

La production du « petit homme ».

« Je vais te dire quelque chose, petit homme : tu as perdu le sens de ce qu'il y a de meilleur en toi. Tu l'as étranglé. Tu l'assassines partout où tu le trouves dans les autres, dans tes enfants, dans ta femme, dans ton mari, dans ton père et dans ta mère. Tu es petit et tu veux rester petit. » Wilhelm Reich.

Il est une idée simple, mais trop peu souvent énoncée, à savoir que la violence est engendrée, quasi exclusivement, par la gente masculine. Cet apanage est-il le fruit d'un héritage biologique ou encore d'une mémoire génétique qui auraient conduit les hommes à devoir se défendre, chasser et soumettre une nature hostile aux temps immémoriaux ? Ces fables pseudo-scientifiques ne sont pas toujours inventoriées au catalogue des archaïsmes de la pensée, et il demeure des tribunes pour les tenir. L'examen anthropologique de la diversité des formes humaines devrait pourtant inciter à la prudence et à comprendre que la nature est surtout le résultat de sa construction culturelle, de sa mise en forme. Les rôles tenus par les hommes ou par les femmes varient selon les époques et les sociétés, et ne recouvrent pas les mêmes attributs. Le degré de violence qui émane d'une société est non seulement plus ou moins important, mais également réparti de façon variable selon les sexes, comme l'a montré, il y a longtemps déjà, Margaret Mead (1966). Or, il faut en réitérer l'argument, tant les fausses évidences engendrées par le sens commun se plaisent à naturaliser ce qui résulte d'un construit social. Ce qui signifie du même coup que non seulement les répartitions sexuées peuvent heureusement changer et évoluer dans une même société, mais que celle-ci n'est pas condamnée à reproduire, inlassablement, les mêmes formes. Réfléchir sur les modes de production de la violence (Héritier, 1996) est par conséquent légitime pour toute personne qui désire en modifier le cours. S'il n'est pas question de nier la réalité des pulsions, la psychanalyse apprend également que celles-ci peuvent être orientées dans des sens résolument différents. L'agressivité peut trouver des fonctions sociales utiles quand elles sont utilisées pour la transformation du monde plutôt que pour sa soumission.

Si les travaux sur les hommes se banalisent, notamment dans les pays anglo-saxons (avec les *men studies*), la France demeure encore très en retard. Du fait des mouvements féministes, une littérature conséquente existe sur les socialisations féminines. En revanche, les hommes ont fait l'objet de moins d'attention. Habités à se penser sous le signe du neutre, et représentants du genre humain en son entier, l'attention a été canalisée sur ce qui s'en distinguait : le différent, qui est toujours l'autre. Au point que l'on peut même reprocher à celui qui se pense comme centre et comme évidence, de n'être qu'une coquille vide, car bien difficile à définir. Le thème de la violence est une des entrées possibles pour s'attacher à décrire une spécificité des hommes qu'il s'agit de comprendre. Nous entendons montrer que la socialisation des petits garçons en porte les germes, chose qui n'a pas d'équivalent chez les petites filles. Les jouets proposés aux petits garçons dans les catalogues de Noël en constituent une excellente illustration¹. Même si le jeu peut paraître insignifiant aux yeux de l'adulte, il est fondamental pour l'enfant, puisqu'il participe à son éveil, à sa structuration psychique et par conséquent à la construction de sa personnalité. Une grande partie des valeurs acquises lors des premiers âges passe par son intermédiaire : aussi devrait-il être l'objet de davantage d'attention. Bien sûr, nous avons conscience qu'il n'est pas le seul support de transmission et de reproduction, et que bien d'autres facteurs sont influents. Le milieu familial, notamment les modèles parentaux, la télévision, les productions culturelles, littéraires, cinématographiques, les jeux vidéos, les relations sociales, amicales et scolaires,

¹ - Nous avons analysé ici un corpus de 30 catalogues collectés depuis quinze ans. Les citations entre guillemets en sont extraites.

l'espace des loisirs sportifs, sont autant de modes opérants de socialisation. Nous pourrions prendre chacun de ces domaines comme terrain d'étude. C'est précisément la répétition des mêmes connotations qui a force d'imposition. Des banalités deviennent des arguments pesants dès lors qu'elles œuvrent dans le même sens, avec une réitération qui les rend évidentes, naturelles et attendues.

