

QUELLES ALTERNATIVES ?

Nous l'avons vu, les stéréotypes sexistes présents dans les jouets ne peuvent être considérés comme de simples « repères » qui aideraient les enfants à se construire ; au contraire, ils sont nuisibles à l'épanouissement des individu-e-s, à l'égalité entre les genres et, plus largement, à des rapports sociaux fondés sur le respect de la liberté individuelle. On sait que les stéréotypes conduisent les filles à penser qu'elles sont réellement inférieures et à s'auto-censurer⁹⁸, ils encouragent les garçons à se faire le relais de la discrimination. Comment permettre aux plus jeunes d'échapper à ces normes aliénantes ? Comment, à travers le jeu, leur offrir l'occasion de s'affirmer en tant que personne, et pas nécessairement en tant que fille ou garçon ?

À bien y regarder, les jouets qui occupent les rayons des supermarchés sont, sur le plan ludique, assez limités. Tout jouet est porteur d'un scénario écrit à l'avance qui va orienter le jeu. Plus un jouet reproduit de manière réaliste un objet quotidien, plus il est susceptible de resserrer ce scénario. Il en va de même pour les jouets qui se réfèrent à un univers préexistant (film, dessin animé, etc.) : ces objets prêts à l'usage portent à reproduire passivement le modèle. Bien sûr, rien n'empêche l'enfant de faire de sa Barbie une championne de kung-fu, ni de son Action Man un homme sage-femme. Simplement, ces figurines sont « programmées » pour les conduire vers un imaginaire tout autre. Dès lors, pourquoi ne pas privilégier les jouets qui laissent la place à l'invention, qui élargissent la dimension du jeu ?

Le jeu, activité « volontaire, convenue, séparée et gouvernée »⁹⁹, représente une forme de mise à distance du

réel, un moment isolé de la vie courante, qui possède ses propres règles et qualités. L'activité ludique peut constituer une échappatoire vis-à-vis du quotidien, mais elle peut aussi renforcer de manière positive notre lien avec le réel et les autres. Pour constituer un support de créativité idéal, le jouet doit être suffisamment neutre et riche. Moins les distinctions de genre et d'âge sont marquées et plus l'enfant est invité à mettre en place une partie du jeu lui-même, plus grande est la marge de liberté.

Si le jouet industriel s'est surtout développé pour combler la solitude de l'enfant, le jeu, lui, se présente plutôt comme une expérience collective. Plutôt que de favoriser l'intégration des stéréotypes, celui-ci peut permettre à l'enfant d'avoir confiance en lui et de prendre sa place dans le groupe. On peut recenser différentes pistes pour inviter les enfants à jouer autrement, sans pour autant instaurer de nouvelles normes.

Sortir du consumérisme

Il est possible de stopper la course effrénée vers toujours « plus » de jouets à la mode. On peut, déjà, ne pas acheter de jouets neufs... On peut se procurer des jouets d'occasion dans les brocantes, faire du troc ou en fabriquer soi-même et, s'ils sont cassés, les réparer plutôt qu'en acheter de nouveaux. On peut aussi profiter du réseau national des ludothèques, ces espaces qui donnent accès à des centaines de jouets et de jeux. Il suffit de s'inscrire pour venir y jouer librement, emprunter des jouets et des jeux, et participer à des animations ludiques. Ces équipements culturels dont l'intérêt est encore insuffisamment reconnu encouragent l'échange et le partage, entre les jeunes et entre les générations¹⁰⁰. Le jeu, source de plaisir et de liberté, est essentiel à la culture humaine : sa limitation à une classe d'âge est donc réductrice. D'autant

qu'il peut devenir un lieu de dialogue entre adultes et enfants, comme il en existe finalement peu.

Jouer autrement

Les adultes, responsables des jouets qu'ils mettent entre les mains des enfants, peuvent aussi encourager la circulation des jouets entre les sexes et « redistribuer » les jouets les plus intéressants à toutes et tous. Les jeux de construction et d'initiation aux sciences, par exemple, gagneraient à être investis par les filles. Alors que les jeux liés à la mode et au déguisement, ou le maquillage, devraient être autorisés aux garçons. Eux aussi ont le droit de se parer et de changer d'identité. Quant aux jeux de « pouponnage », ils sont communs à tous les jeunes enfants, qui ont besoin de transposer leur vécu dans leur relation avec la poupée. Tant qu'ils-elles le désirent, pourquoi ne pas laisser garçons et filles jouer librement aux parents – sans obligatoirement utiliser des jouets hyper-réalistes ou les répliques exactes des accessoires pour bébé ? Face aux mises en scène des enfants, l'adulte peut aussi valider ou suggérer des scénarios familiaux moins normés : une histoire d'amour entre deux Barbie, un groupe qui emménage dans la même maison, un personnage qui a plusieurs amoureux et/ou amoureuses, des familles qui adoptent des enfants, etc.

