

## LE CORPS DANS LA DIMENSION DES RELATIONS TECHNOLOGIQUES AVEC LES JEUX VIDEO: INTERVIEW AVEC LE PROFESSEUR DAVID LE BRETON<sup>1</sup>

**Recebido em:** 22/03/2017

**Aceito em:** 02/09/2017

*Bruno Medeiros Roldão de Araújo*<sup>2</sup>  
Université Fédérale de Campina Grande  
Campina Grande – PB – Brésil

*Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas*<sup>3</sup>  
Université de Pernambuco (PAPGEF - UPE/UFPB)  
Recife – PE – Brésil

**RÉSUMÉ :** Interview avec le professeur et auteur Dr. David Le Breton. Le sujet de l'interview sont les relations du corps avec les technologies de virtualisation corporelles. David Le Breton est professeur de sociologie et anthropologie à l'Université de Strasbourg, membre de l'Institut Universitaire de France et membre de l'Institut des Etudes Avancées de l'Université de Strasbourg. L'interview a été enregistrée en audio, postérieurement transcrite par le chercheur et examinés par le propre auteur. Il est publié avec l'autorisation de l'interviewé.

**Mots-clés :** Corps Humain. Jeux vidéo. Technologie.

### O CORPO NA DIMENSÃO DAS RELAÇÕES TECNOLÓGICAS COM OS JOGOS DE VÍDEO: ENTREVISTA COM O PROFESSOR DAVID LE BRETON

**RESUMO:** Entrevista com o professor e autor David Le Breton, a temática da entrevista é sobre as relações do corpo com as tecnologias de virtualização corporais. David Le Breton é professor de Sociologia e Antropologia na Universidade de Estrasburgo. Membro do Instituto Universitário da França. Membro do Instituto de Estudos Avançados da Universidade de Estrasburgo. A entrevista foi gravada em áudio, posteriormente transcrita pelo pesquisador e revisada pelo próprio autor, está sendo publicada com autorização do entrevistado.

<sup>1</sup> Sources de financement de la recherche : CAPES, CNPq et FACEPE.

<sup>2</sup> Maîtrise en Éducation Physique. Université Fédérale de Campina Grande. Université de Pernambuco (PAPGEF - UPE/UFPB) - Étudiant doctorant. Groupe d'étude et de recherche socio-culturelle : l'individu dans l'éducation physique et du sport.

<sup>3</sup> Doctorat en Sciences du Sport. Université de Pernambuco (PAPGEF - UPE/UFPB) - Professeure, conseillère d'orientation de doctorat. Groupe d'étude et de recherche socio-culturelle : l'individu dans l'éducation physique et du sport.

**Palavras-chave:** Corpo Humano. Jogos de Vídeo. Tecnologia.

**THE BODY IN THE DIMENSION OF TECHNOLOGICAL RELATIONS WITH VIDEO GAMES: INTERVIEW WITH THE PROFESSOR DAVID LE BRETON**

**ABSTRACT:** Interview with the professor and author David Le Breton. The theme of the interview is the relationships of the body with the technologies of body virtualization. David Le Breton is a Professor of Sociology and Anthropology at the University of Strasbourg. He is a Member of the University Institute of France and a Member of the Institute of Advanced Studies of the University of Strasbourg. The interview was recorded in audio, later transcribed by the researcher and revised by the author himself and it is being published with the interviewee's authorization.

**Keywords:** Human Body. Video Games. Technology.

### **Introduction**

L'interview avec le professeur Dr. David Le Breton de l'Université de Strasbourg, a été accordée au chercheur Bruno Medeiros Roldão de Araújo<sup>4</sup>, le 14 novembre 2016, aux 16 heures dans son bureau à l'Université de Strasbourg, à Strasbourg, France.

Le thème de l'interview sont les relations du corps avec les technologies de virtualisation corporelles, le thème centrale de notre thèse de doctorat intitulée « Le corps dans la dimension des relations technologiques: une analyse des jeux vidéo et des télé-spectacle sportif », en cours à l'Université de Pernambuco (Programme Associé des Études Supérieures en Éducation Physique - UPE/UFPB). La recherche vise à identifier et analyser la manière dont les processus techno-scientifiques de la virtualisation du corps, liés aux jeux vidéo, viennent s'interférer dans la constitution du corps et quelles sont les conséquences pour la l'Éducation Physique.

---

<sup>4</sup> Accordée dans l'occasion d'accomplissement de stage sandwich de doctorat dans l'Université de Strasbourg.