Il faudrait, pour bien comprendre le climat instauré et la construction sociale de la différence des sexes, avec leurs valeurs respectives, prendre le temps de montrer les jeux d'opposition entre le masculin et le féminin. Car l'élaboration de l'identité sexuée, du genre, ne se comprend que comme figure relationnelle, comme interaction, qui se saisit dans le rapport à l'altérité. Nous nous attacherons ici plus précisément au masculin, compte tenu que les figures de la violence et de l'agressivité lui sont réservées. Nous invitons à d'autres références pour appréhender ce qui est le lot du féminin. N'oublions pas simplement que ce sont souvent des normes opposées qui sont valorisées. Aux filles, sont attribuées des valeurs de calme, de douceur, de mesure, de tendresse, d'écoute, de soins prodigués, et d'attention à l'autre. Par les jeux que les adultes leur proposent, les petites filles sont prédisposées à devenir de petites femmes séductrices, attentives à leurs corps, à l'amour romance, à la maternité, puis aux soins du ménage. Les petits garçons sont invités, eux, à d'autres rôles, plus diversifiés, et à première vue moins stéréotypés. Il n'est pas anecdotique de s'y intéresser, car ils participent pleinement de la construction de l'identité masculine. Plus complexes à décrypter, ils véhiculent des éléments tout aussi traditionnels dans leurs fonds, si ce n'est dans leurs formes. En allant du plus évident, du plus prégnant au plus insidieux et au plus diffus, nous pouvons découvrir les territoires de la socialisation masculine. Ces orientations construisent des *habitus*, au sens où l'utilise Pierre Bourdieu, culture de *classe de sexe*, qui seront autant de prédispositions à la pratique pour répondre aux sollicitations de l'environnement actuel ou à venir.

Il ne surprendra guère que l'on trouve dans les catalogues de jouets des propositions guerrières. La tradition du petit soldat de plomb, héritage des guerres napoléoniennes, les sièges des châteaux forts médiévaux, les histoires de corsaires ou encore la conquête de l'Ouest qui suppose le massacre de tribus indiennes, ou le pillage de forts, sont ancrés dans les mémoires collectives. De même, les fusils et carabines, le tir aux pigeons et les batailles en tous genres ne sont pas des nouveautés. Si ces propositions demeurent, elles sont à présent plutôt sous-représentées. Leurs formes s'est modernisée et d'autres tentations sont apparues. Navires de guerre, porte-avions, missiles nucléaires, vaisseaux spatiaux... complètent le dispositif. Mais, c'est surtout la science-fiction, essentiellement d'inspiration cinématographique, qui fournit le gros des modèles. Science-fiction qui, comme nous le verrons, rejoint souvent le réel. Car si le jouet a toujours été une sorte de reflet du monde adulte, il semble de moins en moins laisser de place pour une réappropriation individuelle tant il paraît une copie conforme, avec des spécificités techniques calquées sur l'objet adulte. Comme l'aspirateur proposé aux petites filles qui aspire vraiment et se trouve être un modèle réduit d'un vrai aspirateur (Moulinex), le pistolet à rayons infrarouges avec signal sonore tire de vraies balles... en mousse ! Il n'est pas certain que ce type de jouets soit du même acabit que l'antique carabine en bois, voire du bâton transformé en fusil... Aussi faut-il émettre une première réserve envers l'argument si souvent entendu que les enfants de tous les temps ont toujours transformé un bout de bois en arme pour jouer. L'imaginaire n'est pas nécessairement convoqué de la même façon dans les deux cas de figure. Surtout, le rapport à la réalité n'est pas identique. Imaginer un fusil pour viser virtuellement un ennemi n'est pas la même chose que de disposer d'une reproduction d'un fusil réel. Car alors, comment distinguer le vrai du faux ? On se souvient de ces braquages de banque au moyen de pistolets pour enfants, tant l'imitation était parfaite.

