

Si l'éducation constitue une action intentionnelle des adultes sur les enfants pour en faire des êtres sociaux, intégrés dans leur société, on ne peut pas dire que les enfants s'éduquent entre eux car ils n'ont pas cette volonté. Mais on peut dire qu'ils se socialisent, c'est-à-dire que leurs relations permettent des apprentissages sociaux et culturels. La socialisation est donc un processus non intentionnel qui amène les individus à devenir des êtres sociaux, munis d'une culture particulière.

Mais qu'est-ce qu'ils apprennent entre eux ? En quoi ces apprentissages sont-ils différents ou complémentaires de ceux qui s'effectuent au contact des adultes ? Comment les deux se combinent-ils ? L'ethnologie propose un regard original sur ces questions.

Si l'école est le lieu des apprentissages scolaires, elle est aussi un lieu de vie pour les élèves qui y déploient leurs propres activités, se transmettent un savoir enfantin dont ils héritent et qu'ils réinventent continuellement. Ils y instituent leurs règles de vie : des règles que l'on cherche à leur inculquer mais qu'ils s'approprient en partie en les reprenant dans leurs interactions. D'un point de vue sociologique, ils forment un groupe social et même une micro-société puisqu'ils apprennent à s'organiser pour jouer ensemble dans la cour dans un cadre de liberté surveillée.

Mais qu'est-ce qui les motive à créer des liens, à s'organiser, à se socialiser ?

L'école apparaît d'abord comme un contexte structurant. Elle est un lieu d'apprentissage et d'éducation : les enfants y apprennent à vivre ensemble. La récréation y constitue un moment surveillé par les adultes, structuré par un règlement.

Au niveau individuel, chaque enfant est motivé par l'obligation de trouver sa place parmi ses pairs. Il doit pour ce faire apprendre à se faire désirer, à séduire le groupe. L'enfant fait déjà cette expérience face à l'adulte: il sait le séduire pour obtenir une reconnaissance, se faire aimer de lui. Dans la cour, il doit s'intégrer parmi ses pairs afin de faire face à la souffrance et au danger de rester seul.

Au niveau collectif, la construction d'une organisation collective s'explique déjà par l'attrait du plaisir ludique qui les pousse à se regrouper pour jouer ensemble. Ils observent les plus grands et désirent jouer comme eux. Cette construction semble également motivée par une volonté de mettre de l'ordre dans leurs relations qui s'exprime quand l'adulte se retire du cercle. L'observation ethnographique montre en effet qu'en l'absence d'activités dirigées et d'une surveillance rapprochée, leurs relations sont structurées. Cette structure n'est-elle que la conséquence d'une éducation donnée en amont ? Comment les enfants en sont-ils les acteurs ?

## L'acquisition de compétences sociales.

On pourrait croire qu'étant libres de se défouler entre deux temps de classe, les élèves de l'école primaire se dispensent de toute règle inutile et se laissent aller à agir selon un mode anarchique. Mais les enfants ne sont pas à la recherche du désordre et dès l'entrée à la maternelle ils apprennent que jouer ensemble suppose des accords et des concessions. C'est d'abord au contact de leurs aînés de la moyenne et grande section qu'ils observent le plaisir de jouer à plusieurs. Petit à petit des groupes se forment, et en fin de première année, les enseignantes disent que peu d'enfants restent isolés: ils ont su s'inventer une vie collective.

Les observations ont ainsi fait ressortir deux types d'organisation. A l'école maternelle, les enfants dès l'âge de quatre ans forment selon leurs mots des « bandes » avec des «chefs», alors qu'à l'école élémentaire, les mêmes enfants observés alors qu'ils avaient huit ans récusent cette organisation et disent former des « équipes » où l'on décide ensemble sans qu'un leader impose son choix.

A quoi sert le leader à l'école maternelle ? Il fait fonctionner le jeu, dit qui joue, à quoi et comment. Il a un rôle central dans la construction du groupe. Lors d'un entretien collectif, les jeunes élèves s'expriment ainsi :

« moi j'suis dans la bande de François »

« c'est que le chef qu'a le droit de dire, qui dit si on doit s'en aller de la bande »

« Faire partie d'une bande » répond donc au désir de chaque enfant d'être reconnu des autres et fait entrer dans un lien de dépendance, valorisant et sécurisant. En étant ainsi intégré, on se protège des dangers de la cour et on échappe à l'ennui d'un jeu solitaire. On vit alors une expérience particulière par rapport à celle que l'on fait avec l'adulte : on expérimente les rapports de pouvoir entre pairs, on mesure l'utilité des contraintes pour «faire ensemble». Comment en effet imaginer un jeu commun sans se contraindre à ne pas cracher sur l'autre, à ne pas l'insulter sans raison ?