Figure 01 : David Le Breton (14 novembre 2016).



Source : archives personnelles du chercheur.

David Le Breton est professeur de sociologie à Faculté des Sciences Sociales de l'Université de Strasbourg. Membre de l'Institut Universitaire de France. Membre de l'Institut des Etudes Avancées de l'université de Strasbourg (USIAS). Auteur notamment en portugais de : *Antropologia dos sentidos* (Petrópolis, Vozes); *Antropologia da dor* (São Paulo, FAP-Unisep); *Antropologia do corpo* (Petrópolis, Vozes); *Conduitas de risco. Dos jogos de morte ao jogo de viver* (Campinas, Autores Reunidos); *As paixões ordinárias. Antropologia das emoções* (Petrópolis, Vozes); *Compreender a dor*, (Lisboa, Estrela Polar); *A sociologia do corpo* (Petrópolis, Vozes); *Do silêncio* (Instituto Piaget, Lisboa); *Adeus ao corpo* (São Paulo, Papyrus); *Sinais de identidade. Tatuagens, piercings e outras marcas corporais* (Lisboa, Miosótis)<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Texte informé par Le Breton.

## **Méthode**

Cette interview est issue de la recherche doctorale en cours, " Le corps dans la dimension des relations technologiques : une analyse des jeux vidéo et des télé-spectacle sportif ", à l'occasion de l'accomplissement de stage sandwich de doctorat sous la responsabilité pédagogique du Professeur David Le Breton à l'Université de Strasbourg. La recherche doctorale a été approuvée par le comité d'éthique de l'Université de Pernambuco, avis numéro : 944.537, (CAAE : 40214114.1.0000.5207).

Sur le domaine de la recherche descriptive et qualitative, l'interview structurée (questionnaire avec 8 questions) a été appliquée avec le professeur David Le Breton. L'interview a été enregistrée en audio, postérieurement transcrite par le chercheur et examinée par le propre auteur. Elle est publiée avec l'autorisation par écrit de l'interviewé.

## **Interview**

**Bruno : Question 1)** Le corps passe par un processus de virtualisation, en particulier depuis l'avènement du téléphone et, par la suite, avec la révolution de l'informatisation. Quel est votre point de vue sur la virtualisation du corps ?

**David Le Breton :** La première question que vous me posez est donc d'interroger le processus de virtualisation du corps dans le contexte de nos sociétés contemporaines. Je crois que le corps continue à être le support essentiel de notre incarnation, de notre présence au Monde.

La virtualisation du corps renvoie à un certain nombre d'outils que nous utilisons dans la vie quotidienne, mais de manière très provisoire, et je pense que la

seule virtualisation du corps que l'on connaisse vraiment, c'est avec les instruments virtuels, lorsqu'on a un masque sur les yeux et quand on a effectivement l'impression de se mouvoir dans un univers qui nous semble concret, alors qu'il est en fait totalement construit avec des données. Mais ce sont des pratiques encore rares. Même ici d'ailleurs le corps est au cœur de l'interaction avec le réel, puisqu'il importe de voir, d'entendre, de toucher, même si le corps est dissocié de son environnement concret et confronté, via l'appareil de virtualisation.

Mais dans la vie courante, on ne peut pas dire, quand on téléphone, quand on répond à ses mails, ou qu'on est derrière son ordinateur, que le corps a disparu. Nous sommes toujours présents, nous tenons notre téléphone portable à la main, nous sommes devant notre ordinateur et nous en éprouvons d'ailleurs la fatigue, nous éprouvons parfois des maux de dos, etc. Le corps est simplement dans une sorte de suspension provisoire avec ces techniques, et c'est même parfois une suspension un peu malheureuse, car si l'on reste assis pendant 4 ou 5 heures, 6 heures ou davantage, devant son ordinateur, on risque d'avoir des problèmes de cervicales, de dos, et on ne va pas être très bien dans sa peau. On aura envie de courir, on aura envie de se dépenser. Une telle immobilité est contraire à toutes les ressources de vitalité contenu dans le corps.

Pour moi, le corps est donc toujours présent, que l'on soit devant son ordinateur ou à parler dans son téléphone cellulaire, ou de dormir, le corps est de toute façon inhérent à la condition humaine. La condition humaine est une condition corporelle, et il n'est de Monde que de corps. Le Monde n'existe pas en-dehors de notre corps qui le déchiffre et qui le voit, l'entend, le sent, le touche et le goûte, etc.

