



**HAL**  
open science

# Jouer au temps de la Seconde Guerre mondiale : entre nouvelles pratiques et mises en danger des enfants ouest-européens

Camille Mahé

► **To cite this version:**

Camille Mahé. Jouer au temps de la Seconde Guerre mondiale : entre nouvelles pratiques et mises en danger des enfants ouest-européens. Presses universitaires de Caen. Violence et jeu de l'Antiquité à nos jours, pp.287-303, 2023, 9782381852065. 10.4000/books.puc.27226 . hal-04350947

**HAL Id: hal-04350947**

**<https://hal.science/hal-04350947>**

Submitted on 18 Dec 2023

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

## JOUER AU TEMPS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE : ENTRE NOUVELLES PRATIQUES ET MISES EN DANGER DES ENFANTS OUEST-EUROPÉENS

Entre 1939 et 1945, Jacqueline T. fabriquait des grenades avec ses cousins et ses cousines à l'aide de pommes qu'ils striaient avec un couteau. Paulette R., elle, lançait des mottes de terre dans le jardin des voisins en guise de munitions, tandis que Tomi U. peignait dans son journal les batailles entre Allemands et Alliés, caricaturant bien souvent les premiers<sup>1</sup>. À l'évidence, il était possible de continuer à rire, à jouer, pendant la Seconde Guerre mondiale. Ces exemples sont loin d'être des cas isolés : à lire les témoignages, les lettres, les journaux intimes ou les récits écrits *a posteriori* par ceux qui étaient enfants au cours de cette période, le conflit ne les a pas empêchés de jouer. Au contraire, il aurait transformé, nourri leurs pratiques ludiques. Cela n'a en fait rien d'étonnant : « Jouer est aussi naturel pour les enfants que parler pour les adultes », rappelle l'historien Nicholas Stargardt dans un article sur les jeux des jeunes Allemands<sup>2</sup>. D'ailleurs, depuis Johan Huizinga et Roger Caillois, les études sur le jeu ont démontré qu'il ne peut être réduit à une simple distraction<sup>3</sup>. Il est aussi

1. Entretien réalisé le 13 mars 2014 à Paris avec Jacqueline T., née en 1935 ; réponse de Paulette R. (née en 1938) à un questionnaire envoyé en 2014. Tous deux ont été effectués dans le cadre de notre mémoire de master : C. Mahé, *Des éclats de rire entre les bombes : les expériences enfantines de la guerre à travers le jeu et les jouets dans la France occupée (1939-1945)*, mémoire de maîtrise d'histoire, Institut d'études politiques (IEP) de Paris, 2014, 1 vol., 247 p. (dactyl.). Tomi Ungerer est un dessinateur, illustrateur et romancier alsacien né en 1931. Pendant l'Occupation, il tient un carnet dans lequel il note et croque ses observations sur la vie quotidienne et la présence allemande. Une partie a été publiée à L'école des loisirs ; une partie importante de ses dessins est également disponible sur le site du Musée de la ville de Strasbourg. T. Ungerer, *À la guerre comme à la guerre. Dessins et souvenirs d'enfance*, Paris, L'école des loisirs (Medium), 2002 (Strasbourg, La nuée bleue, 1991).
2. N. Stargardt, « Jeux de guerre, les enfants sous le régime nazi », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, t. 1, n° 89, 2006, p. 72.
3. Nous renvoyons le lecteur, dans ce volume, à l'article introductif de V. Dasen et T. Haziza. Sur ce point, voir aussi : G. Brougère, « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer / apprendre en temps de *serious game* », *Australian Journal of French Studies*, t. XLIX, n° 2, 2012, p. 117-129, ou encore V. Dasen, M. Vespa, « Bons ou mauvais jeux ? Pratiques ludiques et sociabilité », *Pallas*, t. CXIV, 2020, p. 13-20. Sur les enfants et le « jeu » du pouvoir et de la guerre dans le monde gréco-romain, voir aussi V. Dasen, « Children in War, War at Play », in *Warriors@Play (Proceedings of the International Congress held at the Museum of History and Archaeology of Elche, 28th May 2021)*, R. Graells i Fabregat, A. Pace, M. Pérez Blasco (dir.), Alicante, Université d'Alicante, 2022, p. 15-28.

un moyen d'expression, d'appréhension, voire d'acceptation des réalités pour ceux qui s'y adonnent. En cela, les pratiques ludiques peuvent constituer un objet d'étude particulièrement riche pour lire les expériences que les enfants font d'un phénomène tel que la guerre – même s'il convient de souligner qu'elles demeurent encore peu étudiées par les historiens et les historiennes<sup>4</sup>.

Mais comment et jusqu'à quel point était-il possible de jouer pendant le second conflit mondial, c'est-à-dire en temps de guerre totale<sup>5</sup>, alors qu'aucun groupe de la population n'est désormais plus à l'abri des formes de violences qu'elle engendre ? Si la Première Guerre mondiale a transformé les civils en véritables acteurs de cette dernière – ils ont été mobilisés et touchés par les bombardements, les combats, principalement à proximité des zones d'affrontement –, c'est surtout lors de la Seconde que leur intégration au phénomène guerrier a pris un caractère entier. Les degrés de mobilisation et de violence y ont atteint des niveaux bien plus importants que lors du précédent conflit, de sorte que les civils sont devenus les principales victimes, représentant 65 % des morts, contre 10 % pour la Grande Guerre<sup>6</sup>. Au sein des non-combattants, les enfants occupent alors une place centrale : partout, ils sont des cibles privilégiées, les menant pour certains jusqu'aux camps et aux fours crématoires. De fait, la Seconde Guerre mondiale constitue probablement plus que tout autre conflit sur le sol européen la période de violences par excellence. Parce que les formes de brutalité qui s'y sont déployées – bombardements, massacres, destructions, extermination – ont fait fi des frontières, il nous a semblé important d'élargir notre regard et d'approcher l'expérience du jeu de manière comparée, afin d'en saisir plus finement les spécificités, notamment temporelles et spatiales. Outil heuristique permettant d'interroger des similarités comme des différences, la comparaison favorise l'émergence de nouvelles questions, elle provoque un effet de dépaysement bienvenu, en particulier dans l'étude

- 
4. C'est particulièrement vrai pour les historiens des guerres totales au XX<sup>e</sup> siècle. Si les *Childhood Studies* sont aujourd'hui bien implantées, notamment en France, et ont permis de renouveler la manière d'appréhender et d'étudier les enfants en intégrant leur point de vue, les jeux des enfants en contexte violent demeurent un angle mort historiographique. Certes, les jouets ont fait l'objet d'une attention ponctuelle à travers l'étude des mobilisations culturelles, notamment par Manon Pignot, Stéphane Audoin-Rouzeau ou encore Antonio Gibelli pour la Grande Guerre. Mais à l'exception de Nicholas Stargardt et d'Emily Gallagher, dont les recherches doctorales portent notamment sur la Grande Guerre en Australie (E. Gallagher, *Children's Play and Folklore in Australia, 1900-40s*, thèse d'histoire, Australian National University, en cours ; *Id.*, « Digging Deep: Playing at War in Australia, 1914-1939 », *History Australia*, t. XVI, n° 1, 2019, p. 169-189), peu ont véritablement interrogé les pratiques ludiques et en ont fait l'objet d'une étude à part entière.
  5. On considère ici que la Seconde Guerre mondiale est une guerre totale dans le sens où l'ensemble des ressources humaines et matérielles disponibles ont été mobilisées, que la frontière entre civils et combattants s'est effacée, de sorte que les premiers ont été autant la cible des violences qui en résultèrent que les seconds. Toutefois, nous considérons, à l'instar de Roger Chickering, Stig Förster et Bernd Greiner, que la guerre totale est davantage un idéal-type qu'une réalité sur l'ensemble de l'espace considéré, en particulier à l'échelle locale. Voir *A World at Total War: Global Conflict and the Politics of Destruction (1937-1945)*, R. Chickering, S. Förster, B. Greiner (dir.), Washington DC – Cambridge, Cambridge University Press – German Historical Institute (Publications of the German Historical Institute), 2004.
  6. *Une histoire de la guerre du XIX<sup>e</sup> siècle à nos jours*, B. Cabanes (dir.), Paris, Seuil, 2018, p. 17.

