GUYLAINE LAFORTE
REVUE ZÉROSIX'

JOUER, C'EST MAGIQUE

Depuis son arrivée au Québec, en 1994, le programme "Jouer, c'est magique" illustre de façon privilégiée le programme éducatif des centres de la petite enfance. En 1996, deux ans après le lancement officiel du programme, un projet pilote d'évaluation a vu le jour à l'Université Laval. Nous présentons ici les premiers résultats de cette évaluation.

Rappelons, pour commencer, que "Jouer, c'est magique" est une adaptation au contexte québécois du High Scope Educational Approach (développé à l'intérieur du High Scope Perry Preschool Project). Il découle du rapport du groupe de travail sur les jeunes, "Un Québec fou de ses enfants", communément appelé le rapport Bouchard [2], et concrétise l'approche préventive que l'Office des services de garde à l'enfance privilégiait dans son projet de politique d'intervention en services de garde à l'intention des enfants des milieux défavorisés [3].

High Scope, le programme américain dont "Jouer, c'est magique" découle, a fait l'objet d'une évaluation longitudinale rigoureuse. Plusieurs résultats de cette évaluation ont été diffusés plus largement lors du lancement du rapport Bouchard. Ceux qui ont eu l'impact le plus probant révélaient que les enfants ayant participé au projet en avaient retiré des bénéfices importants, notamment, de meilleurs résultats scolaires durant les premières années du primaire, un développement plus positif de l'estime de soi, un taux moindre de décrochage scolaire, de grossesses à l'adolescence, de problèmes avec la justice ainsi qu'une meilleure adaptation au marché du travail. De plus, sur la base de ces résultats, les chercheurs ont démontré une incidence économique positive qu'aucun programme de prévention n'avait jusqu'alors démontré : pour chaque dollar investi en prévention, on réalise une économie de l'ordre de 3 à 7 dollars en coûts sociaux.

LE CONTEXTE QUÉBÉCOIS

Bien que ces résultats aient laissé présager un impact positif de l'implantation de "Jouer, c'est magique", il s'avérait nécessaire de procéder à une démarche d'évaluation scientifique et rigoureuse adaptée au contexte québécois. C'est l'objectif que le projet pilote "Jouer, c'est magique", bilan d'une nouvelle pédagogie en implantation dans des garderies en milieux défavorisés, s'est donné. Ainsi, malgré la rareté des ressources financières provenant des principaux organismes subventionneurs, la pertinence et la nécessité d'un tel projet ont permis de créer un partenariat entre des centres de la petite enfance (CPE), directrices et éducatrices, des chercheurs et chercheuses, professeurs en sciences de l'Éducation à l'Université Laval ainsi que des étudiantes de 2e et 3e cycle. L'ensemble du projet a été élaboré et réalisé dans le cadre d'une démarche constante de collaboration entre toutes les parties concernées.

Les résultats dévoilés aujourd'hui proviennent plus particulièrement des travaux de maîtrise de deux étudiantes, Sylvia Bernard et Julie Bélanger, dont les recherches ont été encadrées par Marie Jacques et Pierre Pagé, professeurs en sciences de l'Éducation à l'Université Laval. Il importe de savoir que les recherches se poursuivent encore, étant donné que plusieurs éléments de l'implantation de "Jouer, c'est magique" restent à être évalués.

UNE GARANTIE DE QUALITÉ

Sylvia Bernard s'est intéressée à la dimension qualité des services en utilisant des instruments de mesure globale: l'échelle d'évaluation de l'environnement préscolaire, de Harms et Clifford [4], et le Kaléidoscope de la qualité [5], version québécoise autorisée du programme d'accréditation de la National Association for the Education of Young Children (NAEYC). À l'aide de ces deux instruments de mesure de la qualité, elle a identifié des paramètres de recherche, c'est-à-dire des items spécifiques à évaluer, comme la routine de soins personnels, le mobilier et l'aménagement, les activités créatrices, les interactions entre le personnel et les enfants, l'environnement physique, les interactions entre le personnel et les parents [6].

Dans les faits, plus on retrouve ces items dans une grande proportion, plus on considère que le milieu est de qualité. Par exemple, dans un milieu où l'on retrouve une routine de soins personnels animée et dynamique, un mobilier et un aménagement riche et varié, des activités créatrices diversifiées et régulières offertes aux enfants, de même que des interactions nombreuses et positives entre le personnel et les enfants, celui-ci obtiendra des résultats élevés quant à la qualité de ses services.

Dans cet ordre d'idées, Sylvia fait référence à plusieurs recherches ayant démontré des liens clairs entre la qualité des services et les acquis des enfants. En effet, de nombreuses recherches révèlent que la fréquentation d'une garderie de bonne qualité favorise le développement global des enfants, notamment sur les plans du langage ainsi que du développement cognitif et socio-affectif. En outre, ces recherches mettent l'accent sur le fait que cela aurait un impact encore plus grand pour les enfants des milieux défavorisés.

Cependant, il faut dire que certaines autres recherches n'ont pas démontré de corrélation entre la qualité des services et le développement de l'enfant. Dans l'état actuel des recherches, tout n'est donc pas à couper au couteau, d'où l'importance de poursuivre les travaux de manière à mieux comprendre les phénomènes qui interfèrent dans le développement des enfants 0-5 ans et à mettre en place des conditions visant l'égalité des chances.

Ainsi, à l'aide des instruments de mesure globale cités précédemment, Sylvia a cherché à évaluer si les garderies qui faisaient l'implantation du programme "Jouer, c'est magique" obtenaient des meilleurs scores quant à la qualité de leurs services que celles qui ne l'implantaient pas [7]. Pour ce faire, elle a recueilli des données dans 5 garderies sans but lucratif, toutes situées en milieu défavorisé. Parmi elles, trois étaient en implantation du programme "Jouer, c'est magique", à des phases différentes, tandis que deux autres ne l'étaient pas.

À la lumière des résultats de cette recherche, on peut dire que oui, le programme "Jouer, c'est magique" améliore la qualité des services éducatifs. En effet, dans les garderies qui étaient en implantation de "Jouer, c'est magique", on a retrouvé de meilleurs scores parmi tous les items évalués, particulièrement en ce qui touche le développement social, le mobilier et l'aménagement, les activités créatrices et la routine de soins personnels.

DÉVELOPPEMENT "D'HABILETÉS SOCIALES"

En plus d'avoir cherché à démontrer les liens entre la qualité des services éducatifs et le programme "Jouer, c'est magique", le collectif de recherche s'est également intéressé au style d'intervention préconisé dans ce programme, soit le style d'intervention démocratique. Dans son mémoire de maîtrise, Julie Bélanger a cherché à savoir si la pratique d'un style d'intervention démocratique avait un impact favorable sur le développement des habiletés sociales chez les enfants.

Rappelons que Julie a recueilli ses données dans le même échantillon de garderies que Sylvia. Tout d'abord, elle emprunte la distinction bien connue entre les trois principaux styles d'intervention : le permissif, l'autoritaire et, entre les deux, le démocratique. Parmi les techniques de cueillette de données utilisées, mentionnons le questionnaire, rempli par la mère, l'observation par vidéo et l'entrevue des enfants. Son évaluation repose sur les pratiques du milieu de garde, particulièrement celui de l'éducatrice, et du milieu familial, particulièrement celui de la mère.

Les premiers résultats de sa recherche révèlent que les filles sont davantage pro-sociales que les garçons. Julie relie ces résultats à

l'environnement culturel dans lequel les enfants sont éduqués. Encore aujourd'hui, il semblerait que les attitudes pro-sociales face aux difficultés soient davantage valorisées chez les filles que chez les garçons. Dans les faits, la pratique d'un style d'intervention démocratique a donc moins d'impact pour les filles que pour les garçons.
Autre résultat intéressant : l'impact négatif le plus important se fait sentir lorsque les deux milieux font preuve de styles opposés et plus particulièrement quand le milieu de garde adopte un style d'intervention permissif et le milieu familial un style autoritaire. Dans ces cas, l'enfant est déstabilisé : les points de repères présents dans son milieu familial étant complètement absents dans son milieu de garde.
De manière générale, malgré les nuances exposées précédemment, il est clair que l'impact le plus positif sur l'acquisition d'habiletés sociales se fait sentir quand les deux milieux pratiquent un style d'intervention démocratique. Par ailleurs, quand l'expérience révèle que le milieu familial ne s'inscrit pas dans cette pratique, il est d'autant plus important que le milieu de garde s'y inscrive.
En réalité, peu importe le milieu familial, il est démontré que l'adoption d'un style d'intervention démocratique favorise le développement de comportement pro-sociaux parce qu'il offre aux enfants un environnement dans lequel les attentes sont exprimées clairement, les activités se déroulent selon une routine stable et les enfants peuvent effectuer des choix et prendre des responsabilités.

Pour conclure, même s'il importe d'interpréter les résultats de ces deux recherches universitaires avec prudence, et qu'il est vrai que "Jouer, c'est magique" n'est pas une solution miracle à tous les problèmes sociaux, on peut tout de même dresser des conclusions en sa faveur. En mettant l'accent sur la mise en place de savoir-faire et de savoir-être qui placent l'enfant au cœur des préoccupations, ce programme ne peut que contribuer à l'amélioration des chances de réussite sociale. Car, peu importent leurs difficultés et le milieu d'où ils sont originaires, les tout-petits ont avant tout besoin de temps et d'un espace chaleureux où "habiter leur enfance" et grandir en toute liberté.

NOTES

1. Revue de structures d'accueil de Montréal.
2. Ce rapport est communément appelé rapport Bouchard parce qu'il a été piloté par Camil Bouchard, professeur au département de psychologie de l'Université du Québec à Montréal et directeur du Laboratoire de recherche en études humaines et sociales (LAREHS).Ce dernier en a largement effectué la promotion au début des années 90.
3. Office des services de garde à l'enfance. *Politique d'intervention en services de garde à l'intention des enfants issus des milieux défavorisés*. Montréal : Direction des communications, de la recherche et du développement, décembre 1992.
4. **HARMS, Thelma et Richard M. Clifford.** *Échelle d'évaluation de l'environnement préscolaire*. Presses de l'Université du Québec, 1998.
5. **GAGNÉ, Marie-Patricia.** *Le kaléidoscope de la qualité*. Office des services de garde à l'enfance, Publications du Québec, 1993.
6. Ces paramètres de recherche ont été évalués par Sylvia Bernard en respectant un protocole scientifique rigoureux. Pour les besoins de ce dossier pédagogique, seules les grandes lignes sont exposées.
7. Par extrapolation, son évaluation peut nous permettre de conclure à des liens entre la qualité des services et le développement des enfants.

