

Vu les immenses ressources mises en action pour le moindre objet par la publicité ou la grande distribution, on a du mal à se défaire de l'idée d'un conditionnement. N'est-ce pas vrai *a fortiori* pour les jouets ?

L'histoire du jouet nous convaincra que cette explication est largement insuffisante et que la réalité est autrement complexe. Le domaine des jeux et des jouets¹⁷ est un terrain de socialisation très significatif puisque s'y rencontrent à la fois l'organisation du désir de l'enfant, l'influence des parents et la pression culturelle et économique de l'environnement. Très tranchée aujourd'hui, la distinction entre les jouets de garçons et les jouets de filles n'a pas toujours été aussi nette. La poupée, les cerceaux, les chevaux-bâtons, les osselets, etc., étaient jusqu'au XIX^e siècle manipulés autant par les filles que par les garçons. Ce n'est qu'à partir du XIX^e et surtout du XX^e siècle que s'amorce, dans les pays occidentaux, une franche séparation des jouets entre les sexes. Elle accompagne les débuts d'une production de masse avec de nouveaux matériaux et une relative démocratisation de l'accès aux jouets, longtemps réservés aux enfants issus des couches urbaines aisées. Les filles continuent à jouer à la poupée tandis que les nouveaux jouets, bateaux, voitures, objets

17. ELODIE BAERLOCHER, « Barbie contre Action Man ! Le jouet comme objet de socialisation dans la transmission des rôles stéréotypiques de genre », in Anne Dafflon Nouvelle (dir.), *Filles – Garçons, socialisation différenciée ?*, Presses Universitaires de Genève, 2006.

volants, échoient aux garçons. Une claire distinction s'instaure entre l'univers des jouets attribués aux garçons, orienté vers la conquête et l'exploration du monde extérieur, et celui des filles, tourné vers l'intérieur : pouponnage, cuisine, travaux de ménage.

Cette distinction s'est maintenue et même renforcée au cours du dernier siècle. Les jouets attribués aux filles sont limités en nombre et réduits au champ d'activités maternelles (poupée, poupon, berceau) ou domestiques (dînette, couture...). Les jouets masculins sont beaucoup plus nombreux et centrés sur des activités plus diversifiées, liées à l'agression, l'aventure, la mécanique et les mouvements : transports, guerre, construction. Surtout, les jouets de garçon offrent plus de possibilité d'invention et encouragent la manipulation, alors que les jouets de fille incitent à l'imitation et fournissent moins d'occasions d'innover. Les jouets masculins tendent à impliquer moins de proximité physique et peu de langage, tandis que les jouets féminins comme les poupées incitent davantage aux interactions verbales. Les jeux de construction encouragent le développement d'habiletés vidéo-spatiales, mécaniques et d'exploration, alors que les jeux de « faire-semblant » développent plus les habiletés sociales, la communication et les relations interpersonnelles. Les garçons sont ainsi renforcés vers une compréhension physique, logique et conflictuelle du monde, et les filles encouragées à s'engager dans le monde social et impersonnel.

Les techniques modernes de vente et de marketing accentuent aujourd'hui ces tendances puisque les sites

interactifs des grandes firmes de jouets incluent bien évidemment le sexe parmi les critères permettant de choisir un jouet dans un catalogue. La première question d'ailleurs posée par un marchand de jouets à un client est le sexe, puis l'âge de l'enfant à qui est destiné l'achat. « Tout est alors présenté comme si les filles semblent être intéressées uniquement par l'apparence et le ménage, alors que les garçons s'intéressent surtout à la mécanique et à la construction¹⁸. »

Toutes ces pressions organisées par l'industrie et le commerce du jouet sont-elles assez puissantes pour produire de toutes pièces ces besoins de jeux aussi différenciés chez les filles et les garçons ? Sont-elles suffisantes pour organiser et orienter la demande des parents dans ce sens ?

Dans cet univers en bleu et rose, les observateurs attentifs distinguent deux tendances nouvelles qui apportent des éléments de réponse à ces questions. L'apparition d'abord d'une troisième catégorie de jeux, les jeux mixtes. Présentés sous des couleurs plus neutres que le bleu et le rose, ces jouets s'adressent autant aux filles qu'aux garçons. Ils visent à développer l'éveil, la créativité et l'adresse. Ce sont les hochets, peluches, perles à souder, arbres de découverte, mallettes de jeux, jeux de cartes et de réflexion. Leur part tend aujourd'hui à croître.

Second trait nouveau, les filles tendent très tôt à jouer avec des jouets de garçon. Loin d'être désapprouvée par

¹⁸. ELODIE BAERLOCHER, op. cit.

les parents, cette attitude est au contraire souvent encouragée, surtout par les mères qui se montrent plus indifférentes que les pères au respect du stéréotype. L'inverse, en revanche, n'est pas observé ; les garçons s'aventurant sur le terrain des jeux de fille essuient aussitôt des reproches et des sarcasmes de la part de leur entourage. Le contrôle parental qui détourne les garçons de jouer aux filles s'exerce très tôt.

