

## BREVET DE TECHNICIEN SUPERIEUR

### FRANCAIS - GROUPE 1

Durée : 4 heures

L'USAGE DES CALCULATRICES ÉLECTRONIQUES EST INTERDIT.

### SYNTHÈSE DE DOCUMENTS

Vous ferez des documents suivants consacrés aux fonctions du jouet une synthèse concise, objective et ordonnée.

Dans une conclusion personnelle, vous donnerez votre opinion sur le thème proposé.

- Document 1 :** RABECQ et MAILLARD,  
« Jeux et jouets »  
*Histoire du jouet*, 1962, Hachette.
- Document 2 :** Charles BAUDELAIRE,  
« Le joujou du pauvre »,  
*Le Spleen de Paris*, 1869.
- Document 3 :** Entretien avec Gilles BROUGÈRE,  
*50 millions de consommateurs*,  
Novembre 1995.
- Document 4 :** Catherine SIMON,  
« Le Père Noël ne fait plus de cadeau »,  
*Le Monde* du 23 décembre 1997.
- Document 5 :** Sommaire du catalogue de jouets TOYS 'R' US,  
Noël 1999.

# DOCUMENT 1

## JEUX ET JOUETS

Les jeux et les jouets ont des origines multiples. L'instinct social, le désir de rencontrer leurs semblables et d'exercer avec eux une activité plaisante, le besoin de délasséments, plus agréables s'ils sont partagés, ont sans doute poussé les hommes à inventer, à partir d'objets divers, des règles où le hasard, le calcul, la mémoire tiennent une place dont l'importance varie selon les jeux. Le caractère collectif des jeux paraît indéniable.

Il semble pourtant que cette explication ne soit pas la seule valable. Si l'on en croit Pascal et La Bruyère, le jeu n'aurait d'autre source que le désir de fuir les soucis et de sortir de soi. De tout temps, les hommes, « pleins de causes essentielles d'ennui », ont éprouvé la même soif d'évasion, le même impérieux désir de divertissement ; c'est pourquoi sans doute tous les peuples, sur toute la surface du globe, ont inventé des jeux.

Mais d'où viennent les jouets ? Il se pourrait que les premiers d'entre eux aient une origine familiale, et que, à l'âge des cavernes déjà, des mamans excédées, en proie à des besoins diverses, aient donné à leurs bébés, pour avoir la paix, des cailloux polis, des coquillages, de rudimentaires poupées semblables à celles que l'on trouve encore aujourd'hui chez les peuplades primitives. Comme le petit chat, auquel il ressemble encore par bien des côtés, le tout petit enfant joue avec un hochet, écoute tinter un grelot ; devenu plus grand, il s'enivre au bruit d'une crécelle, chevauche un cheval de bois, dorlote une poupée ou range des soldats en bataille suivant son âge et son sexe. Mais il reste seul en face de ses jouets.

On peut ainsi distinguer, en gros, le jeu, qui requiert plusieurs participants soumis à des lois bien déterminées, du jouet, objet individuel à partir duquel l'imagination enfantine crée des règles essentiellement momentanées, variables et fantaisistes. [...]

Si l'on envisage la question des jouets sous l'angle historique, on constate que, parmi tous ceux qui sont propres aux enfants, il en est d'immuables. Poupées, hochets, chariots, etc., remontent à la plus haute antiquité. Certains d'entre eux disparaissent pendant des siècles pour reparaitre soudain sous leur forme primitive, sans que l'on sache trop bien pourquoi. Il en fut ainsi du yoyo, connu sous le nom d'émigrette pendant le Directoire et déjà représenté sur les vases grecs du V<sup>e</sup> siècle avant notre ère. Le diablo, dont Watteau a laissé une si charmante image, après avoir fait la joie des Merveilleuses et celle de nos grand-mères, divertit encore aujourd'hui quelques adeptes.

A côté de ces jouets éternels, engendrés sans doute par de très profonds instincts, il en est d'autres qui naissent, meurent ou se transforment au gré d'une mouvante actualité, qu'elle soit politique, économique, sociale, artistique, scientifique ou technique. Ceux-là reflètent les grands événements de la vie d'un peuple.

