

**Zeitschrift:** Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft  
= revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera  
d'etnologia

**Herausgeber:** Schweizerische Ethnologische Gesellschaft

**Band:** 17 (2012)

**Artikel:** Les biens de l'enfant dans l'espace domestique : logiques enfantines et  
dynamiques familiales

**Autor:** Dauphrange, Antoine / Roucous, Nathalie / Berry, Vincent

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1007280>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 29.11.2024

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# LES BIENS DE L'ENFANT DANS L'ESPACE DOMESTIQUE

## Logiques enfantines et dynamiques familiales

Texte: *Antoine Dauphagne, Nathalie Roucoux, Vincent Berry*

### Abstract

#### CHILDREN'S POSSESSIONS AT HOME Children's logics and family dynamics

This paper focuses on children's possessions at home, and presents the early results of a collective research. It aims at understanding how children's material culture spreads in family spaces, and seeks to grasp what this particular system of objects tells us about contemporary childhood. The ongoing research allows us to bring to light the interweaving of family habitus and sociocultural dynamics, and questions how these hybrid logics have influence on the construction of children's identities.

**Mots-clés:** *culture matérielle, culture enfantine, espace familial, sociologie de l'enfance, système des objets*  
**Keywords:** *childhood studies, children's culture, family spaces, material culture, system of objects*

Fans de la série *Hélène et les garçons* (Pasquier 1999), spectatrices de la *Star Academy* (Monnot 2009), passionnés de Power Rangers ou collectionneurs de Pokémon (Brougère 2008)... une littérature relativement récente en sciences sociales insiste aujourd'hui sur l'importance de la culture de masse dans les processus de socialisation et de construction identitaire des enfants. Cet intérêt scientifique se manifeste par l'émergence de différents mouvements en France, parmi lesquels celui de la sociologie de l'enfance (Sirota 2006) dans lequel s'inscrit notre étude sur les biens de l'enfant dans l'espace familial.

En s'intéressant aux médias de masse, aux industries du divertissement, au monde du jeu et du jouet, au marketing de l'enfance, les *cultural studies* anglo-saxonnes, et par la suite les *childhood studies* (Buckingham 2010), ont rapidement dépassé la vision d'un enfant comme d'un «idiot culturel» ou d'une pâte molle, pour le placer au centre de l'analyse, en s'attachant tout particulièrement

à comprendre la place et le rôle d'acteur qu'il occupe dans les interactions et plus largement dans les processus de construction sociale. En étendant le champ d'investigation au-delà de la famille ou de l'école, cette perspective insiste sur le rôle des pairs, des médias et de la culture de masse. Elle a ainsi pour projet, pour reprendre les termes de Stephen Kline (1993), de comprendre la «nouvelle matrice de la socialisation de l'enfant» (cité in Sirota 2006: 31). Les instances traditionnelles, qu'il s'agisse de la famille ou de l'école, restent importantes dans l'analyse, mais d'autres dimensions sont prises en considération pour saisir la façon dont l'enfance se fabrique aujourd'hui. De fait, des «petits objets matériels du quotidien, pratiques domestiques et personnages secondaires» (Sirota 2009: 250) deviennent des axes importants.

C'est dans cette optique que nous présentons une recherche sur «les biens de l'enfant dans l'espace familial»<sup>1</sup>. Ce projet, dont le titre est un clin d'œil à l'ouvrage dirigé par Daniel Miller, *Home*

<sup>1</sup> Il s'agit là du titre de la recherche pluridisciplinaire financée par l'Agence nationale de la recherche et portée par le laboratoire EXPERICE (Expérience, Ressources Culturelles, Education) de l'Université Paris 13.

*Possessions* (2001), s'inscrit pleinement, en référence à cet auteur, dans l'analyse de la culture matérielle. Il vise à mieux appréhender l'enfant dans la société à partir d'une approche qui croise culture matérielle et culture enfantine, entendue selon la définition de Julie Delalande comme «l'ensemble des connaissances, des savoirs, des compétences et des comportements qu'un enfant doit acquérir et maîtriser pour faire partie du groupe de pairs» (Delalande 2006: 270). La culture enfantine est ainsi abordée par le prisme de ce qui apparaît de prime abord comme le plus objectif et le plus objectivable: les biens de l'enfant. En interrogeant la façon dont ces objets sont perçus, vécus, choisis, appropriés dans l'espace familial, nous cherchons à comprendre comment la culture enfantine se matérialise et se déploie dans l'environnement domestique, et à déterminer ce que les modalités familiales d'appréhension des objets nous disent du rôle des enfants dans la construction de leurs univers culturels. Devant l'importance des phénomènes de circulation de contenus entre les supports (Brogère 2008), qui contribuent à constituer les objets en système (Baudrillard 1968), nous avons été amenés à porter une attention particulière, mais pas exclusive, aux objets sous licence<sup>2</sup>. Nous laissons ainsi délibérément de côté les questionnements sur les pratiques et les usages de ces biens, que des travaux sur la culture ludique ou plus globalement sur la culture enfantine (Arléo & Delalande 2011) ont déjà explorés. Pour saisir ces processus d'un point de vue non pas diachronique mais synchronique, la recherche est focalisée sur les enfants de 7 à 9 ans avant l'entrée dans l'adolescence qui marque une transformation de leur culture matérielle (Glévarec 2010), mais déjà capables d'autonomie et dépendant moins de leurs parents que les plus jeunes. Dans le cadre de cet article, nous nous focalisons sur l'enquête de terrain menée auprès de familles d'origines sociales diverses, et composée d'entretiens filmés. La présentation de notre méthodologie, qui place les discours de l'enfant au cœur du dispositif, ainsi que l'analyse des premiers résultats d'une enquête toujours en cours, visera à situer l'enfance comme mode d'appartenance à une culture tour à tour négociée et partagée, entre ingérences adultes et pratiques enfantines.

