



HAL
open science

Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires. Le rôle du jouet dans la structuration du jeu contemporain

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires. Le rôle du jouet dans la structuration du jeu contemporain. *Ethnographica*, 1993, 9. hal-03633780

HAL Id: hal-03633780

<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-03633780>

Submitted on 7 Apr 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.

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

Quoi de plus classique que le jeu à la poupée, archétype même du jeu tout au moins pour la fille, largement étudié déjà sous différents aspects¹. Jeu ancien, mais également jeu contemporain, marqué comme l'ensemble de celui-ci, au moins dans les pays occidentaux, par l'utilisation massive de jouets. Ces jouets ce sont bien sûr les poupées aujourd'hui plus variées, plus solides, plus réalistes que jamais mais également une multitude d'accessoires au jeu. Nous voudrions tenter d'approcher la logi-que du jeu tel qu'il se développe avec sa profusion de matériel. Quelle signification cela a-t-il ? Nous analyserons le jeu à la poupée bébé exclusivement, renvoyant à d'autres travaux pour l'étude de la poupée mannequin qui génère le plus souvent des jeux bien différents. Les enfants sont d'ailleurs très sensibles à cette différence. Le centre du jeu à la poupée bébé est un jeu de rôle : l'enfant joue le rôle de la mère ou de toute autre personne qui s'occupe de l'enfant (nourrice, maîtresse, médecin, infirmière). L'accessoire valorise son rôle (nous y reviendrons) mais peut être absent si le jeu se concentre sur le rôle même de la mère et de ses actions. Le jeu avec la poupée mannequin est un jeu de manipulation où l'enfant se projette dans des personnages de taille réduite au milieu desquels il ne tient aucun rôle ; il est au contraire le metteur en scène, le démiurge. Bien entendu un jeu de ce type peut aussi être construit avec des poupées bébés qui deviennent des figurines mises en scène. Mais ce n'est pas là de centre du jeu avec la poupée bébé et ses accessoires de maternage. Comme le dit très bien une petite fille interrogée "avec le bébé on parle à la poupée, avec Barbie on fait parler la poupée".

Les analyses qui vont suivre s'appuient, sauf indication contraire, sur une enquête menée en 1985 à travers des entretiens et des observations de jeu. Nous avons réalisé 36 entretiens approfondis de filles de 4 à 12 ans et 27 de mères, pour une part les mères des filles interrogées. Les enfants sont de milieux sociaux variés, tous demeurant en région parisienne. A cela il faut ajouter de courts entretiens réalisés au retour de prêts d'accessoires de jeu à la poupée dans une ludothèque du midi de la France (25 entretiens avec des parents et des enfants). Ces entretiens ont été réalisés au domicile de la famille, les enfants étant interrogés en l'absence de leurs parents. De façon indépendante des observations de séances de jeu ont été également réalisées dans trois ludothèques situées dans le nord de la France, dans le midi et en banlieue parisienne. Cela nous a permis de tenir compte des différences liées à l'habitat, à la taille de l'agglomération et aux modes de vies différents selon les régions. Ces observations ont été suivies d'entretiens collectifs sur le jeu à la poupée avec tout ou partie des enfants ayant participé au jeu. Enfin des entretiens collectifs avec des enfants sans séance de jeu préalable et avec des mères ont également été organisés au sein des mêmes ludothèques. La population concernée par ces entretiens est de 41 enfants et 16 adultes. Au total, dans le cadre de cette enquête qualitative, la population touchée est de 102 enfants et 68 adultes.

Le jeu à la poupée, un jeu de filles ?

"On joue à la poupée parce qu'on est des filles et qu'on préfère jouer à la poupée". Peut-on en rester à cette tautologie que nous livre une petite fille ?

Au niveau des représentations les plus générales, il n'y a pas de doute ; les petites filles, unanimes, y voient un jeu qui leur est propre. Certaines refusent l'idée qu'un garçon puisse jouer à la poupée, et contre l'évidence, affirment qu'ils n'y jouaient pas à l'école maternelle. La perception d'un garçon avec une poupée est interprétée comme autre chose qu'un véritable jeu à la poupée. Selon un groupe de filles les garçons ne font que gêner ce jeu, par exemple en cachant leur poupée. Pourtant les faits sont tout autres ; il ne manque pas de témoignages de mères sur de jeunes garçons jouant à la poupée jusqu'à 4 ou 6 ans. Ils y jouent à l'école maternelle, parfois plus que les filles selon certaines institutrices, accaparant le coin poupée. Certains y jouent chez eux, disposant de poupées et de quelques accessoires, le plus souvent à leur demande. L'attitude des parents à cet égard est loin d'être toujours ouverte. Si certains voient là un phénomène normal, en particulier lors de la naissance d'un cadet, d'autres sont heureux d'affirmer que leur garçon n'a jamais joué à la poupée.

