

## Les jeux d'enfants dans *Les Rougon-Macquart*

Selon *Le Robert* en ligne, le jeu est une « activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure » (s.d.). Au sein de l'univers enfantin, le jeu revêt une dimension supplémentaire, celle de l'éducation, car à travers le jeu, l'enfant s'entraîne à reproduire des actes qui s'avéreront essentiels dans sa vie d'adulte. Effectivement, selon Ludovic Gaussoit (2001, p. 27), le jeu est le laboratoire enfantin de la vie future.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, le développement des jeux et des jouets connaît une expansion significative grâce à l'industrialisation. L'invention de nouvelles technologies encourage la production en série de jouets en métal, en bois et de jeux de société. Les poupées, les trains miniatures, les puzzles et les jeux de cartes gagnent en popularité. Ce siècle voit également l'émergence des premiers grands magasins, contribuant ainsi à la commercialisation de ces produits ludiques (Fennetaux, 2018, p. 47-66.) En parallèle, la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle accorde une place croissante à l'enfance et à ses jeux (Luc, 1997, p. 110-111). À titre illustratif, les jeux de Cosette dans *Les Misérables* de Victor Hugo (1862), ceux présents dans *L'Enfant* de Jules Vallès (1879) ainsi que ceux de Chérie dans le roman éponyme d'Edmond de Goncourt (1884), témoignent de cette tendance. Les jeux d'enfants que présente Zola dans *Les Rougon-Macquart* s'intègrent dans ce mouvement. La recherche sur le jeu d'enfant dans la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle n'est pas nouvelle<sup>1</sup>, mais elle n'a jamais été effectuée dans le cycle zolien. Cet article tentera de combler cette lacune en y analysant les jeux d'enfants à l'aide d'une typologie comprenant le jouet, les jeux symboliques et le bal d'enfants. Il en résultera qu'outre leurs fonctions récréatives et éducatives

---

■ Shoshana-Rose Marzel – maître de conférences et chef du département de littérature, art et musique, au Zefat Academic College, Safed, Israël. Adresse de correspondance : Zefat Academic College, Yerushalaim 11, Safed, Israel ; e-mail : shoshi@marzel.com

ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0003-4821-7324>

1. Voir Manson et Meyer-Roudet (2020).

mentionnées ci-dessus, ces jeux exposent de multiples dispositifs narratifs, comme la construction d'univers référentiels, la constitution de moments-pivots des intrigues, la complexité de la psychologie enfantine et parentale, et bien d'autres encore. En outre, Zola élabore à travers les jeux d'enfants sa réflexion sur l'effet conjugué de l'hérédité et du milieu sur les personnages, en accord avec le projet naturaliste.

## 1. L'instrument du jeu : le jouet

« À un niveau élémentaire, » soutient Marta Caraion, « ils [les objets] participent à l'affiliation du texte romanesque au réel. [...] ils possèdent] un rôle d'indice du réel, (ce que Barthes avait appelé « l'effet de réel »), ou, plus largement, une fonction véritablement explicative du monde représenté. À un niveau supérieur [...] [c]es objets servent de supports signifiants aux personnages et à l'action, ils déploient des interprétations qui servent à tisser la trame romanesque dans ce qu'elle a d'essentiel » (2007, p. 2). Les jouets dans *Les Rougon-Macquart* illustrent diverses fonctions littéraires inhérentes aux objets, comme le suggère cette critique, que Zola enrichit en outre de multiples significations.

Certains jouets ne viennent que construire l'affiliation du texte au réel. Ainsi, dans *La Joie de vivre*, « une vieille armoire normande, immense, débordait d'un fouillis d'objets [...], des jouets d'enfant éventrés. [...] un Robinson avec des gravures trouvé dans la bibliothèque, un polichinelle repêché sous l'armoire » (1960-1967, t. III, p. 838). La référence à Polichinelle renvoie au théâtre de marionnettes éponyme, fort en vogue au XIX<sup>e</sup> siècle. La marionnette, les jouets d'enfants mutilés et le Robinson illustré matérialisent un passé enfantin révolu.

