



HAL
open science

Analyser un jouet : L'exemple des Cabbage Patch Kid

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Analyser un jouet : L'exemple des Cabbage Patch Kid. Jacques Tramson (dir). Du Livre au Jeu : Points de vue sur la culture de jeunesse. Mélanges pour Jean Perrot, L'Harmattan, pp.217-229, 2003. hal-03633655

HAL Id: hal-03633655

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633655>

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. (2003), « Analyser un jouet : L'exemple des *Cabbage Patch Kid* ». In J. Tramson (dir), *Du Livre au Jeu : Points de vue sur la culture de jeunesse – Mélanges pour Jean Perrot*. Paris, L'Harmattan - Université Paris 13, pp. 217-229.

Le jouet comme l'album ou le livre pour enfants est un objet central de la culture enfantine. Mais contrairement à ces derniers qui font l'objet d'analyses comme en témoignent les travaux de Jean Perrot, le jouet est rarement le support de recherches académiques. Comme si la futilité d'un objet non racheté par la dimension artistique qui semble absente d'un produit issu de l'industrie et du marketing justifiait l'absence de telles démarches. A travers un exemple dont l'origine n'est pas sans relation avec le geste d'un illustrateur, nous y reviendrons, nous voudrions suggérer quelques directions que peut emprunter l'analyse du jouet.

Pour nous, étudier le jouet c'est en analyser ce qui relève de sa signification culturelle. Les jouets existent dans le cadre d'une relation entre la société et les enfants, celle-là fournissant des images, des supports culturels à ceux-ci¹. Et il est ainsi possible de saisir de façon globale les fonctions et valeurs du jouet dans notre société². Il apparaît comme le support d'une représentation de l'enfant ou des désirs qu'on lui prête. Il y a dans le jouet la volonté de proposer à l'enfant non pas une image de la société avec ce que cela supposerait de réalisme, de fidélité, en conséquence de didactisme, mais plutôt une image de sa relation à la société. Chaque jouet est donc une variation sur ce thème, liée au secteur de la réalité qu'il a choisi d'évoquer. Le discours général sur le jouet atteint vite ses limites. L'analyse doit donc s'affronter à la particularité de chaque jouet, variation unique sur le thème général, discours original qu'il convient de comprendre.

Il importe donc de soumettre chaque type de jouet à une analyse spécifique³. On peut souligner sa ressemblance avec l'œuvre d'art ou l'illustration des albums de jeunesse, en ce sens où dans les deux cas importe moins le sujet que la manière de le traiter qui peut seule rendre compte du résultat. Ce qui est intéressant ce n'est pas ce qui est représenté, mais la façon dont on a choisi de le représenter, soit l'ensemble des modifications, des transformations auxquelles la réalité est assujettie en fonction du destinataire qu'est l'enfant. La poupée est, comme d'autres jouets, le support d'un tel travail d'adaptation.

¹ Ces analyses ont fait l'objet d'une publication dans le numéro de la revue *Autrement* consacré au jouet dirigé par nous : *Autrement*, série mutations, n°133, novembre 1992. Jean Perrot y présentait le livre animé, pont entre le jouet et le livre.

² Se reporter dans la même livraison à Gilles Brougère, "Le jouet, entre culture et industrie", pp. 16-27.

³ Nous l'avions fait naguère pour l'ensemble des jouets qui représentent l'univers de la maison, de l'habitat, découvrant les logiques de cet univers où bien sûr la représentation de la réalité est soumise aux contraintes spécifiques au jouet dans Gilles Brougère, *La Représentation de l'Habitat dans le Jouet*, Brochure éditée par le CODEJ et le Ministère de l'équipement et du logement, 1989.

L'enfance se reflète dans la poupée, marquée ainsi par le païdomorphisme : elle "se met à signifier l'enfant et son environnement, l'enfance, image manipulable non de l'être humain en général mais de lui-même en tant qu'enfant."⁴. La signification anthropologique de la poupée, tout au moins dans sa version poupée bébé, est sans doute là en tant qu'archétype d'enfance, image exaltée (et exaltante!), parfois caricaturale de l'enfant. D'où l'attachement d'adultes, qu'ils soient collectionneurs ou non, aux poupées qui ne présentent que les traits positifs de l'enfance.

