

Rossie, Jean-Pierre (2006). Innovation et tradition dans les jeux et jouets des enfants marocains. 8 p., 4 ill. - Version originale en français de l'article pour *La Ludoteca*, Firenze: Centro Internazionale Ludoteche, XXVII, 1-2.

Innovation et tradition dans les jeux et jouets des enfants marocains

Dans cet article je parle des jouets et des jeux d'enfants marocains vivant dans des communautés rurales ou dans des quartiers populaires des villes (1). La période concernée s'étend d'environ 1980 jusqu'à aujourd'hui. Avant cette période de nouvelles influences se sont certainement exercées sur la culture enfantine. Néanmoins on peut dire que sauf exceptions et dans les milieux en question ces nouvelles influences restaient limitées.

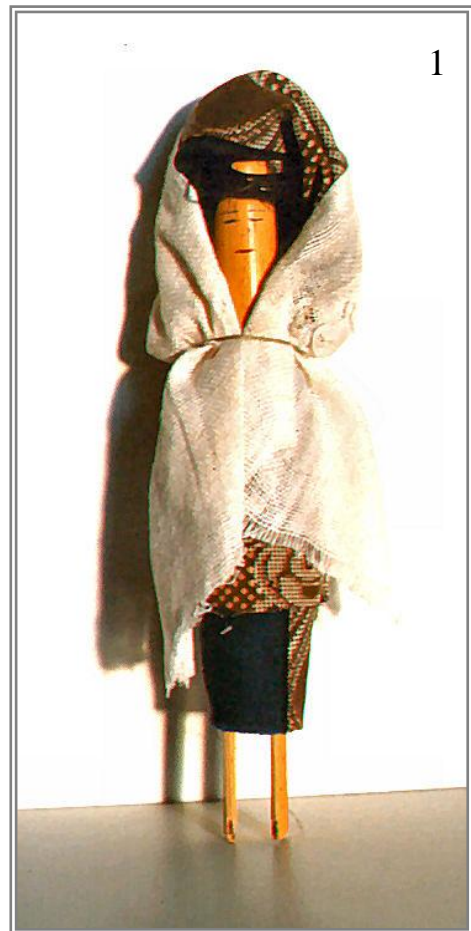
Déjà pour les années 1920 la bibliographie mentionne l'importation de têtes de poupées, de jouets musicaux ou des armes-jouets. Des artisans locaux travaillant le fer blanc ont copié du mobilier et des ustensiles de maisons de poupées européennes. Cependant, ces jouets furent donnés à des enfants citadins de milieux aisés.

On peut dire que depuis les années 1970 la tendance primordiale semble être le lien entre tradition et innovation, entre jouets faits par les enfants eux-mêmes et ceux faits par des artisans ou par l'industrie, entre des thèmes de jeux anciens et nouveaux, entre des influences locales et étrangères. Cela se dévoile clairement auprès des enfants de familles modestes aussi bien en milieu urbain que rural.

Un exemple qui date de mars 2005 est le jeu de faire semblant de 7 filles de 6 à 10 ans vivant dans un village en voie d'urbanisation à environ 30 km de Casablanca, la capitale économique du Maroc. Elles jouent sur le toit plat d'une maison et l'activité dure du matin jusqu'au soir.

Tout commence avec une première rencontre entre une jeune femme et un jeune homme qui sont représentés par des poupées faites par les filles. Dans leur jeu la modernité surpasse la tradition mais les jouets restent traditionnels. Le jour où se déroule ce jeu le situe d'emblée dans le développement d'idées nouvelles et de comportements nouveaux. Il s'appelle "aïd el-hub" c'est à dire "le jour de l'amour", la version marocaine de St. Valentin. Je n'avais pas encore entendu parler de la célébration de St. Valentin au Maroc et pour autant que je sache cette nouveauté ne s'est pas infiltrée dans la région du sud marocain où j'habite.

En regardant les poupées utilisées par les filles il est clair qu'elles appartiennent à la tradition des poupées avec une structure de roseaux ou de branchettes liée en forme de croix puis vêtue de chiffons. La poupée "arousa" ou "jeune mariée" à des traits de visage, une robe blanche et quelques bijoux (2) (fig. 1). Selon les filles le "aris" ou "jeune marié" doit se faire avec un bâton dur car "un homme marié est toujours sévère". D'autres poupées représentent des membres de famille. Il y a aussi une poupée bébé avec un foulard serré autour du crâne suivant la coutume. Son berceau est une boîte de sardine vide et un morceau de plastique sert comme biberon.



