

Gilles BROUGERE (Université Paris 13)

Les transformations contemporaines du jouet

Le jouet, comme toute réalité sociale, est pris entre permanence, sans laquelle il n'y aurait pas de société humaine stable, et changements. On peut mettre l'accent sur ce qui rapproche les jouets d'aujourd'hui et d'hier et il est possible de voir la présence de principes ludiques immémoriaux, ou de procédés de représentation comme de séduction toujours présents. Mais société, enfants, parents et environnement changeant, il serait étonnant que le jouet soit un élément unique de stabilité. Il a changé même si cela n'est pas toujours visible sur un jouet pris au hasard d'une collection. C'est à la fois l'offre globale de jouets, les relations du jouet à l'enfant et son économie qui ont changé, ces transformations pouvant conduire ici ou là à produire des jouets qui en apparence ressemblent à ceux du temps jadis. Quand je parle d'un nouveau régime du jouet, cela ne signifie pas que tous les jouets ont changé mais que leur logique a été profondément affectée. Certains jouets en constituent une expression plus visible, d'autres ne semblent pas avoir été touchés, mais c'est peut-être leur place dans l'univers du jeu qui est différente. Ce nouveau régime du jouet s'est installé aux Etats Unis dans les années 60, en France plutôt dans les années 80 et touche d'abord les jouets les plus vendus. Cependant, et c'est ce qui rend difficile toute généralisation, l'univers des jeux et jouets est marqué par une grande diversité d'objets et ne peut être saisi sous une formule unique. Sans nier les pôles de stabilité, je vais plutôt tenter de traquer ce changement.

Le miroir d'un monde qui change

On peut considérer le jouet comme le miroir du monde, une façon de miniaturiser les objets pour les mettre à la portée de l'action des enfants, et de la bourse des parents. Le jouet est ainsi le miroir d'un monde qui change et représente une réalité nouvelle, ou tout au moins certains aspects particulièrement valorisés de cette réalité. Ainsi les grandes innovations des moyens de transport tels le TGV ou Concorde ont donné lieu à une traduction ludique. Mais les nouveaux modèles de voitures, y compris les plus banales, celles que les parents des enfants utilisent quotidiennement, sont peut-être encore plus présents dans le monde du jouet. Cela fait du jouet un témoin des styles, des modes, des nouveaux objets. En cela il s'inscrit dans une lignée que les musées illustrent volontiers, permettant par exemple de saisir les évolutions vestimentaires à travers la garde robe de Barbie après celle de Bleuette. Les maisons de poupée témoignent de l'évolution des modes de vie, à moins que ne soit préférée la nostalgie du passé, comme a choisi de le faire Playmobil avec sa maison de poupée Belle Epoque. Ce fabricant décontextualise volontiers ses thèmes pour leur donner une dimension quasi intemporelle. Quand il ne favorise pas cette image hors du temps que peuvent avoir le cirque ou les pirates de Playmobil, le jouet est associé au mouvement du monde, ce qui conduit à le dater, à l'associer à une époque qui peut de ne plus concerner des enfants confrontés à ces traces du passé. Mais pas toujours : la modernité architecturale ne fait pas disparaître les représentations les plus classiques des maisons. Au contraire même, celle-là est peu représentée à la différence de la modernité automobile¹.

Loin de la réalité, le jouet reproduit également de nouveaux mondes imaginaires créés dans la littérature ou au cinéma. Ainsi de la science-fiction très présente, puis du monde de l'héroic-fantasy issu de Tolkien et devenu une des bases de la mise en image du jouet. L'imaginaire connaît des modes que le jouet investit à sa façon, jadis robots et soucoupes volantes, aujourd'hui monstres de toutes formes.

¹ Voir à ce sujet Gilles Brougère, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, Chapitre 2, Quand la maison devient jouet, pp. 51-85.

Ces deux sources, réel et imaginaire, instables, soumettent les jouets les plus traditionnels au changement, sauf à se vouloir reproduction d'un jouet passé, renvoyant à une époque révolue. Mais, nous y reviendrons, le nouveau régime du jouet n'est pas lié à de nouvelles représentations de la réalité, plutôt au fait que la représentation de la réalité y est moins centrale. Il est aujourd'hui moins orienté vers le monde réel, plus vers le monde imaginaire, et les nouveaux imaginaires évoqués, loin d'être simplement de nouvelles sources d'inspiration, ont généré une nouvelle vision du jouet comme support d'exploration d'un monde autre voire alternatif. Peut-être avons-nous besoin de fuir un réel pas aussi radieux que nous ne pouvions le penser il y a quelques décennies.