Outre la création d'un effet de réel, Zola dote les jouets de multiples sens. Quelquefois, ils fournissent des indications concernant la nature des relations parents/enfants. Dans *L'Œuvre*, les jouets du petit Jacques communiquent la difficulté de sa mère Christine, la compagne du peintre Claude Lantier, à tenir son rôle maternel : « son inaptitude aux travaux de son sexe, reparaisait dans les soins que réclamait l'enfant. Il fut assez mal tenu, il s'éleva un peu à l'aventure, au travers [...] des pièces laissées en désordre [...], encombrées de langes, de jouets cassés... » (1960-1967, t. IV, p. 153). Plus tard, la difficulté de Jacques à tenir entre ses mains des objets (1960-1967, t. IV, p. 209), y compris ses propres jouets, sont les signes avant-coureurs de son mal, que ses parents sont incapables de déchiffrer<sup>2</sup>. Le jouet zolien introduit également l'inverse, l'expression d'une relation heureuse entre parent et enfant, comme dans l'incipit de *La Conquête de Plassans* :

Désirée battit des mains. C'était une enfant de quatorze ans, forte pour son âge, et qui avait un rire de petite fille de cinq ans. – Maman, maman ! cria-t-elle, vois ma poupée !

---

2. Sur la souffrance de cet enfant, voir Medina Arjona (1996).

Elle avait pris à sa mère un chiffon, dont elle travaillait depuis un quart d'heure à faire une poupée, en le roulant et en l'étranglant par un bout, à l'aide d'un brin de fil. [...] – C'est un poupon, ça ! dit-elle [Marthe]. Tiens, fais une poupée. Tu sais, il faut qu'elle ait une jupe, comme une dame. Elle lui donna une rognure d'indienne qu'elle trouva dans sa table à ouvrage. (1960-1967, t. I, p. 899)

La confection du jouet est l'élément central de cette saynète. Elle rend concrète la relation harmonieuse entre la mère et sa fille et permet à Marthe d'inculquer à Désirée des rudiments de différenciations genrées (la poupée *vs* le poupon). Cette scène indique aussi discrètement le retard mental de Désirée, non seulement parce que cette dernière est incapable de confectionner la poupée/le poupon mais aussi parce que jouer à la poupée ne correspond pas à son âge biologique, l'adolescence. D'autres jouets zoliens attestent encore des relations parents/enfants, comme dans *Une Page d'amour*, où Jeanne observe de sa fenêtre une mère et sa fille :

La petite dévalisait la boutique [de jouets], tourmentait la dame pour avoir un cerceau ; et toutes deux s'en allaient maintenant ; l'enfant qui courait, rieuse et lâchée, poussait le cerceau sur le trottoir. Alors, Jeanne redevint très-triste [...]. C'était un cerceau qu'elle voulait, et être là-bas, et courir, pendant que sa mère, derrière elle, aurait marché à petits pas, en lui criant de ne pas aller si loin. (1960-1967, t. II, p. 1027)

À travers le cerceau, Zola atteint deux objectifs ; d'une part, il décrit une relation heureuse entre une mère et sa fille et de l'autre, il pointe exactement ce que Jeanne n'a pas : une relation de confiance avec sa mère, la possession d'un jouet libérateur et la possibilité de jouer en plein air. Parfois, le jouet s'intègre dans un ensemble plus large pour décrire une situation familiale irrégulière, comme au début de *La Curée*, où « [l]a petite Clotilde berçait sa poupée sur un bord du drap, doucement, pour ne pas réveiller sa mère » (1960-1967, t. I, p. 378). Clotilde a cinq ans et sa poupée incarne le jouet traditionnellement réservé aux filles (Le Maléfan, 2016, p. 130). Ce jouet est introduit (entre autres) pour accentuer l'aspect cynique du comportement des adultes : alors que son père, Aristide Saccard, et sa tante, Sidonie Rougon, attendent avec impatience la mort à point venu de la mère pour leurs intérêts personnels, Clotilde joue tranquillement avec sa poupée.

Certains jouets zoliens ont d'autres fonctions, comme celles de raviver des souvenirs d'enfance tout en reliant présent et futur. À la fin de *La Curée*, Renée retourne à l'hôtel particulier de son enfance et y retrouve son ancienne poupée :

Et la natte, la natte elle-même, déteinte, mangée par les rats, s'étalait avec une mélancolie de linceul qui attend depuis des années la morte promise. Dans un coin, [...] elle retrouva une de ses anciennes poupées ; tout le son avait coulé par un trou, et la tête de porcelaine continuait à sourire de ses lèvres d'émail, au-dessus de ce corps mou, que des folies de poupée semblaient avoir épuisé. (1960-1967, t. I, p. 598)