Les fonctions de la poupée

Mais à nouveau, est-il possible de parler de la poupée en général⁵ ; il importe de distinguer d'abord deux niveaux, ceux de la représentation de l'adulte et de l'enfant qui génèrent des jeux différents. Le centre du jeu à la poupée bébé est un jeu de rôle : l'enfant joue le rôle du parent ou de toute autre personne qui s'occupe de l'enfant (nourrice, maîtresse, médecin, infirmière, etc.). L'accessoire qu'est la poupée valorise son rôle mais peut être absent ou remplacé par un autre support d'imitation si le jeu se concentre sur le rôle même de la mère et de ses actions. L'enfant est ici directement acteur⁶. Le jeu avec la poupée mannequin est au contraire 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. C'est dans ce contexte qu'il faut saisir chaque poupée pour en comprendre la signification et tout porte à penser que les *Cabbage Patch Kids* n'y échappent pas. Qu'en dire ou plutôt à quelles significations l'analyse attentive de l'objet permet-elle d'aboutir ? Il s'agit de prendre au sérieux le jouet comme on le ferait d'une œuvre d'art, d'un texte, c'est-à-dire essayer de le comprendre et de voir les moyens qu'il utilise pour transmettre ce message dont l'objet est le nécessaire médiateur.

On peut pour commencer se référer à l'histoire déjà riche des *Cabbage Patch Kids*, issus des *Little People Soft Sculptures Babies*, de ces enfants non pas sortis des choux qui constituent leur logo, mais de la tête et des mains de Xavier Roberts. Originaire de Géorgie il fait des études d'art et découvre une technique de sculpture pratiquée en Allemagne au début du XIX^e siècle. Il expérimente cette technique de moulage à partir de ses propres dessins puis s'essaye aux formes humaines en prenant ses neveux pour modèle. Il crée ainsi des bébés au corps souple qu'il habille de vieux vêtements et nomme « Little People ». Il dessine des bébés en volume grâce à sa technique de modelage. Ces

⁴ Gilles Brougère, "La poupée industrielle, miroir de la société", dans *Les Etats Généraux de la Poupée*, Paris CERP, 1985, p. 134.

⁵ "Ce qui est miroir ou reflet ce n'est pas ce qu'il y a de commun à toutes les poupées possibles, mais au contraire ce qui les différencie les unes des autres. Ce qui est commun peut être reflet d'une structure de pensée propre à l'espèce humaine, non reflet de la société toujours déterminée." *Ibid.* p. 130.

⁶ Gilles Brougère, "Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires - Le rôle du jouet dans la structuration du jeu contemporain" *Ethnographica*, Vol. 9, 1993.

objets qu'il considère comme des œuvres d'art plutôt que comme des jouets sont destinés à des adultes. Chaque personnage, chaque Little People est unique et doté d'un prénom spécifique choisi dans le livre des prénoms de l'année 1937. Ses créations sont à partir de 1977 présentées dans de nombreuses expositions et foires régionales d'art et d'artisanat. Plusieurs prix récompensent ses créations. Pour avoir la certitude qu'une fois entre les mains de ses propriétaires ses bébés recevront attention et intérêt, Xavier Roberts a imaginé l'idée d'adaptation, liée à une mise en scène⁷. Le premier succès était lié à l'offre faite aux adultes d'un leurre, d'une poupée-sculpture à adopter pour faire semblant d'avoir un enfant. Les créatures de Roberts deviennent un phénomène de société. Pour lui il s'agit de dessiner l'enfant dans sa diversité tel qu'il le voit, d'utiliser la sculpture, la troisième dimension comme moyen d'expression d'une vision de l'enfant, de l'être humain.

