

Référence : Garnier P. (2017). L'objet sportif : un analyseur de la culture matérielle enfantine.
In G. Brougère et A. Dauphagne (dir.) *Les biens de l'enfant : du monde marchand à l'espace familial*. Paris, Nouveau Monde Editions, p. 105-128.

Pascale Garnier

L'analyse de la culture matérielle enfantine à travers l'exemple de l'objet sportif

Doc. mai 2015

Résumé : Grâce à une analyse des objets sportifs destinés aux enfants, l'objectif est de montrer les hybridations culturelles entre les univers de l'enfance et du sport. A partir de la présentation d'une grille de lecture de ces objets intégrant leur dimension technique et symbolique, nous présentons comment ils peuvent donner matière à des compétences enfantines, à la fois motrices et interprétatives. Nous insistons tout particulièrement sur les dynamiques temporelles qui caractérisent ce double couplage entre enfants et objets, montrant comment il combine d'une part une mise en jouet d'un matériel sportif, support à feintise ludique dès le plus jeune âge, et, d'autre part, une production d'un matériel spécifiquement conçu pour une initiation sportive précoce.

Mots clés : culture matérielle, enfant, sport, jeu, interprétation, compétences

Plan :

Introduction

Analyser des objets pour les enfants : matérialité et signification

Les objets sportifs : matière du mouvement et marquage symbolique

Du corps à l'action, de l'objet à ses sollicitations

Des adultes aux enfants

Méthodologie : production et analyse d'un corpus

Au croisement des univers sportifs et de l'enfance

Croissance et développement : du grandissement des objets...

...à une initiation sportive

L'interprétation des univers sportifs

Des objets plongés dans l'univers de l'enfance

Conclusion

Références bibliographiques

L'analyse de la culture matérielle enfantine à travers l'exemple de l'objet sportif

Pascale Garnier

L'objet sportif est un exemple privilégié de la culture matérielle enfantine parce qu'il met simultanément en jeu le corps de l'enfant et les représentations de ce qui convient à cet âge. En effet, si le sport est à son origine le « fief de la virilité » (Dunning, 1994), attribut du masculin, il est tout autant celui de la force de l'âge, destiné aux seuls adultes. Pierre de Coubertin a ainsi dénoncé à plusieurs reprises toute pratique sportive prématurée : « rien de pire que de livrer prématurément à l'enfant des engins de sport. (...) L'inconvénient serait double : physiologiquement on risquerait de provoquer un développement inharmonieux du corps ; moralement, on émousserait la puissance d'action des sports virils. » (Coubertin, 1972, p. 105-106). A partir des années 1960, cette condamnation à la fois physique et morale s'efface au profit d'une adaptation des finalités et des modalités des pratiques sportives selon l'âge des pratiquants (Garnier, 2005). Le développement fédéral de pratiques sportives enfantines ne va pas sans innovations matérielles, c'est même la condition pour les rendre accessibles à des enfants de plus en plus jeunes, en définissant des pratiques adaptées selon l'âge et pertinentes au regard de la spécificité de chacune des disciplines sportives (Garnier, 2006). Mais, si aujourd'hui les sports sont très massivement pratiqués par les enfants (Octobre, 2010), jusqu'où est-il possible de descendre ainsi l'échelle des âges ? Comment, au-delà du cadre des fédérations sportives, le sport et ses engins font-ils irruption dans la vie des enfants ? Comment les objets s'intègrent-ils à la fois dans des cultures sportives et des cultures enfantines et que font-ils faire aux enfants ?

Peut-on imaginer le rugby sans ballon, le tennis sans raquette, ou encore le skateboard sans ce matériel qui donne son nom à une pratique ? Le monde sportif est au premier chef un monde d'objets et ce sont eux que nous privilégions ici. L'attention portée ici aux objets circonscrit notre investigation ; elle met comme entre parenthèses ce qui est de l'ordre de leur conception, production et commercialisation, mais aussi ce qui est de leurs usages effectifs (Bromberger et Ségalen, 1996). Elle oblige somme toute à trancher dans l'ensemble d'une « carrière des objets » (Appadurai, 1982) en ne conservant que l'essentiel, les objets, et à se concentrer sur ce nœud où se croisent et se cristallisent de multiples investissements et enjeux. En l'occurrence, ils sont doubles : portant sur ce que les objets font à la fois « sport » et « enfant ». Pour comprendre ces hybridations culturelles entre le monde sportif et celui de l'enfance, l'analyse des objets est centrale. Elle suppose d'abord de justifier ce parti pris d'une centration sur les seuls objets et de montrer les perspectives théoriques dans lesquelles elle s'inscrit, en termes d'analyse d'une culture matérielle enfantine. C'est ensuite expliciter les choix qui président à une enquête empirique, puis en présenter les résultats du double point de vue d'une analyse technologique et sémiotique des objets sportifs pour les enfants. Car c'est bien là l'enjeu de ce chapitre : l'analyse des objets doit prendre en compte aussi bien leur matérialité et leur emprise sur les corps des enfants, que leur manière de signifier l'enfance et le sport. C'est en somme montrer le double visage d'une culture matérielle : matérialité engagée dans l'action et production de significations, matière à interprétations.

Analyser des objets pour les enfants

Les objets sportifs : matière au mouvement et marquage symbolique

Dans le domaine du sport, l'intérêt théorique accordé aux objets est inversement proportionnel à leur importance dans les pratiques. Sans doute, la faible légitimité culturelle du domaine

sportif s'ajoute ici à une difficulté générale pour mettre une pensée des techniques à la hauteur de leur place et de leur rôle dans nos vies quotidiennes (Latour, 2010). Et cet impensé est d'autant profond qu'il touche à des objets destinés aux enfants : serait-ce parce qu'ils sont trop rudimentaires ou, inversement, trop sophistiqués ?¹. En tout cas, le monde sportif des enfants et celui de la culture matérielle enfantine manquent tout spécialement de reconnaissance et de visibilité en matière de recherche. Les rares études sur les objets sportifs ne concernent que les adultes et sont nettement différenciées selon qu'elles s'attachent à la matérialité des objets ou à leur valeur symbolique.

