

Les jeux d'enfants ont-ils un genre ?

Publié: 30 décembre 2020, 23:39 CET • Mis à jour le : 23 décembre 2021, 11:10 CET

Stéphanie Rubi

Professeure des Universités en sciences de l'éducation et de la formation, Centre de Recherche sur les Liens Sociaux (CERLIS UMR 8070), chercheure associée au LACES (EA 7437), Université Paris Cité

Corinne Ponce

MCF en psychologie du développement et de l'éducation, Laboratoire de psychologie (LABPSY EA 4139), Université de Bordeaux

Véronique Rouyer

Professeure des Universités en Psychologie du développement de l'enfant Laboratoire de psychologie (LABPSY EA 4139), Université de Bordeaux



Jouer, est-ce intégrer des représentations sociales ou exercer son imaginaire ?

Photo de cottonbro provenant de Pexels, CC BY

Si l'enfance est fréquemment associée à l'apprentissage des règles sociales ou à l'expérimentation de l'altérité, elle est également vue comme le temps de l'insouciance et de l'imaginaire. Sans nier la variété des situations vécues, dont certaines entravent largement cette insouciance, il reste que les représentations sociales font de l'enfance une période de promesses et de possibles, notamment à travers le jeu.

Dès lors, il nous faut interroger les propositions des industries du jouet et ce que nous attendons des jeux. Doivent-ils être un vecteur de conformité et d'uniformisation ? N'ont-ils pas davantage vocation à permettre les découvertes et favoriser ainsi les traversées de frontières ?

Marqueurs générationnels

À l'image des albums de jeunesse, les jouets sont évocateurs du temps de l'enfance et certains scandent les âges : la girafe en caoutchouc à mordiller, le poupon, la mallette de docteur, le puzzle, le circuit électrique, les talkies-walkies, les jouets téléguidés, les casse-tête ou les pistolets à eau, etc.

Certains jouets traversent les époques et continuent d'être offerts, donnés, voire légués quand d'autres deviennent des marqueurs générationnels à l'image du premier jeu vidéo des années 1970, ou des écrans de dessin qui permettent d'effacer à loisir les figures géométriques réalisées...

Témoins d'une démocratisation du bien culturel, les jeux et jouets illustrent aussi la globalisation de sa production et de sa diffusion. Le marché du jouet a tout intérêt à segmenter, c'est-à-dire à démultiplier ses cibles marketing (filles et garçons, enfants et parents, préadolescents-es et adolescent-es, etc.) en déclinant à l'envi ses gammes de jouets.

C'est ainsi qu'une célèbre marque danoise de petites briques de construction se conjugue au féminin. Elle vise désormais aussi les enfants les plus âgés, voire clairement les adultes, avec les gammes issues de séries télévisées ou avec celles qui sont dites expertes, pour reproduire le patrimoine architectural. Les mises en scène photographiées des joueuses et joueurs selon les thématiques ne laissent que peu de doute sur la partition par sexe comme par âge opérée par la marque quasi centenaire.

Catégorisations sous-jacentes

Du côté des catalogues imprimés, cette catégorisation sexuée est confirmée par les couleurs en fond de page des présentations, comme par les mises en scène d'enfants. Parfois, des personnages dessinés sous-tirent l'utilisation prescrite des objets.

Dans l'un de ces supports, on peut ainsi voir le personnage féminin pointant les boîtes de jeux pour fabriquer des savons. Quant au personnage masculin, lunettes sur le nez et formule à la main, il est positionné au-dessous du « train magnétique en lévitation ».

Les enfants sont sensibles aux cadres dans lesquels les activités ludiques sont mises en scène. Pexels, CC BY

Ces indices, d'apparence anodine, livrent des messages auxquels aucun enfant ne se trompe. Ils ont pour effet de montrer et transmettre à l'enfant quels sont les rôles sociaux – laborantine ou chimiste – et comportements promus pour les un-es et les autres. Soins, embellissement et sphère domestique pour les petites filles ; manipulations, univers guerrier et ouverture au monde scientifique et technique pour les petits garçons.

Or, cette partition des jouets se double d'une hiérarchisation, voire d'une forme de déqualification, de certains objets. Les travaux de Sandrine Vincent montrent que les parents admettent aisément, voire même encouragent leurs filles à jouer avec des « jeux de garçons ». Ils y décèleraient des indices d'indépendance, d'initiative, dans tous les cas d'expérimentation positive.

Au contraire, il apparaît qu'ils découragent, voire empêchent, leurs garçons de s'adonner aux « jeux de filles » par crainte d'un éventuel brouillage identitaire. Au risque de confondre eux-mêmes identité sexuée (comme processus de construction identitaire au regard des normes liées aux rôles de genre tout au long de la vie) et identité sexuelle.

Or, cette différenciation questionne, dès lors que les petits garçons rechignent, si ce n'est refusent tout de go d'utiliser le vélo de la cousine recouvert d'illustrations de la dernière princesse de dessin animé, délaissent le poupon offert à Noël, ou mettent au cachot la figurine corsaire du fait de ses longs cheveux...