De même, il faut être prudent envers une seconde proposition, qui suppose un besoin des enfants de mesurer et de sublimer leur agressivité au travers de ces jouets. Si les pulsions de violence existent, rien ne permet d'affirmer qu'elles doivent s'exprimer par un jouet militaire. Une tendance récurrente de la psychologie à naturaliser les phénomènes

sociaux engage à une certaine prudence en ce domaine². Contrairement à l'évidence, tous les hommes n'ont pas toujours joué à la guerre étant enfants, et ils ne s'en portent pas toujours plus mal ! Par ailleurs, comment expliquer, si ce n'est en retombant dans la naturalisation de la différence des sexes, que les filles s'en passent fort bien ? Pourquoi n'offre-t-on jamais de fusils-mitrailleurs aux petites filles ? La justification *a posteriori* permet d'évincer les questions de légitimité et les processus par lesquels certains enfants éprouvent le besoin de s'identifier à des militaires ou à des chasseurs. Il suffit pourtant d'allumer son téléviseur pour douter d'un besoin naturel des petits mâles à jouer les matadors. La violence de l'environnement explique, en revanche, le besoin éventuel de dédramatisation que peut ressentir un certain nombre d'enfants, qui préfèrent transformer en jeux ce que tout être humain « normalement sensible », devrait trouver immédiatement insupportable. Puisqu'il semble dans la destinée des petits garçons d'assumer les rôles de maîtres du monde et de tortionnaires, la seule réponse est la révolte ou la transformation en jeux de rôles. Le virtuel est une réponse à l'incurie du monde, mais c'est aussi, malheureusement, une façon de l'approvoiser et d'en faire l'apprentissage, au risque de le reproduire plus tard.

Le récit d'anticipation a inventé la réalité et se confond avec elle. Des allers-retours de l'un à l'autre ne permettent guère de les départager. Donnons quelques exemples où le réalisme fraye avec son dépassement. Les pistolets lasers, inventés hier par la science-fiction, ne sont-ils pas peu ou prou utilisés aujourd'hui ? Les infrarouges en tiennent lieu, au moins dans l'imaginaire. La « guerre des étoiles » est devenue réalité sous Reagan. À l'inverse, la guerre réelle inspire de nouvelles représentations ludiques. Le jeu Patrouille du désert évoque la guerre du Golfe et les avions espions sont « les drones » utilisés en Afghanistan. Turbo copter, proposé dès trois ans, est une « réplique électronique de l'hélicoptère furtif », qui dispose « d'un canon son et lumière de tir, et qui tire des roquettes en mousse ! ». Les noms des jeux évoquent les noms de code des opérations militaires (Mission Pôle nord, Patrouille du désert, Opération Tonnerre, Alliance rebelle). Les cyber-combattants de l'espace ressemblent à s'y méprendre aux expérimentations militaires bien réelles de l'exosquelette du guerrier du futur³. Si bien qu'il est pour le moins difficile de ne penser ces récits que comme des mondes imaginaires appartenant à la science-fiction, car l'avancement des sciences et techniques a désormais répandu l'idée que tout était possible. « L'Homme transformé » est déjà dans ces jeux qui préparent les hommes du monde de demain. L'électronique permet de les affubler d'un réalisme étonnant. C'est donc un perpétuel mélange entre des éléments empruntés à des créatures imaginaires, notamment du monde de la télévision, du cinéma, et des jeux vidéos, et des faits réels, sans que l'on sache plus très bien qui copie quoi. N'est-ce pas d'ailleurs les militaires qui tentent de donner corps à des récits que la science-fiction a anticipés ? Et l'argument est valide également pour les sciences. Il conviendrait de conduire une comparaison entre les recherches militaires actuelles et ces propositions imaginaires. Demeure que l'enfant n'a certainement plus les clés pour départir ce qui résulte de la copie d'un monde réel, de ce qui est le fruit d'un univers inventé. Ce qui en ressort, de manière souterraine, c'est que la technique se trouve valorisée comme possibilité de démultiplication des capacités de nuisance. Le laser, par exemple, est utilisé pour combattre, non pour soigner.

Nintendo Jet Force propose « des armes super destructrices ! Des explosions dévastatrices ! », sans que, bien évidemment, les conséquences ne soient jamais abordées. Si la guerre est un jeu dans lequel il s'agit de « dégommer » le plus d'adversaires possibles, l'éducation aux conséquences possibles, en termes de souffrance et de dévastation, n'est pas envisagée. Car justement, on perçoit qu'elles débordent l'espace du jeu. Mais alors, pourquoi en accepter le premier terme ? Est-ce avec Psycho Explosion que l'on peut

² - Voir par exemple Erik Erikson, *Enfance et société*, Delachaux et Niestlé, 1959.