Ces « folies de poupées » renvoient aux réelles folies de Renée, qualifiée de poupée auparavant dans le roman : « Mais elle ne voyait que ses cuisses roses [...] dont la peau de fine étoffe [...] semblait faite pour des amours de pantins et de poupées. Elle en était arrivée à cela, à être une grande poupée dont la poitrine déchirée ne laisse échapper qu'un filet de son » (1960-1967, t. I, p. 574). « La proximité entre les deux visions, » soutient Tristan Fourré, « entre le corps épuisé de Renée et le jouet disloqué est trop évidente pour qu'on ne la signale pas. Tout d'abord envisagée pour son utilité [...] Renée est rapidement assimilée à une poupée, sorte de symbole [...] qui signale surtout son inutilité profonde » (2016, p. 122). Le son qui s'écoule de la poupée fait métaphoriquement allusion au bon sens et à l'intégrité psychique que perd Renée et qui mènent à sa mort. Effectivement, « [s]a tardive lucidité cause alors une fêlure qui la condamne à une mort prochaine – puisqu'une figurine ne peut persister dans le monde réel » (Piton-Foucault, 2020). D'ailleurs, la mort de Renée était déjà inscrite sur la natte qui « attend depuis des années *la morte promise* »<sup>3</sup>.

Au travers de personnages qui convertissent des objets en jouets, Zola démontre le pouvoir de l'imagination humaine. Cadine et Marjolin dans *Le Ventre de Paris* considèrent certains objets usuels comme des jouets ou des espaces de jeu : « Ils montaient sur les roues, se balançaient aux bouts de chaîne, escaladaient les caisses, [...] Par les temps de pluie, ils se promenaient gravement, sous un immense parasol tout en loques [...], ils le plantaient gravement dans un coin du marché, ils appelaient ça « leur maison » » (1960-1967, t. I, p. 764-765). Dans le même roman, Muche qui bâtit des « murs et des maisons avec des harengs » et transforme des poissons en petits soldats (1960-1987, t. I, p. 725) en fait autant. Dans *Une page d'amour*, « M. Rambaud [...] l'émerveillait [Jeanne] par son adresse à tirer d'une feuille de papier toutes sortes de joujoux. Il faisait des cocottes, des bateaux, des bonnets d'évêque, des charrettes, des cages » (1960-1967, t. II, p. 871). M. Rambaud met à profit ses talents à créer des jouets à partir de feuilles de papier pour se rapprocher de Jeanne et conquérir sa mère. Dans *Germinal*, Jeanlin secondé par Bébert et Lydie, transforme la lapine prénommée Pologne en jouet dans une sorte de jeu sadique : « Jeanlin [...] sortit une ficelle de sa poche, qu'il lia à une patte de Pologne, la patte gauche de derrière. Et cela fut très amusant, la lapine courait devant les trois galopins, tirant la cuisse, se déhanchant d'une si lamentable façon, que jamais ils n'avaient tant ri » (1960-1967, t. III, p. 1373). La qualification de « bête malfaisante » (1960-1967, t. III, p. 1362) attribuée auparavant à Jeanlin est parfaitement justifiée par ce jeu cruel.

Parfois le jouet d'enfant est récupéré par des adultes. C'est le cas de la balançoire dans *Une Page d'amour*. Hélène Grandjean s'y balance debout et y prend beaucoup de plaisir. À un premier niveau de lecture, l'utilisation du jouet peut être interprétée comme une occasion pour Hélène de renouer avec son enfant intérieur. Néanmoins, certains critiques détectent dans ce jeu des allusions au plaisir sexuel. Selon Anna Kaczmarek, « les mouvements de la balançoire imitent les mouvements présents lors

3. C'est nous qui soulignons.

d'un acte sexuel (le va-et-vient rythmique de la balançoire, les cris d'Hélène : « allez, allez », « encore », « plus fort ») » (2012, p. 43 ; Schor, 1976, p. 190).

## 2. Les jeux symboliques du faire-semblant (*social pretend play*)

Zola met en scène de nombreux enfants occupés à des jeux d'imitation, à échelle individuelle ou collective qui reproduisent des scénarios de la vie quotidienne des adultes. Ces jeux du « faire semblant » sont qualifiés de jeux symboliques. L'enfant y mime des actions de la vie courante, en dehors de leur contexte (le sommeil, le repas, le voyage, etc.). Au cours de ces jeux, l'enfant attribue des rôles aux objets et aux personnages qu'il invente et manipule, créant ainsi des scénarisations de plus en plus complexes (Piaget, 1976 ; Deneault et al. 2014, p. 299-321). De la sorte, les enfants s'essaient à la vie adulte (Gaussot, 2001, p. 27). Dans *Les Rougon-Macquart*, Zola greffe sur ces jeux une pléthore de sens additionnels.