### «Montre-moi les objets que tu aimes bien»

Pour saisir l'enfant en situation d'acteur et de réflexivité, nous avons opté pour une «visite guidée» dans laquelle celui-ci nous présente ses objets, en commençant par ceux de sa chambre et en poursuivant par les objets disséminés dans les autres pièces

du foyer. Pour faciliter l'analyse, l'ensemble de la visite est filmé par le chercheur, permettant ainsi de saisir les objets dans leur contexte mais aussi la façon qu'a l'enfant de les présenter dans le geste et dans la parole. Ce premier recueil de données est complété par un entretien sur les mêmes thèmes, avec les parents.

En entrant (et en sortant) par les discours de l'enfant, le protocole répond ainsi à la posture épistémologique qui vise à se situer du point de vue de l'enfant. Si le point de vue des parents est pris en compte, c'est en le mettant en rapport avec celui de l'enfant, c'est-à-dire en l'envisageant non comme un contrepoint mais toujours à partir ou à propos du point de vue de l'enfant. Il s'agit de centrer l'ensemble des échanges sur la façon dont l'enfant appréhende ses objets, dont il conçoit ses biens ou propriétés, dont il organise, gère, négocie, etc., ou plus largement dans quelle mesure et comment il intervient sur ces différents aspects. Cette centration sur l'enfant se manifeste à un niveau très pragmatique puisqu'en inversant les rôles habituels de l'entretien, le principe de la visite guidée met l'enfant dans la posture du maître des lieux. Cette position de maîtrise peut être accrue lorsque, au cours de la visite, la caméra lui est confiée. L'intérêt de disposer d'images recueillies de son point de vue apparaît directement par exemple lorsque l'enfant exhibe des objets jusque là restés dans l'ombre.

Une seconde particularité du protocole consiste à s'appuyer sur les objets présents sur le terrain. Dès le premier contact, on demande à l'enfant de nous montrer matériellement ses objets. Pour répondre au souci d'appréhender ce que peuvent être les «biens de l'enfant» de son point de vue, l'échange n'est pas initié à partir des jeux et jouets qui apparaissent comme de (fausses) évidences en matière d'objets de l'enfant, mais plus largement à partir du mot «objets» pour ouvrir sur tous les types d'objets: livres, DVD, jeux vidéo, mais aussi fournitures scolaires, objets sportifs<sup>3</sup>.

Les entretiens se poursuivent en prenant appui sur ces objets ou plus exactement sur l'ensemble qu'ils constituent puisque la recherche vise précisément à saisir dans quelle mesure ils «font système», au sens où la manière de les combiner et de les envisager participe de la construction d'un ensemble de relations et de significations entre membres de la famille et entre pairs. Ne pouvant être exhaustif (bien des objets échappent au protocole), l'inventaire cherche à saisir la logique de constitution de la culture matérielle des enfants interrogés, par le biais

<sup>2</sup> La licence est un contrat signé entre l'ayant droit d'un personnage ou d'un univers de fiction et une entreprise désireuse d'exploiter cette référence pour une durée définie et dans des modalités plus ou moins précises. Par commodité, on emploie aussi le terme de «licence» pour évoquer les univers concernés par ce type de contrat et déclinés en différents produits: Spiderman, Star Wars, Hello Kitty, Pokémon, etc.

<sup>3</sup> Les produits alimentaires ne sont pas directement abordés car ils ont déjà fait l'objet d'une autre recherche (Berry, Mathiot & Roucoux 2012).

d'éclairages précis sur les biens évoqués spontanément lors des entretiens. Il s'agit d'accrocher les discussions à quelques objets repérés pour leur pertinence plus que pour leur représentativité, afin d'obtenir des conceptions et des avis toujours précis et contextualisés, et non généraux ou génériques. La visite s'enrichit ainsi d'échanges les plus badins possible avec l'enfant, sur les questions de provenance ou de biographie des objets, de propriété individuelle ou de partage, d'appréciation de l'enfant, ou encore d'appréhension et de goûts en matière de licence. Ces matérialités sont donc des supports de parole pour saisir non pas tant les pratiques concrètes et réelles que les élaborations qui émergent d'une part en termes de compréhension, d'appropriation, de choix, etc., et d'autre part en termes de modes d'interactions entre parents et enfants et entre enfants. Au-delà des objets, on saisit des éléments sur les modes d'organisation familiale, les modalités d'exercice du pouvoir et les espaces de négociation.

Enfin, l'enquête se caractérise par le fait qu'elle met en contexte spatialement l'entretien en l'inscrivant dans une itinérance au sein du foyer. L'échange est initié à partir de la chambre de l'enfant qui se révèle être, depuis quelques années, un terrain d'étude privilégié de cette culture enfantine. Parce qu'elle se situe au carrefour du monde des parents et des enfants, parce qu'elle est révélatrice de certaines formes d'autonomisation des jeunes (Glévarec 2010), cette culture de la chambre est à mettre en corrélation selon Sonia Livingstone (2007) avec le déclin de la culture de la rue mais aussi le développement des médias domestiques. Puis en proposant de découvrir l'ensemble des objets de l'enfant répartis dans le domicile, il s'agit d'établir une «microgéographie» de la maison (Stevenson & Adey 2010) qui participe de la compréhension des différentes questions de la recherche. La localisation, l'agencement et l'organisation des différents types d'objets permettent de saisir comment ces objets interagissent ensemble, mais aussi à qui ils sont, qui s'en sert, qui en dispose, et quels sont les types et les modalités d'usages. Se lisent aussi en creux les espaces qui ne sont pas ou peu fréquentés et les objets qui sont utilisés différemment par les enfants parce qu'ils ne leur sont pas propres, mais sont au contraire le lieu d'usages obligés (la cuisine ou la salle de bain) ou de pratiques partagées (salon, pièce TV, autres chambres enfants). D'un point de vue technique, cette immersion dans le contexte et surtout les déplacements créent des opportunités, des rencontres avec les objets. A l'initiative de l'enfant ou du chercheur, les objets aperçus au détour de la visite sont autant d'occasions de parole qui aident à repérer, à raconter, à se souvenir, à expliquer.