Il y a donc un décalage persistant entre la représentation et le fait qui vient se surajouter aux tendances de certaines populations (plus souvent rencontrées au sud qu'au nord de la France dans le cadre des entretiens de notre enquête²) à ne pas encourager le jeu à la poupée chez les garçons. Le jeu du garçon à la poupée n'a pas vraiment trouvé son expression en ce qui concerne la poupée bébé, comme s'il devait rester secret. Nous retrouvons ici le rôle du jouet comme support de différenciation sexuelle et de conformité au modèle social que Pierre Tap a analysé³. Les enquêtes qu'il a menées montrent combien les jouets sont pour la plupart liés à une appartenance sexuelle, et comment les préférences exprimées par les enfants sont conformes à cette appartenance. Ce conformisme conduit Pierre Tap à considérer qu'"en se conformant l'enfant se confirme comme être sexué et cherche à être reconnu comme tel"⁴. Il existe ainsi des objets supports c'est-à-dire des "éléments culturels, concrets ou abstraits, susceptibles d'intervenir comme support d'une dichotomie masculin-féminin"⁵. Bien entendu le jouet en constitue un des supports essentiels ; "la dichotomie masculin-féminin s'y trouve en quelque sorte institutionnalisée." Parmi ces jouets la poupée et les accessoires (landau en l'occurrence) obtiennent les plus importants taux tant au niveau de l'attribution que de l'appréciation, considérés comme féminins, choisis par la fille et rejetés par le garçon. "En adoptant les jouets de son propre sexe et en rejetant les jouets du sexe opposé, l'enfant n'est pas l'objet d'un conditionnement passif, il construit sa propre identité et ses propres rôles pour sortir de sa sujétion actuelle, pour grandir et être perçu en train de grandir."⁶. Par ailleurs il semble plus fréquent pour les filles de s'approprier les jeux de garçon que l'inverse. L'identité masculine semble en conséquence plus fragile, plus menacée et donc soumise à une pression plus forte, qu'il s'agisse de celle des pairs ou des adultes. C'est dans ce cadre que nous analyserons le jeu à la poupée.

Pourtant le plaisir que les garçons prennent au jeu avec une poussette est vif ainsi que nous l'avons vérifié en marge des séances de jeu et cette poussette n'est pas complète tant qu'une poupée ne vient pas la remplir ; même si ce jeu à une origine en tant qu'activité motrice, celle-ci ne prend une signification ludique (simulation et dimension symbolique) qu'avec une action conforme à la promenade d'un pseudo-

enfant. Par contre les mères signalent que leurs garçons sont restés plus longtemps que les filles attachés à leur jeux avec des peluches ; en effet chez la fille l'intérêt ludique (qui se surajoute à l'intérêt affectif et/ou décoratif plus durable) pour la peluche entre en concurrence avec celui de la poupée bébé. Pour le jeune garçon la peluche pourrait être un substitut à un jeu à la poupée sinon interdit du moins peu encouragé. Nous ne disposons cependant pas d'informations sur l'évolution de ce jeu chez le garçon. Quoiqu'il en soit de ses substituts ce jeu du garçon à la poupée rencontre une importante limite temporelle ; il s'estompe au fur et à mesure de sa progression dans les grandes classes de l'école maternelle ou peu à peu les jeux tendent à s'organiser par sexe, pour disparaître avec l'entrée à l'école élémentaire⁷. Cette situation spécifique et complexe justifie de centrer notre étude sur le jeu à la poupée des filles.

Les grands traits du jeu à la poupée.