## DOCUMENT 1 (suite)

40 Ils ont pour origine une guerre, un scandale politique ou financier, une invention nouvelle, une réalisation technique importante, une chanson. Essentiellement éphémères ou variables dans leur forme, ils connaissent, momentanément du moins, autant de succès que les jouets traditionnels qu'on abandonne parfois à leur profit mais auxquels, semble-t-il, on revient toujours.

RABECQ et MAILLARD,  
*Histoire du jouet*,  
1962, Hachette.

## DOCUMENT 2

### LE JOUJOU DU PAUVRE

Sur une route, derrière la grille d'un vaste jardin, au bout duquel apparaissait la blancheur d'un joli château frappé par le soleil, se tenait un enfant beau et frais, habillé de ces vêtements de campagne si pleins de coquetterie.

5 Le luxe, l'insouciance et le spectacle habituel de la richesse rendent ces enfants-là si jolis, qu'on les croirait faits d'une autre pâte que les enfants de la médiocrité ou de la pauvreté.

A côté de lui, gisait sur l'herbe un joujou splendide, aussi frais que son maître, verni, doré, vêtu d'une robe pourpre, et couvert de plumets et de verroteries. Mais l'enfant ne s'occupait pas de son joujou préféré, et voici ce qu'il regardait.

10 De l'autre côté de la grille, sur la route, entre les chardons et les orties, il y avait un autre enfant, sale, chétif, fuligineux (1), un de ces marmots-parias dont un œil impartial découvrirait la beauté, si, comme l'œil du connaisseur devine une peinture idéale sous un vernis de carrossier, il le nettoyait de la répugnante patine de la misère.

15 A travers ces barreaux symboliques séparant deux mondes, la grande route et le château, l'enfant pauvre montrait à l'enfant riche son propre joujou, que celui-ci examinait avidement comme un objet rare et inconnu. Or, ce joujou, que le petit souillon agaçait, agitait et secouait dans une boîte grillée, c'était un rat vivant ! Les parents, par économie sans doute, avaient tiré le joujou de la vie elle-même.

20 Et les deux enfants se riaient l'un à l'autre fraternellement, avec des dents d'une égale blancheur.

Charles BAUDELAIRE,  
*Le Spleen de Paris*, XIX (1869).

(1) fuligineux : noirci comme par la suie des cheminées.

## DOCUMENT 3

### LE JOUET DOIT RESTER UN OBJET FRIVOLE

*Quelle place occupe le jouet dans l'univers de l'enfant ? Le professeur Brougère, responsable du Département des sciences du jeu à l'université Paris-Nord, nous livre ses réflexions.*

**« 50 » : Quel rôle le jouet tient-il dans le développement des enfants ?**

**Gilles Brougère :** Sur ce sujet, j'essaie d'avoir une vision scientifique. Je ne suis pas lié à un lobby, par exemple celui des fabricants de jouets, qui a intérêt à défendre l'idée que le jeu ou le jouet contribuent au développement de l'enfant.

5 Aux États-Unis et en Grande-Bretagne, on a essayé de montrer que  
l'utilisation du jouet – ou que le jeu – pouvait, dans un certain contexte, rendre les  
enfants plus créatifs. C'est peut-être vrai, mais les études expérimentales ne le  
prouvent pas. Je suis persuadé, en revanche, que le jouet a un rôle social. Il  
10 intervient dans la relation entre parents et enfants. Le fait qu'il soit un cadeau, qu'il  
implique une relation entre le monde des petits et celui des adultes est très  
important. Des relations culturelles se nouent : le jouet apporte des contenus et des  
éléments de stimulations du jeu. Il est indéniable qu'un enfant qui joue va prendre du  
plaisir, se sentir mieux et être heureux. De même, le jeu a un bénéfice immédiat.  
15 Mais, de là à prétendre que le jouet est un facteur de maturation de l'enfant..., c'est  
éminemment contestable. Aujourd'hui, certains spécialistes de développement  
humain contestent l'idée que le jeu puisse avoir un bénéfice à long terme.

