



Les expériences ludiques des filles et des garçons

Gilles Brougère

► To cite this version:

Gilles Brougère. Les expériences ludiques des filles et des garçons. Yannick Lemel & Bernard Roudet (coord.). Filles et garçons jusqu'à l'adolescence. Socialisations différentielles, L'Harmattan, pp.199-222, 1999, 978-2-7384-8512-0. hal-03633838

HAL Id: hal-03633838

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03633838>

Submitted on 7 Apr 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les expériences ludiques des filles et des garçons

Gilles Brougère

Citer ce document / Cite this document :

Brougère Gilles. Les expériences ludiques des filles et des garçons. In: Filles et garçons jusqu'à l'adolescence. Socialisations différentielles/Yannick Lemel, Bernard Roudet. Paris : L'Harmattan, 1999. pp. 199-222. (Débats Jeunesses, 4);

https://www.persee.fr/doc/debaj_1275-2193_1999_act_4_1_1058

Fichier pdf généré le 02/05/2018

Les expériences ludiques des filles et des garçons

Gilles Brougère

Que l'on s'intéresse aux jeux en collectivité ou en famille, que l'on s'occupe des jouets et de leur distribution, malgré un discours féministe, certes relativement discret en France mais plus présent dans d'autres pays, le jeu des enfants est marqué fortement par la différence sexuelle. Selon que l'on est fille ou garçon, on ne joue pas de la même façon ni avec les mêmes objets. Au-delà d'une remarque que chacun est à même de faire, on peut s'étonner de la force de la distinction. Dès l'école maternelle, comportements ludiques des filles et des garçons différents. La mise en scène commerciale des jouets (vitrines, rayons, catalogues, publicité) est largement structurée à partir de la différence entre jouets de filles et jouets de garçons. Ce qui ne signifie pas, loin de là, que filles et garçons ne peuvent jouer ensemble, mais cela ne constitue qu'une part de leur expérience ludique. Certes, il existe des jouets mixtes (jouets du premier âge, jeux d'adresse, jeux de société) et les enfants peuvent jouer avec des objets marqués socialement par leur destination à l'autre sexe. Mais le gros des activités et objets ludiques est le lieu d'une très forte différence quant au sexe qui parfois surprend par sa force, choque ceux qui militent pour une éducation qui ne serait pas basée sur l'*a priori* d'une différence d'intérêt ou de compétence liée au sexe. Il est vrai que les jeux éducatifs, que les objets portant un projet d'apprentissage contrôlé par l'adulte ne connaissent pas ou peu cette différence. Elle se développe plutôt quand le jeu est lié au divertissement, au loisir, quand il n'obéit pas à l'investissement pédagogique des adultes. Ainsi, plus le jeu est lié à l'initiative adulte (centre de loisirs, école), moins il sera marqué par la différence sexuelle. Celle-ci ne semble pas liée à l'investissement adulte, ce qui ne signifie pas qu'elle n'est pas également valorisée par les adultes (mais de façon indirecte) à travers cadeaux, exemples et encouragements donnés aux enfants.

La différence entre fille et garçon au niveau du jeu apparaît bien comme une caractéristique forte du jeu dans son développement interne à l'enfance. Développement qui n'est pas indépendant de l'action des adultes proposant les conditions matérielles, sociales, affectives de l'activité ludique, mais qui n'est pas directement le produit de l'initiative et de l'action des adultes. La différence sexuelle se déploie particulièrement, mais pas exclusivement, dans les jeux où l'initiative de l'enfant est maximale (ce qui ne veut pas dire totale). Elle est un trait de la construction du jeu par l'enfant. C'est déjà dire que nous ne traiterons pas le problème à partir de la notion de conditionnement ou d'intériorisation des normes par les enfants. Une telle conception ne peut rendre compte de la complexité du phénomène et du rôle actif qu'y joue l'enfant.

Il ne s'agit pas dans ce texte de traiter l'ensemble d'une situation aussi complexe qui fait intervenir différents niveaux de la réalité. Il s'agira de proposer des points de repère à travers des références à la littérature sur le thème et la description de situations de jeux issues de recherches que nous avons menées. Notre objectif est plutôt de tenter de proposer des pistes pour construire une analyse sociale de ce phénomène.

En effet, la domination de la psychologie sur les études concernant l'enfance en général et plus particulièrement ses jeux conduit à disposer d'une littérature liée à ce mode d'interprétation. Il nous semble qu'il faut prendre des distances avec ce type d'interprétation pour proposer d'autres voies. Nous allons commencer cependant par une exploration de certains thèmes propres à cette littérature.

Au début était le jeu de « *rough-and-tumble* »

Cette expression omniprésente dans la littérature en langue anglaise qui constitue l'essentiel de la littérature contemporaine sur le jeu est difficile à traduire. Littéralement il s'agit des jeux de cabriole et d'activités rudes ou sauvages. Il s'agit de toutes ces activités qui seraient, sinon propres aux garçons, tout au moins plus présentes chez eux et qui consistent à exécuter des mouvements physiques violents dont certains peuvent mimer l'agressivité. Ils constituent indéniablement une des caractéristiques de l'expérience ludique des garçons. Pellegrini (1995) ana-

lyse ces comportements en soulignant d'abord qu'il faut savoir les distinguer des situations de bagarre et d'agressivité réelle avec lesquelles ils sont confondus par les adultes, alors que les enfants savent faire la différence. Son étude montre comment ces comportements ludiques qu'il observe dans les cours de récréation ont un rôle en terme d'affiliation, d'intégration à un groupe de pairs (moyenne d'âge 7,5 ans), groupe de garçons bien entendu (*affiliative behavior*). Ils permettent le développement de comportements spécifiquement masculins, tels qu'ils sont tout au moins attendus par le groupe de pairs. Pour les plus âgés (moyenne : 11,2 ans) il s'agit d'affirmer un pouvoir, une domination. Le jeu dans sa dimension physique et « agressive » semble constitutif de caractéristiques masculines. Cette forme de jeu particulière qu'est le « *rough-and-tumble* » conduit à produire une expérience spécifique aux garçons et expressive de la masculinité, au moins dans un groupe de pairs. Il n'est pas dit que le jeu joue le même rôle chez les filles, d'autres activités pouvant conduire à la constitution des caractéristiques propres aux groupes de filles. On peut suggérer une hypothèse qui resterait à vérifier, à savoir que la première différence entre filles et garçons en terme d'expérience ludique, c'est le rôle plus important que tient le jeu dans l'expérience masculine. Les cadeaux d'anniversaire destinés aux filles sont moins souvent des jouets que ceux destinés aux garçons. Il semblerait que les filles quittent plus vite l'univers du jeu et du jouet, que le temps consacré au jeu soit moins important. Cela apparaît nettement chez les adolescentes ou les adultes. On peut évoquer la concurrence des tâches ménagères dont la répartition selon les pôles adultes et enfants montre que la mère y contribue plus que le père, les enfants plus que le père, et les filles plus que les garçons (Solberg, 1990). Non seulement l'expérience ludique est différente, les garçons disposant d'un jeu d'identité très fort, mais encore pour les garçons et les filles le jeu n'a sans doute pas la même fonction affiliative.

