Le jouet, objet extrême

Gilles Brougère

▶ **To cite this version:**

Gilles Brougère. Le jouet, objet extrême. Design recherche, 1992, n°2, pp.37-44. hal-03633860

HAL Id: hal-03633860

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633860

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. (1992), "Le jouet, objet extrême", *Design Recherche*, 37-44

Si on analyse l'objet comme association étroite entre une fonction (ou usage potentiel) et une valeur symbolique (ou signification sociale produite par l'image), on peut distinguer des objets où domine la fonction (objets techniques) de ceux où la valeur symbolique apparaît essentielle (vêtement, mobilier) sans que l'on puisse évacuer pour autant la fonction. Sans fonction l'objet peut perdre son sens usuel, c'est-à-dire perdre tout usage. Là où seule la valeur symbolique domine nous sommes dans le domaine de l'art tel qu'il s'est développé depuis la période romantique comme valeur absolue, indépendante de tout usage, distinct entre autres de toute concession à l'art décoratif qui fonde son usage dans la décoration.

Nous voudrions montrer comment un objet tel que le jouet ne se laisse pas enfermer dans cette analyse : il est marqué, en effet par la domination de la valeur symbolique sur la fonction, ou pour être plus fidèle à ce qu'il est, la dimension symbolique y devient la fonction principale. Cette domination de l'image le rapproche de l'œuvre d'art et nous indique la grande richesse symbolique dont il témoigne, mais il n'est pas pour autant non-fonctionnel dans la mesure où cette dimension fonctionnelle vient justement se confondre avec sa valeur symbolique, sa signification en tant qu'image. Mais il nous faut pour commencer justifier cette analyse du jouet qui rompt avec tout un discours qui fonctionnalise le jouet en référence avec des données plus ou moins vaguement issues de la psychologie de l'enfant[1].

Pour cela il nous faut d'abord délimiter ce qu'il est légitime d'appeler jouet en s'appuyant sur l'usage ordinaire du mot. En effet le vocabulaire usuel, celui qu'enfants et parents emploient spontanément, mais que l'on trouve aussi à l'œuvre dans les catalogues et magasins de jouets, distingue au sein de l'ensemble des objets ludiques les jouets des jeux. Ce qu'on appelle jeu (jeu de société, de construction, d'adresse, jeu électronique ou vidéo,…) implique la présence d'une fonction comme déterminante dans l'intérêt de l'objet et préalable à son usage légitime : il s'agit ainsi de la règle du jeu pour un jeu de société ou du principe de construction (emboîtement, vissage) pour les pièces d'un jeu de construction. Même si pour ces objets l'image est essentielle et l'est sans doute de plus en plus, la fonction justifie l'objet dans son existence même

comme support d'un jeu potentiel. Certes les jeux de société ne sont pas les pures expressions de principes ludiques mais depuis le Monopoly ils intégrent de plus en plus la représentation d'un aspect de la vie sociale à moins qu'ils ne renvoient à un univers imaginaire. Ils associent valeur symbolique et fonction comme le fait depuis des siècles le jeu d'échec ; mais dans ce cas l'image s'est effacée sous la structure du jeu dont les pièces signifient différents aspects par leur forme même, le joueur pouvant oublier les symboles ancestraux sous-jacents.

Le jouet en revanche ne semble pas défini par une fonction précise ; il s'agit avant tout d'un objet en volume dont l'enfant use librement, sans référence à des règles du jeu ou un principe d'usage d'une autre nature. Nous pouvons également souligner une autre différence qui distingue jeu de jouet. Le jouet est un objet de l'enfance et parler de jouet pour un adulte est toujours de l'ordre de la dérision, de l'assimilation à l'enfance. Au contraire le jeu peut s'adresser autant à l'enfant qu'à l'adulte : il n'est pas réservé à un âge, et les objets ludiques des adultes s'appellent exclusivement des jeux, et se définissent ainsi par leur fonction ludique.

