

La fragilisation de notre force fondamentale : la culture écrite

L'accès à la connaissance par la lecture est une question centrale, même pour la France membre permanent du conseil de sécurité des nations unies, et puissance nucléaire. A ce titre à été créée en 2000 [L'Agence Nationale de Lutte contre l'Illettrisme \(ANLCI\)](#). D'après le tableau 1 ci-dessous, publiée en 2014 par le [Figaro](#), les résultats de l'ANLCI sont notables, bien qu'il y est plus de 2,5 millions de français illettrés en France en 2011.

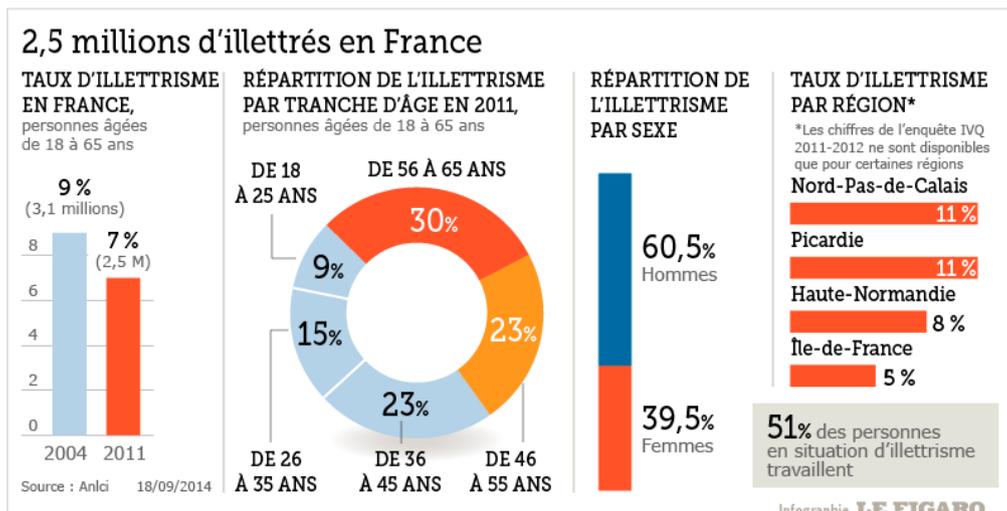


Tableau 1 : Etat de l'illettrisme en France (Source : [Figaro](#))

Malgré tous les efforts mis en œuvre par le gouvernement français pour lutter contre l'illettrisme, comme l'accès libre et gratuit aux bibliothèques et la création de l'ANLCI, la France reste un pays moyennement liseur (Tableau 2) avec 27% des Français lisant au moins une fois par jour, 21% lisant au moins une fois par semaine, et 19% des français lisant au moins une fois par mois. La lecture au sens large regroupant l'ensemble des ouvrages, aussi bien techniques (manuel) ou de loisir du type bande-dessinées.

Ces données sont clairement détaillées par le [rapport commandé par le CNL](#) (Centre National du Livre). Les personnes lisant le plus appartiennent à la catégorie des 45 ans et plus, en opposition au 15-24 ans qui lisent moins et sont plus influencés par les jeux vidéo, internet et la télévision.

La France se retrouve par conséquent dans une situation doublement paradoxale, avec à la fois une bataille contre l'illettrisme, et quand bien même celle-ci serait gagnée, les Français lisent moins que nos voisins ou concurrents.

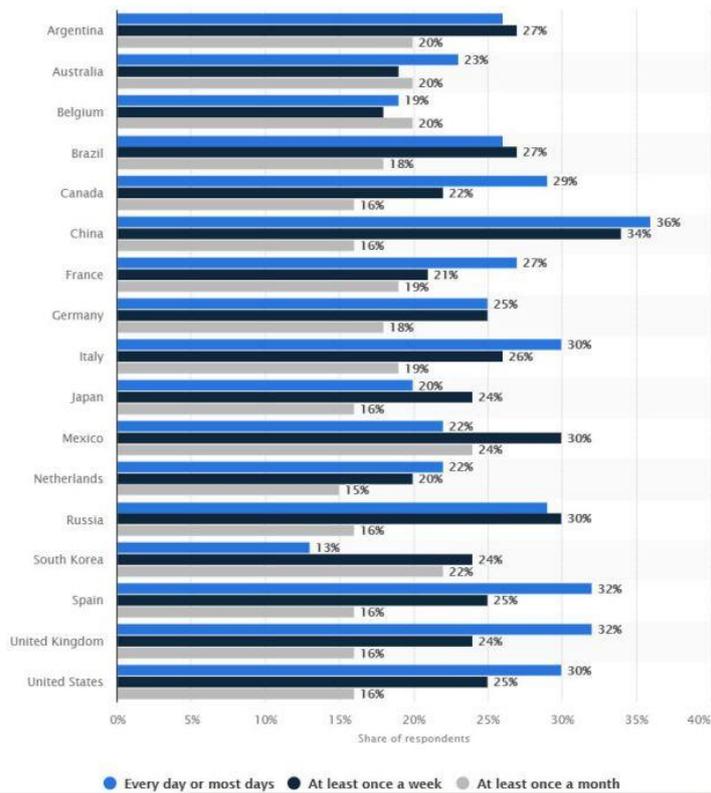


Tableau 2 : Fréquence de lecture dans le monde (Source [Statistica](#))

L'attrait des français pour les divertissements audiovisuels, a été démontré dans une [enquête](#) menée par TNS Sofres en 2014, expliquant que plus de 7 français sur 10 jouent aux jeux vidéo, dont près de la moitié (48,9%) de manière quotidienne, pour en moyenne 2h15 par session de jeu (Tableau 3). Nous pourrions penser que ce phénomène ne touche que les adolescents, mais la catégorie des 10-34 ans représente 50% des joueurs, affichant ainsi un âge moyen de 31,5 ans.

De fait nous pouvons nous questionner sur la place du « Verbe », et de la connaissance au sens de l'esprit des lumières dans le temps passé devant les jeux-vidéo.

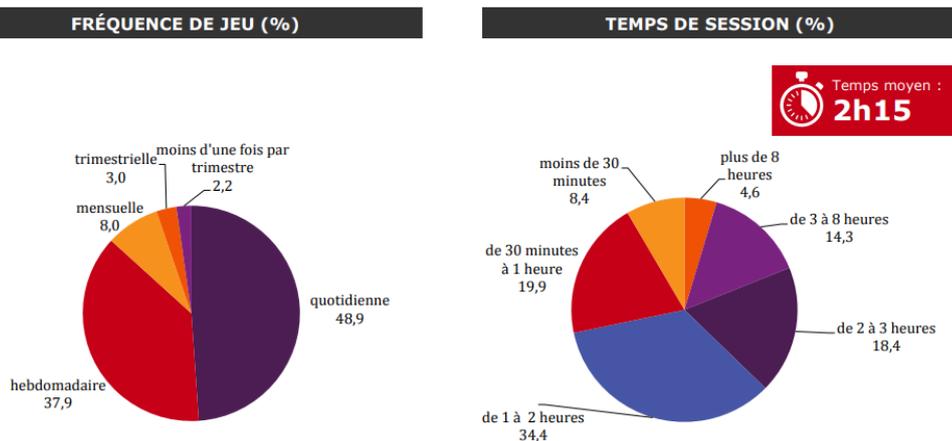


Tableau 3 : Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français (Source [TNS Sofres](#))