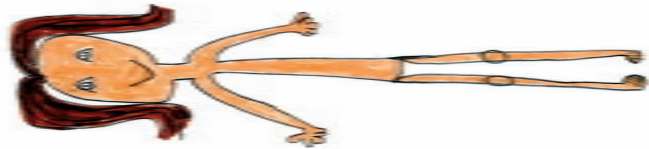


ville école intégration

160 MARS 2010

diversité

Entretien avec
Roland Castro



Du côté du corps



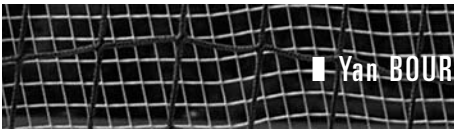
La récréation sous pression

– des jeux traditionnels aux formes ludiques radicales

« L'enfant, pris entre les deux déserts de l'ombre et du soleil, se mettait à tourner autour de la table sans trêve, du même pas précipité, en répétant comme une litanie : « Je m'ennuie ! Je m'ennuie ! »

Albert CAMUS, *Le premier homme*.

Décolant d'un constat médiatique qui cristallise de nombreuses réflexions, cette étude propose une lecture anthro-



pologique de ces pratiques corporelles juvéniles que le discours de sens commun désigne sous un vocable paradoxalement jovial et brutal. Centrée sur la sociabilité adolescente, cette recherche part d'une question d'apparence fruste et résolument ouverte : qu'en est-il concrètement à l'échelle ethnographique d'un collège « ordinaire » ? Par l'entremise des notions de corps et de jeu, elle interroge les « formes du partage » (Candau, 2000) qui se phénoménalisent dans le cadre spatio-temporel de la cour de récréation ; levant un coin de voile des pratiques ludiques entre « ados » au

L'espace-temps de la récréation, moment propice à la détente et au défolement, se présente-t-il de nos jours comme le théâtre de divertissements inédits et inquiétants, comme ces « jeux » que l'on nomme aujourd'hui communément les « nouveaux jeux dangereux et violents » des adolescents ? En couplant la perspective ethnographique¹ à une approche systémique du phénomène, nous analysons en quoi ce qui était autrefois vu comme de banals et inoffensifs « jeux de mains, jeux de vilains » est aujourd'hui présenté, perçu et vécu comme relevant tout à la fois de la nouveauté, de l'extrême, de l'agressivité, de la contagion ?

moyen de l'observation *in situ* et des entretiens et discussions « à chaud ».

Quelle est la place occupée par ces pratiques dans la cour, lors des moments « libres », pendant les interours, au cœur des relations sociales entre pairs, entre filles et garçons ? Il s'agit de donner du sens à quelques gestes et techniques, paroles et raisons, mouvements et situations.

Mais, avant toutes choses, balisons le phénomène de quelques jalons.

DE NOUVEAUX JEUX... DANGEREUX ET VIOLENTS ?

« Foulard étrangleur : le jeu mortel des ados niçois », titre *Nice Matin* suite au décès tragique d'un jeune Azuréen au mois d'octobre 2000.

■ 1 Les données ethnographiques qui constituent la matière première de cette contribution découlent d'une étude doctorale en cours d'achèvement à l'université de Nice Sophia Antipolis. Pour les besoins de l'enquête, nous avons endossé le statut d'assistant d'éducation (« pion ») pendant près de trois ans dans un collège de l'académie de Nice, établissement situé dans une petite ville péri-urbaine des Alpes-Maritimes et accueillant environ 750 filles et garçons âgés de 11 à 16 ans de toutes provenances sociales et culturelles.

Et le journal de lancer, dans la foulée, une « alerte à la strangulation dans les collèges » de la ville. Le point de départ remonte vraisemblablement à l'automne 2000, en tant que moment-frontière dans le processus de communication du phénomène. Plusieurs journaux français annoncent alors qu'un « nouveau jeu », « véritable fléau » réputé « à la mode », « tue » dans les écoles, collèges et lycées. C'est ainsi que ledit « jeu du foulard »², telle la pointe de l'iceberg au sortir du brouillard, fait son apparition dans notre environnement social et communicationnel. Depuis lors, les nouvelles vont bon train. Le phénomène apparaît de plus en plus présent, le local et le national se faisant écho. Le message a progressé, s'est multiplié, amplifié, renforcé, déformé. Au mieux s'est-il érodé, au pire s'est-il pétrifié, dur comme une pierre de scandale. « Les jeux dangereux envahissent les cours de récréation » signale, consterné, *Le Figaro* dans son édition du 13 octobre 2003.