Dans *Une Page d'amour*, le romancier développe un long passage dans lequel Jeanne

joua à la dame qui va en visite. Elle disparaissait dans la salle à manger ; puis, elle rentrait en saluant, en souriant, en tournant la tête d'une façon coquette. – Bonjour, madame... Comment allez-vous, madame ?... Il y a si longtemps qu'on ne vous a vue. C'est un miracle, vraiment... Mon Dieu ! j'ai été souffrante, madame. Oui, j'ai eu le choléra, c'est très désagréable... Oh ! ça ne paraît pas du tout, vous rajeunissez, ma parole d'honneur. Et vos enfants, madame ? Moi, j'en ai eu trois, depuis l'été dernier... (Zola, 1960-1967, t. II, p. 993)

Le jeu de Jeanne exprime parfaitement l'intériorisation puérile des codes sociaux de son milieu bourgeois, avec la gestuelle appropriée (le salut accompagné du sourire en entrant) et le vocabulaire poli adéquat. Il reproduit également la candeur de l'enfant qui a eu trois enfants depuis l'été dernier (!). Dans une autre scène, Jeanne joue avec sa poupée « à la grande personne » dans un scénario qui met en scène une relation entre un personnage adulte, incarné par Jeanne, et une figure enfantine, représentée par sa poupée (1960-1967, t. II, p. 999). Zola se sert aussi de ces jeux symboliques pour mettre en exergue la profonde solitude de Jeanne qui invente et joue seule tous les personnages de tous les scénarios. La relation de Jeanne avec sa poupée se poursuit lorsqu'elle prend froid près de la fenêtre : « Près d'elle, sa poupée, pliée sur la barre d'appui, les jambes dans la chambre et la tête dehors, semblait une noyée, avec sa chemise qui se collait à sa peau rose, ses yeux fixes, ses cheveux ruisselants d'eau ; et elle était maigre à faire pleurer, dans sa posture comique et navrante de petite morte » (1960-1967, t. II, p. 1034). Au niveau grammatical, cette petite morte est la poupée, mais la mort d'une poupée est un non-sens. C'est Zola qui fait une identification entre la poupée et Jeanne, et non pas Jeanne qui s'identifie à sa poupée. De fait, Zola, ayant déjà mis en évidence la détresse affective de l'enfant,

l'accentue à travers la fusion Jeanne/poupée. Cette détresse constitue l'essence même du roman. Elle atteint son paroxysme dans cette scène où Jeanne prend froid, accompagnée de sa poupée<sup>4</sup>.

Dans *L'Assommoir*, Nana, âgée de six ans, invente de nombreux jeux symboliques dans lesquelles elle se distingue par sa créativité ludique : « Cette fichue gamine parlait sans cesse de jouer à la maman, déshabillait les plus petits pour les rhabiller, voulait visiter les autres partout, les tripotait, exerçait un despotisme fantasque de grande personne ayant du vice » (1960-1967, t. II, p. 519). À d'autres occasions, « Nana avait imaginé de jouer au médecin, là-bas, dans l'obscurité ; cette vicieuse donnait des remèdes aux autres, avec des bâtons » (1960-1967, t. II, p. 520). Une autre fois, « à la table des enfants, Nana faisait la maîtresse de maison. Elle s'était assise à côté de Victor et avait placé son frère Étienne près de la petite Pauline ; comme ça, ils jouaient au ménage, ils étaient des mariés en partie de plaisir » (1960-1967, t. II, p. 575). Parfois, Nana organise des jeux symboliques beaucoup plus développés :

Nana s'avisa d'un petit jeu bien drôle. Elle avait volé, devant la loge, un sabot à madame Boche. Elle l'attacha avec une ficelle, se mit à le traîner, comme une voiture. De son côté, Victor eut l'idée d'emplir le sabot de pelures de pomme. Alors, un cortège s'organisa. Nana marchait la première, tirant le sabot. Pauline et Victor s'avançaient à sa droite et à sa gauche. Puis, toute la flopée des mioches suivait en ordre, les grands d'abord, les petits ensuite [...]. Et le cortège chantait quelque chose de triste, des oh ! et des ah ! Nana avait dit qu'on allait jouer à l'enterrement ; les pelures de pomme, c'était le mort. (1960-1967, t. II, p. 520)

