

Le journal des professionnels de **Enfance**

Recherches

lesprofessionnelspetiteenfance@gmail.com

En partenariat avec



Enfant, créateur de monde !

Autonomie - Jeu - Imagination - Créativité - Sociabilité



TPMA.fr



Du sens des mots
Le bébé statisticien

Développement
Ma réputation, moi j'y tiens !

Inclusion
LET's GO!

Du jeu et du jouet :

l'enfant créateur de monde

L'importance du jeu relativement au développement de l'enfant n'est aujourd'hui plus questionnée. Pour autant, une fois ceci posé, allons-nous suffisamment loin dans la pensée du jeu afin d'y révéler tous ses enjeux ? Et si en ce sens, nous tentions une approche philosophique tant de l'activité « jouer » que de l'objet « jouet » ? De quoi nous faire cheminer vers leur sens fondamental, celui par lequel l'enfant apparaît créateur de monde...



Dans quelle mesure les philosophes abordent-ils la petite enfance ?

Le constat qui peut être fait est que cette thématique est assez massivement absente du corpus philosophique habituel. Paradoxalement, bien que non abordée comme telle, elle revient dans les écrits des philosophes, comme malgré eux... Je me questionne ainsi sur cet oubli dans les grandes démarches philosophiques, ce qui m'a amené à relire les écrits de ces penseurs afin d'y déceler les résurgences de la dimension « enfance ».

Comment amorcer une pensée sur le jeu de l'enfant ?

Nous pouvons commencer en posant une distinction entre le verbe « jouer » et le substantif « jouet ». En effet, ils n'ont rien à voir !

Jouer désigne une activité fondamentale qui structure la personnalité humaine. Dans le jeu, des règles sont créées, adoptées mais elles vont aussi et surtout être modifiées et adaptées à sa réalité de déroulement. Deux dimensions sont donc présentes, la création de règles fonctionnant comme des valeurs, des normes, et la capacité d'adaptation, directement liée au fait que le réel n'est jamais tel qu'on l'avait prévu... Pensons par exemple à ces situations particulières des grands jeux de société auxquelles nous nous frottons malgré leur mode d'emploi conséquent ! En termes de processus éducatif et de développement du psychisme, ceci est hautement important et constructif dans le sens où au-delà des règles va importer la manière de faire avec. Cette idée d'ailleurs a été avancée par l'historien Johan Huizinga¹ lequel met en avant qu'après l'époque de l'*homo sapiens* et de l'*homo faber*, vient celle de l'*homo ludens* (l'homme qui joue). Ceci démontrant sa vision prestigieuse et considérable de l'activité « jouer », qui, pour lui, est à l'essence même de la culture, de la civilisation, au point qu'il écrivit que « Le briseur de jeu brise la culture même ». Jouer est ainsi fondamental et les enfants se construisent par et grâce à cela.

Concernant maintenant le jouet même, nous parlons d'un objet physique, matériel, dont la caractéristique principale est qu'il n'a pas été fait par l'enfant (hors situations où il récupère un objet qui n'est initialement pas un jouet pour se l'approprier comme tel). Autre élément important : cet objet n'est jamais neutre du point de vue des idées ; de fait, il va porter et véhiculer des valeurs, des représentations sociales, etc. inhérentes à une culture et/ou une société donnée. Enfin, il impose



Laurent Bachler

Professeur de philosophie en lycée et en classes préparatoires aux grandes écoles. Il est aussi formateur auprès des équipes éducatives sur les questions de collaboration et de coopération. Ses travaux portent sur la petite enfance et les questions éducatives.

certaines comportements ou, dit autrement, il appelle à être utilisé d'une façon spécifique : des contraintes existent dont le respect permet le fonctionnement.

Ces éléments étant posés, je pense que le phénomène remarquable est qu'autant l'enfant aime jouer, autant il ne cesse de détourner l'objet « jouet » afin de se l'approprier. La dimension essentielle se loge spécifiquement en ceci que l'enfant ne joue pas en fonction de ce qui a été pensé par les concepteurs du jouet et il est dès lors passionnant d'observer et de réfléchir à la manière dont précisément il va utiliser un jouet d'une manière impensée initialement et en contourner les contraintes physiques, matérielles voire conceptuelles.