³ - Voir Hervé Morin, « L'exosquelette, armure encore hypothétique du guerrier du futur », *Le Monde*, 19 décembre 2001.

vraiment prendre conscience du danger : « Après une lutte acharnée contre Max Steel, la tête de son ennemi 'explose'. Attention ! Psycho est équipé d'une arme de poing avec lance-missiles. Dès 4 ans ». Est-ce même un hasard, si celui dont la tête explose est dénommé Psycho, faisant implicitement référence à la tête de la victime, opposée au corps du héros ? « À toi l'aventure dans la superbe base militaire, où lance-missiles, ponts suspendus, barrières mobiles et passages secrets rivalisent avec les explosions ». La « mitrailleuse électronique son et lumière » complète très bien le Buggy d'assaut, « véhicule amphibie, avec un lance-roquettes à air comprimé qui tire des missiles en mousse ». Il faut également prendre en compte les maquettes, propositions plus créatrices, mais domaine de prédilection des avions de guerre et des porte-avions. Si les panoplies (Zorro, cow boy, ganster, etc.) paraissent inoffensives, elles permettent de revêtir le costume et le rôle en taille réelle. Les activités militaires sont du reste complétées par les activités de police, voire de milice. Nous avons même repéré « une prison mobile transformable en véhicule d'attaque blindé, équipé d'un écran de protection rétractable et d'un double lance-roquettes avec munitions ».

Le descriptif technique des appareillages est très poussé et habitue, sans en avoir l'air, à considérer comme normal ces appareils dans la vraie vie. La panoplie « Laser Challenge Duel V2 » est un jeu à technologie infrarouge, qui comprend deux pistolets et deux plastrons cibles à revêtir. Ainsi bardés, les enfants, dès cinq ans, pourront s'entraîner à bien viser. En effet, le commentaire précise : « portée de tir jusqu'à 100 mètres, signal sonore, bouclier électronique de protection, possibilité de tirs en rafale et fonction triple tir ». D'autres pistolets lasers avec visières permettent également de bien identifier les cibles qui retentissent d'un signal sonore quand elles sont touchées. « Chaque joueur dispose de neuf vies pour sauver la sienne ». Il est possible de multiplier les exemples. Les figurines d'Action Man proposent, en modèle réduit, des scènes de guerre, de batailles ou d'héroïsme militaire. Mais là encore, le jouet oscille entre réalité et anticipation. Ce qui importe, c'est la récurrence des symboles d'agressivité, de puissance et de domination. Pour cela, non seulement la figurine est forte et musclée, sportive et bien équipée, mais elle est toujours munie d'instruments de combats. Même là où on ne les attend guère, les armes sont présentes. Ainsi cette diligence, en apparence bien inoffensive, est-elle munie d'un canon ! Ici, c'est le VTT d'Action Man dont le cadre « customisé » tire des missiles ; là, c'est le (chien) loup qui tire le traîneau-mitraillette du héros, et dont l'agressivité ne semble pas suffire puisqu'il est affublé d'un appareillage guerrier. Là encore, c'est Ursus, l'ours radiocommandé lanceur de missiles ou le chien Asphalt, qui porte en ceinture un revolver ! Sans doute, pour assister son maître, mais surtout parce que toute figurine se doit d'être armée, pour en redoubler la violence. On peut se demander pourquoi des actions apparemment neutres sont militarisées, comme la mission spatiale, dont le Buggy lunaire est affublé « d'un radar lance-missiles à tir réel », ou encore cette voiture Turbo bolide, dont « le capot cache un lance-missiles, capable de lancer 4 missiles en rafale » ; idem pour le voilier de Max Steel. En réalité, l'arme est comme une extension naturelle du corps de l'homme, elle est toujours présente, éventuellement cachée, mais toujours prête à surgir, menaçante. Colette Guillaumin (1992) a expliqué que cet appendice lui était réservé, comme une sorte de prolongement corporel permettant la maîtrise de l'espace et des relations à distance.

