez proche de la télévision.

CULTURE LUDIQUE : TYPOLOGIE DES FAMILLES

Au regard de ces discours tant sur les pratiques que sur les transmissions et plus largement sur les cultures ludiques, deux types de familles se dessinent dans leur relation au jeu. D'une part, des « familles de joueurs » dans lesquelles les parents ont eux-mêmes des pratiques ludiques récurrentes (souvent hebdomadaires) individuelles ou entre adultes. Ces parents jouent régulièrement avec leurs enfants, et valorisent fortement le jeu en tant que pratique culturelle et éducative. D'autre part, des « familles joueuses » qui se caractérisent par des pratiques ludiques récurrentes (mensuelles) entre parents et enfants. Mais ces pratiques prennent place dans un contexte de faible valorisation culturelle du jeu, où les pratiques individuelles ou entre adultes des parents sont peu nombreuses.

On saisit ici toute la complexité de la construction d'une culture ludique qui ne peut être réduite à une pratique partagée entre parents et enfants même si celle-ci initie et participe manifestement à la dynamique. Certaines familles jouent davantage que d'autres, mais c'est aussi dans la valeur accordée au jeu entre éducation et culture que la culture ludique se construit. Cette construction transparaît d'une certaine façon en creux dans un troisième type de familles qu'on peut qualifier de « familles non joueuses ». Celles-ci se caractérisent par une absence de pratiques ludiques communes et par une faible pratique individuelle des parents. La culture ludique apparaît de nouveau comme une des justifications de l'absence de jeu



commun entre enfants et parents : « Et puis depuis petit, je joue pas avec mes enfants car mes parents jouaient pas avec moi, c'est aussi un truc de culture je pense » (Romain). Pour expliquer le peu de pratiques de jeu en famille, des parents évoquent ainsi la reproduction d'un modèle familial dans lequel le jeu est secondaire et la culture ludique réduite. « Pour moi c'est le temps, mais aussi l'envie et la culture dans laquelle on grandit. Par exemple, si tes parents ont joué avec toi, tu vas refaire la même chose avec tes enfants ; c'est logique je pense. En tout cas moi, mes parents jouaient pas trop avec moi et j'ai reproduit ça avec mes enfants » (Sylvie). Validant l'hypothèse que le jeu est affaire d'héritage culturel, certains parents insistent sur le peu de connaissances constituées au cours de leur enfance en matière de jeux et expliquent ainsi une pratique difficile à initier en famille : « Ben nous on n'a jamais beaucoup joué étant enfants non plus, donc c'est vrai que ben on n'a pas l'habitude. On s'occupe à faire autre chose » (Bernard). Certaines familles révèlent ainsi une faible valorisation du jeu et des objets qui le portent, qu'il s'agisse de jouets, de jeux de société ou de jeux vidéo. Pour ces familles « non-joueuses », le jeu n'est pas une affaire de pratiques familiales ; il renvoie avant tout à des pratiques d'enfants, entre enfants, pour les enfants : « Pour moi, le jeu c'est avant tout un truc de même. mais pour moi le jeu c'est un truc pour les gosses et moi je bosse » (Antoine).

LE JEU VIDÉO : UN JEU QUE POUR LES ADOLESCENT(E)S ?

Les divergences de goût entre parents et enfants souvent soulignées par les uns ou par les autres apparaissent comme une justification de l'absence de pratiques ludiques partagées : « En plus je pense que si on jouait avec nos parents, on aimerait pas les mêmes jeux aussi » (Romuald). Les jeunes sont beaucoup plus insistants sur cette séparation entre parents et enfants qu'ils veulent conserver : « Je crois aussi que c'est une question de temps mais aussi d'envie, car moi j'ai pas envie de jouer avec mes parents » (Brian). Si le jeu est difficile à partager dans certaines familles, c'est aussi parce que les parents ne pourront jamais être des partenaires similaires à ce que sont les pairs. « Je m'imaginerai pas jouer avec mon père et pourtant il aime le foot et tout mais voilà c'est pas le même délire et on serait pas nous-mêmes. Si je joue avec mon père, j'insulte pas, je le tacle pas alors qu'entre potes, tu vois, c'est pas le même délire » (Matthieu).

Cette scission des pratiques ludiques entre parents et enfants particulièrement marquée au moment de l'adolescence, l'est plus encore autour du jeu vidéo, comme le soulignent la majorité des parents interrogés : « Eh non, on n'est pas jeux vidéo, ça nous dit rien. Ce n'est pas qu'on a quelque chose contre, c'est que ça ne nous dit rien » (Sophie). La différence qualifiée de « générationnelle » est ainsi parfois évoquée comme un facteur explicatif de cette absence de jeu partagé : « On joue aux jeux vidéo surtout et mes parents détestent ça ! Comme moi j'aime pas les jeux de société et les jeux de cartes parce que c'est chiant tu restes assis et tout. Et puis je vois pas mon père ou ma mère danser du hip-hop [sur Just Dance] ! (rires) » (Bruno).

La distance avec le monde parental est sciemment maintenue par les adolescents. « Bah... j'avoue c'est vrai, on joue pas avec nos parents, mais moi je pense que c'est à cause des jeux vidéo. Tu vois, je joue qu'à ça ou alors je vais faire un foot ou un basket avec mes potes au quartier. Donc mes parents, ils peuvent pas jouer avec nous » (Brian). Au-delà de ce processus d'autonomisation, les difficultés à partager un jeu renvoient aussi à l'expérience ludique qui semble ne pas pouvoir prendre le même sens avec les parents qu'entre pairs. « Je sais pas, en fait, moi, je veux bien être avec mes parents pour regarder la télé ou parler avec eux et qu'ils viennent me voir jouer en club mais pas jouer avec eux parce que les jeux vidéo c'est un truc que je partage avec mes potes ou mon frère » (Romuald).

Ce qui est en jeu dans le jeu vidéo est une appartenance revendiquée au monde de l'adolescence, une marque d'autonomisation des enfants par l'affirmation d'un goût spécifique et singulier. Aux yeux des plus âgés des enfants, il est difficile donc, voire impossible, pour les parents de rentrer dans cette communauté de joueurs et d'en adopter les normes et les façons d'« être en jeu ». S'il est bien question de distinction entre générations, celle-ci se conjugue avec des questions d'appartenance à un groupe de pairs et avec ce que cela suppose de conformité et de normalités en termes de savoir-faire et de savoir-être. « Ouais mais aussi par notre culture, je pense, car, au quartier, mes potes et tout, on joue pas avec nos parents, enfin je sais pas, c'est bizarre, tu vois, on a des potes et tout, des consoles qui font qu'on joue tout le temps entre potes. Après je sais pas. [en s'adressant à l'enquêteur] Toi, tu joues avec tes parents ? ! » (Brian).