La suspension de l'expérience corporelle dans la condition humaine est impensable. Les personnes handicapées physiques ou malades en témoignent bien. On

peut simplement dire qu'il y a des régimes différents du corps. Si je décide de passer une heure devant mon ordinateur tous les jours, et d'aller courir, de marcher, de jardiner et autre, il est évident que je serai sans doute beaucoup mieux dans ma peau que si je reste 10 heures de suite devant mon ordinateur, où là, je risque de me sentir justement fatigué, épuisé. C'est le thème de la fatigue nerveuse : quand on reste trop longtemps passif devant l'outil informatique, on se sent nerveusement fatigué et mal dans sa peau. D'où la passion de nos sociétés contemporaines pour la « bonne » fatigue, celle que nous choisissons de manière délibérée à travers la marche, la course, la nage, etc. C'est la recherche de l'effort physique, le désir de se sentir vivant, bien dans sa peau.

Pour moi, en dépit de toutes ces procédures de technicisations de la relation, de la communication et autre, je pense que le corps est toujours aussi présent. Ce sont simplement des modalités de présence physique au monde qui changent.

**Bruno : Question 2)** Les jeux vidéo et des télé-spectacle sportif mark notamment la représentation du corps dans les environnements virtuels, où il y a de la violence et de la mort symbolique. Considérez-vous que le risque et la violence simulée peuvent être considérés comme des formes de comportements à risque valides ?

**David Le Breton :** Ce qui est dangereux dans la relation avec les jeux vidéo ou avec les différentes sollicitations informatiques, c'est qu'elles dévorent complètement notre emploi du temps, c'est-à-dire que l'individu devient dépendant, entre dans des formes d'addiction, comme on dit en reprenant la langue anglaise. Il y a là, surtout pour les toutes jeunes générations, un danger de ne plus vivre sans le support, sans la « prothèse » que donne le jeu vidéo.

Mais dans la vie courante, je pense que des centaines de millions de garçons, un peu moins de filles, aiment les jeux vidéo, regardent des vidéos sur Internet. Cela ne les empêche absolument pas de vivre, de communiquer, de dialoguer avec leurs amis, avec leurs proches.

Je ne vois donc pas forcément de nocivité dans ces pratiques. Elles deviennent problématiques à partir du moment où elles envahissent complètement l'existence du jeune, qui ne vit plus que pour rien d'autre que ses connections.

Ce qui importe n'est donc pas l'outil lui-même, c'est l'usage qui en est fait. Un jeune qui passe 15 heures par jour dans ses jeux vidéo, est dans une forme d'éloignement du monde réel, des relations concrètes d'amitié, des relations d'amour, au profit d'un monde purement fantasmagique qui entrave son mûrissement, son éducation scolaire. Souvent, l'addiction aux jeux vidéo ou à Internet va de pair avec un désinvestissement de l'école, et cela me paraît le plus redoutable.

On a souvent fait le lien entre les jeux vidéo et les tueries scolaires, les massacres scolaires : des massacres organisés par des adolescents à l'intérieur de leurs écoles, donc des adolescents qui en tuent d'autres, et parfois aussi leurs enseignants. On a souvent dit « Ce sont des jeunes obsédés par les jeux vidéo », et en effet, les deux tueurs de Columbine, par exemple, passaient leur temps sur les jeux vidéo.

Mais on peut ajouter, par contre, qu'il y a des centaines de millions de jeunes qui sont passionnés de jeux vidéo ou d'Internet, mais qui n'auraient jamais l'idée de tuer quelqu'un.

On ne peut donc pas faire le lien. On peut juste dire que ces personnes adeptes, passionnées de jeux vidéo ont rencontré un univers qui correspondait à leur psychisme, et qui a favorisé leur passage à l'acte, de tuerie par exemple ; mais des millions d'autres

ont joué exactement aux mêmes jeux, et qui n'ont cependant jamais eu l'idée d'y voir un script, un modèle pour l'action.

Je vous dis cela puisqu'on a repéré qu'un certain nombre de tueurs scolaires s'habillaient comme les personnages de jeux vidéo, et tuaient comme dans les jeux vidéo, et tiraient notamment à la tête, achevaient les blessés d'une balle dans la tête, car cela donne plus de points dans les jeux vidéo, que de les toucher au ventre, etc.