de périodes largement sondées par les chercheurs, comme c'est le cas pour la Seconde Guerre mondiale<sup>7</sup>. Nous avons choisi trois pays ayant connu des formes de violences similaires : la France, l'Allemagne et l'Italie. Appartenant toutes les trois au front Ouest, elles ne connaissent pas la violence du front Est, qualifiée par Christian Ingrao de paroxystique<sup>8</sup>. Ces pays subissent toutefois un accroissement des bombardements, des combats, des exactions à partir de l'arrivée des Alliés sur le sol européen – avec le débarquement en Sicile en juillet 1943, puis en Normandie en juin 1944 –, violences qui persistent jusque dans les derniers jours du conflit<sup>9</sup>.

En nous appuyant sur des sources aussi variées que des jouets, des catalogues de grands magasins, des témoignages oraux et écrits, des rédactions scolaires, des articles de presse, des rapports d'inspection ou encore des sources ministérielles, il s'agit de questionner d'une part les effets de la Seconde Guerre mondiale sur les pratiques ludiques des enfants français, italiens et allemands. On se demandera dans quelle mesure elles furent orientées, transformées par le conflit, comment les différentes formes de violence qui en découlèrent ont pu représenter une source d'inspiration pour les plus jeunes, mais aussi et surtout jusqu'où était-il possible de jouer. La question d'éventuelles limites au jeu sera ainsi posée. D'autre part, nous nous demanderons si jouer *en* guerre et à la guerre n'a pas eu des effets sur les plus jeunes, si ces pratiques ne les ont pas mis en danger. Plus généralement, cette étude permettra de montrer en quoi l'étude du jeu constitue une porte d'entrée particulièrement pertinente pour les historiens qui se penchent sur les phénomènes de violence et tentent de comprendre les expériences qui en sont faites.

## La guerre, source d'inspiration pour les enfants et les fabricants

Dès les premiers jours du conflit, l'imagination des plus jeunes est stimulée par tout un ensemble de jouets et de récits belliqueux que fabricants comme éditeurs de livres et de journaux pour enfants proposent à la vente. Ces objets, mais aussi tout simplement l'actualité que les enfants suivent – dans la presse destinée à la jeunesse ou à travers la radio et les bribes de conversation des adultes – comme les expériences qu'ils font, orientent largement leurs pratiques ludiques. De fait, il semble à première vue que la guerre n'empêche pas le jeu et qu'il soit possible de jouer à tout et tout le temps, y compris lors des moments d'irruption de violence.

7. Sur la méthode de l'histoire comparée, voir notamment É. Julien, « Le comparatisme en histoire. Rappels historiographiques et approches méthodologiques », *Hypothèses*, t. 1, n° 8, 2005, p. 191-201 ; M. Bloch, *Pour une histoire comparée des sociétés européennes*, Paris, Renaissance du livre, 1928.

8. C. Ingrao, *Les chasseurs noirs. La brigade Dirlewanger*, Paris, Perrin, 2006.

9. Ces pays sont également les trois terrains d'étude de notre travail de thèse : C. Mahé, *Des enfances ordinaires ? Une histoire comparée de la sortie de guerre des enfants d'Europe occidentale (Allemagne de l'Ouest, France, Italie. 1943-1949)*, thèse d'histoire, Institut d'études politiques (IEP) de Paris et Warwick University, 2021, 1 vol., 681 p. (dactyl.).

## Quand fabricants et gouvernements mobilisent l'enfance à travers les jouets

Dès avant l'éclatement du conflit, les fabricants de jouets incitaient déjà les plus jeunes à jouer à la guerre. La mobilisation, les premières évacuations, le rationnement (notamment en matières premières), les premiers bombardements ne freinent pas ce mouvement, bien au contraire. Les pages des catalogues de jouets des années 1930 et 1940 – par exemple ceux du Bon Marché – sont remplies de jouets belliqueux<sup>10</sup>. Si la Grande Guerre est incontestablement mise en avant à travers les armes, les engins ou les uniformes qui y sont reproduits, force est de constater que l'industrie s'adapte particulièrement vite pour coller au plus près de l'actualité du nouveau conflit. Dès l'automne 1939, il est effectivement possible de jouer avec des avions dont on choisit au préalable la cocarde, parmi celles des différents belligérants : française, anglaise, fasciste ou nazie. Grâce aux panoplies que l'on se procure dans les grands magasins, les garçons peuvent jouer « à la guerre » en s'improvisant soldat, officier, quand les petites filles peuvent jouer à être infirmière de guerre.

À mesure que le conflit progresse, de nouveaux jouets apparaissent dans les différents pays d'Europe de l'Ouest, faisant directement référence aux nouvelles armes utilisées ou aux batailles qui se sont déroulées. C'est par exemple le cas de « L'aéronaval » et du « Bombardement de la ligne Siegfried » en 1939, du « U-Boot Spiel » en 1940 ou encore de « La colonne blindée » et du « Jeu des Cargos » en 1943, proposés entre autres par les fabricants Jouets Véra, Cousin Poum, ou encore l'Allemand DRGM. La plupart renvoie aux différentes formes de la guerre : on joue à se battre dans les airs, sur terre et sur mer. Dans « Mit "Prien" gegen England » [Avec Prien contre l'Angleterre], vendu en Allemagne nazie au début de l'année 1940 par la firme Franz Schmidt Nürnberg, les jeunes joueurs sont par exemple invités à reproduire les « exploits » du sous-marinier Gunther Prien, connu pour avoir fait couler en octobre 1939 le HMS Royal Oak, cuirassé de la Royal Navy dans la rade écossaise de Scapa Flow, provoquant la mort de plus de 700 personnes. Accueilli en héros à son retour en Allemagne, Gunther Prien se vit décerner la croix de chevalier de la croix de fer. Le plateau représente la mer du Nord ; les pions (de petits navires de guerre en métal frappés de svastikas) doivent avancer le long des côtes et atteindre des rades pour faire couler des navires ennemis, en l'occurrence britanniques<sup>11</sup>.

On notera les cas spécifiques de l'Allemagne nazie et de l'Italie fasciste : le caractère totalitaire de ces régimes favorise en effet bien plus qu'ailleurs la pénétration de la guerre dans l'espace intime (le foyer en particulier) et le quotidien des enfants. Les mouvements de jeunesse, qu'il s'agisse des *Hitlerjugend*, ou de son pendant italien

10. Les catalogues du Bon Marché sont conservés aux archives des Arts décoratifs de la ville de Paris. Le centre d'archives possède un fonds particulièrement riche sur les fabricants de jouets.