C'est la matérialité des objets sportifs qui, en premier lieu, offre prise aux recherches. L'analyse de Vigarello (1988) place ainsi dans la perspective d'une histoire culturelle l'évolution des formes et des matériaux utilisés dans les engins sportifs. Elle étudie des séries de transformations techniques où s'imbriquent étroitement logiques motrices et logiques instrumentales et, d'une autre manière, innovations matérielles, technologiques et scientifiques. D'ailleurs, dans la mesure où elle bouscule la définition même d'une discipline sportive, l'innovation technique ne va pas sans conflits, comme le montre l'analyse de Defrance (1985) consacrée à l'adoption de la perche en fibre de verre en athlétisme. L'analyse des transformations des objets reconduit à celles des formes d'engagement moteur dans les pratiques et, tout autant, à ses principes de perception et d'appréciation. C'est ce que montre tout particulièrement, vis-à-vis de la prise de risque, les instruments de l'alpiniste étudiés par Duez (2009). Aussi, c'est le « corps sensible » qui peut être mis au premier plan d'une intrication entre le matériel de sport et l'expérience corporelle (Level et Lesage, 2012). L'objet sportif n'a ici de sens qu'intégré dans des « conduites motrices » pour reprendre ici le terme de Parlebas (1967) désignant la totalité des dimensions à la fois sensori-motrice, affective, sociale et signifiante de toute motricité.

Une seconde voie d'analyse des objets sportifs a été plus récemment frayée à la faveur des transformations économiques et culturelles du monde sportif : celle d'objets de consommation de masse devenus marqueurs identitaires, symboles des personnes et des collectifs (Ohl, 2003). Non plus enfermés dans les stades et les gymnases, les objets envahissent les espaces et les temps quotidiens et cristallisent la médiatisation des narrations sportives. A travers cette perspective, il semble que la matérialité des objets perd de son épaisseur, jusqu'à être « allégée » sous forme de mots, d'images ou taxonomies (Dagognet, 1996). L'objet devient signe, support à la production des apparences, surface où s'inscrit un partage des émotions et des identifications suscitées par le sport. Cette matérialité s'efface aussi quand les objets sportifs sont montrés comme thèmes de conversations entre pratiquants, reliques qui jalonnent les biographies individuelles ou encore patrimoine des musées du sport. Reste cette idée fondamentale d'une exploitation économique et symbolique du sport qui propulse ces objets de consommation au rang d'analyseurs des catégories de la culture et des mutations du symbolique. Tout l'intérêt de l'approche anthropologique des biens de consommation que proposent Douglas et Isherwood (2007) vient du lien étroit qu'elle tisse entre jugements moraux, catégories cognitives et objets. C'est à travers des objets qu'une culture est concrétisée, acquière stabilité et consistance, devient visible et convaincante. En même temps, les objets apparaissent comme des « marqueurs de service » définissant l'identité des individus et ils ont d'emblée une dimension morale, s'agissant de dire, à travers eux, ce qui leur convient et comment il faut les traiter. Centrée sur la dimension symbolique des objets, cette approche passe délibérément à côté de leur matérialité et de leur fonction pratique. Au même titre que l'analyse de Baudrillard (1968), elle tombe sous le coup de la critique d'un « sémiotisme » qui réduit les objets à des signes au détriment de leur matérialité et de leur engagement dans l'action (Julien et Warnier, 1999 ; Julien et Rosselin, 2005).

Contre cette alternative entre des analyses de type technologique et sémiologique des objets, il importe de travailler dans la direction d'une « sémio-technologie » des objets, pour reprendre ici le terme de Bromberger (1979). Le problème n'est donc pas de choisir entre la matérialité de la culture et son symbolisme ou, dit d'une autre manière, entre une « intelligence des situations, où l'action et les choses fusionnent » et une « intelligence qui opère sur des représentations et des symboles » (Wallon, 1970, p. 95). La véritable question est celle d'un positionnement théorique qui permette de penser leur articulation, de comprendre leurs interférences, voire leurs conflits.

Du corps à l'action, de l'objet à ses sollicitations

Au cœur de rapports théoriques complexes entre le corps et les objets (Diasio, 2009), la compréhension des objets du monde sportif gagne à partir d'un positionnement phénoménologique : « mouvoir son corps c'est viser à travers lui les choses, c'est le laisser répondre à leur sollicitation qui s'exerce sur lui sans aucune représentation. » (Merleau Ponty, 1978, p. 161). Une phénoménologie du corps propre, pensé comme « point de passage de mon mouvement perpétuel vers un monde », est celle d'une expérience en prise avec des objets et celle de l'acquisition de l'habitude en tant que saisie d'une signification originaire. Contre intellectualisme et empirisme, Merleau-Ponty met en valeur un nouveau sens du mot « sens », une « saisie motrice de la signification motrice » qui ne se confond pas avec la fonction symbolique ou significative en général (Merleau-Ponty, 1978, p. 167). C'est, autrement dit, considérer l'objet comme une invitation à agir, un « pôle d'actes virtuels » : « l'objet perçu est immédiatement codé comme un ensemble déterminé d'hypothèses d'actions » (Rizzoli et Sinigaglia, 2008, p. 60). Aussi, ce n'est pas substantialiser les objets que de leur attribuer une signification a priori qui est relative à leur compréhension première, non intellectuelle, celle d'un « faire avec » dans l'action même, indissociable de la construction culturelle d'un répertoire d'actions. C'est nous inviter à penser les objets en tant qu'ils sont des « objets faits pour... », des objets toujours, au moins potentiellement, engagés dans l'action.

