



HAL
open science

Jouet n'est pas jouer

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Jouet n'est pas jouer. Gilles Brougère. Le jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret, Autrement, pp.30-40, 1992, 978-2-86260-390-2. hal-03650154

HAL Id: hal-03650154

<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-03650154>

Submitted on 24 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.

Gilles Brougère, « Jouet n'est pas jouer » In Gilles Brougère (dir.) *Le jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Paris, Autrement, 1992, pp. 30-40

Que font les enfants des jouets que nous leur offrons ? Bien des mythes circulent sur la question. Qu'en savons-nous vraiment ? Il demeure quelque chose de secret dans la relation de l'enfant à son jouet.

N'oublions pas qu'ils ne nous montrent pas nécessairement ce qu'ils font avec les jouets. Bien des jouets n'ont pas été faits pour que les enfants proposent des spectacles à leur entourage adulte, et les marionnettes ne sont pas tout à fait des jouets ou, si elles en sont, elles constituent une catégorie particulière. C'est souvent dans sa chambre, loin des regards adultes, que chaque enfant refait le monde avec ses jouets. Et si un œil plus ou moins indiscret vient se poser sur lui, il peut transformer l'action pour conserver son jardin secret. S'il arrive que l'enfant s'exhibe dans des jeux, c'est plus volontiers à partir d'activités physiques qui lui permettent de montrer son adresse. Quand il utilise ses jouets avec des camarades de jeu, la présence de pairs influence le jeu et le transforme. Règle négociée et compromis organisent le jeu en commun. Bien souvent le jouet renvoie l'enfant à sa solitude – n'a-t-il pas été en partie fait puis offert pour meubler ces moments ? –, dimension considérée comme négative, mais dont il faut saisir le versant positif ; c'est ce qui permet à l'enfant de construire, seul, un univers autour de l'objet. C'est sans doute à travers cette solitude (enfant unique, urbanisation, chambre individuelle) que le jouet s'est développé dans notre société. En conséquence, il nous dirige vers le jardin secret de l'enfant, difficile à saisir pour l'adulte volontiers envahisseur.

Mais il y a une autre raison qui rend difficile de saisir ce que font les enfants des jouets. Pour une partie, la relation au jouet est imaginaire, car elle ne relève pas seulement de l'action visible mais également de la fiction, de la construction autour du jouer d'un ensemble de significations. Le jeu est en grande partie invisible car enfoui dans la tête de l'enfant.

Comme les adultes ne savent pas comment les enfants utilisent leurs jouets, ils inventent volontiers des mythes. L'un d'eux consiste à soutenir que l'enfant ne joue pas avec ses jouets¹. Ainsi jouerait-il plus volontiers avec les papiers d'emballage et les ficelles qu'avec leur contenu. J'ose à peine avouer, devant la force d'évidence que revendique une telle opinion, que j'ai vu des enfants jouer avec leurs jouets, y compris le jour de Noël où il faut compter avec la concurrence de papiers chatoyants.

Mais en admettant que les enfants jouent effectivement avec certains de leurs jouets – et n'ont-ils pas le droit de refuser de jouer avec des objets qui tout compte fait ne les intéressent pas ou plus –, qu'en font-ils ? La lecture des bons ou moins bons auteurs nous maintient dans l'embarras. Les psychologues ne nous disent pas grand-chose de l'usage réel des jouets, ils nous décrivent simplement les compétences acquises par les enfants, qui constituent les conditions de possibilité d'usage de certains jouets. Ainsi, l'accès au symbolique est essentiel pour rendre possibles les jeux de fiction et le vaste univers du faire-semblant. Auparavant l'usage reste sensori-moteur. Et effectivement un enfant de quatorze mois ne manipule pas sa poupée comme le ferait un enfant de vingt-quatre mois. Mais comment l'enfant face au jouet utilise-t-il ces compétences que la psychologie est capable de nous décrire ? Denise Garon² produit une très belle analyse

¹ « Une production industrielle pour un marché colossal valorise surtout les normes de l'adulte dans le cadre de la relation familiale. Les milliards investis sont le garant du sérieux de cette production, bien que l'enfant ne joue pas, la plupart du temps, avec de tels objets. » (Guy Bonhomme, in *La Place du jeu dans l'éducation*, Paris, 1989.)