On perçoit une différence d'activité avec le rôle important du « *rough-and-tumble* » et une vocation ludique plus affirmée chez les garçons. On peut s'interroger sur la dimension biologique d'un tel phénomène que certains ont soulignée. Dès les premiers mois, les jeux d'exercice diffèrent entre filles et garçons. Comme le note Zazzo (*in* Tap, 1985, p. xii), « toutes les données accu-

mulées depuis plus de vingt ans nous incitent à penser que dès les premières semaines de la vie les différences biologiques existent (tonicité, psychomotricité) entre garçons et filles. Mais ces différences sont des tendances que la société va accentuer, cultiver et valoriser en fonction de ses stéréotypes culturels ». Cette influence biologique s'inscrit dans un cadre social, particulièrement marqué aujourd'hui par l'importance des objets ludiques qui expriment cette différence.

L'analyse du jeu de « *rough-and-tumble* » nous paraît intéressante car elle enracine dans la prime enfance une différenciation ludique. Peu importe la part de biologique et de social dans cette différence. Ce qui nous paraît important, c'est la conséquence : les garçons très jeunes ont une expérience ludique différente. On peut se demander même si, dans ces conditions, jouer a le même sens pour les filles et les garçons. Derrière le jeu, il faut voir la grande diversité d'activités réelles qui portent un même nom alors qu'il s'agit d'actions, de comportements forts différents et pas seulement en fonction du sexe. On trouve là un enracinement fort de la différence en terme de jeu mais qui va bien au-delà du jeu : il s'agit de la construction d'attitudes par rapport aux autres dont le jeu n'est qu'une des expressions. On peut évoquer la continuité des comportements ludiques de la prime enfance à l'adolescence. Se constitue ainsi une expérience différente entre filles et garçons aussi bien en matière de contenu du jeu, de type de comportement et de rôle du jeu dans la vie sociale.

Il ne faudrait cependant pas limiter l'influence du « *rough-and-tumble* » à la phase des jeux d'exercice selon la terminologie de Piaget. En effet si la différence se constitue à ce moment, on va en voir des traces ensuite, non seulement parce que les jeux de mouvement continuent (ou se transforment à travers les jeux sportifs) mais également parce qu'ils imprègnent les jeux symboliques. D'une part au niveau du thème, avec celui de la guerre, de la compétition, de l'aventure qui valorise l'affrontement et le mouvement, mais également au niveau de l'action elle-même. Des observations de jeux symboliques (en particulier de groupes de 4 garçons de 8 ans jouant avec des figurines Power Rangers) montrent l'émergence, en général dans la phase finale du jeu, de scènes de « *rough-and-tumble* », les enfants développant des mouvements vifs avec force bruitage en tenant en main figurines

et véhicules sans agressivité à l'égard de leurs camarades de jeu, mais avec une dynamique qui rend illisible la dimension symbolique au profit d'un plaisir du mouvement pour le mouvement. On trouve ainsi au sein des jeux symboliques l'utilisation de la grammaire ludique issue de l'expérience des jeux de « *rough-and-tumble* ». Des scènes comparables ont été observées avec des petites voitures, c'est-à-dire avec des jouets sans thème guerrier. Nous n'avons jamais observé de telles scènes lors de jeux entre filles.

Nous reviendrons sur les différences entre filles et garçons dans des jeux symboliques avec certains jouets. Ce que nous voulions souligner ici c'est la construction d'une expérience ludique spécifique, largement réinvestie ensuite dans d'autres activités (on peut également penser aux jeux vidéo qui projettent sur un écran cette dynamique motrice). Nous pensons qu'il s'agit là d'un processus culturel (et donc différenciateur pour ceux qui le vivent) sous la forme de la construction d'une culture ludique qui varie selon l'âge mais se distingue fortement selon le sexe, avec un processus d'accumulation, de boule de neige, qui fait que l'expérience ludique passée conduit à produire de nouvelles actions de ce fait spécifiques.

Il est difficile, si l'on s'intéresse au jeu contemporain, d'en parler sans prendre en compte les objets de jeu qui ont un rôle important dans la société et confèrent une dimension indéniablement sociale à la situation ludique. Qu'est-ce qu'un jouet : une élaboration sociale qui prend en compte différents éléments dont une représentation du destinataire (l'enfant) et de son jeu. On peut donc estimer que le jouet intègre la connaissance qu'ont les adultes de la différence ludique des joueurs selon leur sexe et leur âge (Brougère, 1992a). De façon corrélatrice, le jouet propose des activités différentes selon le sexe et intervient dans la construction de cette expérience ludique. Cette circularité est difficile à résorber en tranchant pour déterminer ce qui est premier, le jeu ou le jouet proposant des activités différentes selon le sexe. L'importance grandissante de l'environnement matériel confère au jouet un rôle essentiel et nombre d'études sur la différence entre filles et garçons passent par l'analyse de la relation au jouet, expression d'une expérience matérialisée et support d'une différenciation du jeu selon le sexe.

Relation au jouet et différence sexuelle

Dans sa synthèse bibliographique concernant la recherche sur le jouet, Birgitta Almqvist (1994) indique que plus de 10 % des titres recensés concernent le choix des jouets selon le sexe des enfants, ce qui en fait un des thèmes les plus importants de cette littérature. Pour certains auteurs, de façon assez simpliste, le jeu de rôle permettrait de construire la future identité de l'adulte selon le sexe (Richardson et Simpson, 1982). On a souvent affaire en la matière à une vision de la socialisation comme processus unidirectionnel, les influences (dont les jeux et les jouets) construisant l'identité sexuelle du sujet. La dimension interactive du processus est peu prise en compte. On considère alors que l'enfant apprend les rôles adultes dans la relation au jouet et son usage ludique, en mettant entre parenthèses la logique propre au présent que vit l'enfant. On peut souligner alors soit la dimension d'apprentissage du phénomène, soit l'enfermement dans des stéréotypes.

