

Notons que ces jeux ne sont pas seulement différents, ils sont aussi inégalement variés : les jeux offerts aux filles sont limités en nombre, tandis que ceux offerts aux garçons sont à la fois plus nombreux et davantage susceptibles d'activités diversifiées ; ils sont liés au mouvement, à la mécanique, à l'aventure, à l'agression (etc.), et introduisent le petit garçon dans le vaste monde de la guerre ou de l'univers inter-galaxique... A l'inverse, les jouets des filles se réduisent au domaine maternel ou domestique, et les amènent donc à se situer dans un espace beaucoup plus restreint (Tap, 1985). Les jeux sont par ailleurs inégalement stimulants intellectuellement : les garçons reçoivent des jeux offrant plus de possibilités inventives, de manipulation, de créativité, et permettant de recevoir des feed-backs explicites du monde extérieur. Au contraire, les filles reçoivent des jouets qui encouragent l'imitation, permettent de jouer à proximité des parents, et fournissent moins de possibilités de variantes et d'innovations (Block, 1983). Un certain nombre de travaux font apparaître une relation entre les "aptitudes spatiales" des garçons, ou encore leurs succès en physique avec les jeux de construction ou les jeux électroniques qu'on leur offre préférentiellement ; le développement de l'informatique familiale est susceptible de renforcer ce clivage, puisqu'en particulier la pratique des jeux vidéos reste très majoritairement masculine. Les enquêtes les plus récentes montrent que les loisirs des filles s'organisent autour de la télévision, de la lecture de romans et du téléphone alors que ceux des garçons sont polarisés sur les jeux vidéos et l'informatique. Dans des pays européens comme le Danemark, les garçons entre 9 et 16 ans passent en moyenne deux heures par jour devant leur écran soit 4 fois

plus que les filles¹⁸.

De manière plus générale, les jeux amènent inégalement à occuper l'espace physique. Sans revenir sur l'importance des jeux de combat (par exemple ceux, nombreux, où les garçons se "bagarrent" à coup de figurines), il est clair que dès leur plus jeune âge, les enfants construisent leur corps de garçon et leur corps de fille à travers des jeux physiques différents : les jeux des garçons leur apprennent à utiliser leurs pieds et leurs jambes, tandis que les jeux des filles "ne font pratiquement jamais intervenir leurs pieds comme moyen de propulsion" (Guillaumin, 1992). L'utilisation de l'espace par les enfants des deux sexes est également très différenciée (ceci étant souvent conforté par les contraintes vestimentaires qui pèsent sur les filles). Les garçons apprennent à se mouvoir dans un espace plus vaste que les filles, avec des jeux comme la planche à roulettes, tandis que ces dernières font des jeux plus statiques comme la corde à sauter ou les balles. Ces différences dans l'utilisation et l'occupation de l'espace se retrouveraient chez les adultes, avec l'acquisition progressive chez les femmes d'une "contenance réservée" (moindre amplitude des mouvements, moins d'aisance et d'amplitude dans les gestes...), et une forte segmentation entre les sports acceptables pour les femmes (gymnastique, danse, équitation...) et, pour les hommes, ceux, plus variés et plus nombreux où la virilité pourra s'exalter sans problème, car on y exerce sa force, on s'y livre à des combats "rapprochés, on se déploie sur de vastes espaces, etc. (Davis et Louveau, 1991 ; Vigneron, 2004). Ces inégalités dans l'occupation de l'espace et dans la pratique des sports obéiraient le développement physique des femmes et affaibliraient leur confiance dans leur propre corps, les amenant par là à intérioriser ce "mythe de la fragilité" que dénoncent des chercheuses américaines comme Dowling (2001). De plus, les contraintes des vêtements féminins limitent la mobilité, tel un "enclos invisible"¹⁹ (comme le dit Bourdieu, 1998), ou parfois des plus visibles dans les pays où les femmes sont voilées.

Soulignons enfin qu'à travers leurs activités de jeu ou les sports qu'ils pratiquent, les jeunes des deux sexes sont amenés à s'intégrer dans un groupe de pairs, ceux que l'on a élus comme camarades de jeu. Au sein de ces groupes, c'est toute une "sous-culture" qui est à l'oeuvre, avec ses normes et ses valeurs. Dans les jeux de combat ou les jeux vidéos

¹⁸ Cf. l'enquête présentée en détail dans Télérama, n° 2563, février 1999.

¹⁹ Dans une interview à Télérama (n°2534, août 1998), Bourdieu décrit la jupe comme un « corset invisible, qui impose une tenue et une retenue », comme « une sorte de pense bête »...

qu'affectionnent les garçons, les rapports de domination sont très prégnants ; entre eux, les garçons apprennent à accepter la loi des plus grands, voire à "souffrir pour être un homme" (Welzer-Lang, 2002). Les groupes de filles se caractérisent par contre par des jeux où la compétition n'est pas valorisée, l'organisation des règles moins élaborée, dispensées qu'elles sont de se préparer à jouer un rôle dominant, tonique et organisateur, dans leur vie d'adulte. D'ailleurs, quand la petite fille se "bagarre", au sens propre mais aussi au sens figuré, personne n'ira en général la féliciter pour sa combativité ou son courage... Fondamentalement, une des fonctions essentielles de ces groupes non mixtes est de diffuser et de contrôler les normes en matière de comportement approprié à son sexe. C'est sans doute pour cette raison que les jeux et les jouets, malgré les efforts de certains éducateurs pour encourager une plus grande mixité, restent extrêmement typés sexuellement ; comme s'il s'agissait, "en prenant des distances par rapport à l'évolution de la société en matière de rôles sexuels ... d'exprimer une opposition stéréotypée et claire des sexes, peut-être un outil important dans l'identification sexuelle de l'enfant" (Brougère, 1999). De plus, le développement de l'industrie du jeu elle-même, avec ses exigences de segmentation croissante du marché (legos pour filles et legos pour garçons), ou encore son articulation avec des séries télévisuelles s'adressant de manière marquée soit aux filles soit aux garçons, tout ceci entretiendrait, voire encouragerait une division entre jouets féminins et masculins encore plus marquée que les univers des adultes des deux sexes eux-mêmes.



Duru-Bellat Marie (2004). *L'école des filles. Quelle formation pour quels rôles sociaux ?*
Paris : L'Harmattan.