BERNARD SCHALSCHA
JOURNALISTE

DES JOUETS

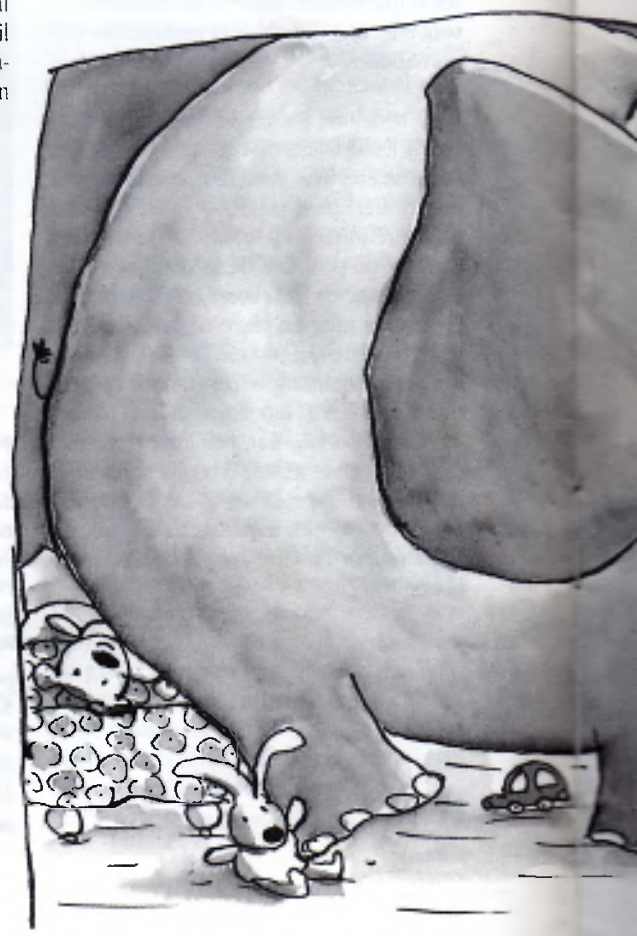
LES JOUETS NE SONT PLUS CE QU'ILS ÉTAIENT. LES VOICI DÉSORMAIS TRUFFÉS D'ÉLECTRONIQUE : ON LEUR A INCORPORÉ PUCES, CAPTEURS ET LOGICIELS POUR LES RENDRE INTERACTIFS. CERTAINS SPÉCIALISTES DE L'ENFANCE DÉNONCENT NOTAMMENT LE RISQUE QUE "L'OBJET S'APPROPRIE LES CARACTÈRES DU SUJET".

Il était à peu près inévitable que cela n'arrive : les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC), piliers de la "nouvelle économie", ont fait surgir les nouveaux jouets. Tout a commencé voici une douzaine d'années aux Etats-Unis, où fut mise sur le marché la première poupée "à fonctions", un terme que la plupart des professionnels préfèrent à "interactive". Elle ne se contentait plus de faire mécaniquement ce que l'enfant voulait, fermer les yeux, dire quelques mots, avaler le contenu d'un biberon et le faire ressortir sur un pot... Elle réagissait désormais par toute une gamme de réponses aléatoires, en prononçant des phrases entières, à ce que lui disait sa petite "maman" ou à la manière dont celle-ci la touchait. Une innovation majeure puisque la poupée semblait animée -c'est le mot- de préoccupations autonomes.

Les petites filles qui reçurent ce modèle étaient des privilégiées : son prix tournait autour des 125 $. On mesurera le chemin parcouru par les industriels du jouet puisqu'on trouve aujourd'hui outre-Atlantique des poupées interactives pour cinq fois moins cher. Une baisse qu'expliquent en grande partie les changements d'échelle dans la production. Comme l'indique le patron d'une grande marque de jouets, *"auparavant on fabriquait 10 000 ou 15 000 pièces, dorénavant on en sort 300 000 ou 400 000. C'est ce qui a permis de diminuer les coûts"*. Les quantités vendues donnent le vertige. En 1999, le célèbre Furby, cette petite peluche ressemblant à un gentil Gremlin, capable entre autres d'apprendre à parler le français et le "furbish", a trouvé quelque 900 000 acquéreurs en France et 15 millions aux USA. L'an dernier ce sont près de 500 000 foyers qui ont accueilli la nouvelle vedette interactive, Mummy Lovies. Pour les quelques lecteurs qui, coupés de tout contact avec la civilisation depuis une demi-douzaine de mois, ignoreraient encore ce que recouvre ce nom, précisons qu'il s'agit d'une sorte de chouette, proposée en diverses couleurs criardes, dont le point fort est, une fois qu'elle a été cajolée d'une certaine manière, de pondre des œufs. À chacun des Baby Lovies qui en sortent elle parle selon leur personnalité propre, que ses capteurs auront permis de distinguer. Pour prendre la mesure du succès phénoménal de cette nouvelle génération de jouets, il faut rapporter les chiffres de vente à la population française : les moins de 3 ans sont un peu moins de 2 280 000.

CULPABILITÉ ET DÉPENDANCE

Destinées aux plus grandes, et beaucoup plus réalistes que les peluches, les poupées "à programmes" sont devenues au fil des ans d'une sophistication impressionnante : grâce à des logiciels qui occupent parfois jusqu'à 40 mégaoctets, préprogrammées avec de larges capacités de mémoire, elles sont capables de souhaiter un bon anniversaire à la date exacte ou de tenir des conversations suivies ou encore de déterminer les vêtements qu'il faut leur enfiler ou d'accompagner la fillette à l'école. Certaines vont jusqu'à nécessiter des soins particuliers pour rester en bonne santé. Sans toutefois risquer d'être emportées par la maladie. Car les peluches et poupées interactives ne sont pas programmées pour pouvoir passer de vie à trépas comme l'était le fameux Tamagotchi. Les fabricants de cyberjouets ont compris qu'il ne fallait pas exposer les enfants à un désespoir pire encore que celui qui trop souvent les a submergés à la "mort" de ce petit boîtier en plastique exigeant d'eux une attention constante : il fallait le laver, le vacciner, le peser, jouer avec lui, le réprimander et, bien sûr, le nourrir à intervalles réguliers sous peine de le voir expirer. Les parents se sont parfois retrouvés complètement désemparés devant les larmes de fillettes terrassées par la culpabilisation : elles n'avaient pas su préserver la "vie" de cet



S QUI COMMANDENT LES ENFANTS ?

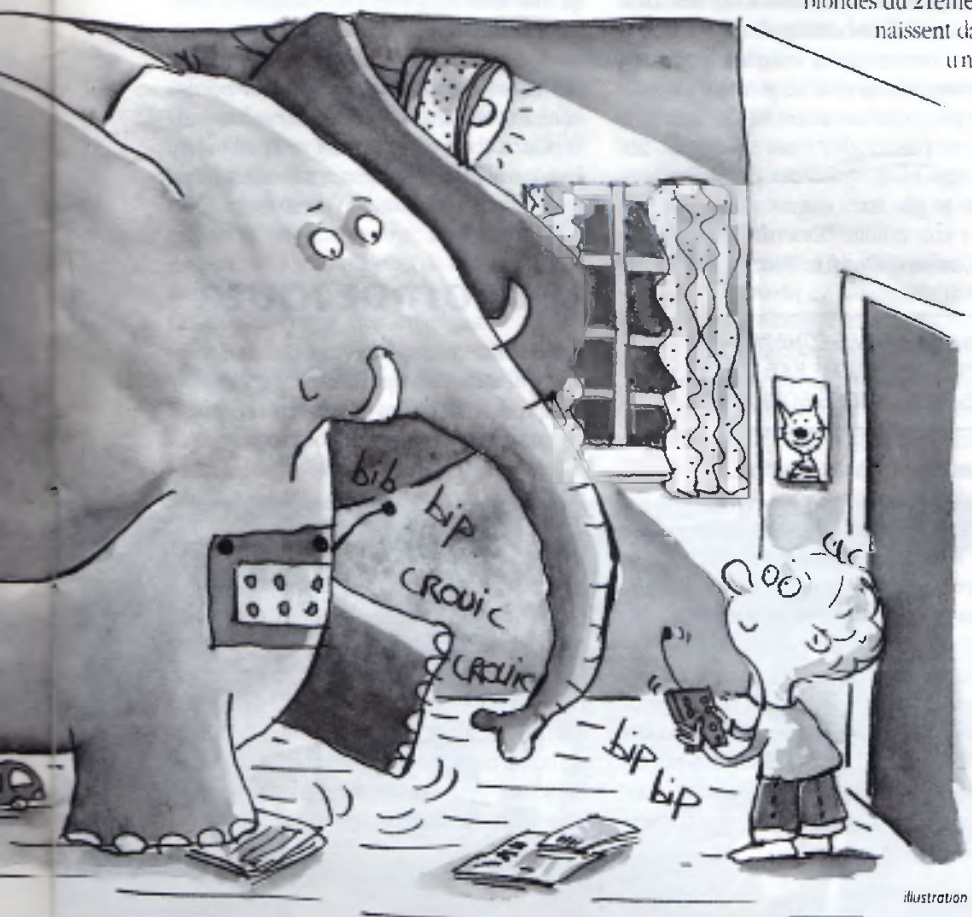
être virtuel qui ne prétendait pourtant même pas ressembler à un animal ou à un humain. Qu'en aurait-il été avec un poupon !

Quand bien même aucune issue fatale ne menace le destin électronique des Miss Lansay et autres "Mon bébé à moi", leur engeance n'est pas appréciée pour autant par certains spécialistes de la petite enfance. *"Ces jouets entretiennent une confusion grave : ce sont des leurres avec lesquels la petite fille ne joue plus à la maman. Elle est la maman"*, estime Myriam Szejer, pédopsychiatre et psychanalyste, qui préside l'association "La cause des bébés". Rappelant que pour l'enfant le jeu est sérieux, elle insiste sur sa vulnérabilité face à des machines qui le sollicitent, expriment des exigences et sont programmées pour qu'il ne puisse plus s'en passer. Conséquence : il se retrouve exposé à la dépendance, poussé à un comportement toxicomaniaque. Le succès rencontré par cette catégorie de jouets constituerait, selon Myriam Szejer, une "épidémie" -les enfants veulent avoir les mêmes jeux- particulière en ce que *"les enfants restent intoxiqués et demeurent plus longtemps contagieux"*. Nombre de parents ont toutefois remarqué que leur progéniture délaisse assez rapidement les cyberjouets. *"Au bout de quelques mois, le Furby était enfoui dans la caisse à jouets. Ma fille ne le ressortait que pour le montrer à ses copine"*, observe une maman. Le constat ne surprend guère certains spécialistes des tout-petits qui relèvent, dans ce rapport à "l'avoir", la similitude avec la façon dont les adultes exhibent leurs dernières acquisitions high tech.

