

## ***Il faut laisser les garçons être des garçons, dit le ministre québécois de l'Éducation***

Le ministre commentait une nouvelle en provenance de la MRC des Sources où l'on recommande la mise en place de mesures pour tolérer les jeux de bataille en garderie.<sup>1</sup> Des intervenants bien intentionnés, mais dont la sagesse a de quoi inquiéter.

L'idée semble originale et même légitime si l'on accepte la vie que nous proposent le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et les orientations belliqueuses du nouveau président des États-Unis. Malgré tous les efforts déployés par les industries du divertissement numérique, la guerre n'est pas un jeu. C'est la pire invention humaine, la plus sale, la plus cruelle, la plus polluante et la plus déshumanisante. Véhiculer le culte de la guerre en milieu éducatif est une catastrophe incongrue et suicidaire.

Les budgets militaires décrétés par le nouveau président des États-Unis nous aident à comprendre l'ampleur des profits qui font saliver les actionnaires du complexe militaro-industriel. Combinés aux politiques qui aident les profiteurs à cacher leurs revenus dans des paradis fiscaux, on peut dire que nos peuples sont doublement perdants.

Que des intervenants auprès d'enfants d'âge préscolaire croient bien faire, on peut comprendre, mais le gros bon sens nous oblige à nous objecter. Oui les enfants ont besoin de bouger, grimper, sauter, escalader, danser, et même de se chamailler. Mais entre d'un côté, ces activités physiques qui font du bien au cerveau, et de l'autre côté la guerre, il y a un fossé. Et ce fossé il est glauque, rempli de substances toxiques. Ton copain et ta copine de garderie ne sont pas tes rivaux ni tes ennemis. Les valeurs à inculquer à nos enfants devraient englober l'empathie, la compassion, l'entraide, la coopération, l'égalité, la justice. Dans un programme expérimenté dans des écoles du Québec, on propose aux enfants de devenir braves en pratiquant des exercices bien simples.

- 1) Raconter. Quand tu exprimes ce qui te fait fâcher, ce qui te fait peur ou de la peine, ces émotions sortent de toi et tu guéris. Tu remplaces une journée gâchée par une journée lumineuse. Et quand ces émotions sont exprimées, tu guéris, tu deviens brave.
- 2) Consoler. Quand tu vois quelqu'un avoir peur, au lieu de continuer ton chemin et de l'abandonner, tu t'approches, tu questionnes, tu rassures et tu accompagnes cette personne jusqu'à la surveillante. Et ce faisant, tu deviens brave.

<sup>1</sup> Radio-Canada, Sherbrooke, 12 avril 2017. <http://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1027733/sebastien-proulx-cpe-garcons-jeux-bataille-guerre>

Voilà des attitudes à inculquer aux enfants le plus tôt possible après leur naissance. Elles aident à prévenir la guerre au lieu de s'en amuser, de la banaliser, de l'ignorer. On ne gagne rien en jouant à la guerre. Cela ne doit pas conduire à bannir les activités physiques d'opposition, mais à les encadrer, à les civiliser. Il existe plusieurs jeux d'opposition coopératifs, certains organismes en ont répertorié et ils servent d'exutoire tout à fait sain à certaines conditions précises et indispensables. Refouler et défonner font partie du langage populaire, mais sont à exclure d'une pédagogie saine, libératrice, énergisante et valorisante.

En 1987, à une époque où l'on chantait encore « Quand les hommes vivront d'amour », l'association sans but lucratif Pacijou avait publié un guide pédagogique intitulé « Cessez le feu ». <sup>2</sup> On y proposait des activités scolaires pour stimuler la production d'anticorps à la culture guerrière des Transformers, GI Joe et consorts. Ces deux séries télévisées états-uniennes, suivies quelques années plus tard par les Tortues Ninja et Pokémons, avaient augmenté les doses de violence grâce à la déréglementation de la publicité ciblant les enfants appuyée par le président Reagan. Le récit de cette décision, aussi tragique que funeste, est rapporté dans un article affiché sur le site de la *Action Coalition for Media Education*. <sup>3</sup> Avec la fièvre des jeux vidéo violents, la culture guerrière n'a pas seulement marqué des points sur le marché des divertissements guerriers et aussi, hélas, dans les esprits. <sup>4</sup> La désensibilisation et la perte d'empathie figurent en tête de liste des dommages collatéraux.

Si les centres de la petite enfance cherchent des moyens efficaces pour faire bouger les garçons et les filles, pour canaliser leurs énergies, il faut chercher du côté de la paix, et non celui de la guerre. Les jeux de guerre en garderie font résonner des sentiments horribles à quelques jours de bombardements en Syrie et en Afghanistan, alors que l'humanité retient son souffle devant les préparatifs militaires en cours autour de la Corée et de la Chine.

Jacques Brodeur, Edupax, le dimanche 15 avril 2017



<sup>2</sup> Cessez le Feu, Pacijou, Fidès, 1987. <http://www.edupax.org/images/stories/edupax/affiche/RectoCLFeu.jpg>

<sup>3</sup> In the Name of Freedom, Advertising that Targets Children Must become Illegal, Jacques Brodeur, 28 mai 2015, Action Coalition for Media Education. <https://acmesmartmediaeducation.net/2015/05/28/advertising-to-children-illegal/>

<sup>4</sup> Violent Video Games, Providing Boys the Skill, the Will, and the Thrill to Kill, Boy Culture, An Encyclopedia, 2010.

[http://www.edupax.org/images/stories/edupax/doc\\_msword/7-VideoGames\\_\\_ViolencePublVersion.doc](http://www.edupax.org/images/stories/edupax/doc_msword/7-VideoGames__ViolencePublVersion.doc)