Le jeu à la poupée est un jeu centré sur la poupée. Cela semble une banalité, mais elle nous conduit à tirer des conséquences importantes. Il s'agit d'un jeu le plus souvent individuel qui se passe **entre** l'enfant et sa poupée. Si la dimension affective n'est pas exclusive, elle est essentielle ; parmi les poupées possédées, parfois en grand nombre, on trouve une poupée préférée, avec laquelle le lien affectif est plus fort, le jeu plus fréquent. Ce jeu se prête peu au jeu collectif sinon à travers un jeu parallèle, avec quelques échanges de paroles. Le jeu devient interactif et véritablement collectif quand la poupée est abandonnée (ou mise au lit) pour laisser place à des jeux de rôle différents quoique en relation logique avec le jeu à la poupée comme papa et maman. La relation à l'objet, ici très forte, que suppose le jeu à la poupée, à travers la présence nécessaire du jouet quelque soit l'origine de celui-ci, favorise la relation avec l'objet plutôt que la relation avec un partenaire. Mais cette relation peut très vite devenir répétitive et l'attrait de la relation ludique avec un autre enfant favorise l'abandon provisoire d'une relation centrée sur la poupée. Comme le remarque Jerome Bruner un enfant isolé éprouve de la difficulté à jouer seul indéfiniment : "La pensée et l'imagination se développent fréquemment à partir d'un dialogue avec un partenaire ; sans l'appui de celui-ci la construction s'effondre très vite, au moins chez le jeune enfant."⁸

Il faut cependant prendre en compte la diversité des poupées pour isoler la poupée bébé qui sera plus particulièrement l'objet de notre étude. En effet l'offre commerciale est marquée aujourd'hui par la variété du choix. Nous avons déjà distinguée la poupée mannequin qui appartient à une autre logique de jeu et qu'enfants ou mères distinguent nettement de la poupée bébé. Certaines mères vont jusqu'à dire que "la poupée mannequin n'est pas une poupée" ; elle ne correspond pas à notre notion de poupée dont l'archétype est devenu la poupée bébé au détriment de la poupée fillette. Cette dernière, écrasée entre les deux autres types, voit son domaine se limiter. Les jeux qu'elle implique sont souvent proches de ceux liés à la poupée mannequin, orientés vers l'habillement, la possession d'une garde-robe. Les mères disent avoir plus joué à ce type de poupées que ne le font les filles aujourd'hui. On peut penser que Barbie a sérieusement concurrencé ce type de poupées. De plus il s'agit parfois de poupées décoratives avec lesquelles on joue peu. En revanche la spécificité de la poupée bébé apparaît nettement. Elle a l'aspect d'un bébé qu'elle soit dotée d'un corps mou ou d'un corps rigide capable d'aller dans l'eau. Les enfants savent bien quelles poupées sont des bébés ; c'est lié à des traits extérieurs, mais aussi aux fonctions comme faire pipi ou aller dans l'eau. Si les

détournements sont possibles, les enfants sont sensibles à la cohérence du jeu et des accessoires. C'est à la poupée bébé que l'on pourra plus aisément confier le rôle de l'enfant dans le jeu de maternage.

Le jeu suppose un dialogue entre l'enfant et la poupée. L'enfant parle à sa poupée (la gronde, la console), plus rarement la fait parler contrairement aux jeux avec une poupée mannequin. La poupée bébé est surtout considérée comme un être qui nécessite des soins, d'où l'importance de l'imitation et des situations stéréotypées et répétitives. Si l'enfant se projette dans un rôle c'est celui de la mère telle qu'elle en a le modèle à ses côtés. C'est ce rôle qui confère une unité à la diversité des actes effectués sur la poupée. L'enfant aime à dire que la poupée est son bébé, qu'il lui fait tout ce qu'on fait avec un vrai bébé. Le jeu se développe dans toutes les directions des soins : laver, habiller, changer, coucher, faire manger, promener, mais aussi de façon complémentaire vers des activités indispensables aux précédentes : repasser les habits, préparer le repas, faire les courses.

Il est possible d'analyser en détail cette "topologie" du jeu à la poupée. Nous la présentons de façon schématique à travers les figures 1 et 2. La poupée y est au centre de tout et tout découle d'elle. C'est à partir d'elle que se structure le paysage ludique. Mais derrière cette poupée nous trouvons l'enfant qui joue à la maman (ou plus rarement au papa), autre facteur organisateur du domaine. Par contre jouer au docteur ou à l'école suppose une rupture puisque l'enfant ne s'identifie plus à la mère, mais à une autre personne, extérieure au monde familial. On ne trouve plus l'articulation entre les soins donnés et l'affectivité, et aussi bien la poupée peut être une poupée fillette. Au plus près de la poupée nous trouvons les activités les plus affectives, les plus secrètes, celles qui utilisent peu de matériel (câliner sa poupée, lui parler). Nous découvrons ensuite les activités de soins portés directement à la poupée. Le plus gros secteur d'activités semble être celui de la toilette au sens large : habiller, déshabiller, laver, coiffer, changer constituent le principal domaine du jeu, le plus riche celui qui conduit aux activités les plus longues. Deux autres secteurs doivent être mis en évidence : faire manger la poupée, action souvent courte et répétitive, mais fréquente et "indispensable" ; promener la poupée, action qui s'appuie entre autres sur les besoins moteurs de l'enfant. Coucher la poupée, ce peut être un moment de jeu, parfois sa fin, ce qui permet de passer à autre chose. Enfin soigner la poupée peut être une activité très développée chez certains enfants ; nous évoquons là des soins qui maintiennent l'enfant dans le rôle d'une mère (médicaments, température, nettoyage et pansement des plaies). Bien entendu l'enfant et ses partenaires peuvent greffer de nouveaux rôles, comme celui de docteur, induit par ces activités liées au rôle maternel.