Les enfants aiment imiter les gestes des adultes. Quand c'est possible, on peut les encourager à participer à la vie quotidienne, d'autant que les fillettes comme les petits garçons apprécient généralement de se rendre utile. Il suffit d'adapter l'activité à leur rythme. Tant qu'ils-elles le font pour le plaisir, ils trouveront souvent plus intéressant de nettoyer vraiment plutôt que de jouer avec un faux aspirateur. C'est un moyen de valoriser l'enfant, tout en l'intégrant aux activités de la maison.

L'un des ressorts du jeu est qu'il permet d'éprouver ses capacités physiques, sensorielles et mentales, de les maîtriser, et d'exercer sa créativité. Pour s'éloigner des produits monotones issus de l'industrie du jouet, on peut se tourner vers les jeux artisanaux, traditionnels ou récents. Le « patrimoine ludique de l'humanité » est immense puisque chaque culture produit ses propres jeux. Les jeux d'adresse, de construction, de hasard ou encore de stratégie sont un moyen de découvrir d'autres manières de penser et de percevoir. Dans l'Hexagone, plusieurs associations s'attachent à faire redécouvrir les jeux anciens ou lointains à toutes les générations¹⁰¹.

On peut facilement mettre en place une grande diversité de jeux fondés sur la perception. On peut citer les jeux manuels (bricolage, sculpture, etc.), autour du son (musique, chant, lutherie, etc.), les jeux qui utilisent l'environnement (cerf-volant, boomerang, etc.). La confiance dans son corps, ses capacités musculaires, son endurance et ses réflexes, est une chose importante à transmettre aux enfants, et en particulier aux filles. Ces dernières, prises dans la croyance qu'elles sont physiquement inférieures¹⁰² et peu habituées à la confrontation, peuvent aussi tirer les bénéfices de jeux d'opposition comme les arts martiaux : elles pourront désapprendre la passivité et renverser le « mythe de la fragilité ». La danse, qui privilégie l'écoute, peut, elle, contribuer à rendre les garçons plus attentifs à ce qui les entoure et à appréhender leur corps comme un moyen d'expression. Les jeux « circassiens » offrent, pour tous, une alternative à la compétition. Jeux d'équilibre et de vertige, acrobaties, jonglage, etc., permettent d'explorer les possibilités corporelles et, à travers la prouesse, de créer des émotions chez les spectateurs.

Des objets éducatifs

Le jouet peut devenir un outil de connaissance, non pas en inculquant un savoir à l'enfant, mais en lui donnant l'occasion de vivre une expérience. L'exemple de la pédagogue Maria Montessori, qui s'est servi de l'objet comme vecteur d'apprentissage, est en ce sens intéressant. Cette médecin italienne considérait que, si l'enfant désire apprendre, il est capable d'acquérir des connaissances seul, en se fondant sur sa propre expérience. Dans les années 1920, elle a ainsi mis au point une pédagogie centrée sur des objets spécialement conçus pour être manipulés (la main étant pour elle le « professeur principal de l'enfant »). Ces objets de forme, de couleur et de matière diverses (boîtes à odeurs, plaquettes de couleurs, cubes ou tissus...) permettent à l'enfant de prendre conscience de sa perception et de s'initier, par exemple, à l'arithmétique ou à la géométrie. Un philosophe allemand, Hugo Kükelhaus, a imaginé, à la fin des années 1960, des objets comparables pour un usage ludique. Au Sensorium, à Rüttihubelbad, en Suisse, on peut visiter ses « stations expérimentales », destinées à « muscler » les sens. Le corps des visiteurs est dépaysé et peut inventer des rapports inhabituels ou inconnus avec son nouveau cadre¹⁰³. L'un des intérêts du jeu est bien qu'il est un chemin vers la création, comme renouvellement de notre rapport au monde. « On ne saurait appeler création ce qui n'est qu'expression personnelle dans le cadre de moyens créés par d'autres. La création n'est pas l'arrangement des objets et formes, c'est l'invention de nouvelles lois sur cet arrangement », écrivait Guy Debord¹⁰⁴.