Ce n'est que dans un deuxième temps que cet objet destiné aux adultes est industrialisé et commercialisé pour les enfants sous le nom déposé de *Cabbage Patch Kids* à travers un accord de licence avec la firme Coleco, aujourd'hui disparu. Le succès aux Etats-Unis est considérable : ces poupées vendues avec un certificat d'adoption trouvent la première année 3 millions d'acheteurs (un record dans l'histoire de la poupée). Depuis 1983 80 millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde. La diffusion en France n'a jamais été à l'unisson du succès international. Pour des raisons de réglementation sa première version (*Patouf* par Ideal Loisir) n'a pu faire l'objet de publicité télévisée, ce qui limitait sa notoriété d'autant plus que l'hostilité des adultes ne pouvait être compensée par une forte demande des enfants. Après Coleco la licence a été reprise par Hasbro qui la commercialisa sous le nom de *Craquinoux* en France. Elle est aujourd'hui détenue par Mattel qui la distribue sous le nom de *Copinoux* en France où l'idée d'adoption a été abandonnée au profit d'un certificat de naissance qui semble moins heurter les parents. Le nom américain n'ayant pas changé c'est lui que nous utiliserons pour nous référer à la création de Xavier Roberts dont la signature apparaît sur chaque poupée.

Cependant, malgré l'intérêt de ce court passé, on ne peut expliquer un objet par son histoire qui ne peut en livrer la signification actuelle. L'enfant qui va l'utiliser ne saura rien de Xavier Roberts dont le nom n'apparaît qu'à travers une discrète signature. Ce qui nous intéresse c'est la signification de l'objet ici et maintenant même si ce que nous allons découvrir dérive aussi de cette histoire sans s'y réduire. Croire qu'il s'agit de la même chose c'est occulter ce que la poupée peut signifier pour un enfant en France aujourd'hui. C'est expliquer un objet en lui ajoutant des références adultes dont les enfants ne disposent pas et qui ne peuvent donc interférer avec leur usage de l'objet. C'est bien d'un jouet qu'il nous faut parler, de cette chose qui entre en relation de façon mystérieuse avec l'enfant qui en fera ce qu'il voudra sans se référer aux valeurs des adultes⁸.

⁷ Voir la communication de Françoise Bresch-Schmieder, "L'adoption des choses ou les enfants propres" dans *Les Etats Généraux de la Poupée*, Paris CERP, 1985, pp. 157-160.

⁸ "Il reste que nous n'avons rien dit de ce qui importe, c'est-à-dire le devenir de la poupée entre les mains

Nous avons vu qu'il s'agit d'une poupée qui appartient au pôle de la poupée bébé. Revenons à la distinction entre ces deux catégories, bébé d'un côté et mannequin de l'autre, maternage et projection dans un devenir adulte développé à travers des saynètes. On n'a cependant pas rendu compte ainsi de la diversité des poupées. Il faut évoquer un état intermédiaire, la poupée fillette, plus proche du pôle bébé que du pôle mannequin. En effet elle peut être manipulée comme une poupée bébé dans le cadre du jeu de rôle, et même devenir bébé si l'enfant ne tient pas trop compte de ses caractéristiques physiques. Elle est plus volontiers l'enfant de l'enfant que l'image distanciée de celui-ci. Certes les jeux d'où l'enfant se retire en tant qu'acteur pour n'être plus que metteur en scène ne sont pas absents avec la poupée fillette, comme ils peuvent se construire aussi avec une poupée bébé. Pour les enfants la distinction passe très concrètement entre la poupée à laquelle on parle (comme on parle à un enfant) et celle qu'on fait parler (en lui prêtant sa voix). La poupée fillette est du côté de la poupée à laquelle on parle.

La poupée, accessoire d'un jeu de rôle

Si l'on se limite au versant jeu de rôle, il importe de savoir à quoi ça sert une poupée : la poupée bébé s'insère dans un jeu de rôle où l'enfant reproduit ou invente des situations liées aux soins qu'il faut entendre de façon large. Elle prend place dans un univers d'une très grande extension qui constitue tout un pan de la culture ludique enfantine, axé sur la relation avec l'environnement quotidien. On peut distinguer les actions qui sont les plus proches de la poupée (câliner, parler), où la dimension affective de la relation est essentielle, des actions de soin plus matérielles (coiffer, vêtir, faire manger), et des actions indirectes où la poupée est mise entre parenthèses (préparer le repas, les vêtements, voire vaquer à d'autres occupations pendant que la poupée dort). En fait autour de la poupée c'est tout le vaste domaine de l'imitation des rôles quotidiens qui se structure. L'organigramme⁹ ci-dessous synthétise cette analyse du jeu à la poupée bébé.