On a donc souvent fait le lien entre les jeux vidéo et les tueries scolaires, mais je pense qu'il faut énormément nuancer, parce que ce ne sont absolument pas les jeux vidéo qui amènent au meurtre. Ce sont simplement quelques jeunes qui trouvent dans les jeux vidéo une sorte de réponse. Non seulement une réponse, mais un mode d'emploi, un modèle pour l'action. Mais encore une fois, c'est rarissime.

**Bruno : Question 3)** Le cyberjoueur (joueur de jeux vidéos) entretient une relation sociale en ligne, qui n'impliquent pas nécessairement un contact physique. La peau interagit avec des joysticks, des contrôleurs, des claviers... Cependant, avec les nouvelles technologies de la Réalité Virtuelle (RV) il y a une nouvelle signification de ces processus. Le corps peut se sentir de plus en plus les sensations du cyberspace. De cette façon, peut-elle affecter l'identité corporelle ?

**David Le Breton :** Vous avez raison de dire que les gens qui sont dans des cyber-relations ont souvent tendance à occulter, à oublier les relations concrètes, les relations d'amitié, voire les relations d'amour. Je me souviens d'un jeune qui m'avait dit qu'il avait une dizaine de pseudonymes sur le Net et que la seule identité qu'il ne supportait pas était son identité avec un corps. Une manière de dire que souvent, dans les jeux



vidéo ou dans l'addiction au Net, il y a une sorte de disparition de soi, pour reprendre le titre de mon dernier livre. Le jeune se démet de soi, s'absente de sa présence physique, de sa présence existentielle, pour vivre des relations plutôt abstraites, virtuelles, des relations dans un univers imaginaire, un univers sans corps, sans voix, et sans visage. Internet supprime la voix, supprime le visage, supprime le corps, supprime les perceptions sensorielles. C'est une relation aseptisée, puritaine, pourrait-on dire, dans la mesure où il n'y a plus du tout la place du désir ou alors seulement d'un désir sans corps.

Est-ce que les nouvelles technologies qui arrivent, avec les joysticks, etc., vont modifier le statut du corps dans ces jeux vidéo ? Jusqu'à un certain point seulement, car on passe de la stimulation à la simulation, c'est-à-dire que dans la vie réelle, on est dans un univers de stimulation : je vois le monde qui m'entoure, je l'entends, je le touche, je le goûte, je le sens, etc., alors que quand je suis dans le cybermonde, je suis dans un monde de la simulation. Ce n'est pas du tout la même chose, c'est-à-dire qu'il y a une reconstruction du visible, et le toucher est en principe absent, sauf à travers les joysticks, etc. L'ouïe est présente, évidemment, le goût est totalement absent (on ne peut pas manger de la nourriture virtuelle), et l'odorat est absent, puisqu'on est en principe dans un monde où il n'y a rien à sentir, par définition. C'est un univers de pure technologie. Je ne suis donc pas sûr que dans les années à venir, l'affinement des technologies du virtuel intègre davantage la présence du corps ; j'ai l'impression que l'expérience du corps est mise à distance, aseptisée, désensorialisée, un corps essentiellement réduit au regard, un peu à l'ouïe.

On pourrait d'ailleurs dire que l'univers virtuel est un univers qui est culturellement, dans le sillage du régime attribué au sens dans nos sociétés occidentales

contemporaines : le privilège du regard, de la vue. Dans la hiérarchie des sens la vue est première. On parle de société du look, de société du spectacle, de société de l'apparence. Je pense que la vue, même dans ces affinements technologiques dont nous parlons, demeure l'instrument principal de la relation avec le monde, mais c'est une vue simulée. Ce n'est pas la vue telle qu'elle est stimulée quand je vous regarde, par exemple, c'est-à-dire quand on est dans la vie réelle, où on est en effet stimulé par d'innombrables données sensorielles qui nous entourent. Si je me mets des casques, des lunettes, pour entrer dans un univers virtuel, j'entre dans un univers de la simulation.

Je fais une différence fondamentale entre stimulation et simulation, et c'est pour cela que l'on peut quand même dire que l'univers virtuel est un univers qui met entre parenthèses le corps, ou qui fonctionne sur la base d'un corps amputé, d'un corps abimé, d'un corps à qui il manque l'essentiel, d'autant plus que c'est un corps qui participe de l'humanité assise. Le paradoxe de l'univers virtuel, c'est que l'on reste « passif », et on se voit en fait toujours dans l'action, etc. Mais le corps réel est mis entre parenthèses, sédentarisé. Il y a la surcompensation de ces stimuli visuels et sonores que l'on rencontre dans l'univers virtuel, mais sous une forme de surcompensation, car on est bombardé par l'image, par les sons. Mais il n'y a pas l'odorat, pas le goût, et pas le toucher.

