

## Résumé

### Consigne

Faire un résumé de texte en reprenant les idées principales (25 lignes maximum).  
Citer trois mots-clés représentant pour vous ses idées-force.

### Texte :

#### **Dans l'usine enchantée**

Six mois après le séisme qui a frappé leur pays, les Japonais se sont remis au travail, et leurs enfants aussi, grâce aux attractions proposées par le parc KidZania, au cœur de Tokyo. Là, ils peuvent s'initier à de nombreux métiers et gagner un salaire. Cauchemar ? Utopie ? Les deux, sans doute.

Par Adrien Barton Je viens de pénétrer à Kidlania, en plein Tokyo ; sans doute l'un des parcs d'attractions les plus révolutionnaires au monde, car les enfants y jouent... à travailler ! Yoshihiko Nakada, directeur des relations publiques, me fait visiter les lieux avec une fierté évidente : « Les enfants peuvent ici participer à plus de quatre-vingt-dix métiers, m'explique-t-il. De pilote d'avion à coiffeur ; en passant par chef pâtissier ou mécanicien, tout le monde est assuré d'y trouver une occupation à son goût. » Dans l'allée centrale, une voiture de pompier double un véhicule de police. Sur les côtés se succèdent une série de magasins et d'ateliers, chacun associé à un métier différent. Nous pénétrons dans le premier d'entre eux : c'est une cuisine, où des enfants s'appliquent à la confection du hamburger parfait. Un peu plus loin, des détectives en herbe, rassemblés autour de la table du commissariat, identifient avec soin des empreintes digitales afin de résoudre le cas qui leur a été soumis. Au milieu d'une salle d'opération, des apprentis dentistes « opèrent » la carie d'un mannequin. Dans le bus local, une assistante apprend aux enfants qui ont revêtu l'uniforme de la compagnie comment saluer les voyageurs à leur entrée dans le véhicule. Un enfant ôte ses gants après avoir fini de laver les vitres d'une petite voiture électrique utilisable par les visiteurs du parc : sa tranche horaire est achevée, il peut maintenant aller chercher un salaire dûment gagné, que lui remet un employé du parc en le félicitant chaleureusement. Car, ici, les enfants sont payés pour leur dur labeur : ils reçoivent des Kidzos, une monnaie locale qui leur permet de faire des achats à la boutique du parc... ou qu'ils peuvent placer à la banque s'ils le préfèrent ! Ils recevront alors des intérêts d'ici leur prochaine visite et pourront à tout moment retirer leurs économies aux distributeurs du parc grâce à une carte bancaire. Il serait tentant de voir dans ce parc le symbole d'un Japon que l'on imagine tourné exclusivement vers les valeurs du travail. Ce concept est cependant né au Mexique en 1999 ; il a d'ailleurs fait de nombreux émules depuis Jakarta, Lisbonne, Dubaï, Séoul.

Mais si le concept n'est pas d'origine japonaise, de réelles raisons sociales ont motivé son importation en 2004 au pays du Soleil-Levant. La nouvelle génération japonaise connaît depuis une quinzaine d'années une baisse significative d'intérêt pour son insertion professionnelle : désenchantés, de plus en plus de jeunes refusent d'entrer sur le marché de l'emploi. Une crise révolutionnaire pour une nation qui s'est reconstruite après la Seconde Guerre mondiale en valorisant fortement le travail.

Einosuke Sumitani, ancien directeur d'une grande entreprise d'hôtellerie et de restauration, découvre par hasard le parc KidZania au Mexique. Impressionné par le sérieux avec lequel les enfants s'appliquaient à leurs activités, il décida d'importer le concept au Japon. Depuis, chaque année, une vingtaine d'enfants sont élus au congrès local du parc d'attractions et se portent volontaires pour différentes actions caritatives dans leur région - leur dernière en date a bien sûr concerné les conséquences du tremblement de terre du 11 mars.