GARE AUX BESTIOLES VIRTUELLES

L'incorporation, dans les nounours et poupards de toujours, de tous ces capteurs sensoriels et tactiles, de ces logiciels de reconnaissance vocale, ne témoignerait-elle tout banalement que d'une simple harmonisation avec l'environnement qui est le nôtre désormais ? Les chères têtes blondes du 21ème siècle naissent dans un univers rempli d'électronique. On ne s'étonne plus de voir des marmots de 18 mois manipuler tout seuls des magnétoscopes pour regarder leurs cassettes de dessins animés ; on sait que ce sont bien souvent des informaticiens chevronnés de 12 ans qui montrent à leurs parents comment faire pour aller sur l'internet. On serait donc tenté de simplement considérer que le jouet s'est, en toute logique, adapté au niveau d'apprentissage des enfants. Les professionnels du jouets assurent que les produits qui se vendent le mieux sont ceux qui comportent de l'électronique. Même les traditionnels jouets en bois ont dû rehaussés d'éléments électroniques. Lego s'est également mis aux nouvelles technologies. Les responsables de "La cause des bébés", estimant qu'il vaut mieux prévenir que guérir, maintiennent leurs avertissements : *"Lorsque, dans le jeu, ce n'est plus l'enfant mais l'objet qui est tout-puissant, alors il y a problème. Et n'oublions pas qu'il vaut mieux éviter de demander aux enfants de prendre les objets pour des êtres vivants"*.

Un précepte qui menace d'être soumis à rude épreuve dans les mois à venir : les industriels, inspirés par le succès rencontré au Japon par Aibo, le premier chien-robot, lâchent maintenant sur la France des meutes de cyberchiens à tarifs abordables. C'est d'ailleurs une quasi cyber-Arche de Noé qui s'annonce, avec chats, perroquets, caméléons ... Certains observateurs prédisent un échec, à l'instar de celui qu'a connu ici le Tamagotchi : *"Nous sommes le pays qui compte le plus d'animaux domestiques. Pourquoi les gens iraient-ils acheter ces bestioles virtuelles ?"* Bonne question. Il n'empêche que les prévisions de ventes d'ici la fin de l'année se chiffrent en centaines de milliers et qu'à Noël prochain elles auront leur propre parc dans les rayons des grandes surfaces.



LORSQUE, DANS LE JEU, CE N'EST PLUS L'ENFANT MAIS L'OBJET QUI EST TOUT-PUISSANT, ALORS IL Y A PROBLÈME...

illustration Pascale Mugnier

FRANCINE HAUWELLE - LILIANA SABAN
CRAVIE - MIGRATIONS SANTÉ ALSACE

POUR LE PLAISIR DU JEU

Une sacrée ludothécaire qui aime partager son temps, sa curiosité, sa passion du jeu, sa joie de vivre... avec tant de générosité et d'intelligence que les enfants ne s'y trompent pas.

Depuis 18 ans, Evelyne Wirtz travaille à la ludothèque de la Meinau (Strasbourg) avec la conviction rare de ceux qui savent très tôt définir les priorités de leur vie. Si elle n'était pas là au démarrage de cette aventure qui a commencé il y a 20 ans, elle, et visiblement toute l'équipe de l'association qui gère la ludothèque, continuent néanmoins d'œuvrer pour que des enfants puissent jouer en toute sécurité et avec plaisir.

Ce sont des femmes venues du Sud de la France et installées dans le quartier de la Meinau qui sont à l'origine de la ludothèque. Elles souhaitaient retrouver un lieu semblable à celui qu'elles avaient connu dans le Midi. Il faut dire que sur 900 ludothèques en France, l'Alsace en compte très peu. À l'origine, l'objectif était de collecter des jeux pour pouvoir les essayer avant un achat éventuel ou bien simplement jouer pour le plaisir, sans être encombré par un objet devenu inutile quand l'enfant s'en lasse. Avec un tel lieu, l'offre est énorme. Évelyne Wirtz laisse entendre une pointe de fierté quand elle annonce que pour 400 jeux au départ, ils en comptent à l'heure actuelle plus de 4000 de toutes sortes, qui sont régulièrement inventoriés et réparés: certains sont encore ceux d'origine! Visiblement, toute l'équipe se fait un point d'honneur à conserver au mieux tous les jeux et jouets. Les parents connaissent la règle et vérifient systématiquement l'état du jeu avant de le rapporter. Celui-ci sera encore contrôlé avant d'être rangé dans le rayon. Tous ces soins sont indispensables pour garantir une qualité de prêt reconnue à Strasbourg et dans les communes aux alentours, dans un rayon de 40 km: une zone d'influence étendue.

UNE QUESTION DE CULTURE

Certes, depuis sa création, les activités de la ludothèque ont quelque peu changé. Mais le prêt de jeux reste toujours un des axes principaux de l'association. Il se pratique à certaines heures de la semaine pour des enfants accompagnés d'un parent mais également pour des associations, des crèches, des lieux passerelles ainsi que pour les écoles. La ludothèque a pour principe premier de ne pas être ouverte aux enfants du quartier sans adulte. *"Ils seraient trop nombreux"*, affirme Evelyne Wirtz, qui travaille dans un local certes spacieux mais qui deviendrait trop vite exigu. Le paradis du jeu se transformerait vite en enfer. Aussi, depuis le début, l'équipe a fait le choix de passer par l'adulte pour faire jouer les enfants. Le public s'intéressant aux jeux est bien spécifique. D'une part, les parents des classes aisées qui ont compris les enjeux du jeu pour leurs enfants. D'autre part, les associations, des centres de loisirs, des écoles qui touchent fort heureusement un public plus large d'enfants dont, encore trop souvent, les parents considèrent le jeu comme inutile. Comment ne pas constater, que le prêt ne touche pas toutes les populations souhaitées? Les familles qui fréquentent la ludothèque sont 300 en tout et un tiers seulement habitent les HLM du quartier. *"La plupart des parents ont tellement de difficultés à gérer le quotidien qu'ils ne se sentent pas concernés par ce lieu"*. Nombreux sont ceux qui n'en franchissent pas le seuil parce qu'une telle structure est étrangère à leur culture; les mères turques qui ne parlent pas le français restent à distance. Le jeu n'est pas considéré comme une priorité nécessaire aux besoins de l'enfant, la rue leur suffit pour s'ébattre et s'amuser... Et en outre, les logements sont exigus, les familles manquent d'espace, il y a peu d'espace pour le jouet et les jeux.

> "COMMENT NE PAS CONSTATER QUE LE PRÊT NE TOUCHE PAS TOUTES LES POPULATIONS SOUHAITÉES ?"

LE DROIT DE JOUER

Cette réalité n'empêche pas pourtant certaines familles du quartier de prendre en compte l'utilité du jeu et fréquenter la ludothèque afin d'y emprunter pour leurs enfants des jeux essentiellement de type intellectuel. Trop souvent, d'après Evelyne Wirtz qui connaît bien le goût des enfants, les parents se trompent dans le choix des jeux. Nombreux sont ceux qui viennent avec une intention bien précise, entre autre l'apprentissage de la lecture ou du calcul, et oublient que l'enfant a des envies propres. Ils cherchent surtout des CD ROM pour les tout-petits ainsi que les "ordibaby" pour ceux qui ne possèdent pas d'ordinateur tant les jeux électroniques sont à leurs yeux le gage d'une activité intellectuelle de quali-

té. Le virtuel a le vent en poupe…

L'équipe de bénévoles est toujours prête à conseiller les parents mais elle a surtout à cœur de toucher le maximum d'enfants. Le droit de jouer est un des droits premiers de tout enfant. Aussi cette activité de prêt s'est-elle élargie vers d'autres horizons ainsi que d'autres animations toujours avec l'espoir de faire jouer le maximum d'enfants.

Depuis quelques années, une association de jeunes étudiants qui organise du soutien scolaire à domicile paie la cotisation de la ludothèque et bénéficie d'une location illimitée de jeux. L'étudiant choisit le jeu avec les enfants et y joue à la maison. Les parents s'acquittent du prêt qui est de cinq francs pour quinze jours. Le jeu entre ainsi petit à petit dans la maison et se fait une place encore petite pour l'instant … mais cela en vaut sûrement la chandelle. En tout cas, l'équipe de la ludothèque y croit et cautionne toutes les expériences susceptibles de mettre en contact les enfants du quartier avec les jeux

ECHANGES ET PÂTE A MODELER

C'est également par le biais des écoles qu'Evelyne Wirtz part à la conquête des enfants pour leur faire goûter au plaisir de jouer et leur permettre de découvrir d'autres modes de rencontre. Tous les moments sont bons pour aider les enfants à entrer dans le jeu. Des ateliers de jeux sont constitués à différents moments de la journée, même celui, sacré, de la récréation est investi. Certains enfants, en effet, préfèrent rester dans une salle pour s'affronter à un adversaire bien moins dangereux que celui de la cour. Une expérience intitulée "mieux vivre ensemble" est tentée avec les enseignants, les parents, les animateurs de la ludothèque dans une école maternelle du quartier. Chaque semaine des enseignants et les enfants accompagnés par des mamans (essentiellement) partent jouer à la ludothèque. L'expérience est à nouveau positive et quand Evelyne Wirtz dit : *"Cela se passe bien, les enfants jouent dans le silence et les mamans sont ravies d'être là"*. On aimerait être une petite souris pour partager ces instants.

Et l'enthousiasme d'Evelyne Wirtz est contagieux : les animations de rue que l'équipe de la ludothèque porte à bout de bras dans le quartier pendant la belle saison nous paraissent encore plus passionnantes !

Tout comme ATD Quart Monde propose la bibliothèque de rue, l'association a décidé de créer une ludothèque de rue pour faire découvrir des jeux aux enfants et leur apporter des moments de joie. Depuis quelques années, cela est devenu un rituel à Strasbourg : les services de la ville installent des bancs et des tables, les animateurs de la ludothèque amènent les jeux, plus tard dans l'après-midi, des responsables de la bibliothèque apportent des livres et plus tard pour clore la journée, à l'heure du repas, le club de prévention propose des grillades.

