

Brougère G. (1987), "Play, Toys and Television", communication au Séminaire annuel international de l'OMEP, Oslo, août, publiée avec les actes du séminaire, Eva Balke (Ed.), *Play and Culture*, s.d.n.l., Publication partielle en français dans *Vues d'enfance*, n°4, Noël 1995, pp. 44-47.

Que nous le regrettions, que nous nous résignions ou que nous l'acceptions avec enthousiasme, les médias jouent, dans les sociétés occidentales, un rôle considérable tant auprès des adultes que des enfants. Vis à vis de ces derniers il existe un débat très vif, sans fin, dans lequel nous ne souhaitons pas entrer. Nous ne voulons qu'essayer de percevoir les multiples conséquences, en ce qui concerne le jeu et les jouets de l'enfant, de cette situation, indépendamment de tout jugement de valeur. Il est un fait que notre culture et plus encore peut-être celle des enfants, a intégré les médias et de façon privilégiée celui qui semble avoir le plus grand rôle, la télévision. La télévision a transformé la vie et la culture de l'enfant, les références dont il dispose. Elle a plus particulièrement eut des influences sur sa **culture ludique**.

J'entends par cette expression une structure complexe et hiérarchisée, constituée (cette liste est loin d'être exclusive) de jeux maîtrisés, disponibles, d'habitudes ludiques, de structures de jeux qu'elles soient individuelles, anciennes, universelles (si cela peut avoir un sens), générationnelles (propres à une génération), mais aussi d'un environnement d'objets et aujourd'hui tout particulièrement de jouets (ce que G. Redde appelle le parc à jouet et qu'il faut considérer comme un ensemble organisé¹).

Cette culture ludique n'est pas fermée sur elle-même; elle intègre des éléments externes qui influencent le jeu : aptitudes et capacités, culture et milieu social. Les jouets s'insèrent dans ce contexte. Pour devenir véritable objet de jeu, cet objet doit trouver sa place, "faire son trou" dans la culture ludique de l'enfant. Par cette insertion le jouet est alors l'objet d'une appropriation.

Il est certain qu'aujourd'hui notre culture ludique est très orientée vers la manipulation d'objets; cela en est sans doute une dimension essentielle. En conséquence elle évolue en partie sous l'impulsion de nouveaux jouets : nouvelles manipulations (voire les jeux électroniques et informatiques), nouvelles structures de jeux, ou développement de certaines au détriment d'autres, nouvelles représentations : le jouet contribue au développement de la culture ludique. Mais le jouet s'insère dans le jeu à travers une appropriation, c'est-à-dire un recouvrement par la culture ludique disponible, par l'investissement de pratiques de jeux antérieures.

Cette culture ludique n'est pas seulement composée de structures de jeu, d'actions, de manipulations potentielles actualisables, elle est aussi symbolique, support de représentations. Le jeu est également imagination, récits, histoires. Le jouet lui-même supporte des représentations, des histoires, qu'elles soient spécifiques ou issues d'autres supports (livres, films, dessins animés).

Il va de soi que cette culture ludique évolue avec l'enfant, est en partie déterminée par ses capacités psychologiques. Mais celles-ci ne font que permettre ou rendre impossibles certaines actions ou représentations. Il s'agit là des conditions nécessaires mais non suffisantes.

Cette culture ludique dispose d'une certaine autonomie, d'un rythme propre, mais ne peut être pensée qu'en interdépendance avec la culture globale d'une société donnée. Elle en reçoit des structures tout en leur donnant un aspect spécifique. Ainsi en va-t-il de la différence entre sexes qui provient de la société, mais prend des traits spécifiques au sein de la culture ludique. En effet celle-ci est différenciée : différence des sexes, des générations, voire des âges, des milieux sociaux, des nations et des régions.

Cette culture ludique est également stratifiée, compartimentée en ce qu'elle n'est pas actualisée de la même façon dans tous les lieux où le jeu est possible : à l'école ou chez lui l'enfant utilise des aspects différents de sa culture ludique. Enfin, sur les traces de Winnicott, on pourrait penser que cette culture ludique va constituer un bagage culturel pour l'enfant et s'incorporer de façon dynamique à la culture, à la capacité de création du futur adulte.

Cette culture ludique est immergée dans la culture générale à laquelle l'enfant appartient. Elle emprunte des éléments à cet environnement d'images que représente la société dans son ensemble; que l'on pense à l'importance de l'imitation dans le jeu. Elle incorpore également des éléments issus de la télévision, pourvoyeuse généreuse d'images variées. Il serait invraisemblable que le jeu de l'enfant ne se soit pas nourri de la télévision et de ses effets. Nous allons tenter d'analyser plus précisément les apports variés de la télévision aux jeux de l'enfant, à la culture ludique d'aujourd'hui.