Au-delà des jeux du premier degré on trouve les jeux qui sont indirectement liés à la poupée. Il s'agit du passage insensible, progressif, très variable selon les enfants à d'autres jeux d'imitation. En tous les cas il s'agit de jouer à la maman et celle-ci est d'abord définie par le maternage, le soin à ses enfants. Dans cet ensemble on peut découvrir des activités plus proches de la poupée, d'autres plus lointaines. Repasser les habits de la poupée, les ranger reste thématiquement très proche du jeu à la poupée, mais l'enfant peut aussi repasser tout autre chose. On peut tout autant considérer qu'elle doit laver, faire sécher, repriser les habits de sa poupée. De la même façon le repas de la poupée peut être préparé en marge du jeu à la poupée. En promenant l'enfant il est possible de faire ses courses, mais elles peuvent aussi être faites quand l'enfant reste au lit. Au-delà des soins maternels à l'enfant il est parfois nécessaire d'appeler le docteur. Enfin quand l'enfant dort la petite fille peut se livrer

à d'autres jeux d'imitation sans lien avec sa poupée : faire le ménage, le repas, manger fictivement avec des camarades de jeu. La présence d'autres enfants conduit parfois à oublier la poupée dans son lit. Le passage d'une catégorie de jeu à l'autre est parfois difficile à percevoir. Les poupées ont de plus l'avantage de ne pas se faire rappeler aux mémoires défaillantes des petites mamans par leurs cris.

De cercles concentriques en cercles concentriques le jeu à la poupée peut aller fort loin et s'enrichir de pratiques ludiques éloignées. La poupée a ainsi pour effet de concrétiser une situation d'imitation du réel plus général. Le jeu à la poupée peut également être la forme dans laquelle s'investissent des principes ludiques généraux comme le jeu moteur (avec la poussette) ou les jeux avec l'eau (autour du bain de la poupée). Cette continuité entre le jeu à la poupée et certains jeux d'imitation dépend du contexte, de la relation à la poupée. Ce qui unit ces différentes activités c'est l'idée de jouer à la maman, le transfert à partir de l'identification à la mère de situations perçues ou vécues. A l'extrême le jeu à la poupée peut envahir toute la vie de l'enfant. A chaque instant il peut se passer quelque chose du point de vue de la poupée, comme pour une fille interrogée, être chez la nourrice quand elle-même est à l'école. Quand l'acte est absent l'imagination de l'enfant prend le relais. Il ne faut pas oublier que le jeu à la poupée se passe avant tout dans la tête de l'enfant. Il nous faut également souligner que le jeu à la poupée bébé est avant tout un jeu de rôle contrairement au jeu de mise en scène des figurines et poupées mannequins : la poupée bébé apparaît alors comme un accessoire, le premier, du jeu de rôle, du jeu par lequel l'enfant représente un rôle social, le plus souvent celui de la mère. La logique du jeu appartient au rôle joué par l'enfant et celle-ci peut subsister en l'absence de la poupée. L'enfant reste fictivement la mère même si la poupée et les autres accessoires, nous le verrons, sont des effecteurs essentiels. Quand l'enfant met en jeu son corps, l'ensemble de sa personne de façon concrète, quand le jouet est accessoire, les modèles fournis par le milieu sont essentiels pour nourrir l'activité ludique.