La recherche est ainsi construite dans une approche qualitative à partir d'un échantillon de vingt-cinq familles choisies dans une perspective de diversité maximum. Nous avons

cherché à faire varier tant les caractéristiques propres des enfants que celles qui sont liées à la structure familiale (fratrie et place dans la fratrie), au milieu social ou encore aux conditions d'habitat. En l'état actuel de l'enquête, nous disposons de données concernant quinze enfants (huit garçons et sept filles): sept sont âgés de 7 ans, quatre de 8 ans et quatre de 9 ans; trois sont des enfants uniques, quatre des aînés et huit des cadets; trois vivent dans une famille monoparentales, deux dans une famille recomposée et dix vivent dans des familles nucléaires «traditionnelles»; sept sont en province et huit en région parisienne; enfin nous nous sommes efforcés de couvrir un large spectre de milieux sociaux, des moins favorisés économiquement et culturellement aux plus dotés, les classes moyennes étant toutefois fortement représentées, dans toute leur hétérogénéité.

Avant de présenter les premiers éléments d'analyse, il s'agit de rendre compte de la diversité des contextes matériels rencontrés lors des entretiens en développant quatre monographies d'enfants (Stéphanie, Adel, Sasha et Anaïs) choisies pour souligner non pas tant les contrastes sociaux que la diversité des logiques de construction. En mettant en perspective les deux premiers cas, on peut croire à un rapport aux objets et à des modes d'interaction parents / enfants simplement construits à partir du milieu social d'appartenance. Mais les réalités sont plus complexes: les données montrent qu'on peut trouver des réalités similaires ou proches dans des milieux différents (cas d'Adel et d'Anaïs). A l'inverse, des réalités très diverses peuvent se faire jour dans des milieux équivalents (monographies de Stéphanie et d'Anaïs).

### **Stéphanie: une abondance d'objets «féminins»**

Lorsque l'on entre dans la chambre de Stéphanie, le doute est difficilement possible. Nous sommes bien, au regard des conventions sociales, dans une chambre de petite fille: rideaux mauves, poster de princesse, murs roses, poupées... aucun objet ne semble échapper à la sémiotique de la féminité enfantine.

Stéphanie, 9 ans, habite avec ses parents dans un appartement à Paris. Son père est agent immobilier, sa mère est ingénieure. Elle n'a ni sœur, ni frère et dispose d'une chambre personnelle de 9m<sup>2</sup>. La chambre, qualifiée par sa mère de «petite et encombrée» par une multitude d'objets enfantins, reflète selon elle «l'univers» de sa fille, c'est-à-dire ses passions, ses goûts, ses préférences. Le poster de Némó, le réveil Mickey (qui ne fonctionne plus), la radio Hello Kitty, les jouets (Polly Pocket, Winx, la peluche Hello Kitty) sont autant d'éléments qui caractérisent son enfant.

Parmi tous ces objets, le personnage de Hello Kitty<sup>4</sup> apparaît comme une figure centrale de la chambre, déclinée sur différents supports: peluche, radio, cartable, sacs à main, jouets. A l'origine du premier objet Hello Kitty de Stéphanie, une peluche offerte dans sa prime enfance. En fait, précise-t-elle, «on me l'a offert pour Noël, je sais pas... je sais pas exactement... en fait je l'ai eu quand j'étais toute petite mais on savait pas que c'est Hello Kitty». La trouvant «mignonne», la fillette est devenue «fan» et depuis, sa mère et d'autres (grands-parents, oncles, tantes et baby-sitter) ont contribué à développer sa collection.

Cependant, malgré cette multitude de produits sous licence, la culture matérielle de Stéphanie ne se limite pas aux objets des industries de l'enfance. Plus discrets, souvent cachés dans la chambre, la fillette attache une importance particulière aux objets légués, donnés, hérités. A propos de sa peluche hippopotame, Stéphanie explique: «C'est mon papa qui me l'a offert. En fait quand il était petit, il avait celui là». Beaucoup de ses objets sont ainsi valorisés pour leur caractère ancien et leur appartenance à un membre de la famille. Cependant, il s'agit souvent d'une transmission d'objets de la propre enfance du père ou de la mère, comme le fait remarquer la mère de Stéphanie: «Mais moi j'ai des habits de mon enfance que ma maman a gardés et que... on les lui donnait. [...] elle a des choses aussi de son papa, quelques habits, quelques, voilà, que son papa, un t-shirt, un p'tit pull, un pyjama, puis voilà, quelques p'tites choses comme ça.»

### Adel: des traces de culture enfantine

Adel, 9 ans, habite avec sa mère dans un appartement situé dans la banlieue nord de Paris. Sa chambre présente une configuration opposée à celle de Stéphanie. Il n'a en effet que peu de biens à nous présenter lorsqu'il nous fait visiter sa chambre. Celle-ci apparaît en fait relativement austère: des murs blancs, un bureau sur lequel on trouve une télévision et une console de jeu (Playstation 2) mais ni bibelot ni objet plus personnel, un matelas à même le sol... nous sommes loin de la profusion d'objets de la chambre de Stéphanie. Dès le début de l'entretien, Adel commence d'ailleurs par nous parler de ce qu'il aimerait avoir: «Je voudrais

avoir des cadres, je mettrais des trucs de catch, de Batman... des fois je regarde le catch à la télé, mais j'en ai pas», dit-il en évoquant des figurines représentant les catcheurs les plus célèbres.

