

3. FAIRE CORPS AVEC LE FÉMININ...

II. APPRENTIES JEUNES FILLES

Les jeux et les jouets pour filles

La poupée est un support identitaire fort¹ qui, depuis la prime enfance, accompagne les filles au quotidien et dont les effets sur l'idée qu'elles se font de ce qui est ou n'est pas féminin ont été trop peu mesurés². Pourtant, dès le XIX^e siècle, l'écrivain pour enfant Julie Gouraud affirmait : « À regarder de bien près, mais de très près, la poupée est le pivot de l'humanité ! Telles sont avec leurs poupées les petites filles d'une époque, telles elles seront femmes dans le monde³ ! » Les fabricants offrent désormais de nouveaux supports d'identification en adéquation avec la quête de féminité, voire d'hyperféminité, des petites filles. Cette poupée-là n'est plus le bébé dont on apprend à s'occuper, mais la future jeune fille et jeune femme que l'on s'imagine devenir. Avec ses accessoires de mode et ses coiffures sophistiquées, le travail sur l'apparence est l'intérêt majeur de cette personne en miniature, comme le déplore

1. Dans sa catégorisation des jeux enfantins, Caillois (1961) place la poupée dans les jeux « de simulacre », aux côtés du déguisement, des jeux de rôles et du théâtre, le simulacre étant constitutif des processus d'identification, essentiels dans les apprentissages culturels et sociaux de l'enfant.

2. Marianne Debouzy, « La poupée Barbie », dans *Le Temps des jeunes filles*, Clio, n° 4, 1996. Voir aussi Marie-Françoise Hanquez-Maincent, *Barbie, poupée totem. Entre mère et fille : lien ou rupture ?*, Paris, Autrement, coll. « Mutations », 1998.

3. Julie Gouraud, *Suite des Mémoires d'une poupée*, dans M.-F. Lévy, *op. cit.*, p. 43 ;

l'Américaine Sherrie A. Inness : « Combien y a-t-il de poupées ingénieurs ou scientifiques⁴ ? »

Ancienne reine chez les 4-12 ans, Barbie est aujourd'hui détrônée chez les 8-12 ans⁵ par les poupées Bratz : plus jeunes, plus pulpeuses, très maquillées, elles sont présentées par les concepteurs comme un groupe de séduisantes petites chipies, liées par une amitié indéfectible et une grande passion pour la mode. Chez les filles interrogées, les Barbie ont été officiellement mises au placard alors que les Bratz continuent de remporter un certain succès. On devine bien sûr que Barbie fait « bébé » et qu'elle doit de ce fait être condamnée sur la place publique des CM2. Elsa m'explique à ce sujet : « Moi, ce que j'aime, c'est les Bratz. Elles sont beaucoup plus à la mode, les Bratz. [...] Ah, ouais, elles sont plus belles à voir, plus de notre âge, plus d'aujourd'hui, que les autres avec leurs robes de soirée ! » Même s'il paraît probable que Barbie ressorte régulièrement de son placard, au moins pour faire de la figuration, les Bratz sont perçues comme plus modernes et répondent donc mieux aux attentes spécifiques de cet âge. Obligée de s'adapter au nouveau concept du « groupe », Barbie crée à son tour une bande, nommée les My Scene, dont elle n'est plus qu'un membre parmi d'autres. Son apparence change aussi, influencée par les Bratz et les *girls bands*. Les accessoires vestimentaires et capillaires de ces poupées suivent la véritable mode, que les préadolescentes achètent ou se font offrir lorsqu'elles en ont l'occasion. Quant à l'image beaucoup moins policée que ces nouvelles poupées véhiculent, il semble probable qu'elle influence et accompagne durablement les apprenties jeunes filles dans leur vision d'un féminin strictement axé sur la beauté et la mode. L'analyse en forme d'avertissement formulée par l'historienne Marie-France Lévy sur les jeux de poupée au XIX^e siècle apparaît dès lors d'une troublante actualité : « La petite fille se comporte avec sa poupée comme avec le double d'elle-même, projetée quelques années plus tard, dans une vie mondaine et autorisée de jeune femme, au risque de devenir elle-même une poupée modèle⁶. »

4. S. A. Inness, *Millennium Girls*, *op. cit.*, p. 179.

5. M. Debouzy, *art. cit.*, p. 250.

6. M.-F. Lévy, *op. cit.*, p. 42.

Beaucoup de jeux de garçons les poussent à atteindre le succès dans le vaste monde. Au contraire, beaucoup de jeux de filles les préparent à une vie sédentaire, à la maison, en mettant l'accent sur les compétences verbales au sein de petits groupes plutôt que dans un grand, et en se déroulant à l'intérieur de la maison⁹.

On peut aussi noter sur Internet le développement rapide de sites de jeux pour petites et jeunes filles autour de centres d'intérêts toujours reliés à la présentation de soi et au désir de plaire. Certains de ces sites sont composés quasi uniquement de minijeux gratuits catalogués en diverses rubriques, toutes implicitement reliées à l'univers traditionnel du féminin, comme sur www.jeux-de-filles.com¹⁰ : mode, maquillage, séduction, mariage, décoration, cuisine, coloriage. Chacun de ces minijeux est identifié par un prénom moderne et un visage féminins différents, presque toujours de type européen. Chacun de ces personnages est affublé d'une petite mission relative à chaque rubrique : la joueuse doit habiller, maquiller, coiffer le personnage, le plus souvent pour séduire un garçon, mais aussi pour remporter un concours de beauté ou pour battre une rivale. Tant que le score n'a pas atteint 100, il est possible de recommencer, notamment avec l'aide de modèles proposés en solution. Bien qu'existant, l'aspect créatif reste subordonné à un choix d'accessoires prédéfini ainsi qu'à la norme floue du « bon goût » et d'une esthétique de la séduction que la joueuse se doit d'acquérir pour l'emporter : si elle décide de passer outre, elle ne peut jamais gagner. Bien que ces jeux soient d'origine japonaise – certaines consignes restent sous forme d'idéogrammes –, une traduction sommaire est donnée pour chacun d'entre eux, et les règles étant succinctes et identiques pour tous, la prise en main reste rapide. Gratuits et très faciles d'accès, dénués de violence ou d'images à connotation sexuelle, ils paraissent voués à un succès certain dans les années à venir, tant ils répondent aux désirs supposés des filles de cet âge et rencontrent l'assentiment de parents ne trouvant là rien à censurer.

Né dans les années 1970 au sein du mouvement féministe, le rejet des jouets et des jeux dits « sexistes », car considérés comme réducteurs pour l'un ou l'autre sexe, reste aujourd'hui une attitude limitée généralement aux milieux intellectuels et ne représente pas une véritable

9. J. Scanlon, *art. cit.*, p. 194.

10. Voir www.jeux-de-filles.com/cat-3-seduction-games.html

préoccupation chez la plupart des parents. Le plus souvent, le discours consensuel sur l'égalité entre les sexes vit en parallèle avec les actes et les mots du quotidien, où il faut avant tout être une petite fille ou un petit garçon, avec tous les attributs symboliques et le moins d'ambiguïté possibles.



Monnot Catherine (2009). *Petites filles d'aujourd'hui. L'apprentissage de la féminité*. Paris : Éditions Autrement.