

La mort du jouet

Ceci a tué cela

Une révolution anthropologique est en train de se dérouler sous nos yeux et elle affecte les enfants avec une intensité dont il semble que l'on n'en ait pas encore pris la juste mesure. Les grands événements s'avancent sur des pattes de colombe, disait Nietzsche. Qu'on n'aille pas croire qu'il n'y ait que le commerce qui soit concerné par l'analyse qui va suivre.

L'industrie du jouet est en crise, elle décline inexorablement, au point que l'on peut hasarder l'hypothèse de la fin du jouet dans les prochaines décennies. Les statistiques, qui amalgament les jouets aux jeux, ne révèlent pas clairement cette crise actuelle et cette mort probable. C'est que le jouet n'est pas la même chose qu'un jeu. La tablette électronique sur laquelle on joue n'est pas un jouet, non plus que la poupée-robot capable de reconnaître et d'identifier des objets, la voix de son propriétaire et de « choisir » parmi des centaines de phrases programmées la bonne réponse à la question qu'on lui a posée. Le jouet est au jeu ce que l'outil est au travail : un objet manipulable mais dont la fonction laisse la part belle à l'improvisation et à la fantaisie de son utilisateur, c'est-à-dire à sa liberté.

Pour prendre la mesure de ce qui est en train de disparaître sous nos yeux, il faut se souvenir que dans la vallée de l'Indus, qui a vu naître les premières civilisations urbaines de l'histoire, plusieurs milliers d'années avant notre ère, les fouilles archéologiques ont dégagé de la terre des petits chariots en argile, des sifflets en forme d'oiseaux, des singes qui peuvent glisser sur une chaîne. Il faut se souvenir aussi du poème en prose de Baudelaire, écrit il y a un siècle et demi, « Le joujou du pauvre » : « Quand vous sortirez le matin avec l'intention de flâner sur les grandes routes, remplissez vos poches de petites inventions à un sol - telles que le polichinelle plat mû par un seul fil, les forgerons qui battent l'enclume, le cavalier et son cheval dont la queue est un sifflet - et le long des cabarets, au pied des arbres, faites-en hommage aux enfants inconnus et pauvres que vous rencontrerez. Vous verrez leurs yeux s'agrandir démesurément. D'abord ils n'oseront pas prendre ; ils douteront de leur bonheur. Puis leurs mains agripperont vivement le cadeau, et ils s'enfuiront comme font les

chats qui vont manger loin de vous le morceau que vous leur avez donné, ayant appris à se défier de l'homme »¹.

Dans un article intitulé « Morale du joujou », d'où le petit poème en prose que l'on vient de citer a été tiré, Baudelaire évoque, à propos du magasin de jouets, « l'inextricable fouillis de leurs formes bizarres et de leurs couleurs disparates »². « Il y a dans un grand magasin de joujoux une gaieté extraordinaire, écrit-il, qui le rend préférable à un bel appartement bourgeois. Toute la vie en miniature ne s'y trouve-t-elle pas, et beaucoup plus colorée, nettoyée et luisante que la vie réelle ? On y voit des jardins, des théâtres, de belles toilettes, des yeux purs comme le diamant, des joues allumées par le fard, des dentelles charmantes, des voitures, des écuries, des étables, des ivrognes, des charlatans, des banquiers, des comédiens, des polichinelles qui ressemblent à des feux d'artifice, des cuisines et des armées entières, bien disciplinées, avec de la cavalerie et de l'artillerie »³. Cet effet de monde, cette dimension microcosmique du jeu et du jouet, ont aujourd'hui disparu car la télévision, qui est, conformément à son étymologie, la vue *de loin*, a remplacé le théâtre. Il y a moins de distance de l'Indus à Baudelaire que de Baudelaire à nous. « Un jouet, pour assurer et remplir pleinement son rôle élémentaire de point-clef du monde objet, écrivait le philosophe Gilbert Simondon, devrait durer toute une enfance, peut-être toute une vie, et n'avoir ni secret ni faiblesse ; il est, pour l'enfant, le prototype du monde »⁴. Il n'est pas difficile de voir que les jeux contemporains ont perdu tout sens cosmique, qu'ils ont rompu tout lien avec la nature : quel footballeur pour savoir que le ballon représentait le Soleil chez les Aztèques ?