Batman, Robocop, Spiderman, un produit chasse l'autre, mais toujours le héros est viril, fort, guerrier, belliqueux⁴. Agressif ou défensif, il a de toute façon des raisons pour se battre. Nous pourrions multiplier les exemples de figures agressives, et en interroger le caractère idéologique (c'est toujours une valorisation de héros très orientés, plus proches de Rambo, Schwarzenegger, et Stallone, donc de l'emblème du GI, que du commandant Massoud...). Small Soldiers est la représentation parfaite du militaire américain. Surtout, ce

4 - À ce titre, Harry Potter, si c'est encore une figure masculine qui dispose du pouvoir, par sa baguette magique et son intelligence, est néanmoins un signe de changement dans le rapprochement entre garçons et filles. Peut-être est-ce là une clé du succès rencontré, par sa capacité à s'ancrer dans une tradition, tout en proposant de nouvelles valeurs.

sont les imaginaires véhiculés qui sont redondants. Ainsi se forge une image de la virilité où l'homme est synonyme de force et de muscles. Max Secret Commando est équipé « d'un fusil à tir double et d'armes secrètes qui lui permettent de poursuivre sans relâche son cruel ennemi. Grâce à une éponge humide, tu pourras faire apparaître les super muscles N-TEK de MAX STEEL ! », poursuit le commentaire du catalogue. La force n'est pas qu'une addition de muscles, mais s'ajoute à la ruse et à la malice des héros, toujours pourvus d'armes et de stratégies secrètes. Or, les images idéales ou fantasmées d'invulnérabilité, de domination et de force hyper masculine agissent en façonnant les rêves, les fantasmes et les désirs (Jackson, 1998). Elles rassurent sur le futur statut de vrais hommes, notamment ceux dont l'identité sociale est la moins assurée. Elles sont un antidote aux angoisses masculines de n'être pas assez viril (de passer pour une fille, pour « une tapette »). Menaces utilisées pour construire les limites symboliques de la culture du groupe, ou du clan des hommes. Devenir « un vrai mec », « un mec qui en a », suppose de s'identifier et d'affirmer son appartenance, d'autant plus qu'elle pourrait être discutée. Ainsi la force du corps est d'autant plus investie comme fierté que d'autres issues de valorisation sociale sont déniées par ailleurs (Duret, 1999).

Ce sont aussi les combattants plus exotiques qui, tel Kung Fu, « cet as des arts martiaux fait tourner, avec son coup de poing tornade, l'une des 6 armes présentes sur le carquois ». Le stéréotype de l'homme au torse bombé et aux épaules démesurées se décline sous des noms et des habits le plus souvent futuristes, mais dont le corps semble toujours être une armure, une carapace (Ninja Rangers, Masked Rider, Cyborg, etc.). Car s'il existe, dans ces catalogues, une figure d'homme, « plus efféminé », ou plutôt moins « monstrueusement musclé » qu'à l'accoutumée, c'est Ken, prince charmant destiné aux petites filles et non aux petits garçons. En affrontant des ennemis imaginaires, nécessairement fourbes, cruels, et inférieurs, le monde se divise de façon manichéenne et entérine une vision dominatrice et conflictuelle. Car ce qui se dégage de tous les jeux est que la violence est une donnée immédiate, évidente et incontournable. Le masculin est lié à la violence comme le féminin l'est à la douceur.

Plus grave, cette division dépasse largement les seuls jouets guerriers dans lesquels elle est exprimée crûment. Les autres jeux, pourtant plus diversifiés par la thématique, des petits garçons, expriment néanmoins les mêmes notions de façon sous-jacente. Ainsi les petites voitures, les engins de chantier et de transport, mais aussi l'espace des sports colportent des valeurs peu éloignées. Par des lignes agressives, des arrêtes et des profilés dynamiques, des couleurs vives ou des objets massifs, imposants, la puissance et la rage de vaincre sont à chaque fois soulignées. Ainsi, la voiture télécommandée Predator est agressive par sa couleur rouge vif, mais aussi par ses lignes, autant que par son nom. Ce bolide conduit à vitesse optimale, nous assure-t-on. Lancée à toute allure, Dagger permet « des démarrages en trombe, roue avant levée ». La métaphore est encore plus évidente dans la sphère de la conquête de l'espace, où vaisseau spatial, navette et satellite sur orbite assurent que tout est possible et que rien ne résiste. Est entérinée la conception d'un monde à dominer, que le petit garçon doit faire plier à sa merci, dont il doit devenir le maître. Des créatures imaginaires, tels les « Animutants de luxe transmetals », sont « dotées d'une arme de poing bien dissimulée et cachent une pierre secrète qui, lorsqu'on la frotte, révèle à quel camp elles appartiennent (Maximal ou Prédator) ». Car le monde ne peut que se diviser et s'opposer, et à fortiori en deux camps adverses.