Sans doute, seule l'analyse des usages effectifs des objets permet d'en cerner les significations multiples, jamais fixées une fois pour toute. En même temps, l'analyse des usages suppose bien une qualification préalable des objets. Etudier, par exemple, la production sociale des identités sexuées à travers une culture matérielle, c'est présupposer l'existence d'objets a priori différents selon le genre (« féminins », « masculins » ou « neutres »), même s'ils permettent différentes réinterprétations, des usages détournés, voire inversés (Anstett et Gélard, 2012). De la même façon que le genre, la culture matérielle concrétise a priori des différences d'âge, distinguant notamment des objets « pour enfants » et « pour adultes », entre flou et rigueur des classements d'âge (Garnier, 1995). Cette compréhension première des objets n'est pas de l'ordre d'attributs qui leur seraient intrinsèques ; elle est toujours liée à des répertoires d'action, à des « faire avec » adressés à des destinataires différents ou semblables. Pour Merleau-Ponty, cette action de sollicitation propre aux objets se rapporte à la manière dont, dans un « monde culturel », précise-t-il, « chacun de ces objets porte en creux la marque de l'action humaine à laquelle il sert. » (Merleau-Ponty, 1978, p. 162 et 163)². En ce sens, l'objet peut être pensé à la fois comme offrant des prises à l'activité des enfants, des affordances au sens de Gibson (1986), en même temps que l'objet exerçant sur elle son emprise.

Indiquons brièvement quelques pistes de lecture des objets qui, précisément, s'attachent à ce qu'on peut appeler en suivant Céfai (1994), des « attentes de remplissement » liées à la trame

et au contexte de nos activités ordinaires. D'une part, c'est en pensant l'objet en tant que texte, « tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir », qui donne lieu à une « *initiative interprétative* » à la mesure du non-dit à actualiser (Eco, 1985, p. 66), que l'on peut exprimer ce couplage entre l'objet et son utilisateur. La pensée d'une « coopération interprétative » s'inscrit précisément chez Eco dans la théorie des interprétants de Peirce, théorie pragmatique et triadique du signe : « Comprendre un signe, c'est apprendre ce qu'il faut faire pour produire une situation concrète où l'on puisse obtenir l'expérience perceptive de l'objet auquel le signe se réfère. » (Eco, 1985, p. 52). Dépasant une pensée du signe ordonnée par le couple signifiant-signifié, le principe d'une sémiologie illimitée chez Peirce va pair avec une pragmatique où l'interprétant logique final est « l'habitude, comme résultat », que Eco associe à une encyclopédie culturelle partagée. Cette perspective conçoit ainsi la valeur signe des objets comme intrinsèquement inscrite dans un répertoire culturel d'actions possibles. D'un autre côté, à partir de la Gestalt, tout spécialement le contraste figure-fond, c'est en tant que processus d'« adaptation-concrétisation » que l'on peut qualifier ce couplage entre l'objet et son destinataire, à la manière dont Simondon (1989) caractérise les rapports entre l'invention technique et son milieu. L'intérêt de cette position est de mettre en valeur une double actualisation : celle d'un objet « fait pour » l'enfant et celle d'un enfant qui « va avec » l'objet. Elle évite ainsi le double écueil d'un constructivisme et d'un naturalisme qui supposeraient d'attribuer respectivement aux enfants ou aux objets des propriétés intrinsèques. En outre, au lieu de faire de la matérialité des objets une donnée incontournable, elle ouvre plus largement à l'analyse des « différents modes d'existence » des objets (Souriau, 2009), c'est-à-dire à des matérialités à géométrie variable qui sont aussi différentes matières à signifier et manières de produire du sens.

Des adultes aux enfants

Le clivage entre deux perspectives d'analyse des objets sportifs pour les adultes, l'une calée sur leur matérialité, l'autre sur leur dimension symbolique, n'est pas sans faire écho à une double orientation des travaux sociologiques sur l'enfance : l'une s'intéressant à la production d'une « *agency* » des enfants par des dispositifs hybrides impliquant le corps (Prout, 2000) ; l'autre centrée sur la notion de « reproduction interprétative » (Corsaro, 2005), à travers laquelle les enfants s'approprient la culture des adultes en lui attribuant leurs propres significations. L'une et l'autre sont à notre sens indispensables pour penser des cultures matérielles et, plus particulièrement, pour étudier les opérations qui permettent de considérer les objets sportifs comme visant spécifiquement l'enfant et la façon dont celui-ci est produit par ces objets. Ces opérations sont nécessairement doubles, inscrites à la fois dans la matérialité des objets et des corps et dans l'interprétation des représentations qui signifient une activité physique, ludique et/ou sportive, pour les enfants. Nous considérons a priori que l'espace interprétatif est ouvert, comme l'est l'espace des modalités d'engagement corporel, à la mesure de la matérialité variable de l'objet qui est en jeu.

Ainsi, les objets ne sont pas simplement destinés, comme de l'extérieur, aux enfants ; ils les intègrent comme en creux dans leur matérialité et l'ensemble des représentations qu'ils spécifient. Les objets ne se contentent pas de s'adapter aux enfants, à des caractéristiques et des besoins spécifiques qui leur préexisteraient. Pas plus les objets ne se contentent de véhiculer des images ou des définitions de l'enfance. Plus radicalement, ils performant, actualisent, ce que sont les enfants et ce qui leur convient. Non seulement l'objet présuppose, fait fond sur des compétences motrices et interprétatives de l'enfant mais, en même temps, il les institue, contribue à les produire. En termes pragmatiques, il est bien sûr des conditions dites de « félicité » pour réaliser cette performativité des objets : au premier chef leur mise à

disposition des enfants et leur coopération, sans laquelle les objets sont délaissés ou détruits. En outre, penser des objets sportifs pour les enfants, oblige à redoubler tout le sérieux du fait technique, sa visée d'une efficacité, par la frivolité et la fantaisie du jeu à travers le changement de cadre qu'il opère (Brougère, 2005). Mais, si « avec le jeu, on atteint les limites du dispositif d'extraction des propriétés des objets » (Thévenot, 1993, p. 98), c'est précisément leur plasticité, cette ouverture variable des objets aux interprétations qui interdit de tracer des frontières bien tranchées entre jouets et matériel de sport.