Pourriez-vous développer cette notion du jouet comme porteur de valeurs spécifiques ?

Oui, c'est d'ailleurs une réflexion que j'ai développée² après la lecture du texte de Roland Barthes, *Jouets*³, dont nous aurons l'occasion de reparler. Un jouet n'est pas un objet comme les autres. Les parents ou éducateurs n'offrent ainsi pas à

■ En résumé

■ Jouer est fondamental pour les enfants, d'où l'importance de penser leurs jouets et plus encore la façon dont ils s'y rapportent.

■ Les jouets ne sont jamais neutres : ils reflètent et portent des valeurs spécifiques.

■ Il est essentiel que l'enfant puisse, avec ses jouets, se poser comme créateur et non comme simple usager, comme inventeur et non comme utilisateur.

■ Dans le jeu et au travers des jouets et de ce qu'il fait avec, l'enfant explore et exerce sa liberté individuelle ; il apprend et se familiarise aussi avec les codes collectifs de son époque.



Autant l'enfant aime jouer, autant il ne cesse de détourner l'objet « jouet » afin de se l'approprier

leurs enfants ceux qui s'inscrivent en faux contre leurs valeurs. Prenons un exemple bien connu, celui des poupées Barbie®. Aujourd'hui très critiquées, nous voyons que des parents attentifs aux questions d'égalité des genres et de construction de l'identité sexuelle se garderaient bien d'en acheter à leur progéniture ! Cela signifie que

nous, adultes, investissons le jouet de valeurs et de croyances très fortes. Mais qui dit valeurs, dit aussi débats, discussions, échanges : il devient dès lors intéressant de voir comment l'enfant va les accepter ou non, dans quelle mesure il va contredire, contrarier le projet que l'on a pour lui... Cela résume d'ailleurs tout le grand défi inhérent à l'éducation : il y a le projet éducatif et ce qu'en font les enfants !

Il n'existe donc pas de jouets neutres : ils sont toujours sous-tendus par une conception spécifique de l'enfant comme de l'enfance. Cette dernière distinction est importante pour moi : on ne prend pas soin du premier comme on le



le jouet s'avère au croisement de deux dimensions : une individuelle, exploration de sa liberté par l'enfant lui-même, et une collective, via l'assimilation de codes collectifs

fait pour la seconde. L'enfant, en tant qu'individu, se caractérise par une extrême dépendance ; l'enfance, quant à elle, peut être définie comme un ensemble de croyances, de rêves, de désirs, d'images, de représentations, etc. Aujourd'hui, que se passe-t-il ? Nous avons des jouets qui correspondent aux besoins de l'enfant (par exemple, des jouets qui participent à l'éveil). Mais qu'en est-il de l'enfance ? Existes-ils des jouets qui en prennent soin, qui nourrissent ce monde qui va nous habiter toute notre vie durant ? Je pense que se focaliser sur les seuls besoins de l'enfant n'est pas suffisant : doivent aussi être intégrées toute cette dimension de l'enfance et des représentations durables allant avec.

Mais pensez-vous que les jouets dits adaptés aux besoins de l'enfant le sont véritablement ? Ne reflètent-ils pas plutôt l'enfant tel que nous le considérons, en tant qu'adulte à devenir dans une société donnée, comme Roland Barthes⁴ tend d'ailleurs à le suggérer ? Roland Barthes nous offre en effet une approche précieuse bien que très dure du jouet, abordé comme véritable piège idéologique. Il met en avant combien les jouets sont des objets saturés de valeurs, allant juste à les évoquer comme un « microcosme adulte », comme ce qui tend à préfigurer les fonctions adultes et, par appel à l'imitation, à les accepter. Il donne ainsi l'exemple de la poupée, qui non seulement est semblable physiquement à un bébé, mais qui en outre va présenter des fonctionnalités identiques à ce dernier ! Un phénomène que Barthes dénonce en ce que, par là, on demande aux enfants par le biais des jouets, de faire leurs, comme normes, les gestes et les attitudes propres à notre vie adulte telle que formalisée à un moment donné.