² Denise Garon est l'auteur d'une classification, le système ESAR, qui permet de mettre en relation les jeux et jouets avec des critères d'ordre psychopédagogique issus des analyses piagétienne. On consultera à cet égard son ouvrage intitulé *La Classification des jeux et des jouets, le système ESAR*, Documentor, Québec, 1985.

psychopédagogique du jouet. On peut ainsi répertorier les fonctions valorisées par chaque jouet. Celui-ci permet des actions, valorise des compétences. Mais qu'en fait réellement l'enfant hic et nunc ?

Nous voyons abondamment des images publicitaires d'enfants en situation de jeu. Mais c'est ici un théâtre dont le but est de séduire l'enfant ou l'acheteur. La situation est construite dans ce but. Quelques tentatives de rendre compte du jeu de l'enfant sonnent souvent faux dans la mesure où celui-ci risque de jouer pour la caméra. Le jeu théâtral, d'une autre nature, remplace l'activité ludique habituelle. L'œil de l'observateur transforme le jeu. L'usage des jouets nous serait-il inaccessible ?

Créativité et conformité

Mais, selon certains, cette recherche peut apparaître vaine pour une autre raison. Ce qu'il fait avec les jouets serait de peu d'intérêt car le jouet briderait toute activité ludique authentique en limitant la créativité de l'enfant. Le jouet l'enfermerait dans des manipulations sans invention où finalement se diluerait l'idée même de jeu. Conception romantique où le jeu en tant que lieu de l'invention enfantine ne peut exister que là où il n'y a rien, où l'enfant invente tout ex nihilo. C'est la philosophie que développe E.T.A. Hoffmann dans son beau conte, *L'Enfant étranger*. Les deux jeunes héros doivent abandonner leurs jouets pour retrouver le jeu et la vraie vie. Vision extrême de la créativité perçue comme l'émergence du radicalement nouveau. On peut cependant, avec Chomsky³, définir autrement la créativité : elle est alors un nouvel usage pour l'utilisateur, et non une nouveauté absolue. Ainsi la créativité dans la langue n'est autre que la possibilité pour celui qui parle de produire une phrase qu'il n'a jamais entendue ou lue, même si cette phrase a été maintes fois produite avant lui. De façon parallèle, est créateur l'enfant qui utilise son jouet sans modèle de référence, quoique cet usage ait été également produit par des milliers d'enfants avant lui.

La créativité enfantine n'est plus alors exclusivement liée aux détournements les plus étonnants, mais l'usage conforme du jouet en est également le lieu. Il n'est après tout pas aberrant que l'enfant utilise un jouet conformément à sa conception ! Il n'en invente pas moins des usages, usages appelés par la fonction, la forme, le mécanisme du jouet. Ainsi, si j'ai entendu parler (à défaut de voir) d'une fille utilisant sa poupée pour jouer aux cow-boys et aux Indiens, j'en ai vu beaucoup se complaire dans des jeux de maternage : câliner et laver leur poupée, l'habiller, la coiffer, la faire manger, la coucher, la promener. Tout un usage se développe dans la logique de la poupée et des accessoires aujourd'hui nombreux. La poussette va permettre d'aller faire ses courses avec la poupée, le meuble toilette de la laver maintes fois. Et majoritaires sont les filles pour ces jeux-là, même si les garçons, tout au moins les plus jeunes d'entre eux, ne sont pas absents. Ainsi, trois fillettes dans une classe maternelle passent trois quarts d'heure, pour l'une d'entre elles à faire la cuisine et apporter les aliments aux enfants, et, pour les deux autres à coiffer et habiller les poupées. Le quatrième, un garçon, eut bien du mal à trouver un rôle, rejeté de la cuisine et des soins aux poupées. Que tout cela est conforme ! Et si le jouet servait justement à se conformer, ou plutôt, puisqu'il s'agit de jeu, à jouer la conformité, à l'essayer, à la comprendre, à la lire dans le monde social, à se situer au sein des rôles, des différences, en particulier sexuelles, que propose la société à l'enfant ? Avec Pierre Tap⁴, on peut admettre que l'enfant se confirme (comme fille ou garçon) en se conformant. C'est un moment nécessaire de la conquête de l'identité ; nous découvrons un usage du jouet dans cette conformation, qui n'est pas pour autant conformisme mais avant tout appropriation de la culture. Alors que leurs sœurs bercent des poupées, les garçons utilisent volontiers la voiture miniature et vont ainsi quitter symboliquement le milieu familial vers l'aventure, la guerre et autres univers de science-fiction. Les filles semblent vouées à l'univers de la famille, et leur aventure risque de s'arrêter au coin de la rue dans une boutique ou un bureau de poste. Vocation majoritaire, tendance lourde du jeu qui va conduire un groupe de filles à utiliser des figurines de science-fiction en les faisant