La littérature féministe ou d'inspiration féministe reste dans le même registre de processus conditionnant simple, en en faisant une critique liée au stéréotype négatif donné de la femme comme position dominée dans la division sexuelle du travail, et proposant un contre conditionnement où la prise en compte de l'enfant est absente. Comme dans bien des discours l'enfant n'est ici considéré que comme un futur adulte à modeler. Il est très facile de critiquer l'offre de jouet d'un point de vue féministe. On pourrait même se demander comment cela peut continuer à être aussi facile après plus de 25 ans de critique féministe. Reste à examiner quel est le poids réel du jouet dans la construction de rôles sexuels stéréotypés. On voit deux questions émerger : l'une concerne la responsabilité de l'industrie. Joue-t-elle un rôle de renforcement des stéréotypes à travers le traitement contemporain du jouet ou se contente-t-elle de répondre à une logique sociale (après tout, chaque entreprise aurait tout intérêt à vendre deux fois plus de jouets, c'est-à-dire les mêmes jouets aux filles et aux garçons). Or le développement du marketing, c'est-à-dire de l'adaptation de l'offre au marché, à sa logique (ce qui ne veut pas dire à la demande de l'enfant, complexe car médiatisée par l'univers marchand et adulte) conduit à proposer nombre de jouets dans un environnement très sexué (emballage, couleurs, publicité) qui lève toute ambiguïté sur le destinataire. Ainsi des

sociétés qui semblaient proposer des jouets mixtes destinés aussi bien aux filles qu'aux garçons, comme Lego et Playmobil, ont conçu dans une perspective de développement de leurs ventes, des lignes de produits explicitement destinées aux filles par les thèmes (familles, vacances, activités féminines), les emballages, les couleurs, la publicité. De ce fait ils renvoient leurs anciennes lignes à un public masculin. Mais ils se défendent en disant qu'ils ont procédé ainsi parce que leurs lignes considérées comme mixtes étaient achetées de façon très majoritaire par les garçons (de l'ordre de 80 %). Que pour progresser sur le créneau des filles il leur fallait des produits spécifiques. Ainsi la construction semble une thématique ludique qui concerne surtout les garçons. D'où, dans un premier temps, des produits pour filles qui exigent, à prix égal, moins de construction, puis une nouvelle gamme où la construction est plus réaliste, renvoyant au faire-semblant (construire et aménager une maison).

Quelle qu'en soit la raison, la partition selon le sexe continue à être très forte et à diviser les catalogues et les rayons des magasins. Peut-on répondre à la question d'un accroissement ou d'une diminution de cette division sexuelle du jouet ? Certains auteurs (Kline, 1993 : Frith, Biggins et Newlands, 1995) mettent l'accent sur l'augmentation de cette division sur la base des nouvelles formes de marketing liées à la télévision. Nombre de jouets sont liés à des séries télévisées, dont l'histoire et les héros (ou héroïnes) ont tendance à s'adresser de façon très marquée aux filles ou aux garçons. Le marketing renforcerait la division des sexes. Je crois qu'il faut distinguer deux aspects. Il est certain que le fait que les dessins animés soient devenus des produits contrôlés directement ou indirectement par les fabricants de jouets pour promouvoir leurs produits les inscrit dans leur propre logique. Ils sont aujourd'hui plus sexués qu'ils ne l'étaient puisque liés à des jouets qui le sont. Il y a là un problème lié à l'évolution de la culture enfantine de masse, diffusée pour l'essentiel par la télévision. Mais les études historiques (Manson, 1992) montrent la forte polarité des jouets selon les sexes au XIX^e siècle, ce que l'iconographie traduit bien. La division sexuelle entre filles et garçons y apparaît très forte, peut-être plus forte qu'aujourd'hui avec sans doute moins de propositions en terme de jouets mixtes.

Il n'y a pas renforcement de la différence fille/garçon du fait du marketing, mais médiatisation. Cette différence non seulement se trouve dans l'objet, mais dans son environnement : publicité, dessin animé, catalogue, emballage, ce qui en renforce la visibilité à travers l'utilisation de codes de façon agressive comme le rose ou le monstrueux. Est-ce que cela conduit à un renforcement des stéréotypes parce qu'ils sont plus visibles, plus médiatisés ? C'est moins la différence sexuelle qui a changé que les formes qu'elle prend à travers un jouet soumis au marketing qui implique une définition précise de la cible ainsi qu'à des promotions qui affichent ces différences.

Il n'en demeure pas moins que le marketing conduit à affiner la relation au destinataire et donc la dimension différentielle selon l'âge et le sexe : on peut après les exemples de Lego et Playmobil, citer celui des jeux de société pour filles, commercialisant une culture adolescente propre aux filles, reprenant les thèmes et contenus des journaux qui leur sont destinés, mettant en scène la rencontre avec un partenaire « amoureux ». Ainsi le jeu *Radio-girls* de Mattel, « pour trouver le garçon de ses rêves », « est un jeu interactif, exclusivement réservé aux filles dont le but est d'élire le couple de l'année grâce aux questions posées par l'animateur de la radio. » L'association se fait entre les 24 garçons identifiés par des fiches et les joueuses. Ces différents exemples traduisent les efforts des fabricants pour conquérir (ou reconquérir) une clientèle féminine qui tend à fuir le monde du jouet. Ces stéréotypes évoluent, s'adaptent aux cultures des enfants d'aujourd'hui. Du point de vue d'une culture adulte, voire d'une culture savante on peut critiquer le kitsch, le mauvais goût de cette culture fortement sexuée. Du côté des garçons on trouverait avec le fantastique des exemples parallèles. Mais la culture des dominés, ici les enfants, est toujours pour les dominants caractérisée comme de mauvais goût. On trouve la même logique, les mêmes jugements qu'en ce qui concerne la culture de masse en général dont celle destinée aux enfants n'est qu'une des multiples expressions. La forte différence selon le sexe est renforcée par une expression baroque, kitsch qui s'exprime dans l'excès, l'exagération des traits distinctifs ce qui ne peut que renforcer la différence. Cette différence préexiste entre des garçons encore attachés au jouet et des filles qui préfèrent d'autres activi-

tés. Elle s'affiche à travers des jouets qui pour séduire les filles mettent en scène des caractéristiques qui renvoient à la culture des jeunes filles. Le fabricant produit-il la différence (c'est sans doute trop lui accorder), la renforce-t-il ou la traduit-il à travers les objets qu'il met sur le marché ? Ce faisant, il participe à la constitution d'expériences ludiques spécifiques. On retrouve un univers complexe difficilement traduisible en causalités simples.

S'agit-il à nouveau de l'enfermement dans la différence des sexes, ou d'une libération, en donnant les moyens aux filles de vivre, par l'intermédiaire du jeu, l'amour adolescent ? On pourrait également évoquer les jeux vidéo dominés par une culture masculine et le faible nombre de titres destinés aux filles ou même mixtes. La culture ludique masculine domine largement le secteur. Les raisons en sont complexes et l'on peut faire intervenir la culture des concepteurs, majoritairement de jeunes hommes, mais aussi la forte adéquation entre les possibilités ludiques de la machine et la culture masculine. Les thèmes de l'épreuve, du combat, exploitent au mieux les caractéristiques ludiques offertes par l'informatique.

