

Récemment, une information lourde de sens a, semble-t-il, presque passé inaperçue : un court reportage passé au journal télévisé d'Antenne 2 a révélé les graves difficultés rencontrées par l'entreprise MECCANO qui envisage de réduire fortement ses activités, entraînant le licenciement d'une partie de son personnel à court terme. Le journaliste reprenait une explication avancée par les responsables de l'entreprise : les ventes de Meccano n'ont cessé de chuter ces dernières années devant l'invasion des jeux électroniques.

Jeux de destruction et jeux de construction le virtuel et le réel

Je ne sais si cette information vous a accrochés : Meccano connaît de graves difficultés. Ses ventes n'ont cessé de baisser au cours des dernières années devant la montée en puissance des jeux électroniques.

Je dois l'avouer : enfant et même jeune adolescent, j'ai été un passionné de Meccano (j'ai eu ma première boîte à 5 ans), comme de tous les jeux de construction, d'ailleurs. C'est sans doute ce qui m'a amené en 25 ans à construire seul 3 maisons... Mais c'est surtout ce qui m'a toujours fait considérer que le travail avec les mains devait être profondément lié au travail intellectuel. Et sans doute aussi ce qui fait que je n'envisage pas de pensée sans action (ni d'action sans pensée). Jeune instituteur, il y a bientôt cinquante ans, j'ai rapidement senti que je devais proposer des travaux manuels à mes élèves. Lorsque j'eus découvert Freinet et les techniques qu'il avait initiées, je pus intégrer ce travail manuel dans mon enseignement même : il n'y avait pas de recherche sur un thème sans création manuelle. Un objet fabriqué par les enfants était toujours au centre des exposés qu'ils présentaient.

Or voici que nos enfants sont amenés à perdre tout contact avec la réalité, celle qui résiste, qu'il faut apprendre à connaître pour pouvoir la façonner. Un vrai marteau qui tape sur un vrai clou (qui parfois se tord) et non un clic sur un marteau virtuel qui enfonce un clou virtuel, comme l'écrivait un instituteur (où ai-je lu cette remarque si juste ?). École de patience, de précision ; incitation à observer, à imaginer... et à agir «pour de vrai». Tout cela disparaît devant l'image de la réalité, image de plus en plus éloignée du réel, réalité de plus en plus virtuelle. Déjà l'exercice scolaire est profondément irréel : jamais une erreur de calcul dans un problème n'a eu d'autre conséquence pour son auteur qu'une mauvaise note, lorsqu'il suffit d'effacer le tableau pour faire disparaître l'erreur. Et maintenant, le jeu dont Wallon a si bien souligné la nécessité dans la croissance du petit d'homme (comme du petit animal), le jeu se déréalise totalement. Bien sûr, il faut des jeux qui fassent une place au rêve, mais il faut aussi d'autres jeux, ceux qui permettent à l'enfant de construire - et donc de se construire. Or si ces jeux disparaissent au profit des jeux informatisés (qui, neuf fois sur dix se résument à détruire), jeux solitaires le plus souvent, que deviendront nos enfants ? Trop facile peut-être de glisser un couplet sur la montée de la violence, à ce moment de mon discours, et pourtant ? N'y a-t-il pas au moins banalisation de la violence destructrice ?

Je suis un fervent partisan de l'utilisation de l'outil informatique dans l'enseignement. D'une utilisation volontaire, raisonnée, maîtrisée par des adultes éducateurs au profit des jeunes dont ils ont la charge. Dès l'apparition des micro-ordinateurs, (mon premier ordinateur fut un ZX81 !) je me suis passionné pour ce nouvel outil dont j'apercevais les immenses possibilités éducatives. J'ai aussi été très inquiet pour sa survie lorsque je constatais que la majorité des micros acquis dans les familles à l'époque terminaient bientôt leur vie dans le fond d'un placard, faute d'un autre usage qu'un jeu dont on avait vite fait le tour. Aujourd'hui encore, la majorité des ordinateurs «familiaux» servent essentiellement à jouer, mais cette fois il y a foison de jeux proposés à des prix de plus en plus bas. Des jeux qui ne diffèrent d'ailleurs que par le graphisme, de plus en plus «réaliste», car la trame reste souvent inchangée : une poursuite, un combat, un ennemi à détruire... ou une illusion de piloter un bolide qui finit sa vie dans un accident. Faut-il compter sur la lassitude pour amener jeunes - et adultes - à abandonner cette utilisation de l'ordinateur et en rechercher une plus «constructive» ? À observer autour de moi, je n'en ai pas l'impression.

Du mal, on peut faire sortir un bien : cette affaire Meccano ne peut-elle être une occasion pour tirer la sonnette d'alarme - et plus même, pour faire réfléchir tous ceux qui ont une part dans l'éducation des jeunes - à une dérive d'autant plus sournoise qu'elle est masquée par l'illusion d'un progrès technique ?

Depuis ce matin, je pense que je vais rechercher une source de financement pour acquérir un certain nombre de boîtes de Meccano et proposer, dans le cadre de notre Centre de loisirs local des fins d'après-midi de construction aux enfants, adolescents et adultes de mon secteur. Pour lier la réflexion et l'action !

Ré-agissez-vous de votre côté ? Vos ré-actions m'intéressent, faut-il le dire ?

Georges HERVÉ, Perrier, Puy-de-Dôme
(dans un courrier daté du 30 octobre 1999)