HAL open science

Jouets et socialisation de l'enfant

Gilles Brougère

To cite this version:

Gilles Brougère. Jouets et socialisation de l'enfant. 1er colloque de l'ARIC, "SocialisationS", Association pour la Recherche Interculturelle, Mar 1986, Sèvres, France. pp.135-142. hal-03649811

HAL Id: hal-03649811

https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03649811v1

Submitted on 23 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Gilles Brougère, « Jouets et socialisation de l'enfant », communication au colloque de l'Association pour la Recherche Interculturelle, Sèvres, mars 1986, publié dans *Socialisations et cultures*, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 1989, pp. 135-142, traduit en portugais dans *Brinquedo e Cultura.*

Entourage humain et environnement d'objets contribuent à la socialisation de l'enfant et ceci à travers de multiples interactions, parmi lesquelles certaines prennent la forme du jeu, ou tout au moins d'un comportement reconnu tel par les adultes dans la mesure où il ne relève pas de la contrainte sinon de celle qui est librement consentie, où aucun résultat ne semble recherché en dehors du plaisir que procure l'activité. Le jeu apparaît bien comme l'activité qui permet l'appropriation par l'enfant des codes culturels, et son rôle dans sa socialisation a souvent été souligné (1). Il parait cependant important de s'intéresser également aux supports les plus répandus de cette activité, tout au moins dans les sociétés occidentales contemporaines, à savoir les jouets. En quoi ceux-ci contribuent-ils à la socialisation des enfants, en quoi permettent-ils l'accès à certains codes culturels et sociaux, nécessaires à la constitution d'un sujet social ?
Nous prenons en effet socialisation comme l'ensemble des processus qui permettent à l'enfant de s'intégrer au *socius* qui l'entoure en en assimilant les codes, lui permettant d'instaurer une communication avec les autres membres de la société tant sur le plan verbal que. non-verbal. Or nous pensons que dans une société où les objets sont non seulement de plus en plus nombreux, mais aussi de plus en plus prégnants, indispensables à de nombreuses situations de communication, médiateurs omniprésents, ceux-ci sont des vecteurs importants du processus de socialisation, tout particulièrement au travers des objets spécifiques de l'enfance que sont les jouets.
Nous nous proposons, en reprenant les résultats de travaux antérieurs, de suggérer quelques directions et hypothèses en vue d'une réflexion sur l'importance des jouets dans le processus de socialisation des enfants aujourd'hui.

Les jouets

Les jouets peuvent être définis de deux façons : soit par rapport au jeu, soit par rapport à une représentation sociale. Dans le premier cas le jouet est ce qui est utilisé comme support dans un jeu ; ce peut être un objet manufacturé, un objet fabriqué par le joueur, un objet récupéré, éphémère, qui n'a de valeur que le temps du jeu, un objet détourné (2). Tout en ce sens peut devenir jouet, et le sens d'objet ludique ne lui est prêté que par le joueur pour autant que le jeu perdure. Dans le deuxième cas le jouet est un objet industriel ou artisanal reconnu comme tel par le consommateur potentiel en fonction de traits intrinsèques (aspect, fonction) et de la place qui lui est accordée dans le système social de distribution des objets. Qu'il soit ou non utilisé dans une situation de jeu il conserve son caractère de jouet, et par là-même se trouve destiné à l'enfant. C'est uniquement ce deuxième cas qui nous arrêtera dans la mesure où il s'agit de la matérialisation d'un projet adulte destiné aux enfants (donc un vecteur culturel et social) et que de tels objets sont reconnus comme propriété de l'enfant, lui offrant la possibilité d'en user selon sa volonté, dans le cadre d'un contrôle adulte limité.
Ce jouet peut être considéré comme un média qui transmet à l'enfant certains contenus symboliques, des images et des représentations produites par la société environnante (3). Avant de s'interroger sur les interactions qui s'instaurent entre l'enfant et le jouet il parait nécessaire de préciser ce qui est apporté auprès, au plus près, de l'enfant avec le jouet.