**Bruno : Question 4)** Vous avez dit plus tôt (en d'autres productions) que le corps est au service de l'identité. De cette façon, nous pouvons lier cela à la représentation du corps du cyberjoueur à travers leurs avatars dans les réseaux sociaux et/ou les jeux vidéos ?

**David Le Breton :** Quand je dis que le corps est au service de l'identité, j'évoque ce que j'ai appelé dans *L'adieu au corps* le corps-brouillon, le corps comme matière première de l'identité personnelle, le corps comme proposition, une proposition que l'on doit reprendre en main, un corps que l'on doit façonner, que l'on doit transformer de mille et une manières.

Peut-on dire que le corps est au service de l'identité dans l'univers virtuel ? Dans la mesure où c'est un corps fantasmé, un corps idéal, d'une certaine manière, ce n'est pas le corps de la vie quotidienne, puisque le cyber-joueur est dans un autre monde. Il laisse son corps entre parenthèses, il le laisse immobile et sans objet, d'où d'ailleurs les problèmes de fatigue. Beaucoup des personnes cyberdépendantes disent qu'elles sont ennuyées d'avoir à manger, d'avoir à dormir, d'avoir à se reposer, parce qu'elles voudraient un branchement total sur le réseau, c'est-à-dire qu'il n'y ait plus les moments où on a besoin de manger, les moments où on a besoin de se reposer, les moments où on a besoin de dormir.

C'est un peu comme si le corps fonctionnait comme une sorte de critique physique de la cyberdépendance : le corps nous rappelle à l'ordre que nous sommes aussi des humains incarnés et que notre corps exige la mobilité, le déplacement, l'effort, le corps à corps avec le monde, etc.

La place du corps dans ces techniques informatiques ou le jeu vidéo est une place en creux, une place en manque, qui produit le malaise au fil du temps, et qui amène à ces fantasmes que l'on rencontre dans le transhumanisme, celui par exemple d'essayer de supprimer le corps.

Comment éliminer le corps, comment s'en débarrasser, comment faire en sorte de mener une existence sans corps, avec les deux grandes options du transhumanisme :

la cyborgisation du corps avec d'innombrables prothèses informatiques, ou bien le téléchargement de l'esprit sur le Net ou sur un support technique pour se délivrer du corps ?

Mais le corps est toujours présent et il n'est plus tellement le support de l'identité dans ce contexte-là, il est plutôt un obstacle. Il est vécu par la personne cyberdépendante comme une sorte de limite à la fusion avec la machine. Le rêve serait de se fondre à la machine et de devenir purement virtualisé, purement digitalisé. Le corps vous en empêche, il vous contraint au réel car votre corps vous dit qu'il a faim, qu'il est fatigué, qu'il a besoin de dormir, etc.

Le paradoxe de la cyberaddiction est justement d'être éternellement rattaché au corps. L'idée du corps comme support d'identité se rencontre davantage dans le tatouage, le piercing, les performances corporelles, le culturisme, etc. qui s'inscrivent dans le réel immédiat de la peau, de l'apparence, alors que dans l'univers du virtuel, on reste dans un univers purement fantasmatique, où la personne n'a plus énormément besoin de son corps.

Mais dans le même temps, nous ne sommes pas encore dans un monde où l'on puisse se débarrasser de son corps, l'adepte des mondes virtuels ou le transhumaniste est donc coincé dans son corps. Il voudrait être au-delà des contingences corporelles mais son corps justement lui rappelle qu'il est tard, qu'il est fatigué, qu'il a faim, qu'il a soif, ou qu'il a tout banalement envie d'aller aux toilettes, ou des choses aussi bêtes que cela. Ce rêve d'immortalité, de toute-puissance, de libération du corps ne cesse de se heurter au fait que le corps est la condition même de l'humain. Le corps est éternellement là, internet ne peut pas éliminer. On peut, pendant 10 heures, oublier que

l'on existe car on est passionné par ce que l'on fait sur le Net ;en revanche, notre corps, qui va nous rappeler à l'ordre par la fatigue, la faim, la soif...

Dans l'univers virtuel, je vois moins le corps comme étant au service de l'identité, il est plutôt l'obstacle, l'épreuve constante d'un réel inassimilable.