1 - L'influence directe de la télévision dans les jeux d'enfants

Par ses fictions, par les diverses images qu'elle montre, la télévision fournit aux enfants des contenus à leurs jeux. Ils deviennent par le jeu les personnages vus à la télévision. Ainsi la reprise, il y a quelques années, de Zorro à la télévision française a-t-elle conduit les enfants à prendre de façon massive ce personnage comme support de jeu. Mais il ne suffit pas que les images soient présentées à la télévision, ni même qu'elles plaisent pour générer des jeux; il faut qu'elles soient intégrables à l'univers ludique de l'enfant, aux structures qui constituent la base de cette culture ludique évoquée précédemment. Il faut que ces contenus soient intégrables à des logiques de jeux qui varient moins que les représentations. Le combat, la confrontation à un danger, le secours porté à autrui, la reproduction de certaines scènes de la vie quotidienne (repas, soins aux bébés, achats) sont de telles structures qui peuvent être recouvertes de nouveaux contenus.

La télévision influence réellement les jeux dans la mesure où les thèmes proposés peuvent être appropriés par les enfants dans le cadre de structures de jeux usuelles. Tout ne se prête pas au jeu ! Le jeu n'apparaît pas comme une imitation servile de ce qui est vu à la télévision, mais plutôt comme un ensemble d'images, dont l'avantage est d'être connues par tous ou presque tous les enfants, combinés, utilisés, transformés dans le cadre d'une structure ludique. Ceci illustre bien la double dimension du jeu : une structure sur laquelle des représentations variées viennent se greffer pour l'animer, la renouveler. Les effets de modes ou d'engouement passager touchent plus aisément ce deuxième niveau.

Certes la télévision ne se contente pas de proposer de nouveaux contenus pour des structures de jeux, à travers la couverture qu'elle accorde au sport elle promeut également des structures ludiques que les enfants peuvent reprendre à les adaptant aux conditions spécifique d'une cour de récréation ou de la rue.

Quoi qu'il en soit elle est devenue pourvoyeuse essentielle sinon exclusive de supports de jeu ce qui ne peut que renforcer sa présence auprès de l'enfant. En effet celui-ci ne se contente pas de recevoir passivement des contenus mais les réactive et se les approprie au travers de ses jeux, de façon identique à l'appropriation des rôles sociaux et familiaux dans les jeux d'imitation. La grande valeur de la télévision pour l'enfance est bien d'offrir à des enfants issus de milieux divers un langage commun, des références uniques. Il suffit d'évoquer un héros de dessin animé pour que les enfants entrent de plain-pied dans le jeu, ajustant leur comportement à celui des autres à partir de ce qu'il connaissent de la série évoquée. Dans une société qui voit la parcellisation des milieux culturels, la télévision offre une référence commune, un support de communication. Son rôle n'est-il pas ici similaire à celui que joue cette même télévision comme support de conversation, comme lieu commun, pour les adultes ?

Liliane Lurçat met, quant à elle, l'accent sur la décharge émotionnelle, l'exutoire que constitue le jeu collectif où les enfants reprennent les scènes vues à la télévision : "Le vécu télévisuel trouve alors un dérivatif, car il y a comme une décharge de l'imprégnation télévisuelle dans l'exutoire que constitue le jeu.(...) Le jeu collectif (...) permet de liquider les effets du bombardement émotionnel auquel sont soumis les enfants lors de la réception solitaire de certaines émissions."²

Il faut également évoquer le développement récent du jouet qui vient renforcer l'importance de la télévision dans le jeu³. En effet de nombreux fabricants produisent aujourd'hui des jouets qui reprennent les personnages de dessins animés. Certes on peut n'y voir qu'une exploitation ou une opportunité commerciale. Cependant l'effet est semblable à celui déjà évoqué, mais de plus compatible avec le jeu solitaire, il permet à l'enfant de passer d'une relation passive à la télévision, à une relation active de manipulation et, éventuellement, de (re)création. Il permet à une groupe d'enfants d'entrer dans le jeu grâce à cette référence commune sans se mettre pour autant en situation d'identification corporelle à un personnage. Nous avons réalisé une expérience dans des classes maternelles en France avec la séries des Maîtres de l'Univers. L'investissement des enfants dans le jeu est directement lié à la connaissance qu'ils ont des personnages à partir de la télévision, et cela semble permettre aux institutrices de faire entrer les représentations télévisuelles dans la classe⁴. Tout en permettant , comme le jeu collectif, une décharge émotionnelle, cette situation semble permettre à l'enfant de construire une distance par rapport aux personnages et aux situations qu'il peut dominer, mettre en scène, maîtriser plus souvent qu'il ne s'y identifie.

Si certains auteurs ont pu évoquer la concurrence de la télévision et du jeu au niveau de temps disponible de l'enfant, celui-ci a su totalement intégrer les images qu'il reçoit par cet instrument à ses jeux. La télévision ne s'oppose pas au jeu, elle le nourrit, elle l'influence, le structure dans la mesure où jamais le jeu n'est né de rien, mais au

contraire de ce à quoi l'enfant est confronté. Réciproquement le jeu permet à l'enfant de s'approprier certains contenus télévisuels.