Méthodologie : production et analyse d'un corpus

Chaque objet se présente comme un montage composite empruntant à différents référentiels, les uns ancrés dans les univers sportifs, les autres tournés vers les univers du jeu et de l'enfance, où compétences motrices et interprétatives peuvent être en interférences et en tensions. La production d'un corpus constitué de différentes séries d'objets s'inscrit dans un cercle méthodique où elle va de pair avec l'analyse réflexive des opérations de catégorisation des objets, selon différents types (ou « familles ») fondées sur l'idée de typicalité et de substituabilité des éléments d'un même type (Houdé, 1992)².

A partir de l'investigation de différents types de sites sur internet (sites comparateurs d'achat, entreprises de sport, entreprises de jouets, sites utilisateurs, site images), douze séries d'objets ont été constituées dont les univers de référence sont ceux des disciplines sportives plus ou moins médiatisées et institutionnalisées, et ceux des jeux de tradition enfantine : raquette, trottinette (ou patinette), skateboard, trampoline, cheval à bascule, panier de basket, frisbee, baby-foot, corde à sauter, ballon, club de golf, vélo (ou tricycle) ; soit au total 225 objets³. La méthodologie qualitative et comparative d'analyse procède par itérations successives entre la construction des catégories de codage et la production du corpus d'objet, se référant à une méthode de comparaison continue des données qualitatives (Glazer et Strauss, 2010). A titre de contrôle de la qualification et de la diffusion de ces objets, j'ai effectué plusieurs visites en magasins (sports, jouets, hypermarchés) et réalisé une dizaine d'entretiens avec des parents d'enfants de 5-6 ans ainsi que neuf entretiens collectifs avec des trios d'enfants de cet âge.

On présentera d'abord les variations technologiques, puis les combinaisons interprétatives auxquelles se prêtent les objets, en insistant alors sur les croisements entre ces deux cadres d'analyse que requiert la compréhension de la singularité de chaque objet. Pour n'en prendre qu'un exemple, une draisienne (dite aussi « vélo à marcher »), ornée d'une tête de zèbre et peinte avec des rayures noires et blanches), opère la synthèse entre une adaptation du vélo aux jeunes enfants et sa métamorphose ludique en animal : matière à apprendre à faire du vélo, mais aussi à se plonger dans des univers narratifs. En comparaison, une raquette dite de mini-tennis, qui apparaît comme un objet dépouillé, n'en invite pas moins à d'autres histoires et d'autres actions. Ces deux objets illustrent ce croisement à chaque coup original entre la matérialité de l'objet et les univers de sens dans lesquels il s'inscrit, définissant ainsi ce qui convient à l'enfant et l'enfant qui « va avec » l'objet.

Au croisement des univers sportifs et de l'enfance

Croissance et développement : du grandissement des objets...

La *taille* des objets, ou plus exactement une proportionnalité entre les caractéristiques physiques (taille, poids, volume...) des objets et celles des enfants est la toute première forme d'ajustement de leur grandeur respective, écartant aussi bien le trop petit que le trop grand.

Elle est première dans l'ordre du coup d'œil, première dans l'ordre de nos représentations de ce qui convient à l'enfant, première aussi s'agissant de mettre l'objet à sa portée, comme sous sa main. L'institution d'une croissance « normale » (Turmel, 2008) va de pair avec des séries d'objets ordonnés selon leur grandeur, ou des objets autorisant des *réglages* en hauteur à mesure que l'enfant grandit, comme une selle qu'on peut monter progressivement. De fait, la taille et le poids des enfants ouvrent tout un espace de calculs entre leur âge, défini en nombre d'années civiles, et les dimensions des objets, un sens de la mesure aussi bien normatif que descriptif.

Les remaniements successifs des objets au sein d'une même série figurent un développement de l'enfant, distinct d'une croissance arithmétique ; ils procèdent soit par simplification d'un type d'objet, par exemple en retirant pédale et frein, pour un « vélo à marcher », soit par complexification. A deux, puis trois, puis quatre roues, la trottinette illustre bien que pour en faire de plus en plus tôt, il convient de donner aux enfants un *soutien* biomécanique à la mesure de leur équilibre et de leurs forces : appuis multipliés, surfaces élargies, bras de leviers réduits... A ce titre, la raquette de minitennis n'est pas une raquette en miniature, mais un dispositif spécifique : manche raccourci, large tamis, cordage souple... Tout un *guidage* du mouvement peut être également intégré dans l'objet : repères visuels, réduction des degrés de liberté..., qui pré-agencent la motricité des enfants. Le guidage peut être « négatif », créant certains obstacles pour éviter un usage déviant, ou « incitatif », s'agissant de favoriser certains gestes (Dodier, 1993). Pour les enfants, l'objet fait œuvre tout spécialement de *tolérance* : il permet de remédier à des défaillances motrices ou de minimiser les conséquences de ces défaillances. Si elle ne remplace jamais complètement une surveillance des adultes, la *sécurité* de l'enfant est d'abord déléguée aux objets à travers les normes qu'ils doivent respecter, des matériaux (mousses, plastiques...), des formes arrondies, ou encore des éléments de protection intégrés. Il arrive aussi que l'objet intègre expressément une prise pour l'adulte, comme la cane des tricycles permet aux forces des grands de relayer celles des petits. Nettement repérable, cette prise pour l'adulte fait signe vers d'autres prises plus discrètes (notamment pour l'entretien et le rangement de l'objet). Elle donne à penser que si l'objet est bien « pour » l'enfant, il est en même temps adressé aux parents.

