

1.2.2.2. Les importations

Les importations s'élèvent à 9,644 milliards de francs, soit 1,463 milliard d'euros, vidéo incluse.

63 % des importations (dont 44 % de Chine) proviennent pour une grande part du Sud-Est asiatique.

Le second fournisseur est l'Union européenne avec 30,7 %.

La décomposition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

Note : Certains éléments de jouets sont importés, assemblés et conditionnés en France avant d'être réexportés.

1.2.3. La consommation

Avec un montant estimé de 18,570 milliards de francs (prix à la vente TTC) – soit 2,8 milliards d'euros – de jeux et jouets, dont 20,5 % pour les seuls jeux vidéo, vendus sur le territoire national, la France représente 18,5 % du marché européen et se situe au 2^e rang juste après l'Allemagne.

La répartition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

1.2.4. La distribution

La moitié des jeux et jouets est vendue en hyper et supermarché. Seul un quart des ventes est réalisé par les spécialistes en jouets et en modélisme.

Voir part des circuits de distribution en annexe 1.

1.2.5. La publicité (source société SECODIP)

L'investissement publicitaire a atteint, jeux vidéo inclus, 831,7 millions de francs (126 millions d'euros), soit – 5,5 % par rapport à 1998.

71,8 % ont été dépensés pendant le quatrième trimestre :

- télévision : 83,6 %
- presse : 10,2 %
- cinéma : 3,1 %
- radio : 2 %
- affichage : 1,1 %
- Internet : non connu

CHAPITRE 2. – LES PRINCIPALES STRUCTURES PUBLIQUES D'ACCUEIL

2.1. La crèche

Les parents et tous les professionnels qui gravitent autour du tout-petit savent bien l'importance du jeu dans son développement. C'est par le jeu que bébé va se découvrir lui-même, explorer, comprendre ce qui l'entoure.

Bébé ne peut pas encore choisir et il est essentiel de proposer des jouets qui répondent à ses propres stades de développement.

A sa naissance, bébé voit les contrastes et les couleurs vives. Très vite, il suit un hochet des yeux ou les personnages de son mobile. La peluche est très douce et s'imprègne d'une odeur rassurante.

Vers 3 mois, sur le dos, il tend la main vers les objets du portique. Sur son tapis de jeu, il commence avec sa main à essayer d'attraper un sujet. Petit à petit, il soulève la tête et il observe les jouets éparpillés.

Vers 6 mois, il tient assis et attrape de mieux en mieux. Les miroirs captent son attention ; il prend plaisir à écouter les bruits : tableau d'activité, pantin accroché, jouet suspendu, hochet miroir, boîte à musique... répondent à son besoin.

Vers 8-9 mois, il se déplace, rampe et avance vers des formes rondes. Il commence à jeter. Il est sensible aux notions de dedans et dehors, hauteur et verticalité, d'où l'intérêt d'acheter des portiques et des jeux de bain.

A environ 12 mois, l'enfant tient debout. Il augmente son territoire, il est maintenant capable d'empiler des éléments, des cubes. Il commence à parler et est interpellé s'il entend sa voix enregistrée. L'aventure de la marche et l'apprentissage de la parole sont facilités par tous les jouets qui constituent son environnement.

Plus il grandit, plus il explore ses jouets.

2.2. L'école

Jouer pour un enfant, c'est se divertir, c'est avoir du plaisir et c'est aussi se construire.

Pour ces raisons, le jeu et le jouet sont essentiels à l'acquisition des compétences et au développement intellectuel et affectif de l'enfant de l'école maternelle et élémentaire.

A l'école maternelle et élémentaire, les enfants ont un profond besoin de jouer. Ils y trouvent le plaisir et la gratuité de l'activité.

Avec les jeux d'imitation, les enfants réinventent des situations qu'ils ont vécues, ce qui peut les amener à résoudre des conflits personnels ou familiaux. C'est une occasion également d'améliorer leur langage, leur vocabulaire, leur syntaxe.

Grâce aux jeux de société les enfants développent leur socialisation en apprenant à respecter des règles. Ils découvrent les joies de l'émulation et ils confortent, en outre, leurs apprentissages fondamentaux : compter, comparer, dénombrer, décrypter, développer des stratégies, tenir compte de l'essentiel, penser...

Les jeux d'assemblage développent l'imagination, la créativité et l'innovation des enfants. Ils offrent l'occasion d'échanges verbaux, d'activité motrice fine et mettent en place l'esprit scientifique grâce à l'expérimentation.

Et les nouvelles technologies apportent à l'enfant un outil supplémentaire qui peut lui permettre de passer du concret à l'abstrait et de mieux conceptualiser.