2 - L'influence indirecte : les jouets

Nous avons déjà indiqué combien le jouet influence et structure la culture ludique de l'enfant tant au niveau des conduites ludiques que des contenus symboliques. Le jeu de l'enfant est en partie lié aux objets ludiques dont il dispose. Or aujourd'hui, tout au moins dans les pays qui acceptent la publicité pour le jouet à la télévision, les jouets les plus vendus sont dans la majorité des cas ceux qui sont l'objet d'une campagne de publicité télévisée.

A travers les spots publicitaires dont on sait qu'il aime les regarder l'enfant découvre à la fois des supports de jeux et des situations ludiques présentées comme mise en scène de l'objet promu. La télévision influe sur l'image du jouet et de son usage et bien entendu stimule la consommation de certains jouets.

Mais pour bien prendre en compte le rôle de la télévision, il faut remonter en deça de cette influence directe. En effet la nécessité de promouvoir un jouet par la télévision exerce des contraintes sur ce qu'est le jouet : il doit être communicable, c'est-à-dire explicable et désirable à travers de brèves images; il doit être unique, c'est-à-dire non assimilable à un autre jouet, en conséquence au niveau de son aspect très personnalisé; il doit être associé à une gamme ou un univers de façon à rentabiliser la publicité sur une pluralité d'objets.

Le développement de la publicité télévisée a en conséquence fortement influencé le jouet : il est de plus en plus lié à une histoire, personnalisé, le plus souvent à travers un dessin animé, et relié à un univers. En somme sa dimension symbolique, son contenu représentatif a pris de plus en plus d'importance, d'autant que la télévision peut très aisément le mettre en évidence. Nous avons affaire à un couple jouet/télévision insécable. A travers le jouet, comme à travers la télévision l'enfant voit son jeu se peupler de nouveaux contenus, de nouvelles représentations qu'il va manipuler, transformer ou respecter, s'approprier à sa façon. Comme pour les contenus télévisuels les phénomènes de mode et d'engouement rythment la vie des jouets.

Que ce soit directement à travers les émissions diffusées ou indirectement à travers les jouets qui se sont adaptés à sa logique, la télévision intervient très fortement sur le jeu de l'enfant, sa culture ludique. Je ne sais s'il faut le déplorer. Il me semble indispensable d'en prendre acte et de l'analyser.

Cela ne signifie pas que la culture ludique de l'enfant est soumise tout entière à l'influence de la télévision. D'une part certains jeux y échappent totalement, mais surtout là même où l'influence de la télévision est évidente, elle n'est pas unique. En effet apparaît une osmose entre le contenu télévisuel et les structures de jeux bien antérieures ; tel est le cas des structures de combat et d'opposition qui organisent bien des jeux et

qui n'ont pas besoin de la télévision pour se structurer. Celle-ci ne fait que fournir de nouveaux contenus à des structures, voire des stéréotypes anciens.

La culture ludique est imprégnée de traditions diverses : on y trouve des jeux traditionnels au sens strict, mais plus, encore peut-être des structures de jeux réactivés, des éléments, des thèmes, des contenus liés à la transmission enfantine ou à l'imitation des pairs ou des aînés. De nouveaux contenus, en particulier ceux issus de la télévision premier pourvoyeur d'imaginaire, viennent se greffer sur ces structures antérieures disponibles et maîtrisées par les enfants. Pour une part les formes de jeux les plus contemporaines réactivent des structures de jeu qui appartiennent à un noyau constant de la culture ludique, au moins depuis plusieurs générations.

Il ne semble pas y avoir opposition entre les jeux traditionnels et les jeux issus de la télévision tout au moins dans la culture vivante que constituent les jeux des enfants. Le jeu est, entre autres, un moyen pour l'enfant de vivre la culture qui l'environne telle qu'elle est effectivement et non telle qu'elle devrait être.

Du point de vue de l'éducation du jeune enfant, le jeu lié à la télévision peut permettre une approche distanciée, voire critique de certains contenus télévisuels. Nous trouvons ici la possibilité de concevoir une éducation de l'enfant téléspectateur au travers du jeu. En effet nous avons vu comment le jeu permet la décharge des émotions accumulées pendant la réception, la prise de distance par rapport aux situations et aux personnages, l'invention et la création autour des images reçues.

NOTES

1 - G. REDDE, *L'enfant et les jouets*, 3 vol., Thèse, Bordeaux II, 1984

2 - L. LURÇAT, *Le jeune enfant devant les apparences télévisuelles*, Paris, 1984.

4 - Sur ce sujet on se reportera à S. KLINE, *Out of the garden - Toys and children's in the age of TV marketing*, Toronto, Garamond Press, 1993.

4 - G. BROUGERE, "Jouer avec des figurines à l'école maternelle" in *International Journal of Early Childhood*, Vol. 19, No. 1 - 1987, p.37-42. Sur l'analyse du jouet on pourra également se reporter à G. BROUGERE (dir.) *Le jouet - Autrement*, n°133, novembre 1992.