Il s'agit avant tout d'un objet qui introduit auprès de l'enfant l'objectalité propre à notre société, à travers une présence massive et une importante valorisation. Il est des sociétés où la présence de l'objet est réduite (4). Pour nous le contact avec la société se confond pour une part avec le contact d'objets, de divers médiateurs. Par le jouet l'enfant construit ses rapports à l'objet, rapports de possession, d'utilisation, d'abandon, de perte, de destruction qui constituent autant de schèmes qu'il reproduira avec d'autres objets dans sa vie future. Environner les enfants d'objets tant dans le cadre familial que dans le cadre des collectivités enfantines (crèches, écoles maternelles) c'est inscrire l'objet de façon essentielle dans le processus de socialisation, c'est aussi renvoyer pour une grande part la socialisation au rapport avec l'objet.
Ce caractère d'objet est renforcé par les autres traits qui font du jouet, un jouet spécifique auprès de l'enfant. Il s'agit en effet d'un objet à très fort contenu symbolique (5). Il serait fastidieux de reprendre toutes les analyses faites sur ce contenu symbolique. Il est important de retenir certaines directions essentielles : le jouet renferme une représentation de l'enfant d'autant plus affirmée qu'il s'agit d'un objet choisi par des adultes et destiné à un enfant jeune. Les couleurs et les formes construisent autour de l'enfant un univers où l'animisme, l'anthropomorphisme, la magie, la gaieté, une image riante et nostalgique de l'enfance dominent. Aux enfants plus âgés le jouet propose une image de la société ou de rôles sociaux parfois partiellement réalistes mais s'appuyant sur une image exaltante de l'avenir. Enfin les contenus imaginaires, qu'ils soient originaux ou repris du livre ou du cinéma, sont de plus en plus fréquents dans le monde du jouet. Ce contenu symbolique est un facteur de socialisation non de façon directe comme on le voit souvent évoqué en ce qu'il proposerait un modèle réduit de la société, mais en ce qu'il propose justement des matériaux symboliques qui résultent d'un travail d'élaboration et de transformation par rapport au réel brut. Par le jouet l'enfant entre en contact avec un discours culturel sur la société, réalisé à son intention, comme il le fait ou le fit dans les contes, les livres, les dessins animés. Il s'agit de productions qui proposent un regard sur le monde, regard qui tient compte du destinataire particulier qu'est l'enfant. A cet égard la spécificité du jouet est d'être en volume, de proposer des situations originales d'appropriation et surtout d'inviter à la manipulation ludique.
Il importe de noter que nombre de contenus symboliques, nombre de discours passent aujourd'hui par l'objet au détriment de relations plus directes. L'enfant se trouve en face de contenus complexes et structurés qu'il est invité à défricher. Ce faisant ce sont des codes sociaux qu'il assimile, disposant d'images sociales et de repères qu'il pourra faire fonctionner dans d'autres domaines.
L'originalité du jouet est que l'on ne peut s'arrêter aux deux niveaux que nous venons d'évoquer. Au-delà de l'objet, de son contenu symbolique nous découvrons le stimulant à l'action, la dimension fonctionnelle. En proposant des actions qu'elles soient sensori-motrices, symboliques ou supportées par la présence d'un système de règles, le jouet stimule des conduites plus ou moins ouvertes, structure des comportements, apparaît donc comme exerçant à ce niveau une fonction de socialisation en permettant l'inscription de comportements socialement signifiants dans l'action même de l'enfant. Il y a la possibilité de transmission de schèmes sociaux par l'intermédiaire de l'objet.
L'imitation ludique du réel, loin de n'être que le calque immédiat de celui-ci, passe également par le stimulant qu'est le jouet. Par exemple les jeux de maternage se diversifient selon les accessoires proposés. L'aspect même de l'objet peut orienter la simulation dans une direction particulière.
La diversité des dimensions supportées par le jouet en fait un objet riche de potentialités en tant que facteur de socialisation. Mais sa spécificité est dans le fait qu'il stimule une réaction. Il parait nécessaire de nous pencher sur l'analyse de la réception du jouet.