Ce sont des moments paisibles, des après-midis de rencontres et d'échanges qui "vitalisent" et créent du lien.

A ses tout débuts, cette aventure a été accueillie par des parents et des enfants dubitatifs. Sur la place, au bas des immeubles, les pères étaient dans un coin, les mères dans l'autre et les enfants dans un troisième. Puis, petit à petit, les enfants se sont approchés, puis les mères et enfin les pères. C'est avec impatience, à présent, que 70 à 80 enfants avec des parents attendent l'arrivée de la voiture bondée de jeux de toute sorte. Il y a les échasses et les jeux d'adresse pour les téméraires, les poupées, les duplos, les hochets, les jeux géants, les jeux attrayants, les jeux colorés de toutes formes et de toutes dimensions, pour les 2 à 16 ans, théoriquement. Ici, la régression est autorisée voire même favorisée. Ainsi, le "clou" ou le "top" de tous les jeux. Vous ne devinerez jamais… c'est, chose surprenante, la pâte à modeler ! …

Evelyne en fabrique 4 à 5 kilos pour chaque animation, à partir de farine, de maïzena, d'alun et d'autres ingrédients. Par souci d'hygiène, elle incorpore à sa pâte du bleu de méthylène qui, par ailleurs, combiné avec l'alun donne une couleur verte. À l'issue de la journée, elle offre la pâte aux mamans, en leur conseillant de la conserver au frais.

Les passionnés de la pâte ne sont pas forcément ceux que l'on pense. Ils ont entre 10 et 14 ans, parfois bien plus … même les mamans la triturent, histoire de faire passer le stress.

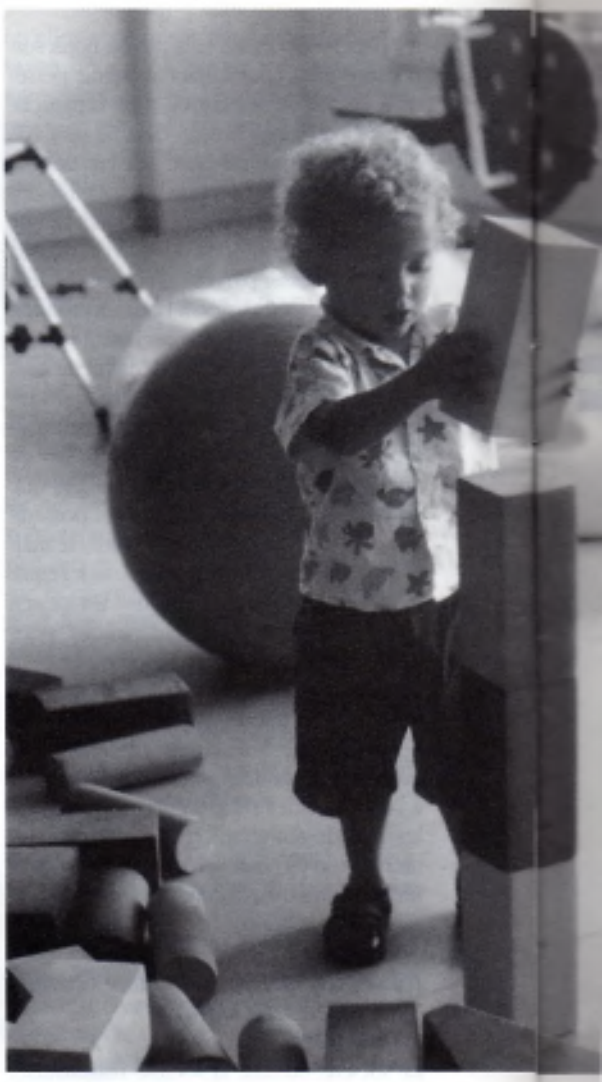
UN BONHEUR SIMPLE

Là, dans ce carré de verdure, pendant deux heures tout le monde joue dans un respect total et une convivialité rare, qu'Evelyne tient particulièrement à souligner. Elle se rappelle avoir un jour perdu une bille que les enfants lui ont rapportée la fois suivante, témoignant ainsi de leur considération pour l'objet. Dans ce cadre naturel, elle sent bien que son rôle est essentiel. Par cette approche, elle et ses collègues permettent à tous d'accéder à un bonheur simple qui fait du bien. Des petites filles qui jouent à la poupée, des mamans qui malaxent la pâte, des petits qui jouent aux billes…des hommes, des femmes, des enfants qui, le temps d'un jeu, le temps d'une après-midi vivent autrement.

Il est vrai que la ludothèque est une affaire sérieuse. Pour preuve, tous les salons, de Paris, de Nuremberg… que parcourent les membres de l'association afin de pouvoir toujours donner le meilleurs des jeux aux enfants. Ces seize femmes bénévoles (il faut le noter !) dont la doyenne a 79 ans et qui au fil des années travaillent pour la ludothèque, méritent bien que leur travail soit salué, même s'il s'agit de jouer. Car le jeu est une affaire sérieuse. Evelyne Wirtz le sait bien quand, avec ses filles qu'elle a embarquées dans l'histoire, elle décortique la règle du dernier jeu acquis afin qu'il soit de suite opérationnel lors de la prochaine rencontre avec les enfants, car dit-elle : *"Ils n'aiment pas qu'on lise la règle du jeu devant eux, ils me disent, tu ne sais même pas jouer, et s'en désintéressent aussitôt"*. Et c'est justement l'intérêt des enfants et la joie de les voir jouer qui font courir Evelyne Wirtz … Alors, avant de partir à leur conquête, il lui faut faire ses devoirs, consciencieusement, avec dans sa tête tous les rires des petits et des grands qui joueront avec elle…

MARTINE JARDINÉ
MAÎTRE DE CONFÉRENCE UNIVERSITÉ VICTOR SEGALEN BORDEAUX II

LAISSER JOUER, EST-CE ENCORE TRAVAILLER ?



Comment les professionnels de la petite enfance intègrent-ils le jeu dans leur pratique ? Quel est pour eux la signification et le rôle du jeu ?

Classifications, fonctions, significations : les référents théoriques, bien que multiples, ne font jamais l'impasse sur Piaget, Wallon, Freud, Winnicott, Château et Bruner, et, plus récemment, Diatkine et Lebovici, Sinclair, Rubin, Fein et Vanderberg, Tourette et Guidetti.

Dans le cadre de leur formation, tous les professionnels ont entendu parler du jeu, ils ont lu des publications sur ce thème. Et pourtant, certaines interrogations sont toujours présentes, même si chacun s'accorde à dire que l'enfant a besoin de jouer : *"Jouer est un plaisir nécessaire"*. Pourtant, des contradictions et des ambiguïtés apparaissent, au centre desquelles les professionnels cherchent parfois la justification de leur travail.

Ainsi, bien des questions se bousculent, souvent liées à cette question : *"Lorsque nous laissons les enfants jouer, est-ce que nous faisons notre travail ?"*

L'enfant qui joue nous échappe. Que fait-il ? Apprend-il ? Mais alors, apprend-il seul ? Pourrait-il apprendre sans notre intervention ? S'agit-il de plaisir ? Mais s'il s'agit uniquement de plaisir, sommes-nous dans le registre du professionnel ? N'avons-nous pas autre chose à apporter à l'enfant ? Le professionnel pourrait-il être coupable de permettre à un enfant de jouer ?

Dans le cadre du travail de formation que je mène autour des projets de vie, ainsi que lors des accompagnements à la mise en place et à l'écriture de projets de vie dans des structures, la question du jeu n'est pas toujours la plus simple à aborder car elle est souvent opposée à celle des activités. Et pourtant, au dire des professionnels, les enfants jouent toute la journée.

SE DÉVELOPPER, SE SOCIALISER

En fait, une des questions de fond est celle des représentations que les professionnels ont du jeu de l'enfant et de leur traduction sur le plan de leur pratique. C'est à ce propos que nous avons donc interrogé des professionnels des structures et observé la réalité des pratiques.

Leur discours sur le jeu traduit une professionnalité liée à leur connaissance du développement de l'enfant, de l'importance du jeu, de l'importance du "jouer" et de l'intérêt du jouet. Les représentations qu'on en retire correspondent à des repérages théoriques et à des conceptions très professionnelles. Cependant, parfois la pratique est toute autre ...

De l'avis de tous, il est important pour un enfant de jouer. *"Il faut laisser les enfants jouer"*. À tel point que *"c'est aussi important que manger et dormir"*. C'est un besoin naturel. C'est ce qu'expriment de nombreux professionnels.

Le jeu permet de se développer, de se construire. Il a des fonctions cognitives. Il est indispensable au développement de l'enfant. Certains soulignent que *"le jeu favorise l'éveil de l'enfant. En jouant, l'enfant grandit"*. Certains professionnels font même référence aux psychologues.

Le jeu a des fonctions sociales. L'enfant, par le jeu, apprend les rôles sociaux, il les imite, les éprouve et se les approprie. En jouant, un enfant apprend les rudiments de la vie sociale. Il rencontre l'autre, cet "autre-différent". Même si c'est souvent cause de

conflits, les enfants jouent ensemble. *"Mais ce n'est pas toujours facile, explique une auxiliaire, car il faut leur apprendre à partager. Il y a des enfants qui garderaient toujours le même jouet. Avec les tracteurs, dehors, c'est toujours pareil..."*.

Les professionnels expriment que le jeu se partage, soit avec les adultes, soit avec d'autres enfants. C'est une représentation très présente chez certains, qui vont jusqu'à dire : *"Je n'aime pas qu'ils jouent seuls, je les incite à jouer ensemble, c'est mieux pour eux"*. Le jeu est perçu comme un temps partagé d'échanges et l'enfant qui joue seul inquiète parfois : *"le matin quand ils arrivent, certains prennent un petit jouet et ils jouent tout seuls. Il faut faire attention, je vais les chercher. Des fois ils ne sont pas contents, ils ne veulent pas venir avec les autres..."*

A contrario, d'autres professionnels, tout en considérant l'importance des échanges dans les jeux, soulignent qu'en jouant l'enfant *"se rend compte qu'il peut faire des choses tout seul sans l'adulte"*.