A l'école élémentaire, le principe hiérarchique est désavoué. La prise de décision est collective : « on décide ensemble ce qu'on veut faire » me dit une fillette de huit ans. On voudrait effacer le leader qui provoque des rivalités, des histoires. On voudrait faire partie d'un tout où chacun est l'égal de l'autre. Le leader et la « bande » s'effacent au profit de «l'équipe» ou d'une relation plus individuelle avec ses meilleurs copains ou copines.

D'un âge à l'autre demeure pourtant une pression du groupe sur l'individu, la menace de se retrouver exclu en cas de comportement non accepté par le groupe et le travail que chaque enfant doit faire chaque jour pour continuer à être bien vu des siens.

Petit à petit, des règles et des valeurs se dessinent qui permettent de réguler les relations enfantines. Elles se donnent à entendre par l'expression de qualités individuelles. Ainsi, la gentillesse, l'amabilité et la politesse apparaissent comme des qualités recherchées, expliquant le lien d'amitié. Il faut savoir rendre service, faire attention à l'autre, être fidèle dans le jeu et dans la relation.

L'entraide (en cas de bobo, d'attaque par d'autres enfants), la générosité et la vaillance (ne pas avoir peur de défendre l'autre) sont aussi des valeurs fondamentales. Côté filles

s'ajoute la beauté (« *c'est ma copine parce qu'elle est belle* ») et côté garçons la vitalité sportive et la force physique.

Au contraire, la tricherie, le mensonge, l'autorité excessive et l'agression gratuite provoquent le rejet, les moqueries ou l'agression méritée...

Les expressions telles que « je suis plus ton copain » ou « faut plus la causer » montrent que la place que l'on a dans un groupe n'est jamais définitivement acquise. Elle se défend chaque jour. Beaucoup de scènes que l'on observe dans la cour témoignent de la difficulté à trouver un plaisir dans le partage d'un jeu, car ce plaisir suppose que l'on réussisse à se compléter et non plus à se gêner. L'instauration de relations agréables passe par la mise en place d'un rapport de pouvoir qui doit porter le jeu sans être trop oppressant.

### **3. L'acquisition d'une culture enfantine**

La culture enfantine est un ensemble de savoirs et savoir-faire nécessaires à un enfant pour être intégré parmi les siens. Les savoirs enfantins, et en particulier les jeux, se transmettent d'une génération à l'autre, par observation des aînés et en les imitant, mais plus encore en s'appropriant les savoirs entre copains : chaque groupe de joueurs ajoute sa variante, modifie un peu la règle à sa convenance, invente une nouvelle forme de jeu de chat, déforme la chansonnette d'un jeu de corde à sauter, et grâce à ces multiples transformations, les meilleurs jeux ne disparaissent pas mais s'adaptent à l'époque contemporaine, répondant aux initiatives ou aux maladresses enfantines palliées par leur imagination.

Ces savoirs participent d'une culture enfantine, mais celle-ci n'est pas coupée du reste du monde et du contexte historique. Ils sont parfois issus d'un apprentissage dispensé par un enseignant – une ronde ou tout autre jeu –, parfois ignorés de lui, comme le jeu de la «magique» inventé par Visna, cinq ans, où le sable s'agglomère autour d'un bâton humecté à l'aide de salive.

La culture enfantine est imprégnée du monde des adultes tant par les jouets que les enfants apportent à l'école comme les billes qu'ils gagnent et s'échangent, par les habits, goûters et objets en tout genre conçus pour les jeunes consommateurs, que par les productions multimédias –réalisées pour la télévision, le cinéma ou les consoles de jeux vidéo– qui inspirent leurs jeux.

Plus encore que tout autre groupe culturel qui se construit toujours au contact des autres, celui-ci s'établit sur la relation de dépendance des enfants envers les adultes et selon un contexte que ces derniers organisent pour eux.

Pourtant, pas plus qu'un autre groupe culturel, les enfants ne sont uniquement victimes du contexte marchand, même si leur jeune âge nous oblige à les protéger plus que d'autres consommateurs. Ils développent des compétences propres à leur appréhension du monde, un rapport à l'espace, au temps et à l'imaginaire. Et surtout, dans la cour de récréation, ils s'approprient, lors de leurs pratiques collectives, les éléments du monde des adultes et les objets conçus pour eux.

Le sociologue Gilles Brougère (2003, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock) montre par exemple comment ils se servent des dessins animés du moment, Power Rangers ou Maîtres de l'Univers, pour construire un jeu de fiction. La série télévisée ne fait pas le jeu : c'est aux enfants de le créer. Ils utilisent un bagage commun pour jouer à leur façon.

Les savoirs enfantins sont associés à un âge (il y a les « *jeux de bébé* » et les « *jeux de grands* ») et à un sexe (il y a les « *jeux de filles* » et les « *jeux de garçons* »), si bien que la culture enfantine est loin d'être unifiée. Elle participe pourtant à la construction d'une identité enfantine, donnée également par la différence de statut d'avec les adultes.