

CHAPITRE 5

GENRE, TU JOUES? INTERROGER LE GENRE PAR LE JEU EN ANIMATION SOCIOCULTURELLE

Béatrice Bertho, Anne Jetzer et Marie Leuba

Aux marges des temps scolaires, les centres d'animation socioculturelle proposent des «accueils libres», lieux sécurisés et faciles d'accès, qui permettent aux jeunes de se détendre et de se retrouver autour d'activités peu contraintes. Alors que, dans nos sociétés contemporaines, les espaces et les temporalités sont très définis et affectés à des activités prescrites, et que l'environnement immédiat des enfants et des jeunes, en dehors du cadre familial, est structuré par l'école et par des occupations individuelles, ces accueils libres sont conçus par les professionnel·les comme des espaces peu institutionnalisés d'expérimentation de la liberté et du collectif (Wicht, 2013). Le jeu est au cœur de ces lieux et des activités qui y sont proposées, que l'on songe par exemple au baby-foot ou à la table de ping-pong, équipements emblématiques des centres d'animation, au même titre que les jeux de société et les consoles vidéo. Outil central dans le travail des animateurs et animatrices, le jeu est conçu par ces derniers et ces dernières comme le support de temps propices à la discussion, à l'échange, à la construction d'une relation de confiance avec les jeunes et de liens d'amitié entre pair·es.

Nous nous penchons, dans cette contribution¹, sur la dimension genrée du jeu tel qu'il est mobilisé par les professionnel·les de l'animation socioculturelle

1 Nous tenons à remercier les membres des équipes d'animation socioculturelle que nous avons rencontré·es et interviewé·es. Les récits de pratiques et les réflexions qu'elles et ils ont partagés avec nous ont largement contribué à l'élaboration de cet

dans les accueils libres à destination des publics jeunes. Explorer, au travers du jeu et des activités ludiques, ce que le genre fait aux pratiques professionnelles de l'animation jeunesse et inversement, c'est tout d'abord se questionner sur la présence (ou l'absence) des filles et des minorités de genre dans des espaces que les professionnel·les veulent très inclusifs. En effet, le « décrochage » puis la « disparition » des filles (Maruéjols, 2011, p. 80) d'un nombre important de ces lieux à l'adolescence, soit dès l'âge de 12 ans environ, sont un constat largement partagé par les chercheurs et chercheuses, ainsi que par les professionnel·les de l'animation socioculturelle. Ce phénomène n'est d'ailleurs pas propre aux centres d'animation : il touche, plus généralement, l'offre publique de loisirs et pose d'une part la question de la reproduction de la socialisation genrée au travers des activités jeunesse, mais aussi la question de l'équité dans l'utilisation des budgets publics (Maruéjols-Benoit, 2014). Historiquement, les garçons et jeunes hommes des milieux populaires ont occupé une place centrale dans les discours et les activités organisées par les centres de loisirs – une des formes de l'animation socioculturelle – et, sans en être totalement absentes, les filles en sont restées à la marge (Dallera *et al.*, 2018). Les garçons des milieux populaires, considérés comme un groupe à risque de déviance par différents acteurs – les pouvoirs publics, le corps enseignant, les responsables d'institutions éducatives, et les premiers salariés et bénévoles des centres de loisirs – ont constitué, dès les années 1960, un groupe cible pour les politiques de prévention (Dallera *et al.*, 2018; Wicht, 2013). C'est ainsi d'abord d'une volonté de canaliser ces garçons appartenant à des catégories censées troubler l'ordre public qu'a émergé un « programme institutionnel pour “bien” occuper le temps libre », avec des centres de loisirs déployant « leur action empiriquement sur le mode de l'accueil libre pendant le temps dévolu aux loisirs » (Wicht, 2013, p. 10). Ces centres de loisirs représentent ainsi les premières initiatives d'investissement public en faveur du temps libre et de la vie culturelle des classes populaires en Suisse romande (Dallera *et al.*, 2018). À l'heure actuelle, la question de la canalisation de la présence des jeunes dans l'espace public continue à être un levier politique fort pour la création ou le maintien des centres de rencontre et d'animation.

article. Nos remerciements vont aussi à Véronique Eggimann, qui a initié le projet d'article avec nous et mené l'un des entretiens, et aux éditeurs et éditrices de cet ouvrage pour leurs commentaires sur une première version du texte.

Trouvant une partie de ses origines dans les mouvements de l'éducation populaire², l'animation socioculturelle s'est construite autour d'idéaux d'émancipation, de prise de parole, et de participation de ses publics, autant de dimensions fort éloignées de ces logiques de contrôle portées par les pouvoirs publics. C'est d'ailleurs dans cette visée d'émancipation que les professionnel·les assument et justifient, notamment dans les quartiers défavorisés, la forte proportion de garçons dans leurs accueils libres (Friedli, 2024). En effet, dans un contexte de ressources temporelles et économiques limitées, ils et elles estiment devoir prioriser leurs missions. La question de la faible présence ou de l'absence des filles dans les accueils libres peut alors rester secondaire au regard de la nécessité pour ces lieux de ne pas perdre le contact avec des adolescents et jeunes hommes qui sont en situation de décrochage scolaire ou de difficultés familiales.