Avec ces jouets traditionnels les filles développent un jeu de faire semblant qui explicite l'évolution récente des attitudes et convictions. Des attitudes et convictions qui démarquent les adolescents d'aujourd'hui avec leurs parents et plus clairement avec leurs grands-parents.

Le premier acte montre la poupée-jeune femme allant au travail dans une usine. La poupée-jeune homme va à sa rencontre et lui dit "je veux te parler" à quoi la jeune femme répond "pas de problème". Puis un second rendez-vous est décidé. Bien qu'aller travailler à l'usine n'a rien de spécial pour une jeune femme de milieu pré-urbain, organiser soi-même une rencontre avec un candidat au mariage n'est certainement pas coutumier. Encore moins accepté est le fait que les jeunes candidats au mariage décident de se marier et définissent les conditions.

Lors du deuxième acte un projet de mariage se discute. Lors de cette rencontre la poupée-jeune femme est habillée en rouge. Les joueurs désignent cette robe comme "alamat el hubb", c'est à dire "signe d'amour". Un thème important pendant cette deuxième rencontre est le lieu où le couple ira vivre une fois marié. La future mariée dit "je ne veux pas vivre avec tes parents, nous devons vivre seuls". Elle ajoute "je ne veux pas que mon mari me frappe". Le futur mari accepte ces conditions et dit "nous ne vivrons ni chez mes parents ni chez tes parents". Dans cette partie de leur jeu de faire semblant les filles touchent à un sérieux problème auquel sont confrontés les jeunes femmes et les jeunes hommes voulant se marier. Beaucoup de jeunes couples sont obligés d'aller habiter chez les parents par manque de moyens pour vivre indépendamment. La réaction de la

jeune mariée à l'obligation d'aider dans le ménage de sa belle-mère et sous le commandement de celle-ci est une cause couramment mentionnée pour expliquer le nombre grandissant des divorces survenus au début du mariage.

Le troisième acte met en scène la fête des fiançailles. Dans une maisonnette de carton deux boîtes de sardines figurent le trône de la jeune mariée et du jeune marié, un dispositif traditionnel de la fête de mariage. Dans cet acte les filles démontrent de manière frappante leur connaissance du changement des attitudes entre les nouvelles et les anciennes générations. Cela se voit dans la manière dont elles explicitent la réaction de la mère de la jeune mariée aussi bien que celle de la mère du jeune marié qui toutes les deux sont fâchées. Lorsqu'une des filles demande à celle qui joue le rôle de la mère de la jeune mariée ou celui de la mère du jeune marié d'aller féliciter le couple, les mères refusent de le faire. La mère de la jeune mariée exprime ses sentiments en disant : "d'où vient ce jeune homme, ma fille se marie avec un homme qui vient de nulle part?". C'est ainsi que les filles mettent en avant leur connaissance de l'opposition des parents à cette manière coutumièrement inacceptable d'un mariage arrangé par les jeunes eux-mêmes. Néanmoins, les filles ont choisit d'introduire dans leur jeu ce comportement très moderne.

La fête de mariage se joue dans l'acte suivant. Une procession maritale traditionnelle est organisée ainsi qu'un tour en ville plus moderne en voiture de mariage, une boîte de carton avec comme roues des bouchons en plastique. Puis les filles font une dînette pendant laquelle elles chantent et font de la musique avec des tambours, des flûtes et autres instruments faits par elles-mêmes ou provenant du marché ou du magasin.

A la fin de la fête de mariage deux évènements soulignent la coexistence de la tradition et de la modernité. D'abord le jeune couple suit la tradition en imitant le jet à la mer et par-dessus la tête de fleurs à un endroit près de Casablanca où un saint est enterré. Tout de suite après le couple part en voyage de noce mais les filles doivent encore se mettre d'accord sur la destination. Certaines filles proposent un lieu traditionnel comme la ville de Fès ou un lieu de pèlerinage local. D'autres proposent un lieu moderne comme la ville balnéaire et touristique Agadir. Finalement c'est Agadir qui l'emporte.

Pendant le cinquième acte le couple revient à la maison. Ils racontent leurs vacances à Agadir soulignant leur surprise de voir tous ces beaux magasins et grands hôtels, la promenade en bord de mer et les attractions touristiques. Tous ces détails sont basés sur ce que les filles en ont appris en écoutant les adultes.

