

Le jeu et ses objets

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Le jeu et ses objets. Marco Ginoulhiac. Ludic Architecture,, Colegio Oficial de Arquitectos de Galicia, pp.119-129, 2017, 978-84-96712-55-3. hal-03590357

HAL Id: hal-03590357

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03590357

Submitted on 4 Mar 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

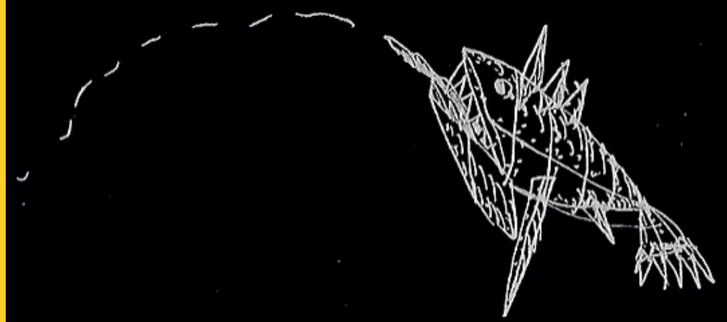
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LUDIC ARCHITECTURE

LA

LUDIC ARCHITECTURE

DIREÇÃO Marco Ginoulhiac



Marco Ginoulhiac | Ana Neiva | Biagio Di Carlo
Brenda Vale | Carlos Prata | Diogo Aguiar | Elvira
Leite | Fermin Blanco | Franco la Cecla | Gabriela
Burkhalter | Gilles Brougère | Juan Bordes | Robert
Vale | Rodrigo Coelho | Santiago Atrio Cerezo
Virgínio Moutinho | José Luis González Fernández

1



LE JEU ET SES OBJETS

Gilles Brougère

Dans une société de consommation comme la nôtre, société où nombre de relations, d'interactions passent par des objets, on ne peut penser le jeu sans prendre en compte l'univers des objets qui d'une certaine façon l'organise. Que le jouet ait un impact sur le jeu peut être considéré comme une banalité. Plus intéressant est de comprendre en quoi le jouet forme et transforme le jeu d'aujourd'hui. Comment les nouveaux jouets et jeux modifient le jeu, ou plutôt qu'est-ce que le jeu à une époque où le matériel de jeu est devenu omniprésent?

Il existe depuis bien longtemps une vision toute prête qui permet d'évacuer très vite la question sous la forme d'une image romantique particulièrement bien présentée dans un des contes d'ETA Hoffmann, *L'enfant étranger*. Ce récit archétypal oppose le jeu au jouet comme la nature à l'artefact, le vrai au faux, dans un système qui associe d'un côté la nature l'enfance, l'harmonie, les jeux, le merveilleux, l'amour, la spontanéité, de l'autre la ville, le savoir sec, les jouets, le mal, le précepteur et la raideur apprise. Ce récit met en scène une perception du jouet qui perdurera, à travers la notion d'une réification illégitime qui détruit tout ce que le jeu de l'enfance contient de poésie, de potentiel créateur. Ravivée par la pensée moderne de la créativité enfantine, cette conception condamne le jouet par le jeu. Il n'y a donc pas lieu de s'intéresser au jouet, perversion du jeu, quand il s'agit d'analyser le potentiel du jeu, dont un Winnicott[1], reprenant cette pensée romantique, souligne la dimension créative, sans pour autant arriver à le définir de façon précise.

Mon approche est toute différente, loin du mythe d'un jeu pur et naturel, je m'intéresse au jeu tel qu'il existe au sein d'une société humaine, un artefact, une construction culturelle portée par des interactions entre individus, lié à un environnement, résultat d'un apprentissage, s'exprimant à travers une culture, celle du jeu.