Les transformations techniques : entre matière plastique et informatique

Le jouet change aussi parce que les matériaux, les mécanismes, les procédés de fabrication changent, mais cela s'inscrit encore dans la continuité d'une relation du jouet à la technologie. Cela n'est pas nouveau, mais sans doute le progrès technique a-t-il rendu possible des changements plus profonds qui eux ne sont pas techniques. Ainsi la matière plastique qui, outre une réduction du coût de fabrication du jouet sous réserve qu'il soit produit à un nombre important d'exemplaires de façon à rentabiliser les moules, offre une liberté nouvelle de représentation. Ces matières sont plastiques, elles peuvent, telles un caméléon, imiter diverses formes et matières. Les procédés nouveaux permettent au jouet de représenter le monde dans sa diversité, mais peut-être plus encore le monde imaginaire avec peu de limitation. Plus qu'une nouvelle technique, il s'agit de la possibilité de diminuer les contraintes techniques rencontrées avec d'autres matériaux. Et, avantage essentiel pour le jouet, ils offrent la possibilité d'utiliser toutes les couleurs imaginables et ceci dans la masse même du jouet. L'époque du caméléon coloré est celle du jouet contemporain, où plus qu'imiter la subtilité du monde réel, il s'agit d'inventer un monde alternatif fait de couleur et de fantaisie.

L'informatique est la seconde grande technique qui se déploie aujourd'hui dans le jouet à plusieurs niveaux. Mais avec l'invention du jeu vidéo (le jeu sur console) et le jeu informatique (le jeu sur ordinateur) que l'on peut réunir sous la catégorie générale de jeu numérique, c'est bien un nouvel univers de jeu qui apparaît. Même si les principes de base ont pu être repris du monde traditionnel du jeu (jeux de compétition, de combat, d'aventure, de réflexion, etc.) leur mise en œuvre est originale. Il y a là un nouvel univers ludique et matériel qui montre bien que le changement n'est pas un vain mot pour le jouet. Mais là encore loin d'une simple mise en œuvre d'une nouveauté technique, il s'agit de l'expression par excellence du nouveau régime du jouet, en particulier à travers les possibilités graphiques que les nouvelles machines autorisent. Le jeu numérique voit le règne de l'image et de l'imaginaire. Il plonge le joueur dans de nouvelles expériences et une nouvelle logique dont on verra qu'elle n'est pas propre à ce domaine technique, mais traverse l'univers du jouet tout entier.

S'ouvre sans doute aujourd'hui avec l'insertion de l'électronique dans le jouet traditionnel un nouvel univers de changement qui n'en est qu'à ses balbutiements. Les jouets dits interactifs sont encore limités dans leurs possibilités ludiques à moins qu'il ne s'agisse encore de gadgets au potentiel ludique incertain tels ces animaux domestiques qui n'ont comme avantage que de n'être point salissants ! Ce changement semble plus jouer sur la mise en scène de la technologie, sur la séduction d'une machine que l'on suppose intelligente que sur la richesse d'un jeu dont certaines études ont montré les limites. Mais rappelons-nous les premiers jeux vidéo et le ping pong minimaliste qui avait plus d'intérêt par le rêve technologique qu'il concrétisait que par le jeu fort lassant qu'il proposait. Il reste sans doute à inventer en matière de jouets interactifs des potentialités ludiques plus convaincantes. Les enfants ne sont pas les seuls à devoir s'approprier la technique à travers les jouets, les ingénieurs se doivent de le faire également.