En outre, grâce à des éléments intégrés et l'élasticité des matériaux, l'objet crée des potentialités à exploiter à la faveur d'une maîtrise à venir ; il peut répondre aux sollicitations que demande par exemple un usage acrobatique. Comme une planche dont il faut savoir découvrir la souplesse sous la rigidité première, l'objet autorise alors un *rebond* pour une motricité à venir ; il engrange du pouvoir de futur à la mesure d'un développement potentiel des compétences de l'enfant. Enfin, une caractéristique fréquente des objets pour les enfants est leur *polyvalence* qui autorise un double usage, comme ces raquettes pouvant servir aussi bien au tennis qu'au badminton, signifiés respectivement par la balle et le volant avec lesquels elles sont vendues. Polyvalents sont aussi ces deux, voire trois, objets en un seul, qui changent de fonctionnalité à mesure que l'enfant grandit, objets dits évolutifs, par exemple une draisienne devenant trottinette. Cette polyvalence peut être encore obtenue grâce à plusieurs objets vendus ensemble, comme ces « kits » rassemblant un ballon, une paire de raquettes et un frisbee, comme autant d'échantillons permettant à l'enfant de « goûter » à différents sports, avant de faire le choix d'une discipline sportive particulière.

....à une initiation sportive

A travers ces multiples ajustements, se jouent de fortes tensions entre incompétences et compétences motrices des enfants, entre prise de risque et sécurité, entre ce que l'objet

autorise et ce qu'il interdit de faire, entre forces et faiblesses des petits. Ainsi, avec des clubs de golf en plastique, chocs et coups sont à la fois prévus et amortis. L'objet peut donc être mis dans toutes les mains, mais en contrepartie il ne donne pas prise à des trajectoires précises et longues. Tension aussi entre présent et futur : ce qui rend possible une motricité actuelle peut s'avérer un frein pour des progrès à venir. A des degrés variables, les objets sont tous des compromis fragiles, entre d'une part une matière à bouger et à dépenser de l'énergie, manière de se distraire, et d'autre part, matière à un « corps à corps » exigeant où, autant qu'il est saisi, « l'objet saisit le corps » (Chateauraynaud et Torny, 1995, 273).

C'est précisément à ce point, celui d'une emprise de l'objet sur l'enfant, que s'ouvre l'espace propre à une *initiation* à une discipline sportive particulière, qu'elle soit réalisée au sein d'un club sportif ou d'une communauté de pratiquants, un groupe de pairs. Même s'il ne s'agit pas ici d'une initiation rituelle (Zempléni, 2007), on retiendra que tout processus d'initiation marque le corps, qu'elle y imprime des traces durables. En effet, si elle n'est pas forcément synonyme d'épreuve corporelle douloureuse (chutes, coups, blessures, etc.), l'initiation va de pair avec des apprentissages qui s'ancrent dans les plis que forment choses et corps. Cette capacité d'incorporation des objets a été largement soulignée : « S'habituer à un chapeau, à une automobile ou à un bâton, c'est s'installer en eux, ou inversement les faire participer à la voluminosité du corps propre. L'habitude exprime le pouvoir que nous avons de dilater notre être au monde ou de changer d'existence en nous annexant de nouveaux instruments. » (Merleau-Ponty, 1978, p. 168). Dès lors, la vue, la captation immédiate par le regard qu'exerce un objet séduisant ou la curiosité qu'il suscite (Cochoy, 2011), peut devenir seconde, plus exactement relayée par une infinité de perceptions du corps propre, la proprioception, à travers lesquelles un objet « fait pour durer » renouvelle son emprise. On retiendra encore de l'initiation que, par sa transitivité et son autoréférentialité, elle demande un espace et un temps séparés qui font rupture avec les attachements domestiques de l'enfant. Si les parents sont les premiers vecteurs d'une initiation sportive, celle-ci appelle par principe un espace spécialisé, un monde qui lui est propre, celui des pairs plutôt que celui de la famille. D'ailleurs, comme l'institution scolaire, les « écoles de sport » et les clubs s'appuient étroitement sur des classements d'âge (Garnier, 2004).

L'initiation est également au principe d'une motricité « extra »-ordinaire qui n'a de validité et de valeur que dans le cercle des « initiés », amateurs et pratiquants d'une discipline sportive particulière. Avec l'initiation, s'ouvre du même coup un autre ordre de grandeur que celui de l'âge : celui qui conduit du novice à l'expert, du débutant au champion. Là, l'aspiration vers le « haut niveau » sportif, le développement d'un entraînement sportif intensif précoce (Garnier, 2004), appellent une « montée en gamme » du matériel, c'est-à-dire de nouveaux investissements qui sont tout à la fois économiques, sociaux et affectifs, au sens d'attachements et d'émotions qui peuvent se renouveler dans la durée, voire se transmettre à travers les générations.

L'interprétation des univers sportifs

Les objets plongent les enfants dans différents univers culturels, dans lesquels s'inscrivent le type d'objet et la motricité auquel il peut donner matière. Les objets signifient et composent ces univers en formant de proche en proche des collections ou des récits relatifs à des événements ou des situations. Cette forme de catégorisation selon des scripts, ancrée dans l'expérience, est celle d'abord privilégiée par l'enfant (Houdé, 1995). Ainsi, par exemple, le panier de basket appelle un ballon de basket, mais aussi des chaussures particulières, un « look » vestimentaire, des équipementiers, la NBA (National Basketball Association), ses champions et ses produits dérivés ; bref, tout un univers du basketball, cause et effet de ce

rassemblement. La liste des objets est à géométrie variable selon les disciplines sportives, à la mesure de leurs imbrications spécifiques avec le monde marchand et leur médiatisation. Chaque discipline sportive représente ainsi un univers propre, marqué par son autoréférentialité, dont les engins sont tout à la fois symbole, icône et indice. Cette intégration des objets aux univers sportifs est le plus souvent redoublée par leur marquage : logos, mots, images liés aux clubs professionnels ou marques commerciales, comme c'est souvent le cas du tamis de la raquette de tennis par exemple. En s'appropriant l'objet, l'enfant lui-même prend part à un univers sportif particulier. Ainsi, il ne joue plus seulement *avec* une raquette de tennis, il joue *au* tennis. A travers sa raquette de tennis, il a été comme happé dans cet univers du tennis et se familiarise avec sa motricité, son lexique, ses codes, ses normes et ses valeurs. Lui-même devient « joueur de tennis », personnage de cet univers. Et, même si la raquette qu'il a en main ne donne pas matière à une motricité à la hauteur d'une « véritable » activité tennistique, elle peut néanmoins donner prise à ces opérations interprétatives, devenir cet adjuvant indispensable aux épopées sportives, aux projections vers la grandeur du champion.

