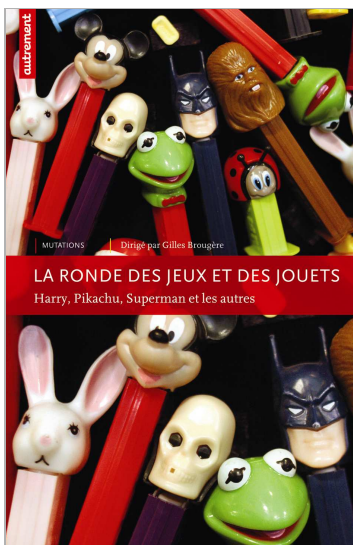


LA RONDE DES JEUX ET DES JOUETS

Harry, Pikachu, Superman et les autres

Dirigé par Gilles Brougère



Le livre

Qu'il s'agisse de Mario Bros, de Lara Croft ou de Barbie, les jeux ne sauraient rester bien sagement cantonnés à un seul support. Ainsi, Pokémon, d'abord jeu vidéo pour console portable Game Boy, est devenu peluches, figurines, cartes à jouer, dessins animés, films... Le jeu devient univers mondialisé, bien éloigné de son seul support originaire. Toutes les circulations sont permises. Ainsi Barbie et les Playmobils ont quitté leurs habits de poupée et de figurines pour devenir personnages de livres !

Car aujourd'hui le jeu investit une grande variété de supports (cartes, figurines, console de jeu...), propose une foule de produits dérivés (vêtements, matériel scolaire, alimentation) et sature les espaces culturels (TV, ciné, livres). Pokémon, comme d'autres univers de la culture enfantine de masse, devient une expérience globale, diffusant la logique ludique dans d'autres sphères de l'existence considérées comme sérieuses et investissent le quotidien des enfants. Grâce à un processus de circulation, de glissements, d'adaptations, notre culture populaire contemporaine a bel est bien pris l'étoffe d'une culture ludique.

L'auteur

Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation à l'université Paris-Nord ; observe et essaie de comprendre les jouets depuis le début des années 1980, époque où il leur a consacré sa thèse. Sur ce sujet, il a écrit de nombreux articles, dirigé un numéro d'*Autrement* en 1992 et plus récemment a publié un livre chez Stock en 2003 sous le titre *Jouets et compagnie*. Il s'intéresse également au jeu et à ses relations avec l'éducation (*Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005).

Ont contribué à cet ouvrage : Vincent Berry, Alexis Blanchet, Jacqueline Botterill, Pierre Bruno, Antoine Drauphagne, Stephen Kline, Matthieu Letourneux et Catherine Monnot.

Collection Mutations

160 pages – 17 €