³ Noam Chomsky, *La Linguistique cartésienne*, Paris, Le Seuil, 1969

⁴ Pierre Tap, *Masculin et féminin chez l'enfant*, Toulouse, Privat, 1985

manger, les habillant et les couchant, alors que les mêmes figurines vont parcourir avec les garçons des espaces intersidéraux et partir à l'aventure pour combattre le mal. Le détournement de l'objet devient ici projection d'une conformité issue d'un autre univers de jeu. La culture ludique se diversifie selon les sexes ; les jouets en sont un des moyens d'expression.

Cependant il est des conformités qui plaisent aux adultes. Peu de mères se plaignent des jeux de maternage de leur fille. Par contre, certaines répugnent à la passion pour Barbie. Barbie est une femme, dotée d'un fiancé (?) éternel, libre de vaquer à des occupations séduisantes, sans se soucier d'enfants qu'elle ne possède pas. Image alternative à la vocation maternelle et pourtant dérangeante en ce qu'elle projette la fillette dans un univers de liberté adolescente. Mais sortons des préjugés, et regardons ce que l'enfant fait de Barbie. C'est un peu plus compliqué qu'on le pense. Barbie va au bal et pour cela elle se fait belle : beaucoup de temps est nécessaire pour la coiffer, l'habiller, la baigner. Mais nous la voyons aussi entre les mains de sa maîtresse faire le ménage, conduire ses enfants (Eh oui !) à l'école ou chez la nourrice. Elle se retrouve mariée et permet ainsi la reconstitution de la triade familiale. L'enfant associe concrètement dans ses jeux l'image d'une Barbie lieu de tous les désirs et la reproduction des scènes de la vie quotidienne. Il se conforme à la fois au modèle proposé par le fabricant et à ceux qu'il a autour de lui. C'est le support d'un compromis qui rejoint une création propre de l'enfant dans le mélange des sources d'inspiration.

Le désir en jeu

L'enfant respecte dans son jeu le jouet proposé mais y greffe toute la complexité d'influences variées. Ainsi Barbie en calèche va conduire son enfant à l'école. Le jeu rend tout possible. Il est la scène de toutes les conciliations entre le rêve et la réalité. Mais il n'est pas pur rêve, car sans cesse nourri par ce que voit et vit l'enfant. Sans être pour autant rivé au réel, car il permet de donner une expression sociale au désir. Et dans l'exemple que nous évoquons, il s'agit avant tout de désir d'indépendance, d'être adulte, mimé par les actes qui symbolisent cette autonomie adulte pour l'enfant. Ce peut être la guerre, le maternage, le bal ou bien d'autres situations. Cette conformité peut se traduire également par la reprise des éléments issus d'un dessin animé qui met en scène des personnages par ailleurs proposés comme jouets. Il arrive souvent que l'enfant emprunte à la série les caractéristiques des personnages et le principe de l'action. Mais il ne va pas au-delà, faute de pouvoir reproduire sous forme de jeu un scénario. La télévision donne la règle du jeu, référent commun à plusieurs, en cas de jeu collectif. Mais chaque « partie » va se faire en fonction de propositions autonomes de la source télévisée. Et dans les jeux on retrouve, plus que la fiction du dessin animé, des stéréotypes traditionnels du jeu : l'opposition de deux camps ou la coopération pour délivrer un prisonnier. Pour de tels scénarios il est peu probable que l'enfant ait eu besoin d'aide extérieure. Une rencontre se fait entre formes traditionnelles de jeux guerriers et images télévisées, le jeu étant ce compromis entre des sources différentes. La manipulation du jouet dérivé du dessin animé permet ainsi le passage du téléspectateur passif au joueur actif, capable de donner un sens personnel aux images dont il est quotidiennement bombardé.