Dans l'immédiat, l'enfant développe une activité qui a un sens et qui lui fait  
plaisir. Mais je crois que l'on sous-estime beaucoup la dimension sociale de l'activité  
ludique. Dans les sociétés où les enfants travaillent, le jeu vient se greffer sur le  
20 cadre social ; dans nos sociétés, où l'enfant n'a pas d'autres activités, le jeu est  
important. Il n'est pas étonnant que le jeu soit une activité de faux-semblant. Il se  
développe d'autant plus que l'enfant ne fait pas du vrai. Si un enfant est non actif et  
qu'il s'ennuie, cela ne sera pas favorable à son bien-être immédiat. En revanche,  
une activité ludique qui le passionne est un élément important de son équilibre.

25 Le jouet est une composante de l'univers de l'enfant, qui lui permet d'exprimer  
des éléments culturels préalables. La différence culturelle entre filles et garçons, par  
exemple, n'est pas créée par le jouet : il n'est qu'un relais permettant aux petits  
d'exprimer des différences. Tout cela résulte d'un contexte social complexe. L'enfant  
recherche une identité et, parfois, à un moment où il a besoin de se distinguer de  
30 l'autre sexe, renforce ses différences alors que son entourage y accorde peu  
d'importance. Mais il faut savoir que le pôle masculin est, en général, plus valorisé  
par les adultes.

Le jouet contribue à forger l'identité culturelle. Il en est un relais et peut même  
la renforcer dans certains cas, mais ce n'est pas un isolat culturel.

## DOCUMENT 3 (suite)

35 **« 50 » : Quelle place tient le jeu dans la sociabilisation des enfants ?**

G.B. : Dans le présent, il tient une place importante. Mais la sociabilisation ne passe pas uniquement par le jeu – à cet égard, on le surestime. On pense généralement que le jeu est fondateur de sociabilité. Or, c'est l'inverse. Les enfants sont dans un cadre de sociabilisation potentielle : ils sont ensemble parce qu'on les a mis dans  
40 cette situation, sans leur demander leur avis. Le jeu sert plutôt à l'enfant à vivre cette sociabilisation, à lui donner un contenu. Il permet aussi de sélectionner, parmi les partenaires possibles, ceux avec lesquels il va développer des relations. La sociabilité enfantine est donc très déterminée par des organisations qui échappent à l'enfant.

45 **« 50 » : Comment analysez-vous le rôle de la télévision ?**

G.B. : A travers la publicité ou les dessins animés, il existe un relais qui fait que la culture de l'enfant a des sources multiples, dont le jouet n'est qu'un élément. Grâce à lui, l'enfant va entrer en relation active avec sa culture. Donc l'intérioriser de façon beaucoup plus forte et prendre plus de liberté. Ensuite, il va être créateur – ou  
50 créateur – de sa culture dans son activité ludique. Le jeu et le jouet ont ainsi un statut important dans cette construction culturelle du présent. Stéphane Kline, chercheur à Vancouver, a publié des travaux sur les jouets issus de séries télévisées. On s'aperçoit que l'exposition à la télévision incite à reproduire les éléments tirés des séries et qui s'imposent comme règle du jeu. On sait également  
55 que ces jeux seront d'autant plus importants que le temps passé devant le petit écran sera long. Est-ce un bien ou un mal ? Stéphane Kline n'y est pas favorable, parce que la culture de nos enfants est entre les mains des fabricants de jouets. Mais, en chercheur honnête, il arrive à la conclusion qu'on ne peut pas prouver que c'est mal.

60 Autre exemple : on peut avoir été passionné de Barbie et avoir rompu culturellement avec ce passé. Cela ne veut pas dire que le jeu n'a pas contribué à la construction de la personnalité. Mais c'est généralement un élément qui intervient dans un contexte très complexe. Ce qui est important, ce n'est pas Barbie en tant que telle, mais la façon dont l'enfant l'interprète à la lumière de sa culture, de son  
65 entourage et de ce qu'il vit. Dans les milieux plus défavorisés, cette poupée est plus valorisée parce qu'on y apprécie le côté rêve.