LA CULTURE LUDIQUE

La culture ludique c'est d'abord un ensemble de procédures qui permettent de rendre possible le jeu. En effet avec Bateson et Goffman[2], je considère le jeu comme une activité de second degré, c'est-à-dire qui suppose la reprise de significations de la vie ordinaire, pour leur donner un autre sens, ce qui renvoie à l'idée de faire-semblant, de rupture avec les significations de la vie quotidienne. Disposer d'une culture ludique c'est disposer d'un certain nombre de repères qui permettent d'une part d'interpréter comme jeu des activités qui pourraient à d'autres ne pas paraître telles. Ainsi rares sont

1 Donald W. Winnicott, *Playing and Reality*, London: Tavistock Publ, 1971

2 Gregory Bateson, «A theory of play and fantasy» in Steps of an ecology of mind, St. Albans, Herts, AL: Paladin, 1973. Erving Goffman, Frame analysis: an essay on the organization of experience, New York: Harper & Row, 1974

les enfants qui se trompent quand il s'agit de discriminer dans une cour de récréation une vraie bagarre, et un jeu de bagarre. Ce n'est pas aussi vrai pour les adultes, surtout ceux qui sont le plus éloignés dans leur activité quotidienne des enfants. Ne pas disposer de ces repères, c'est ne pas pouvoir jouer. Ce serait par exemple répondre par de vrais coups à une invitation à une bagarre ludique. Si le jeu est affaire d'interprétation, la culture ludique donne des repères intersubjectifs à cette interprétation, ce qui, bien entendu, n'empêche pas pour autant les erreurs d'interprétation.

La culture ludique est ainsi composée d'un certain nombre de schèmes qui permettent de commencer le jeu, puisqu'il s'agit de produire une réalité différente de celle de la vie quotidienne : le conditionnel ludique, les comptines, des gestes stéréotypés de début de jeu composent ainsi ce vocabulaire dont l'acquisition est indispensable au jeu.

La culture ludique comprend des structures de jeu qui ne sont pas que les jeux de règles. L'ensemble des règles de jeu disponibles pour les joueurs dans une société donnée, compose la culture ludique de cette société, et celles qu'un individu connaît sa propre culture ludique. Qu'il s'agisse de jeux traditionnels ou de jeux récents ne change rien à l'affaire, mais il faut savoir que cette culture des règles s'individualise, se particularise. Dans certains groupes de joueurs, on adopte des règles spécifiques. La culture ludique n'est pas un bloc monolithique, mais un ensemble vivant, diversifié selon les individus et les groupes, en fonction des habitudes de jeu, des conditions climatiques ou spatiales.

La culture ludique comprend également ce que l'on pourrait appeler des schèmes de jeu, pour les distinguer des règles *stricto sensu*. Il s'agit de règles vagues, de structures générales et floues qui permettent d'organiser des jeux d'imitation ou de fiction. On trouve des jeux type "papa et maman" où les enfants disposent de schèmes qui sont la combinaison complexe de l'observation de la réalité sociale, des habitudes de jeu et des supports matériels disponibles. De même des systèmes d'opposition entre les bons et les méchants constituent des schèmes très généraux utilisables pour des jeux très différents. La culture ludique évolue au fil des transpositions d'un schème d'un thème à un autre.

Enfin la culture ludique comprend des contenus plus précis qui viennent habiller ces structures générales, sous la forme d'un personnage (Superman ou autres Spiderman) et qui génèrent des jeux particuliers en fonction des intérêts des enfants, des modes, de l'actualité. En effet, la culture ludique s'empare d'éléments de la culture environnante de l'enfant, pour l'acclimater au jeu.

Cette culture se diversifie selon nombre de critères. Bien entendu selon la culture où s'insèrent l'enfant et sa culture ludique. Les cultures ludiques ne sont pas (encore ?) identiques au Japon et aux États-Unis. Elles se diversifient selon les milieux sociaux, l'âge et plus encore le sexe. S'il est évident que l'on ne peut pas ne pas avoir la même culture ludique à 4 ans, à 12 ans ou à 30 ans, il est intéressant de noter que la culture ludique des filles et des garçons, des hommes et des femmes est aujourd'hui encore marquée par de grandes différences, même s'ils peuvent partager quelques éléments.[3]

On peut analyser notre époque en soulignant les spécificités de la culture ludique contemporaine, liées aux caractéristiques de l'expérience ludique en relation, entre autres, avec l'environnement et les supports dont l'enfant dispose. Ainsi a-t-on vu se développer les formes solitaires du jeu, en fait des interactions sociales différées avec des objets porteurs d'actions et de significations. Une des caractéristiques de notre temps est le développement du jouet.[4]

3 Voir à ce sujet G. Brougère, *Jouets et compagnie*, Paris: Stock, 2003, Chapitre 12, Les cultures ludiques ont un sexe (pp. 349-370)