11. « Mit "Prien" gegen England », Landesmuseum Württemberg, VK 1984 / 213. Le sous-marinier coula au total près d'une trentaine de navires militaires alliés avant de disparaître en mer en 1941. Gunther Prien fut une source d'inspiration pour d'autres plateaux de jeux et récits de guerre, comme « Das U-Boot Spiel » [le jeu du sous-marin], daté lui aussi de 1940.

les *Balilla*, auxquels les jeunes Italiens et Allemands doivent adhérer, proposent des activités ludiques au caractère martial. Les adolescents reçoivent d'ailleurs une formation qui s'apparente presque à un service militaire. Des panoplies, des uniformes sont fournis aux plus jeunes, mais aussi des armes factices, avec lesquelles il est possible de jouer, à l'image du *moschetto* fasciste, fusil particulièrement réussi pour donner l'illusion de jouer avec de véritables armes<sup>12</sup>. Les cours d'histoire à l'école sont aussi l'occasion de mettre en avant les grandes batailles ou guerres passées<sup>13</sup>. Les outils et relais de la propagande, enfin, comme les journaux pour enfants, proposent des mots croisés ou devinettes, dans lesquels il faut trouver des mots tel que « bombe »<sup>14</sup>, contribuant à créer un imaginaire guerrier, attractif et violent. À ce titre, du fait de la nature totale de la guerre, aucun pays ouest-européen n'est véritablement épargné : on observe ce phénomène également en France, par exemple, quoique dans une moindre mesure en comparaison avec les deux régimes précédemment cités.

En outre, l'essor de jeux calquant l'actualité guerrière ne s'essouffle pas et ce, en dépit d'un accroissement des pénuries de matières premières ou des difficultés de production, de circulation et de diffusion, en conséquence des destructions issues des bombardements. La Libération constitue d'ailleurs une période particulièrement intense pour les fabricants et éditeurs, qui proposent presque instantanément des jeux et jouets évoquant l'avancée des troupes alliées : dès l'automne 1944, l'Office central de l'imagerie de Paris fait par exemple imprimer des planches à découper, permettant de fabriquer des tanks, des avions ou les fameux « chars Sherman », afin de reconstituer, comme l'indiquent les titres des planches, les scènes de la « Libération de Paris », la « Libération de la France avec les armées anglo-américaines » ou encore « La résistance avec l'armée du général Leclerc et les F.F.I. »<sup>15</sup>. De nouveaux thèmes apparaissent dès 1945 : on peut désormais acheter le « jeu du débarquement », le « jeu de l'évadé », « Ici... Radio maquis », « Le maquis », etc.<sup>16</sup>. Reprenant les principes des jeux de l'oie ou des quatre chevaux, ils mettent en scène les mouvements des armées du débarquement en Italie à la capitulation japonaise. Ainsi, en période de guerre totale,

12. Voir notamment A. Gibelli, *Il popolo bambino. Infanzia e nazione dalla Grande Guerra a Salò*, Turin, Einaudi (Einaudi storia), 2005, et N. Stargardt, *Witnesses of War: Children's Lives Under the Nazis*, New York, Vintage Books, 2005.

13. Voir par exemple le manuel officiel d'État pour la 5<sup>e</sup> année d'école primaire conservé au Georg Eckert Institute for International Textbook Research à Brunswick en Allemagne : C. Angelini, A. Zammarchi, *Il libro della V<sup>e</sup> classe elementare : religione, storia, geografia, aritmetica, scienze*, Rome, La Libreria di Stato, 1935. Pour en savoir plus sur les lectures des enfants sous le fascisme, voir M. Colin, « *Les enfants de Mussolini* ». *Littérature, livres, lectures d'enfance et de jeunesse sous le fascisme. De la Grande Guerre à la chute du régime*, Caen, Presses universitaires de Caen (Quaestiones), 2010.

14. En l'occurrence, il s'agit ici d'un jeu proposé par un journal français : *Fanfan la Tulipe*, t. XXII, Mémorial de Caen, sans cote.

15. Archives du Mémorial de Caen, sans cote.

16. La plupart de ces jeux nous ont été présentés en 2014 par Christophe Prime, responsable des collections au Mémorial de Caen. Le Musée du jouet de Poissy et le Musée du jouet de Nuremberg possèdent également de nombreux objets ludiques de cette période.

on observe une volonté forte de mobilisation du front arrière et plus particulièrement de l'enfance, plongeant cette dernière dans une atmosphère belliqueuse. Peut-on toutefois en déduire que la guerre, et la mobilisation culturelle<sup>17</sup> qui en découle, influencent et orientent véritablement certaines pratiques ludiques des plus jeunes ?

### La transformation rapide des pratiques ludiques des enfants en temps de guerre totale

Il convient de demeurer vigilant face aux sources matérielles que sont les jouets : s'ils sont précieux, ils nous renseignent bien plus sur les velléités adultes que sur l'usage qu'en font les enfants ; cela d'autant plus qu'ils sont coûteux dans les années 1940. Une minorité seulement peut donc y avoir accès. Ce sont avant tout les sources produites par les plus jeunes qui ouvrent véritablement la porte à leurs pratiques ludiques.

L'analyse des journaux intimes, de travaux scolaires, de dessins, mais aussi des mémoires écrits *a posteriori* et des témoignages oraux – que nous avons menée dans le cadre de notre recherche doctorale – a montré que dès les premiers jours, la guerre intrigue et attire les enfants d'Europe occidentale<sup>18</sup>. Ils sont nombreux à suivre, dès le mois de septembre 1939, l'évolution des différentes troupes alliées en plantant des petits drapeaux sur des cartes. Stimulés par le caractère inédit, extraordinaire de l'événement et par sa présence dans les journaux et à la radio, ils reproduisent les chars, les tanks des différentes armées. C'est l'occasion pour eux d'apprendre des noms de pays, de villes, de découvrir l'Europe de l'Est par exemple. « On avait totalement conscience de la guerre, on la suivait de près et *la guerre elle-même était un jeu*, parce qu'on avait des cartes de géographie, qu'on suivait les avances des armées, d'un côté, de l'autre, on mettait des petits drapeaux », se souvient ainsi Jacqueline T., née en 1935<sup>19</sup>. La guerre est loin d'effrayer les plus jeunes, même lorsque le père est sur le front ou fait prisonnier. Tout au long de la période, les jeunes Européens trouvent en elle une source d'inspiration puissante. Ils se fabriquent de nouveaux jouets, souvent avec les moyens du bord : une branche de bois ou un morceau de métal deviennent une mitrailleuse ou un avion ; quelques morceaux de bois et de simples clous permettent de fabriquer un char allié en 1944<sup>20</sup>.

Au fur et à mesure que le conflit se prolonge, il se fait de plus en plus présent dans les jeux des enfants. C'est ce que constate notamment une inspectrice de Marseille en décembre 1943 dans un rapport de synthèse rédigé à l'issue de conférences

17. Nous reprenons, ici, l'expression forgée par les chercheurs en histoire culturelle et anthropologique de la Grande Guerre, parmi lesquels Stéphane Audoin-Rouzeau, en particulier dans son ouvrage *La guerre des enfants (1914-1918). Essai d'histoire culturelle*, Paris, Armand Colin, 1993.

18. C. Mahé, *Des enfances ordinaires ?...*

19. Entretien avec Jacqueline T., réalisé à Paris en mars 2014, dans le cadre de notre mémoire de master. Nous soulignons.