Lorsque ce discours émerge, c'est souvent en référence au projet pédagogique et plus spécifiquement à un objectif lié à l'autonomie de l'enfant : *"On travaille sur l'autonomie de l'enfant, c'est très important qu'il arrive à s'occuper tout seul, il n'aura pas toujours quelqu'un avec lui..."*

CRÉER, S'EXPRIMER, ÊTRE LIBRE

"Des fois ils inventent de ces trucs, on se demande, si petits, où ils vont chercher tout ça." Les professionnels reconnaissent que l'enfant est capable de "jouer avec rien", d'inventer des jeux, leurs jeux. Ainsi un auxiliaire explique comment deux enfants de 24 mois ont aligné des petites brindilles du portail à la porte d'entrée de la crèche : *"Ils allaient chercher un petit bâton sur le gazon, ils revenaient en courant le mettre à la suite du précédent, ils riaient, ils se suivaient, ils étaient heureux...* Et d'ajouter : *"Mais ça a duré un moment, ils ne faisaient attention à personne..."* Le jeu est le mode d'expression favori du jeune enfant.

Il est considéré comme spontané, sans contrainte. C'est l'enfant qui choisit, qui définit ses règles. Ce discours est tenu par opposition aux activités dirigées, planifiées, on pourrait presque dire obligatoires.

Car le jeu, contrairement à l'apprentissage, ne se commande pas. *"On peut inciter un enfant à jouer, essayer de comprendre pourquoi il ne joue pas, mais c'est impossible de dire à un enfant : viens jouer aux clipos"*, dit Sabine, éducatrice de jeunes enfants.

LES PARADOXES DU PROFESSIONNEL

A travers ces différents points, même si quelques discordances apparaissent, en particulier sur le fait que *"les enfants ont besoin de nous pour jouer"* ou au contraire *"les enfants n'ont pas besoin de nous..."*, nous voyons que les professionnels expriment que *"le jeu est l'activité essentielle des enfants"*. Ne dit-on pas qu'*"un enfant qui ne joue pas, va mal"* ?

Ce discours autour du jeu se retrouve-t-il dans la pratique des professionnels ? Quels sont les objectifs qui sont liés au jeu ? Quelle réflexion est menée dans les structures ? On se trouve confronté à un paradoxe :

- d'un côté le jeu est une activité libre, spontanée, dans laquelle le sujet choisit de jouer, à quoi jouer, comment jouer, avec quoi jouer
- d'un autre côté, souvent les jeux, les jouets ne sont pas en libre accès, c'est l'adulte qui décide quels jeux vont être donnés aux enfants. Il est difficile même parfois d'accepter que l'enfant détourne le jouet de sa fonction première

L'ENFANT QUI JOUE NOUS ÉCHAPPE

En effet, dans la réalité, c'est souvent le professionnel qui choisit les jouets pour les enfants, s'étonnant parfois qu'ils ne s'impliquent pas longtemps dans le jeu proposé. Il en tire même des déductions. Combien de fois entend-on : *"il faut changer souvent de jeu, ça ne dure pas très longtemps avec les enfants, il faut les intéresser..."* ? Combien de fois observe-t-on le professionnel interrompre des enfants qui jouent pour rejoindre le "jeu" (activité ?) proposé (imposé) par l'adulte ?

Un exemple : Valérie appelle les enfants de son groupe, pour qu'ils viennent s'asseoir autour de la petite table : *"Venez, je vais vous donner les légos"*. Deux enfants sont en train de rouler sur le tapis, ils partent chacun de leur côté et reviennent vers le centre, ils rient alors aux éclats et recommencent dans un rythme très régulier, comme s'ils s'étaient donné le tempo. Valérie les rappelle : *"Venez, on va jouer avec les légos"*.

Les enfants continuent, Valérie les cherche et les amène à la table. P. pleure. *"Viens, on va jouer"*. Quelques minutes après, T. jette les légos et tape S. qui est à côté de lui.

Chaque professionnel sait qu'un bébé joue avec son corps, que par ce jeu il le découvre. Alors pourquoi souvent cet amoncellement de jouets sur le tapis sur lequel sont posés les bébés, jouets qui souvent les empêchent de bouger, de tourner, de rouler, de jouer ? Parfois hochets, tableaux de découvertes, balles diverses, jouets musicaux, animaux en caoutchouc ...tout y est ! et pourtant les bébés sont mécontents.

Tout pourrait être si simple et si calme, en y réfléchissant. Par exemple : Caroline installe B. sur le dos sur le tapis. Autour de lui, à sa portée, trois carrés de tissus de couleurs et de textures différentes posés en pointe, une girafe, un grelot léger. Puis elle pose X., S. et A., à proximité desquels elle pose différents objets du même type. Elle s'assoit alors sur le tapis. B. attrape un bout de tissu, il le porte à la bouche, le sort, l'y ramène, regarde Caroline qui lui sourit. Il se met alors à agiter le tissu avec sa main, répétant plusieurs fois le geste, l'accompagnant de vocalises qu'il semble adresser à Caroline qui le contient du regard...

Par sa présence, son attitude "contenante" et sa disponibilité, Caroline a permis à B. de découvrir de nouveaux schèmes, de prendre plaisir à cette découverte et de la répéter et de l'assurer dans sa capacité à faire seul. Quelle marche vers l'autonomie !

A travers ces pratiques, parfois contradictoires avec les représentations empreintes de théorie que les professionnels ont du jeu de l'enfant, c'est la question du sens et de la justification du travail des professionnels qui est posée. Le jeu est tellement naturel qu'on oublie que dans un cadre qui ne l'est pas - la crèche, la halte garderie, le centre de loisirs -, il est indispensable de situer le jeu dans le cadre du projet de vie, d'en parler avec les parents et avec les professionnels, pour que ces derniers ne pensent plus que, pour justifier leur travail, ils doivent conduire les enfants à produire, mais au contraire qu'ils doivent les amener à jouer avec les objets, avec les mots, avec les histoires, avec les autres, adultes ou enfants, à jouer dans leur culture et avec leur culture, pour pouvoir rencontrer "l'autre différent".

De l'avis de tous, comme le soulignent Tourette et Guidetti (1994), le jeu est *"une activité qui se suffit à elle-même et implique toutes les capacités de l'enfant au fur et à mesure qu'elles se développent (sensorielles, motrices, verbales)"*.

MICHEL MANSON
CONSERVATEUR AU MUSÉE NATIONAL DE L'ÉDUCATION - ENSEIGNANT À L'UNIVERSITÉ PARIS-NORD

LE JOUET, OBJET CULTUREL DE L'ENFANCE

L'HISTOIRE DU JOUET MET EN ÉVIDENCE LES RAPPORTS EXISTANT ENTRE LA SOCIÉTÉ ET LES ÉVOLUTIONS DU JOUET. ENCORE FAUT-IL POUVOIR CONSERVER LA MÉMOIRE DES JOUETS ET JEUX DE NOTRE PASSÉ !

Les jeux auxquels on joue, et les objets de jeux -jouets, jeux de société et d'adresse, etc.- constituent le patrimoine ludique, celui que nous créons aujourd'hui par l'invention de nouveaux jeux comme celui qui a été créé par le passé, et ce patrimoine doit être vivant. Il est tout à fait important d'avoir conscience que c'est un patrimoine, et que l'on peut puiser largement, plus qu'on ne le fait, dans le patrimoine ancien. Une bonne partie du ludique du passé reste encore à vivre et à exploiter aujourd'hui. L'effort à accomplir pour prendre connaissance de ce patrimoine ludique ancien n'est pas une recherche universitaire qui serait une forme de refuge dans le passé. Il n'y a pas d'être vivant sans mémoire, qu'elle soit génétique, inconsciente, ou qu'elle soit consciente. Une société sans mémoire est une société profondément mutilée, comme l'ont compris les nombreux auteurs qui ont participé à l'œuvre entreprise par Pierre Nora, à la recherche des "lieux de mémoire"[1]. Il nous faut à notre tour nous interroger sur notre mémoire ludique, pour ne pas nous couper des jouets et des jeux de notre passé, car ce serait se priver d'une source importante et même vitale pour notre présent[2].

UN OBJET À DÉCODER

Tout objet est un objet social, c'est-à-dire relié à tous les aspects de la société. L'expérience des archéologues est instructive à cet égard, puisqu'ils partent des objets, étudient la vie matérielle, et par confrontation avec d'autres sources, remontent à tous les autres aspects de la société, du religieux au politique, du culturel à l'économique. En partant du jouet et en redéfinissant toutes les configurations qu'il forme avec tous les secteurs de la société, on est en fait invité à une relecture complète de celle-ci.

Tous les historiens qui ont parlé de l'histoire de l'enfant[3], ceux qui se sont intéressés à l'histoire du jeu, ont beaucoup plus utilisé les textes, les discours sur le jouet, qu'ils n'ont effectué un véritable travail sur les jouets eux-mêmes. Non pas une étude des jouets en tant qu'objets de collections – elles abondent – mais une réflexion d'historien pour penser l'objet dans toutes ses dimensions. Il y a là une véritable carence intellectuelle qu'avait fait apparaître le sociologue Jean Baudrillard en étudiant le Système des objets[4]. La sociologie redécouvrait que les objets sont au cœur des configurations mentales, sociales, économiques et culturelles. Les objets forment un

système à chaque moment de l'histoire d'une société, et il faut donc apprendre à "lire" l'objet et ses relations avec son environnement, alors que nous n'avons pas appris ce genre de lecture. Dans notre société de surabondance des objets, ceux-ci sont donnés, sont offerts au regard et nous croyons que cette simple vision nous apporte tout ce qu'il y a à savoir sur leur compte. À part les techniciens spécialistes de la fabrication ou de l'entretien des objets, qui ne possèdent du reste qu'une grille de lecture de l'objet, nous sommes tous des analphabètes dans ce domaine. Or, nous devons apprendre à décoder l'objet, et les jouets en particulier puisqu'ils sont au cœur des pratiques professionnelles des ludothécaires, des fabricants, des marchands, et au cœur des pratiques relationnelles au sein des familles, et des pratiques ludiques des enfants. Comme tout objet, le jouet est soumis non pas à un code, mais à une multitude : code de ses usages, de ses emplois ludiques, code technique, code esthétique, code de l'imaginaire et du système de représentation qui s'y investit. On peut résumer ces divers aspects en quatre grands ensembles qui définissent l'objet jouet d'une façon différente selon la société et le moment de son histoire.

Le jouet est un objet technique : il faut des matériaux, des techniques, un savoir-faire pour fabriquer cet objet. Chaque société a ses capacités techniques, ses seuils, son mode de production des objets, et le jouet ne peut échapper à ces contraintes.