Nana endosse ainsi une multitude de rôles adultes : celui de maman, de médecin, de maîtresse de maison, de jeune mariée et d'organisatrice de cérémonie funèbre. Ces manifestations ludiques s'inspirent des individus qui peuplent son quartier défavorisé. En outre, Nana exprime à travers ces jeux une forte personnalité, sur laquelle Zola greffe le vice de manière insistante. Celui-ci est présent lorsqu'elle joue à la maman avec « un despotisme fantasque de grande personne ayant du vice », et lorsqu'elle se glisse dans le rôle du médecin. Ce penchant qui s'exprime par le jeu, explique, au moins partiellement, le choix de la prostitution par Nana, dans le roman éponyme ultérieur. Ainsi, la trajectoire prostitutionnelle de Nana serait, selon Zola, le résultat de plusieurs facteurs : ses conditions de vie déplorables, sa forte personnalité ainsi que sa propension innée au vice.

Dans *Le Ventre de Paris*, Muche, âgé de sept ans, entraîne Pauline, six ans, dans une série de jeux symboliques au square des Innocents. Ils se prennent pour des jardiniers en creusant des trous et en y plantant des arbres, qui ne sont en réalité

---

4. Zola avait déjà manifesté sa sensibilité à propos de la poupée dans une nouvelle intitulée *Catherine*, publiée dans *La Cloche*, le 18 avril 1870.

que de simples branches, puis en les arrosant avec l'eau de la fontaine. Cette scène est précédée d'une autre où Muche simule le rôle d'un jeune séducteur : il complimente Pauline, l'invite à se choisir une friandise et l'achète pour elle. Derrière ces jeux apparemment innocents, où les enfants adoptent des comportements d'adultes, Zola expose la complexité de la psychologie enfantine. En effet, c'est Muche qui est à l'origine de ces activités ludiques car l'élégante tenue de Pauline éveille sa méchanceté. Par le biais de ces jeux, Muche parvient à accomplir son dessein : dégrader la belle toilette de la fillette (1960-1967, t. I, p. 814-818). De plus, ces jeux d'enfants conduisent à la révélation d'un secret soigneusement dissimulé jusque-là concernant l'identité de Florent. Mlle Saget, la vieille commère du quartier, ramène Pauline à sa mère et en profite pour interroger la fillette. Celle-ci lui apprend innocemment que Florent vient de sortir du baignoire. Cette découverte marque un tournant décisif dans le roman : elle conduit à la dénonciation puis à l'arrestation de Florent, qui sera de nouveau déporté.

Il convient encore d'inclure dans ces jeux symboliques les expériences sexuelles entre enfants, que Zola qualifie explicitement du terme de « jeux ». Dans *Germinal* par exemple, « ils essayaient ensemble, dans les coins noirs, l'amour qu'ils entendaient et qu'ils voyaient chez eux, derrière les cloisons, par les fentes des portes. Ils savaient tout, mais ils ne pouvaient guère, trop jeunes, tâtonnant, *jouant*, pendant des heures, à *des jeux* de petits chiens vicieux. Lui appelait ça « faire papa et maman » » (1960-1967, t. III, p. 1239)<sup>5</sup>. Dans cet extrait, Zola met en évidence la dimension mimétique de ces jeux, où Jeanlin et Lydie imitent les comportements des adultes qui les entourent. Dans *Le Ventre de Paris*, Zola fait allusion aux expressions sexuelles de l'amour entre deux enfants, Cadine et Marjolin<sup>6</sup>. Malgré le ton objectif de ces descriptions, l'écrivain reste critique à l'égard de ces pratiques. Non seulement ces « jeux » sont le fait exclusif des classes sociales les plus défavorisées mais, en outre, ils sont mis en œuvre par des personnages masculins marginaux : Jeanlin incarne un petit caïd néfaste, tandis que Marjolin est décrit comme souffrant d'une déficience mentale.

Outre leurs aspects mimétiques et par conséquent (souvent) pédagogiques, ces jeux symboliques révèlent la personnalité des enfants. Si Nana, Muche et Jeanlin y font preuve d'un véritable leadership, le comportement des autres enfants n'est pas moins significatif. Leur participation aux jeux initiés par d'autres – Pauline, Victor et Étienne aux jeux de Nana, Pauline menée par Muche, et Lydie entraînée par Jeanlin – démontre leur capacité à s'associer à des activités collaboratives. Leur coopération juvénile leur donne les moyens d'appréhender la dynamique collective et d'intérioriser les codes de leur future vie sociale.