Il faut partir du fait anthropologique de la différence des jouets qui renvoie à la constitution d'univers féminins et masculins traditionnels. Les jouets féminins évoquent massivement l'univers familial (soins au bébé, tâches domestiques, univers des vacances). Les jouets masculins sont marqués par des thématiques extérieures au foyer, depuis la voiture qui permet d'en sortir jusqu'aux univers professionnels et l'aventure dont la guerre est sans doute l'archétype, avec l'importance accordée au monde intergalactique et à la fantaisie. On peut noter la dimension caricaturale de la division qui semble parfois renvoyer plutôt à des sociétés traditionnelles qu'à la nôtre. On pourrait évoquer un décalage entre un monde où les femmes voient leurs rôles s'enrichir et le jouet qui fonctionne majoritairement (mais pas exclusivement) sur une répartition traditionnelle. Le jouet ne représente pas la société, il s'adresse à l'enfant. Il ne peut être considéré comme un reflet du monde social, mais comme une proposition de signification liée aux logiques de jeu. L'image proposée par le jouet doit être toujours pensée en relation avec les manipulations, les productions imaginaires qu'il permet de développer. Derrière les jouets, des activités sont proposées. À la différence thémati-

que s'articule la différence en ce qui concerne les possibilités d'actions ludiques : plus de manipulation, d'action, de construction pour les garçons ce qui renvoie à la différence ludique déjà évoquée. Le jouet participe à la construction de fortes différences sociales qui conduisent à des expériences ludiques hétérogènes.

Et effectivement les nombreuses études de laboratoire concernant les préférences et le choix des jouets confirment statistiquement l'orientation des enfants vers les jouets de leur sexe. Ces études construisent, à partir de groupes témoins d'adultes et/ou d'enfants, des échantillons de jouets, jouets de filles, de garçons et mixtes, en éliminant ceux pour lequel l'identification consensuelle n'est pas évidente. Ensuite des enquêtes peuvent mesurer la reconnaissance (distinguer les jouets selon ces critères), les préférences, les désirs de jouer avec, les souhaits de possession. Des différences intéressantes apparaissent. Les jouets mixtes peuvent être appropriés et considérés par chaque sexe comme relevant de son domaine. Un jouet mixte avec lequel on joue va être considéré comme jouet de son propre sexe. Plus on avance en âge, plus la différence et les rejets de l'autre sexe sont forts. Enfin le choix des garçons est plus strict (ils ont moins tendance à s'approprier ou à préférer les jouets de l'autre sexe). Si l'on admet que le pôle dominant et valorisé de la différence est le pôle masculin, il va plus facilement entraîner l'adhésion de l'autre sexe que l'inverse ou pour renvoyer à des évidences sociales, il est plus facile pour une fille de faire des choix masculins que pour un garçon de faire des choix féminins. L'identité masculine est plus fragile, plus contraignante, revers d'une valorisation. Tap (1985) arrive à des résultats comparables à travers les recherches qu'il a menées. Il souligne que « les jouets attribués aux filles sont limités en nombre et surtout réduits au champ des activités maternelles (poupée, poupon, berceau,...) ou domestiques (dînette, couture,...). Les jouets masculins sont beaucoup plus nombreux, et centrés sur des activités plus diversifiées, liées à l'agression, au mouvement, à l'aventure, à la mécanique, etc. » (p. 84). L'attribution appropriée des jouets aux filles est toujours plus stéréotypée que l'attribution des jouets aux garçons. Le conformisme dans l'attribution des jouets selon le sexe varie selon l'âge (les adultes plus jeunes sont moins conformistes) et le sexe (les femmes sont moins conformistes que les

hommes). En ce qui concerne les enfants : « Les filles sont plus conformistes que les garçons, et les enfants de 8-10 ans que ceux de 3-7 ans » et « dans l'appréciation des jouets, garçons et filles choisissent massivement les jouets qu'ils attribuent aux enfants de leur propre sexe, alors que le système d'attribution de sexe est assez semblable chez tous. Les filles choisissent plus fréquemment les jouets des garçons que les garçons les jouets de filles. La conformité d'appréciation augmente avec l'âge. Il atteint son maximum à 7 ans chez les filles, à 9 ans chez les garçons. Elle est surtout caractérisée par le rejet des jouets de l'autre sexe, particulièrement chez les garçons. ». Il importe de distinguer la reconnaissance de la différence entre les jouets de filles et de garçons et l'intérêt suscité par les jouets : « La conformité d'appréciation est toujours plus faible que la conformité d'attribution. Le décalage est maximum chez les filles qui, tout en connaissant, ou exprimant, les stéréotypes sont beaucoup moins portées à les assumer pour elles-mêmes que les garçons. » (p. 85)

On trouve des résultats identiques à travers des études naturelles (par opposition aux études de laboratoire) concernant l'analyse des lettres au Père Noël. Là encore la majorité des enfants choisissent des jouets typiques de leur sexe, et ceci est plus vrai des garçons que des filles (Almqvist, 1989).

Les raisons de cette différence sont complexes. S'agit-il d'adhésion à une différence d'image ou d'un choix lié à l'usage de jouets qui permettent des activités conformes à l'expérience ludique de chaque sexe. Choisir un jouet guerrier est-ce adhérer à une image masculine stéréotypée ou choisir un objet permettant de développer un type de jeu (lié à l'aventure, l'action) qui correspond à l'activité ludique dominante chez les garçons ? Il en est de même pour le choix d'une poupée. On ne peut mettre entre parenthèses la logique ludique dont on a vu qu'elle s'enracine dans des expériences ludiques précoces et différenciées.

On ne peut se contenter d'une logique simple du conditionnement. Il faut renvoyer le problème de la division sexuelle du rapport au jouet aux modalités mêmes de la socialisation de l'enfant qui passe par des constructions différenciées selon que l'on est fille ou garçon. Les interprétations que Tap (1985) propose sont intéressantes. Du point de vue théorique, il rompt avec la vision simpliste du conditionnement en considérant que « la

conformité, loin d'être un conditionnement sous l'effet de la contrainte et de la soumission à l'autorité, est un moment nécessaire du développement de l'identité du garçon comme de la fille. Paradoxalement, elle permet à l'enfant de s'affranchir de son impuissance, de sa sujétion, par identification aux valeurs, spécificités et prérogatives de sa catégorie sexuelle » (p. 11) Pour lui le sujet est actif : « En se conformant, l'enfant se confirme comme être sexué et cherche à être reconnu comme tel » (p. 48). Dans ce cadre, selon Tap, les jouets ont un rôle important : « On y voit à l'œuvre tout à la fois l'organisation du désir de l'enfant, l'influence des parents, la pression culturelle tout autant qu'économique. La dichotomie masculin-féminin s'y trouve en quelque sorte institutionnalisée. On la retrouverait, il est vrai, également, dans les jeux "spontanés" sans jouets tels qu'ils peuvent être observés dans la cour de récréation d'une école maternelle ou primaire. » (p. 54) « En tant que support de jeux symboliques, le jouet permet à l'enfant de dépasser ses impuissances, de confirmer ses aptitudes, de se confirmer comme garçon ou fille, de construire sa visée du dépassement. (...) En adoptant les jouets de son propre sexe et en rejetant les jouets du sexe opposé, l'enfant n'est pas l'objet d'un conditionnement passif, il construit sa propre identité et ses propres rôles pour sortir de sa sujétion actuelle, pour grandir et être perçu en train de grandir » (p. 58).