Longtemps restée un impensé de la pratique, la question de la non-mixité de fait dans les accueils libres pour la jeunesse – ou, pour le dire autrement, la question de l'absence des filles – constitue actuellement un sujet de réflexion en Suisse romande, même si ces questionnements sont encore le fait d'initiatives individuelles ou de volontés politiques très locales et isolées (Jamet *et al.*, 2021)³. Des professionnel·les, dans les centres d'animation, se questionnent sur les stéréotypes de genre qui peuvent être véhiculés ou reproduits par les activités proposées, et par la manière de les proposer. Elles et ils expérimentent des pratiques, des projets et des modalités d'accueil favorisant la participation des filles et/ou des minorités de genre⁴.

Dans cet article, nous allons explorer, sous l'angle du jeu, la façon dont cette question est problématisée par les animateurs et les animatrices d'une part dans les temps d'«accueil libre» et d'autre part dans le rapport aux jeux

2 La notion d'éducation populaire désigne un ensemble de mouvements associatifs issus de différents courants (chrétien, républicain laïque et mouvement ouvrier) qui œuvrent pour une démocratisation de la culture (Augustin & Gillet, 2000).

3 S'il est difficile de retracer la genèse de ces questionnements en Suisse romande, un travail de bachelor précurseur a été réalisé en 2009 à la HETSL (Hiltbold, 2009).

4 Pour un panorama de ces réflexions, voir par exemple la brochure «Encourager la participation des filles dans les activités jeunesse. Expériences, outils, idées». Éditée en septembre 2024, cette brochure présente 17 expériences menées dans le canton de Vaud, dont 6 par des centres d'animation socioculturelle (Bendjama *et al.* 2024).

vidéo, pour rendre visible, au niveau micro et au cœur des interactions avec les jeunes, ce qui est expérimenté, en réponse à ces problématisations.

Encadré méthodologique

Nous nous appuyons, pour cette réflexion, sur des données recueillies au cours d'entretiens menés entre décembre 2023 et mai 2024 au sein de 4 lieux d'animation socioculturelle proposant des accueils libres pour les enfants et les jeunes. Deux de ces lieux sont situés dans le canton de Vaud (en région lausannoise), un à Fribourg, et un dans le canton de Berne. Ce dernier propose un accueil en non-mixité exclusivement pour les filles et coexiste dans la ville avec des accueils libres mixtes – dans les faits peu fréquentés par les filles. Faisant également le constat de la disparition des filles dans l'accueil libre réservé aux adolescentes, l'équipe d'un des centres d'animation de la région lausannoise était sur le point, au moment de notre entretien, de mettre en place un accueil en non-mixité pour les filles. Ces différents lieux ont été choisis en fonction de ce que nous savions ou supposions de leur intérêt pour les questions de genre. Les personnes qui y travaillent et avec lesquelles nous nous sommes entretenues sont des animateurs et animatrices socioculturelles formées au niveau tertiaire, selon un référentiel commun qui met l'action démocratique et la promotion du lien social au cœur des réflexions et des pratiques en animation socioculturelle (Tironi *et al.*, 2013). Un de ces entretiens a été mené par téléphone et a fait l'objet d'une prise de notes. Les trois autres entretiens, d'une durée d'une heure à une heure et demie, ont été menés sur les sites d'animation, ont été enregistrés et ont fait l'objet d'une transcription intégrale. Un entretien a été mené avec les quatre membres de l'équipe, les trois autres avec un ou une membre, en tête à tête.

À ces expériences et pratiques relatées par nos interlocuteurs et interlocutrices, s'ajoute notre expérience du terrain et de l'enseignement en animation socioculturelle. Plus récemment, notre insertion dans le Réseau romand Genre et Jeunesse nous permet de participer aux discussions, partages d'expériences et de réflexions qui y sont menées sur l'égalité, la mixité et l'inclusion des filles et des minorités de genre dans les activités jeunesse⁵. C'est également une source d'inspiration importante pour les constats et les réflexions posées dans cette contribution.

5 Le réseau Genre et Jeunesse, constitué en 2021, réunit des professionnel·les et des enseignant·es chercheurs et chercheuses de Suisse romande s'intéressant aux questions d'égalité de genre et d'inclusion dans l'accueil des jeunes.