Le jouet est un objet économique et social. Sa fabrication peut être le fait de professionnels, et alors il devient un objet de commerce, il entre sur un marché, il a une clientèle. Si la gamme des jouets est différenciée, en qualité et donc en coût, il y a plusieurs clientèles socialement différentes, et le jouet n'a donc pas la même présence, la même pénétration selon les milieux sociaux et les attentes culturelles.

DANS LA CULTURE GLOBALE

Le jouet est un objet culturel de l'enfance et il faut entendre cela de deux façons différentes. D'une part il appartient à l'enfant, il participe à la construction, autour de l'enfant, d'un environnement qui lui est propre, dans lequel il puise ses références, son esthétique, son rapport à la société ; il contribue à former une culture d'enfance. Cet univers des jouets n'est cependant pas isolé, il est lui-même l'émanation de la culture des adultes, qui le fabriquent et y investissent leurs connaissances de l'enfant, leur imaginaire, leurs valeurs, leur propre système de représentations. Dès lors, le jouet est réinvesti dans la culture globale, il est décrit par tout un lexique, il donne lieu à des textes littéraires, à des images, à tout un matériel culturel variable selon l'histoire et la société.

Le jouet est enfin – beaucoup diront surtout – un objet ludique au cœur d'une activité de jeu qui en dépend car elle l'utilise, mais qui déborde l'objet de toutes parts. Le psychologue, le sociologue, le ludothécaire qui regardent jouer les enfants ou qui jouent eux-mêmes sont plus armés que l'historien pour saisir ce qui se passe entre l'enfant et son jouet quand on reste dans une situation de jeu.

Car le technique, l'économique, le social, les représentations laissent des sources que l'historien peut retrouver pour bâtir son histoire du jouet. Le jouet en jeu est beaucoup plus difficile à atteindre, mais il faut savoir que la recherche historique ne permet jamais la reconstitution totale de la mémoire collective : elle laisse des zones d'ombre momentanées et d'autres définitives.

UN MARCHÉ DE L'ENFANCE

L'histoire économique du jouet ne commence qu'avec la naissance d'un "marché de l'enfance". Avant celui-ci, existe ce qu'on peut appeler un "jouet écologique", quand l'objet est fabriqué par l'enfant, le grand-père, le grand-frère ou les parents, qui puisent dans le milieu les matériaux nécessaires : morceaux de bois et végétaux, cailloux, etc. Objets fugaces, fragiles, qui disparaissent à jamais, on ne les connaît qu'à partir d'observations ethnologiques, quand on peut assister à leur fabrication et à leur usage, ou quand des informateurs retrouvent les vieux savoir-faire de leur enfance. Les folkloristes du XIXe siècle nous ont aussi laissé de précieuses contributions qui forment aujourd'hui les matériaux d'une histoire du jouet dans les sociétés traditionnelles rurales. On connaît alors des réalités locales, les poupées coquelicots de la Beauce ou les jouets-végétaux du Poitou.

Pour que l'on passe de ce stade du jouet écologique à la création d'un marché de l'enfance avec des jouets de commerce, il faut que se produise toute une série d'évolutions, dans lesquelles les deux suivantes sont particulièrement importantes :

- il faut une certaine prise de conscience de l'enfance en tant que telle, de ses besoins et de ses plaisirs, pour qu'une décision d'achat de jouets puisse être prise en compte dans une famille. Les choses sont bien plus complexes, évidemment, mais il faut retenir qu'il n'y a pas d'histoire du jouet ►

illustration Pascale Mugnier

sans histoire de l'enfant.
- il faut des professionnels, disposant de techniques, de la maîtrise des matériaux et d'un réseau de distribution, le tout pouvant être réduit à sa plus simple expression ou devenir, comme dans notre société actuelle, extraordinairement compliqué.
Historiquement, ce marché du jouet est passé par un certain nombre de stades dans la production comme dans la commercialisation, avec cette particularité que chaque nouveau stade ne supprime pas les précédents qui peuvent perdurer et font coexister, dans la même société, des structures différentes du marché de l'enfance.

LE JOUET ARTISANAL

Il a un rayon d'action réduit. Le plus souvent, les jouets sont fabriqués dans les marges d'un métier déjà existant, et la clientèle reste tout à fait locale. Ainsi le charpentier taille dans des chutes de bois des chevaux ou des charrettes, le menuisier fait des meubles de poupées, le tisserand utilise des chutes de toiles pour confectionner des poupées, etc. N'importe quel professionnel possédant un savoir-faire, des outils et un matériau peut fabriquer des jouets. Ce stade échappe à l'enquête historique tant que la commercialisation reste très marginale. Du jour où la clientèle se fait plus nombreuse et où la demande qui s'accroît impose une production plus importante, des contrats de vente ou d'association, des problèmes d'extension du réseau de diffusion, alors les sources surgissent et on est prêt à passer au second stade.
Le jouet artisanal à rayon d'action régional ou plus large encore, implique une spécialisation progressive des métiers du jouet. Pour l'artisan, le jouet devient une part notable de sa production pouvant aboutir à la spécialisation complète si le marché reste porteur sur une durée assez longue. Pour les marchands émergent de la masse des commerces non spécialisés de type "bazar" ou quincaillerie de village, un certain nombre de grossistes, de négociants, qui drainent pour un commerce à distance des zones de production élargies. Par exemple, dès l'Antiquité, les poupées pouvaient voyager dans toute la Méditerranée, suivant les routes maritimes du commerce des vases. Les jouets allemands de Sonneberg ou de Nuremberg alimentaient pendant plusieurs siècles un commerce à l'échelle de l'Europe. Il est donc important de ne pas confondre la production artisanale avec la rareté des objets. Nous avons cité ailleurs l'importance des jouets en stock chez des grossistes parisiens du XVIIIe siècle dont le réseau commercial couvrait toute la France [5].

LE JOUET INDUSTRIEL

Il correspond à la dernière étape de cette histoire, dont la chronologie dépend de la révolution industrielle, qui est variable selon les pays, mais qui ne débute en France que dans la deuxième partie du XIXe siècle. Les matières plastiques et la mondialisation de l'économie ont, depuis cinquante ans, accéléré ce processus d'industrialisation du jouet, sans empêcher un retour du jouet artisanal, ni exclure complètement les jouets écologiques.
Ainsi, le jouet a, comme n'importe quel autre objet de consommation, une histoire intimement liée à celle de l'économie en général et au capitalisme en particulier. Il s'inscrit donc sur une toile de fond magistralement dessinée par Fernand Braudel [6]. Il peut être intéressant d'offrir au lecteur quelques repères pour l'histoire du jouet, de l'Antiquité à nos jours, mais la tâche est démesurée et ne correspond pas au cadre restreint de cette présentation. Pourtant, en nous limitant aux périodes les plus anciennes et les moins connues, de l'Antiquité à l'Ancien Régime, nous voudrions suggérer quelques pistes et quelques résultats tirés de nos recherches sur l'histoire du jouet [7].

DANS L'ANTIQUITÉ

On a découvert de nombreux jouets antiques, grecs et romains, dans les fouilles archéologiques, et ils ont été identifiés comme tels depuis le XVIIIe siècle. Antérieurement au Ve siècle avant J.-C., il n'existe aucune certitude d'une production artisanale de jouets en quantité importante. À ce moment-là, durant le siècle de Périclès à Athènes, émerge la représentation de l'enfant dans l'art grec, avec des scènes d'enfance sur des vases, et on trouve des personnages d'enfant dans la mythologie et le théâtre grecs, chez Euripide et Aristophane par exemple. C'est justement lorsque l'enfant fait son apparition dans l'art et la littérature que surgissent des figurines articulées en terre cuite, faites au moule et produites en grande quantité, qu'on ne peut guère interpréter autrement que comme des poupées [8].
Les premiers types, du début du Ve siècle avant J.C., sont moulés d'un seul côté, plats de l'autre, et proviennent de la région de Corinthe. Fabriquées dans les ateliers des coroplastes, ces petites *koré* – images de vierges et de fillettes, poupées – sont exportées en Mer Noire, en Afrique du Nord, en Italie du sud, en Espagne. Leur succès est tel que les populations locales font des copies de ces poupées corinthiennes en moulant les objets importés.
Mais il n'y a pas que des poupées dans le commerce des jouets dans la Grèce classique. Dans une pièce d'Aristophane, *Les Nuées*, un homme raconte que la première somme qu'il a touchée comme indemnité pour sa participation à l'assemblée des citoyens, il l'a utilisée pour acheter un petit chariot à son fils [9]. Il y a donc, dès la Grèce ancienne, des professionnels fabricants de jouets et un marché de l'enfance, sans doute limité aux grandes villes, mais qui s'étend dans tout le bassin méditerranéen. Les Romains, à partir de l'Empire, reprendront le flambeau, mais avec des techniques moins "industrielles" que le moulage, et selon un rayon d'action apparemment plus régional et local.

OBJETS MAGIQUES ?

L'interprétation des objets antiques n'est pas liée à une impression subjective, mais elle découle de la cohérence d'un faisceau de plusieurs facteurs : la nature de la structure archéologique où se trouvait l'objet et ses rapports avec l'enfant, la nature même de l'objet et ses fonctionnalités potentielles, le rapport aux textes et aux représentations figurées. Toutes les figurines articulées antiques sont trouvées dans des maisons, dans des tombes, et une seule fois dans un temple, celui d'Artémis à Éphèse. Pour affirmer que ce sont des jouets et non des statuettes votives ou religieuses, il faut que le rapport à l'enfant soit possible ou certain, et que le rapport au religieux ne soit jamais plus que marginal. Or, c'est le cas. Il n'y a rien de religieux dans les contextes archéologiques de découverte de poupées trouvées dans des structures d'habitation. Quand il s'agit de tombes et que les propriétaires sont identifiés, ce sont toujours des enfants, jamais des adultes [10]. Et pour le temple d'Artémis, c'est justement celui de la divinité à laquelle les jeunes filles grecques venaient offrir leurs poupées à la veille du mariage, comme symbole de l'abandon du temps de la poupée, du temps de la virginité [11].
Les poupées que nous avons étudiées sont articulées, parfois aux épaules, aux coudes, aux hanches, aux genoux. Quelle peut être la fonctionnalité de ces membres mobiles qui autorisent des positions différentes d'une figurine humaine ? Les textes grecs et latins ne signalent pas de statuettes ou de statues mobiles, à l'exception de ces statues égyptiennes inclinant la tête pour désigner le futur grand prêtre. À l'époque archaïque, on se méfiait même des statues au point qu'on les enserrait de bandelettes pour qu'elles ne puissent pas s'animer et venir perturber les mondes vivants [12]. Ainsi, les textes renvoient à un animisme religieux, à un animisme magique, mais pas à l'animisme enfantin du jeu dans lequel l'enfant fait vivre sa poupée [13], aidé par sa mobilité rela-

tive. Seule cette fonctionnalité ludique permet d'expliquer l'articulation des membres de nos figurines humaines, pour lesquels aucun autre usage n'est possible. Mais cela n'empêche pas la pluralité des investissements symboliques dans l'objet.