Il y a donc un décalage avec d'autres aspects de l'évolution de la société : « Lorsqu'il s'agit d'activités ludiques entre enfants, tout se passe comme si l'évolution égalitaire perçue de la division du travail de l'adulte avait un moindre effet, la répartition des rôles dans le jeu étant plus fortement dictée par la dichotomie. » (p. 201) Le jeu et le jouet permettent d'accéder à la logique de la distinction des deux sexes : « Les identifications et justifications opposent très sensiblement les garçons et les filles. Les premiers manifestent des intérêts belliqueux (plus ou moins ludiques) ; ils privilégient la puissance, le prestige, la maîtrise des situations, des objets (par la compétence en mécanique, le pilotage ou la conduite) ; de l'espace et du temps (le voyage et le goût de la vitesse). Les filles au contraire valorisent l'image du corps, les attributs physiques ou vestimentaires, attachent une grande importance à la beauté des êtres et des choses, et manifestent des attitudes régressives associées à la relation mère/enfant.

Les garçons valorisent l'action, le "faire", le "pouvoir", tandis que les filles valorisent "l'être" et "l'avoir". » (p. 241)

Il est difficile de mettre en évidence les différentes influences relatives aux parents et aux pairs dans le choix sexué des jouets. On l'a vu dans l'évaluation de l'influence des fabricants. On peut cependant légitimement penser que l'influence des parents n'est pas négligeable. Ils construisent le premier environnement matériel de l'enfant en matière de jouet avant que celui-ci ne devienne prescripteur. Ils valorisent eux-mêmes les jouets en fonction de leurs représentations (telles ces mères dans une de nos études rejetant le fer à repasser car lié à une tâche ingrate et acceptant difficilement que leur fille joue avec plaisir avec cet objet ; ce qui est rejeté là ce n'est pas le stéréotype puisque parallèlement sont valorisés les objets liés aux tâches prestigieuses comme les soins aux enfants, mais la relation avec un objet qui renvoie à une tâche peu appréciée. On peut noter l'absence de distance entre l'action réelle et sa représentation ludique.) Des entretiens ont montré que certaines mères ne souhaitent pas voir leur garçon manipuler des poupées ou ne l'acceptent qu'avant 3 ans. Ce refus nous a semblé plus fort dans le sud que dans le nord de la France. D'autres acceptent de tels jeux sans limite d'âge. Fagot (1974) notait que les parents sont moins restrictifs en ce qui concerne le comportement des filles que celui des garçons (en cohérence avec les analyses que nous avons déjà évoquées). D'autres études montrent tout au moins en Suède la préférence des parents pour les jouets neutres d'un point de vue sexuel alors que les enfants sont attirés par des jouets plus différenciés.

On a affaire à des combinaisons complexes et variées. Ce qui importe (Tap, 1985) c'est le sens que cela a pour l'enfant, ou la reprise de ces influences dans la construction d'une identité sexuelle.

On peut retenir de cette revue de littérature que, malgré les critiques vives issues du féminisme, le développement de jouets mixtes parfois favorisés par les parents ou les éducateurs, la différenciation sexuelle reste très forte tant au niveau de la relation au jouet, qu'à celui des activités ludiques. Tout se passe comme si le jouet, en prenant des distances par rapport à l'évolution de la société en matière de rôles sexuels, était un moyen d'exprimer une opposition stéréotypée et claire des sexes, peut-être outil important dans l'identification sexuelle de l'enfant. Il faut en effet

admettre que le jouet n'est pas un reflet de la société ou du monde, mais un ensemble de significations manipulables conçues en fonction du destinataire défini selon son âge et son sexe.

Une différence de culture ludique

Il en résulte une culture ludique différente quelles qu'en soient les raisons et les influences. Les expériences, les pratiques, les objets différents. Pour explorer la singularité de cette culture différenciée mais complexe dans l'expression de la différence nous allons maintenant faire référence à des recherches que nous avons conduites ou plutôt reprendre au sein de ces recherches les aspects relatifs à la question de la différence d'expérience selon le sexe. Il s'agit de compléter notre approche par des données plus concrètes, plus ethnographiques à travers des observations de jeu et des recueils de discours.

Une recherche sur les *Maîtres de l'Univers* (Brougère, 1986, 1987) a montré que ce jouet défini socialement comme destiné aux garçons, sans ambiguïté, suscitait un attrait aussi bien auprès des garçons que des filles. Le feuilleton de référence était apprécié par les deux sexes, et il est vrai que l'on y trouve des rôles féminins importants quoique renvoyant à des attributs féminins traditionnels (magie : du bon et du mauvais côté, inexpérience de la jeune fille faisant de ce fait des « bêtises »). Si l'intérêt des filles pour ce dessin animé est moins fort que celui des garçons, elles s'y intéressent, mais cet intérêt porte plus sur les personnages féminins, les relations familiales, mais aussi la magie comme les garçons.

Face au jouet l'attrait est maintenu chez les filles qui refusent d'y voir un jouet de garçon. Réciproquement les garçons ne récusent pas l'attraction des filles pour les *Maîtres de l'Univers*, mais conçoivent cependant les jouets comme plus proches de leurs intérêts. On retrouve la plus grande souplesse des filles pouvant s'approprier des jouets masculins sans mettre en péril le processus de construction sexuelle. La présence de personnages (et donc de figurines) féminins facilite l'adhésion (on verra que la présence de Ken *a contrario* ne rend pas acceptable l'univers de Barbie pour tous les garçons). Cependant on peut noter que les filles de milieux sociaux modestes récusent plus souvent ce jouet comme strictement jouet de garçon.

Quand il s'agit du jeu la différence apparaît nettement et renvoie à des expériences ludiques distinctes. Les garçons entrent facilement dans l'univers et s'expriment de façon plus physique, avec des histoires assez souvent décousues. Les filles entrent difficilement dans les jeux les plus physiques, les plus violents. Elles semblent imaginer en revanche des histoires plus construites, ou du moins celles qu'elles racontent sont plus articulées. Elles montrent plus de réticence envers les monstres et les méchants, semblent entrer plus difficilement dans l'univers du jeu, ou du moins recherchent pour y entrer des portes à travers certains personnages (féminins ou « gentils »). Cependant si l'entrée est plus difficile cela ne les empêche pas de jouer avec beaucoup d'enthousiasme et d'intensité.