Bientôt s'annonce la grossesse de la mariée et avec cette annonce heureuse commence le dernier acte. Une nouvelle discussion s'engage entre les filles. Certaines disent que la femme enceinte doit visiter le docteur et donner naissance à l'hôpital. D'autres disent que le bébé doit naître à la maison. Cette fois c'est la manière de faire traditionnelle qui est suivie et le bébé naît à la maison.

Ce jeu de faire semblant n'est certainement pas le seul exemple de l'interpénétration de la modernité et de la tradition dans les activités ludiques des enfants marocains mais c'est un des meilleurs que je connais. Un autre exemple est le jeu d'une fille de 6 ans et son frère de 8 ans vivant dans une maison isolée non loin de Sidi Ifni, une petite ville côtière du sud marocain.

A travers leurs jeux de poupée et de construction de maisonnettes qui se transmettent depuis d'innombrables générations, ces enfants démontrent la continuité de la culture enfantine marocaine. En même temps ils introduisent dans leur jeu la représentation de la toute dernière innovation technologique, le portable. Ce portable n'est autre qu'une télécommande usée. Dans un village de montagne environ 3 km plus loin un garçon a créé son portable avec de la terre argileuse. Comme écran il a utilisé un morceau de fer blanc avec un texte en français, les touches étant des petites pierres.

Comme pour ces portables, l'innovation est un aspect important des jouets fabriqués par les enfants marocains. Un autre exemple que j'ai trouvé en 1995 vient d'un village du Maroc central. Les garçons y ont trouvé une manière pour joindre à leur camion un monte-charge après qu'ils ont vu pareil monte-charge sur le moulin à béton utilisé lors de la réparation du canal d'irrigation (fig. 2).



Des situations spécifiques peuvent stimuler des enfants à innover la manière de jouer traditionnelle. C'est ce qu'une fille de huit ans a fait quand sa mère, une femme d'instituteur, lui a défendu de jouer dehors dans la 'saleté' pour faire une maisonnette délimitée par des pierres. Afin d'en avoir une tout de même cette fille a utilisé une grande boîte de carton (fig. 3). C'est l'unique fois que j'ai vu pareille maisonnette bien qu'on m'en ait parlé une ou deux fois par après. La même fille a adopté une stratégie inverse en utilisant un procédé traditionnel pour donner à sa poupée en plastique ayant perdu ses bras de nouveaux bras. Pour cela elle a poussé un morceau de roseau à travers les ouvertures de sa poupée genre Barbie.



Du matériel nouveau stimule les enfants marocains à lui trouver une utilisation dans la création de jouets. Ces dernières années j'ai vu comment des fillettes de la région de Sidi Ifni inventent de nouvelles robes pour leurs poupées de roseau en utilisant des emballages de bonbons et des morceaux de sac en plastique. Il y a huit ans un garçon de la ville de Midelt au Maroc central s'est modelé un petit dinosaure avec de la plasticine qu'on pouvait acheter depuis peu dans les épiceries du coin, un dinosaure dont il a vu l'image à la télévision ou à l'école.

Les médias et spécialement la télévision sont aussi une source d'inspiration. Un exemple concret et peut être le premier de ce genre est l'engouement des enfants marocains il y a quelques années pour tout ce qui est lié à Pokemon. Cet engouement fut causé par l'émission de la série Pokemon par la chaîne officielle. L'influence de la télévision est souvent moins directe comme dans le cas du jeu de dînette de deux filles de Sidi Ifni qui lors de ce jeu manipulent un pistolet à eau et un fusil à eau (fig. 4). Ces filles ont expliqué qu'elles devraient utiliser ces armes si "la guerre de Palestine ou de l'Irak leur tombe sur la tête", une image de la guerre transmise par le journal télévisé.



L'importation massive de jouets fabriqués en Chine peut avoir des aspects négatifs comme l'élimination de la création de jouets par l'enfant lui-même ou les dangers causés par des jouets peu cher mais de mauvaise qualité. Cependant, ils peuvent aussi y avoir des aspects positifs comme le fait de mettre les enfants en contact avec des matériaux et des designs nouveaux ainsi que des techniques de fabrication nouvelles. L'introduction de jouets électroniques qui lentement mais sûrement s'infiltrent dans le milieu rural leur ouvre aussi un nouveau monde ludique. Pareil jouets électroniques relativement cher circulent plutôt dans un groupe de jeu au lieu d'être des jouets personnels.