20. Voir notamment les jouets fabriqués manuellement aux archives du Mémorial de Caen (sans cote) ou conservés au Historisches Museum Frankfurt-am-Main (Collection « Spielzeug, Kindheits- und Jugendkultur »), en particulier sous les cotes X.2009.0341 et X.2009.0342.

pédagogiques s'étant tenues un mois plus tôt et intitulé « Influence de la guerre et de ses conséquences diverses sur la mentalité de l'enfant ». Reprenant les dires d'une des institutrices de la ville à propos des jeux dans la cour de récréation, elle note :

Il est certain que les jeux de nos garçons, surtout de ceux de cinq à six ans, sont placés sous le signe de la guerre. [...] ils sont devenus « bombardiers », sans pour cela négliger le corps-à-corps et l'on entend souvent dire : « Viens ici, qu'on se bagarre ! ». Et tandis qu'on rétablit la paix en un coin, un groupe se cache en tirailleurs derrière un tas de fagots placés là à souhait. Un autre groupe transporte les blessés. Puis, ce sont les mouchoirs si vite pliés en forme de triangle simulant les revolvers. Et les avions ronflent, les mitrailleuses crépitent<sup>21</sup>.

Les combats et les formes de violence qui caractérisent le conflit sont ainsi reproduits ; les jeux s'actualisent progressivement. En 1943, alors que les bombardements commencent à s'intensifier sur le territoire français, « Qui veut jouer à papa-maman, man, man, man ? » devient « Qui veut jouer au bombardement, ment, ment, ment ? »<sup>22</sup>. Les écoliers s'inspirent de ce qu'ils vivent, de ce qu'ils voient tous les jours. L'inspectrice rapporte par exemple que les élèves imitent les soldats de la Wehrmacht qui occupent le territoire et sont installés à proximité de l'établissement scolaire :

Sur le terrain de sport, un jour où les Allemands se livraient à des exercices d'attaque, [...] [Les garçons] organisèrent immédiatement les mêmes exercices. Ils partaient à l'assaut, se jetaient brusquement à plat ventre dans les broussailles, avançaient en rampant et défilaient ensuite devant leur chef<sup>23</sup>.

Les jeux se font donc le miroir du quotidien des plus jeunes. En cela, ils constituent pour l'historien une porte ouverte sur leurs vécus ; ils permettent d'en savoir plus sur ce que les enfants observent autour d'eux et la perception qu'ils ont des événements<sup>24</sup>. Les jeux tendent toutefois à demeurer très genrés. Ceux des garçons sont fréquemment le reflet des acteurs masculins du conflit : ils jouent à l'aviateur, aux tirailleurs, aux arrestations. Les filles, quant à elles, se cantonnent souvent à des jeux sanitaires ou alimentaires. Elles jouent à l'infirmière, au marché noir, à faire la queue lorsque le quotidien est de plus en plus difficile du fait du rationnement et des pénuries en tous genres.

21. La consigne complète envoyée aux instituteurs et institutrices est : « Influence de la guerre et de ses conséquences diverses sur la mentalité de l'enfant. Vos élèves actuels, du point de vue psychologique, vous paraissent-ils différents de ceux qui fréquentèrent votre école avant la guerre ? Si oui, en quoi ? Dans quelle mesure et de quelle manière (réflexions spontanées, conversations, jeux, dessins libres) percevez-vous chez ces petits l'écho des préoccupations familiales ? ». Rapport de M<sup>lle</sup> Radureau, AN, F/17/13364.

22. Rapport de M<sup>lle</sup> Radureau, AN, F/17/13364.

23. *Ibid.*

24. Pour en savoir plus sur la manière dont les jeux sont le miroir du quotidien des plus jeunes : C. Mahé, « Children and Play in Occupied France », in *Vichy France and Everyday Life. Confronting the Challenges of Wartime (1939-1945)*, L. Dodd, D. Lees (dir.), Londres, Bloomsbury Academic, 2018, p. 17-33.





Fig. 1 – « Des enfants jouent dans les ruines de Caen », Robert Delassalle<sup>25</sup>

Enfin, si la guerre transforme les formes du jeu, elle vient aussi remodeler spatialement cette pratique. Elle étend effectivement les espaces ludiques : pendant et surtout juste après la guerre, les ruines urbaines, les bunkers, les carcasses de chars ou de voitures militaires sont fréquemment investis par les plus jeunes. Ils en font leurs terrains de jeu favoris, comme en témoignent les nombreuses photographies prises en Europe, par exemple par le fondateur de l'agence Magnum David Seymour ou celles, pour le cas de la France, conservées dans les fonds de l'Établissement de communication et de production audiovisuelle de la Défense (ECPAD) ou dans ceux des archives départementales, à l'image du cliché pris par Robert Delassalle vers 1945 à Caen (fig. 1)<sup>26</sup>. Ces espaces attirent les enfants parce qu'ils peuvent y trouver des munitions, des éclats d'obus qui font l'objet de collections, de compétitions, d'échanges et de trocs dans les cours de récréation. Les douilles sont réutilisées pour faire des dinettes de poupées, tout comme les masques à gaz dont les filtres permettent par exemple de créer yoyos et jeux d'avions<sup>27</sup>. La guerre transforme et remodèle donc bel et bien les pratiques ludiques des enfants.

25. Titre original : « Rue de Geole vers la rue du Gaillon en ruines », Fonds Robert Delassalle, AD Calvados, 5Fi/3.

26. Voir notamment C. Naggar, *David Seymour. Vies de Chim*, Biarritz, Contrejour, 2014, p. 215 ; Fonds Robert Delassalle, Archives départementales (AD) du Calvados, 5Fi/3 ; « Sur la place Kléber à Strasbourg, libérée par les troupes de la 2<sup>e</sup> DB, des enfants jouent avec un trépied de mitrailleuse allemande MG 34 ou MG 42 abandonnée », SCA ECPAD TERRE-339-80-60.

27. K. Falkenberg, *Notspielzeug. Die Phantasie der Nachkriegszeit*, Petersberg, Michael Imhof Verlag, 2015 ; entretiens réalisés à Paris avec Jacqueline T., le 13 mars 2014 et Marie-Noëlle G. le 23 septembre 2013 présentés dans C. Mahé, *Des éclats de rire entre les bombes...*, p. 152-156.

## Jouer en temps de guerre : des expériences *a priori* sans limite

Afin de mieux comprendre les liens entre jeux et violence, il est toutefois essentiel d'interroger plus finement ces pratiques, de les observer dans les cas où les enfants font l'expérience des brutalités engendrées lors de la Seconde Guerre mondiale. Face aux bombardements, aux exactions commises par les soldats, aux déportations, peut-on continuer à jouer, tout au moins de la même manière qu'avant? N'y a-t-il pas une limite au jeu en contexte violent? S'il semble que la réponse à cette dernière question soit *a priori* positive, cela s'explique d'abord et avant tout par un rapport au conflit spécifique aux enfants.

### Le maintien de pratiques ludiques lors de l'irruption de la violence...

Ce qui frappe en premier lieu le chercheur qui analyse les sources produites par les plus jeunes et qui traitent des pratiques ludiques, c'est qu'il semble qu'*a priori* rien n'arrête le jeu. En témoignent par exemple les pages de journal intime rédigées par un jeune Italien, Francesco M., âgé de 10 ans et originaire d'Arezzo – ville toscane qu'il a dû quitter avec sa mère à cause des bombardements. Alors que cela fait plusieurs semaines qu'il liste les incursions aériennes ennemies, il note à la date du 28 juin 1944 :

Le rugissement du canon continue de se faire sentir avec une insistance croissante jour et nuit. Je continue cependant à jouer avec mes compagnons la journée<sup>28</sup>.