**Bruno : Question 5)** Croyez-vous que les jeux vidéos peuvent constituer et modeler le corps ?

**David Le Breton :** Je pense effectivement qu'il peut y avoir un choc en retour des jeux vidéo sur la vie quotidienne. Le jeune peut, par exemple, choisir de s'habiller comme les personnages des jeux vidéo. Il y a tout un commerce autour des vêtements dans les jeux vidéo aujourd'hui, autour du look. On peut adopter un look avec la coupe de cheveux de ses personnages de jeux vidéo. On peut aussi jouer sur son look avec la barbe, avec la moustache ou on peut complètement se raser les cheveux. Je pense qu'Internet ou les jeux vidéo sont des miroirs où l'on cherche à se reconnaître.

Quand on ne se reconnaît pas dans ces miroirs, on essaye de transformer sa propre personne. Je pense qu'il y a effectivement une capacité d'action des écrans vidéo ou de ceux de l'Internet pour que les individus changent leurs vies. Des modèles sont donnés par Internet.

**Bruno : Question 6)** À votre avis, quelle est l'éventuelle contribution de l'e-sport, cybersports pour l'Anthropologie du Corps ?

**David Le Breton :** Dans ces jeux-là, on est à l'opposé du sport, dans la mesure où le sport implique des techniques du corps, implique un corps à corps avec les autres, avec les adversaires. Qu'il s'agisse du football ou du 100 mètres, vous avez à côté de vous des adversaires que vous affronté physiquement, alors que dans les e-sports, on est assis les uns et les autres derrière nos chaises et on essaye d'entrer en compétition.

Dans les e-sports, il y a bien le principe de la compétition, du jeu, mais ce qui, par contre, est absent, c'est le corps, l'affrontement physique avec les autres, avec le Monde.

Je pense que les jeux vidéo ou les e-sports vont se développer dans les années à venir. Je le regrette un peu pour ma part, même si c'est un jugement de valeur, parce que cela contribue à la sédentarité ; quand je suis dans un train, que je me lève, je vois énormément de gens qui sont en train de déplacer des figures ou des boules, ou des choses comme cela. On peut dire que les e-sports sont déjà présents, sauf que c'est très souvent une personne seule qui joue contre elle-même, les portables vont également se perfectionner dans les années à venir, et on jouera aussi en ligne avec son portable.

Est-ce que les jeux en ligne peuvent remplacer le sport ? Pour moi, ce n'est pas la même logique. Ce n'est pas la même socio-logique. Le sport implique quand même le corps, pour moi. Il implique l'effort sur soi, les tactiques, les stratégies.

**Bruno : Question 7)** Sa récente études traitent de l'adolescence et de la jeunesse. Comprenant les jeux vidéo comme quelque chose de particulièrement présent dans la culture ludique de ce groupe, quel message avez-vous pour une meilleure compréhension de ces produits culturels ?

**David Le Breton :** Je crois qu'il est nécessaire que les adolescents soient accompagnés par les adultes pour pouvoir s'approprier créativement les outils informatiques, car l'expérience montre que si les enfants sont livrés à eux-mêmes, ils vont plutôt choisir les jeux, les solutions les plus simples. Il existe une sorte de formatage de ce qu'ils voient ou de ce avec quoi ils interagissent sur Internet sur leurs pensées. Internet apprend à penser d'une certaine manière. Si vous êtes un adepte du SMS, du texto et des e-mails, vous allez avoir de plus en plus de mal à lire. C'est ce que beaucoup de professeurs découvrent : des élèves, parfois des étudiants, qui ne savent plus lire. Ils ont énormément de mal à lire plus d'une demi-page d'un livre, ou deux pages d'un livre ; ils ne le comprennent pas tant ils sont habitués à une lecture superficielle, celle que l'on a avec Wikipédia, avec les textos, les SMS. Ils n'ont aucun recul critique sur les informations qu'ils lisent, d'où leur propension aux théories du complot par exemple. Ils manquent d'une culture générale intégrée en eux. Cela aboutit à une sorte de formatage de l'esprit qui fait que les enfants ont énormément de mal à apprendre et à lire. On le voit déjà à l'université, où des étudiants ont peine à lire un seul livre sur toute une année, et ils veulent pourtant parfois faire des thèses. On voit bien qu'ils n'ont aucune expérience de la lecture, alors que pendant une éternité, les enfants de n'importe quelle école du Monde apprenaient à lire, à rentrer dans un texte et à comprendre comment un texte fonctionne et à nourrir à son égard un esprit critique.