La relation aux médias

Mais le vrai changement n'est sans doute pas là où il s'inscrit dans une continuité visible. Il est lié à de fortes ruptures qui ont eu des incidences tant sur les représentations que sur l'évolution du jeu vidéo, lequel n'est pas une pure retombée du progrès technique technique. Il s'agit de la relation du jouet à la télévision qui se situe à plusieurs niveaux. La télévision est d'abord le support prioritaire de la publicité liée au développement de chaînes privées, à l'augmentation des émissions enfantines et aujourd'hui à l'existence des chaînes du câble et du satellite spécialisées. Les écrans publicitaires sont plus nombreux, le jouet plus lié que jamais à la télévision. Celle-ci a permis aux fabricants de s'adresser directement aux enfants sans passer par des parents qui semblent accepter que les enfants dès trois ans choisissent au moins une partie de leurs jouets. C'est changer profondément la logique du jouet, pour l'inscrire dans le divertissement, le plaisir autour des goûts enfantins, en partie élaborés entre pairs, dans une société où très tôt les enfants sont confrontés à des collectivités. Si les parents déterminent le jouet premier âge par leur goût, ensuite ils se replient sur une partie de l'offre, l'essentielle, la partie la plus visible, celle qui s'étale justement à la télévision, impliquant la séduction des enfants.

Le jouet change en raison de cette adresse directe à l'enfant, mais aussi parce que devenir une vedette de la télévision, ne serait-ce qu'à travers la publicité, suppose des exigences. Il importe que le jouet soit nettement différent de ses concurrents, remarquable, mémorable. C'est pour cette raison que le développement de références imaginaires est plus important qu'une représentation du réel qui risque d'induire une imitation.

La relation à la télévision ne concerne pas seulement la publicité, mais également les émissions dont les personnages peuvent devenir des jouets. Sous cette forme-là, ce n'est pas nouveau. La logique classique des droits dérivés, de l'usage en jouets de personnages de bandes dessinées ou de films, est plus ancienne que la télévision. Cette dernière apporte sa force de frappe auprès des enfants, mais des phénomènes aussi forts que Goldorak restent dans cette logique. La nouveauté viendra de l'inversion du système, avec Charlotte aux fraises². Il s'agit de créer en même temps une ligne de jouets et un dessin animé destiné à la télévision. Dans les cas des Maîtres de l'univers ou des Transformers, le jouet précède l'émission de télévision qui en est la mise en image animée. La télévision est le support de promotion, d'animation d'une gamme de jouets qui peut ainsi jouir d'une popularité qu'aucun jouet n'avait jamais eu sur une période aussi courte.

Le cinéma avec *Star Wars* ou les succès de Disney offre des logiques assez semblables, à la différence près que le film doit valoir pour lui-même et ne peut se contenter d'être un faire valoir du jouet. Mais un bon film est peut-être encore un meilleur faire valoir. Il y a ainsi mise en place d'un système médiatique qui insère le jouet dans un ensemble dont il constitue un maillon qui n'est plus isolable. Le jouet n'est plus la reproduction d'un personnage de dessin animé, il peut en être l'origine. Les divers modes d'existence sont indissociables. Au-delà certains films peuvent être considérés comme des mises en scène du jeu même. Cela pouvait être sous-jacent aux Transformers pour montrer leurs possibilités de transformation, plus visible dans *Pokémon* qui dévoile les caractéristiques des monstres avec lesquels on joue, évident dans *Yu Gi Oh!* et *Bey-Blade* qui ne font rien d'autres que montrer des enfants jouant avec les objets (cartes ou toupies) liées aux deux séries. Quoi de plus traditionnel qu'une toupie ? D'ailleurs Bey-Blade stimule la vente de toupies en bois. Mais ces toupies high-tech sont liées à une histoire télévisée qui les met en scène, les promeut auprès d'enfants dont les

² Sur cette question on se reportera à Stephen Kline, *Out of the Garden - Toys and Children's in the Age of TV Marketing*, Toronto, Garamond Press, 1993

parents ne comprennent pas la spécificité de ces produits, séduisent ceux-là sans trop s'occuper des réactions de ceux-ci. Tel est le nouveau régime du jouet dans sa logique centrale.

La narrativité

Les jouets sont ainsi profondément marqués par une histoire. Les plus médiatisés sont liés à des histoires issues de la télévision et du cinéma. La ligne Harry Potter est une bonne expression de cette dimension narrative sous-jacente au jouet, à condition de bien comprendre qu'elle n'est pas issue directement du livre, mais de sa mise en image au cinéma, condition *sine qua non* d'une transformation en jouets à succès.

Cette présence narrative est relativement démocratique. Elle peut concerner des jouets non médiatisés qui proposent un livret d'accompagnement ou un site Internet qui en raconte l'histoire.