On perçoit l'enracinement du jeu dans la relation affective. C'est là que la poupée acquiert sa valeur, permettant de stimuler l'ensemble des actions qui en dérivent. C'est le point d'ancrage de cet univers, ce vers quoi l'enfant revient soit pour s'isoler d'un jeu collectif qu'il ne suit plus, soit pour redonner sens au jeu. En ce qui concerne les soins, un rôle important est conféré à la coiffure et à l'habillage ; à cet égard poupées fillette et bébé correspondent aux mêmes fonctions. Mais il est artificiel de commencer par la fonction. Une poupée n'est pas une fonction, c'est une image, et c'est l'image qui appelle la

de l'enfant". Cette phrase de "La poupée industrielle, miroir de la société" (article cité, p. 135) s'applique aussi à nos analyses des *Cabbage Patch Kids*. Pour combler cette lacune on se reportera à Gilles Brougère, "Jouet n'est pas jouer" dans *Autrement*, *op. cit.*, pp. 30-40.

⁹ L'organigramme et l'analyse qui le précède sont repris de Gilles Brougère, "Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires - Le rôle du jouet dans la structuration du jeu contemporain", art. cit.

fonction¹⁰. C'est parce que la poupée évoque l'enfant (bébé ou fillette) que les rites d'affection et de soins de la part du joueur sont possibles. C'est ce qui isole le jouet au sein des objets. La fonction dérive de l'image. Ce qui déclenche le jeu c'est l'image d'un enfant et non pas la fonction. Le mannequin (au sens d'objet inanimé), la tête à coiffer ne sont pas une poupée. Le jeu est affaire d'histoires que l'on se raconte pour justifier les actes que l'on effectue. Il y a un imaginaire du jeu attaché aux actes.

Les Cabbage Patch Kids sont-ils des monstres ?

Il faut donc affronter cette image oh combien particulière qui justifie une fonction. Nous découvrons non pas une image de la réalité mais une symbolisation spécifique. Nous ne voyons pas un enfant, mais une image en volume où, à travers nos codes culturels, nous reconnaissons un enfant, ou tout au moins sa représentation. Prenons un détail : les mains ont une taille et une forme qui ne correspondent pas à la réalité ; la main est surdimensionnée par rapport au reste du corps et les cinq doigts peu différenciés, à peine esquissés, ne font que styliser des doigts. Mais ces mains "bouffies", tendues en avant, dirigées vers l'acheteur et d'une taille démesurée doivent avoir un sens. Regardons la tête : elle apparaît de même bouffie avec ses grosses joues et sa fossette, également surdimensionnée, surtout dans la version "fillette". Les mollets sont également grossis. Si ce n'est pas la réalité, cela ne la trahit pas pour autant. On retrouve des traits, grossis, qui sont ceux de bébés ou de jeunes enfants, au moins à certains âges, le côté "patapouf", ce qui fait que justement nous avons envie d'entrer en contact tactile avec eux, avec cette chair douce et molle.

Pour comprendre ces divers aspects de la représentation mis en avant dans cet objet on peut se référer aux très éclairantes analyses de l'éthologiste allemand Konrad Lorenz. Il a en effet souligné le rôle de l'aspect physique du jeune enfant dans le déclenchement des soins des petits chez l'homme : "Une tête relativement importante, un crâne disproportionné, de grands yeux situés bien au dessous, le devant des joues fortement bombé, des membres épais et courts, une consistance ferme et élastique, et des gestes gauches sont les caractères distinctifs essentiels du «mignon» et du «joli» que présentent (...) un petit enfant ou un «leurre» comme une poupée ou un animal en peluche. En particulier les poupées que fabrique couramment l'industrie, - qui sont purement et simplement les produits d'expériences recourant sur la base la plus large, à des leurres, ainsi que les formes animales qu'élèvent les femmes sans enfants comme objets de substitution pour l'instinct maternel, tels le carlin et le pékinois, permettant d'extraire de façon claire ces signes distinctifs."¹¹. On peut ainsi émettre comme hypothèse que les

¹⁰ Élément essentiel du jouet que nous avons développé dans "Le jouet, objet extrême", in *Design Recherche*, n°2, Septembre 1992, pp. 37-43.