LE JOUET, IMAGE DU JEU

L'objet est partie prenante de la culture ludique, de ce qu'est le jeu dans notre culture et ceci de deux façons. Selon une première dimension, le jouet apparaît comme une image du jeu. Par le jouet ou les jeux matériels, on accède au jeu, à ce qu'il est aujourd'hui ou était hier. Le jouet est trace, réification du jeu. Ce qui fait reprendre à certains la posture romantique par angoisse devant l'arrêt de la vie du jeu, au profit de son image. D'autre préfèrent exalter le jouet comme mise en scène du jeu quand il devient automate que cela soit sous une forme traditionnelle ou à travers ses dérivés électroniques. Mais il ne faut pas oublier qu'il suppose le déclenchement de l'action par le joueur lui-même. Trains qui tournent sans fin, autos qui avancent par elles-mêmes, singes qui jouent des cymbales, poupées qui nagent, ces jouets ne font rien d'autre que de fournir du spectacle sous la forme d'une action répétitive. Et si on trouvait là l'essence du jouet, son principe réduit au minimum et de ce fait particulièrement accessible. Il faut souligner l'importance de la maîtrise que l'enfant exerce sur un mouvement qui ne se (re)produit que pour autant qu'il le souhaite. On peut aussi évoquer la fascination de la répétition et l'on retrouverait ici le célèbre jeu de la bobine, un fort/da souligné par le bruit du jouet.[5] Cette fascination pour le mouvement automatique et répétitif survit au développement contemporain de machines à spectacles qui offrent pourtant une complexité bien plus grande. Les vitrines de Noël ne fascinent-elle pas les grands et les petits par le recours aux automates? Et la découverte de la répétition ne conduit pas les enfants à quitter pour autant la place gagnée difficilement. Disney a fait, dans ses parcs, de l'automate le principe central des attractions qu'il propose dans le monde entier. Cette catégorie de jouets montre, au-delà de la dynamique et de l'action que l'on veut voir en l'enfant, l'importance de l'objet et de ce qu'il peut faire. L'automate est l'archétype du jouet en ce qu'il concentre sur lui image et action, objet et jeu, mettant entre parenthèses l'enfant, il exprime l'enfance. Il y a là du mythe romantique qu'un autre conte d'Hoffmann, *Nußknacker und Mausekönig*, a traduit admirablement à travers ces jouets qui, la nuit venue, agissent par eux-mêmes. Rêve paradoxal de l'enfant de voir ses jouets vivre sans avoir lui-même à agir, cauchemar des parents et des éducateurs qui suspectent tout jouet d'être ce jouet autiste en puissance. L'automate tue le jeu ou certains de ses aspects, mais en donne une image forte, traduisant l'action que l'enfant est censé avoir sur le jouet. Il concentre tout le mystère de l'enfance et permet à l'adulte de rede-

4 Sur l'analyse du jouet contemporain on peut se reporter à, Brian Sutton-Smith, *Toys as culture*, New York: Gardner Press, 1986, Stephen Kline, *Out of the garden - Toys and children's culture in the age of TV marketing*, Toronto: Garamond Press, London: verso, 1993, G. Brougère, *Jouets et compagnie*, Paris: Stock, 2003

5 On aura reconnu l'analyse de Freud dans «jenseite das Lustprinzipe» 1920

2



venir enfant puisqu'il n'a pas besoin de jouer, le jouet le fait à sa place. On pourrait ainsi expliquer l'intérêt du train électrique auprès des pères. L'automate est un jouet limite, mais il révèle peut-être la vérité profonde du jouet comme guide de l'action, ici en accaparant l'action.

L'automate est un jouet limite qui inscrit en lui-même le jeu dans son déroulement. C'est la réunion du jouet et du jeu. Dans la plupart des cas, le jouet ne produit pas directement le jeu qui suppose plus qu'une décision de mise en marche, mais la construction d'une action. Cette action, celle proposée au joueur comme conforme à l'objet, est préinscrite dans celui-ci. Ce qui fait du jouet une surface d'inscription des logiques de jeu, des cultures ludiques. Le jouet apparaît ainsi comme une traduction du jeu permettant sa reconstruction par le joueur.