Nous sommes en 2010. Voilà près d'une décennie que les conduites « ludiques » des adolescents défraient la chronique, non sans bruisements et avec une cyclicité de quasi-métronome. Que l'on tourne à la volée les pages des journaux quotidiens ou que l'on s'attarde du côté du médium télévision, pas un mois de l'année ne s'écoule sans que l'un de ces « jeux » attire notre attention, occupant tantôt la rubrique des « faits divers », tantôt les colonnes et les reportages, plus frappants

et spectaculaires, de la « une » ou des émissions télévisées. Lapidaire et alarmante, l'information ne laisse pas de susciter stupéfaction, soupçon et agitation dans les rangs : des familles et parents d'élèves aux responsables institutionnels, des éducateurs et enseignants aux journalistes. Lancé de la sorte, le message participe, dans le même temps, à incliner les regards, discours et pensées, perceptions, opinions et actions. *Le Progrès* entame ainsi l'année en rappelant que ces « tristes jeux dont la violence est l'unique but » (21 janvier 2010) peuvent toucher tout enfant ou adolescent, dans le cadre scolaire, la sphère privée, en passant par l'espace public.

DE L'ÉVENTAIRE MÉDIATIQUE À L'EXAMEN ANTHROPOLOGIQUE

Si le jeu du foulard focalise une myriade de regards, d'autres pratiques ne tardent pas à se manifester, tous azimuts, dans le paysage. Ce sont ces « affaires » qui, par leur aspect sensationnel, apparemment dévastateur et sans précédent, attirent l'attention. On commence à entendre parler de « jeux » se distinguant diamétralement et vertement du ludisme enfantin et des amusements entre « ados », comme de leur frivolité universelle et ancestrale. Leur originalité tiendrait à leur aspect dangereux, leur violence manifeste et « gratuite », l'inconséquence de leur rapport à la sexualité ou à la mort. Pratiquées à plusieurs et/ou sous le regard des pairs, dans le cadre clos des collèges et lycées, ces « nouveautés » ludiques se nomment : « jeu de la canette », « petit pont massacreur », « jeu de la carte de crédit », « gardav'« chat haut perché », « jeu de la mort », « jeu de l'aérosol », pour ne piocher que quelques exemples parmi une multitude. Autant de conduites individuelles et de pratiques collectives à la fois

brèves et éphémères, visibles ou subreptices, où l'usage du corps et du référant jeu se révèle tant aléatoire que provocant, tutoyant le danger et transgressant parfois jusqu'au point de rupture. Et du jeu du foulard à toute une kyrielle de pratiques susceptibles de se solder par des coups, cris, bosses, ecchymoses ; pire encore, des cicatrices, fractures, une phase de coma, voire un décès, il n'y a qu'un pas.

« Il n'y a pas de fumée sans feu », dit l'adage populaire. Les faits sont là et entrent en résonance avec d'autres problématiques adolescentes. C'est un intérêt certain de cette recherche qui vise à apporter quelques éléments de

■ 2 Couramment appelée ainsi, cette pratique, qui consiste à s'étrangler manuellement ou au moyen d'un lien, se présente davantage comme un *phénomène déclencheur*. Particulièrement médiatisée en France, elle ne représente que l'élément saillant et le pendant juvénile d'une pratique immémoriale que nous avons proposé de nommer la *strangulation ludique*. (Cf. Bour, 2008). Par ailleurs, le « jeu du foulard » donnera naissance à deux associations de parents d'enfants victimes de la strangulation : SosBenjamin-Observatoire national d'étude des conduites à risque (SosBenjamin-ONECR), association créée en 1998 par Magali Dulwez (mère de Benjamin, décédé en 1995 à 10 ans) ; et l'Association de parents d'enfants accidentés par strangulation (APEAS), fondée en 2000 par Françoise Cochet (mère de Nicolas, décédé à Nice en 2000 à 14 ans).

réponse au débat actuel sur l'adolescence contemporaine³. Ce débat, contant les effets de la « crise » d'adolescence par le menu, tente de répondre à une demande sociale et à éclairer un inquiétant tableau, composé des violences urbaines, scolaires, juvéniles ou sexuelles, des délinquances des mineurs, des suicides et de leurs tentatives, des conduites à risque et autres mises en jeu corporelles... Et parmi ces sombres touches, apparaissent les jeux dangereux et violents, qui ont glissé, à mesure, au rang des problèmes de santé publique. L'éminence de ce constat impose un changement de regard. Anthropologique, certes, mais prenant acte du fait que « l'adolescent n'est pas un être abstrait dont les caractéristiques seraient invariables au fil du temps, c'est un être bien concret, qui épouse son époque et se redessine avec elle, physiquement, mentalement et culturellement » (Fize, 2006, p. 28).