Ainsi, en dépit des bombardements que la région subit depuis plusieurs mois, des alertes, des descentes dans les caves, des carcasses calcinées d'engins qu'il voit en promenade, mais aussi de la proximité sonore du front qu'il peut distinguer (le 4 juin 1944, Rome est libérée, tandis que Sienne, à quelques kilomètres d'Arezzo, l'est le 3 juillet), le jeune Italien retrouve toujours ses camarades pour rire et s'amuser. Les pages de son journal témoignent d'une certaine insouciance vis-à-vis du danger auquel il est exposé. Et il n'est pas un cas isolé : de nombreux témoignages rendent compte d'un quotidien devenu de plus en plus dangereux, sans que les pratiques ludiques ne cessent à l'école ni à la maison.

Si les bombardements constituent la forme de violence qui affecte le plus les enfants du front Ouest, en particulier lors des deux dernières années du conflit<sup>29</sup>, il en est une autre qui touche quantitativement moins d'enfants, mais dont l'intensité et le vécu sont profondément différents : celle produite par le régime nazi, à savoir l'internement concentrationnaire et l'extermination. Or, là encore, il apparaît que

28. Francesco M., « Diario », Archivio Diaristico Nazionale (ADN), Pieve Santo Stefano, DG/T3.

29. Plus de 2,5 millions de tonnes de bombes sont tombées sur l'Allemagne, la France et l'Italie pendant la guerre. La plupart ont été larguées en 1944 et 1945, et c'est aussi au cours de cette période qu'elles firent le plus de victimes. Voir A. Knapp, *Les Français sous les bombes alliées (1940-1945)*, Paris, Tallandier, 2014 ; C. Baldoli, A. Knapp, *Forgotten Blitzes: France and Italy Under Allied Air Attack (1940-1945)*, Londres – New York, Continuum International Publishing Group, 2012 ; J. Friedrich, *Der Brand. Deutschland im Bombenkrieg 1940-1945*, Munich, Propyläen Verlag, 2002.

cette expérience ne met pas un terme au jeu. C'est ce que constate l'historien Nicholas Stargardt dans ses travaux sur l'enfance allemande pendant le second conflit mondial. Dans un article sur les jeux de guerre sous le régime nazi, il observe que dans le ghetto juif de Vilnius, les enfants jouaient à la Gestapo et aux travailleurs juifs : le jeu consistait à fouiller ces derniers qui tentaient de faire rentrer dans le camp de la nourriture. Reprenant le témoignage d'une institutrice tchèque présente à Birkenau dans le bloc réservé aux enfants, l'historien note également que lorsqu'ils pensaient que personne ne les regardait, ces derniers :

[...] jouaient à «vétéran du camp et vétéran du bloc», à «l'appel» et à «chapeau bas». Ils jouaient aux malades qui étaient battus lorsqu'ils s'évanouissaient pendant l'appel, et au docteur qui leur enlevait leur nourriture et refusait de les aider s'ils n'avaient rien à lui donner en échange<sup>30</sup>.

Toujours au sein de ce camp, certains jouaient enfin à «la chambre à gaz», représentée par un trou creusé devant leur bloc<sup>31</sup>. Ainsi, jouer semble constituer une expérience sans limite, dans le sens où rien n'empêcherait le jeu, y compris les contextes de violences extrêmes. La guerre, par son caractère total, pénètre et oriente donc largement les pratiques ludiques des plus jeunes, mais probablement moins par la mobilisation culturelle qui en découle, que par l'omniprésence des formes de violences qu'elle engendre et qui rythment leur quotidien.

### ... se comprend dans le rapport spécifique des enfants à la guerre

En multipliant et en affinant l'analyse de documents produits par les enfants, on constate toutefois que si le jeu ne cesse pas, sa pratique fait face à un certain nombre de limites qui la bornent et l'encadrent. Si l'on reprend le cas de Francesco M., un élément central nous permet non seulement de mieux comprendre son rapport à la guerre, et par conséquent au jeu, mais aussi d'expliquer pourquoi il continue de s'amuser. S'il écrit dans son journal intime qu'il entend distinctement, parfois non sans peur, les bombardements des villages voisins, il n'est pas *directement* touché par cette forme de violence. Sa maison n'est pas détruite et, si son père travaille à Arezzo, il n'est jamais blessé : sa famille et son espace intime restent protégés tout au long de la guerre. Or, c'est le lien direct ou non à la violence de guerre qui détermine le rapport des enfants à cette dernière et qui borne, par conséquent, leurs réactions. Pour reprendre l'expression de l'historien italien Bruno Maida<sup>32</sup>, la guerre «réelle» – en opposition à la guerre imaginée – ne commence pour les enfants que lorsque la violence atteint *directement* leur quotidien, leur espace intime<sup>33</sup>. Tant que ses différentes formes (qu'il s'agisse de

30. N. Stargardt, «Jeux de guerre...», p. 73.

31. *Ibid.*

32. B. Maida, *L'infanzia nelle guerre del Novecento*, Turin, Einaudi (Einaudi Storia), 2017, p. 185.

33. Ce rapport spécifique à la guerre fait l'objet du premier chapitre de notre thèse. Pour en savoir plus, nous nous permettons de renvoyer le lecteur à cette dernière.

bombardements, d'exactions, etc.) n'atteignent pas directement les plus jeunes – par la destruction du foyer ou de l'école, le déplacement forcé ou la perte d'un parent –, alors elle demeure irréaliste à leurs yeux, elle relève du fictif. Elle reste associée aux histoires lues dans les livres. Dans le cas de Francesco M., les bombardements n'ont pas touché son espace intime, la violence de guerre n'a pas été vécue *directement*, même si elle est proche et visible. Son intégrité physique comme celle de ses parents a été préservée. Le jeune garçon se cantonne donc à un statut de témoin de la violence, sans en être victime. Par conséquent, le jeu peut continuer.

Ce rapport à l'intégrité individuelle est essentiel et vient éclairer le cas précédemment cité des enfants juifs. S'ils jouent à la chambre à gaz, une nuance est de taille : ils n'incarnent pas les protagonistes, contrairement au jeu de l'appel. Les enfants sont remplacés par des pierres, jetées dans le trou. Personne n'interprète le rôle de ceux qui sont envoyés dans les chambres, y compris les plus jeunes qui se voient parfois attribuer par les plus grands des rôles désavantageux dans lesquels ils peuvent être punis ou battus. Comme le souligne Nicholas Stargardt, les enfants « ne pouvaient pas incarner les personnes gazées. [...] cela aurait été psychologiquement autodestructeur »<sup>34</sup>. De fait, le jeu possède ses propres limites en contexte de violences extrêmes. Pour le comprendre, il est nécessaire de lui associer une réflexion sur l'expérience indirecte de la guerre (mais qui peut inclure la vision, la perception sonore d'un bombardement ou des destructions) et celle directement vécue qui implique une mise en danger immédiate des enfants, une proximité avec la mort.