Quand des parents placent une poupée dans une tombe enfantine que font-ils? Ils placent un objet aimé auprès de l'enfant pour l'accompagner dans son voyage ; ils en font un objet "votif", voué à la mort et protecteur de l'enfant dans l'au-delà. Cela ne lui retire pas son sens initial et sa fonction première de jouet.

Certaines poupées ont les attributs des divinités locales, à la fois divinités de la fécondité et de la petite enfance. Mettre ce jouet entre les mains d'un enfant, c'est lui prêter le même rôle prophylactique qu'une médaille religieuse que les parents accrochent au cou de l'enfant. Cette logique de type magique se superpose aux fonctionnalités concrètes, ludiques de l'objet. Les hommes de l'Antiquité n'avaient pas l'esprit cartésien, ou plutôt, ils acceptaient d'investir un objet de plusieurs strates de significations diverses, et cette polysémie de l'objet ne doit pas nous bloquer dans l'interprétation de l'objet jouet.

Ainsi, le son des clochettes et des grelots, des hochets et des jouets sonores (crepitacula) était non seulement destiné à faire plaisir au bébé, mais aussi à éloigner de lui le mauvais œil, à lui fournir une protection magique [14]. Ces objets sont avant tout des jouets, et leur fonction magique est surajoutée, elle rassure les parents sans gêner le jeu de l'enfant.

Nous avons développé cet exemple du jouet antique parce qu'il a donné lieu à des contresens, à des non-sens, car on a souvent pris les investissements imaginaires et symboliques pour la "fonction" de l'objet. Même avec des attributs de divinité, la poupée articulée dans une tombe d'enfant ne peut être un "objet de culte".

Nous avons pu voir que ces jouets antiques sont bien à décoder en fonction d'une technologie, d'un marché de l'enfance, et des valeurs religieuses et magiques de la société, sans oublier les courants historiques qui permettent de resituer la forme des objets dans une histoire de l'art.

L'ÉCLIPSE PARTIELLE DU MOYEN-ÂGE

Si la poupée et les autres jouets ont existé pendant l'Antiquité, avec les invasions barbares, ils semblent disparaître jusqu'au XIIe siècle. À cela, il y a plusieurs raisons. La parcellisation de l'économie, l'émiettement féodal ne sont pas favorables à la commercialisation sur de longues distances. La disparition du monnayage de l'or, la faiblesse de l'urbanisation ne sont pas propices à la création de marchés de biens de consommation autres que les produits de première nécessité.

Mais une autre raison peut être évoquée, le rapport à l'histoire de l'enfant et de la famille. Pour dire les choses de façon schématique et simplifiée, il semble bien que le jouet du commerce apparaît dans des sociétés où la famille est de type conjugal, et lorsque le niveau de vie dépasse la simple survie. C'est pour la bourgeoisie des villes que le marché du jouet est possible, beaucoup plus que pour les familles élargies, le *génos* grec, la *gens* romaine, le lignage féodal. Dans ce cas, l'enfant n'émerge pas en tant qu'individu, il est un héritier collectif d'un bien collectif, il n'est pas au sein de relations familiales affectives liées à des stratégies individuelles de transmission des acquis familiaux. Le recentrage sur l'enfant au sein de la famille semble être une condition importante pour qu'on désire lui acheter des jouets du commerce.

Progressivement, à partir du XIIIe siècle mais surtout aux XIV-XVe siècles, avec le développement des villes, la reprise des échanges internationaux par les marchands italiens ou la Hanse allemande, on voit resurgir une fabrication des jouets. Nuremberg, plaque tournante entre les marchands italiens, les marchands allemands, les foires de Champagne en France, est une ville avec des capitaux importants, située dans une région boisée qui fournit une matière première abondante : elle devient ainsi la première capitale du jouet en Europe. Depuis le XIIIe siècle le tour à bois a connu un perfectionnement technique [15] qui lui donne l'allure qu'il conservera jusqu'au XIXe siècle, avec un entraînement au pied qui laisse les mains libres et autorise le tournage de petits objets: poupées, toupies, boules, pourront désormais être fabriquées en grandes quantités, à des coûts assez faibles.

En France, c'est au XVe siècle qu'apparaît la corporation des bimbelotiers [16], fabricants de jouets en étain, qui deviendra la corporation spécialisée dans la fabrication des jouets.

Dès lors, la fabrication du jouet et sa diffusion dans un commerce à long rayon d'action est en marche.

L'ANCIEN RÉGIME : UNE PROGRESSION CONSIDÉRABLE

Au XVIe siècle, une autre corporation apparaît, celle des poupetiers, fabricants de poupées et de jouets qui, au début du XVIIe siècle sont en procès avec les bimbelotiers pour l'obtention du monopole de la fabrication du jouet. Ils gagnent mais retournent bientôt à l'état de métier libre et seuls les bimbelotiers sont en position de corporation privilégiée dans le domaine du jouet. Durant tout l'Ancien Régime, jusqu'en 1791, le système corporatif règle les privilèges de fabrication, à Paris surtout, et partout où les communautés de métiers ont été organisées. Ailleurs, par exemple dans le Jura ou dans l'Aisne, la fabrication des jouets, liée à la fréquentation des pèlerinages de Saint-Claude et de Liesse, est entre les mains d'artisans libres, qui n'obéissent qu'aux règlements municipaux sur les métiers.

Les artisans qui fabriquent les jouets les vendent aussi directement à leur clientèle, mais très tôt, dès la fin du Moyen-Âge, des colporteurs en emportent dans leurs paniers et dans leurs hottes, pour approvisionner les marchés et les foires. Ce sont ce qu'on appelle des "mercelots" ou petits merciers. C'est en effet le corps des merciers qui est habilité à tout vendre, mais ne peut rien fabriquer, qui prend en charge la diffusion à distance du jouet. Certains merciers vont devenir, dès le XVIIe et encore plus au XVIIIe siècle, de véritables négociants en jouets, achetant très loin, en Allemagne, dans le Jura, dans l'Aisne, revendant ensuite dans toute la France.

Avec l'évolution de la sensibilité à l'enfance, une meilleure connaissance de la psychologie de l'enfant et de son besoin de jouer, avec aussi au XVIIIe siècle un premier recul sensible de la mortalité et un accroissement des ressources des familles, la demande en jouets ne peut qu'augmenter constamment. À la veille de la Révolution Française, ce sont des quantités industrielles de jouets qui sont produites dans un cadre artisanal et la rigidité du système corporatif ne pouvait que bloquer le développement de cette production. La suppression des corporations en 1791 va permettre une libéralisation de la fabrication et de la vente, et la proto-industrialisation du jouet se poursuit à un rythme accéléré dans la première moitié du XIXe siècle, jusqu'à ce que l'industrialisation commence, secteur par secteur, et se poursuive jusqu'à aujourd'hui.

La croissance de la fabrication, cela veut dire qu'on livre sur le marché de plus grandes quantités de chaque type de jouet, mais aussi que la gamme de prix par type augmente, et que le nombre de types est lui-même en augmentation. Comment s'effectue cette croissance complexe des produits?

LE PARC À JOUETS

L'ensemble des jouets existants dans une société donnée à un moment donné a été appelé par Georges Reddé le "parc à jouets" [17]. Pour notre part, nous avons réalisé une typologie empirique des jouets, classés en familles, ce qui permet de codifier les sources historiques et d'effectuer des comptages période par période.

Si on tente de retrouver grâce à ces pointages le parc des jouets de chaque période, on s'aperçoit que dès l'Antiquité, toutes les "familles" de jouets sont représentées : la poupée et son univers, le monde en modèles réduits, les jouets de spectacles et de rôles, les jouets de locomotion et de transports, les jouets d'adresse. Ce qui manque, c'est la variété des types et des sous-types. À partir de ce point de départ, l'histoire du jouet est celle d'une arborescence. Les types de jouets simples, inventés dans le jouet écologique, passent dans la fabrication du jouet artisanal, et là, grâce à de nouvelles techniques de fabrication, et sous la pression constante de l'augmentation de la demande, de nouvelles ramifications typologiques apparaissent. L'interaction entre la technique de fabrication, les possibilités ludiques et la croissance des gammes est le moteur même de cette évolution.

Prenons un exemple. Au départ, la poupée suffit à tous les jeux anthropomorphiques. Puis on crée de petites figurines, qui forment des univers : les petits soldats pour les garçons, les fermes, les ménageries, aujourd'hui les Playmobil, les poupées mannequins. Pour les poupées elles-mêmes, les poupards apparaissent au XVIIe siècle, les poupées mannequins au XVIIIe siècle, les poupées petits enfants (les bébés "Jumeau") sous le Second Empire, et les nouveaux-nés "Corolle" aujourd'hui.

Une enquête que nous avons menée à l'Université Paris-Nord auprès des ludothèques a bien montré comment les changements typologiques correspondaient à l'évolution des rôles sociaux et à des "créneaux" ludiques encore inexploités et pour lesquels on trouve des objets appropriés.

C'est ainsi que l'histoire du jouet montre bien comment fonctionnent les rapports entre la société et l'innovation dans le jouet. Pour la même famille de jouets, l'évolution des sensibilités, des rapports sociaux, des possibilités offertes par la technique et les nouveaux matériaux, permet d'exploiter constamment de nouvelles possibilités ludiques. Aujourd'hui, si on veut innover dans le jouet, il faut inventer des ressorts ludiques qui n'ont pas encore trouvé leurs objets. D'anciens modèles, tombés dans l'oubli, peuvent aussi être fabriqués dans de nouveaux matériaux et avec des possibilités ludiques accrues.

Le répertoire des jouets du passé est considérable, et ce capital de plaisirs ludiques n'a pas fini d'offrir, pour les enfants d'aujourd'hui, des ressources et des idées. Encore faut-il retrouver les objets, ou leur image et description, effectuer un véritable travail de recherche historique pour leur restituer tout le réseau de significations qu'ils recèlent. La mémoire des jouets retrouvée, le patrimoine ludique réactivé, et c'est le jouet d'aujourd'hui et la joie des enfants qui découvriront ainsi des sources nouvelles de développement.