---

5. C'est nous qui soulignons.

6. Voir également Yvoret (2004).

### 3. Le bal costumé, un divertissement éducatif

L'apprentissage des codes de la vie bourgeoise réclame une initiation aux plaisirs mondains, à commencer par le bal d'enfants (Marchand, 2011) qui est au XIX<sup>e</sup> siècle un divertissement commun, classique, respectant un ordre établi, tel que le décrit Zola dans *Une Page d'amour*. Les enfants participent à un bal costumé (1960-1967, t. II, p. 889-902) composé de trois phases distinctes : la représentation du théâtre de Polichinelle, le repas festif et le bal costumé proprement dit. Ce bal est une reproduction miniature de ceux des adultes, que Zola ne peut omettre d'inclure dans *Les Rougon-Macquart* qui visent à représenter la société dix-neuviémiste dans son intégralité. Par ailleurs, selon Aurélie Barjonet, ce bal d'enfants réitère tous les poncifs des bals des romans dix-neuviémistes (2005, p. 101).

Cette séquence narrative décrit un divertissement mondain à finalité éducative, tout en relatant l'indulgence envers les enfants qui ne maîtrisent pas encore les normes de leur milieu. À table, par exemple, « rien n'était drôle comme leurs manières d'enfants bien élevés, s'oubliant parfois dans des incartades de jeunes sauvages. Ils prenaient leurs verres à deux mains pour boire jusqu'au fond, se barbouillaient, tachaient leurs costumes. Le tapage montait. On pillait les dernières assiettes » (Zola, 1960-1967, t. II, p. 896). Au bal, « [l]es enfants, dans l'émportement des derniers quadrilles, tapaient plus fort des talons. [...] Une fraîcheur montait de cette ronde d'innocents lâchés dans un galop de petits démons » (1960-1967, t. II, p. 901). Le registre discursif de Zola introduit à la fois les bonnes manières « d'enfants bien élevés » tout comme leur manque de savoir-vivre : « jeunes sauvages », « démons », « on pillait ». Pour les enfants, cet événement est un jeu, dans ce sens qu'ils s'amuse à imiter les grands, non pas dans le cadre de jeux symboliques détachés de leur contextes réels, mais dans celui d'une festivité commune aux enfants et aux adultes. C'est un rare moment de sociabilité ludique et partagée. En outre, comme dans *Le Ventre de Paris*, ce bal est capital dans l'économie du roman : c'est à cette occasion que le D<sup>r</sup> Deberle déclare spontanément son amour à Hélène Grandjean. Cette révélation inattendue ne permet plus à Hélène d'ignorer la passion d'Henri Deberle, ce qui mènera à leur rendez-vous amoureux suite auquel Jeanne s'exposera au froid et mourra.

### Conclusion

Zola attribue aux jouets et aux jeux d'enfants des *Rougon-Macquart* de multiples fonctions narratives. La première consiste à établir une puissante connexion entre le texte littéraire et le monde concret, ce qui est caractéristique de l'esthétique réaliste moderne. Il en va ainsi des jouets mutilés et du Robinson illustré (*La Joie de vivre*), de la poupée de Clotilde (*La Curée*), comme des nombreux jeux symboliques (*L'Assommoir*, *Une Page d'amour*), etc. Certains jouets révèlent la véritable nature des relations parents/enfants ; des objets transformés en jouets témoignent

de la créativité des personnages ; quelques jeux constituent des moment-pivots du récit, tels que le jeu initié par Muche au square des Innocents qui mène à la révélation d'un secret qui déclenche le drame (*Le Ventre de Paris*), comme encore le bal masqué d'enfants où le D<sup>r</sup> Henri Deberle déclare sa flamme (*Une Page d'amour*). D'autres jeux mettent en lumière la psychologie d'un personnage, comme en témoigne, par exemple, le jeu de Muche pour salir Pauline (*Le Ventre de Paris*). Le jouet fonctionne également comme l'indice métaphorique d'un état psychique, comme c'est le cas de l'ancienne poupée de Renée qui fait entrevoir au lecteur sa détresse (*La Curée*). Les jeux et/ou les jouets construisent également la cohérence d'un personnage, sur la durée du roman et/ou sur celle du cycle : dans *Germinal*, la cruauté du jeu de Jeanlin avec la lapine Pologne anticipe le meurtre gratuit du jeune soldat qu'il commettra dans la suite du roman ; les jeux de la petite Nana dans *L'Assommoir*, laissent entendre au lecteur son penchant pour la transgression sexuelle, annonçant ainsi ce qu'elle deviendra dans *Nana* ; de même à propos de Désirée Mouret : dans *La Conquête de Plassans*, son incapacité à confectionner une poupée indique discrètement une altération mentale qui deviendra explicite dans *La Faute de l'abbé Mouret*.