On peut ainsi considérer que tout jouet contient un discours sur le jeu, une mise en scène de celui-ci. Cela est particulièrement vrai d'un jeu de société avec sa règle, ses instruments conçus pour la manipulation ludique ou plus encore du jeu vidéo programmant les actions du joueur. Certes une poupée est un objet plus ouvert, qui peut être détourné de façon plus évident qu'un Monopoly, mais n'inscrit-elle pas dans ses formes contemporaines, des générations d'activité ludique. Quand le fabricant améliore les cheveux et propose des accessoires pour coiffer la poupée, n'est-ce pas inscrire en celle-ci une fonction ludique essentielle qui tourne autour de la manipulation de la chevelure.

D'autres jouets vont aujourd'hui plus loin encore. Associés à des séries télévisées, ils sont mis en scènes dans des films qui proposent des histoires, des scripts pour les jeux. Mais l'analyse des scénarios montre qu'ils sont conçus à partir des structures ludiques de l'enfance. Ainsi les Pokémon, selon leur créateur, ne seraient rien d'autre que la reprise d'un jeu de son enfance qui consistait à capturer des insectes, les enfermer, voire les élever dans des boîtes puis organiser des combats entre eux. Transposés sur un mode imaginaire et fantastique, en inventant de nouveaux animaux fabuleux à la place des insectes, les Pokémon et leurs aventures apparaissent comme des jeux déguisés, que les enfants reprennent d'autant plus facilement qu'elle existe une structure ludique sous-jacente illustrée par les divers supports.[6]

Il ne s'agit pas d'une transposition, mais d'une traduction. Le jeu est présent, mais traduit en objet, en scénario de film ou de jeu vidéo. Le jeu contemporain, y compris dans ses aspects les plus traditionnels vient nourrir les objets dans leur contenu, leur forme, les univers médiatiques qui les accompagnent. Bien entendu il n'y a pas que mise en objet du jeu dans le jouet, on y trouve aussi une image de la société et de l'enfant destinataire.

Le jouet ne s'oppose pas au jeu, il est bien une réification, plus encore une mise en scène et en image, un support pour sa diffusion. Il permet ainsi d'accéder à la culture contemporaine du jeu qui s'exprime dans ces objets, jeux de société, jouet, jeux vidéo.

6 Sur les Pokémon on se reportera à Joseph Tobin (Ed.) *Pikachu's Glabal Adventurees: The Rise and fall of Pokémon*, Duke University Press, 2004

LE JOUET, SOUTIEN DE L'ACTION LUDIQUE

Si le jouet est une image du jeu, il en est également le guide quotidien. Il apparaît comme un support struc-

3



4



turant l'activité, ainsi que la plupart des objets de la culture. Il apporte au joueur, condensé dans son volume, de quoi organiser le jeu, des images et significations pour donner du sens à celui-ci, et à travers l'intégration de lui-même comme destinataire, un support d'identité. Reprenons ces différentes dimensions les unes après les autres à partir d'un porteur, un de ces jouets dotés de roues et permettant, dans son usage conforme, à l'enfant de s'asseoir et d'utiliser le mouvement de ses jambes pour se déplacer. Le nôtre représente une formule 1, et mieux encore une Ferrari, symbole de la voiture de course. Rien n'empêche l'enfant d'en faire autre chose, de le tirer et de dire que c'est son chien. Se faisant il utilise partiellement les éléments fonctionnels (présence de roues) mais laisse en jachère ce qui lui permettrait d'agir sur le porteur avec ses pieds. On pourrait en rester là et bien des porteurs, mais sans doute de moins en moins aujourd'hui, se limitent à une dimension fonctionnelle. Ils ne sont que ce qui permet d'agir. Le nôtre représente une formule 1 de la marque Ferrari. Il renvoie à tout un ensemble de valeurs largement médiatisées, de la compétition, de voitures considérées comme mythiques, avec en plus une couleur qui ne passe pas inaperçue (rouge). C'est offrir aux enfants à même de la décoder (ou aux projections parentales) un univers de sens qui donne une dimension de faire semblant au-delà du pur jeu moteur: être un champion de formule 1, un conducteur de Ferrari. Apparaît enfin une vision de l'enfant valorisé par son désir ou, pour les plus jeunes, par celui de ses parents. La même analyse pourrait être conduite avec une poussette associant dimension fonctionnelle (pousser l'engin) et représentation de l'univers des soins maternels, ce qui n'est pas sans produire un effet d'identité sexuée.