Cette distinction permet alors de comprendre les variations de comportement dans le jeu et les transformations de celui-ci tout au long du conflit. Elle explique en effet les différences constatées par l'une des institutrices de l'académie de Marseille, à propos des écoliers du sud de la France et des réfugiés du Nord accueillis dans leur établissement scolaire :

Les petits réfugiés de Dunkerque et Dieppe, lorsqu'ils voient un avion, vont se réfugier dans les jupes de la maîtresse. Les Marseillais les regardent, surpris. Ils poussent, eux, des hurlements frénétiques et, de leurs bras se faisant un fusil, ils visent l'avion : « Pan ». [...] « On n'a même pas bombardé ! », s'exclamait d'un air déçu, un de nos garçons après une alerte<sup>35</sup>.

Le premier groupe, qui a connu les bombardements en 1940 lors de l'exode et perdu un être cher et / ou leur maison, est effrayé. Le deuxième, à l'inverse, est resté relativement protégé des formes de violence de la guerre. C'est ce qui explique pourquoi ses membres continuent à jouer aux soldats, à être attirés par ce qui touche au militaire et même à souhaiter vivre un bombardement, l'associant à un événement, une aventure<sup>36</sup>. Leur intégrité physique ou psychique n'ayant pas été directement touchée, le jeu n'a pas lieu de s'arrêter.

34. N. Stargardt, « Jeux de guerre... », p. 76.

35. Propos rapportés par M<sup>lle</sup> Radureau. Rapport de M<sup>lle</sup> Radureau, AN, F/17/13364.

36. Là encore, nous renvoyons le lecteur à nos recherches doctorales, et plus précisément le chapitre 1.

Ainsi, les pratiques ludiques en temps de guerre sont aussi amenées à se transformer en fonction de l'irruption de la violence dans l'espace intime des enfants. Par conséquent, elles sont intrinsèquement liées aux temps et aux espaces de la guerre, mais à une échelle beaucoup plus fine que l'échelle nationale. Ce n'est pas tant cette dernière qui compte, que le fait de se trouver au milieu des bombardements (vivre en ville plutôt qu'à la campagne constitue à cet égard une distinction centrale) ou au cœur des combats (à proximité ou à distance du front). En ce sens, certaines expériences partagées par de jeunes Italiens, Français et Allemands peuvent donner à ces derniers une épaisseur temporelle de la guerre commune, plus proche que celle de certains de leurs concitoyens.

## Jeux belliqueux, jeux dangereux

Enfin, il est une dernière question que soulève l'étude des jeux *de* guerre et des jeux *en* guerre : celle des conséquences que de telles pratiques peuvent engendrer pour les plus jeunes. Car le phénomène a largement inquiété les experts de l'enfance. Selon eux, il les mettrait en danger de deux manières : physiquement et moralement. Ces préoccupations, partagées à l'échelle européenne, si ce n'est mondiale, ont principalement émergé au lendemain du conflit.

### Jouer *en* guerre, un danger physique

Au sortir du conflit, une première forme de danger inquiète les experts de l'enfance mais aussi les parents : celle du risque physique que les plus jeunes courent. En effet, leurs nouveaux terrains de jeux – en premier lieu les ruines – s'avèrent être particulièrement dangereux. Ils sont souvent minés et truffés d'armes non désamorçées qui ont été abandonnées par les armées allemandes et alliées. Attirés par ces dernières, les enfants les récupèrent, faisant exploser les grenades, vidant la poudre des douilles pour créer des feux d'artifice. Or, ces collectes et ces explorations donnent fréquemment lieu à de nombreux accidents parfois mortels, en particulier dans certaines régions françaises et italiennes largement éprouvées par les combats et les bombardements (notamment la Normandie et le Monte Cassino). Les presses quotidiennes des trois pays étudiés – en particulier le *Frankfurter Rundschau*, le *Darmstädter Echo* pour l'Allemagne, *La Nazione* pour l'Italie ou *Ouest France* pour l'hexagone sur la période 1944-1947 – rendent compte presque chaque semaine de ces accidents tragiques. Ainsi, entre septembre 1944 et avril 1945, ce sont près d'une centaine d'enfants qui sont tués ou gravement mutilés lors d'explosions de munitions et grenades abandonnées dans le Calvados, à l'image de l'accident advenu en mars 1945 et relaté dans les pages de *Ouest France* :

Saint-Aubin-sur-Mer, un enfant est tué par un obus. Le jeune Claude Lemarchand, 10 ans, jouait devant le château avec ses camarades Claude Masson, 13 ans, et Roger Jeanne, 12 ans, quand il découvrit un obus. Il eut la malencontreuse idée de le lancer

contre un mur. L'engin explosa, tuant le pauvre enfant et blessant plus ou moins grièvement ses petits camarades<sup>37</sup>.

On notera que l'Allemagne est davantage préservée que l'Italie ou la France : en effet, tandis que la Wehrmacht a volontairement dissimulé des engins explosifs dans les champs, logements et routes lors de sa retraite, les Alliés n'ont logiquement pas envisagé de le faire sur un territoire qu'ils projetaient d'occuper.

Le phénomène est tel que des campagnes sont lancées pour demander aux mairies, aux parents et aux enseignants de ne pas laisser les enfants jouer avec ces objets, mais cela n'empêche pas les drames d'advenir. L'Italie constitue incontestablement l'un des pays européens qui en souffre le plus. Un mot a même été créé pour nommer les milliers de petits mutilés : les *mutilatini*. De nombreux centres de rééducation sont créés à partir de 1945, notamment par des religieux – comme le prêtre Carlo Gnocchi, béatifié pour son action<sup>38</sup> –, afin d'accueillir, scolariser et soigner ces dizaines de milliers d'enfants. Les accidents provoquent un véritable choc chez ceux qui sont victimes ou témoins des mutilations subies par leurs camarades. Ce choc met littéralement un terme au jeu – tout du moins celui qui implique la manipulation d'engins explosifs. En janvier 2017, nous avons eu l'occasion d'interviewer un Italien, Attilio C., né en 1937 à Pianopoli, en Calabre. Plus de soixante-dix ans après les faits, il évoquait en larmes l'accident survenu alors qu'il jouait avec ses amis<sup>39</sup>. Habitué à manipuler et faire exploser des engins après la libération du sud de l'Italie pour s'amuser, l'un d'eux se déclencha, de manière imprévue, dans les mains de son ami qui fut lourdement mutilé. Traumatisé, le jeune Italien cessa de jouer avec ces objets. De fait, si la guerre peut élargir l'horizon et l'espace du jeu, elle peut aussi le contracter. En outre, par les traces qu'il laisse (ruines, engins abandonnés, etc.), le second conflit mondial maintient les enfants en situation de danger pendant plusieurs années, jusqu'à ce qu'elles ne disparaissent.

### Jouer à la guerre, un danger moral aux yeux des experts de l'enfance

Une autre forme de danger, dénoncée par les experts de l'enfance, aurait massivement menacé les plus jeunes, bien qu'elle ne fût pas perçue par ces derniers. Pour mieux la comprendre, il faut la replacer dans le contexte spécifique de sortie de la Seconde Guerre mondiale. Au lendemain du conflit, l'Europe est en ruines, dévastée et endeuillée ; les sociétés qui la composent prennent peu à peu la mesure des conséquences engendrées par la violence de guerre en faisant le bilan matériel, humain et en découvrant

37. « Saint-Aubin-sur-Mer, un enfant est tué par un obus », *Ouest France*, t. CLXXVII, 5 mars 1945, AD Calvados 2MIJX 180.