Le texte de Barthes peut être considéré plus profondément comme une véritable invitation lancée aux éducateurs (parents, professionnels, etc.). Il nous dit en quelque sorte : offrons des jouets qui donnent aux enfants l'envie d'inventer le monde à venir plutôt que de reproduire le monde actuel. Il se méfie hautement de ces jouets qui préparent les enfants à trouver une place dans la société... une place de petit bourgeois si nous replaçons cet écrit en son temps. C'est comme si nous donnions à l'enfant une paire de pantoufles non pour qu'il ait chaud mais pour qu'il se mette d'emblée dans cette posture de futur père de famille ! Barthes critique ainsi les jouets qui constituent une préparation au conformisme... ce qui laisse entendre, bien qu'il ne le développe pas, qu'il nous faudrait bien plutôt inventer précisément des jouets ouvrant de nouvelles perspectives d'avenir ! Ce dernier appartient aux enfants et non à nous, adultes. Quand bien même seraient mis en scène des objets de notre monde (typiquement ceux de la dinette !), la dimension d'ouverture et d'imagination doit demeurer fondamentale. Prenons un exemple, très contemporain : les boîtes de LEGO® actuelles. Aujourd'hui, celles-ci se réfèrent directement à des éléments culturels notamment cinématographiques (cf. les boîtes LEGO® Stars Wars), proposant un mode d'emploi auquel il s'agit de se conformer à 100 %... alors même qu'auparavant, ces briques constituaient le jeu d'invention par excel-

lence : tout y était possible et l'absence d'une pièce souhaitée portait maintes perspectives et stratégies de détournement ! L'offre actuelle n'offre plus de marge d'adaptation, tout est prescrit et implique dès lors un comportement hyper contraint, au détriment de l'imaginaire en tant que tel... Cela joue nécessairement sur le développement du psychisme des enfants.

Roland Barthes souligne aussi la dimension fondamentalement culturelle des jouets. On échappe difficilement à sa culture et à son époque, et ces derniers sont à l'image de celles qui les ont produits. Pour autant, s'il est important que l'enfant ait les codes pour comprendre son monde, il l'est tout autant qu'il puisse avoir du recul et un certain esprit critique. Un jouet qui ne serait que dans la transmission de la culture, autrement dit, qui serait dans la préparation de l'enfant à ce que devrait être son avenir et qui oublierait les dimensions d'esquive et de contournement ne remplirait que la moitié de sa « mission ».

C'est donc cela qui a conduit Roland Barthes à écrire : « *Seulement, devant cet univers d'objets fidèles et compliqués, l'enfant ne peut se constituer qu'en propriétaire, en usager, jamais en créateur ; il n'invente pas le monde, il l'utilise : on lui prépare des gestes sans aventure, sans étonnement et sans joie.* »⁵

Dans les besoins de l'enfant, nous en oublions un : celui de contourner et de contredire les résistances du réel. Je m'explique. On entend souvent des discours portant sur la favorisation de la créativité. Mais celle-ci n'est pas magique ! Prenons deux exemples, une feuille blanche et un feuillet de coloriage dont les zones sont numérotées et appellent à l'utilisation d'une couleur. La créativité ne se loge ni dans l'une ni dans l'autre mais dans leur entre-deux. On ne peut pas créer sans contraintes données que l'on va essayer de contourner pas plus qu'avec une saturation de contraintes. Et le jouet, en la matière, est (doit être) une activité de contesta-

tion de ces dernières ! Par lui, l'enfant est dans une posture de subversion des contraintes de départ : il peut faire croire ou laisser croire qu'il les accepte mais ce, pour mieux les détourner. Et c'est en ce sens aussi que l'on peut déplorer ces jouets bien trop limitatifs, tels ces tapis avec toutes les routes dessinées que l'on attend que l'enfant suive précautionneusement avec ses petites voitures ! Ce qui compte véritablement est bien le « et si ma voiture pouvait rouler sur autre chose qu'une rue ? »... Sur un canapé, un lit... au bout duquel elle serait à même de se mettre à voler !