Le jouet est un extraordinaire concentré de culture. Il porte en lui à la fois une structuration du jeu qui, loin d'être inventée par un fabricant, est un héritage (avec parfois quelques innovations) transmis à travers l'objet à l'enfant, et des images qui ici encore renvoient tout autant au monde adulte (médiatisation de la Formule 1 par exemple) qu'à des logiques ludiques (compétitions entre enfants avec des porteurs) ou propositions d'images considérées comme désirables (une Ferrari). De plus il propose à l'enfant un support indirect d'identification, de construction de soi. Ainsi l'objet soutient et oriente l'action ludique, pour autant, que l'enfant le décode de façon conforme. L'objet porte ainsi une culture ludique, c'est-à-dire un ensemble de schèmes, de règles, d'images qui permettent aux joueurs de mettre en œuvre des activités ludiques. Cette culture se transmet de façon orale ou par imitation dans les lieux que les enfants fréquentent, ainsi que, aujourd'hui de façon privilégiée, à travers les objets qui peuvent certes apporter des innovations, mais qui le plus souvent ne font que transmettre des modèles anciens, tout au plus partiellement renouvelés.[7] A travers le jouet, l'enfant a accès aux formes les plus traditionnelles du jeu (telles que l'usage d'un porteur ou d'une poupée) ainsi qu'aux innovations les plus récentes. Si le jouet transmet une culture, cela implique que l'utilisateur du jeu est capable de la décoder. A travers le jouet, en jouant, en agissant, en imaginant, il va recevoir certains éléments connus ou inconnus de

7 Michel Manson, dans sa magistrale histoire du jouet justement intitulé *Jouets de toujours*, Paris, Fayard, 2001, souligne la continuité des principes et activités ludiques au-delà des transformations des objets et de leurs conditions de production et de consommation.

la culture ludique. De ce fait le jouet propose à l'enfant une activité centrale dans nos sociétés: l'utilisation d'un support non humain pour accéder à certains aspects de la culture. C'est ce que nous faisons avec des livres ou des images télévisés, avec des jeux de société ou des jeux vidéo. L'enfant commence sans doute à le faire, parallèlement à la télévision et d'autres objets du quotidien, avec le jouet. Et le jouet, avec ses trois dimensions, dispose d'un contenu riche, apportant une contribution au niveau de l'action, des images et de la représentation même du joueur.

Le rôle du jouet est bien de guider l'action, d'être un soutien pour celle-ci, de la rendre possible. Bien sûr il peut exister d'autres soutiens de l'action, les partenaires de jeu par exemple ou l'organisation même de l'espace (que l'on pense à un jeu de cache-cache dont la richesse va varier selon la configuration des lieux où il se déroule), mais le jouet, surtout dans une situation de solitude, est privilégié. Une étude menée sur les accessoires du jeu à la poupée[8] montrait que la présence de ces jouets permettait d'aller plus loin dans le jeu à la poupée, de le prolonger en étayant les actions possibles, nourrir la poupée par exemple. Sans accessoire l'action est brève, esquissée plus que représentée dans sa structure globale. La prise en main d'un biberon factice structure le geste, lui permet de durer plus longtemps. Des accessoires de cuisson conduisent à mimer la préparation du repas en amont. Certains enfants peuvent faire de même sans artefacts, mais ceux-ci permettent de structurer, d'enrichir, de faire durer le jeu. Loin de limiter la créativité de l'enfant, ils ouvrent de nouveaux espaces d'invention en permettant un enrichissement des scénarios. On peut appliquer au jouet ce que Rabardel dit de l'instrument: «C'est un moyen de capitalisation de l'expérience accumulée (cristallisée). En ce sens tout instrument est connaissance. Ce sont des connaissances inscrites au cours du processus de conception, mais aussi accumulées par et à travers la multiplicité des situations et usages.»[9]