38. Don Gnocchi (1902-1956) fut l'un des plus actifs pour l'accueil et l'encadrement de ces jeunes mutilés. Il fut béatifié en 2009 pour l'ensemble de son action et pas uniquement auprès des *mutilatini*. Pour plus d'informations, voir I. Belski Lagazzi, *Don Carlo Gnocchi. L'Apostolo dei mutilatini*, Modène, Paoline, 1968.

39. Interview d'Attilio C., réalisée en janvier 2017 à Ostricourt (Hauts-de-France).

l'existence des camps de la mort. Face à ce constat, une crainte commune agite les gouvernements et les experts de l'enfance, qu'ils soient psychologues, pédiatres, pédagogues ou encore éducateurs : celle d'un effondrement moral de l'enfance européenne, d'une génération perdue. Une majorité s'accorde effectivement à dire, et ce à l'échelle mondiale, que le conflit aurait entraîné une démoralisation de l'enfance, par ses multiples conséquences<sup>40</sup>. Trois causes principales sont distinguées : l'affaiblissement de la structure familiale (et notamment l'absence du père), le relâchement des mœurs (exposés au marché noir, au mensonge, à l'« argent facile », témoins d'atteintes à la pudeur, les enfants qui ont grandi pendant la guerre, de tous milieux sociaux, auraient reçu des influences négatives), ainsi que le spectacle de la violence et des destructions. Pour les participants de la première Semaine internationale d'étude pour l'enfance victime de la guerre (SEPEG) à Zurich en 1945, aucun pays ne serait épargné<sup>41</sup> :

Si quelques peuples heureux ont ignoré, au moins partiellement, les désastres matériels et physiques causés par le conflit, ils en connaissent déjà, ou en reconnaîtront un jour, dans leur jeunesse, les conséquences morales<sup>42</sup>.

Y compris pour les enfants qui n'ont pas été blessés physiquement et/ou psychologiquement, le constat d'un coût moral de la guerre est partagé par l'ensemble des experts, ONG et gouvernements. Même le pape Pie XII tire la sonnette d'alarme dans son encyclique *Quemadmodum* du 6 janvier 1946. Pour eux, la fin de la guerre n'aurait pas mis un terme à l'excitation malsaine produite par le spectacle de la violence et à la démoralisation suscitée par les conséquences du conflit que nous venons de lister. En effet, tant que les jeux de guerre ne disparaîtront pas, les enfants continueront à être, à leurs yeux, maintenus dans une forme d'amoralité.

Selon les experts de la période, les jeux et jouets de guerre auraient un effet moral néfaste sur les enfants, les rendant violents, délinquants et eux-mêmes belliqueux. « Ils dé-éduquent » les enfants, « habituent et préparent à la violence, excitent les âmes, suscitent des instincts d'agressivité, assoupissent les sentiments de solidarité et de fraternité humaine », résume le journaliste italien Leonida Villani en 1946 dans la

40. Parmi les études et rapports publiés, voir notamment D.T. Burlingham, A. Freud, *Young Children in War-time: A Year's Work in a Residential War Nursery*, Londres, G. Allen & Unwin Limited for the New Era, 1942 ; G. Heuyer, « Psychopathologie de l'enfance victime de la guerre », *Sauvegarde de l'enfance*, t. XVII, janvier 1948, p. 3-46 ; S. Marcus-Jeislser, « Réponse à l'enquête sur les effets psychologiques de la guerre sur les enfants et jeunes gens en France », *Sauvegarde de l'enfance*, t. VIII, février 1947, p. 3-24.

41. Nées à la fin de l'année 1944 à l'initiative de personnalités suisses issues de la médecine et de la psychopédagogie, les Semaines internationales d'étude pour l'enfance victime de la guerre réunirent pendant plusieurs années des spécialistes de l'enfance et représentants gouvernementaux, autour de conférences, colloques et interpellations publiques. Elles connurent un certain succès. Pour en savoir plus, voir S. BouSSION, « « Pour la paix du monde : Sauvons les enfants ! ». Les Semaines internationales d'étude pour l'enfance victime de la guerre (SEPEG) 1945-1951 », in *Droits des enfants au XX<sup>e</sup> siècle. Pour une histoire transnationale*, D. Niget, Y. Denéchère (dir.), Rennes, Presses universitaires de Rennes (Histoire), 2015, p. 63-71.

42. S. Blanc, « Les semaines internationales d'études pour l'enfance victime de la Guerre, à Zurich », *Sauvegarde de l'enfance*, t. I, mai 1946, p. 21-25 (BNF, 8-JO-6252).

revue plurilingue *Rivista del Giocattolo*<sup>43</sup>. Pour un journaliste allemand du *Frankfurter Rundschau*, cela va même plus loin : l'existence de jouets et jeux de guerre serait « la source de tous les maux » de l'Allemagne. Dans un article du 17 octobre 1945, il demande aux autorités de réagir pour faire interdire tous ces objets qui attirent les enfants, sans quoi, une nouvelle guerre surviendra dans les années à venir. La volonté d'éloigner les plus jeunes des jouets belliqueux semble d'autant plus unanime que beaucoup considèrent que ces derniers seraient naturellement attirés par eux. Aussi peut-on lire dans un article de la *Rivista del Giocattolo* (distribuée dans plusieurs pays européens), intitulé « Il disarmo del giocattolo » [le désarmement du jeu] :

L'horreur de la guerre et de tout ce qui la rappelle conduit les parents – et la chose est des plus compréhensibles – à désirer proscrire, des jeux qu'ils achètent pour leur enfant, tout ce qui rappelle des épreuves récentes et sanglantes tels que fusils, canons, mitrailleuses, soldats, chars d'assaut, etc. Mais la raison de cette tendance échappe aux enfants qui ne sont que... des enfants et qui, comme tels, ont toujours eu le goût de manier des pistolets, de brandir des épées et de tirer des canons à bois. Ils veulent donc des fusils, des chars d'assaut, des mitrailleuses, des soldats de plomb, tout comme si le plus terrible des conflits humains ne venait pas de se produire. Et c'est cette psychologie infantine qui fait précisément que la guerre n'a pas vu s'accroître la demande de jouets belliqueux mais que la paix revenue n'en voit pas diminuer la demande<sup>44</sup>.

Le désir d'éloigner les plus jeunes des jouets belliqueux serait donc aussi partagé par les parents ; il s'inscrit en tous les cas dans le mouvement pacifique qui s'est déployé au sortir du premier conflit mondial et renaît après 1945<sup>45</sup>.

C'est au sein de ce mouvement qu'une grande campagne de « désarmement du jeu » est lancée à l'échelle européenne, à travers les ONG et les organismes ou associations spécialisées de divers pays<sup>46</sup>. Ils sont principalement composés de femmes, à l'image de l'*Associazione internazionale madri unite per la pace* (Association internationale des mères unies pour la paix) créée en 1946 par Maria Remiddi, institutrice et collaboratrice à l'Unesco. De telles campagnes ne sont pas nouvelles, elles ont déjà été mises en place après la Grande Guerre, à l'image de celles organisées par la Ligue internationale des combattants de la paix au début des années 1930. Mais, en 1945, ces campagnes prennent une ampleur nouvelle. Elles donnent lieu à des débats internationaux, par exemple lors du Congrès féminin de Paris en 1947, qui réunit près de 52 pays, ou lors de la 39<sup>e</sup> conférence de l'Union interparlementaire à Dublin en septembre 1950. Des propositions de loi pour interdire la fabrication, l'importation, l'exportation et la vente

43. L. Villani, « Il disarmo del giocattolo », *La Rivista del Giocattolo*, t. I, 1946, p. 22. Nous traduisons.

44. *Ibid.*, p. 22-23. Traduction proposée par le journal.