DES PARTAGES LUDIQUES AUX ACCENTS PROBLÉMATIQUES

Malgré l'ambiguïté présente depuis le départ, l'appellation « jeux dangereux » semble aller pleinement de soi. L'interrogation reste de mise, tant pour la référence au ludisme que pour la connotation périlleuse ou agressive. C'est pourquoi, la notion de jeu est ici pensée dans une acception étendue : du « joué », de « l'enjoué » et du fait de « se jouer ». Comment désigner ces diverses pratiques qui, apprennent, rencontrent un engouement massif et sans point de comparaison historique chez les adolescents ? S'agit-il de jeux aux conséquences dramatiques, de véritables suicides ? Sont-elles l'apanage des adolescents ?

Une certaine vigilance anthropologique devrait nous protéger des clichés et stéréotypes, entre

autres pubertaires. Car il est à craindre, en effet, une confusion durable entre « une poignée de sujets jeunes qui ne sont pas en mesure de maîtriser leurs “pulsions sauvages”, qui appellent des soins spécifiques, et la majorité des adolescents, qui situent les limites tout en les utilisant et les mobilisant » (Housier, 2004, p. 88). Le temps long passé à leurs côtés dans la proximité témoigne du fait que ces adolescents ne sont pas tous avides et dépendants de ces pratiques, qui plus est dans la globalité de leur classe d'âge, trop souvent pensée *a priori* comme un groupe homogène. Une chose frappante, cependant, est que, sauf à de rares exceptions, ces pratiques peuvent s'adresser à tous comme à personne en particulier. Réversibles, elles rompent même parfois avec les rapports de genre. Certes, dans la majorité des cas, lorsque les garçons « gigotent », ces demoiselles « papotent », pour reprendre la formule titre d'Annick Davisse (1999). Or, certaines pratiques, dures, virulentes, ne sont pas nécessairement réservées aux garçons : telle cette version du jeu de hasard « pierre-feuille-ciseaux » consistant à frapper d'une claque la main fermée du perdant. Pour l'avoir maintes fois observé, il ne fut pas rare de voir des jeunes filles y prendre part, tantôt entre « copines », tantôt incitant les garçons à les affronter. Toutefois, à la rapidité où les tours se jouaient, enchaînant à la seconde les coups perdus et les coups gagnants, les mains rougeoyantes ne tardaient pas à sonner le changement d'adversaire ou la fin de la partie. Même là, sous l'angle du corps à corps brutal entre filles et garçons, ces conduites remplissent une fonction dans la socialisation sexuelle : mode de séduction radical, affirmation « claquante » de l'effacement des genres, sévère toucher marquant un changement ?

Les travaux de Julie Delalande (2001) montrent clairement que la cour de récréation de l'école primaire, demeurant encadrée et surveillée, reste un lieu propice à la créativité et à la coopération entre pairs. Ainsi la cour est l'un des principaux lieux du passage du jeu individuel au jeu partagé. Mais lorsqu'elle s'apparente plus à un « désert » ludique qu'à un « espace transitionnel » (Winnicott, 1975),

les jeux traditionnels ou les pratiques sportives n'y étant plus autorisés, le désœuvrement et la lassitude montent, tandis que, sous pression, gronde la menace du conflit, du débordement.