Cela peut conduire l'enfant à détourner le jouet de son usage « légitime ». Parfois pour des raisons très pratiques : par manque de matériel dans un univers donné, il intègre des éléments hétérogènes. Ainsi cet enfant qui dispose de trop peu de figurines dans un monde fantastique auquel il joue beaucoup. Alors il va prendre ses Playmobil pour les intégrer. Mais leur taille trop petite pose problème. Qu'à cela ne tienne, ils deviendront des enfants perdus dans l'espace. Pourquoi perdus dans l'espace ? Toute l'invention tient dans ces images fulgurantes qui mêlent angoisses et sources fictives. Le même enfant a également utilisé des poupées mannequins masculines. Même problème de taille mais cette fois dans l'autre sens. Ce seront des robots réalisés par chacun des adversaires, et l'œil abîmé de l'un d'eux le marque tout naturellement pour le monde du mal.

Le détournement peut être plus radical et signifier la rupture avec une période de la vie de l'enfant. Ainsi Big Jim part-il avec Christophe à la chasse au Kiki dont il se fera un magnifique vêtement

d'allure préhistorique. N'est-ce pas signifier qu'il est temps d'en finir avec ce jouet de « bébé » ? Sophie, quant à elle, va faire porter à Musclor les vêtements de Barbie. Le jouet est réapproprié dans un univers connu, celui de l'habillement. La même enfant aura utilisé un monstrueux tigre pour effrayer les Schtroumpfs, façon de dominer sa propre peur. Ainsi, au rythme de la croissance de chacun, le jouet devient le support de rites de passage maîtrisés par l'enfant lui-même, lui permettant de rompre avec son passé, de se voir grandir, de décider qu'il doit vieillir. Jusqu'au saut final, moment où il va décider qu'il en a fini avec les jouets, qu'il n'est plus un enfant.

Quelle satisfaction de voir des enfants détourner et prendre face au jouet ce que nous pensons être une plus grande liberté ! Mais l'usage conforme n'est pas moins inventif du point de vue de l'enfant. Dans les deux cas il s'agit de s'approprier l'objet à la fois par l'action et l'imagination. Le but est le même, seule la stratégie diffère. Au même jeu lié à une émission télévisée, des groupes font respecter la règle et inventent sur la trame du scénario original, pendant que d'autres réinventent un contexte et transforment les personnages et leurs relations. Deux stratégies qui diffèrent plus par les moyens que par la fin.

Diversité des fonctions

Au-delà apparaît la diversité des fonctions du jouet pour permettre à l'enfant de se l'approprier. Il n'y a pas que le jeu. La relation affective sans manipulation, la décoration, la collection voire la possession satisfait sont des manières d'utiliser l'objet. Comme le dira un enfant, collectionner les figurines n'est pas la même chose que collectionner les timbres. Dans le premier cas c'est une collection avec laquelle on joue. Mais le désir d'accumuler et surtout celui de la complétude, avoir tous les Schtroumpfs, ou les Babies, l'emporte sur la logique du jeu. Mais n'est-ce pas un usage du jouet qui vaut bien celui des pin's ou autres porte-clefs réservés aux sérieux adultes ? Objet de l'enfance, le jouet permet des expressions variées avant même l'activité ludique.

Et quel qu'en soit l'usage, celui-ci s'articule sur la possession qui, à travers diverses formes de consommation, constitue le premier des usages du jouet. Cela permet d'accumuler des images manipulables, des signes de puissance valorisants auprès des camarades, mais aussi d'affection au sein de la famille. Le jouet est signe, langage, reçu et donné ainsi que le montrent les rites de Noël. Il ne faut jamais perdre de vue cet usage social premier du jouet, que l'usage personnalisé dans le jeu d'un enfant va singulariser en fonction d'intérêts et de désirs spécifiques.