¹¹ K. Lorenz, "Le tout et la partie dans la société animale et humaine" [1950], *Trois essais sur le comportement animal et humain*, tr. fr. Paris, Le Seuil, col. Points, 1974, pp. 122-124.

Cabbage Patch Kids, prenant des distances avec le réalisme conventionnel de la poupée, exacerbent certains des traits évoqués par Lorenz et développent l'efficacité de l'objet. Le succès américain montrerait, toujours pour reprendre l'analyse de Lorenz, la réussite de l'expérience et du leurre. Tout ceci ne peut avoir que le statut d'hypothèse et il faut accorder, croyons-nous, plus d'importance que ne le fait Lorenz à la dimension culturelle du phénomène.

Tous ces traits signifient moins l'enfant, que la relation que nous avons avec lui, la relation affective, renforcée par ces bras qui se dirigent vers l'acheteur ou le destinataire du cadeau. On l'aura compris ce qui caractérise cette poupée c'est que plus que d'autres elle se donne les moyens de signifier la relation affective, l'affection qu'elle doit recevoir de la part de son propriétaire. Ce que dit l'objet ce n'est pas "enfant", mais "enfant qui a besoin d'affection". C'est cette image même qui incite à la fonction essentielle qu'est la construction d'une relation affective avec une poupée. On peut aller plus loin en passant des détails à l'aspect global, qui fait dire aux adultes qu'elle ressemble à un monstre. En effet l'exacerbation des traits qui appellent l'affection, produit des disproportions et éloigne la poupée de la représentation du joli bébé aseptisé. Cette toute relative laideur fait de la poupée un être pour l'amour, un être qui, parce que disgracié, a besoin plus qu'un autre d'être aimé. Il est facile d'aimer une représentation jolie (mais, en ce cas, n'aime-t-on pas plutôt le beau ?), il est plus méritoire d'aimer l'enfant disgracié. Si les enfants propriétaires n'aiment pas les *Cabbage Patch Kids* qui leur porteront cette affection ? Ce ne sont pas les parents qui la rejettent. Tel semble être le discours contenu dans l'objet. C'est une exaltation de l'amour qu'un enfant peut porter à sa poupée. Tous les traits vont vers cette signification cohérente qui enracine la fonction, l'usage dans la relation affective, qui en fait un objet intermédiaire entre la peluche parfois disgracieuse, même si nous ne la voyons plus telle par la force de l'habitude, et la poupée classique. A cela s'ajoute des éléments plus classiques comme le corps mou et l'aspect tactile qui renforcent la fonction "câliner" de la poupée à moins que le corps rigide ne renvoient aux classiques jeux d'eau associés aux baigneurs. La présence de tels traits chez la poupée fillette l'associe au même univers affectif.

Nous avons là l'essentiel de la signification de la poupée. A cela s'ajoute l'unicité, mais sans doute est-ce, à certains égards, redondant. Quand l'enfant a choisi, la poupée devient unique. Ici on prépare cette relation unique par un système combinatoire qui fait qu'un acheteur ne peut jamais trouver la même poupée. Démarche d'adulte, renforcée par le certificat de naissance proposé dans la boîte. Tout enfant donne un nom à sa poupée par laquelle elle se différencie des autres devenant **sa** poupée. La proposition de nomination sur le certificat de naissance va dans le même sens, objectivant un processus subjectif, sans en changer la nature, ni peut-être l'enrichir.

En ce qui concerne les poupées fillette l'existence des cheveux et de la possibilité de les coiffer renvoient à un élément fonctionnel essentiel du jeu à la poupée. De même les modèles proposés avec un corps rigide accompagné d'une bouée avec douchette visent

cette fois les jeux d'eau qui s'enracinent dans la cérémonie de la toilette, du bain. De nouveaux objets proposés pour une activité ancienne. Cela signifie qu'au-delà de ses particularités, la poupée reste liée à la tradition de la poupée qui permet une multitude de jeux. C'est une poupée, une poupée comme une autre qui répond aux fonctions de la poupée. L'originalité est bien dans l'image, facteur de stimulation de la fonction ludique. En effet ce qui donne envie de jouer avec une poupée, mais auparavant envie de construire une relation d'amour c'est l'image. On retrouve l'idée que l'image produit, dans le jouet, la fonction. L'image n'est pas le supplément d'âme, mais ce qui fait exister la fonction. Proposer une poupée c'est proposer une image. Jouer à la poupée c'est jouer avec une image. Juger la poupée c'est s'intéresser à l'impact de l'image. Si l'enfant adhère à l'image et la lit dans le cadre du jeu à la poupée, la fonction est possible. Dans notre cas avec sans doute une dominante liée à la relation affective.