Éduquer contre la violence

Nous considérons que les jouets guerriers, parce qu'ils banalisent la guerre et l'assassinat, doivent être écartés

des objets offerts aux enfants. Si le petit garçon ou la petite fille éprouve l'envie de « jouer à la guerre », il-elle a la possibilité d'inventer une arme en détournant un objet ou simplement en le mimant. Le revolver réaliste représente un encouragement à une forme d'agressivité gratuite et une incitation à imiter les conflits armés réels, qui se trouvent ainsi légitimés. L'un des problèmes posés par les jouets guerriers est qu'ils conditionnent à ne pas prendre en compte les souffrances que produisent une balle ou un missile. Ces jouets s'affirment comme des symboles de domination sur l'autre, en même temps qu'ils appauvrissent la capacité à imaginer. Sans compter qu'il existe d'autres manières de libérer son excitation ou sa colère.

Éduquer contre le sexisme signifie aussi éduquer contre la violence. Il faut montrer aux enfants que l'on ne peut que rarement résoudre les problèmes et conflits par la violence. Et commencer par condamner la violence éducative, autrement dit les châtiments corporels et l'humiliation. Le respect, la responsabilisation et la relation de confiance sont, par ailleurs, plus efficaces, d'un point de vue éducatif, que le rapport de force. Les spécialistes de l'éducation à la paix le soulignent, il est crucial de pouvoir parler de l'injustice et de la violence avec les plus jeunes, eux-mêmes en étant témoins, victimes ou auteurs. Faire de la violence un tabou, c'est risquer de cultiver une fascination chez certains, en particulier chez les garçons. Le psychiatre Serge Tisseron, qui a analysé les effets des images violentes sur les jeunes, affirme la nécessité d'encourager les enfants à exprimer les émotions qu'ils éprouvent. Il faudrait aussi, selon lui, « créer des espaces où ils sont invités à créer leurs propres images, à les transformer, à les manipuler, et des espaces où ils sont invités à les mettre en scène en groupe, de manière ludique et créative »¹⁰⁵.

Le jeu peut aussi représenter un espace où exercer la confiance en soi, l'écoute et la communication, la coopération et la créativité, autant de capacités précieuses pour apprendre à résoudre les conflits de manière positive. Le théâtre et les jeux de rôle offrent la possibilité d'expérimenter d'autres identités, et de se familiariser avec la communication verbale et non-verbale – des compétences dont les garçons seraient les premiers à tirer parti. Les jeux dits coopératifs, qui privilégient le temps du jeu comme moment de partage, véhiculent des valeurs autres que la compétition et l'élimination. « Le principe de [ces jeux] repose sur la poursuite d'un objectif de groupe qui ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre les joueurs, explique l'association Non-violence actualité. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. »¹⁰⁶

Sensibiliser les enfants à la réalité du monde qui les entoure fait partie de l'éducation. En évoquant avec eux et elles le sexisme, il ne s'agit pas de les désespérer, mais de leur offrir des outils de compréhension et des ressources pour lutter contre les discriminations. Comme l'explique la pédagogue Éveline Charmeux, « donner les vraies règles du jeu social est le seul moyen de les faire évoluer »¹⁰⁷. Pour autant, il n'est pas question de charger l'enfant d'une mission (féministe ou autre), mais plutôt de lui faire comprendre que, s'il le souhaite, il peut œuvrer pour modifier la société dans laquelle il vit. Comme l'écrit Denis Langlois, « il faut lui dire qu'il y a un plaisir, une satisfaction à agir, à se dépasser, à ne pas rester passif, à ne pas regarder comme un spectateur le monde tourner autour de soi, à être en accord avec ce que l'on pense »¹⁰⁸. On le voit, on peut encourager les enfants à s'appropriier différemment les jouets du commerce, préférer des jouets plus riches en potentiel ludique ou en

inventer d'autres. En tous les cas, on peut montrer aux enfants qu'il existe bien d'autres choses que les jouets « classiques », et qu'il est légitime de contester les normes.