Un même jouet se trouve ainsi utilisé de bien des façons différentes. Tel va utiliser le jeu de construction pour construire avant tout des réalisations qui exprimeront aux yeux de tous ses compétences. Ce peut être aussi bien reproduire fidèlement un modèle ou inventer des formes baroques. Pour un autre le jeu de construction ne va être que prétexte à se doter d'instruments de jeux, des accessoires nécessaires pour relancer des jeux de fiction grâce à des espaces bâtis ou des véhicules. Ainsi, dans les classes maternelles l'absence de jeux guerriers conduit les enfants à bien souvent utiliser les jeux de construction disponibles pour produire diverses armes, supports rapidement construits des combats fictifs. Faut-il alors, ainsi que le fit une institutrice, supprimer les jeux de construction ? Il faut plutôt leur accorder un statut original puisqu'ils permettent à l'enfant de contribuer à la construction de ses jouets dans des environnements qui ne le favorisent plus aussi aisément que dans les sociétés traditionnelles et rurales. Le jouet arrive aujourd'hui tout fait à l'enfant, et le jeu de construction n'est pas sans subir une évolution de même nature en devenant de plus en plus un jouet à construire (l'objectif de la construction étant déterminé par la boîte orientée autour d'un thème) plus qu'un matériel neutre qui invite aux constructions les plus variées. Il n'en demeure pas moins qu'il permet à l'enfant d'individualiser ses supports ludiques, de mettre sa marque personnelle sur une partie des objets qu'il utilise.

Il faut bien accorder la plus grande place au paramètre individuel dans cette diversité des usages d'un même jouet. Ce qui importe, c'est la possibilité pour l'enfant d'intégrer l'objet dans la dynamique de son jeu. Si le jouet transforme le jeu, celui-ci préexiste et ne peut s'accommoder

d'objets qui ne peuvent s'y insérer. En conséquence, la discrimination a priori du bon et du mauvais jouet apparaît fort difficile. Seule l'observation attentive du jeu de l'enfant peut aider à découvrir le jouet qui correspond à ses attentes. C'est un domaine où la vérité ne peut venir de l'extérieur mais uniquement du fait : le bon jouet est celui que l'enfant aura su s'approprier par ses jeux ou éventuellement à travers d'autres usages considérés peut-être à tort comme secondaires. Vouloir déterminer a priori les critères du bon jouet, c'est oublier qu'il n'y a de jouet véritable qu'après sa prise en charge effective par un enfant. On s'aperçoit alors que tout peut fonctionner si l'enfant est capable d'en tirer quelque chose, aussi bien le jouet résultat de multiples études préalables que le gadget à deux sous – acheté pour faire patienter un enfant quelques minutes. Avec les matériaux à sa disposition, l'enfant construit son univers où n'entrent que les objets qui lui parlent et qu'à son tour il fait parler.