Les formes sémantiques utilisées sont également révélatrices. Un catalogue titre les pages masculines, « Le quartier général des garçons ». Souvent, les répartitions sont moins militaires qu'évocatrices d'un monde à partager. Ainsi à « Histoire de fille », ou au « Monde de filles » s'oppose « L'univers des garçons », marquant bien leur disposition à partir à la conquête de l'espace, et d'abord de l'espace public, alors qu'elles demeurent attachées ou réservées à leur petit monde. Finalement, la métaphore exprime une même réalité : le monde à défricher et à explorer évoque plus ou moins la conquête. Est-ce un hasard et seulement l'expression de la supériorité des films américains en matière de science-fiction, si

le vocabulaire est truffé d'anglais ou de mots inventés qui l'évoquent ? N'est-ce pas aussi une façon de souligner l'appartenance et l'identification à la langue des dominants, des gagnants ? Ainsi, ce descriptif de figurine : « Le Stap et le Sith Speeder de Darth Maul s'affrontent : le Stap tire des missiles et le Sith lance sa sonde droïde ». Les termes militaires plus ou moins techniques, arme, roquette, missile, tirs en rafale, attaque, poursuite, maxibase militaire, équipement d'assaut, combat, espionnage, ennemi, extermination, mutinerie... sont relayés par des qualificatifs utilisés également pour d'autres jouets, en apparence moins offensifs : redoutable, méchant, malfaisant, mortelle, surpuissante, extrême, fatal, danger, mission d'intervention...

Les missions consistent à conquérir, maîtriser, combattre, vaincre, dominer, affronter, poursuivre sans relâche, traquer, explorer... Il s'agit toujours d'être aux commandes, et de décider, d'organiser. Valeurs qui sont largement partagées dans l'univers du travail, des sports et de la science-fiction, si ce n'est des jeux de société et des jeux vidéos. Faut-il rappeler qu'elles sont principalement adressées aux garçons ? Loin d'objectifs militaires, « Prince of Persia a pour mission d'empêcher un mariage entre Jaffar et la princesse » (pour une fois qu'il en était question dans les pages garçons !). L'exploit est sollicité pour s'interposer, empêcher, défendre, ce qui nécessite de combattre et d'être toujours le plus fort. Copies de la réalité, les jeux de filles sont moins originaux. Les jeux des petits garçons, outre qu'ils sont plus inventifs et diversifiés, prennent plus d'espace et se font davantage remarquer. Il s'agit de jeux plus bruyants, plus énergiques, actifs et vigoureux, qui engagent plus de luttes réelles ou symboliques, plus d'activités musculaires, plus de jeux de compétition et de rivalité. Si les filles sont invitées à se conduire comme une mère qui ne quitterait pas son foyer (donc de demeurer en deçà de la réalité), en revanche les garçons se voient proposer de dépasser largement la figure paternelle, en devenant beaucoup plus virils, et en se transformant en héros, en aventuriers, en superman. Etre super puissant n'est pas de tout repos, et l'on comprend qu'Elisabeth Badinter (1992) estime plus ardu de prouver que l'on est un homme qu'une femme. S'y exprime à la caricature le culte de la performance (Ehrenberg, 1991).