5.1. L'ACCUEIL LIBRE EN ANIMATION SOCIOCULTURELLE: UN TERRAIN DE JEU EN SOI

Présentée alternativement, dans les textes de référence, comme concept, outil, pratique ou modèle d'intervention, la notion d'accueil libre est peu théorisée et explicitée, bien qu'elle soit largement employée dans divers contextes d'activité en travail social (Libois & Heimgartner, 2013). Selon les auteurs et autrices qui ont esquissé une approche théorique de l'accueil libre en tant que pratique de l'animation socioculturelle – champ du travail social dans lequel elle est historiquement ancrée – elle fait référence à un certain nombre de principes tels que: l'ouverture à tous et toutes, de façon gratuite, sans exclusion et sans discrimination; le volontariat, ou la libre adhésion aux activités et aux projets qui y sont proposés, permettant de rencontrer les jeunes dans un cadre souple et malléable; et avec l'objectif de création et de maintien d'un lien de confiance (Latifi, 2021). L'un de nos interlocuteurs précise sa vision de l'accueil libre, dont il dit être un grand «fan». Il s'agit de «mettre à disposition un lieu sécurisé et sécurisant où il n'y a pas de compétition, il n'y a pas de jugement, enfin on essaye d'accueillir le plus inconditionnellement possible tout le monde. Donc en fait c'est être là, c'est être une porte ouverte». Cette porte ouverte se réfère à la volonté d'offrir une place aux jeunes, c'est-à-dire à la fois un endroit et un collectif dans lequel elles ou ils se sentent bienvenu·es quand bien même elles ou ils ont «une casquette à l'envers, un mauvais carnet [c'est-à-dire de mauvais résultats scolaires] et les yeux rougis par la fumée d'un pétard» (Wicht, 2013, p. 14). L'accueil libre est ainsi conceptualisé par ses promoteurs et promotrices comme un «espace de socialisation intermédiaire» qui se situerait entre la rue avec ses pratiques et le monde de l'école, de la formation et de l'insertion professionnelle, qui fonctionnent selon des logiques excluantes pour les plus fragilisés·es (Wicht, 2013, p. 14).

Des tensions, d'ordre conceptuel mais aux répercussions très concrètes, sont inhérentes à la pratique de l'accueil libre. Ce dernier place en effet les intervenant·es dans une situation paradoxale: d'un

côté, l'idée d'«accueil» implique de définir un cadre et une intention permettant à une personne ou à un groupe d'être reçu; de l'autre, l'adjectif «libre» pourrait évoquer une absence de règles, ou tout du moins sembler en contradiction avec l'idée d'accueillir en fonction des valeurs, normes et règles de celles et ceux qui accueillent (Libois & Heimgartner, 2013). En réalité, l'accueil libre n'est jamais dépourvu de règles, et la notion de liberté doit se comprendre en termes de libre adhésion: les personnes sont libres de venir ou pas, de s'investir comme ils et elles le souhaitent dans les activités proposées ou d'en proposer d'autres, en fonction de l'offre et des équipements du lieu. Néanmoins, l'articulation entre la notion d'accueil et celle de liberté est complexe, et cette complexité est à l'origine de nombreux malentendus, voire de conflits de représentations, tant parmi les publics que parmi les professionnel·les, ou encore avec les mandataires qui financent les lieux (Libois & Heimgartner, 2013).

92

Les animateurs et les animatrices socioculturel·les, dans leur travail auprès des jeunes, essaient effectivement de proposer et de tenir un cadre qui permette de produire un lieu le plus accueillant possible pour la plus grande diversité de personnes. Des chartes d'usage des lieux sont élaborées, de préférence coconstruites avec les jeunes, ou au minimum discutées avec elles et eux. Mais dans la pratique, le respect de ces chartes s'avère complexe, d'autant que l'accueil libre n'est pas imperméable à l'«ordre social du quartier»⁶. Les fractures sociales qui créent des précarités dans un espace urbain peuvent être à l'origine de conflits et de violences à l'intérieur des lieux d'animation, entre jeunes et entre jeunes et équipes d'animation (De Guglielmo, 2021). Il arrive ainsi fréquemment que des groupes s'approprient les lieux en imposant leurs propres codes et pratiques, ces lieux devenant alors peu accueillants pour d'autres personnes.

Car la dynamique de l'accueil libre, comme le souligne une de nos interlocutrices, est peu propice à une intervention très cadrée,

6 Communication orale de L. Rodríguez Trincado «*Quand l'ordre social du quartier s'insinue dans un "accueil libre"*» lors du IX^e colloque du Réseau international de l'animation (RIA) «Défis et enjeux des territoires pour l'animation socioculturelle» du 4 au 6 novembre 2019 à Lausanne.

sur le vif, de la part des équipes, quand bien même elles sont très vigilantes :

« On a des manières de faire, mais sur le moment, c'est l'accueil libre : il y a des ados qui sont en train de se battre ici, des enfants qui se déguisent là, d'autres à la cuisine. Des fois, c'est vrai que la réalité c'est qu'il y a trop en même temps, malheureusement, et qu'on n'arrive pas à vraiment faire comme on a envie. Ça, il faut quand même le dire, avec l'accueil libre, il y a souvent ce truc où on se dit "mince, j'aurais aimé faire différemment". »