Je pense qu'il est nécessaire que les enfants soient accompagnés par des adultes qui leur donnent des clés pour un usage pertinent, créatif d'Internet. Je ne suis pas du tout contre Internet à l'école, je suis pour qu'il y ait des adultes qui fassent la médiation, qui accompagnent, qui éduquent les enfants pour leur apprendre à trier l'essentiel de l'accessoire.

Or, l'expérience montre qu'aujourd'hui, énormément d'enfants sont complètement livrés à eux-mêmes devant Internet et ne réussissent pas à trouver les clés par eux-mêmes.

**Bruno : Question 8)** La vie dans des pays tels que le Brésil se montre un risque permanent. Les épidémies actuelle de dengue, zika et le chikungunya, crise politique et sociale, sont des exemples. Quelle est votre opinion à ce sujet ?

**David Le Breton :** Oui, c'est ma grande peine, ma grande douleur au regard du Brésil. C'est l'un des plus beaux pays du monde, un des plus riches, l'une des cultures les plus flamboyantes, pas seulement dans le domaine de la chanson, mais il y a de grands écrivains. Il y a eu et il y a encore aujourd'hui des cinéastes importants, et pourtant, on a l'impression que le Brésil s'autodétruit dans la corruption, avec des gouvernants qui sont vraiment des personnes misérables, particulièrement la Droite, pardonnez-moi.

Je crois à l'honnêteté de Dilma et de beaucoup de députés du PT, alors que les députés qui ont voté la destitution de Dilma, vous le savez bien, ont presque tous des problèmes avec la justice et des problèmes de corruption, alors que Dilma n'en avait pas.

C'est cela qui me fait mal au cœur, et pas seulement à moi. Je ne suis pas le seul Français à aimer le Brésil, et quand on parle entre nous, on est effondrés devant un tel gâchis d'humanité, de richesse, tout ça pour enrichir une poignée de gens qui ont étouffent sous leur argent, mais qui en veulent encore davantage.

Je vais au Japon en décembre, et au Brésil en mars, pour moi, les deux pays que j'aime le plus, où je me sens de plus en plus moi-même.



Mais quand vous êtes au Japon, vous ne risquez rien. Vous pouvez vous promener à 3 heures du matin dans les rues de Tokyo, personne ne va vous attaquer. Si vous êtes perdu, que vous trouvez un noctambule qui est là, vous allez lui dire le nom de votre hôtel, même si vous ne parlez pas Anglais, il cherche avec vous, car la générosité est là. On a le sentiment, lorsqu'on est au Japon, d'être porté, d'être soutenu, avec une extraordinaire ritualisation. Tout est ritualisé au Japon, donc on est toujours à sa place.

Quand on est au Brésil, on a davantage l'impression d'un univers un peu chaotique, où la violence est présente. C'est là où je me suis fait voler des affaires plusieurs fois, arraché mon sac ou volé de l'argent par des pickpockets. Au Brésil, c'est tout de même très courant, et il y a aussi des quartiers où personne ne va le dimanche, par exemple. Je ne vous apprends rien ; je me rappelle, Salvador da Bahia, il y a des quartiers complètement déserts, et là, si vous faites une mauvaise rencontre, surtout en tant que touriste, vous vous faites évidemment dévaliser.

Quand je suis allé à Salvador il y a 2 ans, les gens me disaient : « Surtout, n'allez pas dans ce quartier-là ». Ce sont pourtant des quartiers extrêmement animés les jours de semaine, mais à partir de 20 heures, tout le monde s'en va, car il y a pleins de petits commerces.

Ça, malheureusement, c'est le Brésil, et il y a aussi les problèmes de santé publique, qui sont des problèmes de politique. Si la Gauche a essayé de faire le maximum, elle n'a pas réussi à endiguer ce qui relève aussi d'une éducation des gens.