De plus, le jeu ou le jouet permet à l'enfant de s'isoler, de se retrouver, de se ressourcer et de s'aimer.

2.3. Le collège et le lycée

Le jeu a aussi sa place au collège et au lycée : il permet d'améliorer l'intégration et la socialisation des jeunes.

Voici une pratique instituée dans un collège parisien : à l'heure de la demi-pension, un temps (environ une heure) est consacré, pour les élèves, aux jeux de société. Le collège, après sondage auprès des jeunes, a acheté les jeux souhaités : jeux d'échecs, jeux de lettres, jeux de connaissance, jeux d'investigation, jeux de mémoire, jeux de stratégie, jeux de cartes, de petits chevaux, de l'oie, jeux de dominos, lotos. Deux salles de classes sont ouvertes et les élèves, par groupes de quatre ou cinq, jouent en autodiscipline, les adultes étant à proximité. Ces jeux intéressent beaucoup et en grand nombre les élèves de sixième et cinquième, un peu moins ceux de troisième qui occupent leur temps sur ordinateur ou devant le téléviseur avec des casques à infrarouges.

Tous les élèves prennent beaucoup de plaisir à cette expérience qui permet de canaliser des énergies dont certaines manifestations pourraient se révéler fâcheuses. Elle développe chez eux l'autonomie et le sens de la responsabilité, aide à leur socialisation tout en permettant d'utiliser ou d'acquérir des connaissances. Elle satisfait les jeunes, leurs familles et le personnel de l'établissement.

2.4. La ludothèque

Les ludothèques, lieux où sont rassemblés des jeux et des jouets destinés à des publics variés, sont de véritables conservatoires du jouet.

Ces ludothèques répondent au souhait des enfants et des adultes de toucher, manipuler, comparer et trouver des informations et outils précis qui correspondent aux critères développés tout au long de ce guide.

L'enquête et l'évaluation socioculturelles du quartier sont indispensables pour une bonne gestion et permettent de faire un choix adapté à chaque public : tous documents techniques (catalogues des salons, revues et ouvrages spécialisés) et les catalogues des fabricants sont une aide efficace pour constituer le parc de jouets.

Grâce au système de prêt et de jeu sur place, la ludothèque paraît être un excellent endroit pour offrir aux enfants et aux adultes un parc de jouets dont la diversité et la modernité répondent à une volonté d'éducation et de plaisir.

A la différence de la crèche et de l'école, la ludothèque s'adresse à des enfants de tous âges, de tous niveaux de développement mental et physique, accompagnés ou non, dans un cadre de liberté et d'autonomie.

2.5. L'hôpital

Les progrès de l'accueil des enfants hospitalisés et de leurs parents ont permis de constater l'importance du jeu et des jouets associés aux soins médicaux et chirurgicaux.

Un enfant hospitalisé avec son jouet préféré maintient une permanence de jeu et de contact avec sa vie en dehors de l'hôpital pour mieux réussir sa sortie et sa guérison ultérieures.

Les règles hospitalières priment bien entendu : l'asepsie, la non-dangereuse des jouets... Mais un enfant hospitalisé sans jouets est maintenant reconnu comme en danger psychologique par rapport à celui qui bénéficie d'espaces ludiques, d'éducateurs spécialisés et de parents renouant avec lui le quotidien d'accompagnement où les jeux représentent une part très importante.

Les livrets d'accueil, les ludothèques et pourquoi pas des « consignes ludiques » préfigurent les futurs hôpitaux d'enfants où le jouet aura une place centrale. Ainsi, on examine mieux au niveau de sa motricité un enfant qui joue, la reprise du jeu chez un enfant déprimé signe également son mieux-être.

Le développement de l'enfant est en effet scindé par les jeux et les progrès ludiques. Un enfant en bonne santé mentale joue. L'enfant malade, même s'il est en bonne santé mentale, joue moins, car la maladie peut entraîner une dépression, une sidération de ses capacités de contact. Il faut donc s'appuyer sur les jeux et les jouets pour relancer son activité psychique.

L'anxiété des enfants est projetée sur les jouets : on se confie à son ours, on soigne sa poupée. Plus tard, on joue au docteur en soignant les jouets. Enfin, le jouet peut même devenir pédagogique et participer aux apprentissages.

Les jeux et les jouets contribuent à réduire la ségrégation entre les enfants à l'hôpital. Le jouet a donc pleinement sa place à l'hôpital au même titre que dans les autres structures d'accueil.

2.6. Autres structures publiques

Il existe d'autres structures publiques dans lesquelles l'achat de jouets peut se révéler nécessaire (salles d'accueil pour enfants dans les maisons d'arrêt, PMI, salles d'attente d'administration...).