Ces valeurs colportées par les jouets sont redoublées par la façon de s'en servir, de jouer avec. Des études ont montré que les petites filles avaient des comportements plus stables, plus calmes et des jeux recourant davantage au langage (Caffari, 1985). Jeux plus réservés, qui s'opposent aux jeux de prouesse, de force et d'endurance. Escalader, grimper, se mettre en situation périlleuse et faire l'expérience de l'échec, de la chute est plus accepté pour les petits mâles⁵. Dès lors, les pleurs seront moins fréquents ou plus refoulés. Ce qui importe, c'est d'acquérir la maîtrise du corps et de ses émotions. Le mépris de la douleur, la dureté aux coups, la volonté de gagner et d'écraser les autres sont des valeurs qui serviront autant ensuite pour les sports que dans le milieu professionnel. Apprendre à devenir un petit dur commence très tôt. Davantage invités à prendre des risques, et à manifester leurs caractères, les petits garçons sont plus bruyants et prennent plus de place que leurs petites sœurs. Les gestes sont plus physiques, participant d'une construction du corps extérieurement plus expansif, mais aussi plus refoulé sur le plan des affects, des sentiments et des émotions. Stéphane Clerget (2001) cite des études qui ont constaté qu'avec un même jouet, l'adulte ne joue pas de la même façon lorsqu'il s'adresse à un petit garçon ou à une petite fille. Ce qu'il nomme « l'identification projective » conduit à être plus doux, plus mesuré, avec des gestes moins brusques et plus attentionnés dès lors que l'on joue avec une fille. Les gestes violents et agressifs sont non seulement mieux tolérés chez les petits garçons, lorsqu'ils ne sont pas suscités ou stimulés. Combien de pères apprennent-ils à leur fille à se bagarrer ? La fabrique de la différence commence très tôt, dès que l'on connaît le sexe du bébé, et souvent du fœtus. Par la projection fantasmatique d'un devenir, mais aussi

⁵ - Simone de Beauvoir notait déjà l'importance de l'idée d'élévation spatiale qui a symboliquement une valeur d'élévation spirituelle. La petite fille, détournée de ces jeux, s'éprouve corps et âme comme inférieure. *Le Deuxième sexe*, Tome 1, Gallimard, 1949. Voir aussi Guillaumin (1992).

par les représentations inconscientes que l'on se fait de l'enfant, l'interaction diffère dès le départ. Il est par conséquent particulièrement douteux de croire en une différence de nature ou en un caractère spécifique d'un bébé qui est modelé avant même que de voir le jour. Le jouet n'est qu'un élément, certes essentiel, d'un processus beaucoup plus complexe.

Il ne s'agit aucunement d'appliquer un raisonnement mécaniste qui conduirait à penser le jouet comme un simple conditionnement ou une préparation à un rôle futur standardisé. L'enfant personnalise le jouet et reconstruit son identité par un travail d'appropriation et d'interaction avec son environnement : aussi un même jouet peut-il déclencher des effets différents. La façon de se servir du jouet est à explorer, de même que les façons de le partager avec les autres. Pierre Tap (1985) a expliqué pourquoi les enfants choisissent les jouets de leur sexe pour affirmer et élaborer l'image qu'ils ont d'eux-mêmes comme fille ou garçon, future femme ou futur homme : « L'enfant en vient donc à aimer ce qu'il a le droit ou la possibilité de posséder, à apprécier les jouets qui peuvent être siens, et à rejeter les jouets qui ne font pas partie de son champ d'appropriation ». Évidemment, chacun est conduit à élaborer son identité en fonction des activités que l'on voit faire par les hommes et par les femmes dans son entourage. Il y a identification, mais aussi créativité en fonction de la pluralité des propositions. L'enfant est également capable de duplicité et de distanciation, voire d'extrapolation, qui lui permettent d'attribuer de nouvelles fonctions à un objet. La construction de soi est un phénomène complexe qui dément toute approche réductionniste. Ce qui compte, c'est l'effet de répétition qui mène à retrouver dans des supports, des environnements et des contextes différents, les mêmes valeurs. La récurrence ne peut qu'imprégner inconsciemment et mettre en corps des imaginaires impensés. Ce qui est problématique pour une société qui veut dépasser les divisions sexistes, c'est l'unicité des messages.