La présence ténue de la culture matérielle enfantine dans cette chambre renvoie d'abord à une situation sociale donnée: si Adel possède peu de choses, c'est aussi le cas de sa mère. La modestie des revenus maternels (la mère est femme de ménage) est un facteur déterminant, d'autant qu'elle se double d'un certain isolement familial. Adel, enfant unique, ne connaît pas son père et les autres membres de la famille avec qui il entretient des relations ne résident pas en France: il évoque ainsi un «tonton qui vit en Amérique» et d'autres parents habitant «un peu loin, au Maroc». Dans ces conditions, il ne peut ni bénéficier d'objets ayant appartenu à des frères et sœurs, ni hériter de biens transmis par son père, ni compter sur les cadeaux réguliers d'autres donateurs familiaux. L'espace domestique n'est marqué qu'à la marge par des objets et des univers que les industries culturelles adressent aux enfants; mais cette présence ténue des biens matériels se vérifie aussi à propos d'objets moins soumis aux logiques de la culture de masse: on ne trouve pas de jouets bricolés, d'ustensiles détournés ou personnalisés, de photos, de souvenirs, etc.

A première vue, les marqueurs de la culture enfantine de masse semblent donc absents de la chambre d'Adel. Ils sont pourtant bien là, en toute discrétion. Si les objets font défaut, ils apparaissent en creux, dans les discours d'Adel ou dans certains produits dérivés: une taie d'oreiller Shrek (il n'a pas vu les films), un drap-housse Iron Man... autant de traces résiduelles qui renvoient à l'omniprésence commerciale de ces références<sup>5</sup>. Adel cite également à plusieurs reprises Beyblade<sup>6</sup>, qu'il connaît aussi bien par le dessin animé que par les jouets aperçus dans la cour d'école; mais parallèlement, il fait aussi état de son manque de repères vis-à-vis de ces objets: «J'aimerais bien en avoir mais je sais pas où ça se vend.»

Adel est pris entre une culture de masse plébiscitée par ses pairs, mais dont l'accès matériel lui est difficile, et une situation familiale éloignée de ce modèle d'abondance de biens pour les enfants. Sa mère n'évoque ainsi que le prix comme

<sup>4</sup> Il s'agit d'une petite chatte blanche sans bouche, tête ovale, dix poils de moustache, avec un ruban sur sa tête. Créée en 1974 au Japon par la société Sanrio pour un public d'enfants, le personnage est devenu d'abord populaire auprès des jeunes filles asiatiques. S'inscrivant dans l'esthétique japonaise du Kawaii («mignon» en français; Veillon 2008), le personnage est rapidement exporté en Europe et en Amérique du Nord, où il connaît un succès comparable.

<sup>5</sup> D'autres objets sous licence présents dans la chambre d'Adel renvoient à une logique économique de récupération, telle cette trousse Marsupilami obtenue dans un fast-food.

<sup>6</sup> Beyblade est un univers d'origine japonaise développé depuis 2000, principalement par le biais de mangas, de séries animées et de gammes de jouets. L'univers met en scène un sport imaginaire dont les participants s'affrontent dans des combats de toupies, l'objectif étant d'éjecter la toupie adverse de l'aire de jeu. Les jouets Beyblade reprennent le même principe.

unique obstacle à l'acquisition de ces objets par son fils: «J'essaie de lui donner des choses que moi j'ai pas eues (Est-ce qu'il y a des choses que vous refusez de lui acheter?) Oui, les choses chères.» Dans ce contexte, il se présente comme un prescripteur «raisonnable», conscient des coûts parfois élevés de certains produits comme les jeux vidéo: «Ma mère elle peut pas m'en acheter beaucoup parce qu'ils sont trop chers.»

### **Sacha: une culture ludique de pairs... et familiale**

Sacha, 9 ans, vit à Paris dans un appartement avec ses deux parents (père assistant d'administration, mère professeur des écoles). Aîné d'une fratrie comportant également un garçon de 7 ans et une fille de 2 ans, il est loin de ce rapport en pointillé à la culture enfantine de masse. Sa chambre, qu'il partage avec son petit frère, s'apparente presque à une salle de jeu agrémentée de lits superposés. Les jouets que l'on y trouve renvoient sans surprise à des thématiques «de garçon» (dragons, dinosaures, chevaliers, science-fiction, etc.), notamment à travers la présence importante des gammes Lego et Playmobil et de licences comme Star Wars. Un univers en particulier fait l'objet d'un véritable culte: celui des Pokémon<sup>7</sup>. Sacha revendique clairement sa préférence et se dit «accro aux Pokémon»: «c'est ma passion», «c'est mes jouets préférés». De fait, l'arsenal des objets possédés par Sacha est impressionnant: jouets, figurines, jeux vidéo (sur DS et sur Wii), jeu de cartes à collectionner, cartable, sac de sport, peluche, DVD, puzzle, posters, stickers sur le mur de la chambre... et «trucs de Pokémon cassés».

Pourtant, pour invasive qu'elle soit, la présence massive des produits Pokémon n'est pas vécue de manière négative par les parents. Ceux-ci considèrent avec bienveillance une licence perçue comme porteuse de valeurs positives. La tolérance affichée par les parents de Sacha est celle d'adultes avertis, au fait de la culture enfantine contemporaine... mais elle s'explique aussi par la place importante du jeu dans l'ensemble de l'espace familial et pour chacun de ses membres. La culture ludique est partagée, non seulement parce que les deux frères possèdent en commun leurs jouets et ont les mêmes centres d'intérêt, mais aussi parce que les parents sont joueurs et apprécient certains univers investis par leurs enfants. Les objets ludiques se retrouvent donc un peu

partout dans l'appartement: jouets dans la chambre de Sacha, jeux de société (pour enfants et pour adultes) dans le couloir, jeux vidéo (deux consoles DS et une console Wii) dans le salon, etc. Pour certains d'entre eux, ils circulent également entre parents et enfants. C'est notamment le cas des Lego Star Wars, dont le père est collectionneur et qu'il prête souvent à ses fils, comme l'indique Sacha: «Tous les Lego Star Wars sont dans notre chambre, sauf quelques-uns... ils sont trop précieux je pense». La pratique du jeu vidéo est également une activité partagée: «quand y'a un jeu qui intéresse mon père, mon père il vient jouer avec moi». L'existence d'objets frontières (Lego, les jeux vidéo), voire d'univers frontières (Star Wars) favorise ici la constitution d'une culture ludique familiale ouverte, garantissant à Sacha un accès large et facile aux produits de la culture de masse, mais ménageant parallèlement à ses parents des modalités de contrôle plus fines (consigne de ne pas casser les jouets et de ne pas perdre les pièces; ciblage sur certaines gammes ludiques au détriment d'autres). Toutefois la famille n'est pas le seul référent en la matière, et le rôle des pairs ne doit pas être négligé. Comme le rappelle Sacha: «mes trois meilleurs copains ils aiment Pokémon», tandis qu'un quatrième «aime le foot, et moi aussi j'aime le foot».