De l'art de jouer le jeu... des enfants !

Voilà un constat réalisé par Jean Baudrillard, philosophe du XX^e siècle : une des différences résidant entre les enfants et les adultes est que si les premiers laissent croire aux seconds qu'ils sont des enfants, les adultes, eux, tentent de faire croire à ces derniers qu'ils sont bien des adultes. Mais cela ne s'arrête pas là, car la grande différence est que nous pensons vraiment être des adultes ! À méditer !

Poser cela, en prendre conscience, c'est mettre en avant que l'important réside dans le caractère démiurgique de l'enfant. Que signifie cet adjectif ? Il renvoie au terme démiurge qui définissait la déité responsable de la création de l'univers dans les mythologies. Roland Barthes l'écrit d'ailleurs, en insistant sur le fait que ce qu'exerce l'enfant, « n'est pas un usage [mais] une démiurgie ; [qu']il crée une vie, non une propriété »⁶.

Dans cette optique et dépassant ce qu'écrivit le penseur, évoquons la situation si fréquente où les jouets se cassent... Cela signe-t-il leur fin ? Bien loin de cela : nous en trouvons plein dans les chambres d'enfants ! Ici se joue précisément cet "au-delà" du jouet tel que pensé par le fabricant ou conceptualisé par les adultes ; s'y loge le pouvoir de contournement de l'enfant évoqué et s'y traduit toute sa personnalité. D'où aussi et par ailleurs mon questionnement quant aux dits jouets de collection achetés et conservés bien précieusement par les adultes. Selon moi, ce ne sont plus des jouets. Être cassé fait partie du jouet et le risque dès lors serait d'avoir des jouets tellement parfaits ou beaux que l'enfant n'ose même pas y toucher ! En la matière, une petite anecdote personnelle : j'ai souhaité transmettre à mon fils pour ses 7 ans un vaisseau spatial agrémenté de personnages que j'avais gardés de mon enfance (j'étais fort soigneux !). Première réaction de celui-ci, très heureux : « Tu me les donnes papa ? ». Ce à quoi j'ai tiqué et répondu : « Je te les confie ». Un choix de sémantique fort de conséquences car qu'est-il arrivé ? Mon fils a joué vingt minutes avec avant de les déposer sur une étagère et ne plus jamais les toucher : c'est comme s'il les avait sacralisés. Après coup, je m'en suis senti triste, allant même à penser qu'il aurait dû jouer avec, quitte à les casser ! Me référant aux derniers mots de la citation évoquée de Barthes, les jouets doivent en effet porter, favoriser l'étonnement, l'émerveillement des enfants... ces mêmes concepts d'ailleurs si précieux en philosophie. Ils doivent aussi susciter l'aventure et par-là même, la capacité à supporter l'incertitude (même sans assez de briques pour *a priori* construire une maison, lançons-nous quand même !) et enfin, permettre la joie, cette émotion si fondamentale qui, bien que transitoire par essence, y compris celle vécue face à un jouet fortement attendu, demeure essentielle. Cette triple dimension explique peut-être qu'un enfant qui joue ne dit jamais « Ah j'ai tellement bien joué que je n'ai pas vu le temps passer » ! Lorsqu'il joue, son but

n'est pas de faire s'écouler rapidement le temps... Il est pleinement à et dans ce qu'il fait.

Il n'est donc pas dans cette « distraction » qu'évoquait le philosophe Blaise Pascal?