Le jouet est bien un objet distinct et spécifique, image en volume dont la fonction semble vague. Certes on peut dire que la fonction du jouet est le jeu. Mais avons-nous ainsi défini un usage précis. Le jeu n'est-il pas de l'ordre du non-fonctionnel. Derrière le jeu il est fort difficile de découvrir une fonction que l'on pourrait précisément décrire ; le jeu échappe à toute fonction assignable et c'est sans doute ce qui le définit traditionnellement autour des idées de gratuité voire de futilité. Et en effet ce qui caractérise le jeu c'est qu'il peut fabriquer ses objets, en particulier en détournant de leur usage usuel les objets qui entourent l'enfant ; de plus c'est une activité ouverte non déterminable étroitement. Peut-on a priori définir ce qu'est jouer avec une figurine ou une automobile miniature ? Il y a certes des actes plus probables que d'autres, mais manque toute définition précise de l'usage sauf à dire qu'il a rapport avec le fait que le jouet est une voiture ou une représentation humaine, ce qui est renvoyer à l'image. Nous retrouvons notre proposition première, dans le jouet la valeur symbolique est la fonction. Et ceci est d'autant plus vrai que c'est tout à fait conforme à la logique même du jeu. En effet qu'est-ce qu'un jeu sinon l'association entre une action et une fiction, c'est-à-dire le sens donné à l'action ludique. On ne peut limiter le jeu à l'agir : ce que fait l'enfant prend un sens ; c'est la logique du faire-semblant et de tout le domaine de ce que Piaget appelle le jeu

symbolique (ou sémiotique). L'objet a pour rôle d'apporter des images qui permettront de donner sens à ces actions. Le jouet est ainsi un pourvoyeur de représentations manipulables, d'images en volume : c'est sans doute là la grande originalité et spécificité du jouet que d'apporter la troisième dimension au monde de la représentation. Bien entendu cette image manipulable doit être adaptée à l'enfant tant en ce qui concerne son contenu que sa forme pour être véritablement reconnu comme jouet.

A contrario plus on va vers le jeu plus la fonction va l'emporter sur la représentation : c'est que l'on trouve dans les objets que l'on appelle indifféremment jeu ou jouet d'éveil : pour certains il s'agit surtout de mise en évidence de fonctions liées au jeu sensori-moteur de l'enfant (par exemple les tableaux dits de découverte), pour d'autre la dimension représentative est essentielle, voire l'emporte. Il faut ainsi considérer deux pôles dans l'univers des objets ludiques, du jeu au jouet, de la domination de la fonction à la domination du symbole avec toutes les situations intermédiaires : on pourrait ainsi distribuer sur cet axe l'ensemble de ces objets. Le pôle jouet qui nous intéresse plus particulièrement ici est marqué par la domination du symbolique sur la fonctionnel, voire le fait que le symbolique est la fonction même de l'objet. Traduit en terme "fonctionnaliste", importe par dessous tout la fonction expressive de l'objet, à tel point qu'elle fait disparaître toute autre fonction : l'objet doit signifier, traduire un univers réel ou imaginaire qui sera la source du jeu. On retrouve cette force expressive dans l'architecture des parcs d'attractions (Disneyland et autres) qui doit exprimer l'univers de référence que l'on présente au public. Mais si l'image cache ici la fonction elle ne s'y substitue pas pour autant.

Avec sa valeur expressive le jouet stimule le jeu en ouvrant des possibilités d'actions en cohérence avec la représentation : une poupée-bébé par ce qu'elle représente un bébé appelle le câlin, l'habillage, le lavage et l'ensemble des actes liés au maternage. Mais il n'y a pas dans le jouet une fonction maternage, il y a une représentation qui invite à cette activité sur fond de signification (bébé) donnée à l'objet dans un cadre social de référence. Et l'évolution de la poupée depuis un siècle nous montre comment la représentation a évoluée pour signifier un enfant de plus en plus jeune, exprimer réellement le nourrisson. C'est bien l'image qui caractérise la spécificité de la poupée. Et c'est également vrai des poupées dites à fonction (qui marchent toutes seules par exemple) : elle correspond moins à une fonction, à un usage de l'objet qu'à l'approfondissement de son image, ici par l'animation ; l'enfant ne fait

plus marcher sa poupée, elle marche toute seule ; l'image s'enrichit d'une valeur dynamique. Un autre exemple de cette valeur de l'image qui devient la fonction nous est donné par l'engouement pour le fantastique et le monstrueux dans les figurines destinées aux garçons. Il faut bien analyser cette image comme essentielle au jouet : elle est à l'origine du succès de figurines comme les Maîtres de l'Univers et, plus que le cadre, apparait comme le véritable stimulant du jeu, permettant de donner sens aux actions, et même de construire des actions (magie) en relation avec l'univers de référence.