### **Anaïs: des objets sans importance**

Si le contexte familial d'Anaïs est, comme celui de Sacha, socialement et culturellement assez – voire très – favorisé (son père est chercheur en chimie et diplômé de l'École polytechnique, sa mère est chargée de communication dans un organisme public de recherche), le rapport aux objets de la fillette est plus proche de celui d'Adel. Anaïs vit dans un pavillon d'une banlieue parisienne aisée; elle a 8 ans et elle est la cadette d'un frère de 10 ans et d'une sœur de 4 ans avec lesquels elle semble partager peu d'activités. La visite de la chambre d'Anaïs renseigne assez vite sur son rapport aux objets. Seuls quelques jeux de société et boîtes d'activités scientifiques ou artistiques apparaissent à côté de quelques vêtements dans une armoire. Les autres objets, plus ou moins intègres, semblent posés ou «jetés» ici et là sur le bureau, sur le dessus de l'armoire ou dans des caisses elles-mêmes posées sans réelle organisation. L'univers des objets apparaît ainsi assez réduit, très hétéroclite, et très peu investi au moins dans la (re)présentation qui en est faite<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Pokémon est l'un des univers les plus populaires de la culture enfantine de masse. A l'origine série de jeux vidéo (le premier sort en 1996), il se décline aujourd'hui comme dessin animé, manga, jeu de cartes à collectionner, ainsi qu'en une multitude de produits dérivés. Les héros de ce monde imaginaire sont des dresseurs de créatures aux propriétés extraordinaires, les Pokémon; ces dresseurs s'affrontent en des combats qui s'achèvent lorsque tous les Pokémon de l'un d'entre eux ont été mis KO.

<sup>8</sup> Notons à l'occasion que, dans la majorité des cas, et malgré nos consignes, les chambres ont manifestement été «rangées» ou plus exactement rendues «visitables». Le (dés)ordre est donc toujours ce que la famille (parents et /ou enfant) a envie de donner à voir, et c'est en cela qu'il est significatif.



Dans ce contexte, les produits sous licence sont aussi disséminés entre des supports et des univers divers, et ne rentrent pas dans cette «ronde»<sup>9</sup> que propose la culture de masse: «(T'as d'autres choses de Charlotte aux Fraises?) Non! (...et de Totalys spies?) Noon! (...et des Petshop?) Non plus!» La présence de Pokémon montre qu'Anaïs n'est pas en marge de la culture enfantine, mais elle ne semble pas non plus y puiser l'essentiel de ses références. Sa propension à bricoler et «trésoriser» à partir d'éléments divers et peu constitués comme objets marque sa distance avec les «choses». «Là, y a une trousse... avec du sable... [rire]. Ensuite y a un calendrier avec du chocolat qu'on a eu à Noël». Les objets les plus significatifs à ses yeux sont ceux qui sont marqués d'une histoire parce que donnés ou offerts: la lampe offerte par la marraine, le cristal rapporté par le père, ou encore «la peluche sans tête» donné par l'oncle: «Alors ça je le garderai toujours! C'est un petit doudou [rire] très doux... sans tête! En fait c'est Eric qui me l'a donné.» Cette relation aux objets apparaît assez conforme à ce que le domicile laisse voir de la conception des parents et à ce qu'ils expriment eux-mêmes. Dans l'ensemble du pavillon les objets apparaissent peu et semblent globalement réduits à leur fonction d'usage, laissant transparaître une distance et un désinvestissement des choses matérielles au profit d'un attachement à ce qu'ils portent de valeur symbolique. Cependant, le cas de la benjamine montre que le contexte familial, avec ses valeurs, ses références, ses représentations, est toujours soumis par les enfants à ce processus de «reproduction interprétative» (Corsaro 2003). La mère souligne en effet la distance que la petite sœur d'Anaïs prend avec le modèle parental en collectionnant les objets Hello Kitty, ou plus largement en s'immergeant dans le monde des princesses et du rose.

### L'enfant, acteur d'une petite scène

Le constat le plus évident, à ce stade de l'enquête ethnographique, a trait à la place prépondérante de la culture enfantine de masse dans les espaces domestiques observés. De fait, nous n'avons jamais trouvé de chambre dépourvue de produit sous licence; tous les enfants interrogés ont cité et présenté des objets de ce type. Un décompte réalisé sur l'ensemble des entretiens montre qu'ils représentent environ les deux tiers des objets évoqués lors des entretiens, et la moitié des objets qualifiés de «préférés». Certes, il s'agit là d'une omniprésence relative, dans la mesure où les enfants ne sont pas également dotés suivant leur milieu social, et dans la mesure où les attitudes parentales vis-à-vis de ces produits varient grandement d'une famille à l'autre.

Cependant, il faut souligner l'impressionnante persistance de la culture enfantine de masse dans les foyers, quand bien même elle n'apparaît parfois que par les signes les plus discrets (un petit poster, un stylo, etc.). Les exemples d'Adel mais aussi d'autres enfants interrogés tendent à montrer que la sphère domestique est hautement perméable à ces produits, quels que soient le regard des parents à leur endroit et la situation socioéconomique des familles. Néanmoins, si les licences et les univers médiatiques constituent aujourd'hui un pilier de la culture matérielle des enfants, les circonstances de leur introduction dans l'espace familial ne sont pas uniformes.