Puis, parfois, le glissement s'opère, les « ados » passant soudainement du registre terne et

■ 3 Début 2007, la France comptait 3 864 479 jeunes âgés de 10 à 14 ans et près de 8 millions dans la classe 10-19 ans. Cf. INSEE, « Estimation de population au 1^{er} janvier, par département, sexe et âge quinquennal ». Consultable en ligne à l'adresse : <http://www.statistiques-locales.insee.fr/esl/accueil.asp>

plaintif de l'ennui à celui, plus enjoué, teinté de joie, de la « rigolade » et des émotions partagées, via les formes ludiques radicales... Par-delà la transgression de l'interdit et le défi à l'adresse des « copains », prenant parfois la forme signifiante d'un pseudo rite de passage, ces formes ludiques mettent abruptement le corps en jeu, autrui se muant en objet du jeu, sinon en « jouet ». L'exemple du « petit pont massacreur » montre combien ces pratiques frôlent l'intégrité des sujets, en ce qu'elles reposent sur le principe du « qui-perd-reçoit-des-coups » (Lepoutre, 1997, p. 316). Décrit par David Lepoutre au début des années 1990 – description similaire à celles que nous avons pu effectuer –, le jeu « consiste en une sorte de football dont le but est de faire passer la balle entre les jambes d'un des participants. Celui qui se fait surprendre est immédiatement roué de coups de pied par toute l'équipe [...] » (1997, p. 316). La bravoure est de mise dans ces pratiques de garçons, participant au gain de reconnaissance, au respect, à l'assurance de soi; le motif principal n'étant pas de faire mal, mais juste de « passer le temps », « rire », « s'amuser ». De fait, lorsque l'action tourne mal, nous n'avons plus affaire à un jeu, quand bien même serait-il « d'agression », mais bel et bien à un règlement de comptes tournant au « passage à tabac »!

En cela, les formes ludiques radicales, aussi spontanées qu'éphémères, se différencient et des conduites à risques, au sens où David Le Breton parle de « jeu symbolique ou réel avec la mort » (2002, p. 10), et de la violence collective proprement dite, voire de formes de « harcèlement scolaire » (*school bullying*), comme le pense Marie-France Le Heuzey (2009, p. 18). Notant bien que la vie quotidienne au collège n'est aucunement épargnée par les accès de violence, les bagarres et autres conduites à risques ou expressions de mal-

être. Inscrits dans un « espace-temps qui fait sens en prenant forme » (Midol, 1996, p. 4), ces partages ludiques procèdent d'un imaginaire du jeu en train de s'inventer, où s'inversent les positions entre gagnants et perdants. Ni anciennes, ni inédites⁴, ces formes radicales se présentent comme des répliques ludiques à différentes pressions, sollicitations, frustrations, interdictions, celles-ci émanant plus directement de l'institution scolaire et des parents d'élèves. Tout porte à croire qu'elles traduisent un pouvoir sur le corps lié à un nouveau « dispositif » (Foucault, 2001) de contrôle et de sécurité, de prévention et de sanction.

En attestent la confiscation systématique des balles de tennis, la prolifération des barrières, la multiplication des surveillants, le contrôle des regroupements, la réduction de l'espace, les injonctions à ne pas courir, à rester sagement assis, les punitions visant les conduites de jeu, les attitudes jugées « anormales », etc. Ce qui, par voie de conséquence, réduit toute possibilité de s'amuser et de se dépenser en s'adonnant à des jeux institués comme la « balle au mur », la « course-poursuite », le « ballon prisonnier » ou même le très prisé football.

Désormais, la « récré » est l'objet d'une surveillance accrue; occultant, dans un souci de prévoyance, le fait que la concentration nécessaire aux apprentissages appelle, en retour, la décontraction. Pourtant, ces jeux procèdent du fonds culturel commun de l'enfance et de l'adolescence. Ils concourent à l'intériorisation de la socialité et à la constitution de ce que Michel Foucault appelle des « techniques de soi » (Foucault, 2001).

RANDY

Lorsque Randy, jeune élève américain âgé de 13 ans, arrive au collège en début d'année, il rencontre de grandes difficultés à s'intégrer parmi les adolescents de son âge, alors que son jeune frère, maîtrisant plus nettement la langue française, y parvient plus aisément. Avec cet élève, la communication s'avère compliquée, tant entre camarades qu'avec les professeurs ou les « pions ». Hormis en anglais, Randy ne parle pas ou très peu, peinant à trouver sa place et à se faire de véritables amis. Il se retrouve plus ou moins esseulé, et lorsqu'il parvient à se faire accepter, il adopte une attitude effacée, taciturne. Pourtant, en dehors du collège, Randy est un adolescent sportif et plutôt déléuré. Le baseball le passionne, et il pratique assidûment le skateboard. Randy parvient pourtant, au fur

■ 4 Ces pratiques, qui ont toujours existé, répondent parfois à « l'affirmation de la virilité » entre garçons. (Cf. Mucchielli, 2003).

et à mesure, à se faire remarquer, plus ou moins par ce biais; non en pratiquant dans l'enceinte du collège, mais en montrant peu à peu des attitudes de défi à l'adresse de ses pairs et d'exubérance en public, se lançant parfois dans un « pogo » au milieu d'un groupe, gigotant en tous sens, gonflant un préservatif dans la cour – ce qui lui vaudra plusieurs jours d'exclusion!