Ce qui peut être considéré péjorativement en tant que « jouet », matière à faire semblant, ou simulacre de matériel de sport, permet l'exercice de ces compétences interprétatives enfantines. Celles-ci supposent des clés de lecture des objets ; lecture, au sens propre comme au sens figuré, quand l'objet est très expressément marqué, décoré et rehaussé, par le mot désignant une discipline sportive, comme un chariot de différents clubs de golf en plastique, où est inscrit le mot « golf ». Et, pour l'enfant, jouer à faire du golf, c'est encore jouer au golf. Nombreux sont d'ailleurs les objets ou les kits rassemblant plusieurs matériels (pêche à la ligne, croquet, frisbee, corde à sauter...) qui sont étiquetés par le mot « sport ». Plus un objet est en ce sens « factice », plus il a de chance d'être ainsi marqué par un mot qui demande à l'interpréter comme du matériel sportif. Tout se passe comme si le faible soutien donné à l'engagement dans une motricité sportive pouvait être compensé par son appropriation symbolique. En même temps que les magasins de sport étendent leur offre pour des enfants de plus en plus jeunes, les rayons des magasins de jouets se remplissent d'imitations plus ou moins réalistes des engins de sport qui, à la manière des dinettes et des petites voitures, participent de l'omniprésence du fait sportif dans le monde qui est donné à vivre aux enfants.

Des objets plongés dans l'univers de l'enfance

Les objets renvoient également à une culture enfantine de masse qui, comme pour la culture sportive, représente des « univers immersifs » et des « logiques transmédiatiques », en particulier à travers les licences (Brogère, 2008). Ici, les objets sportifs sont pour ainsi dire marqués et colonisés par des personnages qui circulent d'un support à l'autre : du pyjama au sac d'école, de la télévision au jeu vidéo, en passant par le ballon, les raquettes, la trottinette, les frisbees, etc. La licence Spider-man, en tout premier lieu, marque notre corpus d'objets : rouge et bleu, musclé, agile et combatif, le personnage s'accorde bien à l'importance des univers sportifs pour ce qui reste ici le « premier sexe » (Rauch, 2000). Suit Hello Kitty : figure centrale du *cute* (Brogère, 2012) sans doute décalée dans des univers sportifs, mais omniprésente dans tous les domaines de la vie des filles. A travers la diversité des personnages, des couleurs et des accessoires (porte-poupée pour le vélo, tiroir pour la trottinette...) sont massivement signifiées des différences de genre pour un même type d'objet ou encore selon les différents types d'objet. Au-delà de ces marquages, l'objet lui-même se métamorphose, devenant le plus souvent un animal, proche des univers de l'enfance ; à moins encore que sa matière, le bois par excellence, figure elle-même la tradition d'une enfance éternelle, traversant les époques et les modes.

Par ces combinaisons sémiotiques, l'objet s'intègre dans des récits, invite à des jeux qui peuvent relativiser l'implication motrice ou lui faire perdre son caractère autoréférentiel, « sportif ». Par exemple, s'agit-il de faire du vélo ou de promener sa poupée dans le petit siège prévu à cet effet ? De jouer à Ben 10 ou de faire du skateboard ? Les objets deviennent ainsi distrayants ; ils permettent de passer à côté du sérieux d'un engagement sportif, de le contourner ou de le détourner, plus qu'ils ne s'y opposent frontalement. Ainsi travestis, ils font signe vers un monde propre aux enfants, peuplé d'objets qui, manifestement, sont pour eux et, de leur point de vue, sont « à nous ». Par leur parure, les objets sportifs changent de cadre ; (re)devenus jeux, ils se mettent à la hauteur des petits, permettent d'appriivoiser ce qui est en principe destiné aux grands, de se familiariser en douceur, en y mettant les formes, avec les univers sportifs. Ce marquage des objets, en particulier par les licences d'une culture de masse enfantine, signifie également des différenciations fortes selon l'âge. En effet, celui-ci tend à s'effacer à mesure que l'objet et l'enfant grandissent, comme s'il y avait là succession des activités interprétatives, puis motrices. A mesure de l'âge, toute cette décoration des objets semble laisser place au dépouillement, à la standardisation et l'anonymat des engins de sport que réclame la compétition sportive, à moins précisément qu'elle ne soit relancée par une marchandisation et une spectacularisation des exploits sportifs.

Cet écart au sérieux du sport est, en outre, attendu de gadgets associés aux objets : sonnerie, musique, lumières, voire étincelles d'une patinette... Elle est au principe d'objets animés par des mécaniques à ressorts ou des dispositifs électroniques, mais aussi d'inventions ludiques qui procèdent par hybridation entre types d'objets. Comment nommer ces chimères, moitié patinette et moitié skateboard, ou moitié skateboard et moitié patin à roulette ? Il y a là un autre ressort qui s'oppose aux objets conventionnels des disciplines sportives : celui du « fun », la recherche de sensations mêlant plaisir, surprise, subversion. C'est peut être là, dans ce débridage et cet éclectisme, que s'expérimentent les sports de demain. En tout cas, ils donnent la mesure d'une mise en loisir du sport, par opposition au monde de la compétition institutionnalisée. C'est dans ces inventions ludiques que l'on trouve aussi des objets qui, à la maison, peuvent être partagés par les grands et les petits.