La place des accessoires dans la logique du jeu à la poupée

Nous avons vu le rôle structurel de la poupée, mais aussi les multiples activités qui peuvent y être reliées. L'accessoire est ce qui vient compléter le premier accessoire, à savoir la poupée, pour permettre de simuler la riche réalité du maternage telle que la présente la figure 1. Cela commence avec les habits pour se développer avec la matériel de puériculture, le matériel qui permet d'entourer l'enfant des soins essentiels. Loin de constituer des apports superflus, les accessoires s'intègrent bien dans la logique du jeu telle que nous l'avons évoquée. Ce jeu se définit comme copie, faire-semblant. Il est par ailleurs limité, peu propice aux débordements imaginaires dans la mesure où il respecte son modèle maternel. Il se déploie souvent en stéréotypes répétitifs. Sur cette base les accessoires ont deux rôles essentiels : d'une part stimuler le jeu en enrichissant les situations, en permettant à l'enfant de nouveaux gestes, de nouvelles actions difficiles en l'absence de matériel - les mères soulignent combien le jeu à la poupée est relancé lors de l'achat de nouveaux accessoires - ; d'autre part produire un **effet de réel**, rendre plus crédible cette copie du réel, par des accessoires-copies qui invitent à faire les gestes mêmes de la réalité.

Les accessoires permettent d'exprimer, de rendre visible, lisible pour tous, cette volonté de reproduire ce qui se fait vraiment. Cela ne signifie pas pour autant que le

jeu soit impossible sans accessoire, ni que l'enfant ne puisse réaliser lui-même des accessoires de fortune avec des matériaux de récupération. Mais le désir de matériel s'inscrit dans l'envie de faire comme avec un vrai bébé. Or le domaine de la puériculture a vu un développement considérable de matériel spécialisé. Il s'agit bien pour l'enfant de traiter le bébé comme on le fait aujourd'hui autour de lui. Le jouet s'inscrit dans la dimension imitative du jeu, en reproduisant la société de consommation dans l'univers ludique de l'enfant. Il n'en change pas la nature, il la confirme, eu égard au devenir de la société adulte. Seul le matériel peut rendre **crédible** l'autonomie de vie que le jeu prête à la poupée. Il s'agit d'un matériel pour se laisser prendre au jeu, même si l'enfant sait toujours qu'il ne s'agit pas d'un vrai bébé et rejette le matériel qui pousserait l'exagération à faire comme si la poupée était ce vrai bébé. "Faire par terre c'est pas facile. Le matériel ça aide pour faire comme un vrai bébé. C'est pratique". Pour les petites filles interrogées et observées si le matériel n'est pas toujours indispensable, il permet le développement du jeu, le réalisme de celui-ci par les actions que celui-ci rend possible.

Cependant une conception fréquente, mais non scientifiquement assurée, du jeu suppose que l'absence de matériel ou sa simplicité sont facteur de créativité. Une étude menée au Québec sur les coins de jeu d'imitation des classes maternelles (enfants de 5 à 6 ans) montre au contraire que la qualité des jeux (importance des relations entre enfants, actes adaptés à la situation mise en place) dépend étroitement du matériel proposé et de son organisation. Quatre critères ont été mis en évidence : l'agencement logique d'un mobilier, la diversification des rôles suggérés, la présence d'un matériel complet pour les scénarios suggérés, la fermeture entraînant l'intimité de l'aire⁹. Ainsi les accessoires qui organisent le matériel de jeu en fonction de l'univers de référence contribueraient plutôt à enrichir le jeu et à encadrer la compatibilité des actions de plusieurs enfants.

Du côté des mères le premier mouvement est souvent celui de la fascination. Elles y voient un facteur d'enrichissement du jeu de leur enfant. Cela permet au jeu d'être plus réaliste, à la petite fille de mieux copier. Comparé à leur passé d'enfants cette importance quantitative du matériel les frappe, mais elles l'expliquent le plus souvent par l'augmentation considérable du matériel pour vrais bébés. De cette profusion du matériel au sentiment de l'excès, il n'y a parfois qu'un pas. Pour certaines mères trop de matériel c'est un trop grand choix, une difficulté pour choisir. Pour d'autres c'est un excès de propositions à l'enfant qui risque d'être submergé sous le matériel. Elles y voient une limitation de l'imagination, un excès de sophistication dans le réalisme, inutile pour ce qui n'est qu'une poupée et doit le rester. Cependant l'importance de l'équipement montre que ces avis ne sont pas un véritable frein dans la mesure où les mères ne s'opposent pas aux demandes de l'enfant à l'exception des situations de manque de place ou des contraintes financières. Cependant les mères ne parlent pas d'une seule voix ; d'un côté on trouve celles qui, fascinées par la beauté de ce matériel, ne critiquent pas sa profusion, de l'autre celles qui émettent des réserves quant à la surconsommation de jouets. Mais le problème se complique ici du fait du passage incessant dans le discours des mères du matériel pour poupées à la vraie puériculture. L'intérêt d'un accessoire est parfois renvoyé au jeu de l'enfant, mais aussi à l'apport de l'objet pour les soins d'un vrai bébé. Il est souvent dit que l'inutilité pour le bébé permet de déduire l'inutilité pour la poupées. Nous restons dans une logique de la copie où le matériel est souvent jugé en référence au réel et non au jeu de l'enfant. On peut ainsi percevoir une hiérarchie au sein du matériel entre le matériel de base accepté de tous, considéré comme nécessaire au bon déroulement du jeu (couffin, poussette,