Jouets d'enfants et jeux d'adultes

Les parents apparaissent comme les pourvoyeurs de jouets pour leurs enfants. Ils sont sans doute de moins en moins les seuls à jouer ce rôle. Les grands-parents et autres proches de l'enfant semblent avoir un rôle de plus en plus important, sans oublier l'enfant lui-même grâce à son argent de poche. Il n'en reste pas moins que les parents sont en première ligne face aux désirs de consommation de leurs enfants, d'autant plus que ce sont eux qui les premiers ont fourni à leurs enfants les jouets jamais demandés, ceux qui arrivent à la naissance et dans les premières années. L'enfant ne fait que s'inscrire dans une consommation programmée dès sa naissance voire avant. Lieu de conflit potentiel au sein de la famille, le jouet peut être aussi le lieu d'un dialogue et d'un apprentissage de la consommation, sous réserve que l'adulte admette que l'enfant est plutôt bien placé pour savoir ce qui lui convient en matière d'activité ludique. Certes il peut se tromper, mais cela ne garantit pas pour autant l'infailibilité parentale. Lieu de rencontre nécessaire entre les parents et les enfants au niveau de la consommation, le jouet peut-il l'être également au niveau de l'usage ? Bien des jouets valorisent des actions secrètes, expriment une culture qui se veut spécifique à l'enfance. Il y a à travers bien des jouets une exclusion de l'adulte. Si l'enfant joue le rôle de la mère face à sa poupée, la présence de la mère réelle ne risque-t-elle pas, par une affirmation trop nette du réel, de casser l'illusion ? L'enfant peut lui conférer le rôle d'une grand-mère ludique. Mais cette présence risque à tout moment de rappeler à l'enfant que c'est lui le bébé. Le jouet produit un univers de compensation qui tend à exclure l'adulte. Le parent va chercher en contrepartie des jouets - en fait ce seront plus souvent des jeux – qui lui permettront de partager le jeu de son enfant. Une enquête⁵ a permis de montrer que l'intérêt des parents pour les jeux éducatifs ne s'enracinait pas seulement dans une volonté d'utiliser le jeu pour un profit en termes d'apprentissage. Ce jeu paraît le lieu possible d'un partage entre le parent et l'enfant. Il y a participation possible et non exclusion. Il en est de même des jeux de société ou tout au moins de ceux qui permettent une participation familiale. À travers leurs achats, certains parents expriment ainsi leur désir de participation au jeu de leurs enfants, de ne pas en être totalement exclus. Au risque parfois de proposer des activités auxquelles les enfants n'adhèrent pas tout à fait, à moins, retournement amusant, qu'ils ne prennent le parti de faire plaisir à leurs parents.

Mais cette pratique est loin d'être aussi répandue qu'on pourrait le penser, et, passé les moments d'enthousiasme, les parents se retrouvent souvent à nouveau seuls et séparés face au jouet. Ainsi de l'adulte qui veut faire partager sa passion du train électrique, et que l'enfant abandonne à une passion où il n'a pu inscrire son jeu. L'importance de la construction, la minutie et l'absence de jeu autre que le regard fasciné pour le résultat risquent fort de lasser bien des enfants. Là où devait se faire une initiation du plus jeune par le plus expérimenté apparaît une coupure culturelle. Une autre

⁵ Il s'agit d'une enquête réalisée par le Laboratoire de recherche sur le jeu et le jouet de l'université Paris-Nord. Elle avait pour but de connaître la représentation que les adultes se faisaient des jeux éducatifs.

enquête⁶, cette fois sur le baby-foot, arrivait à des résultats également étonnants : pour beaucoup d'enfants interrogés, il paraissait surprenant d'imaginer partager leur jeu avec des adultes, et réciproquement des pères évoquaient la différence de niveau pour justifier une absence de jeu commun. Là même où l'achat s'appuyait sur l'idée d'un jeu familial, très vite les enfants se retrouvaient seuls pour jouer. Le partage du jeu semble être une exception prisée dans certains milieux plus qu'une règle de notre société. Le partage concerne plus volontiers la sphère des loisirs familiaux (télévision, sport).

Le jeu, et particulièrement celui qui use de jouets, semble être l'univers secret de l'enfance. C'est le lieu où l'enfant crée un monde à partir des données d'origines diverses dont il dispose. Le jouet oriente indéniablement cette activité, mais y contribuent également de sources multiples. C'est le lieu où, autour du jouet, l'enfant reconstruit la culture, mais une culture plus ou moins riche selon ce que l'enfant porte en lui d'expériences. Nous y trouvons déjà les traces d'un accès inégal à la culture. Ainsi les fils du chef d'orchestre Daniel Barenboïm jouaient-ils, selon leur père, aux Maîtres de l'univers en y mêlant des éléments narratifs issus de *l'Anneau du Nibelung*, la tétralogie de Wagner ? Si certains se limitent à y inscrire les données du dessin animé, ils n'en sont sans doute pas directement responsables. Inventer, détourner, ce n'est pas faire appel à un noyau mythique de créativité enfouie en chacun, mais associer des références d'origines diverses. Si l'adulte n'accède que difficilement au jardin secret de l'enfant, par ce qu'il lui propose il contribue à en fertiliser les plates-bandes.

⁶ Enquête réalisée par le même organisme.