Une analyse plus fine des biens que nous ont montrés les enfants interrogés révèle en effet toute la complexité du «système des objets» (Baudrillard 1968)<sup>10</sup> qu'ils mettent en place. La visite guidée des chambres et plus largement des domiciles familiaux fait émerger des mises en relation, des thématiques, des tranches d'histoire familiale riches d'enseignements quant aux modalités de construction et d'appréhension de la culture matérielle enfantine. Comme l'ont illustré les monographies exposées précédemment, les enfants présentent des objets qui reflètent leurs goûts et leurs préférences ludiques et culturelles, mais qui traduisent aussi un attachement sentimental. À côté ou à la place des jouets Pokémon et des produits Hello Kitty, les photos de proches, les peluches fétiches ou les réalisations «faites main» composent des ensembles plus ou moins hétérogènes, entre affirmation d'une culture de pairs et expression de valeurs plus personnelles, sinon plus intimes. En prêtant attention aux biens mis en avant par les enfants, on peut ainsi percevoir comment ces objets arrivent dans l'espace domestique, comment ils sont transmis, comment ils sont appropriés. Si les achats effectués par les parents constituent un mode d'acquisition fréquent, d'autres biais s'avèrent tout aussi importants: cadeaux de la famille élargie, circulations au sein de la fratrie (recyclage d'objets ayant appartenu aux frères et sœurs aînés, possessions en commun), transmissions de biens ayant appartenu aux parents, voire aux grands-parents, etc. Ces transferts familiaux peuvent accompagner ou au contraire exclure les produits de la culture de masse. Ainsi Anaïs ne considère-t-elle que les objets investis d'une valeur affective (cristal rapporté par son père, peluche reçue de son oncle, lampe offerte par sa marraine, etc.). Camille, 7 ans, valorise elle aussi ce que sa mère et sa grand-mère lui ont transmis (livres de la bibliothèque rose, costumes cousus main, abécédaire mural en feutrine, etc.), mais met aussi en avant des objets sous licence (Hello Kitty, Petshop) qui la relie à une culture de pairs. Quant à Sacha, si

<sup>9</sup> Le terme et l'analyse sont empruntés à Gilles Brougère (2008).

<sup>10</sup> Baudrillard s'attache aux «processus par lesquels les gens entrent en relation» avec les objets, et au «système de significations plus ou moins cohérents qu'ils instaurent» (Baudrillard 1968: 9).

l'on ne trouve dans sa chambre aucun signe extérieur de filiation ou d'héritage familial, il partage ses jouets avec son petit frère, et bénéficie d'une partie de la collection de Lego Star Wars de son père. Les objets «personnels» côtoient donc les produits issus des circuits marchands, sans nécessairement que ces derniers soient dépourvus d'investissement familial ou de valeur affective. Il est intéressant de noter que les passations de biens ayant appartenu aux parents sont aussi parfois pour ces derniers le moyen de transmettre quelque chose de leur propre enfance, et d'inscrire leurs fils et leurs filles dans une histoire familiale symbolisée par des objets ou des types d'objet<sup>11</sup>.

Dans ce contexte, peut-on considérer que l'enfant est un acteur? Contribue-t-il activement à la constitution d'un système des objets de l'enfance?

De prime abord, on peut penser que la demande enfantine joue un rôle moteur dans la pénétration de ce système marchand des objets de l'enfance. Parallèlement, on attendrait une régulation parentale qui chercherait à limiter et à contrôler l'entrée de ces produits dans la maison. Ce schéma se vérifie effectivement dans nos entretiens, tant dans les discours des enfants que des parents, mais il doit être nuancé. Dans un ouvrage pionnier sur la culture ludique enfantine de masse, Brian Sutton-Smith (1986) avait déjà montré que la réalité des pratiques familiales oscillait régulièrement entre résistance au marketing, volonté de protéger les enfants contre des dangers supposés (consommérisme, violence, etc.), et souci de satisfaire, voire devancer leurs demandes. Le point de vue des enfants est pris en compte, même s'il est subordonné *in fine* aux injonctions parentales et si les modalités et l'intensité de ce contrôle sont variables.

Au-delà de la diversité des rapports à la culture enfantine de masse, entre limitation drastique et accompagnement parental, se pose la question du rôle de l'enfant dans le processus d'acquisition, de gestion et d'appropriation de ses objets. Si on se contente d'observer les modalités d'achats (ou plutôt les discours à leur propos), on est tenté de conclure que l'enfance n'est qu'un acteur subalterne, qui peut demander, influencer ou suggérer, mais qui n'est pas décisionnaire. Toutefois les logiques marchandes sont loin de rendre compte de l'ensemble des dynamiques qui contribuent à construire la culture matérielle. Le fait que les univers médiatiques et leurs cohortes de produits sous licence sont incontournables, pour qui veut comprendre comment se construit aujourd'hui la culture enfantine, ne doit pas conduire à ignorer la façon dont ils s'insèrent dans les structures familiales et les espaces domestiques qu'ils investissent.

En effet, on constate que le rôle prégnant de facteurs qui s'imposent à l'enfant ne lui ôte pas toute marge de manœuvre. Si les pesanteurs familiales se font nettement sentir, les dynamiques culturelles et médiatiques qui trouvent leur origine en dehors de la sphère domestique n'en sont pas moins déterminantes. Les identités enfantines y puisent largement de quoi se construire; elles y trouvent des références culturelles qui leur sont spécifiquement adressées et qui les distinguent du monde adulte en même temps qu'elles fournissent un contrepoint aux schémas parentaux. Dans cette optique, la culture enfantine, y compris dans sa dimension matérielle, permet de se penser, de se construire comme enfant. Le processus d'autonomisation (relative) de l'enfance, visible notamment à travers l'attribution d'un espace qui lui est dédié, à savoir sa chambre, s'accompagne ainsi d'une reconnaissance du statut d'acteur culturel des enfants. Néanmoins, notre recherche dans les espaces domestiques tend à montrer que la culture enfantine contemporaine n'est ni un substitut ni un adversaire du cadre familial. Comme le montre Myriam Klinger (2009) à propos des ludo-aliments, la négociation et les changements de registre font partie intégrante des codes et des usages de l'enfance: il s'agit tout à la fois d'appartenir au groupe de pairs et d'occuper sa place d'enfant au sein de la famille. L'enfant est donc bien un acteur, mais sur une petite scène organisée par les parents; il y ménage son espace et ses prérogatives, en composant avec les contraintes et les déterminants familiaux qui s'imposent à lui.

