

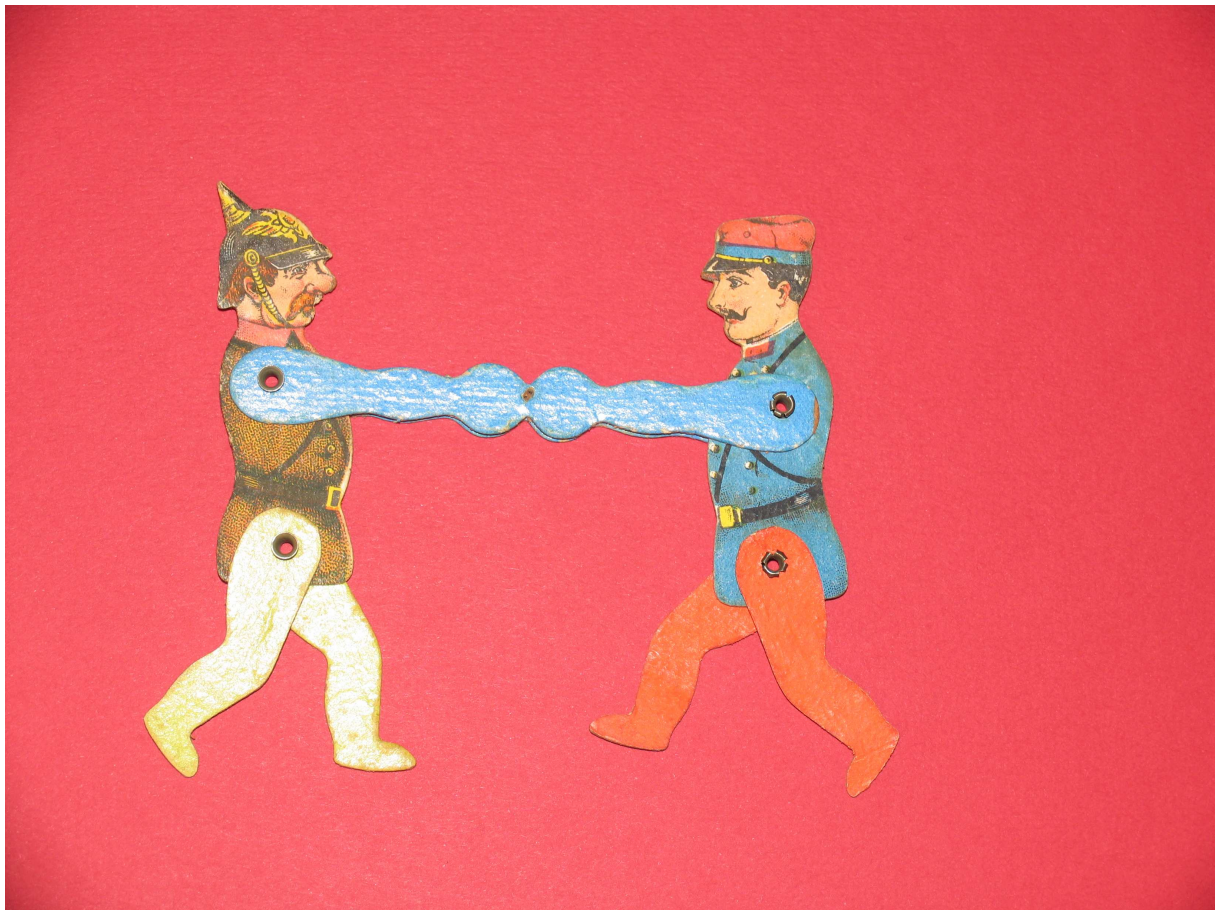
Soldat français et prussien au corps à corps

Jouet d'enfant, 1914

Bois et papier (Hauteur : 11 cm. et largeur : 11 cm.)

Inv. N 321.4

Collection Musées Gadagne



Culture de guerre : la représentation de l'ennemi

La représentation de l'ennemi fut une composante importante de la culture de guerre.

La radicalité des représentations de l'ennemi est très forte, et ce particulièrement pour la France, encore marquée par le traumatisme de l'expérience de la guerre de 1870.

La Grande guerre est présentée comme une guerre de défense de la civilisation, les images véhiculent des stéréotypes identitaires, l'ennemi est représenté comme sanguinaire, déshumanisé ; à travers ces représentations, ces messages, c'est la défense des valeurs morales qui est mise en exergue. Ces représentations de l'ennemi dans la culture de guerre se diffusent, pour une part, par le biais des loisirs.

L'enfant dans la propagande

La propagande qui cible les enfants passe par plusieurs vecteurs : l'école (sous l'imposition du Ministère de l'instruction publique) mais aussi tous les secteurs culturels comme ceux des jouets et jeux, des publications enfantines...

Dans cette guerre totale, l'enfant est sommé de s'investir, qu'il le veuille ou non, la guerre envahit son monde.

La propagande par le jeu permet de renforcer le sentiment patriotique, elle inculque et permet une adaptation à la guerre : le jeu n'est plus *inutile*.

L'industrie du jouet dans la propagande

A la fin du 19^e siècle, l'industrie du jouet est en plein essor. Il existe déjà avant guerre une rivalité franco-allemande sur ce terrain qui va prendre une forte dimension politique pendant le conflit. L'appartenance d'une entreprise à l'un ou l'autre camp est devenue un argument de vente. L'industrie du jouet va connaître dès le début de la guerre et durant toute la première partie, un développement très important comme ce sera le cas pour la production de lectures enfantines (livres et périodiques).

Si l'industrie est en capacité technique de concevoir et de produire quantité de jouets et jeux de guerre, pour enfants comme pour adultes, leur diffusion de masse a été relativement freinée par les difficultés à livrer les revendeurs mais également par le coût important de certains jeux et jouets au regard de la pénurie des produits de premières nécessité. Ce qu'il est intéressant de relever, c'est la 'créativité' des concepteurs et la diversité des jeux et jouets de guerre. Jeux de rôle, géostratégique, d'adresse, déguisements...tous sont porteurs d'un contenu idéologique donnant le sens du jeu dont l'objectif final est bien souvent prédéterminé, comme c'est le cas pour les jeux de guerre géostratégiques ou de logique (c.f. N 312.2).

Essoufflement de la culture de guerre

Au milieu du conflit, vers 1916, la place occupée par la guerre dans les loisirs et l'enseignement s'affaiblit voire diminue fortement. Le patriotisme et le radicalisme de la culture de guerre laissent place à l'héroïsation de la perte, due à la longueur du conflit ainsi qu'à la lourdeur des pertes humaines.



Eurêka !

Comment les alliés entreront à Berlin ? La question du jour la plus passionnante

Carton et textile, (Hauteur : 10,5 cm., largeur : 8,6 cm., profondeur : 2,3 cm.)

Don Vial, 1927

N 312.2

Collections musées Gadagne

L'issue de ce jeu est prédéterminée, le titre ne laisse aucune place au doute. L'intérêt du jeu se situe dans les moyens d'atteindre cet objectif.