

Jouer avec et jouer contre : coopération féminine et compétition masculine

Les personnages des jouets adressés aux garçons, qui ne sont quasiment que des hommes (guerriers, aventuriers, héros et super-héros), évoluent ainsi dans des univers où est fortement valorisée la compétition : les héros sont prêts à braver tous les dangers pour combattre des monstres ou des animaux dangereux empêtrés dans un circuit sans fin ou dans une tempête de sable. Ils doivent être capables de maîtriser et de dominer à la fois leurs ennemis et les éléments qui se déchaînent. Le déroulement et l'aboutissement des aventures semblent ainsi très incertains, et la mise en scène du danger est perçue comme une opportunité — sinon une obligation — de se dépasser tout en élaborant des stratégies, de se tester et de (se) prouver son courage et sa puissance. Relever le défi et en accepter les risques apparaît comme une nécessité : « *Sauras-tu dompter le terrible dragon cracheur de feu ?* » (LGR06), « *Résisteras-tu à l'attaque surprise de ce dinosaure sauvage ?* » (LGR07) L'identité du

garçon est alors remise en cause au travers du questionnement de ses capacités et doit être démontrée, ce qui peut être interprété comme le « *revers d'une valorisation* » (Brougère 2003). À l'inverse, les personnages des jouets pour filles, qui ne sont presque que des femmes (bébés, mannequins, princesses et fées), évoluent dans des univers coopératifs où les relations interpersonnelles se matérialisent surtout par la relation d'amour qui unit une mère et son enfant, une femme et son mari, et d'amitié entre une femme et ses amies (ou plus rarement, amis). Les jeunes mamans doivent prendre soin des autres et les jeunes femmes d'elles-mêmes, les princesses rejoignent leur prince charmant au bal, les jeunes filles se promènent avec leur amie ou un animal (cheval ou chien). L'univers clos du foyer dans lequel évoluent les personnages est présenté comme un monde exempt de tout danger. Les intrigues laissent peu de place à l'imprévu et s'articulent souvent autour d'une relation de type stimulus/réponse. C'est notamment le cas des jouets dits « *imitatifs* » : le poupon « *s'endort quand tu le poses sur ton épaule et rigole quand tu lui fais des chatouilles* » (TRU06), il « *ne fait pas pipi tout de suite, c'est toi qui décides en appuyant sur son ventre* » (TRU05). Les petites mamans ne sont confrontées à aucune difficulté et n'ont pas à (se) prouver qu'elles peuvent être (de bonnes) mères. Elles doivent, certes, se familiariser avec le monde sensible et ses objets (la poussette, le couffin), mais leur identité n'est jamais remise en question, comme si elle relevait d'une essence se concentrant en une sorte d'« *instinct maternel* ».

Plus précisément, le danger n'est pas totalement absent du monde des filles, mais il est très hypothétique et la marche à suivre pour le surmonter rapidement et facilement est souvent précisée : « *Chouchou prends soin de moi. Ses joues rougissent lorsqu'elle ne se sent pas bien, soigne-la pour qu'elle rigole* » (LGR07 et TRU07), ou encore : « *Nenuco bain. Ton bébé adore jouer dans l'eau : il rit, s'amuse... mais quand l'eau refroidit ou que tu le sors du bain, il tremble, éternue et il faut vite le couvrir avec son peignoir.* » (LGR06) En réalité, c'est le plus

souvent la sécurité⁸ et la prévention qui sont mises en avant dans l'univers des filles. Les objets domestiques sont conçus de manière à garantir la sécurité des bébés (et pour être pratiques pour la maman) : les poussettes sont ainsi équipées de « *capote et sangles* » et « *d'une ceinture de sécurité et d'un filet pour les courses* » (TRU05) ; le couffin possède « *un oreiller et un système de fermeture : ton poupon sera bien au chaud pour partir en promenade !* » (TRU05) Les poupées ne sont pas en reste : avec le « *siège auto Maxi-Cosi, ta poupée pourra voyager en toute sécurité* » (LGR07). Les filles sont incitées à posséder le matériel adéquat (siège-auto) et à avoir des gestes permettant de ne jamais se retrouver en face d'un danger, en vérifiant régulièrement la température de l'eau du bain, en attachant bien bébé dans sa poussette, ou encore en le nourrissant correctement. D'ailleurs, alors même que les bébés passent leur temps à téter (15 occurrences) leur biberon (60), manger (17) et même faire leur rot (11) puis dormir (17), ils n'ont jamais faim (1), ni soif (0), ni ne sont fatigués (1), ce qui induirait un manque et potentiellement un risque⁹.

Ces dichotomies danger/sécurité, compétition/coopération, adversaires/partenaires se matérialisent également dans la communication entre les personnages et avec les enfants. L'oralité est incontestablement du côté féminin : alors que les robots des garçons ne parlent que de manière très ponctuelle (6 occurrences du verbe « parler » conjugué) dans tout le corpus, les poupées et surtout les poupons des filles parlent¹⁰ (51), disent (16), appellent (9), bavardent (6), demandent (4), voire crient (1), s'exprimant ainsi oralement 14,5 fois plus que les personnages des garçons. Mais ces personnages ont d'autres manières de

⁸ Le mot « sécurité » apparaît d'ailleurs 11 fois dans le corpus féminin contre 0 fois dans le masculin.

⁹ Ils pleurent (45) néanmoins, mais cela n'est pas présenté comme une situation problématique : à aucun moment n'est évoqué le fait que la mère doive en déterminer la cause puis trouver une solution, contrairement aux jouets de garçons qui présentent ce genre de situations comme des défis à relever. « Dormir » : plus exactement, ils s'endorment (11) et ont des « yeux dormeurs » (6).

¹⁰ Ou parfois ils amènent la petite fille à parler, comme dans : « Louna mon bébé interactif : frappe dans tes mains pour la réveiller et Louna chante avec toi et te répond quand tu lui parles. »

s'exprimer et d'interagir avec l'enfant ou avec les autres personnages du jeu, et là encore les jouets des filles essaient beaucoup plus de communiquer (17,5 fois plus), et pas de la même manière. Ainsi, quand les personnages des garçons se contentent de grogner (4) et hurler (3) quelquefois, ceux des filles pleurent (45), rient (43), babillent (20) et gazouillent (14) très fréquemment. Les modes de communication différenciés tiennent à des activités et personnages eux-mêmes différenciés : les personnages des garçons sont imposants (dinosaures, « Roboreptile ») et dangereux : « *Grâce à l'ascenseur manuel tu lances ta voiture qui passera à travers la gueule du requin affamé qui grogne.* » (TRU05) Ceux des filles sont mignons (bébés) et gentils (amies) ; d'ailleurs, l'unique cri du corpus ne connote que du positif : « *Charlotte aux Fraises crie de joie quand elle avance et fait marche-arrière sur sa trottinette télécommandée.* » (LGR07) Alors que l'activité ludique des filles consiste essentiellement en un apprentissage des différents registres de la communication grâce à la multitude de jouets interactifs qui leur sont destinés (poupons, poupées), les jouets pour garçons nécessitent le plus souvent une compréhension technique des objets matériels.



Zegai Mona (2010). La mise en scène de la différence des sexes dans les jouets et leurs espaces de commercialisation. In Cromer Sylvie, Dauphin Sandrine et Naudier Delphine (dir). *Les objets de l'enfance*. Cahiers du Genre n° 49. Paris : L'Harmattan.