C'est pour cela que le jouet me paraît être un objet extrême par cette superposition de la valeur symbolique et de la fonction ; mais peut être un objet exemplaire en ce qu'il invite à réfléchir sur d'autres objets qui peuvent également impliquer, au moins partiellement, une telle superposition. Réaliser, concevoir un jouet c'est traduire une représentation, un monde imaginaire ou plus ou moins réel en objet. Ou si l'on part d'une fonction la réincarner dans une fiction, dans une logique symbolique. Ainsi en est-il des jouets d'éveil qui peuvent s'attacher une dimension fonctionnelle, mais elle devra être traduite dans une image qui vaudra également pour elle même. Tel est le cas d'un des premiers objets de ce type, la boîte à forme de Playskool (1ère version en bois, 1941)[2]. Au niveau fonctionnel il s'agit d'un encastrement en volume inspiré des tests d'évaluation de l'intelligence ; mais il s'incarna immédiatement dans une forme signifiante, à savoir la boîte à lettres américaine. L'action proposée peut ainsi prendre un sens fictif, le fait de déposer des plis dans une boîte à lettres, avec une ouverture ludique autour de la représentation qui permet à l'enfant d'échapper à la fonction proposée. Il s'agit bien d'un jouet. On peut analyser de façon similaire le développement de Lego qui sans abandonner son principe de construction autour de la brique propose aujourd'hui des boîtes thématiques autour de représentations (pirates, science-fiction, moyen-âge) transformant le jeu de construction en jouet à construire dans la mesure où la représentation prend le pas sur la fonction-construction, ou devient la fonction principale, la construction se limitant à être le préalable nécessaire au jeu.

Ce développement de l'aspect symbolique dans le jouet n'est pas à prendre comme une caractéristique indépendante du contexte économique dans lequel il évolue[3]. En effet depuis 1975 en France, mais bien avant aux Etats-Unis et dans d'autres pays, le jouet fait l'objet de publicité télévisée ce qui n'est pas sans incidence sur ce qu'il est. Il doit pouvoir être promu sans confusion possible avec ses concurrents ce qui

conduit à mettre en valeur ce qui peut le distinguer de tous les autres, à savoir l'image qu'il transmet, une image de plus en plus liée à un univers imaginaire. Les contraintes de la promotion télévisée, à savoir la publicité mais également les dessins animés qui reprennent en tant que personnages des jouets, conduisent à en accroître encore la dimension expressive et symbolique du jouet, par laquelle il va se distinguer de tous les autres. En conséquence nombre de grands succès dans le jouet (et non le jeu où l'électronique montre l'importance d'un approche fonctionnelle) relève de la conception de nouvelles images. Tel fut le cas des Bisounours (Care Bears aux Etats Unis où ils ont été conçus par American Greetings) qui ont renouvelé le monde de la peluche par la création de l'image d'une série de personnages aux caractéristiques bien arrêtées, engrangeant à la fois l'image traditionnelle de l'ours, et développant des aspects nouveaux en cohérence avec cette image. Mais on pourrait citer la plupart des succès (et des échecs) des sociétés multinationales pour montrer comment la conception du jouet est devenu une production d'images, permettant ainsi le développement du contenu symbolique des jouets.

Les jouets les plus proches du pôle jeu, c'est-à-dire qui valorisent une approche fonctionnelle du jeu (souvent liée à la dimension éducative ou tout au moins d'intérêt psychologique pour l'enfant) que l'on trouve tout particulièrement au sein des firmes françaises ont dû également travailler sur la mise en forme de leur produit, mais la démarche relève plus d'un design traditionnel qui apporte un supplément d'image à un objet fonctionnel dans sa définition. Progressivement se prépare peut-être un basculement dans l'univers de la prééminence de l'image. D'autres producteurs, on le sait, se contentent d'acheter des images toutes faites et à haute valeur symbolique, en négociant les droits dérivés de certains films ou dessins animé. Tout cela montre combien le jouet est devenu, en particulier sous la pression de la télévision, seul moyen de s'adresser directement à l'enfant, une industrie de l'image. On peut cependant regretter que les tentatives conjointes, il y quelques années en France, des ministères de l'industrie et de la culture d'aider l'industrie française à passer ce cap aient échoué faute d'avoir pris le temps d'analyser ce qu'il y a de spécifique à une image incarnée dans un jouet.