Nous avons dans un deuxième temps fait des études relatives à l'introduction de ces figurines dans des classes maternelles. En grande section les filles se sont investies comme les garçons dans le jeu avec les *Maîtres de l'Univers*. Selon les classes, leur intérêt a été immédiat ou au contraire décalé par rapport à celui des garçons. Mais le retrait des filles, même provisoire, ne peut être parfois que le revers d'une situation de pénurie de matériel et d'une appropriation exclusive des jouets par les garçons. Les moyennes et petites sections témoignent d'un attrait moins fort de la part des filles. En grande section l'intérêt ne fléchit pas avec le temps, mais leur attitude face au jeu n'est pas la même que celui des garçons. Elles préfèrent certaines figurines parmi les moins monstrueuses, tout au moins au début, avant de pouvoir prendre les autres. On perçoit un éloignement culturel indéniable par rapport aux monstres. L'univers leur paraît en partie étranger et elles semblent avoir besoin de l'appivoiser par l'intermédiaire de certaines figurines (Tila l'unique femme, Orko, le lutin, magicien enfant, Buzz l'homme abeille) qui leur servent de médiation.

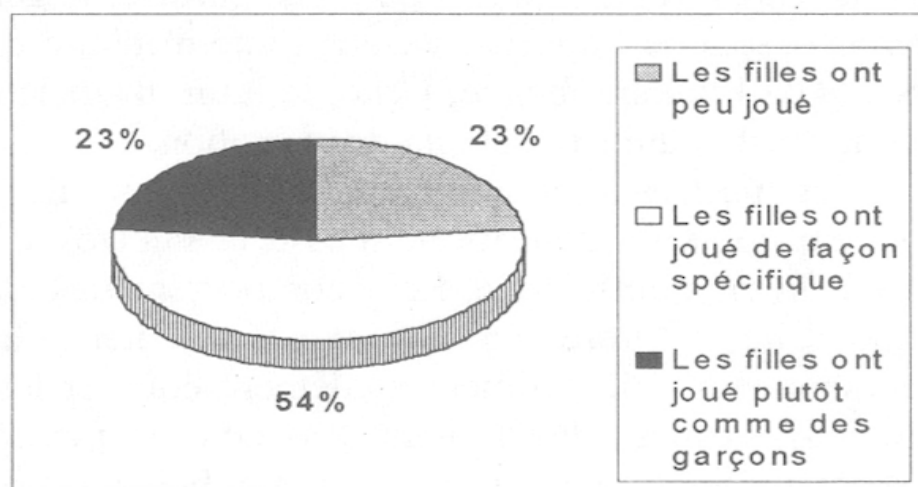
Si les filles peuvent jouer avec les garçons, les thèmes qu'elles mettent en avant sont moins liés à la guerre, à la lutte, plus proche de la vie quotidienne. Leur comportement ludique est plus statique. Elles s'intéressent beaucoup aux liens familiaux entre les personnages. Elles aiment également équiper les figurines, mettre leurs armes, développer des jeux de manipulation fine, investissant ainsi une culture ludique liée aux poupées-mannequin.

L'introduction de personnages féminins issus des *Princesses du Pouvoir* (série fantastique destinée aux filles en relation au jeu à la poupée, qui n'a pas connu de succès et de pérennité) a eu des effets différents dans les trois classes de grands. Dans l'une, cela a conduit à diviser sexuellement le choix des figurines : les filles s'emparant avec l'accord des garçons des figurines féminines qui peuvent être coiffées et habillées ; dans une autre au contraire les garçons ont pu prendre des figurines féminines et les filles toutes les autres figurines sans plus se limiter aux premières déjà évoquées.

En revanche la mise en scène de personnages féminins et masculins dans le jeu conduit à mettre les premiers en situation d'infériorité ou de dépendance : ce sont ceux qui doivent être secourus ou protégés, qui montent derrière le tigre ou le cheval. Il y a donc dans les jeux reproduction de rôles sociaux traditionnels et stéréotypés, lors même que les filles participent aux jeux de manière semblable aux garçons.

Nous trouvons dans ce cas à la fois un jouet qui contrairement aux apparences, dans certaines situations (ici la classe, auparavant une ludothèque), apparaît comme un jouet mixte au sens où l'investissement des filles est possible et spontané, et des situations, des appropriations qui se diversifient selon le sexe lors même que l'enfant utilise les mêmes figurines.

Une extension à 125 classes maternelles sur tout le territoire français a permis de pondérer les différentes formes de jeu (ou non-jeu) des filles. Le pourcentage est relatif aux classes et donc aux formes dominantes de jeu.



Ces observations ont permis de voir que les filles connaissent moins bien la série télévisée. Elle ne joue pas un rôle aussi important que pour les garçons de référence immédiate. En conséquence l'intégration des filles au sein du jeu collectif est progressive, alors que la connaissance de l'histoire à travers la télévision qui joue le rôle de système de règles permet un jeu immédiat de la part des garçons. Il n'y a pas à convenir des règles, des modalités de jeu.

Cet exemple a l'intérêt de montrer à la fois les possibilités de similitude entre filles et garçons, de jeux communs, mais des différences culturelles importantes, qu'il faut renvoyer à la constitution de véritables cultures ludiques différentes, au sein desquelles des points de convergences peuvent être trouvés. Dans l'utilisation du même jouet, les enfants n'investissent pas en fonction de leur sexe, mais aussi de leur âge, la même culture ludique.

Reportons-nous maintenant à une situation réciproque, c'est-à-dire des garçons face à des jouets considérés comme destinés aux filles. Il s'agit d'un aspect marginal d'une recherche plus large concernant les usages et les représentations de Barbie (Brougère, 1992b). Nous y avons réalisé des entretiens avec 20 garçons de 6 à 13 ans. Qu'ils aient une sœur qui y joue ou non, ils connaissent Barbie. Les garçons disent aimer Barbie surtout s'ils ont moins de 8 ans ou plus de 10 ans. Car elle est jolie, articulée et possède des accessoires, mais ils précisent qu'il s'agit d'un jouet de filles et que c'est « surtout bien pour les filles ». « J'aime bien parce que ma sœur aime bien que je joue avec elle » (Christophe 7 ans). Les garçons qui n'aiment pas Barbie pensent que c'est pour les filles, que ce n'est pas un jouet pour eux ; il s'agit de garçons entre 8 et 10 ans. Barbie paraît ainsi trop féminine pour faire l'unanimité chez les garçons ; les jeux semblent trop axés sur l'habillement et la coiffure. Néanmoins on note un certain attrait dû à sa beauté et à certains accessoires qui intéressent plus que les autres les garçons (voiture, mobylette, camping-car). L'intérêt pour les accessoires peut être suffisamment fort pour entraîner le jeu, y compris dans un lieu public comme la ludothèque. Mais des observations de jeu conduisent à penser que Barbie est alors accessoire du véhicule manipulé par un garçon.