berceau ou landau, petite puériculture composée du biberon et des affaires de toilette). Le reste du matériel peut être contesté par certains. Enfin cette hiérarchie est influencée par celle qui concerne le vrai matériel.

Représentations du jeu à la poupée

Le jeu à la poupée est valorisé par les mères et d'autant plus stimulé qu'elles ont elles-mêmes beaucoup joué à la poupée ; cela semble directement influencer le comportement de l'enfant, l'intensité du jeu. Elles voient avant tout dans ce jeu l'identification à la mère, à leur propre rôle, une image qui leur est renvoyée et qui n'est pas sans les flatter, le soin du bébé semblant être la tâche la plus valorisée de l'activité d'une mère. Beaucoup pensent qu'il est bon de développer l'instinct maternel. Elles remarquent également l'importance des modèles que l'enfant a sous les yeux. L'arrivée d'un cadet stimule le jeu à la poupée, l'enfant reproduisant, parfois simultanément, en parallèle, ce que fait sa mère au plus jeune. Le jeu à la poupée se situe bien dans la **copie**, l'imitation, parfois dans la fidélité du comportement par rapport au modèle. Ceci se vérifie du côté des mères par l'intérêt porté au réalisme dont témoignent aujourd'hui les poupons, baigneurs et poupées, permettant un jeu plus riche, entendu comme plus réaliste. L'idée issue du féminisme d'enfermer la fille dans un rôle stéréotypé n'est jamais apparue dans nos entretiens alors que, paradoxalement, elle surgit quand il s'agit de Barbie, qui n'assigne à l'enfant une fonction maternelle. Les femmes interrogées sont, par nécessité, toutes mères et, à travers le jeu de leurs filles, elles valorisent cet aspect de leur vie. Refuser le maternage serait peut-être renier une part de sa vie. En revanche cette critique des rôles est esquissée pour l'imitation des tâches étroitement ménagères. Tout se passe donc comme si la valorisation du bébé et des soins y afférent s'étendait à sa simulation ludique par l'enfant. Du côté des petites filles il s'agit bien de faire comme avec un vrai bébé. Elles accordent beaucoup d'importance aux discours qu'elles tiennent à leurs poupées, discours maternels autour de la propreté et de la sagesse. Les mères y reconnaissent souvent leurs propos.

La valorisation maternelle du jeu à la poupée se manifeste dans la précocité de la mise en contact de l'enfant avec les éléments permettant le jeu. Il y a anticipation par rapport au désir de l'enfant, voire par rapport à ses capacités. Ces premiers contacts peuvent avoir lieu dès 13 ou 14 mois et les mères sont très attentives à l'évolution d'un jeu, d'autant plus que les premières formes en sont peu conformes à ce qu'elles attendaient. En effet le jeu à la poupée en tant que jeu d'imitation est un jeu symbolique, qui suppose la maîtrise de la fonction sémiotique : faire-semblant c'est être capable de faire un geste qui signifie autre chose¹⁰, c'est savoir utiliser un signe, un acte qui signifie autre chose que lui-même. Les comportements symboliques en ce sens apparaissent entre 18 et 24 mois. Il ne peut y avoir de réel jeu à la poupée avant la troisième année et celui-ci reste encore très limité. En conséquence les premiers jeux sont des jeux moteurs (manipulations, promenades) ou des "jeux" de relation affective, du type de l'objet transitionnel¹¹. Les mères remarquent que les premières relations à la poupée sont liées à la motricité, d'où la fourniture précoce d'une poussette dès que l'enfant marche. Pour la suite elles sont frappées par le fait que l'enfant déshabille sa poupée et aime volontiers la promener nue, y compris dans la neige nous dit une mère. Ce n'est que progressivement que des comportements plus construits se développent : faire manger, laver, puis habiller ce qui suppose plus de dextérité manuelle.