Si l'intervention ne peut toujours se faire sur le vif, la dynamique de l'accueil libre permet néanmoins, par sa récurrence et pour autant qu'une posture réflexive soit adoptée collectivement par les équipes, des ajustements et une reconfiguration de l'intervention au fil des interactions. Un autre membre de la même équipe précise que plutôt que de poser des règles à respecter absolument dans l'accueil libre, par exemple sur les questions de respect de la diversité de genre ou d'orientation sexuelle, le travail des professionnel·les consiste à promouvoir « le vivre-ensemble », à « montrer les valeurs » du lieu par l'exemple, dans leur « rapport à l'autre », donc à les incarner « de manière plutôt informelle, dans l'échange, dans le lien ».

93

Une autre source de tension propre à l'accueil libre résulte de la visée participative de l'animation socioculturelle. L'animation promeut en effet une éducation à la citoyenneté qui passe par l'expérimentation de la vie collective, du débat, de la coconstruction de règles de fonctionnement et de projets. Les activités qui se déroulent dans, ou à partir, des accueils libres sont donc supposées résulter de l'expression du désir des jeunes qui les fréquentent. L'un de nos interlocuteurs précise la manière dont ces moments d'accueil se construisent :

« Ça reste de l'accueil libre, enfin dans le sens que nous, on lui donne. La demande émane de l'enfant, du bénéficiaire si on peut dire, de la personne qui vient dans le local. Donc nous on prépare peu de choses à l'avance et on s'adapte au moment. »

Cette visée participative laisse aux professionnel·les une marge de manœuvre tenue pour orienter ce qui s'y passe, y compris en termes

de choix de jeux pratiqués. L'accueil libre constitue ainsi, *in fine*, un modèle d'intervention au cadre souple, avec lequel les jeunes sont d'ailleurs invité-es à jouer.

5.2. LE CADRE MATÉRIEL DU JEU

Abordé sous l'angle de la matérialité du travail social, l'accueil libre est avant tout un lieu. Avoir «une structure et un espace dédiés à l'accueil, permettant de "s'installer" dans le lieu» est le premier des critères «au minimum» énoncés par Joëlle Libois et Patricia Heimgartner pour définir l'accueil libre comme un modèle d'intervention (2013, p. 81). Il s'agit alors de penser le lieu et son agencement afin de le rendre accueillant pour les publics. L'équipe qui gère un accueil libre en non-mixité pour les filles a ainsi conçu son espace avec les équipements classiques d'un lieu de rencontre et d'animation pour les adolescent-es: un «coinchill»⁷ et baby-foot. Mais le baby-foot a été repeint pour «adapter les couleurs d'origine», avec le projet de bientôt transformer les footballeurs en footballeuses, afin de faire réfléchir au genre ordinaire du baby-foot. Les animatrices veillent à ce que l'espace ne soit «pas trop girly mais un peu quand même», qu'il soit le plus neutre possible, tout en restant un endroit pour filles et jeunes femmes, afin que ça leur plaise, qu'elles s'y sentent bien et qu'elles puissent adhérer au lieu. Un autre centre d'animation enquêté dispose à la fois d'un local et d'espaces extérieurs dans le quartier, espaces extérieurs que l'équipe utilise beaucoup, dans l'idée qu'il peut être impressionnant pour certains enfants et jeunes, notamment pour les filles, d'entrer dans un lieu fermé et que, *a contrario*, il est peut-être plus facile de venir jouer dehors. L'aménagement des espaces intérieurs fait également l'objet de réflexions. Ainsi, à l'occasion d'un changement de console de jeux vidéo, l'équipe a décidé d'installer la nouvelle console dans l'espace commun dédié à différents usages et placé davantage sous le regard des professionnel·les, alors que la précédente était installée dans une salle périphérique où les garçons avaient la possibilité de s'isoler pour jouer.

7 Terme consacré, dans les lieux d'animation jeunesse, pour désigner l'espace avec des canapés, des jeux de société, des livres, où les jeunes peuvent se détendre.

Sensibles aux questions de genre, les professionnel·les avec lesquelles nous nous sommes entretenues pour cet article se questionnent aussi activement au sujet des messages véhiculés par le matériel mis à disposition au sein de leurs lieux : affiches, livres et albums, flyers, et... jeux. Au même titre, en effet, que les vêtements ou les productions culturelles (dessins animés ou films) que Dafflon Nouvelle définit comme des « agents périphériques de socialisation » (2006, p. 9), les jeux font partie des objets et des pratiques qui « composent l'environnement matériel et symbolique des individus dès leur plus jeune âge et qui, d'une certaine manière, inculquent le genre à distance » (Bereni *et al.*, 2020, p. 91). Au moment de notre entretien, des affiches promouvant le respect et la diversité de genre ornaient les murs d'un des centres d'animation enquêtés. Ces affiches sont pensées par l'équipe comme des « petites touches pour rappeler un peu le cadre sans aller frontalement », pour « donner une couleur au lieu » et susciter la discussion. L'équipe venait également d'acquérir des livres et bandes dessinées sur le féminisme, sur l'homosexualité et sur la diversité des formes familiales. Elle avait récemment opéré une sélection parmi les nombreux livres reçus sous forme de dons :