45. À propos des mouvements pacifistes, voir *Le pacifisme en Europe des années 1920 aux années 1950* (Actes du colloque de Reims, 3-5 décembre 1992), M. Vaisse (dir.), Bruxelles, Bruyant, 1993.

46. Pour l'Italie, voir J. Meda, « “Non giocate col fuoco !” : l'infanzia italiana, la ridefinizione dell'identità di genere maschile e la campagna per il disarmo del giocattolo (1946-1956) », *Genesis: rivista della Società Italiana delle Storie*, t. XIII, n° 2, 2014, p. 63-84.



de jouets à caractère belliqueux sont même déposées, principalement par des forces de gauche : en décembre 1951, en République fédérale allemande, par trois députés communistes ; en décembre 1952, en Italie, par un membre du Parti Républicain italien, et, en mai 1955, en France, par une députée socialiste.

Pourtant, aucune étude ne prouve, dans les années 1940 ou 1950, que les jouets et jeux à caractère belliqueux rendent les enfants violents et délinquants. Ceux que nous avons interrogés lors d'interviews ou à travers des questionnaires et qui ont joué à la guerre<sup>47</sup>, lancé des grenades en papier ou sous forme de pommes striées, rejettent l'idée d'un tel effet. L'accroissement de la délinquance si souvent décriée par les experts et associée en l'occurrence à ces jeux concerne d'ailleurs bien plus les adolescents que les enfants d'âge scolaire. De surcroît, dans le contexte de pénuries alimentaires et matérielles, elle relève principalement de délits minimes, comme le vol de nourriture ou de bois pour se chauffer : elle décroît alors avec la fin du rationnement et la reconstruction, comme le note Sarah Fishman dans ses travaux sur la délinquance juvénile en France pendant et après la Seconde Guerre mondiale<sup>48</sup>. En outre, aucune étude historique n'a à ce jour montré une explosion de la violence chez les enfants qui ont grandi pendant le conflit et joué à la guerre à cette occasion : cette génération ne semble pas avoir été aussi « perdue » que certains spécialistes de l'enfance ne l'affirmaient. Une recherche plus poussée et sur le long terme mériterait d'être menée pour interroger ce lien décrié ; peut-être témoigne-t-il tout simplement d'un abaissement du seuil de tolérance de la violence vis-à-vis de l'enfance, plus que d'un accroissement réel de celle-ci<sup>49</sup>. Enfin, ces campagnes de « désarmement du jeu » ont été en partie un échec. Car si de tels jouets sont temporairement interdits à la vente à Munich, en Bavière, en 1945, aucune des propositions de loi n'aboutit en Europe. Les fabricants de jouets continuent à adapter leurs productions à l'actualité dans les années qui suivent la capitulation allemande, à savoir la Libération et la présence de soldats alliés sur le Vieux continent. Aussi observe-t-on dans la *Rivista del Giocattolo* qu'après la guerre « le V-1 allemand » devient un jouet pour les enfants, dont les journalistes espèrent d'ailleurs que ses fabricants rencontrent « plus de chance » que les inventeurs allemands. Les petits Américains et Européens peuvent continuer à s'amuser à « bombarder Tokyo » ou à jouer au « pistolet atomique », jugé tout de même « un

47. Dans le cadre de notre mémoire de master et de notre thèse, vers lesquels nous renvoyons le lecteur, nous avons interrogé une quinzaine de témoins en entretien semi-directif et reçu une dizaine de questionnaires élaborés par nos soins et dont les questions portaient sur les pratiques ludiques en temps de guerre.

48. S. Fishman, *La bataille de l'enfance : délinquance juvénile et justice des mineurs en France pendant la Seconde Guerre mondiale*, Rennes, Presses universitaires de Rennes (Histoire), 2008.

49. L'évolution du seuil de tolérance de la violence vis-à-vis de l'enfance est un processus que Didier Fassin et Patrice Bourdelais font commencer au XIX<sup>e</sup> siècle. À propos de la tolérance de la violence exercée sur les enfants et la construction sociale de ce qui relève du tolérable et de l'intolérable, voir *Les constructions de l'intolérable. Études d'anthropologie et d'histoire sur les frontières de l'espace moral*, P. Bourdelais, D. Fassin (dir.), Paris, La Découverte (Recherches), 2005.

peu inquiétant »<sup>50</sup>. Les collections privées comme celles des musées témoignent ainsi du maintien des jouets de guerre, en dépit des dénonciations qui en ont été faites<sup>51</sup>.

## Conclusion

La Seconde Guerre mondiale a incontestablement eu des effets sur les pratiques ludiques des enfants. Leurs jeux ont été transformés et actualisés, attestant de la pénétration du conflit et de sa violence dans leur quotidien. Cette dernière n'effraie d'ailleurs pas nécessairement les plus jeunes qui s'en inspirent et en comprennent parfaitement les logiques, en témoignent les différents rôles qu'ils ont interprétés (bombardiers, occupant, gardien de camp, etc.). Si à première vue il semble donc qu'il n'y ait aucune limite au jeu – l'exemple de la chambre à gaz est particulièrement saillant –, une étude plus fine de ces activités démontre toutefois qu'il en existe bel et bien. Si l'on peut jouer à « tout » en contexte violent, on ne peut pas incarner, endosser le rôle de n'importe qui. Le jeu révèle ainsi quand les plus jeunes se sont réellement sentis en danger, quand leur intégrité était menacée. En ce sens, l'étude des pratiques ludiques est précieuse pour les historiens et les historiennes, car elle permet de saisir les perceptions que les enfants ont d'un phénomène violent tel que la guerre. Elle constitue en cela une porte ouverte sur leurs expériences du second conflit mondial.

Mais bien plus, notre étude fondée sur trois pays a révélé que les enfants ont un rapport spécifique et complexe à la guerre. Les expériences qu'ils en font ne se comprennent par conséquent pas uniquement à travers le prisme de l'échelle nationale, y compris dans les régimes totalitaires. Pour les jeunes Européens, le conflit ne devient effectivement « réel » – et donc ne commence – que lorsqu'ils sont *directement* atteints par les formes de violence qui en découlent et non pas lors du début officiel des hostilités. Les temps politique et diplomatique du conflit sont en cela subvertis par les temporalités enfantines : les plus jeunes entrent plus tardivement dans l'expérience de guerre que d'autres catégories de population, comme les soldats par exemple. Au-delà de la diversité des expériences enfantines du conflit qui émerge dans l'étude du jeu que nous venons de mener, c'est donc aussi une réflexion plus générale sur la perception temporelle du conflit et sur ce que signifie « être en guerre » qui se dessine. Manifestement, l'épaisseur temporelle de la Seconde Guerre mondiale varie selon les groupes d'individus, selon leur âge mais aussi l'espace dans lequel ils se trouvent. Ce sont donc ces variables qu'il convient d'interroger peut-être plus systématiquement dans une recherche sur les guerres totales.

Camille MAHÉ

*Institut d'études politiques de Strasbourg*

*LinCS (UMR 7069)*

*Chercheuse associée au Centre d'histoire de Sciences Po (CHSP)*

50. « La V-1 tedesca è diventata un giocattolo per bambini! », *La Rivista del Giocattolo*, t. III, 1946, p. 10-11.

51. Voir les catalogues du Bon Marché conservés aux archives des Arts décoratifs de la ville de Paris.