Si les objets contribuent à construire l'enfance, ils sont également les marqueurs d'une identité qui est autant enfantine que familiale. C'est à la croisée de ces deux dimensions que les variables opèrent. En ce sens, la vision d'une culture enfantine uniforme, portée notamment par la peur d'une standardisation liée au poids des industries culturelles, semble mise à mal. En effet, la diversité des cultures matérielles enfantines est aussi celle des familles, qui elles-mêmes renvoient à des origines sociales, à des trajectoires et à des habitus parentaux. Entendus comme des schèmes de perception et de catégorisation (Bourdieu 1979), ces derniers génèrent des pratiques d'acquisition et de consommation des biens, opérant des distinctions entre «bons» et «mauvais» objets pour l'enfant, entre biens «inutiles» et «nécessaires», entre références «commerciales» ou «culturelles», etc. La valorisation ou la condamnation par les parents de certains objets apparaît comme un facteur prépondérant pour rendre compte de la variété des cultures matérielles enfantines. Ainsi on retrouve clairement et systématiquement, dans les discours des enfants et des parents, des correspondances dans la façon d'envisager la culture matérielle. Dans le déta-

<sup>11</sup> Dans un article récent, Blandine Mortain (2011) analyse la transmission d'objets des parents à leurs enfants adultes (biens de valeur, symboles familiaux, etc.). Au vu de nos premiers résultats, il semble que ce processus s'amorce dès l'enfance.



chement d'Anaïs face aux objets de la culture de masse, dans la passion de Sacha pour ses Pokémon, ou dans la distance forcée d'Adel aux produits dérivés de la culture ludique, on décèle l'empreinte d'un modèle familial fort. Il semble moins s'agir d'une imposition par les parents que d'une imprégnation des enfants, comme si les normes de l'attitude vis-à-vis de la culture matérielle s'édictaient tacitement, à l'aune des comportements parentaux et des habitudes familiales. Entre résistance et réappropriation, les logiques familiales entretiennent ainsi avec la culture enfantine de masse une relation qui ne saurait se résumer à une stricte alternative d'acceptation entière ou de refus catégorique. Si les produits et les univers diffusés par les industries culturelles se retrouvent dans toutes les chambres que nous avons visitées, ils ne sont ni perçus ni intégrés de la même façon selon les familles. Celles-ci, loin d'adopter sans concession un modèle globalisé qui leur serait imposé, contribuent à composer une culture enfantine qui doit autant aux influences parentales qu'aux prescriptions de la culture de masse.

### Conclusion

En s'adressant spécifiquement aux plus jeunes, un nombre croissant de secteurs économiques (industries culturelles, ludiques, agroalimentaires, etc.) contribue à faire émerger une représentation de l'enfant comme acteur social à part entière, à qui l'on peut s'adresser directement et qui dispose d'une variété croissante d'objets qui lui sont dédiés (vêtements, jouets, friandises, produits hygiéniques, matériel informatique, etc.). La culture matérielle enfantine contemporaine, imbriquée dans les réseaux de la culture de masse, apparaît alors comme un point d'entrée de première importance et un terrain d'observation privilégié pour comprendre comment fonctionne ce nouveau régime de l'enfance. Les objets du quotidien, voire de l'intimité, disent quelque chose d'un statut de l'enfance, de représentations qui lui sont attachées. Ils sont révélateurs de préférences personnelles, mais aussi, plus globalement, de logiques familiales et socioculturelles.

Cependant ces quatre monographies laissent entrevoir toute la complexité de ces logiques de construction de la culture matérielle enfantine dans l'espace familial. Stéphanie, Adel, Sacha et Anaïs nous ont présenté des objets qui sont l'expression de leurs goûts et qu'ils identifient comme leurs: ils en ont l'usage, ils en ont la maîtrise, et ils en disposent le plus souvent dans la pièce qui leur est spécifiquement dévolue, à savoir leur chambre; mais les enfants nous indiquent aussi régulièrement que ces objets s'inscrivent, spatialement et symboliquement, dans le cadre contraignant d'une attention, voire d'un contrôle parental, sans parler de la situation socioéconomique de la famille. A cet égard, les biens de l'en-

fant n'apparaissent ni comme des productions exclusivement enfantines, ni comme des marqueurs infaillibles d'un territoire de l'enfance qui aurait conquis son autonomie. Inversement, à la lumière des chambres que nous avons visitées, des objets qui nous ont été montrés et des discours que nous avons pu recueillir, le modèle d'une emprise parentale implacable n'apparaît pas non plus comme pertinent. Tout se passe comme si l'ombre portée du monde adulte s'étendait sur les objets de l'enfance, sans toutefois invalider des prérogatives enfantines bien réelles dans ce domaine.

Ainsi la culture matérielle enfantine telle qu'elle se déploie dans les espaces domestiques apparaît nettement comme un lieu d'observation privilégié des modèles familiaux et de leur capacité à intégrer les apports culturels et médiatiques du monde social. Au-delà des différences de milieux sociaux, de profils culturels et de structures familiales, on observe une dynamique récurrente de convergence entre parents et enfants quant au rapport aux objets. Des habitus familiaux semblent structurer des modes d'appréhension de la culture matérielle. Ceux-ci résistent aux prescriptions marchandes et à la pression enfantine des pairs, tout en les accueillant avec plus ou moins de bienveillance et de souplesse. C'est en ce sens que les objets construisent l'enfance: ils jalonnent une trajectoire individuelle, reflètent l'affirmation de goûts et de pratiques... mais ils sont également les marqueurs d'une double appartenance, familiale et enfantine.