« On en a jeté énormément parce que ce n'était plus du tout d'actualité en termes de narration, d'images, d'humour. Par exemple dans la Bibliothèque Rose, les petites filles doivent être des princesses et les petits garçons des chevaliers courageux et du coup ces histoires-là... On essaie justement de changer un peu les paradigmes, en se disant qu'on va proposer des choses actualisées, en changeant toutes ces théories [sic] de l'époque. »

De même, les équipes peuvent décider d'être proactives au sujet du choix des jeux, et faire une sélection afin de proposer une offre correspondant aux valeurs du lieu. Ainsi, au sein de l'accueil libre pour les filles, l'accent est mis sur des jeux collaboratifs et participatifs, sur des jeux féministes, d'identité et de sexualité (donc plutôt des *serious games*). Mais il y a aussi des jeux « juste pour s'amuser », qui changent en fonction du groupe de filles présentes régulièrement dans le lieu. Parmi ces derniers, au moment de notre entretien, les filles aimaient particulièrement les jeux de rapidité et d'agilité tels que Dobble, Avocado smash, Wizzard ou Top Ten, ainsi que d'autres jeux collectifs plus classiques, comme le Uno ou le Loups-Garous.

Ailleurs, l'équipe qui a effectué un tri dans sa bibliothèque a choisi de laisser à disposition des jeux qui sont là « depuis le siècle dernier », de « laisser faire » et de n'intervenir que si cela est nécessaire, afin de laisser la place à l'imagination des enfants et des jeunes. Ainsi, une poussette est là, « depuis toujours », et personne ne songerait à s'en débarrasser : « et en fait, c'est vrai, il y a plutôt des filles qui jouent, ou bien parfois des petits garçons. On laisse faire. On a aussi des déguisements, et puis ça, c'est chouette. Parfois, il y a des petits garçons ou même des grands qui se déguisent avec des robes et c'est fun. » Il peut alors y avoir des réactions (par exemple des moqueries d'autres garçons) qui en retour peuvent nécessiter une intervention. Mais l'idée est que celle-ci soit minimale, et qu'elle se construise dans l'échange :

96

« Notre rôle c'est juste de laisser faire et puis de reprendre s'il y a quoi que ce soit, ou des termes qu'on juge inappropriés. Et puis, c'est aussi de laisser libre cours à l'imagination des jeunes, des enfants. C'est comme ça qu'on joue au final. Enfin c'est ça le jeu ! Si on commence à mettre des barrières dans tout, le jeu n'a plus sa place. Donc on laisse faire, et puis on voit qu'on a des garde-fous et on sait qu'à un moment, il faut mettre des limites. »

Ces derniers extraits d'entretiens montrent le type de questions qui se posent pour les équipes lorsqu'elles réfléchissent à l'aménagement des espaces et de l'offre de jeux de manière inclusive. Laisser libre cours à l'imagination des enfants et des jeunes suppose d'accepter une part d'indétermination dans l'usage qui est fait des jouets et jeux à disposition. Cette indétermination permet un « flottement du sens final, flottement dont profite le joueur pour se ménager un espace de liberté ludique. [...] Le jouet n'est jouet qu'à partir du moment où le joueur crée son sens » (Bonenfant, 2010, p. 62).

Il s'agit d'éviter que les jeux disponibles ne contribuent à la reproduction des normes de genre et à la cristallisation des identités sexuées, sans pour autant limiter la jouabilité, les imaginaires et le « fun » des situations. Mais il s'agit aussi de mettre en place des « garde-fous », ce qui nécessite de réfléchir, en équipe, à des modes d'intervention rigoureux au fil de l'action pour cadrer les pratiques de jeu.