Contacts multiples et diversifiés avec le jouet

Si le jouet évoque le jeu, l'interaction ludique n'est pas le seul mode de relation possible à cet objet. Il est porteur d'une multiplicité de relations potentielles.
Le premier niveau est celui de l'objet possédé, au sens où il appartient à l'enfant de façon plus nette, moins ambiguë que d'autres objets qui l'entourent. L'enfant fait ainsi l'expérience de la possession, et des négociations nécessaires avec les autres face aux désirs d'utilisation. Un sujet social est un sujet qui se situe dans les rapports qu'il entretient avec les objets, qui est également situé par les autres selon ces relations avec les objets.
Avant d'être possédé le jouet a été choisi, acheté, offert. Par le jouet l'enfant se situe dans l'univers de la consommation, répondant aux sollicitations dont il est le destinataire, construisant une stratégie face à l'autonomie limitée dont il dispose au niveau financier. De nombreuses études montrent que très tôt le jouet est choisi par l'enfant, que les parents continuent de plus en plus le choix de leurs enfants (6). Cela suppose négociation et construction de relations autour de l'objet désiré. Le jouet est aussi l'objet par excellence que l'on reçoit en cadeau, support de la relation de don qui peut appeler en retour un contre-don, plaisir et jubilation affichés par l'enfant.
Le jouet peut également être objet d'investissement affectif, d'exploration et de découverte sans s'insérer dans un comportement ludique. C'est l'expérience des multiples relations sociales qu'il est possible de construire avec l'objet.
Dans toutes les dimensions évoquées le contenu symbolique de l'objet est essentiel pour donner sens à la relation qui se constitue. Elle est donc dans le même temps relation avec un objet et relation avec les images des discours (produits par les adultes ou les enfants) qui individualisent et redoublent les significations. Il est donc légitime de rechercher aussi les dimensions de socialisation du jouet indépendamment des interactions ludiques.

L'interaction ludique

L'interaction ludique associe aux significations préexistantes et aux stimulations inscrites dans le jouet, une production de sens et d'action qui émane de l'enfant. C'est le moment où l'enfant s'approprie les contenus disponibles en les faisant siens au travers d'une construction spécifique, qu'elle soit ou non originale. Que font les enfants des images et des stimulants qui leur sont fournis ? Nous allons tenter de répondre à cette question à travers divers exemples d'interactions ludiques avec des jouets nous appuyant sur un exemple privilégié dans la mesure où nous l'avons étudié et qu'il fait encore l'objet d'une expérimentation et d'analyse en milieu scolaire (école maternelle) (7).

L'imaginaire dans le jouet l'exemple des figurines fantastiques.
Cette étude a porté entre autres sur l'utilisation par des enfants de 4 à 8 ans de figurines fantastiques (Les Maîtres de l'Univers de Mattel) liées à une série télévisée du même nom. Cet ensemble de jouets est composé de figurines de 14 cm de hauteur représentant des guerriers souvent monstrueux issus de l'*heroic fantasy*, d'accessoires (véhicules et châteaux) en harmonie avec l'univers. Ce jouet est caractérisé par cette notion d'univers et la référence à un monde et une histoire évoqués par des livrets d'accompagnement et une série télévisée.
L'interaction ludique telle que la construisent les enfants varie selon les âges et les situations. On peut considérer qu'en situation collective pour des enfants de plus de 5 ans l'histoire telle qu'ils la connaissent par la télévision fonctionne comme une règle qui donne les traits caractéristiques et les noms des personnages, la structure des situations compatibles avec l'univers. Sur cette base les situations ludiques créées sont indépendantes du détail des épisodes

de la série et peuvent, s'il y a accord entre joueurs, prendre une distance importante par rapport aux sources. En situation individuelle la liberté, qui s'enracine souvent dans le mélange de jouets appartenant à des univers différents, est encore plus grande, transposant les figurines dans des univers différents. H apparaît que la structure narrative préexistant à l'activité ludique de l'enfant fournit la stimulation au jeu (le désir de jouer qui passe parfois par le désir de posséder), une structure de départ pour organiser le jeu comme un ensemble de règles (logique de l'univers : actions et situations compatibles avec la structure et les thèmes de l'histoire, caractères de départ des personnages). Sur cette base le jeu de l'enfant produit des déplacements, des transformations par emprunts ou inventions. On se trouve en face d'un processus d'appropriation culturelle, d'assimilation pour transposer le concept de J. Piaget. L'enfant intériorise des formes imaginaires, le processus même de la production imaginaire, en appuyant ses propres inventions sur des schémas préexistants qui sont ceux-là mêmes que l'on retrouve dans la littérature traditionnelle des contes et légendes.

