

La mécanique comme principe d'opposition des sexes

Si les sièges auto pour poupons font partie des jouets proposés aux filles, les véhicules en sont quasiment absents. Les quelques voitures des espaces consacrés aux filles sont des prototypes bien différents de ceux des espaces masculins, comme cette voiture qui possède une « *alarme de sécurité* », élément impensable chez les garçons qui sont du côté du risque. Ce sont soit des voitures de luxe (Limousine, Cabriolet) soit des voitures quelconques dont le type n'est pas précisé. Elles permettent aux poupons d'être promenés et aux poupées mannequins de partir en vacances ou de faire la course, la ligne d'arrivée étant très spécifique aux filles : « *Circuit shopping : Place Polly et Lila sur la ligne de départ, appuie sur la clé de contact et les 2 micros voitures font la course pour arriver au centre commercial !* » (LGR07) Les voitures ont parfois un aspect magique qui renvoie le personnage au foyer : « *Bébé*

mouilleur de 35 cm, avec sa voiture transformable en baignoire ou en chaise haute » (CAR06), ou à la mode : « *Mets Polly dans la voiture et Polly est instantanément habillée comme par magie !* » (TRU06) Les voitures n'ont ainsi pas toujours comme finalité de rouler et les caractéristiques mises en avant sont des éléments de surface très profanes : « *bruit de démarrage* », « *alarme de sécurité* », « *klaxon* », « *lumière des phares avant* », « *poste de radio* ».

Ces éléments sont aux antipodes de ce qui est mis en avant chez les garçons. Les textes de ces derniers s'adressent à des spécialistes ayant des compétences dans le domaine de la mécanique et du modèle réduit. L'objet fait désormais des « *bruits de moteur* », possède souvent un « *système digital proportionnel* », une « *vitesse digitale proportionnelle* », un « *régulateur de vitesse* », « *4 roues motrices* », une « *suspension avant et arrière* », un « *différentiel* », etc. D'ailleurs, pour mettre en route le véhicule, le garçon doit « *tourner la clef* » alors que la petite fille doit « *appuyer sur la clef*¹¹ ». Les modèles réduits sont nommés et extrêmement variés : Subaru Impreza, Citroën Xsara, Clio 16 S Évolution II, Ferrari Enzo, Peugeot 907 Évolution GT, etc. Leur échelle est systématiquement indiquée, comme si les voitures s'adressaient à des spécialistes de la question, des collectionneurs. Des précisions liées aux aspects visuels et sonores apparaissent parfois, mais contrairement aux pages des filles, cela renvoie encore une fois le plus souvent à une pratique d'initiés, le *tuning*¹² : « *Team tuning monster interactive : Transforme ta voiture radiocommandée en monstre du tuning. Avec un kit d'accessoires pour changer le style et doubler les performances de vitesse, de freinage et d'accélération !* » (LGR06) D'une manière générale, si la voiture était parfois un

¹¹ La finition des voitures pour garçons est plus travaillée puisque, comme nous l'avons mentionné, c'est la qualité technique qui est essentielle dans les jouets masculins qui doivent reproduire le plus fidèlement possible la réalité technique des objets miniaturisés.

¹² « Le *tuning*, ou la préparation automobile, est la modification d'un véhicule de série : automobile, moto, vélo, scooter, etc. Dans certains cas, le but est d'améliorer les performances d'un véhicule ou son confort (parfois les deux), dans d'autres il s'agit simplement de le personnaliser. » Aujourd'hui, le *tuning* mise beaucoup sur la « recherche sur l'apparence du véhicule et l'ajout d'équipements » (Wikipedia, 01/2010).

prétexte, chez les filles, pour changer de vêtements par exemple, ses fonctionnalités et son potentiel sont, au contraire, mobilisés chez les garçons puisqu'elle peut, selon les argumentaires de vente, à la fois rouler en avant et en arrière, tourner à droite et à gauche, doubler et changer de voie. L'objectif est ici de faire des courses et de vivre de nombreuses aventures : « *Lance ta voiture Spiderman sur cette piste avec looping croisé. Échappera-t-elle à l'araignée qui la guette dans l'ombre ?* » (LGR07)

Les voitures font ainsi très peu partie du paysage des filles alors qu'elles sont constitutives de l'identité des garçons, puisqu'elles condensent en un petit objet les principales caractéristiques de la masculinité : vitesse, puissance, technique, danger et dépassement de soi. Cela aboutit à des usages différenciés du véhicule. Les filles en ont un usage utilitaire : domestique (promener bébé), commercial (cela leur permet d'aller faire du shopping) et de loisirs (partir en vacances). Chez les garçons, la voiture est bien plus proche : elle est une alliée contre les ennemis (car elle permet de leur échapper), un outil permettant de tester ses limites et de les dépasser et, comme nous l'avons mentionné, de maîtriser l'espace et le temps. Elle procure du plaisir : plaisir de la vitesse, des dérapages, des loopings. Si la finalité se trouve ici dans la voiture, chez les filles, l'intérêt n'était qu'à l'arrivée (faire son shopping dans le centre commercial, promener son enfant au parc), et ce, même dans le cas des poupées mannequins qui font la course, car ce qui motive les protagonistes est d'arriver le plus vite possible dans les magasins. Les enfants intériorisent ainsi les représentations associées aux objets du monde réel qui leur sont soumises à l'observation et à la manipulation dans le monde ludique. Mais ils développent également des compétences, langagières en particulier ; les garçons sont ainsi amenés à utiliser des concepts de la sphère mécanicienne tels que « *moteur* », « *roues motrices* », « *différentiel* », « *régime de vitesses* », etc., en manipulant les objets miniaturisés. Ils apprennent les rouages de la conduite : « *Passe les vitesses au bon régime pour ton bolide à rétrofriction* » (CAR06) et les passe-temps qui peuvent lui être associés (comme la Formule 1). Les véhicules radiocommandés en particulier leur enseignent comment diriger une voiture dans une sorte de succédané de la conduite. Ce détour par le jeu leur permet de développer des

goûts et des aspirations dans lesquels ils pourront potentiellement s'investir en grandissant, que ce soit dans le cadre des loisirs (*tuning*) ou du travail (mécanicien). À l'inverse, les filles évoluent dans un monde où le vocabulaire de la mécanique et de la technique est absent et tellement lointain de leurs préoccupations que la voiture en devient un élément magique (ce qui est très bien représenté par la voiture qui permet aux filles de changer de tenue).