5.3. CADRER LES PRATIQUES DE JEU : UN ENJEU POUR LA MIXITÉ

Les réflexions recueillies au travers des entretiens menés pour cet article corroborent la littérature quant à l'importance du positionnement des adultes pour la mixité et la déconstruction des stéréotypes de genre dans les activités (Maruéjols-Benoit, 2014), y compris l'accueil libre. Lorsque la mixité est un impensé, c'est-à-dire lorsqu'elle est supposée acquise à partir du moment où il y a co-présence de garçons et de filles dans une activité ou un espace, il est probable que l'espace de la pratique est en réalité structuré autour du « masculin neutre » (Mosconi, 1999). Dès lors, si les adultes qui encadrent – que ce soit en milieu scolaire, dans la pratique sportive ou artistique ou en centre d'animation socioculturelle – ne perçoivent pas la mixité « comme une situation nécessitant une réflexion pédagogique spécifique, [les adultes] participent largement, en les ignorant, à la reproduction des rapports sociaux de sexe » (Guérandel, 2011, p. 102). Régler les conflits d'usage des espaces ou des jeux ne suffit pas si l'on ne questionne pas les rapports de genre, comme Edith Maruéjols-Benoit en a fait la démonstration autour de la cour de récréation en contexte scolaire. Les professionnel·les peuvent en effet inconsciemment « institutionnaliser la présence masculine sur l'espace central de la cour en légitimant le terrain comme lieu de jeu des garçons » (Maruéjols-Benoit, 2014, p. 265). Ainsi, poser un cadre « permet d'assurer la participation des filles et des jeunes femmes, et des groupes minoritaires plus largement [en favorisant] une meilleure protection de leur intégrité et de leurs intérêts » (Bendjama *et al.*, 2024, p. 43). *A contrario*, l'absence de cadre ou un cadre peu tenu « contribue à reproduire les rapports de domination par le groupe majoritaire : exclusion, pratiques de harcèlement, dénigrement, climat sexiste, etc. L'établissement de règles communes claires et partagées est nécessaire pour encadrer une activité en mixité » (Bendjama *et al.*, 2024, p. 43).

Un prérequis pour assurer ce rôle de régulation est une présence active dans les espaces de jeu, voire une immersion dans le jeu, comme le suggère l'une de nos interlocutrices :

« On est très proactif dans le fait d'« être avec ». Notre rôle est de permettre la cohabitation de tout le monde dans cet espace pendant

qu'il est ouvert. [...] Donc oui, moi, j'ai eu vu des moments de ping-pong avec que des garçons. Mais, ce que j'observe, c'est que si les adultes, les professionnel-les y jouent, ça permet de donner une place aux filles.»

Si une présence active est indispensable, un sens de l'observation aiguisé est également nécessaire pour repérer ce qui se joue dans les interactions, par exemple autour d'une table de ping-pong, comme le décrit finement un animateur :

« [Les filles] vont jouer au ping-pong parce que ce sont des “tournantes”⁸. Là, c'est très intéressant d'observer les dynamiques quand il y a des filles qui jouent [...]. Les garçons vont faire tout ce qui est en leur pouvoir pour sortir les filles en premier. C'est-à-dire remettre des balles très faciles pour que le camarade puisse smasher la fille, qu'il puisse envoyer une balle inarrêtable [...]. Ou alors, ça peut être de s'arrêter d'un coup pour que la fille, elle, ne puisse pas jouer. Non, il n'y a pas de gêne. Prendre le pouvoir, en fait et se retrouver, finalement, que les garçons autour de la table. »

98

Lorsque nous le questionnons pour savoir s'il pense que cette dynamique est conscientisée, ou à tout le moins, discutée entre garçons, cet animateur acquiesce :

« Oui, oui, bien sûr. Ça se discute, ils savent très bien. Je les vois, ils changent les places. Par exemple quand il y a des petits qui jouent avec eux. Le petit, potentiellement, il ne va pas pouvoir mettre une balle que l'autre adversaire ne va pas pouvoir prendre, une fille ou un garçon. Donc en fait, ils vont changer. Donc ça veut dire, hop, ils calculent, mais c'est très rapide. Ils voient, ok, c'est moi qui vais devoir remettre une balle en l'air. Lui, smasher. Puis la fille après, elle ne pourra pas prendre. Donc les petits, ils vont les faire changer de place. »

Un animateur ou une animatrice non averti·e, non formé·e sur les questions de genre, attribuerait à une moindre maîtrise de l'activité l'éviction des filles de la table de ping-pong, ou du terrain de football, ou

8 La tournante est une variante du tennis de table qui permet de jouer en groupe. Le principe est de renvoyer la balle en tournant autour de la table.

de tout autre espace où les garçons se sentent plus légitimes. Poser un cadre suppose alors de fixer des règles communes. En principe, chaque accueil libre édicte des règles de fonctionnement et d'usage coconstruites avec les jeunes, en lien avec les valeurs du lieu et formalisées par des chartes portées à la connaissance de tout le monde. Mais chaque jeu peut aussi donner lieu à la définition de règles plus spécifiques et moins formalisées, remises à jour et discutées selon les besoins. Dans le cas de la table de ping-pong, il s'est agi d'une part de se mettre d'accord pour ne pas modifier l'ordre de passage des joueurs et joueuses une fois la partie commencée, et pour ne pas faire de balles hautes. Ces règles ont été d'autant plus faciles à négocier et coconstruire qu'elles rendent le jeu plus accueillant pour tout le monde, et pas uniquement pour les filles « parce que smasher pour faire sortir les filles de la table, c'est super bien. Mais quand c'est eux qui se font smasher, c'est moins drôle. [...] Donc, la règle c'est pas de balle en l'air pour sortir des camarades, que ce soit une fille ou un garçon. »

Les règles sont nécessaires au jeu, puisqu'en servant « à discriminer ce qui est de l'ordre du jeu et ce qui ne l'est pas », elles créent l'espace de la liberté ludique (Bonenfant, 2010, p. 56). Dans le contexte de l'animation socioculturelle, la cocréation des règles du jeu par les participant·es des accueils libres, participe à l'apprentissage de la liberté dans le collectif et à la production culturelle (dans le sens d'une transformation des normes et des stéréotypes) qui en résulte.