A travers un tel jeu l'enfant manipule et s'approprie les codes sociaux de la transposition imaginaire, manipule des valeurs (le bien, le mal), joue avec la peur et le monstrueux, emplit, en somme, de contenus sociaux, socialisés et socialisateurs par la communication qu'ils développent entre enfants, des pulsions et comportements individuels (comportements moteurs, fantasmes). On pourrait dire que le jouet recycle dans une forme sociale les tendances motrices et psychiques individuelles. Ceci est apparu de façon particulièrement nette dans des entretiens menés sur la peur : une peur informe, indéterminée dont il est impossible de parler, prend au travers des jouets des formes précises qui permettent discours et appropriation.

La manipulation de jouets permet ainsi à la fois de manipuler des codes culturels et sociaux et de projeter ou d'exprimer par son comportement et les discours qui l'accompagnent un rapport individuel à ce code. Ce deuxième aspect est bien illustré par les différences des comportements des filles et des garçons. Contrairement à ce que pourraient supposer nombre de clichés les filles arrivent parfaitement à participer aux jeux avec de telles figurines fantastiques, peuvent apprécier de les posséder et y jouer chez-elles. Mais leur jeu apparaît différent à plusieurs égards. D'une part il leur est plus difficile de pénétrer dans cet univers où une seule figurine représente une femme ; elles semblent avoir besoin d'une transition avant aux figures monstrueuses qu'elles s'approprieront ultérieurement : elles la trouvent à travers les figurines les moins monstrueuses, les moins « sauvages », les plus conformes aux formes réelles ou enfantines. D'autre part leurs jeux apparaissent comme plus structurés, moins limités à une succession non liée de scènes de combats vers laquelle peuvent aboutir nombre de situations créées par les garçons.

Des différences de rôle sexuel peuvent à la fois s'exprimer et être dépassées dans la relation avec un jouet. Il y a appropriation différenciée, mais aussi possibilité ouverte de partager les mêmes contenus ludiques.

Le jouet peut ainsi être considéré comme conditionnant dans la mesure où il structure à la fois les représentations imaginaires et les comportements ludiques possibles, mais il ouvre la voie à une intériorisation personnalisée de tels contenus et comportements. Il fait de la socialisation un lieu d'invention possible, sur la base de codes préalables. Le jeu est prise de distance par rapport aux déterminations inscrites dans l'objet.

Une autre caractéristique de cet univers de jeu et de représentation est de ne renvoyer à aucune référence présente dans l'enfance de la génération des parents. Apparaît ici une coupure qui autorise l'enfant à se considérer détenteur de représentations ignorées ou mal connues des adultes. Les adultes rejettent de façon massive ces représentations tout en acceptant le jeu de leurs enfants, reconnaissant souvent la qualité de ce jeu. Comme pour certains aspects de la socialisation des adolescents (musique), l'appropriation de la culture s'accompagne de la représentation paradoxale d'une coupure. Ainsi l'intégration socio-culturelle dans une société

où l'exigence d'invention, de rupture, de nouveauté semble essentielle, passe par un détour, par une rupture. Le processus de socialisation est loin d'être linéaire.
Détour par un univers spécifique à l'enfant et rôle important des contenus imaginaires semblent deux traits importants du jouet en tant que support de socialisation.