### Les règles du jeu

Mais au-delà de cet intérêt sociologique, KidZania soulève également une véritable question philosophique. Le parc reproduit avec une telle précision nombre de structures sociales de notre société, que l'on peut s'interroger sur la nature de ces activités : s'agit-il d'un jeu, ou d'un authentique travail ? Pour répondre à cette question, il faut définir l'essence du jeu. L'écrivain et sociologue français Roger Caillois en a proposé six caractéristiques. Un jeu doit tout d'abord être une activité libre, afin de rester une source d'amusement - une condition respectée à KidZania, où les enfants s'engagent d'eux-mêmes dans diverses activités. Le jeu doit être séparé des activités quotidiennes et être fictif, deux conditions là encore vérifiées dans le parc, où les enfants se rendent compte qu'ils ne sont pas « dans le monde réel ». Ensuite, son issue doit être incertaine ; de fait, les enfants, à KidZania, peuvent réaliser leurs tâches plus ou moins bien. La cinquième caractéristique d'un jeu selon Caillois est d'être dirigé par des règles ; or, chaque activité du parc est encadrée par des règles imitant plus ou moins fidèlement celles du métier correspondant. Enfin, la dernière condition est l'absence de productivité. C'est là la seule clause qui n'est pas systématiquement respectée par toutes les activités de KidZania certaines d'entre elles visant à la réalisation d'un produit final : un hamburger, une glace, une carte de visite... Mais cet objet étant consommé ou utilisé par l'enfant, on ne peut qualifier cette production de travail au sens classique du terme. La monnaie locale ne participe d'ailleurs pas à un réel système économique, puisque l'équilibre financier du parc repose évidemment sur les fonds apportés par l'achat du billet d'entrée. À quelques exceptions mineures près, les activités à KidZania peuvent donc effectivement être qualifiées de jeu. Un jeu institutionnalisé et très imprégné de valeurs capitalistes - chaque « métier » est sponsorisé par une grande entreprise -, mais un jeu tout de même, plutôt qu'un travail. Cela n'implique cependant pas une absence d'apprentissage. C'est d'ailleurs l'un des concepts phares du parc, martelé dans leurs messages publicitaires : l'edutainment, fusion des termes anglais education et entertainment (« divertissement »). Mais qu'apprennent les enfants à KidZania ? « La plupart des parents amènent leurs enfants ici en pensant qu'ils vont développer un savoir-faire lié à une profession m'explique Gentaro Yui, directeur du développement. Cependant, ce n'est pas là la vocation de notre parc. Les leçons les plus importantes sont ailleurs : s'essayer au travail d'équipe, découvrir la difficulté de travailler et la satisfaction de l'ouvrage accompli, apprendre à gagner et à gérer son argent. Bref, c'est avant tout une éducation sociale plutôt que technique. » Cette thèse rappelle celle du psychiatre américain Stuart Brown, pour qui les jeux de groupe constituent un apprentissage de la socialisation - pour les animaux comme pour les humains. Par exemple, les chats à qui l'on ôte la possibilité de jouer à se battre pendant l'enfance ne développent pas la capacité à différencier les amis des ennemis, et se comportent souvent ensuite de manière agressive ou, au contraire, solitaire. Une étude sur des meurtriers dans une prison du Texas a d'ailleurs montré une corrélation entre l'activité criminelle à l'âge adulte et l'absence de jeu durant l'enfance. Le jeu serait ainsi un moyen de développer l'intelligence émotionnelle, au sens où le psychologue américain Daniel Goleman a employé ce terme : la capacité à percevoir les états émotionnels d'autrui, et à adopter une réponse appropriée. KidZania remplirait donc ses fonctions classiques du jeu de groupe. Mais, en mimant au plus près le fonctionnement du monde réel le parc n'accomplit-il pas sa mission au détriment du rêve et du dépaysement, également nécessaires au développement équilibré de l'enfant ? Le doute s'installe. À l'issue de ma visite, je n'ai plus qu'une seule envie : jouer à ne rien faire.