Le tourisme ne me semble pas vraiment une source d'inspiration pour les activités ludiques mais il peut provoquer un changement profond des attitudes des enfants envers les jouets qu'ils fabriquent. Deux exemples, un existant déjà depuis une trentaine d'années sinon plus et un autre qui a débuté vers 1995, l'attestent. Le premier exemple est celui des animaux-jouets, comme les dromadaires, les ânes, les gazelles ou les scorpions, tressés avec des bandes de feuilles de palmier par des garçons pour les vendre aux touristes visitant les Gorges du Tineghir au Maroc central. Ces animaux-jouets étaient jadis utilisés pour des jeux liés à l'élevage et à la chasse mais maintenant on les trouve jetés par terre une fois la saison touristique passée. J'ai rencontré le deuxième exemple dans un village près des dunes de sable de Merzouga en 1996. A cet endroit et à ce moment les filles jouaient encore avec les poupées qu'elles confectionnaient mais si l'occasion se présentait, elles les vendaient au touriste de passage. Quelques années plus tard des jeunes femmes dont la famille vivait sous la tente près de la piste menant à Merzouga, fabriquent des poupées de type traditionnel pour les vendre aux touristes.

Mes exemples montrent que l'innovation n'est pas nécessairement une affaire strictement individuelle. Du moins au Maroc, un comportement innovateur dans le cadre des jeux et de la fabrication de jouets semble être stimulée par les interactions entre les membres d'un groupe de jeu. Mes exemples prouvent aussi que la relation entre tradition et innovation est complexe et ambiguë. Ils témoignent de l'interpénétration et de la coexistence de l'ancien avec le nouveau, mais aussi de l'opposition ou de l'exclusion entre ces deux pôles. En cas d'exclusion le jouet ou jeu nouveau détruit la manière ancienne de faire. L'évolution de la culture enfantine au Maroc suit ainsi les changements qui s'opèrent dans leurs communautés.

Je termine cet article en faisant allusion à une innovation qui s'adresse à des enfants vivant dans un monde de haute technologie qui leur offre des jouets et des jeux sophistiqués créés par des adultes. Lorsque je montre des jouets et des jeux d'enfants africains à des enfants belges, il est possible de promouvoir la créativité de ces derniers et de les mener à réfléchir sur des thèmes tels que vivre dans une autre communauté et une culture différente ou encore la composition multiethnique des grandes villes européennes. Cette approche ludique du multiculturel et de l'interculturel sera discutée dans le troisième article de cette série sur les jeux et jouets des enfants marocains. Avant d'aborder ce thème, je parlerai de la création de jouets avec du matériel naturel et de récupération dans mon second article.

Notes

(1) Mes recherches sur les jeux et jouets des enfants nord-africains et sahariens englobent la période du début du vingtième siècle à aujourd'hui. Plusieurs publications en anglais et en français avec de nombreuses photos sont disponibles sur le site www.sanatoyplay.org (voir publications).

En mai 2005 SITREC a publié mon livre *Toys, play, culture and society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara* (256 p., 144 ill., CD inclus).

Sur le CD inclus sont publiés:

Les volumes de la collection: *Saharan and North African Toy and Play Cultures*

- Children's dolls and doll play, 2005, 328 p., 163 ill.
- The animal world in play, games and toys, 2005, 219 p., 107 ill.
- Commented bibliography on play, games and toys, 2005, 61 p.

Les volumes de la collection: *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines*

- Poupées d'enfants et jeux de poupées, 2005, 344 p., 163 ill.
- L'animal dans les jeux et jouets, 2005, 229 p., 107 ill.
- Bibliographie commentée des jeux et jouets, 2005, 61 p.

Voir la page d'accueil du site www.sanatoyplay.org pour plus d'informations.

(2) Comme des photos n'ont pas été prises pendant ce jeu, la poupée-jeune mariée montrée ici provient d'une autre région mais elle est du même type. Toutes les photos ont été prises par l'auteur.

Liste des photos

1. Poupée-femme, 2002, Lahfart, Maroc.
2. Camion à monte-charge, 1995, Ksar Assaka, Maroc.
3. Fille avec maison de poupée en carton et poupée, 1999, Zaïda, Maroc.
4. Filles brandissant des armes-jouets, 2005, Sidi Ifni, Maroc.