Si le jeu commence tôt en s'articulant autour de comportements sensori-moteurs, il tend également à se terminer vite. Dès 9 ans les mères disent que l'enfant est trop âgé pour qu'elles continuent à lui acheter des objets pour le jeu à la poupée. On lui suppose d'autres centres d'intérêt. Pourtant ce jeu ne s'arrête pas brusquement, et s'il est moins intense il n'est pas rare qu'il continue pour certains jusqu'à 14 ans, qu'à 11 ans il reprenne une nouvelle vigueur après un long intermède centré sur la poupée mannequin.

Essai d'interprétation anthropologique

Après cette présentation de la situation du jeu à la poupée, du jeu de maternage, il est possible d'en rechercher la signification anthropologique, la signification eu égard au rôle de l'enfant dans notre société.

Ce jeu s'érige en copie de la réalité plus qu'il n'est un lieu de développement imaginaire. Or dans bien des sociétés la petite fille, contrairement au garçon, est exclue du jeu, pour s'intégrer dans la sphère des activités féminines, s'occuper de ses plus jeunes frères ou sœurs. N'y a-t-il pas, plus que nous le pensons habituellement continuité entre ces sociétés traditionnelles et la nôtre ? Le jeu de maternage, dont on a souligné la force et l'investissement de la part des mères, n'a-t-il pas une fonction similaire par la médiation du faire-semblant ? Tout se passe comme si la petite fille était ainsi liée au monde des femmes, et le jeu accepté sous réserve qu'il soit très proche des activités de la mère. Cette relation au réel est renforcée par les accessoires qui apparaissent comme l'effet de la profusion de ceux-ci dans la vie réelle des sociétés de consommation. Voué au réel, le jeu à la poupée doit trouver dans les accessoires une conformité aux soins réels apportés aux bébés aujourd'hui. Il s'agit d'offrir à la poupée ce que l'on offre au bébé. Les accessoires renforcent la situation imitative du jeu, donnent du poids, de la crédibilité aux actions. Le matériel structure le jeu dans le sens d'une conformité au modèle. Nous retrouvons un écho des analyses de Pierre Tap sur l'importance de la conformité dans le développement psycho-social de l'enfant.

Ceci conduit au réalisme attendu par les enfants dans les accessoires proposés, y compris dans la fidélité aux formes les plus contemporaines des accessoires (photo n°1). Mais ce réalisme n'est pas la simple copie du réel. Il s'agit d'un réalisme fonctionnel : ce qui importe c'est que le matériel permette une action réaliste sur la poupée. C'est le matériel qui permet de faire comme "pour de vrai". Si la référence au réel peut séduire, l'intérêt pour la fonction permet des distances avec la référence. Ainsi ces dernières années des accessoires ont été conçus autour d'une action matérialisée par une structure globale : la fonction repas, la fonction toilette ou coucher. Le matériel, prenant des distances avec le réalisme propose un instrument compact qui associe par exemple la cuisson et la prise du repas (photos n° 2 & 3). C'est la cohérence des actions rassemblées qui est réaliste non le matériel en lui-même. Le fonctionnalisme ludique l'emporte ainsi sur le réalisme référentiel. De plus l'accessoire reste un jouet et accepte des fantaisies (par exemple des personnages de dessins animés) qui connotent la dimension jouet de l'objet. Derrière l'accessoire c'est bien l'action ludique de l'enfant qui est mise en scène, en tant qu'elle s'articule à la prise en charge d'une poupée sur le modèle des soins au bébé.

Autre trace de la force sociale du jeu à la poupée bébé avec ses accessoires, c'est la place qu'il occupe à travers l'équipement des écoles maternelles. En effet comme en témoigne une enquête réalisée en 1991¹², les classes maternelles françaises sont massivement dotées de poupées bébés et d'accessoires permettant de constituer un coin dit coin poupée, reproduisant l'espace familial : chambre, cuisine, salle à manger (figure 3). Cet espace, qui occupe une partie de la salle de classe permet à un petit groupe d'enfants de se livrer à des jeux d'imitation pendant que d'autres enfants ont d'autres activités dans le cadre d'une pédagogie par ateliers. D'autres coins sont également aménagés dans la classe mais le coin poupée est le plus fréquemment présent avec le coin bibliothèque. Le jeu y est fortement orienté vers l'imitation des tâches domestiques, en particulier celles des soins du bébé, d'autres directions du jeu (jeu de fiction, de figurine) y sont quasiment absentes. Le jeu de rôle domine, et au sein de celui-ci l'imitation des tâches familiales avec deux axes, celui de la poupée et celui de la dînette valorisé par la présence de nombreux enfants du même âge. L'institution préscolaire donne force de norme au jeu à la poupée avec les accessoires de base.