Tout à fait ! L'enfant ne joue pas pour se divertir. Le jeu est pour lui quelque chose d'absolument sérieux. Il ne cherche pas à s'oublier, à se perdre... Mais je pense qu'il nous faut développer plus profondément la chose. Pour l'enfant, il existe trois activités possibles : se divertir, s'ennuyer et vivre. Cela nous renvoie d'emblée à deux éléments problématiques au niveau de l'enfant : premièrement, nous croyons qu'il nous faut le divertir et occuper son temps par de l'éveil, de l'épanouissement, de la stimulation... au risque de lui créer un agenda de ministre et de lui constituer une succession d'activités normées dans le temps



Offrons des jouets qui donnent aux enfants l'envie d'inventer le monde à venir plutôt que de reproduire le monde actuel

qui font qu'il n'a pas à prendre en charge sa propre vie. Deuxièmement et en alternative, nous pensons qu'il faut laisser l'enfant s'ennuyer, et apprendre à le faire. Certes, mais il nous faut comprendre qu'il ne suffit pas de s'ennuyer pour que cela soit favorable au développement de l'enfant. L'ennui est peut être une condition importante mais néanmoins non suffisante : il existe de fait des temps d'ennui réellement assimilables à des temps "morts". Entre l'ennui et le divertissement, je mettrais, sous influence quelque peu rousseauiste, la vie. Jean-Jacques Rousseau, dans son ouvrage *Émile ou De l'éducation*⁸ pose que l'éducation donnée à un enfant ne doit dépendre que d'un seul objectif : la liberté. Éduquer, c'est préparer les enfants à exercer leur liberté. Ainsi, dans la dimension "vie" que j'évoquais, c'est bien la liberté

qui est en jeu, qui est à conquérir et à construire, à l'aide d'expériences que l'on va oser mener seul et par soi-même. Or, et cela nous ramène à notre grande question première, celle des jouets, c'est bien par ces derniers et en jouant que l'enfant va expérimenter sa liberté.

De façon résumée et liant les différents éléments posés jusqu'ici, le jouet s'avère au croisement de deux dimensions : une individuelle, exploration de sa liberté par l'enfant lui-même, et une collective, *via* l'assimilation de codes collectifs qu'il est important de savoir manipuler afin d'apprendre à vivre et évoluer avec les autres.

Dans le "jouer" et par le jouet, le tout-petit est créateur de monde. Mais il l'est aussi par son langage ou plus précisément sa parole tel qu'a pu l'expliquer Merleau-Ponty que vous citez⁹ et qui vous amène à écrire : « L'enfant parle pour donner corps à son monde » ?

Le mot enfant vient du latin *infans*, celui qui ne parle pas. Je pense que rien n'est plus faux ! L'enfant est celui qui entre dans la parole. Les mots sonnent pour lui comme un magnifique pouvoir de compréhension du monde et d'action. Le philosophe fait ainsi ressortir l'extrême importance des mots qui, loin d'être évidents ou banals comme ils le sont devenus pour nous adultes, loin aussi d'être des concepts abstraits, sont d'abord et avant tout saisis dans et comme une expérience vécue, comme autant de gestes qui ouvrent le monde, lui créent sens. Mais la parole est aussi ce qui se fait à deux. Or, aujourd'hui, on peut s'inquiéter de l'advenue d'un nouveau type de jeu, ces machines à raconter des histoires. Cette enceinte est mise à disposition de l'enfant afin qu'il choisisse lui-même le thème et écoute l'histoire avant de s'endormir avec... Il n'a même plus besoin de son parent ou d'un éducateur pour l'endormir ! Ceci est pour moi catastrophique : la voix mécanique émanant de ces machines n'est aucunement adressée à l'enfant... Cela ne peut donc pas marcher, pas en tant que parole. Le monde ne peut prendre corps que si d'autres y sont présents. L'enfant ne crée pas son monde seul.

1. Huizinga, J. (1938/1988). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
 2. Bachler, L. (2018). Le jouet est un piège idéologique pour l'enfant. *Spirale*, 88(4), 160-162.
 3. Barthes, R. (1957). *Mythologies*, Paris : Le Seuil, p. 63-65.
 4. *Ibid.*
 5. *Ibid.*
 6. *Ibid.*
 7. Blaise Pascal (1623-1662) évoquait dans ses *Pensées* le divertissement comme traduisant les activités futiles menées par les Hommes afin d'éviter de penser à leur condition.
 8. Rousseau, J.-J. (1762/2009). *Émile ou de l'éducation*. Paris : Garnier Flammarion
 9. Bachler, L. (2019). La parole de l'enfant est un geste et sa signification est un monde. *Spirale*, 92(4), 163-166.