Au-delà des premiers résultats présentés ici, d'autres perspectives doivent encore être travaillées: les achats directs par les enfants avec leur argent de poche; les questions d'arrangements ou de négociations autour de l'aménagement, de la décoration, du rangement de la chambre; ou encore la place des pairs, en particulier à partir des phénomènes de mode dans les cours de récréation. C'est en explorant ces nouveaux angles d'analyse, ainsi que l'approche dont nous avons fait état ici, que nous souhaitons contribuer à une meilleure compréhension des rapports enfantins à la culture matérielle et des modalités de gestion de ses biens par l'enfant dans l'espace familial.

# RÉFÉRENCES

**Arléo Andy, Delalande Julie (dir.)**

2011. *Cultures enfantines. Universalité et diversité*. Rennes: PUR.

**Baudrillard Jean**

1968. *Le système des objets*. Paris: Gallimard.

**Berry Vincent, Mathiot Louis, Roucoux Nathalie**

2012. «Culture enfantine et alimentation», in: Louise Hamelin, André Turmel (dir.), *Les figures de l'enfance d'hier à aujourd'hui: continuité, discontinuité, rupture, tradition*, p. 315-332. Québec: Presses interuniversitaires.

**Bourdieu Pierre**

1979. *La distinction. Critique sociale du jugement*. Paris: Editions de Minuit.

**Brougère Gilles**

2008. «La ronde de la culture enfantine de masse», in: Gilles Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, p. 5-21. Paris: Autrement.

**Buckingham David**

2010 (2000). *La mort de l'enfance. Grandir à l'âge des médias*. Paris: Armand Colin.

**Corsaro William A.**

2003. «We're Friends, Right?» *Inside Kid's Culture*. Washington DC: Joseph Henry Press.

**Delalande Julie**

2006. «Le concept heuristique de culture enfantine», in: Régine Sirota (dir.), *Eléments pour une sociologie de l'enfance*, p. 267-274. Rennes: Presses universitaires de Rennes.

**Glévarec Hervé**

2010. *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*. Paris: Ministère de la culture et de la communication.

**Kline Stephen**

1993. *Out of the Garden. Toys and Children's Culture in the Age of TV Marketing*. Toronto: Garamond Press; London: Verso.

**Klinger Myriam**

2009. «L'enfant négociateur». *Revue des sciences sociales* 41: 74-81.

**Livingstone Sonia**

2007. «From family television to bedroom culture: Young people's media at home», in: Eoin Devereux (dir.), *Media Studies. Key Issues and Debates*, p. 302-321. London: Sage.

**Miller Daniel**

2001. *Home Possessions. Material Culture Behind Closed Doors*. Oxford: Berg Publishers.

**Monnot Catherine**

2009. *Petites filles d'aujourd'hui*. Paris: Autrement.

**Mortain Blandine**

2011. «Transmettre des objets à ses enfants: petites choses, grands enjeux?». *Recherches familiales* 8: 7-18.

**Pasquier Dominique**

1999. *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*. Paris: Maison des sciences de l'homme.

**Sirota Régine (dir.)**

2006. *Eléments pour une sociologie de l'enfance*. Rennes: Presses universitaires de Rennes.

**Sirota Régine**

2009. «La socialisation au quotidien: les enjeux d'une ethnographie du minuscule», in: Gilles Brougère, Anne-Lise Ulmann (dir.), *Apprendre de la vie quotidienne*, p. 245-254. Paris: Presses universitaires de France

**Stevenson Olivia, Adey Claire**

2010. «Toy tours: Reflections on walking-whilst-talking with young children at home». *Qualitative Researcher* 12: 8-10.

**Sutton-Smith Brian**

1986. *Toys as Culture*. New York: Gardner Press.

**Veillon Charlène**

2008. *L'art contemporain japonais: quête d'une identité. Expression de la crise identitaire dans l'Art contemporain japonais (1990 à nos jours)*. Paris: L'Harmattan.

## AUTEUR·E·S

**Antoine Dauphagne** est chargé de recherche au sein du laboratoire EXPERICE (Université Paris 13), dans le cadre d'une recherche financée par l'ANR et portant sur les biens de l'enfant dans l'espace familial. Ses thèmes de recherche portent sur la culture ludique de masse des enfants et des adultes, sur les rapports entre jeu et fiction, sur la médiatisation des savoirs par le jeu, ainsi que sur la représentation fictionnelle et ludique de l'histoire.

*Laboratoire EXPERICE, Université Paris 13, 99 avenue Jean-Baptiste Clément, F-93430 Villetaneuse  
ajad16@free.fr*

**Nathalie Roucous**, maître de conférences en sciences de l'éducation à l'Université Paris 13 et membre du laboratoire EXPERICE, travaille sur les représentations de l'enfant à partir de la question du loisir et du jeu dans les institutions pour enfants (ludothèques, éducation préscolaire, etc.) et dans le milieu familial. Ses recherches s'inscrivent notamment dans le cadre de la sociologie de l'enfance.

*Laboratoire EXPERICE, Université Paris 13, 99 avenue Jean-Baptiste Clément, F-93430 Villetaneuse  
nroucous@neuf.fr*

**Vincent Berry** est maître de conférences en sciences de l'éducation à l'Université Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux portent sur l'analyse des loisirs, des jeux et des médias. Inscrivant ses recherches dans le champ de l'éducation informelle, il s'attache plus particulièrement à comprendre la place qu'occupent aujourd'hui le jeu (vidéo), les (nouveaux) médias et les produits culturels de masse dans la vie sociale et leurs effets en termes d'apprentissage(s).

*Laboratoire EXPERICE, Université Paris 13, 99 avenue Jean-Baptiste Clément, F-93430 Villetaneuse  
vincent.berry@noos.fr*