Conclusion

Il faut souligner que les objets ne se contentent pas de marquer des différences d'âge entre petits et grands ; en tant qu'ils « font » l'enfant, ils peuvent être investis, tout comme lui, d'un futur potentiel et d'un potentiel de futur. Croissance et développement de l'enfant, mais aussi grandissement vers le « haut niveau » sportif, sont marqués dans les objets, par la série qu'ils forment ou par les réglages qu'ils permettent. Ainsi, nous pouvons distinguer quatre manières différentes de mettre des objets sportifs à la portée des enfants : une production d'un matériel spécifiquement conçu pour une initiation sportive précoce ; une mise en « jouet » d'un matériel sportif, support à feintise ludique dès le plus jeune âge ; la parure des objets par des marquages associés à une culture enfantine de masse, notamment à travers les licences ; des inventions résolument tournées vers le « fun », voire le détournement des conventions sportives. Plus radicalement, les objets permettent de performer différentes enfances : les unes tournées vers le futur, à travers l'imitation d'un monde sportif adulte ; les autres actualisant d'authentiques compétences sportives des enfants ; les unes valorisant une culture enfantine de masse ou encore réactualisant le patrimoine traditionnel d'une enfance de toujours. A ce point, notre analyse pointe vers les différenciations socio-économiques au sein des familles qui sont au principe de consommations d'objets plus ou moins lestés d'innovations

technologiques, plus ou moins marqués par une culture enfantine de masse ou, à l'inverse, par le souci d'un design épuré.

Reste que les objets sont en eux-mêmes incontournables pour rendre tangibles les (in)compétences motrices des enfants, liées à leur engagement dans l'action, et leurs (in)compétences interprétatives, liées aux représentations de ce qui est à la fois « sportif » et « pour eux ». On doit insister ici sur l'absence de frontière rigide qui distinguerait d'un côté le « vrai » matériel de sport et, de l'autre côté, les jeux et les jouets ; il semble au contraire que l'offre de produits joue délibérément sur les frontières floues et ambivalentes entre le sérieux des sports et le divertissement des cultures ludiques⁴. Cette distinction peut d'ailleurs faire l'objet de débats, de négociations, aussi bien entre adultes qu'entre enfants (Garnier, 2013a). Mais, en l'absence de disputes, seule l'analyse des objets nous donne accès à des manières de penser et d'agir d'autant plus puissantes qu'elles sont naturalisées et passent inaperçues. Elle éclaire non seulement des apprentissages corporels ancrés dans nos interactions incessantes avec une culture matérielle (Miller, 2010), mais aussi toute une matérialisation des différences d'âges.

En articulant étroitement analyse technologique et sémiologique, une approche pragmatique donne à voir le riche foisonnement des objets qui partagent notre vie quotidienne et en fait un observatoire privilégié de l'éclatement et de la recomposition de nos univers culturels, comme de nos manières de « faire » (avec) les enfants. Quand, par exemple, le ballon et le skateboard deviennent des objets numériques, ce positionnement théorique apparaît d'autant plus nécessaire qu'il s'agit de comprendre comment les transformations technologiques et symboliques des pratiques ludiques ouvrent à de multiples mises en jeu du corps. En s'appuyant sur une théorie pragmatique du signe, cette approche permet de lier la question ontologique des modes d'existence des objets avec leurs différentes manières de signifier et les modalités d'engagement du corps. Dépasser l'ancien clivage entre les aspects technologiques et corporels de la culture matérielle et ses dimensions symboliques et narratives est devenu un impératif pour comprendre la diversité et le renouvellement des pratiques ludiques et sportives.

Références bibliographiques

- ANSTETT E., GÉLARD M-L. (dir.), 2012, *Les objets ont-il un genre ? Culture matérielle et production sociale des identités sexuées*. Paris : A. Colin.
- BROMBERGER, C., 1979, « Technologie et analyse sémantique des objets : pour une sémiotologie », *L'homme*, janvier-mars, 19(1), pp. 105-140.
- BROMBERGER C., SEGALIN M., 1996, « L'objet moderne : de la production sérielle à la diversité des usages », *Ethnologie française*, 26(1), pp. 5-16.
- BROUGÈRE G., (dir.), 2008, *La ronde des jeux et des jouets*. Paris, Autrement.
- BROUGÈRE G., 2005, *Jouer/apprendre*. Paris, Economica.
- BOUGÈRE G., 2012, « La culture matérielle enfantine entre le *cute* et le *cool* », *Strenae*, n° 3, en ligne <http://strenae.revues.org/776>
- CEFAÏ D., 1994, « Type, typicalité, typification », *Raisons pratiques*, 5, pp. 105-128.
- CHATEAURAYNAUD F., BESSY O., 1995, *Experts et Faussaires. Pour une sociologie de la perception*. Paris, Métailié.
- CHENG F., 1991, *Vide et plein. Le langage pictural chinois*. Paris, Seuil.
- COCHOY F., 2011, *De la curiosité. L'art de la séduction marchande*. Paris, Colin.
- CORSARO W., 2011 [1997], *The Sociology of Childhood*. Thousand Oak, Pine Forge Press.