La majorité des garçons, même s'ils disent aimer Barbie, pensent que les autres garçons n'aiment pas Barbie parce que c'est

un jouet de fille. On se trouve très vite en la matière au niveau d'une tautologie, mais on perçoit également une pression indirecte du groupe dans le fait que l'attrait pour Barbie est considéré comme un trait individuel que ne peuvent partager les autres garçons dans la mesure où cela ne fait pas partie de l'image publique de la masculinité. Certains y jouent avec leur sœur ou connaissent des garçons qui y jouent, mais n'aiment pas trop le dire. On se trouve face à des pratiques acceptables si elles sont secrètes, à l'abri du regard des pairs. C'est donc un sujet difficile à aborder dans la mesure où certaines pratiques peuvent exister à condition de ne pas s'afficher, de demeurer cloîtrée dans l'intimité familiale. À l'occasion d'une autre recherche, un garçon de 10 ans nous avouait, sous le sceau du secret, jouer avec les poupées Barbie de sa sœur mais ne pas souhaiter que ses camarades de classe le sachent. Il évoquait l'obligation de tout cacher si un de ses amis arrivait à l'improviste chez lui.

Le personnage masculin lié à Barbie (Ken) entraîne des interprétations complexes. Cinq de nos sujets y ont joué, deux en possèdent un exemplaire. Seuls cinq pensent que Ken est autant destiné aux filles qu'aux garçons. En fait les enfants qui pensent que Ken est un jouet mixte sont les mêmes que ceux qui jouent parfois à Barbie ; ils considèrent alors que Barbie est également un jouet mixte, et ceci est certainement dû à la présence de Ken. Quatre pensent que Ken est un jouet pour filles : ce sont les garçons qui rejettent déjà Barbie en tant que jouet de filles : « Ça pourrait être pour garçon, mais comme ça accompagne Barbie, les garçons n'achètent pas » (Thomas, 13 ans), « Ken c'est pour les filles parce que ça fait partie de Barbie » (Pedro, 9 ans). Les autres garçons considèrent que Ken est un jouet de garçon parce qu'il représente un homme : « C'est un jouet pour garçon puisque c'est un garçon » (Killian, 6 ans).

L'image de Ken paraît ainsi relativement ambiguë ; on ne sait pas trop à qui il est destiné ; en revanche tous les garçons interrogés considèrent que Big Jim est un jouet de garçon, et si l'on invite à comparer les deux figurines, la différence se situe au niveau de l'image de chaque personnage : « Ken et Big Jim c'est pas du tout pareil ; Big Jim c'est l'aventure, Ken c'est des mariages, des fêtes et tout ça » (Arnaud, 12 ans), « Ken il est plus efféminé que Big Jim » (Clément, 13 ans), « Ken il est plutôt mi-

net, Big Jim c'est l'aventure, l'hélicoptère et tout... » (Thomas, 13 ans), « avec Barbie et Ken on peut pas jouer à la guerre comme avec Big Jim » (Loïc, 8 ans). Derrière l'objet, le thème et l'image on trouve la pratique ludique qui lui est liée de façon légitime et qui renvoie à deux univers de jeu différenciés. Ceci est réciproque. La taille identique permet de mettre Barbie et Big Jim ensemble, mais « ma sœur elle voudrait des Ken pas des Big Jim, elle trouve que c'est pour les garçons » (Marin, 12 ans). On peut cependant imaginer des scènes (« ce serait le garçon qui sauve Barbie » Clément, 13 ans).

Cette analyse de Ken montre la complexité de la construction de la relation sexuée au jouet. Si Ken appartient à l'univers féminin, il peut en sortir dans la mesure où c'est la représentation d'un homme. Mais la comparaison avec Big Jim montre que chaque univers est structuré en fonction de la culture ludique de chaque sexe. Ken renvoie à la culture ludique des filles, à ceci près qu'elle peut être partagée entre frère et sœur dans le secret de l'espace familial. Il n'y a pas de barrière insurmontable, mais des expériences diverses, des représentations, des situations variées.

La poupée bébé apparaît de son côté comme le support de la structuration d'un univers de jeu féminin qui conduit à l'élimination ou la marginalisation des garçons (Brougère, 1993). Le jeu à la poupée peut être considéré comme la structuration d'une expérience et d'une culture féminine. Il ne suffit pas à un garçon d'y participer ou de manipuler une poupée pour partager la complexité de cette culture riche, qui a pour caractéristique d'être au plus près des tâches féminines réelles (soins des enfants, tâches ménagères) auxquelles les filles participent plus que les garçons. Il y a au départ une tautologie qui enracine la différence culturelle dans une vision naturalisée : « On joue à la poupée parce qu'on est des filles ». L'étude du jeu à la poupée montre que derrière la poupée, c'est toute une structuration de la culture « ménagère » qui intervient, la poupée étant souvent le prétexte. Le garçon n'a qu'un accès limité à cet univers. Il peut être partenaire mais dans le cadre d'une différence des tâches selon le sexe : « un papa ça doit faire ça ». Quand le garçon joue à la poupée, soit il est jeune et le jeu est limité, soit il s'agit d'un jeu d'exercice (ex : manipulation d'une poussette avec une poupée ou tout aussi bien une peluche prétexte). La perception d'un

garçon avec une poupée est interprétée comme autre chose qu'un véritable jeu à la poupée par les filles. Certaines nous ont confié que les garçons ne peuvent que gêner ce jeu, par exemple en cachant leur poupée. Pourtant les garçons jouent à la poupée, à l'école maternelle, chez eux que cela soit encouragé ou seulement toléré par les adultes. C'est un jeu qui reste un peu secret, qui n'a pas une forte visibilité, dont la légitimité peut être refusée par les filles. Mais il est vrai qu'il y a une différence entre manipuler une poupée et construire le jeu à la poupée dans l'univers féminin. La différence passe là : non dans la manipulation ou la possession d'un objet, mais dans la construction d'un univers ludique complexe, global et cohérent dont la richesse se déploie au sein de la différence fille/garçon.

Il s'agit bien, à travers différentes expériences ludiques, de la construction d'une culture où il peut y avoir des éléments communs aux deux sexes, mais où la différence est essentielle, quoique parfois complexe à saisir. Marie Rouanet (1990) montre bien la structuration à travers le jeu d'un univers féminin, même s'il s'agit d'une époque où la différence est plus forte et moins liée à la médiatisation des objets. Il s'agit de la construction d'une identité collective qui passe par des rôles tranchés. Même si on peut toujours retrouver le garçon manqué, plus difficilement le garçon s'intégrant totalement à l'univers féminin (C'est le thème d'un film récent *Ma vie en rose*, mais la comédie renvoie justement à la très faible probabilité de la situation).

Nous percevons la construction progressive d'un univers de jeu marqué par la différence et la renforçant, ainsi que la ritualisation de cette différence, la construction d'une identité sexuelle à travers le jeu. La construction du groupe de jeu avec ses références partagées est en grande partie marquée par la différence sexuelle. C'est un ensemble d'interactions sociales complexes qui constitue le jeu.

On doit reconduire le constat d'une forte différence maintenue malgré tout ce qui dans notre société va dans le sens d'un affaiblissement des différences. Mais on ne peut pas ne pas remarquer comme une évidence que ce sont des femmes qui petites filles ont été socialisées dans la différence qui aujourd'hui interviennent sur les scènes domestique, économique et politique en remettant en cause ces rôles. De façon très proche une étude al-

lemande sur le jeu guerrier montrait que des étudiants pacifistes et opposés au jeu guerrier avaient pratiqué largement, enfant, cette activité (Wegener-Spöhring, 1989). Il faut se garder de considérer que ceci a des effets à long terme simples et directs.