En effet l'image du jouet n'est pas n'importe quelle image[4] : elle doit être manipulable dans le cadre de l'activité ludique de l'enfant, et correspondre à la logique du jeu et de l'attente du prescripteur en terme d'images. Il convient en conséquence de distinguer le jouet prescrit par le

parent (pour les plus jeunes enfants) et celui demandé par l'enfant lui-même. Dans le premier cas l'image doit avant tout séduire l'adulte et signifier sa relation avec l'enfance. Et effectivement le jouet de premier âge, qu'il s'agisse de peluche ou de support à des manipulations, tend à proposer une image de l'enfant compatible avec la représentation positive que l'on s'en fait : les jouets utilisent abondamment animisme et anthropomorphisme, transformant les objets en être animés et les animaux en représentations de l'enfant. Sont largement utilisés des codes (pour les couleurs par exemple) qui connotent l'enfance dans notre société. Le jouet de premier âge évoque l'exaltation de l'enfance qui est au fondement de son image sociale. Par le jouet le parent marque l'importance qu'il accorde à son enfant. Ainsi les représentations utilisent les archétypes adéquats à notre image de l'enfant : la maison se trouve doté d'un toit rouge qui signifie la sécurité et l'intimité du foyer familial. La famille, d'une façon générale, est omniprésente dans la représentation destinée à cette tranche d'âge. Au-delà de son rôle de stimulant au jeu, le jouet figure la relation familiale qui, à travers le don, est à l'origine de sa présence auprès de l'enfant.

Quand l'enfant grandit il va prendre des distances avec une représentation exaltante de son état d'enfance. Il est enfant et sait ce que c'est. On ne peut le séduire par là. Il va plutôt rechercher des images séduisantes de son futur état d'adulte, à travers la beauté, la richesse ou l'aventure. La différence sexuelle est ici essentielle dans la valorisation des images. L'univers féminin semble rester proche de la famille et du quotidien, celui du jeune garçon qui commence sans doute avec l'automobile miniature traduit la vocation à la découverte des espaces lointains échappant à la pesanteur du quotidien. Quoiqu'il en soit le jouet va proposer une image exaltante de l'adulte, adulte doté de traits et d'activités qui en font un personnage qui mérite l'intérêt.

Dans les deux cas que nous avons brièvement traités, l'image traduit le désir : désir de l'enfant idéal, désir d'être adulte. L'image renvoie à une fonction sociale qui consiste à proposer un contenu au désir. On peut dire que le jouet socialise le désir en lui donnant une forme maîtrisable à travers le jeu. Et c'est parce que l'image séductrice a affaire au désir qu'elle peut déclencher le jeu et retrouver ainsi un usage. Concevoir des jouets c'est produire des images qui possèdent une signification par rapport à la logique du désir comme fondateur du jeu.

Tout ceci conduit à s'intéresser à la fonction sociale de cette image qu'est pour l'essentiel le jouet qu'il ne faut pas confondre avec la fonction de jeu. Le jouet est tout au plus un des moyens pour déclencher le jeu. Mais le jeu échappe en partie au jouet. Ce dernier a par contre des fonctions sociales qui renvoient à la façon dont il est mis à la disposition de l'enfant. Il faut donc évoquer sa fonction cadeau, tout particulièrement développée dans le cadre du rite de Noël. Plus de 60% des jouets sont achetés à l'occasion de Noël, ce qui fait du jouet un objet qui trouve son sens social dans cette fête. On connait dans ce cadre le rôle des vitrines de jouets les plus prestigieuses, celles des grands magasins parisiens, comme signal et symbole de la fête. Noël est une fête de l'enfance[5], et le don du cadeau, très souvent un jouet, y a un rôle central. Mais quand on ouvre une boîte dans la confusion de la fête n'est-ce pas l'image, avant toute fonction, qui a un rôle central. C'est dans cet instant que s'exprime la logique même de la fête. D'autres fonctions sociales du jouet autour de la possession et de sa valeur de prestige, voire également dans sa dimension plus intime de support de relation affective, renforcent la dimension d'image en trois dimensions du jouet. Il y a donc convergence entre image et fonction sociale du jouet autour de la relation à l'objet et au don de celui-ci. L'image devient l'expression même de la fonction du jouet, porteuse des valeurs symboliques qui lui confére une signification socile.