Les jouets ont disparu de la rue et des cours de récréation des écoles. Les images déphysicalisées ont remplacé les objets et ont désappris les petits à jouer. Quel est l'enfant aujourd'hui qui irait empoigner le balai de la maison pour l'enjamber et jouer à « Hue ! À dada ! » ? Si aucun ne le fait, ce n'est pas d'abord parce qu'il n'y a plus de chevaux dans les rues.

Nous avons parlé de révolution anthropologique parce que le phénomène social auquel nous avons affaire ici déborde de beaucoup la question de la mode. L'idéologie dominante a donné une force supplémentaire à la technique en déconsidérant le jouet. Héritier d'une société en voie de disparition, le jouet traditionnel a été comme elle frappé d'indignité. Le politiquement correct l'a accusé de diffuser et de conforter les « stéréotypes de genre » : à bas la poupée qui prépare

¹. Charles Baudelaire, « Le joujou du pauvre », *Le Spleen de Paris* XIX, *Œuvres complètes* I, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1975, p. 304.

². Charles Baudelaire, « Morale du joujou », *Œuvres complètes* I, *ibid.*, p. 582.

³. *Ibid.*

⁴. Gilbert Simondon, *Imagination et invention*, Éditions de la Transparence, 2008, p. 100.

la petite fille à sa future prison maternelle, à bas la voiture de pompiers qui enferme le garçon dans un machisme de petit coq ! Les techniques vidéo ont l'inappréciable avantage d'être transgenres et d'ignorer la dualité des sexes⁵ qu'on n'est de moins en moins capable de penser en termes de seule différence.

Un jouet devrait durer toute une enfance, peut-être toute une vie, disait Gilbert Simondon. Naguère, on ne se débarrassait pas d'un jouet ; celui-ci était relégué dans un coin du grenier, et pouvait ainsi avoir la chance d'une nouvelle existence. Les générations anciennes gardent le souvenir de cette joie sans pareille de la redécouverte d'un jouet dépareillé qui faisait, aussi sûrement que la madeleine de Proust, ressurgir tout un pan de passé. On ne saurait minimiser le rôle du jouet dans la constitution d'une personnalité. Désormais, les jouets anciens sont méprisés et oubliés. Comment pourrait-il en aller autrement dès lors qu'eux aussi ont dû passer comme toutes les choses et toutes les activités désormais sous les fourches caudines de l'utilité ? Rien n'est plus désolant que le spectacle des vide-greniers qui depuis vingt ou trente ans prolifèrent partout, jusque dans les bourgs les plus reculés de province. Et, au milieu de cette tristesse, le plus désolant est la vue des étals et des caisses où les vieux jouets sont entassés. De la vie ainsi mise à l'encan de leurs enfants, les parents essaient de tirer quelques euros - tel est du moins l'alibi de l'utilitarisme : Homo oeconomicus, on le sait, ne fait que calculer au plus juste, il est complètement dépourvu d'inconscient.

Baudelaire avait bien compris comment la richesse pouvait tuer la poésie du jouet, et donc le jouet lui-même. « Considérez le joujou barbare, écrivait-il, le joujou primitif où pour le fabricant le problème consistait à construire une image aussi approximative que possible avec des éléments aussi simples, aussi peu coûteux que possible [ici Baudelaire évoque le polichinelle, les forgerons et le cavalier, exemple qu'il reprendra dans « Le joujou du pauvre » cité ci-dessus]. Croyez-vous que ces images simples créent une moindre réalité dans l'esprit de l'enfant que ces merveilles du Jour de l'An, qui sont plutôt un hommage de la servilité parasitique des parents qu'un cadeau à la poésie enfantine ? Tel est le joujou du pauvre »⁶. « Le joujou du pauvre », tel est le titre du petit poème en prose cité plus haut où Baudelaire évoque une scène à la fois atroce et touchante, celle d'un enfant de château qui délaisse son jouet « splendide, aussi frais que son maître, verni, doré, vêtu d'une robe pourpre, et couvert de plumes

⁵. Il en va autrement, bien entendu, avec les jeux vidéo pour adultes dont la violence est d'abord à l'adresse des adolescents et adultes masculins.