**« 50 » : La tendance au développement du jeu (des jouets) solitaire est-elle une réponse à la moins grande disponibilité des parents ?**

G.B. : C'est un fait culturel : notre société a vu se développer les occupations  
70 solitaires, et je crois que le jouet rentre dans ce processus. Le jouet est sans doute constructeur de la capacité de l'enfant à avoir des activités culturelles solitaires, mais joue-t-il un rôle à long terme ? C'est une piste de réflexion.

*50 millions de consommateurs,  
Novembre 1995, n°289.*

## DOCUMENT 4

### LE PÈRE NOËL NE FAIT PLUS DE CADEAUX

Assis à la sortie du magasin, le Père Noël prend son service. Il a des yeux tristes et une barbe synthétique qu'il caresse maladroitement, pour faire croire qu'elle est vraie. Les gosses s'agglutinent et se poussent du coude. Un blondinet hilare est finalement hissé sur les genoux du préposé au manteau rouge. Le gosse sourit au photographe, qui agite un hochet à la hauteur de l'objectif. L'éclair du flash crépite. Une petite bat des mains.

« Il faut miser de l'argent, c'est le principe », explique une adolescente de treize ans, essayant de convaincre son père d'acheter « Destins », le jeu de la vie. L'homme se penche sur le coffret pour lire la notice. « Celui qui joue le mieux, il gagne le plus. C'est super bien ! », jubile la gamine. Le père hésite. « Franchement, ils nous prennent pour des débiles », soupire une jeune femme. « Tous ces jeux avec de l'argent, toute cette compétition, c'est nul ! ». Le coffret convoité sous le bras, l'adolescente suit son père vers le rayon des jeux vidéo. « Le pire, c'est la violence », poursuit la jeune femme. « Certains enfants, surtout les garçons, à force d'être baignés là-dedans, ils ne font plus la différence entre le jeu et la vraie vie. Ils ne voient même pas la limite. Vous avez vu, l'histoire du gosse qui s'est fait tuer à Saint-Priest ? », ajoute-t-elle, en reposant un jeu éducatif dont le but est de sauver des trésors archéologiques. « Ce qui inquiète, c'est de voir que la violence chez les jeunes, ça commence de plus en plus tôt, à dix, douze ans, assure-t-elle. Dans ma cité, les gosses du quartier, on les appelle les Gremlins, comme dans le film. Parce qu'on ne sait plus si ce sont des enfants ou des monstres ». Elle saisit un nouveau coffret. C'est un jeu policier dont l'intrigue a lieu en Asie. « Dans le fond, le gosse qui a tué, peut-être qu'il n'avait pas assez joué quand il était petit ? », s'interroge-t-elle à voix haute.

« Avec tous les morts qu'ils voient déjà à la télé ! Des armes, c'est hors de question qu'on en achète, les gosses sont assez bagarreurs comme ça. C'est pas la peine d'en rajouter », décrète Janine, femme de ménage et mère de cinq enfants. Son mari, gardien de nuit, approuve. « Les gens qui fabriquent ces trucs-là, ils donnent une image de la vie qui n'est pas belle », ajoute Janine. Un avis assurément peu partagé par les professionnels du jouet. « Se bagarrer et jouer à la guerre sont deux choses différentes. Quand des enfants jouent à la guerre, ils construisent une histoire : il y a les bons et les méchants, des règles à respecter et donc des limites à ne pas franchir », estiment Cécile Velasco et Anne Doumenc, dirigeantes de la société lyonnaise d'experts-conseils Junior City. « Un gosse qui se bagarre n'a pas cette distance, cette maîtrise : il sort de ses gonds, il agit par frustration, par colère, sous le coup d'une pulsion », assurent-elles. Pour la majorité des spécialistes « de la jeunesse », le vieux débat sur l'inné et l'acquis n'a plus de raison d'être. « Même si sa mère est une wonderwoman(1), la petite fille a besoin, à un moment de sa vie, de jouer à la maman et à la dinette. Pendant que le garçon, lui, va jouer à la guerre », considère Mme Doumenc. Faut-il, pour autant, associer le laid et le brutal au sexe masculin ?