5.4. JEUX ET STÉRÉOTYPES DE GENRE : EXEMPLE DE LA CONSOLE VIDÉO

Assimilé à la culture populaire, le monde des jeux vidéo est souvent empreint de préjugés, notamment autour des questions de genre. Parmi les idées reçues tenaces au sujet de ses pratiquant·es, figure par exemple l'idée que les femmes y joueraient moins que les hommes. Ce que les accueils libres donnent à voir, d'après nos expériences et les retours des professionnel·les, c'est effectivement une quasi-absence des filles autour de la console de jeux dans ces espaces. Pourtant, la féminisation de la pratique est attestée par des études qui montrent « qu'environ 50 % des joueurs sont des joueuses » et qu'il ne s'agit

donc pas d'un bastion masculin (Lignon, 2024, p. 177). Les différences entre les pratiques masculines et féminines se situent surtout dans les degrés et des modes d'engagement distincts dans la pratique (Berry *et al.*, 2021). S'intéresser au *gaming* sous l'angle du genre ouvre des possibilités pour réfléchir aux stéréotypes qui lui sont associés: il peut s'agir de questionner les jeux eux-mêmes ainsi que les représentations genrées qu'ils véhiculent, mais aussi leurs usages, c'est-à-dire comprendre qui sont les pratiquants et pratiquantes et ce que l'expérience du jeu leur procure. Il est par exemple prouvé que les joueuses «ne jouent pas nécessairement aux mêmes jeux ni sur les mêmes plateformes» que les joueurs (Lignon, 2024, p. 177).

100

Si la console de jeux vidéo fait partie de l'équipement standard de nombreux centres d'animation jeunesse, les postures des animateurs et animatrices vis-à-vis de l'activité *gaming* sont plurielles. Les équipes enquêtées tâtonnent pour donner du sens à l'absence des filles autour de la console de jeux, entre réflexions (et présupposés) sur ce que ces dernières pourraient préférer comme types d'atmosphère ou de design de jeux, et expérimentations concrètes. Pendant des années, et de façon délibérée et réfléchie, un des centres enquêtés, en région lausannoise, n'a pas eu de console vidéo. Récemment, un animateur en a acheté une, mais cette décision ne fait pas l'unanimité au sein de l'équipe face au constat que les jeux vidéo «rendent les jeunes très agressifs, générant des bagarres» et que les filles n'y jouent pas ou peu «parce que c'est un environnement qui ne leur convient pas». Dans un autre centre, l'équipe veut «mettre en avant la pratique du jeu vidéo», la «prendre comme une culture à part entière, en parler» et aller ainsi au-delà de l'idée que cette pratique ne serait «que quelque chose pour les ados attardés ou qui provoque de la violence chez les jeunes». Partant du principe que chaque jeune est touché-e par cette pratique, à la maison, sur son téléphone, l'équipe du centre d'animation «a depuis un moment instauré un peu plus de temps de jeu aussi dans les accueils libres» et s'est procuré une Playstation 4, récupérée d'un autre centre lausannois:

«On a commencé à jouer un peu comme ça, dès que les jeunes en avaient envie. On a dû mettre des règles parce que ça devient vite compliqué à gérer. Ce sont toujours les mêmes jeux très mascu. Mais la Playstation est déjà, de base, très genrée, mascu: jeux de bataille, jeux de guerre,

jeux de foot. Du coup ça laissait peu de place aux filles. Mais hormis ça, il y a eu plein de bons moments aussi. Il y a eu des moments de tension, mais il y a aussi des moments où ça permet de jouer entre copains, de ne pas être isolé chez soi à jouer son jeu, de créer des échanges.»