Randy attire ainsi les regards, de nombreux élèves l'appelant, sourire en coin, l'« Américain », le « fou d'Américain ». Lors d'une récréation du matin – observant à bonne distance de façon à ne pas biaiser la situation –, nous l'avons ainsi retrouvé entouré d'une vingtaine de garçons et de filles. Randy se tenait de la main gauche à une barrière de sécurité à l'entrée du préau et frappait avec force gestes la barre horizontale en métal de cette même barrière avec le poing droit fermé, portant le coup à la jointure des deux premières phalanges des doigts. Impassible dans la courbure de son corps, aussi fier que grimaçant, Randy semblait très satisfait de l'effet provoqué par son geste maintes fois répété; soupesant l'interrogation de ses camarades ne le voyant afficher que peu de signes de douleur ni traces sur les doigts. Cette situation, ponctuée de rires, d'onomatopées et de grimaces chez les spectateurs, s'est reproduite plusieurs fois. Randy et ses camarades paraissaient y trouver du plaisir, jusqu'à ce que ce jeu ne cesse les jours suivants.

Ces derniers, intrigués, lui demandèrent: « Mais comment tu fais, c'est pas possible, tu dois te fracasser la main? T'as rien en plus! » Au bout de quelques jours, Randy leur dévoila enfin la technique, et certains d'entre eux parvinrent à réaliser le geste sans se blesser. Car, là était le secret, le coup porté sur le montant galvanisé ne l'était pas sur l'extérieur des phalanges mais sur l'intérieur des doigts, frappant dans les bourrelets charnus et non dans l'osseuse dureté des phalanges. La feinte consistait donc à ouvrir le poing juste avant de heurter violemment la barrière; ce qui, avec la vitesse du geste et la tension perceptible,

ne pouvait se voir. Randy joua ainsi d'une ruse, une *ruse du corps* par laquelle il parvint à berner ses « copains » pendant plusieurs jours et, par cette « action motrice » (Warnier, 1999), à être perçu d'une autre façon, plus appréciable. Il les avait, pour ainsi dire, séduits, « apprivoisés », ceci par l'intermédiaire du corps, d'un jeu, d'un objet. Au plan symbolique, le choix de l'objet ne semblait pas tout à fait anodin (Tisseron, 1999); cette barrière questionnant les émotions ressenties et projetées hors de soi, en l'occurrence contre une autre barrière... celle de la langue? L'interdiction de s'adonner à des jeux traditionnels découle d'un mot d'ordre informel: prévenir tout accident. S'y rapporte la clôture étroite de la « récré », le rétrécissement physique de la cour, l'accentuation et l'accroissement de la surveillance. Mais faute de pouvoir se récréer, ces adolescents *remettent en objet* leurs conduites: soit par des bricolages (une balle en papier) ou des détournements (une chaussure, une barrière, un banc), soit par l'entremise du corps d'autrui. C'est par ces supports que le ludisme, même sous sa forme la plus radicale, participe à la subjectivation adolescente, dans son rapport aux objets et aux pairs, dans un aller-retour de soi à soi via autrui ou l'environnement matériel immédiat.

O UVERTURE : MOTRICITÉ LUDIQUE ET SUBJECTIVATION

Les formes ludiques radicales sont enchâssées dans un dispositif qui engendre un nouvel ordre de sécurité, de contrôle et de normalisation. Accentuant la visibilité et la sensibilité à l'égard des activités ludiques des adolescents, ce dispositif réordonne certaines représentations, modifie certaines perceptions, et participe à faire glisser ces jeux au rang des nouvelles déviances juvéniles. Il s'actualise, à l'avenant, dans le processus de communication et dans la mobilisation parentale, associative et politique autour du phénomène « jeux dangereux ». Conclure à un impact positif ou négatif de la prévention de ce phénomène s'avère délicat. Cela étant, la dynamique sécuritaire qui chemine en parallèle concourt au resserrement du cadre normatif et physique. On assiste, vraisemblablement, à un changement du mode de gestion du public scolaire, engendrant un assujettissement plus ferme lors des récréations. La discipline cerne plus étroitement le terrain du ludisme, de la détente, du divertissement. C'est, sous-jacente, la thématique du « bio-pouvoir » (Foucault) que l'on voit ressurgir, ce pouvoir omniprésent que l'on retrouve dans chaque injonction à ne pas courir, ne pas se regrouper, ne pas se dissimuler des regards, à