Les exemples sont innombrables. Ils illustrent ce que Françoise Héritier nommait la valence différentielle des sexes : les comportements et pratiques associés au féminin ou au masculin ne jouissent pas de considération équivalente.

Rôles prédéterminés

Les parents, les professionnels de l'enfance comme les médias jouent des rôles décisifs dans le renforcement ou l'atténuation des stéréotypes accolés au féminin ou au masculin. Dans le cadre de la recherche soutenue par le département Sciences Humaines et Sociales de l'université de Bordeaux « Ce que le jeu fait aux familles. En ludothèque et en famille, le jeu dans la relation père-enfant(s) et dans la fratrie », nous examinons comment les enfants jouent en fratrie ou avec leur père lorsqu'ils sont dans le contexte singulier des ludothèques.

Les relations entre enfants comme celle entre parents et enfants y prennent des allures particulières : ici ce sont bien plus souvent les enfants qui décident du jeu, du jouet, du partenaire de jeu.

À l'image des albums de jeunesse, les jouets sont évocateurs du temps de l'enfance et certains en scandent les âges. Pexels, CC BY

Un travail est ainsi mené tant sur les potentialités de jeu offertes par chaque jouet et objet (leur affordance), que sur la variété des objets, qui sont toujours porteurs de codes culturels et sociaux. Si les ludothécaires font usage des espaces et objets de jeux pour maximiser le jeu des enfants selon leurs propres règles, envies et créativité, ils s'attachent également à divers principes : démocratisation culturelle, patrimoine ludique, lutte contre les stéréotypes de genre, découplage des âges, soutien à la fonction parentale, etc.

Or, le genre sait se glisser là où on ne le voit pas de prime abord, à l'intérieur des boîtes de jeux de société par exemple. L'examen des personnages féminins dans les jeux de règles destinés aux plus de 12 ans est sans appel : déshabillées, hyper-sexualisées, présentées dans des poses lascives, etc. Figurer le féminin n'a que peu de déclinaisons : petite fille, sorcière ou religieuse, femme frigide ou femme fatale.

Ne nous y trompons pas, les incarnations du masculin proposées dans ces mêmes boîtes, plus variées certes, n'en sont pas moins caricaturales la plupart du temps : du savant fou au mafieux bedonnant, cigare aux coins des lèvres, du guerrier issu d'un univers médiéval fantastique à la brute épaisse, les propositions jouent pareillement sur les stéréotypes tout en convoquant néanmoins des univers et des imaginaires plus diversifiés.

Un jeu, des usages

Si travailler la proposition de jouets neutres est nécessaire, cela ne suffit pas toujours à s'extraire de la police du genre ou des âges, tant ces catégorisations imprègnent les faits et gestes des adultes.

Y compris en ludothèque, il n'est pas rare d'entendre un parent, un·e professionnel·le de la prime enfance ou de l'enfance proférer « Mais ce n'est pas un jouet pour toi ça » en désignant la poussette qu'un petit garçon manie. Ici, la réponse habituelle des ludothécaires est de rappeler que ce petit garçon imite peut-être son papa, qu'il n'y a pas de mal à jouer avec une poussette comme un parent...

Cependant, est-on bien assuré que le petit garçon en question joue au parent et duplique des pratiques de maternage ou de paternage ? N'est-ce pas là une interprétation d'adulte qui ne voit pas que ladite poussette est avant tout un véhicule sur roues qui peut traverser de part en part la ludothèque ?

Si on offre un château fort et des figurines à des enfants, les filles vont-elles forcément choisir les princesses et les garçons les chevaliers ? Pexels, CC BY

Prenons un autre exemple. Frère et sœur sont assis côte à côte et investissent, à l'aide de figurines, le château fort médiéval en bois, installé sur une table basse. De prime abord, on peut penser que le mobilier et les objets mis à disposition ont facilité un jeu co-élaboré qui délie le genre et l'assignation aux rôles sexués.

Pourtant, se rapprochant du jeu, nous constatons que l'une et l'autre investissent distinctement l'espace et les objets. La petite fille déplace les figurines depuis la tour du château à l'intérieur du carrosse pour le « mariage des princesses » qu'elle se raconte au fur et à mesure tandis que son frère attaque le château et les mêmes princesses à l'aide de la catapulte, des dinosaures et d'onomatopées ininterrompues.

Appréhender le jeu des enfants nécessite de l'observer attentivement, de se défaire d'interprétations hâtives qui calquent des logiques et rapports au monde propres aux adultes et oublient la dimension frivole et fantasque du jeu.

Et si, plus que de jouets, c'est de jeu, fait de bric et de broc, de recyclage et de bricolage, d'histoires extraordinaires partagées, et de temps pour jouer que rêvent les enfants ? Au-delà de l'étiquetage du « masculin » et du « féminin », qui paraît aujourd'hui d'autant plus désuet qu'il ne reflète pas la diversité des constructions identitaires des enfants et des adultes, laissons place au jeu et à ses possibles !