L'expérience a montré les possibilités offertes par la console en lien avec les visées de l'animation socioculturelle: partage, échanges, création de liens et reconnaissance du *gaming* comme forme culturelle. Mais elle a aussi montré la nécessité d'un cadrage et l'équipe l'a interdite pendant certains moments d'accueil libre ouverts aux «petits», car «il y avait des difficultés avec la gestion des émotions, la gestion de la frustration, on voyait que c'était inadéquat. Ça aurait demandé un accompagnement pour gérer ces moments-là, mais on manque d'effectifs et de temps à allouer à ça». Peu de temps avant notre entretien, des changements ont été apportés à la pratique du jeu vidéo dans ce centre. Il a tout d'abord été décidé d'acheter une Switch de la marque Nintendo, qui est selon l'équipe «beaucoup plus inclusive au niveau des jeux» que la Playstation et ce, pour deux raisons. D'une part, les jeux qui y sont proposés ont des graphismes «moins durs, moins violents, parfois moins réalistes et plus enfantins». D'autre part, «ce sont des jeux avec une jouabilité qui est plus facile à prendre en main, et du coup, les jeux sont aussi plus ludiques, et ça permet à tout le monde de jouer. C'est vraiment une console de famille». Depuis ce changement de console, la dynamique semble avoir changé: présentes dès l'installation de la Switch alors qu'elles n'avaient quasiment jamais joué à la Playstation, «les filles sont beaucoup plus intégrées, elles peuvent beaucoup plus jouer. En plus elles sont meilleures à certains jeux que les gars», par exemple avec «Just Dance, qui est un jeu où on bouge, on danse, on rigole. Il ne s'agit pas de marquer des goals et de s'insulter dès qu'il y a une défaite».

À la suite de ce changement, la première réaction des garçons a été de réclamer le retour de la Playstation et de pouvoir jouer à *FIFA*⁹. Les ayant convaincus de ne pas rester sur leur déception et de tester le

9 FIFA est le nom d'une série de jeux vidéo de football. Deux joueurs s'affrontent en général en duel lors d'un match mais selon le mode de jeu, il peut y avoir beaucoup plus de joueurs.

jeu qui venait d'être téléchargé, *Boomerang Fu*¹⁰, les animateurs et les animatrices relèvent le plaisir que les jeunes ont finalement eu à jouer, dans une ambiance «légère et joyeuse».

Avec ce type d'ajustement, le personnel d'animation estime alors être dans son rôle, qui inclut la possibilité de faire découvrir aux jeunes d'autres «possibles».

«On peut leur montrer que même avec des graphismes plus enfantins, si le jeu est bien fait, peu importe. Peut-être qu'ils sont déçus au début qu'il n'y ait pas de sang, que ça ne soit pas gore. Il y a une attirance pour ces jeux-là, mais c'est cool de leur montrer qu'ils peuvent s'amuser avec d'autres choses [...]. Et je pense que c'est important d'avoir ce rôle-là. Parce qu'entre eux, forcément, ils ont des œillères, il y a toujours cette pression du groupe "on ne va pas jouer à ce jeu, c'est un jeu de gnagnagna".»

102

Ceci permet à l'équipe de conclure que «les petits ajustements, ça change beaucoup de choses». L'autre changement apporté, comme évoqué plus haut dans ce texte, a été l'installation de la console au centre de l'espace d'accueil en lieu et place d'une salle plus périphérique. Les deux changements sont toutefois très connectés: c'est en raison des caractéristiques plus familiales et conviviales de la nouvelle console qu'il a été possible de lui donner une place plus centrale dans le centre d'animation.

5.5. CONCLUSION

Les accueils libres des centres d'animation socioculturelle offrent des «espaces de socialisation intermédiaire» (Wicht, 2013, p. 14) où les jeunes peuvent expérimenter la liberté et le collectif, mais ils sont aussi le reflet des dynamiques et des stéréotypes de genre qui traversent le monde social plus large. Le jeu, dans ces espaces, est bien plus qu'une

10 Boomerang Fu est un jeu de combat humoristique multi-joueurs et joueuses avec des parties courtes, dans lequel chaque joueur ou joueuse incarne un aliment armé d'un boomerang.

simple activité ludique: il est un outil central pour favoriser les échanges, la discussion et la construction de relations de confiance. Les professionnel·les de l'animation socioculturelle que nous avons rencontrés·es s'interrogent au sujet des stéréotypes de genre potentiellement véhiculés ou reproduits par les activités – notamment ludiques – menées dans leur centre. Elles et ils se questionnent sur les meilleures manières de créer des espaces inclusifs et véritablement mixtes. Leurs marges de manœuvre sont toutefois ténues et leurs interventions nécessitent de la subtilité et de la finesse. La visée d'autonomisation des publics portée par l'animation socioculturelle intervient en effet ici à un âge, l'adolescence, où les pratiques culturelles et de loisirs des jeunes sont particulièrement centrales dans l'affirmation de leur identité, notamment genrée. De nombreux travaux sur la jeunesse urbaine populaire soulignent ainsi la distance qui existe entre les sexes à l'adolescence et leurs relations souvent compliquées. Toutefois, dans les espaces où elles et ils peuvent agir, les professionnel·les rencontrés·es mettent en place le jeu et l'influencent, au travers du cadre matériel, du choix des jeux à disposition, de leurs postures et méthodes. La coconstruction de règles claires et partagées, la promotion de jeux inclusifs et la réflexion sur l'aménagement des espaces sont autant de leviers pour favoriser la mixité et l'égalité de genre dans les accueils libres. En somme, le jeu, en tant qu'outil d'animation socioculturelle, offre un potentiel immense pour questionner et transformer les relations de genre.