Quelles conséquences tirer de cette analyse. D'une part en ce qui concerne le jouet, cela permet de mettre en valeur le rôle de créateur d'image que doit avoir le concepteur et accepter que la fonction dérive de l'image au lieu du contraire. Ce n'est pas vrai de tout objet ludique, mais au pôle extrême c'est bien de cela qu'il s'agit. Le jouet a pour caractère essentiel d'être une mise en objet, en volume d'une image. Bien sûr cette image doit être manipulable par l'enfant et cela suppose une adaptation, une prise en compte de l'ergonomie de son utilisateur. Par ailleurs elle peut supporter des fonctions ludiques précises, des possibilités de manipulations mais qui devront s'harmoniser avec l'image pour ne pas en détruire le sens. Une approche fonctionnelle si elle est valide pour ce qu'on appelle jeu risque de passer à côté de l'essence du jouet.

Il en résulte que la conception d'un jouet doit s'appuyer sur l'exploration systématique des univers symboliques qui vont être exploités, sur un travail de construction d'un ensemble de représentations qui doivent être à la fois cohérentes et riches en tant que telles, mais aussi capables de supporter des fonctions ludiques qui n'introduisent pas

une rupture ou un hiatus entre les deux niveaux. Créer un jouet c'est proposer une image qui vaut pour elle-même et dispose ainsi d'un potentiel de séduction, tout en permettant des actions, des manipulations en harmonie avec les représentations suggérées. Cela rapproche le concepteur du créateur d'univers fictifs (bande dessinée, cinéma, dessin animé)[6] sans qu'il soit toutefois possible de l'assimiler à ce dernier dans la mesure où le travail sur le volume, la prise en compte de la troisième dimension ont leurs exigences, supposent le souci constant des intérêts et valeurs ludiques au niveau de la manipulation de l'objet. Une analyse purement fonctionnelle de l'objet risquerait a contrario de dissoudre l'image, de conduire à oublier comment c'est elle qui donne une signification à l'objet.

De façon plus générale le jouet, par son "extrémisme" même nous permet de dégager une direction d'analyse de la relation entre image et fonction dans l'objet, à savoir non seulement la domination de l'image, mais la transformation même de la dimension symbolique en fonction de l'objet, à dépasser l'opposition entre ces deux aspect que l'on trouve dans nombre d'analyses de l'objet qui font de l'image soit la traduction de la fonction, soit un ajout plus ou moins valorisé de l'ordre du supplément d'âme inessentiel à l'objet.. Mais l'image peut être la fonction ou participer directement à celle-ci comme nous le montre le jouet.

RESUME

Par le rôle qu'y tient la valeur symbolique, le jouet semble être un objet sinon atypique, tout au moins qui porte à son maximum une tendance qui apparaît dans d'autres objets. L'analyse tente de montrer comment le renversement entre dimensions fonctionnelle et symbolique s'opère pour faire de la valeur symbolique la fonction même du jouet. Il en résulte une importance essentielle des représentations dont il faut comprendre la logique. La signification portée par l'image du jouet prend en compte l'enfant destinataire à travers, selon l'âge de celui-ci, ses désirs ou ceux de ces parents. Peut ainsi être esquissée la conduite du concepteur de jouets qui doit se penser avant tout comme un créateur d'images, mais d'images manipulables.

NOTES

[1] Pour une analyse fonctionnelle sérieuse des jeux et jouets on se reportera à Denise Garon, *La classification des jeux et jouets, le système ESAR*, Documentor, La Pocatière, Quebec, 1985.

[2] Voir cet exemple et quelques autres dans le catalogue *Jouets américains de la petite enfance 1925-1975*, Musée des arts décoratifs, 1977

[3] Gilles Brougère, "Marché du jouet : choix des enfants et rôle de la famille", in *Education et pédagogies*, n°13, mars 1992 pp 38-45.

[4] Ces aspects on été analysés en particulier dans Gilles Brougère, *La représentation de l'habitat dans le jouet*, Ministère de l'équipement et du logement - CODEJ, 1989. Pour une approche culturelle du jouet on se reportera également à Brian Sutton-Smith, *Toy as culture*, New York, Gardener Press, 1986.

[5] Voir à ce sujet Gilles Brougère, "Rite de Noël et don du jouet", in *Dialogue*, n°110, 4ème trimestre 1990, pp. 120-127

[6] Gilles Brougère, "L'imaginaire, matière première du jouet" in Actes du colloque *Savoir-faire technologiques et communications dans l'industrie du jouet*, Arc-et-Senan, novembre 1989, publiés par la Maison du jouet, Moirans-en-Montagne, 1990, pp. 23-26.