## DOCUMENT 4 (suite)

45 Ou parer de vertus (viriles) l'instinct de domination ? Au rayon Jouets garçons  
des hypermarchés, le pistolet Guerre des étoiles et la carabine Western se vendent  
moins de 90 francs pièce. Et les mercenaires d'Action Man, petites figurines  
masculines équipées de lance-bazookas qui « *tirent vraiment* » ou de grenades  
« *mega-explosion* », font un malheur. Il existe même un Action Man avec « *chien*  
*policier qui aboie* », d'un réalisme saisissant. Rien de tel chez les filles et ce n'est pas  
nouveau. La bagarre et la guerre restent le monopole des mâles. L'univers rose-  
paillettes de la poupée Barbie, la trousse d'infirmière et la kitchenette en plastique  
50 demeurent le royaume des filles.

Deux enquêtes réalisées, à dix ans d'intervalle, en 1985 puis en 1995, par  
l'Insee ont confirmé que « *le choix des articles donnés à l'occasion des fêtes de fin*  
*d'année est orienté en priorité par le sexe et l'âge du destinataire* ». Mais qui, des  
parents, des enfants ou des fabricants, fait réellement le choix ? « *Secrète alchimie !* »,  
55 répond Mme Velasco. « *De toute façon, dans ces prix-là, qu'est-ce qu'on nous offre*  
*d'autre ?* », grommelle un client d'hypermarché. « *On ne peut rien y faire, c'est dans les*  
*gènes !* » lâche une mère de famille, avec un soupir fataliste.

Ce clivage entre filles et garçons, ou, plus exactement, entre féminin et  
masculin, ne semble pourtant pas aussi immuable qu'on le croit. Les choix évoluent  
60 selon l'état de la structure familiale et de la société.

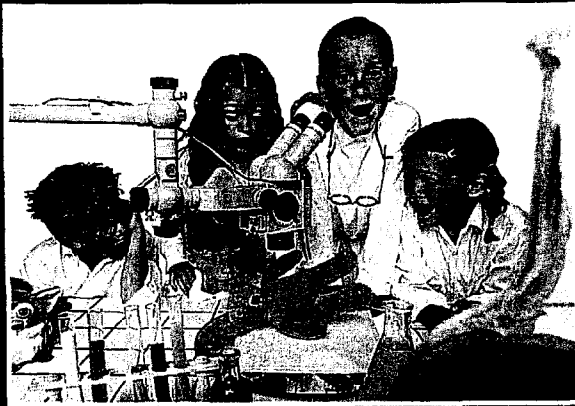
Catherine SIMON,  
Le Monde, 23 décembre 1997.

(1) wonderwoman : la femme d'action, parfaite.



# DOCUMENT 5

## Sommaire du catalogue TOYS ' R ' US



### Des jouets testés et approuvés par un jury d'enfants.

Chez Toys'R'Us, ceux qui jouent sont aussi ceux qui jugent. Toys'R'Us donne la parole aux enfants et aux mamans des tout-petits.

Tout au long de ce catalogue, vous pourrez lire leurs commentaires sincères, parfois critiques, sur 450 produits testés avec l'aide du cabinet d'études spécialisé Junior City.

### LES GEOFFREY D'OR

Les 9 jouets de l'année, plébiscités par les enfants et les mamans pour leur agrément d'utilisation, sont distingués par un Geoffrey d'Or.

Repérez-les grâce à ce trophée et vous serez sûrs de choisir le jouet ou le jeu qu'ils préfèrent.



#### Premier âge

Peluches.  
Jouets d'activité et d'éveil.  
Porteurs.

#### Filles

Poupées. Accessoires.  
Mini Mondes. Barbies.

#### Garçons

Construction. Figurines.  
Garages et circuits.  
Radio commandes. Maquettes.

#### Activités manuelles et scientifiques

#### Livres

#### Jeux de société et jeux LCD

#### Cassettes vidéo

#### Jeux éducatifs électroniques

#### Tricycles et Vélos

#### Plein air

Jeux d'extérieur.  
Véhicules électriques. Sport.

#### Musique /Hi-fi

#### Multimédia et vidéo

Consoles et jeux.  
PC et logiciels.



24 à 41



42 à 59



60 à 66



67



68 à 74



75



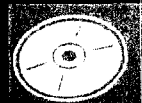
76 à 78



79 à 81



82 à 87



88 à 89



90 à 99