Méditant sur ces deux tendances, Gilles Brougère¹⁹ remarque que c'est dans les jeux spontanés, de plaisir et de loisir, que les différences d'orientation sont les plus fortes. C'est-à-dire dans les activités ludiques où l'initiative de l'enfant est maximale. Maximale et non totale bien sûr, puisque l'offre n'est jamais indépendante de l'action des adultes qui proposent les conditions matérielles, sociales et affectives de l'activité ludique. Il reste que, majoritairement, les garçons choisissent des jeux de garçons et les filles des jeux de filles. Ces différences d'affectation ne s'estompent que dans les jeux mixtes, éducatifs et d'éveil, qui, contrôlés par les adultes, visent explicitement cet objectif.

L'enfant participe donc activement par le choix de ses jouets et de ses jeux à la polarisation entre les deux univers ludiques. Psychologues et sociologues s'accordent aujourd'hui pour considérer, à la suite de Pierre Tap, que loin d'être un conditionnement exercé par la contrainte de l'offre et de la soumission à l'autorité, la conformité au modèle proposé est un moment nécessaire du développe-

19. GILLES BROUGÈRE, « Les expériences ludiques des filles et des garçons », in Yannick Lemel et Bernard Roudet (dir), *Filles et garçons jusqu'à l'adolescence, socialisations différentielles*, L'Harmattan, 1999.

ment de l'identité du garçon comme de la fille. « En se conformant, il se confirme comme un être sexué et cherche à être reconnu comme tel²⁰. » « Paradoxalement, cette conformité permet à l'enfant de s'affranchir de son impuissance, de sa sujétion par l'identification aux valeurs, spécificités et prérogatives de sa catégorie sexuelle. » Le sujet est actif.

Le jouet ne produit donc pas le stéréotype, il donne aux garçons et aux filles des outils fondamentaux pour « confirmer », en « se conformant », leur identité de genre. Il n'y a pas renforcement de la différence entre filles et garçons du fait du marketing mais médiatisation. La division est plus visible, elle n'est pas plus forte. « En adoptant les jouets de son sexe et en rejetant ceux du sexe opposé, l'enfant n'est pas l'objet d'un conditionnement passif, il construit activement sa propre identité et ses propres rôles pour sortir de sa sujétion actuelle, pour grandir et être perçu en train de grandir. »

Filles et garçons, c'est clair, ne pratiquent pas les mêmes jeux. Mais le jeu a-t-il le même sens pour les filles et les garçons ?

C'est vrai, l'essentiel n'est pas dans le fait d'attribuer des jeux différents aux filles et aux garçons. Gilles Brougère va plus loin : pour lui, la première différence entre filles et garçons est le rôle plus important que tient le jeu dans l'expérience masculine. Le jeu constitue, pour le garçon, un moyen fondamental pour s'affirmer en tant que garçon. C'est moins le cas pour les filles dont les jeux

20. PIERRE TAP, op. cit.

sont déjà des devoirs et des apprentissages aux rôles sociaux de la femme d'intérieur : poupée, dînette, cuisine. Très tôt, on incite les garçons à jouer et les filles à se préparer activement à leurs devoirs familiaux d'épouse et de mère.

L'exemple du « rough and tumble » est très significatif. Cette forme de jeu qui consiste à exécuter des mouvements physiques, rudes ou sauvages, dont certains peuvent mimer l'agressivité, est typiquement masculine et permet à ceux qui la pratiquent d'affirmer un pouvoir individuel ou collectif. Très pratiquée dans les cours de récréation (« on joue à s'attraper ! »), elle se traduit par des mouvements vifs et bruyants. On en retrouve des traces dans la façon dont les petits garçons jouent, sur un mode plus symbolique, avec des objets les plus divers qu'ils tiennent en main, comme si c'étaient des armes, avec force bruitage : figurines représentant des personnages ou des animaux, petites voitures, avions, bateaux, etc. Le plaisir qu'ils en tirent semble provenir du mouvement pour le mouvement. Idem pour les jeux vidéo qui projettent sur un écran cette même dynamique motrice.

Le jouet ne représente pas la société, il s'adresse à l'enfant. Il ne peut être considéré comme un reflet du monde social mais comme une proposition de signification liée aux logiques de jeu. Il n'est pas un reflet de la société ou du monde, mais un ensemble de significations manipulables conçues en fonction d'un destinataire défini selon son âge et son sexe. L'image proposée par le jouet doit toujours être pensée en relation avec les manipulations, les productions imaginaires qu'il permet de développer,

insiste Gilles Brougère. Le jouet participe ainsi à la construction de fortes différences sociales qui conduisent à des expériences ludiques hétérogènes. De fait, les nombreuses expériences et études réalisées confirment statistiquement la préférence des enfants pour les jouets de leur sexe. Un jouet mixte peut très bien être détourné de sa fonction unisexe et être utilisé par un enfant comme un jouet de son propre sexe. C'est ici l'usage qui décide du genre du jouet. Plus on avance en âge, plus la différence et les rejets de l'autre sexe sont forts. Mais les choix des garçons sont plus stricts ; cette attirance des filles pour les jouets de garçon s'explique par la valorisation plus forte du pôle masculin. Plus fragile, l'identité masculine est plus contraignante, c'est le revers de la valorisation.