Généralisation à partir de l'exemple traité

L'enfant se situe dans sa pratique ludique face à des images constituées, celles qui émanent des jouets et celles qui proviennent de son entourage. Les formes que prend le jouet conduisent à une coïncidence réduite entre ces images. Ainsi pour prendre un autre exemple la poupée mannequin présente à l'enfant un univers de rêve dont il sait bien qu'il est irréel, même s'il focalise ses aspirations. C'est l'univers du désirable, mais les manipulations ludiques vont, chez de nombreux enfants, de l'expression de ce rêve à celle de la réalité quotidienne. Il y a là à nouveau polyvalence, réinterprétation du jouet dont l'élément socialisateur n'est pas à prendre au pied de la représentation. Ce qui importe c'est l'ensemble des modifications auxquelles le jouet est soumis. Ni la poupée mannequin ni la figurine fantastique ne semblent enfermer l'enfant dans une représentation. Certes ils fournissent des contenus concrets à la représentation du désirable (la force, l'aventure d'un côté, la richesse, la beauté de l'autre). La réinterprétation, l'investissement qui s'effectuent dans l'objet, support momentané et complexe du processus de socialisation, en constituent le facteur essentiel.
L'intérêt du jouet est qu'il témoigne de l'importance de l'interaction, de ce qui se passe entre l'objet et l'acteur. La socialisation ne peut être entendue comme conditionnement par l'objet mais processus d'appropriation et de reconstruction à partir du contact avec le jouet. La dimension symbolique du jouet ne disparaît pas, mais n'a d'efficacité que dans l'appropriation, l'interprétation qu'en fait l'enfant. Une différence nette apparaît par rapport à la consommation passive d'image (dessins animés, télévision).
Resterait à souligner que les jouets évoqués viennent d'une culture autre, quoique proche, à savoir des Etats-Unis. Or il est frappant que la dimension d'altérité culturelle est ici inessentielle. Le jouet est saisi et interprété à l'intérieur de la culture de référence de l'enfant et jamais saisi comme étranger. Il y a appropriation et incorporation culturelle qui fait qu'on ne peut plus considérer un tel jouet comme confrontation avec une culture autre. De la même façon on pourrait dire que la musique anglo-américaine a complètement été appropriée, fait partie de la culture de certaines générations et ne peut témoigner d'une ouverture à une altérité culturelle. Le jeu assimile, et détruit toute distance de culture. Seul un regard extérieur peut retrouver dans ces représentations le témoignage d'une culture différente à certains égards.
Le jeu apparait comme facteur d'assimilation d'éléments culturels dont l'hétérogénéité disparaît au profit d'une homogénéité construite dans l'acte ludique par l'enfant. Cela ne signifie pas que l'objet disparaît, loin de là ; il reste présent, incontournable, support de significations parfois très fortes. Mais sa contribution à la socialisation de l'enfant ne peut se saisir qu'à travers la dynamique de la relation qui est un travail de donation de nouvelles significations.
Ni conditionnant, ni support neutre (simple prétexte), le jouet semble être aujourd'hui un pivot essentiel à une construction de sens qui sans cesse remet en question les apports antérieurs. Distance, limitation dans le temps, abandon, telle est aussi la marque de la relation au jouet. C'est l'appui nécessaire à une progression dans la construction d'un rapport au milieu social et culturel.

Notes

(1) Voir par exemple J. Cazeneuve, « Le jeu dans la société » *Encyclopédia Universalis* vol. 9. Paris, 1968.
(2) Sur ces distinctions se reporter à notre article : G. Brougère, « Le jouet aujourd'hui : un objet industriel parmi d'autres » in *La Marge*, n°61, Paris, 1984.

(3) Nous avons produit une analyse du jouet comme média dans : G. Brougère, « Le jouet comme média culturel » Communication au 5e Congrès international des ludothèques, Bruxelles, 21-25 mai 1984, publiée dans les actes du congrès (1987)
(4) Sur le rôle des objets dans le processus de socialisation pour une société différente se reporter à J. Rabain, *L'enfant du lignage*, Paris, Payot, 1979, en particulier, Chapitre IV, « Univers d'objets et relations médiatisées par les objets ». Elle y répond à l'interrogation suivante qui souligne la distance avec la configuration occidentale que nous analysons : « De quoi les objets peuvent-ils titre les supports là où ils ont si peu la fonction de remplir les vides du contact entre mère et enfant, là où la mise en place d'échanges sociaux codifiés par la voie du contact physique et de la parole constitue le processus majeur de socialisation ? » (p. 121).
(5) Nous avons, dans une thèse de 3e cycle, exploré pour une part la dimension symbolique du jouet : G. Brougère. *Le jouet ou la production de l'enfance, l'image culturelle de l'enfant à travers le jouet industriel*, Université Paris 7, 1981.
(6) G. Reddé dans un important travail sur le sujet a, entre autres résultats, mis en évidence celui-ci : *L'enfant et les jouets*, thèse, Université de Bordeaux II, 1984.
(7) Voir à ce sujet : G. Brougère, « Jouer avec des figurines à l'école maternelle », *International Journal of Early Childhood,* Vol. 19, n°1, 1987 [https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-03613988]