J'ai attrapé moi-même un chikungunya à Recife cette année, et c'est vrai qu'avec ma compagne, on était quand même choqués de voir des Brésiliens qui jettent leurs sacs, leurs poubelles dans la rue. C'est inadmissible, car c'est cela qui produit, d'abord, la dégradation d'une ville comme Recife, que j'ai connu comme une des plus

belles villes du Brésil, mais cela remonte à 30 ans, quand j'étais tout jeune. Recife était vraiment une ville superbe, une ville pauvre, mais belle, avec de la dignité ; aujourd'hui, j'ai beaucoup regretté de trouver une ville extrêmement pauvre, d'une saleté absolument incroyable, avec des flaques d'eau partout, avec le fleuve qui traverse la ville avec des milliards de sacs en plastique qui flottent dans l'eau, des machines à laver, des frigidaires. C'est sale, ça sent mauvais. On a vu des enfants qui allaient se baigner en plein milieu de la ville, et personne ne les empêche. On a l'impression d'une déresponsabilisation qu'on ne comprend pas.

Je pense que la municipalité de Recife, que je ne connais pas, ne doit pas être très à la hauteur. Avec ma compagne, on se disait qu'il suffirait d'embaucher une centaine de personnes pour ramasser toutes les poubelles dans la ville, nettoyer un peu les canaux, etc. Cela ne coûterait presque rien, quelques centaines de milliers d'euros et la ville redeviendrait propre et plus agréable à regarder. Cela donnerait des emplois à des gens qui sont chômeurs. Pourquoi n'y a-t-il pas d'investissements comme celui-là dans des villes comme Recife ?

Des villes comme Rio, San Paulo, encore plus dans le Sud du Brésil, car là, il y a davantage une culture de propreté, etc., pourquoi, dans ces villes-là... ? Fortaleza est pour moi une ville propre et sympathique, je n'ai pas de mauvais souvenir.

Mais à Recife, j'avais vraiment l'impression d'être dans une ville du Tiers-Monde, mais du Tiers-Monde complètement appauvri, dans une ville africaine perdue, où la violence règne, alors que c'est l'un des joyaux, l'une des plus belles villes d'Amérique Latine. Voilà, des municipalités absentes, des Etats absents, et le problème, à mon avis, est là, alors qu'au Japon, vous ne verrez jamais cela. Personne, au Japon, ne jette un papier par terre. Et si vous en faites tomber un, vous le ramassez, car il y a le

respect de l'environnement. Pour un Japonais, l'environnement est sacré. C'est un peu pareil en Suisse, quand vous vous baladez à Genève ou à Lausanne, tout est beau, tout est magnifique, car il y a un respect des gens, un amour de leur pays. Pourtant, il y a un amour du Brésil, je le sais. Je regrette tellement.

**Bruno** : C'est difficile, mais c'est vrai. Merci beaucoup.

### **Considérations finales**

Selon Le Breton, même avec tous les instruments virtuels, le corps continue à être le support essentiel de notre présence au Monde; même avec toutes ces procédures de technicisations des relation sociales et de la communication, il croit que le corps est toujours présent.

En ce qui concerne l'e-sport, il croit que même avec le principe de la compétition, du jeu, ils contribuent à la sédentarité, parce qu'ils ne semble pas montrer la même logique des sports.

Dans l'univers virtuel, il ne vois pas le corps comme étant au service de l'identité, parce que c'est un corps d'un réel inassimilable. Enfin il dit qu'il est nécessaire que les enfants soient accompagnées par des adultes pour faire un usage pertinent et créatif de l'Internet et des technologies.

### **RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES AUXILIAIRES**

LE BRETON, D. **A Sociologia do Corpo**. Trad. Sonia M. S. Fuhrmann. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2009a.

\_\_\_\_\_. **As paixões ordinárias**: antropologia das emoções. Trad. Luís Alberto Salton Peretti. Petrópolis: Vozes, 2009b.

\_\_\_\_\_. **Adeus ao corpo:** antropologia e sociedade. Trad. Marina Appenzeller. 6. ed. São Paulo: Papyrus, 2013.

\_\_\_\_\_. **Anthropologie du corps et modernité.** Paris: PUF, 1990.

\_\_\_\_\_. **L'Adieu au corps.** Paris: Métailié, 1999.

\_\_\_\_\_. **Conduites à risque:** des jeux de mort au jeu de vivre. Paris: PUF, 2002.

**Adresse des auteurs:**

Bruno Medeiros Roldão de Araújo  
Gustavo Teixeira Vilarim, 80 "E", Bodocongó  
Campina Grande – PB – 58.430-350  
Endereço Eletrônico: bruno.rol@gmail.com

Clara Maria Silvestre Monteiro de Freitas  
Arnóbio Marques, n. 310  
Campus Universitário HUOC – ESEF. Santo Amaro  
Recife – PE – 50.100-130  
Endereço Eletrônico: clarasilvestre@gmail.com