- COUBERTIN P. de, 1972 [1921], *Pédagogie sportive*. Paris, Vrin.
- DAGOGNET F., 1996, *Les dieux sont dans la cuisine. Philosophie des objets et objets de la philosophie*. Tours, Synthelabo.
- DEFRANCE J., 1985, « L'adoption de la perche en fibre de verre », *Culture technique*, n° 13, pp. 257-263.
- DIASIO N., 2009, La liaison tumultueuse des choses et des corps : un positionnement théorique. In M.P. Julien, C. Rosselin, (eds.), *Le sujet contre les objets... tout contre. Ethnographies de cultures matérielles*. CTHS, pp. 21-83.
- DODIER N., 1993, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, n° 4, pp. 115-139.
- DOUGLAS M., ISHERWOOD B., 2008 [1979], *Pour une anthropologie de la consommation. Le monde des biens*. Paris, Edition du regard.
- DUEZ J.B., 2009, « Les instruments de l'alpiniste », *Techniques et culture*, n° 52-33, pp. 330-351.
- DUNNING E., 1994, « Le sport, fief de la virilité ». In N. Norbert, E. Dunning, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris, Fayard, pp. 367-392.
- ECO U., 1985 [1979], *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris, Grasset.
- GARNIER P., 1995, *Ce dont les enfants sont capables*. Paris, Métailié.
- 2004, « Des enfants et des sports : différenciation des politiques sportives fédérales ». In Société de sociologie du sport de langue française (dir.), *Dispositions et pratiques sportives*, Paris, L'Harmattan, pp. 291-303.
 - 2005, « Le développement des pratiques sportives des plus jeunes, Eléments pour une histoire comparative en France », *Sport History Review*, 36 (1), pp. 3-20.
 - 2006, « L'enfant et le sport : classements d'âge et pratiques sportives ». In R. Sirota (dir.), *Eléments pour une sociologie de l'enfance*. Rennes, PUR, pp. 205-214.
 - 2012, « La culture matérielle enfantine : catégorisation et performativité des objets », *Strenae*, n° 4, en ligne : <http://strenae.revues.org/761>
 - 2013, « Produits éducatifs et pratiques familiales à l'âge de la maternelle : l'exemple des cahiers d'activités parascolaires », *Revue internationale de l'éducation familiale*, n° 34, pp. 133-149.
 - 2014, « Childhood as a question of critiques and justifications : Insight into Boltanski's Sociology », *Childhood*, 21(4), pp. 447-460.
- GIBSON J.J., 1986, *The ecological approach to visual perception*. New Jersey, Lawrence Erlbaum.
- GLAZER B., STRAUSS A., 2010 [1967], *La découverte de la théorie ancrée. Stratégie pour la recherche qualitative*. Paris, Colin.
- HOUDE O., 1992, *Catégorisation et développement cognitif*. Paris, PUF.
- JULIEN M.P, ROSSELIN C., 2005, *La culture matérielle*. Paris, La Découverte.
- JULIEN M.P, WARNIER C., (dir.), 1999, *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*. Paris, L'Harmattan.
- LATOURE B., 2010, « Prendre le pli des techniques », *Réseau*, n° 163, pp. 14-31.
- LEVEL M. et Lesage T., 2012, « Objets sportifs et corps sensibles : entre cultures matérielles et expériences corporelles », *STAPS*, n° 98, pp. 23-38.
- MERLEAU-PONTY M. 1978, [1945], *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard.
- MILLER D., 2010, *Stuff*. London, Polity Press.
- OCTOBRE S., 2010, *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*. Paris, Ministère de la culture.
- OHL F., 2003, « Les objets sportifs : comment des biens banalisés peuvent constituer des référents identitaires », *Anthropologie et société*, 27(2), pp.167-184.

- PARLEBAS P. 1967, L'éducation physique. Une pédagogie des conduites motrices, *Revue EPS*, n° 88, pp. 17-23.
- PROUT A., (dir.), 2000, *The Body, Childhood and Society*. London, Macmillan Press.
- RAUCH A., 2000, *Le premier sexe. Mutations et crises de l'identité masculine*. Paris, Hachette.
- RIZZOLATTI G., SINIGAGLIA, 2008 [2006], *Les neurones miroirs*. Paris, O. Jacob.
- SIMONDON G., 1989 [1958], *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris, Aubier.
- SOURIAU E., 2009 [1943], *Les différents modes d'existence*. Paris, PUF.
- THEVENOT L., 1993, « Essai sur les objets usuels », *Raisons Pratiques*, n° 4, pp. 85-111.
- TURMEL A., 2013, *Une sociologie historique de l'enfance*, Laval, Presses Universitaires.
- VANNINI P. (dir.), 2009, *Material culture and technology in everyday life. Ethnographic approaches*. New York, P. Lang.
- VIGARELLO G., 1988, *Techniques d'hier et d'aujourd'hui. Une histoire culturelle du sport*. Paris, Ed. EPS-R. Laffont.
- ZEMPLÉNI A, 2007. « Initiation », in Pierre Bonte et Michel Izard (dir.), *Dictionnaire de l'ethnologie et de l'anthropologie*, Paris, PUF, pp. 375-377.

¹ Sur les questions de catégorisation et de performativité des objets que pose l'idée même d'une culture matérielle enfantine, voir Garnier (2012). Son analyse demande d'interroger la diversité des processus de catégorisation des objets et pas seulement produire une liste d'objets qui en relèveraient. La question de la performativité des objets s'attache quant à elle à comprendre ce qu'ils font aux enfants, comment s'opèrent leur emprise et leur efficace propre, au lieu de penser uniquement aux messages qu'ils véhiculent ou aux conceptions de l'enfant qui y sont inscrites.

² Signalons que cette analyse de Merleau-Ponty, sur un « creux » des objets qui sollicite l'action, trouve un écho, dans la pensée chinoise ancienne, à partir d'une autre phénoménologie : « Partout, le Plein fait le visible de la structure, mais le Vide structure l'usage. » (Cheng, 1991, p. 57).

³ Il faut penser ce processus d'institutionnalisation des pratiques sportives sur un continuum qui se lie à différents degrés de médiatisation et de marchandisation : très développé pour le basket par exemple ; peu médiatisé pour le frisbee (Fédération française de flying disc) ou en débat pour le baby-foot (Fédération française de football sur table). La majorité des types d'objet retenus ici peut s'intégrer à la fois dans un cadre sportif institutionnalisé et non sportif.

⁴ Dans un autre domaine que le sport, l'analyse des cahiers d'activités parascolaires pour les enfants à l'âge de l'école maternelle montre aussi que l'offre de ce type de produits joue expressément de l'ambivalence entre le sérieux du scolaire et le divertissement d'une culture ludique, permettant du même coup des pratiques familiales à géométrie variable, soucieuses à la fois du futur de l'enfant et de sa « spontanéité » ludique (Garnier, 2013b). Ici comme dans ce cas, la question de la légitimité des objets s'imbrique étroitement à la question de l'authenticité des activités dont ils sont les supports et les guides, en rapport avec l'âge des enfants.