Le jouet n'est plus un objet isolé qui vaut par lui-même mais un maillon d'une chaîne qui tient par une histoire. Chaque jouet est singulier et mérite alors un nom propre. L'histoire est la justification de ce nom, pour expliquer que cette poupée est différente des autres. Créer des jouets c'est inventer des histoires. Industrie des images et industrie des jouets convergent comme le montre leur rejeton commun qu'est le jeu numérique, mise en image de jeu, qui fonctionne souvent autour d'une histoire, d'un mini film de mise dans l'ambiance.

Mais en regardant du côté de jeux à l'apparence plus traditionnelle, on s'aperçoit que le schéma est identique. Les jeux de société racontent une histoire. Plus que des thèmes, il s'agit d'une ambiance, d'une aventure et, avant de donner les règles il s'agit de mettre dans l'atmosphère de l'histoire d'arrière plan (back story). Et le plus intéressant c'est que le système est porté à son comble dans un jeu de cartes (Magic, l'assemblée), jeu abstrait dans son principe mais dont les illustrations et les documents d'ambiance proposent une histoire aussi essentielle au succès du jeu qu'inutile à son fonctionnement.

D'où l'importance de disposer des moyens de raconter l'histoire, l'accès à la télévision étant essentiel, mais Internet offre aujourd'hui et offrira plus encore demain des alternatives pour des sociétés plus petites. A défaut de créer et contrôler son histoire avec son jouet, il est possible de s'emparer de celles qui existent (moyennant rétribution des ayants droit). Les bandes dessinées sont une mine largement utilisée par des jeux de société en mal de back story.

Un nouveau monde imaginaire

Mais, nous dira-t-on, tout cela n'est que marketing. Sans doute est-ce un trait important que ce lien étroit entre nouveauté culturelle et marketing, à tel point qu'il est devenu impossible de les dissocier. C'est ainsi qu'est produit un nouvel imaginaire à la fois original et résultat de stratégie de marketing.

Le jouet, maillon d'un système médiatique plus large, devient le support d'un monde de plus en plus imaginaire. Celui-ci peut prendre diverses formes, mais il a tendance à être métis, baroque, pour ne pas dire kitch. *Star Wars* et *Le Seigneur des anneaux* ont été deux grands inspirateurs de ce mouvement. Il faut signaler l'importance prise par le Japon qui recycle à la fois ses sources imaginaires locales et des sources occidentales.

Ce monde imaginaire qui s'affirme comme tel est lié à un recyclage permanent d'histoires, de mythes et de légendes de toutes provenances. Il n'y a pas lieu d'être cohérent, il faut être différent, mais souvent avec des ingrédients très proches.

Il s'agit de concerner les jeunes, et de les plonger en même temps dans un monde imaginaire qui n'a pas besoin d'être justifié. Dans Pokémon l'existence des Monstres de Poche est une évidence qui ne perturbe pas un fonctionnement ordinaire du monde sur d'autres plans. Il en est de même de la magie chez Harry Potter. Réalisme relatif et imaginaire assumé se mêlent

pour proposer des univers qui sont à la fois des représentations de notre monde, et la plongée dans un monde alternatif protégé de nos angoisses.

Nous sommes loin d'un monde cohérent de science-fiction traditionnel et plus loin encore de tout culte du progrès au profit d'univers qui font feu de tout bois et proposent à la fois une lecture très partielle de notre monde et un moyen d'y échapper.

Ainsi va le jouet post-moderne, puisque les thèmes évoqués recouvrent ceux que certains analystes prêtent à la post-modernité. Cela ne signifie pas que l'on n'y trouve pas des éléments traditionnels ou les éléments de la modernité. Mais ceux-ci prennent place au sein d'une logique plus large qui peut leur conférer un strapontin, voire plus. La centration sur l'enfant n'empêche pas les parents de se faire plaisir en offrant à leurs enfants les jouets qu'ils auraient aimés avoir. Ces jouets qui renvoient à d'anciens régimes sont ainsi recyclés, prennent de nouveaux sens, tels les jouets en bois qui, loin d'être les jouets populaires qu'ils furent, sont devenus des signes de distinction bourgeoise ou intellectuelle. Ce nouveau régime renvoie à de nouveaux jouets, comme à de nouvelles significations données à d'anciens jouets, mais peut-être avant tout à une nouvelle place conférée à l'enfant dans la société.

Référence du texte :

Brougère G. (2004), « Les transformations contemporaines du jouet ». In *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France*, Paris, Paris musées, pp. 96-106