Une étude menée au Québec[10] sur les coins de jeu d'imitation à l'image d'une maison des classes maternelles (classes accueillant des enfants de 5 à 6 ans) montre que la qualité des jeux, définie par l'importance des relations entre enfants et des actes adaptés à la situation mise en place, dépend étroitement du matériel proposé et de son organisation. Quatre critères ont ainsi été mis en évidence à la suite d'observations dans différentes classes: l'agencement logique du mobilier ludique, la diversification des rôles suggérés par le matériel disponible, la présence d'un matériel complet pour les scénarios suggérés, la fermeture relative entraînant l'intimité de l'aire par rapport au reste de la classe. Loin que la limitation et l'indétermination du matériel soient une incitation à jouer, la médiocrité et l'irrationalité de l'équipement de certaines classes produisent des jeux pauvres, courts, répétitifs et peu intensifs. Au contraire la mise en place d'un matériel précis et complet incite les enfants à construire des scénarios

8 Gilles Brougère, «Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires - Le rôle du jouet dans la structuration du jouet contemporain,» *Ethnographica*, Vol. 9, 1993

9 Pierre Rabardel, *Les hommes et les technologies – Approche cognitive des instruments contemporains*, Armand Colin, Paris, 1995, page 91.

10 Jacqueline Thériault, Denise Doyon, Manon Doucet, Sophie Van Tham, *L'exploitation du matériel dans des jeux symboliques*, Editions du département des sciences de l'éducation, Université du Québec à Chicoutimi, 1987.

riches. Ainsi un casque de pompier sans matériel d'accompagnement (tuyau) limite le jeu, de même que la blouse de médecin sans trousse médicale. L'objet est un point d'appui pour un développement de l'activité.

Ce faisant je m'éloigne de l'idée que le jeu serait d'autant plus riche qu'il n'existe pas de supports matériels préfabriqués. Des études contemporaines rompant avec la logique romantique des années 70 qui exaltait l'informe, l'indéterminé, soulignent certes l'intérêt de jouets structurés comme facteur d'enrichissement du jeu, mais à travers des résultats qui sont loin d'être interprétables de façon claire et univoque.[11] Sur cette question comme bien souvent dans les recherches sur le jeu, une variété d'études différentes aux résultats divergents ne permet pas d'administrer la preuve de quoi que ce soit. S'il n'est plus possible de dire que le matériel structuré appauvrit le jeu, la preuve du contraire n'est pas faite pour autant. Aussi le problème doit-il être traité de façon plus modeste, sans trop s'interroger sur des effets difficiles à évaluer, mais en restant à un niveau élémentaire d'analyse de l'action, en montrant le soutien opéré par les objets.

LE JOUET EN SON CONTEXTE

On ne peut cependant se limiter à cette seule dimension, du jouet vers le jeu même si elle est aujourd'hui importante. Ce serait simplifier un processus plus complexe. Il y a en effet du jeu, et donc une culture ludique propre à chaque enfant, avant même la rencontre avec l'objet et cet usage est aussi en partie une insertion dans une dynamique de jeu préexistant. Qu'est-ce qui peut caractériser une telle dynamique? Des schèmes, des structures de jeu préexistantes, un usage de l'espace, des références au réel ou à des fictions. Dans le cadre de l'espace mis à leur disposition, en relation avec l'entourage, en fonction du matériel disponible, les enfants développent des univers de jeu qui se structurent autour d'actions et d'images. Un nouveau jouet peut certes produire un nouveau jeu, il peut modifier les dynamiques existantes, il vient souvent s'insérer dans celles-ci, proposant un nouveau support dont le sens résulte pour l'enfant d'une négociation complexe entre les formes de jeu préexistantes et ce que propose ce nouvel objet. Le décodage du nouveau jouet dépend donc non seulement de la culture ludique de l'enfant, mais aussi de la dynamique de jeu dans lequel s'inscrira cet objet. Il devra cohabiter avec d'autres jouets; ainsi pour un enfant toute nouvelle figurine était envoyée au bain dans le lavabo de sa salle de bain. Ce jeu d'eau fréquent préexiste et propose une action structurée à l'usage de tout nouveau jouet. Reste ensuite à inventer l'histoire, à concilier la spécificité thématique du nouveau jouet avec celle des anciens. On pourrait y voir un détournement, mais je pense qu'il s'agit plutôt d'une contextualisation. Le jouet doit en effet s'insérer dans un univers ludique spécifique, fonction du parc des jouets préexistant et des habitudes de jeu de l'enfant. Il n'y a pas de décodage absolu du jouet, il est toujours lu en fonction du contexte qui participe à la production de l'action et du sens lié à un ici et maintenant chaque fois variable. La présence d'un nouveau jouet dont le thème est important peut également conduire à la redéfinition de jouets plus anciens qui doivent s'intégrer tant bien que mal dans