Outre ces considérations esthétiques, Zola mobilise ces jeux comme des moyens supplémentaires pour élaborer sa réflexion naturaliste. L'auteur y démontre la double influence de l'hérédité et du milieu sur les personnages. Le milieu ouvrier pauvre de la Goutte d'Or à Paris (*L'Assommoir*), par exemple, est (aussi) transmis par les jeux symboliques de Nana qui exposent la profonde indigence du quartier où les enfants jouent dans la rue avec des objets misérables. Ce misérabilisme sera l'un des facteurs qui mènera Nana à la prostitution. L'élégant bal costumé d'enfants (*Une Page d'amour*) contribue à la description détaillée de la socialisation enfantine au sein de la haute bourgeoisie parisienne. Les jeux de Jeanne du même roman font même plus : s'ils reflètent eux aussi le milieu bourgeois, ils révèlent également son trouble héréditaire à travers sa relation passionnelle avec sa poupée<sup>7</sup>. De même concernant les jeux d'enfants dans *Germinal* : lors de la préparation de son dossier en vue de la rédaction du roman, Zola note expressément « la polissonnerie des enfants » dans le cadre minier (Mitterand, 2002). Par conséquent, le jeu sadique de Jeanlin avec Pologne et ses « jeux » sexuels avec Lydie découlent presque automatiquement (selon Zola), des conditions de vie du milieu minier.

Les jeux d'enfants dans *Les Rougon-Macquart* s'avèrent être de puissants mécanismes narratifs. En outre, ils enrichissent l'exploration des thèmes naturalistes, notamment l'influence de l'hérédité et du milieu sur les destinées romanesques. Les enfants zoliens complètent ainsi à travers leurs jeux la construction d'un portrait de la condition humaine au XIX<sup>e</sup> siècle.

---

7. Voir Marquer (2017).

## RÉFÉRENCES

- Barjonet, A. (2005). Celebration and Power: Zola's Representation of the Ball. *Romance Studies*, 23(2), 91-103.
- Caraion, M. (2007). Objets en littérature au XIX<sup>e</sup> siècle. *Images Re-vues*, 4. <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.116>
- Deneault, J., Lefebvre, O. et C. Rousseau. (2014). Le jeu symbolique permet-il de se préparer à l'école ? *Revue de psychoéducation*, 43(2), 299-321.
- Fennetaux, A. (2018). The (Play)things of Childhood: Mass Consumption and Its Critics in Belle Epoque. Dans M. Brandow-Faller (dir.), *Childhood by design. Toys and the material culture of childhood, 1700-Present* (p. 47-66). New York : Bloomsbury Visual Art.
- Fourré, T. (2016). *Étoffes zoliennes et goncourtiennes. Endroit et envers. Émile Zola, La curée, Au bonheur des dames. Edmond de Goncourt, Chérie* [Mémoire de Master 1, Université de Nantes]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01420497>
- Gaussot, L. (2001). Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité. *Le carnet PSY*, 2, 22-29.
- Kaczmarek, A. (2012). Des œuvres décentes qui font rougir : la métaphore véhiculant la sexualité (apparemment) absente dans quelques romans zoliens. *Quêtes littéraires*, 2, 33-45. <https://doi.org/10.31743/ql.4625>
- Le Maléfan, P. (2016). Des poupées, des petites filles et le devenir-femme : Ce qu'en disaient Freud et quelques autres. *Le Coq-héron*, 3, 128-136. <https://www.cairn.info/revue-le-coq-heron-2016-3-page-128.htm>
- Le Robert*. (s.d). Jeu. Dans *Dico en ligne*. <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/jeu>
- Leduc-Adine, J.-P. (2003). Espaces, seuils et marges. À propos de *L'assommoir*. *Études françaises*, 39(2), 23-32.
- Luc, J.-N. (1997). *L'invention du jeune enfant au XIX<sup>e</sup> siècle. De la salle d'asile à l'école maternelle*. Paris : Belin.
- Manson, M. et Meyer-Roudet, H. (2020). Histoire de la culture enfantine à travers le jouet. *Enfances & Psy*, 1(N° 85), 25-34.
- Marchand, P. (2011). Une paternité bourgeoise au XIX<sup>e</sup> siècle. Jules-Émile Scrive et ses enfants (1879-1891). *Revue du Nord*, 2, 447-475.
- Marquer, B. (2017). Phtisie. *Dictionnaire des naturalismes*. <https://hal.science/hal-03199764/document>
- Medina Arjona, E. (1996). La Haine comme expérience esthétique ou le regard de l'enfance dans *Les Rougon-Macquart* de Zola. *Estudios de Lengua y Literatura Francesas*, 10-11, 65-78. <https://rodin.uca.es/handle/10498/9634>
- Mitterand, H. (2002). Zola à Anzin : les mineurs de *Germinal*. *Travailler*, 1, n° 7. <https://www.cairn.info/revue-travailler-2002-1-page-37.htm>
- Piaget, J. (1976). *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel : Delachaux et Niestlé.
- Piton-Foucault, É. (2020). Un œil de verre perçant dans l'art du XIX<sup>e</sup> siècle. Dans F. Desbuissons, M.-A. Fougère et É. Wicky (dir.), *L'Œil du XIX<sup>e</sup> siècle, VIII<sup>e</sup> congrès de la SERD*. <https://serd.hypotheses.org/5916>