Adultes et enfants face au jouet

Dans ce jeu d'images interviennent les parents qui sont amenés à percevoir l'image et la juger en fonction de leur propre façon de concevoir l'enfant et son jeu. L'adulte peut s'arrêter à la dimension de monstre, faire une lecture esthétique de la poupée, qui n'est pas celle du joueur. En effet une lecture esthétique suppose une mise à distance ; or l'enfant voit dans la poupée un objet à utiliser et l'image est interprétée en fonction du jeu, de son usage, et non pas jugée pour elle-même. On retrouve ici l'opposition entre l'enfant et l'adulte déjà perçue à propos de nombre de jouets dont les représentations ne sont pas acceptées par l'adulte, en particulier autour de ce que celui-ci perçoit comme monstrueux. Ce phénomène renvoie directement au fonctionnement que nous avons évoqué. En effet nous avons vu comment le jouet est lié à un désir, soit le désir d'une enfance valorisée, soit celui de l'enfant lui-même de grandir et de n'être justement plus un enfant¹². Le premier désir s'adresse plus aux adultes qui vont valoriser le jouet qui flatte leur image positive et partiellement mythique de l'enfance. On comprend comment la peluche anthropomorphe, la poupée telle qu'elle est représentée aujourd'hui par Corolle exalte cette image et le désir sous-jacent. Mais l'enfant grandissant tente d'échapper à cette représentation de son désir : il n'a aucune raison de désirer ce qu'il est, de se reconnaître dans une image qui l'amarre à son passé. Il vit l'enfance et en connaît l'autre face, à savoir la dépendance. Il va donc rechercher des images qui vont plutôt le projeter dans un univers d'indépendance, d'autonomie dans le cadre d'un devenir adulte associé à des représentations qui lui apparaissent valorisantes. D'où le choix, souvent contesté par les adultes, d'une Barbie ou de personnages de science-fiction aux muscles protubérants. Il ne s'agit pas pour l'enfant de provoquer, mais de jouer avec des images qui l'éloignent de sa situation d'enfance. Et n'oublions jamais que le jeu est le monde du faire-semblant.

¹² Voir à ce sujet Gilles Brougère, "Désirs actuels et images d'avenir dans le jeu", dans *L'éducation par le jeu et l'environnement*, n°47, 3ème trimestre 1992, pp. 11-22.

Avec les *Cabbage Patch Kids*, l'analyse est plus complexe puisqu'il s'agit d'une image de l'enfance, et l'image de l'adulte n'est qu'indirectement évoquée à travers le rôle maternel ou plus généralement parental, suggéré au possesseur de la poupée. La projection d'un devenir adulte apparaît ici en creux. Il s'agit comme nous l'avons démontré de la représentation d'un désir d'affection, qui fonde le rôle maternel selon la logique du jeu à la poupée, sans renvoyer pour autant à une image aseptisée de l'enfant idéalisé. Il n'y a pas de confusion : dans la poupée on ne donne pas à l'enfant une image de lui-même, mais une image d'un rôle adulte en relation avec la poupée. L'enfant-joueur n'a pas à s'identifier aux *Cabbage Patch Kids*. La poupée est sa chose, et cela d'autant plus qu'elle affirme sa différence par rapport à d'autres images.