rester assis sous le préau en silence, à ne pas déplacer les bancs, ne pas s'agiter ou faire le « mariole ». Michel Foucault, dans *La Volonté de savoir*, rappelait qu'il y a quelques siècles encore les corps « faisaient la roue » (1976, p. 9). Qu'est-ce à dire que « faire la roue » ? Il faut y voir une dynamique, un mouvement, cette nécessité qu'a la jeune génération de se récréer, se divertir, se mouvoir. C'est là le mouvement futile, le geste inutile propre au jeu, comme le mouvement en soi, celui des émotions, des affects, du frisson. Car, faut-il le rappeler avec Henri Wallon, « se mouvoir c'est s'é mouvoir ».

Mais qu'advient-il de la récréation, des adolescents et des enfants quand tout se combine pour entraver et taire ce mouvement ? Que se produit-il quand l'oasis ludique s'échappe à l'horizon, aspirant la possibilité d'éprouver des sensations, de se récréer par le jeu libre, le « *playing* » (Winnicott, 1975), l'improductive distraction ? Le problème reste entier : au détriment du plaisir, la sécurité publique empiète sur la « possibilité offerte à chaque enfant de construire son individualité » (Touraine, 2007, p. 19), à travers le jeu et le partage ludique, notamment. Entraver et taire, c'est viser cette dynamique propre à la récréation. C'est pointer l'expression, l'action, la créativité, la motricité contenues dans le jeu. Celle du jeu comme celle du « je », autrement dit du sujet, ce sujet qui, selon Alain Touraine, représente « le mouvement par lequel nous cherchons notre chemin vers nous-même à travers le désordre et la confusion des situations sociales, des idéologies et des discours » (2007, p. 209). En un mot, le mouvement ludique, en tant que matrice de subjectivation. ■

■ YAN BOUR

Doctorant en anthropologie, ATER UFR STAPS,
université de Nice Sophia Antipolis

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BOUR Y. (2008) « Des pratiques corporelles entre ludisme et ritualité : danger et violence à l'adolescence », in R. Casanova et A. Vulbeau (dir.), *Adolescences, entre défiance et confiance*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Questions d'éducation et de formation ».
- CANDAU J. (2000) *Mémoires et expériences olfactives*, Paris, PUF.
- DAVISSE A. (1999) « Elles papotent, ils gigotent – L'indésirable différence des sexes », *VEI, Ville École Intégration*, n° 116.
- DELALANDE J. (2001) *La cour de récréation. Pour une anthropologie de l'enfance*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- FIZE M. (2006) *L'adolescent est une personne*, Paris, Seuil.
- FOUCAULT M. (1976) *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*, Paris, Gallimard.
- FOUCAULT M. (2001), « Les techniques de soi », in *Dits et Ecrits II*, 1976-1988, Paris, Gallimard.
- FOUCAULT M. (2001), « Le jeu de Michel Foucault », in *Dits et Ecrits II*, 1976-1988, Paris, Gallimard.
- HOUSIER F. (2004) « Les adolescents de notre société sont-ils en sécurité ? », *La lettre de l'enfance et de l'adolescence*, n° 55.
- LE BRETON D. (2002) *Conduites à risque*, Paris, PUF.
- LE HEUZEY M.-F. (2009) *Jeux dangereux. Quand l'enfant prend des risques*, Paris, Odile Jacob.
- LEPOUTRE D. (2001 [1997]) *Cœur de banlieue. Codes rites et langages*, Paris, Odile Jacob.
- MIDOL N. (1995) *Démiurgie dans les sports et la danse*, Paris, L'Harmattan.
- MUCCHIELLI L. (2003) « L'école ne brûle pas », *Manière de voir*, n° 71.
- TISSERON S. (1999) *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier.
- TOURAINE A. (2007) *Penser autrement*, Paris, Fayard.
- WARNIER J.-P. (1999), *Construire la culture matérielle*, Paris, PUF.
- WINNICOTT D.W. (1975 [1971]) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

ville école intégration
diversité

Du côté du corps



Éditorial

Entretien ■ Roland Castro

Dans une société avide de performance, de santé et de beauté, le corps – triomphant, musclé, dénudé, jeune et mince – doit coïncider avec un idéal normé auquel il faut ressembler à tout prix. Cependant, et dans un mouvement antagonique, jamais le corps n'a été autant l'objet de soucis ou de campagnes de prévention : on pense à la grippe, mais aussi au VIH.