- Ruyter-Tognotti, D. de. et Marloes, P. (2005). Le récit d'enfants et la double lecture : Gaétan Soucy, *La Petite fille qui aimait trop les allumettes* et Lionel Trouillot, *Les Enfants des héros*. Dans S. Houppermans, Ch. Bosman Delzons et D. de Ruyter-Tognotti (dir.), *Territoires et terres d'histoires* (p. 351-374). Amsterdam : Brill.
- Schor, N. (1976). Le sourire du sphinx : Zola et l'énigme de la féminité. *Romantisme*, 6(13), 183-196.
- Yvrel, J.-J. (2004). L'enfant des Halles. Dans J.-L. Robert, M. Tsikounas (dir.), *Les Halles* (p. 107-118). Paris : Éditions de la Sorbonne.
- Zola, É. (1870, 18 avril). *Catherine. La Cloche*.
- Zola, É. (1960-1967). La Conquête de Plassans. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. I. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). La Curée. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. I. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). Le Ventre de Paris. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. I. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). L'Assommoir. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. II. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). Une page d'amour. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. II. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). Germinal. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. III. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). La Joie de vivre. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. III. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.
- Zola, É. (1960-1967). L'Œuvre. Dans *Les Rougon-Macquart. Histoire naturelle et sociale d'une famille sous le Second Empire*. T. IV. A. Lanoux et H. Mitterand (éd.). Paris : Gallimard.

RÉSUMÉ : Cet article analyse les jeux d'enfants dans *Les Rougon-Macquart*. Il adopte une typologie qui les classe en trois catégories : les jouets, les jeux symboliques et le bal d'enfants. Au-delà de leur fonction éducative et récréative, les jeux pratiqués par les enfants au sein de cette saga littéraire jouent un rôle complexe dans le développement narratif. Ils contribuent à la construction d'un effet de réel, à la création de moments-clés de l'intrigue, à l'exploration de la psychologie des personnages enfants et de leurs parents, à la relation parent/enfant et bien d'autres encore. En outre, l'auteur utilise les jouets et les jeux d'enfants pour nourrir sa réflexion sur l'influence conjointe de l'hérédité et du milieu sur les destins des personnages, en accord avec les principes du mouvement naturaliste. Cette approche offre un éclairage précieux sur la manière dont Zola exploite les jeux d'enfants comme des éléments narratifs et symboliques dans sa grande fresque littéraire.

**Mots-clés :** Émile Zola, *Les Rougon-Macquart*, enfance, jeux d'enfants, jouets, socialisation, milieu, hérédité

### **Children's Games in *Les Rougon-Macquart***

**ABSTRACT:** This article examines children's games in *Les Rougon-Macquart* while relying on a typology that includes toys, symbolic plays, and a children's ball. In addition to their educational and recreational functions, childhood games play various narrative roles, such as constructing a referential universe, creating key moments in the plot, exploring the complexity of child and parental psychology, parent/child relationships and much more. Furthermore, the author, Émile Zola, employs toys and children's games to inform his reflections on the joint influence of heredity and environment on the fates of characters, in alignment with the principles of the naturalist movement. This approach offers valuable insights into how Zola utilizes children's games as narrative and symbolic elements within his grand literary tapestry.

**Keywords:** Émile Zola, *Les Rougon-Macquart*, childhood, children's games, toys, socialization, environment, heredity