AUJOURD'HUI, SI ON VEUT INNOVER DANS LE JOUET, IL FAUT INVENTER DES RESSORTS LUDIQUES QUI N'ONT PAS ENCORE TROUVÉ LEURS OBJETS

Article paru dans les actes de l'Université d'Été ALF

NOTES

1. Pierre Nora (direct.), *Les lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, six volumes explorant successivement *La République* (1984), *La Nation* (2 vol., 1986), *Les France*s (3 vol., 1992).

2. À la fin de la décennie 1980, plusieurs projets internationaux – par l'Organisation Mondiale de l'Éducation Préscolaire (OMEP), et le Conseil de l'Europe – se sont penchés par exemple sur les jeux traditionnels, pour en dresser l'inventaire, et en faire une exploitation pédagogique et culturelle.

3. Et ils sont nombreux depuis la première édition, en 1960, du livre fondateur de Philippe Ariès, L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime, Paris, Plon, 1960, réédition Le Seuil, 1973, et nombreuses rééditinns postérieures.

4. Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968, coll. Tel, 288 p.

5. Michel Manson, *Le tambour et la poupée*, dans *Le jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, éditions Autrement, coll. Mutations n° 133, 1992, p. 148-158. Texte repris et augmenté sous le titre *La poupée et le tambour, ou de l'histoire du jouet en France du XVIe au XIXe siècle*, dans Egle Becchi et Dominique Julia (éd.), *Histoire de l'enfance*, Paris, Le Seuil, 1997, Rome, Laterza, 1996, t. I, p. 367-396 (en italien).

6. Fernand Braudel, *Civilisation matérielle, économie et capitalisme, XV-XVIIIe siècle*, Paris, Colin, 1979, réédité dans la collection Le livre de poche. Références, trois volumes.

7. Recherches commencées en 1968-1969 par un mémoire de maîtrise sur les jouets antiques, et jalonnées par de très nombreux articles et participations à des ouvrages collectifs. À paraître un ouvrage sur *Le Jouet dans la France d'Ancien Régime (XVIe-XVIIe siècle)*.

8. Sur les poupées antiques, voir nos articles dans *Jouer dans l'Antiquité*, Musée de Marseille et réunion des musées Nationaux, 1991, et dans *Jeux et Jouets dans l'Antiquité et le Moyen-Âge*, Les Dossiers de l'Archéologie, n° 168, février 1992, *Les poupées antiques*, p. 48-57.

9. Aristophane, *Les Nuées*, vers 861-864. La somme en question est une obole, reçue comme héliaste, et c'est à la fête des Diasies, que ce père acheta, pour son fils de six ans, le jouet qu'il réclamait.

10. Comme nous l'avons montré dans notre article *Histoire d'un mythe : les poupées de Maria, femme d'Honorius*, Mélanges de l'École française de Rome, Antiquité, 90, 1978, 2, p. 863-869.

11. D'après le texte célèbre de *l'Anthologie Palatine*, VI, 280, coll. Budé, t. III, p. 140, dans lequel Timarète consacre à la déesse vierge ses tambourins, son ballon, la résille qui retenait ses cheveux et ses poupées avec leurs vêtements. Il y a un jeu de mots dans ce texte, qui joue sur les sens du mot Koré : elle, vierge, offre ces petites vierges (les poupées) à la déesse vierge (Artémis). Cf. la discussion sur ce texte dans notre article cité à la note précédente, p. 864.

12. Cf. Le mythe de Dédale, **Françoise Frontisi-Ducroux,** *Dédale. Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, Paris, Maspero, 1975.

13. Nous avons exploré ce dossier dans *Le mythe de Pygmalion est-il un mythe de la poupée ?*, dans R. Chevallier (éd.), *Colloque Présence d'Ovide*, Paris, Les Belles Lettres, 1982, p. 101-137.

14. Michel Manson, *Le mauvais œil et l'enfant*, dans Vues d'enfance, n° 4, Noël 1995, p. 14-20.

15. Maurice Daumas (éd.), *Histoire générale des techniques*, t. I, *Les origines de la civilisation technique*, Paris, 1962, p. 359 : sa forme antique ; t. II, Paris, 1965, *Les premières étapes du machinisme*, p. 269 : sa forme au XIIIe siècle. On peut en voir une image dans une vignette du XIIIe siècle, reproduite par Viollet-le-Duc, *Dictionnaire du mobilier*, t. II, p. 530. Par la suite, on rajoute un volant d'inertie.

16. Ils figurent sur une lettre patente de Louis XI, de juin 1467. Il ne s'agit que d'une corporation parisienne.

17. Georges Reddé, *Le parc des jouets*, dans Le Jouet, éd. Autrement, op. cit., p. 93-106 ; mais ce concept est élaboré dans la thèse de l'auteur, restée inédite.

BIBLIOGRAPHIE

Philippe ARIES, *L'Enfant et la Famille sous L'Ancien Régime*, Paris, Plon 1960.

Jean BAUDRILLARD, *Le système des objets*, Paris, Gallimard 1968.

Egle BECCHI et **Dominique JULIA (Éd.),** *Histoire de l'Enfance*, Paris, Le Seuil 1997.

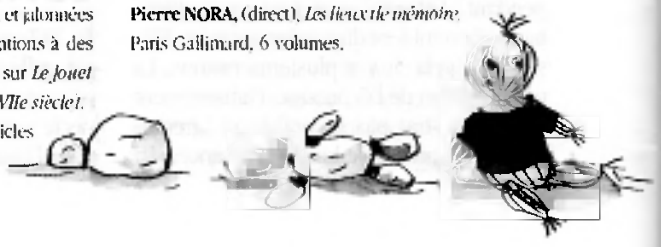
Fernand BRAUDEL, *Civilisation matérielle, Économie et capitalisme - XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Colin 1979.

Histoire générale des techniques.

Maurice DAUMAS (Éd.), *Histoire générale des techniques*, Paris, Colin 1979.

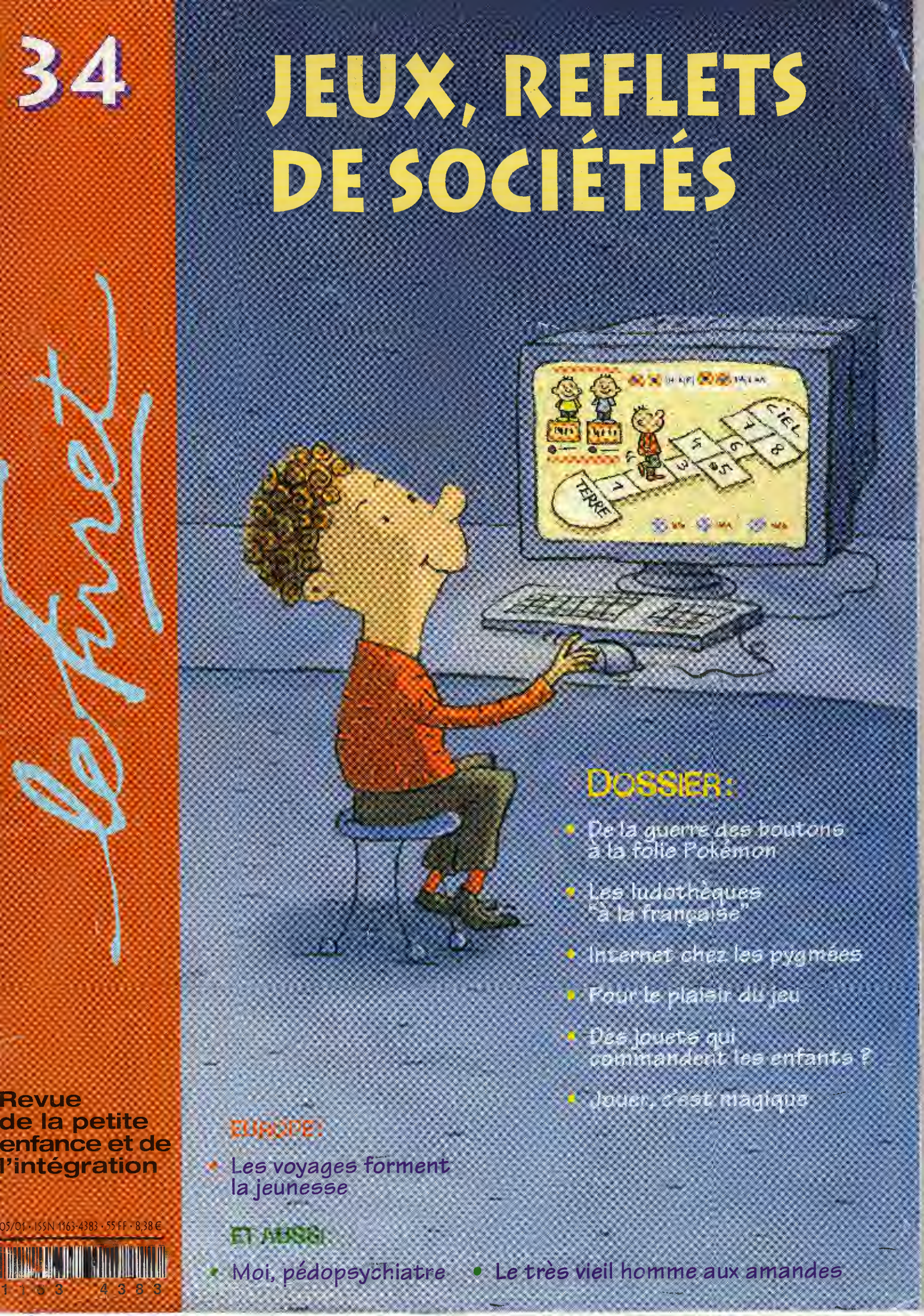
Françoise FRONTISI-DUCROUX, *Dédale - Mythologie de l'artisan en Grèce ancienne*, Maspero Paris, 1975.

Pierre NORA, (direct), *Les lieux de mémoire*, Paris Gallimard, 6 volumes.



34

JEUX, REFLETS DE SOCIÉTÉS



DOSSIER :

- De la guerre des boutons à la folie Pokémon
- Les ludothèques "à la française"
- Internet chez les pygmées
- Pour le plaisir du jeu
- Des jouets qui commandent les enfants ?
- Jouer, c'est magique

EUROPE :

- Les voyages forment la jeunesse

ET AUSSI :

- Moi, pédopsychiatre
- Le très vieil homme aux amandes

Revue de la petite enfance et de l'intégration

05/01 · ISSN 1163-4383 · 55 FF · 8,38 €