Le matériel inscrit l'enfant, et pour ce qui concerne ce jeu plus souvent la petite fille, dans une structure imitative par rapport au réel. Les accessoires permettent cette inscription, mais loin d'étouffer le jeu ils permettent son développement en multipliant les actions fidèles au modèle qui lui-même suppose un matériel de plus en plus abondant. Le développement contemporain des accessoires de jeu semble garantir une continuité historique dans la logique du jeu enfantin. La rupture intervient ici plus au niveau économique (nouveaux modèles de consommation) qu'au niveau culturel. Mais cela permet au jouet de refléter les ruptures essentielles apparues dans les actes de la vie quotidienne, ici à travers l'apparition d'artefacts pour les soins du bébé liés à de nouvelles techniques rationnelles de puériculture. Le jouet apparaît comme le lieu d'articulation entre les forces traditionnelles de la socialisation et le contact inévitable avec les formes contemporaines de la culture, à l'image d'une culture ludique associant structures anciennes de jeu et éléments symboliques d'aujourd'hui.

Si notre société inscrit volontiers la fille dans le contexte des objets familiaux à travers la poupée et ses accessoires, le garçon au contraire semble invité à développer des jeux orientés vers l'extérieur, l'imaginaire, la fantaisie, l'aventure, mais c'est là une autre histoire qui mériterait tout autant d'être analysée. A travers les jeux les enfants semblent vivre des différences structurelles qui ne sont pas propres à notre société. Seuls les moyens (le jeu et le jouet) sont en partie spécifiques. Le jeu à la poupée est un révélateur de la situation sociale de l'enfance.

NOTES

¹ Voir entre autres Michel Manson (dir.) *Les états généraux de la poupée*, C.E.R.P. Courbevoie, 1985

² Faut-il évoquer la différence entre une France méditerranéenne et "latine" plus attachée aux valeurs de virilité masculine et une France nordique plus ouverte aux nouveaux modèles sexuels ?

³ Pierre Tap, *Masculin et féminin chez l'enfant*, Privat, Toulouse, 1985

⁴ Ibid., p. 48

⁵ Ibid., p. 54

⁶ Ibid., p. 57

⁷ Une enquête réalisée par le Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet de l'Université Paris-Nord et le C.E.R.P. (Centre d'Etude et de Recherche sur la Poupée) sous la direction de Michel Manson auprès des ludothèques françaises en 1984 aboutit aux mêmes résultats : "Il semblerait que pour les petits garçons (de 2 à 4 ans) le jeu à la poupée soit fréquent et bien admis par les parents qui, dans les entretiens, en ont parlé de façon positive. Les garçons de cet âge jouent à la poupée aussi bien seuls que dans la fratrie, ou avec ces cousins ou cousines. Par contre, vers 5-6 ans les témoignages diminuent et la courbe décroît rapidement après cet âge là. Au-delà de 6 ans le consensus social exerce une pression négative et forte contre le jeu à la poupée des garçons. Nous avons signalé que les situations familiales et affectives, celles de maternage, étaient les plus jouées par les garçons comme par les filles." Rapport dactylographié inédit, p. 23.

⁸ J. S. Bruner, "Jeu, pensée et langage" in *Perspectives* (UNESCO), n°57, vol. xvi, n°1, 1986.

⁹ J. Thériault, D. Doyon, M. Doucet, S. Van Tham, *L'exploitation du matériel dans l'aire des jeux symboliques*, Editions du Département des Sciences de l'Education, Université du Québec à Chicoutimi, Chicoutimi, 1987.

¹⁰ On se reportera aux travaux de Piaget et tout particulièrement à : Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, Paris, 1945

¹¹ D. W. WINNICOTT, *Jeu et réalité - L'espace potentiel*, tr. fr. Gallimard, Paris, 1975

¹² Il s'agit d'une étude réalisée en relation avec le Laboratoire de Recherche sur le Jeu et le Jouet par les étudiants du DESS en Sciences du Jeu de l'Université Paris-Nord en 1991 auprès de 226 classes maternelles. Elle s'appuie sur une enquête par questionnaire qui avait pour objectif de faire l'inventaire des matériels disponibles dans chaque classe.