⁶. Charles Baudelaire, « Morale du joujou », *Œuvres complètes I, op. cit.*, p. 584.

et de verroteries » pour regarder derrière la grille avec une envie dévorante un petit pauvre en train de jouer avec un rat vivant !⁷

C'est que les enfants, observe Baudelaire dans l'article déjà cité, « témoignent par leur jeu de leur grande faculté d'abstraction et de leur haute puissance imaginative. Ils jouent sans joujou »⁸. Plus le jouet imitera la vie réelle, et moins il rendra possible le jeu. Le jeu est un écart, une distance, ce dont rendent compte l'expression « il y a du jeu », et le verbe « jouer » utilisé à propos de différentes pièces de bois mal jointoyées. Pas de jeu sans liberté, et pas de liberté sans jeu. Dans le même article, Baudelaire écrit : « Et les enfants qui jouent à la guerre ! non pas dans les Tuileries avec de vrais fusils et de vrais sabres, je parle de l'enfant solitaire qui gouverne et mène à lui seul au combat deux armées. Les soldats peuvent être des bouchons, des dominos, des pions, des osselets ; les fortifications seront des planches, des livres etc., les projectiles des billes ou toute autre chose ; il y aura des morts, des traités de paix, des otages, des prisonniers, des impôts »⁹.

En remplaçant la simulation, qui offrait à l'imaginaire l'image du monde, l'imagerie aura tué à la fois et le jouet et le jeu. Un ordinateur n'est pas un jouet, un robot non plus. Dès lors que la poupée en sait plus que l'enfant, pourquoi celui-ci jouerait-il avec celle-là ? Tant que la poupée faisait sortir de sa bouche un rauque « maman ! », l'enfant pouvait encore s'identifier à elle et parler à sa place. À présent, tout comme le robot de l'industrie remplace le travailleur, la poupée-robot rend l'enfant superflu.

La machine électronique rend muet son utilisateur. On ne parle ni à une tablette ni à un écran. « Tous les enfants parlent à leurs joujoux, observait Baudelaire ; les joujoux deviennent acteurs dans le grand drame de la vie, réduit par la chambre noire de leur petit cerveau »¹⁰. On ne parle pas à une image vidéo puisque c'est elle qui parle, et qu'elle a le monopole de la parole.

Mais l'image électronique ne fait pas que couper la parole à l'enfant, elle bride ses tendances artistiques. Schiller a construit toute une théorie de l'art comme jeu. En allemand, *Spiel*, le jeu, est un terme qui entre en composition dans de nombreuses expressions désignant une activité artistique. En français, nous parlons du jeu d'un acteur ou d'un pianiste. Nul étonnement si la mort du jouet doit suivre la mort de l'art. « Cette facilité à contenter son imagination, écrivait encore Baudelaire, témoigne de la spiritualité de l'enfance dans ses

⁷. Charles Baudelaire, « Le joujou du pauvre », *Le Spleen de Paris* XIX, *ibid.*, p. 304.

⁸. Charles Baudelaire, « Morale du joujou », *ibid.*, p. 582-583.

⁹. *Ibid.*, p. 583.

¹⁰. *Ibid.*, p. 582.

conceptions artistiques. Le joujou est la première initiation de l'enfant à l'art, ou plutôt c'en est pour lui la première réalisation et, l'âge mûr venu, les réalisations perfectionnées ne donneront pas à son esprit les mêmes chaleurs, ni les mêmes enthousiasmes, ni la même croyance »¹¹.

Alors que le jouet peut être manipulé en tout sens, l'image électronique ne tient qu'à un doigt. Au doigt et à l'œil : c'est l'expression même de la tyrannie. Les enfants agissent sur leurs jouets, et l'action la plus radicale qu'ils puissent exercer sur eux, c'est de les casser. Or, on ne casse pas une image. Baudelaire termine son article « Morale du joujou » par l'évocation du vandalisme de l'enfant : « L'enfant, comme le peuple qui assiège les Tuileries, fait un suprême effort ; enfin, il l'entrouvre, il est le plus fort. Mais où est l'âme ? C'est ici que commencent l'hébètement et la tristesse »¹².