Adulte et enfant n'ont pas le même rapport à l'image, ni les mêmes référents culturels pour interpréter les images. Ils n'y voient donc pas la même chose. Mais la poupée, comme la peluche, dont les *Cabbage Patch Kids* se rapprochent fonctionnellement, est un domaine de fort investissement pour les mères qui y traduisent la recherche d'une représentation de l'enfance qui leur paraisse positive. D'où la lecture des *Cabbage Patch Kids* comme une caricature, un objet qui ne correspond pas aux associations usuelles que l'on souhaite faire avec l'enfant. On sait que ce conflit se dénoue assez souvent au profit de l'enfant qui a acquis une autonomie de choix¹³, ce qui ne lève pas complètement les freins qui continuent à alimenter les discours par lesquels les adultes montrent la distance entre leur représentation idéalisée de l'enfance et la réalité qu'ils doivent bien finir par accepter. Ils ne cherchent pas la même chose dans le jouet. Pour eux il reste une image, alors que l'enfant l'introduit dans son univers ludique. Et la stimulation que représente une image n'est pas fonction de son adéquation avec l'esthétique et les stéréotypes adultes, mais est relative aux significations qu'elle propose au joueur pour nourrir son jeu qui commence dès la contemplation de l'objet.

Nous aimerions pour terminer souligner certaines spécificités de cette poupée. D'abord le trait personnel, proche de l'illustration, dans la création des sculptures à l'origine de la poupée. Il ne s'agit pas d'un produit industriel mais d'un objet d'art (au sens d'artisanat d'art) qui a été industrialisé dans un deuxième temps. Si les matériaux changent, le trait, le dessin est largement respecté et continue à être contrôlé par son créateur qui s'engage à travers la signature. Cela ne signifie pas que les formes modernes de marketing et de promotion publicitaire n'ont pas été utilisées. Bien au contraire, mais à partir d'une création originale qui est issue d'une autre logique. Il n'y a pas nécessairement opposition entre ces deux univers. L'importance de l'image dans la logique du jouet permet à l'acte de création original, sous réserve qu'il rencontre l'adhésion du public, de conserver une place dans l'univers très rationalisé du jouet.

¹³ Voir à ce sujet, Gilles Brougère, "Le marché du jouet : choix des enfants et rôle de la famille" in *Education et pédagogies*, n°13, mars 1992, pp. 38-45.

Autre caractéristique intéressante, le fait que ce trait, cette sculpture ait été destiné aux adultes qui y ont adhéré. Ce n'est que dans un deuxième temps que l'objet rencontre les enfants qui y trouvent un objet qu'ils peuvent s'approprier dans le cadre du jeu à la poupée. On peut se demander si le créateur, libéré de toute contrainte qui consiste à produire pour l'enfant à partir de représentations préalables de ce que cela implique, voir d'un cahier des charge qui peut conduire à aseptisé totalement le résultat, n'a pas trouvé dans sa propre image de l'enfance qu'il traduit dans son œuvre, des éléments forts, dont nous avons vu qu'ils pouvaient être repérés à travers les propors de Lorenz et qui transmettent ainsi un message entendu par les enfants. On ne peut pas ne pas évoquer que l'autre grand succès de l'univers de la poupée, Barbie, du côté de la représentation de l'adulte, a une origine semblable. Il s'agit de la traduction en volume du dessin de presse de Lili, réalisé par l'allemand Reinhard Beuthien dit Beuth, et destiné aux adultes, y compris sous forme de poupée.

Mais si l'image est importante, voir essentielle, n'oublions pas qu'elle prend sens parce qu'elle s'insère dans une logique de jeu, qu'elle donne à voire quelque chose qui s'inscrit dans une manipulation ludique possible. Cette représentation exacerbée, caricaturale de l'affection permet de stimuler les jeux classiques à la poupée qui s'enracinent dans la simulation de la relation affective entre un adulte et un enfant.

Le but de cette analyse n'est pas de dire si les *Cabbage Patch Kids* sont un bon jouet ou pas. Seul l'enfant a la clef de la réponse à cet égard. S'il en fait quelque chose, le jouet fonctionne, mais il faut savoir que l'on peut faire des choses très différentes avec un jouet¹⁴. Il s'agissait d'interpréter un jouet, à partir de principes d'analyse qui ont déjà été mis à l'œuvre pour d'autres objets, pour essayer d'en comprendre la signification, établir sa relation avec un usage potentiel lié à l'image, et comprendre en quoi cette image peut générer un conflit d'interprétation entre enfant et adulte. C'est prendre au sérieux le fait que le jouet est un média culturel porteur de significations. Nous ne prétendons pas avoir épuisé pour autant l'analyse de l'objet. La possibilité de nouvelles lectures est le propre des objets dotés de riches significations.

¹⁴ "Jouet n'est pas jouer", art. cit.