Les jeunes, eux, vivent leur corps comme insubmersible ou immortel. Ils le mettent parfois à mal ou expriment leur mal-être par des conduites extrêmes. Quant au corps des filles et des femmes, il sert aussi parfois, en se cachant, de point de crispation culturelle et cultuelle, en friction douloureuse avec les dogmes républicains. Et à l'école : qu'en est-il du corps de l'élève, du corps de l'enseignant ? Corps agités ou corps contrôlés ?

numéros à paraître

- Questions de climat... scolaire, n° 161, juin 2010
- Bouffons, fayots et intellos. De l'influence des pairs, n° 162, septembre 2010
- La sécurité à l'école, hors-série n° 12, avril 2010

déjà parus sur le même thème

- Corps, culture et insertion, VEI Enjeux n° 116 mars 1999
- La santé des jeunes, Diversité n° 143 décembre 2005

I - Corps es-tu là ?

■ Bernard Andrieu ■ Frédérique Bion
■ Nathalie Coulon ■ Martine Court
■ Fabien Coutarel ■ Pierre Crepatte
■ Nathalie Houzelle ■ Jacques Fiard
■ Marguerite Girard-Gavet ■ Philippe Liotard
■ Céline Mardon ■ Thierry Paquot
■ Michel Récopé ■ Luc Ria
■ Boumédiène Sid-Lakhdar ■ Véronique Vanier
■ Emmanuelle Zolesio

II - Le corps extrême

■ Interview de Jean-Luc Vénisse
■ Yan Bour ■ Baptiste Brossard ■ Claire Calogirou
■ Nicolas Cazenave ■ Marie-Hélène Girolet
■ Anne Gosselin ■ Samuel Leze
■ Olivier Maulini ■ Isabelle Maulini
■ Hélène Romano

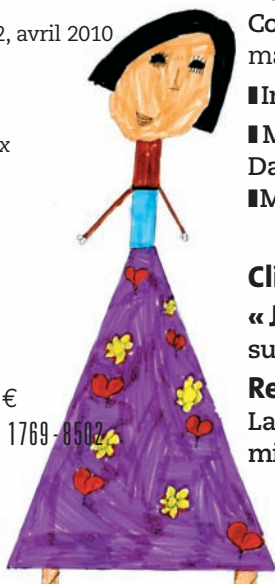
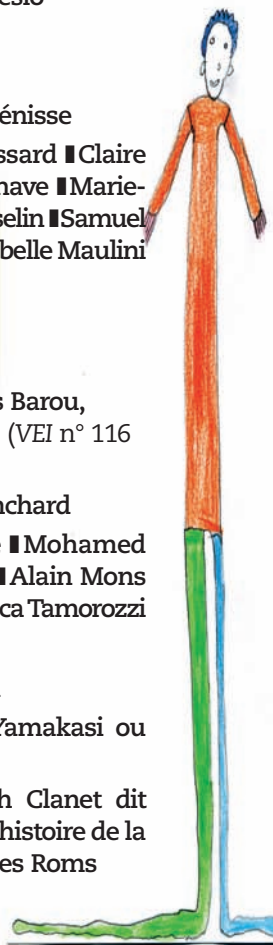
III - Montrer/cacher

Rétrospective ■ Jacques Barou, Corps, société et cultures (VEI n° 116 mars 1999)
■ Interview de Pascal Blanchard
■ Marie Cipriani-Crauste ■ Mohamed Dardour
■ Sophie Heine ■ Alain Mons
■ Marie-Rose Moro ■ Federica Tamorozzi

Climat

■ Danielle Papiau
« Je » ■ Bruno Girard, Yamakasi ou surfer sans les vagues

Retour sur... ■ Elisabeth Clanet dit Lamanit, Les enjeux de l'histoire de la migration des ancêtres des Roms



755A3490

10,90 €
ISSN 1769-8502