Ainsi, les figures de violence et d'agressivité proposées aux hommes ne sauraient être anodines. Si l'expression ludique de la violence n'était qu'une simple catharsis, elle devrait se retrouver en proportion inverse chez les personnes qui l'ont ou non exprimée étant enfant. Or, malgré les exceptions possibles, il y a tout lieu de croire que statistiquement, les enfants des hippies ne sont pas devenus tortionnaires. Il n'y a pas de raison pour qu'ici, comme ailleurs, l'apprentissage ne fonctionne pas à partir des repères et référents que l'environnement propose. L'image télévisuelle ou cinématographique est sans doute porteuse de davantage de violence encore que le jouet (Mongin, 1997), qui fait partie d'un ensemble plus vaste. Cependant, celui-ci en permet l'expression. En devenant acteur de cette violence, peut-être de s'en libérer sur le moment, il s'agit de la reprendre tout de même à son compte. De même que les invitations à la maternité fonctionnent très bien pour les filles, il y a tout lieu de postuler que les messages invitant les petits garçons à exprimer agressivité et domination par l'exercice de la force physique produisent, à terme, un monde machiste et violent. Le corps, construit par l'apprentissage de certains gestes, en conserve malgré lui la mémoire.

Serge Chaumier.

Maître de Conférences.

Université de Bourgogne.

CRCMD. Centre de Recherche sur la Culture, les Musées et la Diffusion des savoirs.

Auteur de *La Déliaison amoureuse. De la fusion romantique au désir d'indépendance*, Armand Colin, 1999, retirage 2001.

Références :

- Badinter, Elisabeth, *XY. De l'identité masculine*, Odile Jacob, 1992.
- Baillette, Frédéric, « Eloge de la masculinité », in *Sport et virilisme*, Ed Quasimodo & fils, 1999.
- Bihl, Alain, et Pfefferkorn, Roland, « Jouets : toujours aussi sexistes ! », *Le Monde*, Décembre 1996.
- Bourdieu, Pierre, *La Domination masculine*, Seuil, 1998.
- Caffari, Raymonde, « Les Jeux, jouer pour grandir », *Revue Petite Enfance*, n°63, 3/1997.
- Chaumier, Serge, « Le Père Noël, ce vieux sexiste », *Libération*, 12/12/2001. Interview *Le Monde*, 16/12/2001. Invité de Pierre Assouline, Première Edition, *France Culture*, 27/12/2001.
- Clerget, Stéphane, *Nos Enfants aussi ont un sexe. Comment devient-on fille ou garçon ?* Robert Laffont, 2001.
- Decroux-Masson, Annie, *Papa lit et maman coud*, Denoel, 1970.
- Duret, Pascal, *Les Jeunes et l'identité masculine*, PUF, 1999.
- Duru-Bellat, Marie, « La socialisation au quotidien », in *L'Ecole des filles. Quelle formation pour quels rôles sociaux ?*, L'Harmattan, 1990.
- Ehrenberg, Alain, *Le Culte de la performance*, Calmann-Levy, 1991.
- Falconnet, Gilles, Lefaucheur, Nadine, *La Fabrication des mâles*, Seuil, 1975.
- Godelier, Maurice, *La Production des Grands Hommes*, Fayard, 1982.
- Gianini Belotti, Elena, *Du Côté des petites filles*, Des femmes, 1974.
- Guillaumin, Colette, « Le Corps construit », in *Sexe, race et pratiques de pouvoirs*, Côté femmes, 1992, p. 117 et p. 126.
- Héritier, Françoise, dir, *De la Violence*, Odile Jacob, 1996.
- Jackson, David, Welzer-Lang, Daniel, *Violence et masculinité*, Ed Publications, 1998.
- Mead, Margaret, *L'Un et l'autre sexe*, Gonthier, 1966.
- Michel, André, « De la Dînette au train électrique », in *Autrement*, Finie la famille, 1975.
- Mongin, Olivier, *La Violence des images*, Seuil, 1997.
- Mosse, George L, *L'Image de l'homme. L'Invention de la virilité moderne*, Abbeville, 1997.
- Rauch, André, *Le Premier sexe. Mutations et crise de l'identité masculine*, Hachette, 2000.
- Reich, Wilhem, *Ecoute, petit Homme !*, Payot, (1973) - 2002.
- Tap, Pierre, *Masculin et féminin chez l'enfant*, Privat, 1985.
- Vincent, Sandrine, *Le Jouet et ses usages sociaux*, La Dispute, 2001.
- Welzer-Lang, Daniel, *Les Hommes violents*, Côté femmes, 1996.
- Welzer-Lang, Daniel, sous la dir., *Nouvelles approches des hommes et du masculin*, PUM, 2000.