Nos études ont également montré à la fois la différence mais aussi que tout est possible, le partage des jouets, les jeux communs, l'intérêt pour le jouet de l'autre sexe, sans que cela détruise la différence. Il faut également tenir compte des paramètres individuels dont la singularité rend de fait l'étude difficile.

La culture ludique est sexuée et ceci en référence avec des expériences très précoces. Quand l'enfant apprend à jouer, sans doute investit-il déjà des différences d'origine biologique en terme de tonicité et de motricité et la différence de culture va se construire plus ou moins renforcée par l'entourage et l'environnement. Quand les parents intègrent leur enfant dans l'univers ludique, ils s'adressent à un enfant particulier, le sexe étant une des caractéristiques de cette particularité. Les objets, leur nombre, leur valorisation va différer. Le rôle des pairs peut limiter l'effort de non-différenciation des parents ou des éducateurs. De plus comme l'a montré Pierre Tap, cette différence sexuelle semble essentielle dans la construction d'une identité. La première différence à laquelle s'accrocher est bien l'identité sexuelle, quitte à la renforcer quand elle perd de sa visibilité comme cet enfant assurant que ce sont les femmes qui font la cuisine, alors même que tous les week-ends son père, divorcé, préparait les repas.

Il y a bien construction d'une expérience sociale différente mais qui se combine avec d'autres facteurs tels l'âge, le milieu social et bien sûr, plus difficile à analyser, les spécificités individuelles (chaque expérience ludique est unique). C'est une expérience spécifique qui va se construire à travers une multitude d'interactions avec les parents et les adultes en général, avec les frères et sœurs le cas échéant, avec les pairs, avec les objets. Aucun facteur ne peut être considéré comme déterminant de façon isolée.

La culture ludique est masculine parce que l'enfant est garçon (et qu'il veut montrer qu'il est tel), parce qu'il est perçu comme un garçon (et qu'on agit à son égard en conséquence), parce qu'il joue avec d'autres garçons, parce qu'il reçoit des objets destinés aux garçons et bien entendu réciproquement avec les filles.

Même si certains de ces facteurs sont dans une situation donnée moins forts, il est bien difficile d'échapper à un tel réseau d'influences qui ne peut qu'aboutir à une expérience sexuée, ne serait-ce que partiellement. À cela va s'ajouter une demande de conformité sociale qui sera plus exigeante pour les garçons. On peut être garçon manqué (puisque cela peut être valorisé), plus difficilement aujourd'hui (mais rien ne dit que quelque chose ne change pas actuellement à cet égard) fille manquée (on pourrait évoquer de nouvelles images de la masculinité, moins marquée par des valeurs viriles traditionnelles, plus androgynes qui pourraient à terme rendre moins contraignante l'identification sexuelle du garçon, facteur sans doute le plus porteur de changements importants à long terme).

Si l'on reprend ces facteurs, il ne suffit pas de modifier un facteur pour changer en profondeur la culture ludique. Par exemple posséder un jouet de l'autre sexe ne conduit pas à jouer comme l'autre sexe. L'expérience accumulée, l'habitus ludique est un élément construit à partir duquel chaque nouveau jeu se développe, pouvant modifier à terme cet habitus. C'est parce qu'il s'agit d'une complexe production culturelle liée à la construction de la personnalité de l'enfant dans le cadre de la socialisation, que l'expérience ludique est à la fois arbitraire et susceptible de différences et de changements, mais aussi le lieu d'une distinction forte selon le sexe, d'autant plus forte qu'elle ne relève pas d'un facteur unique qu'il suffirait de modifier pour transformer le caractère sexué de l'expérience ludique. C'est une succession complexe d'interactions sur une base biologique déjà différenciée, d'intériorisation et d'interprétations des différences vécues qui construit cette différence d'autant plus forte que l'enfant ne l'a pas reçue toute faite mais a contribué fortement à sa production.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ALMQVIST, B., 1989, « Age and Gender Differences in Children's Christmas Request », *Play and Culture*, Vol. 2, n° 1, p. 2-19.

ALMQVIST, B., 1994, *Approaching the Culture of Toys in Swedish Child Care - A Literature Survey and a Toy Inventory*, Uppsala, Acta Universitatis Upsaliensis.

BROUGÈRE, G., 1986 « Jouets et socialisation de l'enfant », *Socialisations et Cultures*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, p. 135-142.

BROUGÈRE, G., 1987, « Jouer avec des figurines à l'école maternelle », *International Journal of Early Childhood*, Vol. 19, n° 1.

BROUGÈRE, G., 1992a, « Le jouet, objet extrême », *Design Recherche*, sept., p. 37-44.

BROUGÈRE, G., 1992b, « Désirs actuels et images d'avenir dans le jeu », *L'éducation par le jeu et l'environnement*, 47.

BROUGÈRE, G., 1993, « Le jeu à la poupée bébé et ses accessoires - Le rôle du jouet dans la structuration du jeu contemporain », *Ethnographica*, Vol. 9.

FAGOT, B.I., 1974, « Sex Differences in Toddlers' Behavior and Parental Reaction » *Developmental Psychology*, 10(4), p. 555-558.

FRITH, S., BIGGINS, B., NEWLANDS, T., (Eds), 1995, *Marketing Toys, It's Child's Play*, The University of New South Wales.

KLINE, S., 1993, *Out of the Garden - Toys and Children's Culture in the Age of TV Marketing*, Toronto, Garamond Press.

MANSON, M., 1992, « Le tambour et la poupée », in BROUGÈRE, G., (dir.), *Le jouet - Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Autrement, n° 133, p. 148-158.

PELLEGRINI, A.D., 1995, « Boys' Rough-and-Tumble Play and Social Competence : Contemporaneous and Longitudinal Relations », in PELLEGRINI, A.D., (Ed.), *The Future of Play Theory*, Albany, State University of New York Press.

RICHARDSON, J.-G., SIMPSON, C.H., 1982, « Children, Gender and Social Structure. An Analysis of the Contents of Letter to Santa Claus », *Child Development*, 53, p. 429-436.

ROUANET, M., 1990, *Nous les Filles*, Paris, Payot.

SOLBERG, A., 1990, « Negotiating Childhood : Changing Constructions of Age for Norwegian Children », in JAMES, A., PROUT, A., (Eds), *Constructing and Reconstructing Chil-*

dhood : Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood, London, The Falmer Press.

TAP, P., 1985, *Masculin et féminin chez l'enfant*, Toulouse, Privat.

WEGENER-SPOHRING, G., 1989, « War Toys and Agressive Games », *Play and Culture*, Vol. 2, n° 1, p. 35-47.