11 On trouvera une présentation de ces recherches dans James E Johnson,. James F. Christie, Thomas D.Yawkey, *Play and early childhood development*, 2nd ed., New York: Longman, 1999.

ce nouvel univers: Ainsi, pour accompagner un Maître de l'Univers un peu seul, des Playmobils vont devenirs «des enfants perdus dans l'espace».
L'usage ludique du jouet devient complexe, échappe à la dichotomie trop simple entre conformisme et détournement. Il s'agit d'une production de sens à partir d'une culture et d'actions préexistantes. Il y a processus d'appropriation qui est toujours, aussi conforme puisse-t-elle apparaître, une action singulière de production de sens en contexte. Retrouver la signification prescrite, l'insérer dans un contexte particulier relève d'une activité qui est créative en ce qu'elle ne se limite pas à la reprise de l'existant; elle implique la construction d'une situation spécifique, qui peut certes ressembler à celle que d'autres enfants vont produire avec les mêmes jouets, mais qui ne peut avoir de sens que dans le contexte de jeu, voire de vie de chaque enfant.
Ce travail de production est représentatif de l'insertion dans une culture. Jouer avec un jouet, c'est recevoir à travers un artefact des données culturelles complexes, les interpréter et produire une nouvelle action culturelle qui, lors même qu'elle répondrait à la prescription de l'objet, est toujours une production singulière dans un contexte spécifique.

Le jouet apparaît ainsi doublement au centre de la culture ludique contemporaine des enfants, et les objets de jeu dans leur ensemble en ce qui concerne la culture de tous les joueurs, adultes compris. Il supporte le jeu, aide à le construire et transmet des images du jeu. Ainsi que serait un jeu de cartes sans les cartes elles-mêmes, mais les cartes contemporaines, telles celles de *Magic, The gathering*, sont non seulement un support encore plus ferme du jeu en inscrivant sur la carte elle-même des éléments de la règle du jeu, mais ce faisant elles se transforment en moyen de transmission de ces règles, produisent une image du jeu et, supplément d'âme, lui apporte une référence imaginaire à travers les illustrations qui donnent une épaisseur imaginaire lié à l'heroic-fantasy au jeu. Les exemples sont aujourd'hui innombrables. Ces objets transmettent la culture ludique, aussi bien dans ses formes anciennes qu'à travers des nouveautés.
Le jeu, artefact et culture, produit ses objets, mais est tout autant (re)produit par les objets eux-mêmes. Il est inséré dans la culture matérielle sans laquelle il serait bien réduit, mais cette dimension est trop souvent oubliée dans des approches immatérielles du jeu. Le jouet apparaît à la fois comme la mémoire du jeu et un support de sa transformation, ce qui permet diffusion et modification du jeu. C'est du côté de l'analyse de la culture matérielle que l'on peut comprendre l'insertion du jeu dans le monde contemporain, insertion faîte de stabilité, de maintien de formes et logiques de jeux anciens, et d'innovations souvent portées par de nouveaux objets.

[Original français de Brougère G. (2005), «Das Spiel und die Objekte des Spiels» In J. Bilstein, M. Winzen, C. Wulf (Hrsg.) *Anthropologie und Pädagogik des Spiel,* Wheinheim und Basel: Beltz, 249-258.]

Liste des images | références

pag. 118
1 | Brinquedo mécanico, finais século XIX © Victoria and Albert Museum, London

pag. 122
2 | Brinquedo musical, *Le Gai Violiniste*, 1900 © Victoria and Albert Museum, London

pag. 124
3 | Jogo de cartas - Peter Pan card game, 1950 © Victoria and Albert Museum, London
4 | Modelo de Ferrari F1 telecomandado © Nikko



GILLES BROUGÈRE

Sociólogo e professor de Ciências da Educação na L'Université de Paris XIII - Sorbonne Paris Cité. Membro do centro de investigação EXPERICE Centre de Rechèrche interuniversitaire, Expérience, Ressources, Culturelles, Education. Publicou, entre muitos outros, os livros La ronde des jeux et jouets (2008), Jouer/Apprendre (2005), Jouets et compagnie (2003), Brinquedo e Cultura (1995).