Cette rage, que la technique moderne rend inopérante, a des raisons multiples, que devine Baudelaire : « Il y en a d'autres¹³ qui cassent tout de suite le joujou à peine mis dans leurs mains, à peine examiné ; et quant à ceux-là, j'avoue que j'ignore le sentiment mystérieux qui les fait agir. Sont-ils pris d'une colère superstitieuse contre ces menus objets qui imitent l'humanité ou bien leur font-ils subir une espèce d'épreuve maçonnique avant de les introduire dans la vie enfantine ? *Puzzling question !* »¹⁴. Cette « question embarrassante » ne se pose plus, maintenant que l'image oppose à l'enfant son opacité immatérielle.

Le jouet a également souffert du souci de sécurité qui a fini par enfermer les enfants dans une cage protectrice. Les matériaux réputés dangereux comme le bois et le métal ont été éliminés au profit du plastique. Le souci de sécurité a supprimé aussi le jeu solitaire, jugé trop dangereux. Or le jouet la plupart du temps exige la solitude.

Ce qui frappe le visiteur des squares aujourd'hui, ces espaces de ville théoriquement faits pour les enfants, c'est la prolifération des panneaux d'interdiction : interdit de jouer au ballon, interdit de marcher sur la pelouse, interdit de grimper aux arbres et sur les murets. Quant aux bacs à sable, qui servaient de litière pour les chiens, ils ont été supprimés pour manque d'hygiène. Les enfants se voient par conséquent réduits à se balancer sur un canard à ressort aux couleurs criardes ou à grimper par une petite échelle dans une maison rouge pour en ressortir sur un toboggan de deux mètres de long, et à

¹¹. *Ibid.*, p. 583.

¹². *Ibid.*, p. 587.

¹³. D'autres enfants.

¹⁴. Charles Baudelaire, « Morale du joujou », *Œuvres complètes I, op. cit.*, p. 587.

réitérer l'opération jusqu'à ce que les adultes accompagnateurs manifestent leurs premiers signes d'impatience.

Le jouet est une fenêtre transparente car il fait voir au-delà de lui-même autre chose que lui-même. L'image vidéo est, en revanche, un écran opaque, elle bloque sur elle à la fois le regard et l'imagination - ce que l'image du meilleur cinéma évite précisément de faire. L'image vidéo se pose comme un absolu. Comment en irait-il autrement dès lors qu'elle a été programmée ?

Dans le monde du travail, l'emploi a remplacé le métier. Le monde du jeu connaît une métamorphose analogue. Mais nous n'avons pas de mot pour désigner cette nouvelle activité des enfants qui est à l'ancien jeu ce que l'emploi est au métier. Dans les nouveaux parcs modern style, international bien sûr, les architectes construisent des édicules aussi laids que les immeubles qu'ils ont l'habitude de faire aux périphéries des villes, et qui ont tous pour fonction de *faire bouger* l'enfant, le faire marcher, aller et venir, ramper, sauter, monter, descendre, car il s'agit de préparer l'enfant à l'activisme de la vie actuelle, de lui interdire l'ennui et la rêverie, ces deux horreurs stigmatisées d'une même inactivité.

Le jeu du jouet a donc été remplacé par deux choses : le jeu vidéo et l'activité sportive. Dans les deux cas, il s'agit moins de « préparer l'enfant à la vie adulte » (telle était la tâche de l'éducation classique) que de lui permettre de s'adonner déjà, sans perdre de temps, à des activités d'adulte. Nombre d'observateurs s'émerveillent de cela (c'est le thème de l'enfant dégourdi face à l'écran, qui fait contraste avec l'adulte empoté). Nous serions plutôt enclins à nous en inquiéter car le résultat de cette évolution, c'est ni plus ni moins la fin de l'enfance. Quoi d'étonnant dès lors si des adultes conserveront leur vie durant des comportements d'enfant, l'absence d'attention un tant soit peu soutenue, l'envie et le caprice en guise de volonté ?

Christian Godin.