

**Jean-Pierre Rossie**

**Une approche du multiculturel et de l'interculturel  
à travers la perspective des jeux et jouets ethniques**

document pour la conférence à l'Instituto de Formación Docente  
Neuquén, Argentina, 12 novembre 2010, 18-20 h

**Présentation du PowerPoint** : el juegos y juguetes de Marruecos y del Sahara – aspectos culturales y sociales.

**Jeux et jouets ethniques ?** : s'agit-il de communautés qu'on nomme pré ou non industrielles, rurales, originales, minoritaires ou sous domination culturelle ?

Jeux et jouet de la société de consommation, de l'industrie du jouet et du divertissement.

Quand on parle des jeux et jouets de la société de consommation en opposition aux jeux et jouets ethniques s'agit-il d'une différence de qualité, que les uns sont meilleurs que les autres ?

**Le multiculturel et l'interculturel** sont-ils des concepts similaires ou différents ?

**Quelques aspects du multiculturel** :

**1. Similitudes** :

- Les humains semblent réagir d'une manière semblable envers les incertitudes causées par la nature et la condition humaine (sécheresse, inondations, tremblements de terre, maladies, guerres).
- Les gens n'expriment pas seulement leurs joies, peurs et peines d'une manière personnelle mais aussi sur un niveau collectif à travers des fêtes et des rituels (naissance, mariage, décès...) et à des moments spécifiques de l'année (Achoura, solstices d'hiver et d'été, moissons, Halloween, fêtes religieuses...).
- Lorsque des humains vivent en collectivité il semble exister un besoin fondamental à célébrer et à théâtraliser des expériences et des croyances,
- En utilisant des moyens artistiques et chorégraphiques pour exprimer des attitudes et des sentiments communs.
- Les enfants jouent partout et toujours, sauf dans des situations extrêmes de conflit, de maladie, de famine ou de mauvais traitements.
- Les grandes catégories de jeux et de jouets semblent être universelles. Jeux de faire semblant, jeux de construction, jeux d'adresse, jeux de chance.

- Les jouets utilisés pour ces jeux se retrouvent partout (ex. marelles, maisonnettes, balles, poupées, masques, toupies, armes-jouets).
- La différenciation entre jeux et jouets de filles et jeux et jouets de garçons semble exister partout et reste similaire dans des communautés rurales plus ou moins traditionnelles et des communautés de la société de consommation à technologie avancée.

## **2. Différences :**

- Il existe certainement une base commune à l'espèce humaine sur le plan biologique, social et culturel, mais en même temps un groupe humain aime à se distancier des autres.
- A la télévision on peut voir comment les gens dans différents pays mangent, s'habillent, se déplacent, prient, sont en deuil et font la fête de manières diverses.
- La situation environnementale, économique et socioculturelle particulière à chaque communauté est à l'origine des différences entre les jeux et les jouets.
- Cette situation particulière influence des pratiques comme :
  - faire des jouets soi-même ou bien les acheter de l'industrie du jouet,
  - être largement autonome pour décider quels jeux on joue et quels jouets on utilise.
  - souvent participer à des divertissements organisés par des adultes
  - et dépendre de dons de jouets de la part des adultes.

## **3. Changement :**

- Chaque communauté et chaque pays est en évolution. Une 'tribu' stable, immuable et 'primitive' n'existe pas.
- Chaque groupe humain a un passé et un présent, donc une histoire, et le changement est fondamental sur toute la planète.
- Ce qui est différent est la manière dont cette histoire est consignée (histoire écrite ou orale) et comment elle est ressentie (discutée ouvertement, gardée secrète, idéalisée, utilisée dans un conflit).
- La rapidité du changement est aussi différente. Jusqu'à la seconde guerre mondiale on pouvait dire que l'évolution était plus rapide dans le monde occidental que par exemple au Maroc.
- Mais cela n'est plus le cas actuellement dans les pays en voie de développement : évolution rapide d'une population vivant majoritairement dans des villages vers une situation où la plupart des gens vivent en ville.
- Selon le State of World Population du United Nations Population Fund plus que la moitié de la population mondiale vit dans des villes en 2008 ([www.unfpa.org/swp](http://www.unfpa.org/swp)).
- Influence de la globalisation de la culture enfantine et de l'industrie du jouet.

- Importation massive au Maroc de jouets fabriqués en Chine ou de jouets d'occasion provenant d'Europe.
- Pourquoi créer des jouets soi-même si on peut les acheter à bas prix.

#### **4. Environnement :**

- L'environnement naturel et humain exerce une influence fondamentale sur les enfants, la culture ludique, les jeux et les jouets.
- Un exemple parmi tant d'autres le souligne : la disponibilité d'espaces libres dans les régions rurales ou le manque de ces espaces dans les villes surpeuplées.
- Un thème de discussion qu'on peut entendre régulièrement est le manque de ressources et la pauvreté dans les pays en voie de développement.
- Ceci est souvent interprété comme uniquement négatif bien que cela peut aussi avoir des effets positifs par exemple pour la créativité et l'autonomie des enfants.
- Des enfants dans les sociétés de consommation peuvent être entravés dans le développement de leur personnalité parce qu'ils sont submergés par des jouets sophistiqués.
- Dans des pays en voie de développement les enfants semblent plus confrontés à des dangers et des comportements à risque et ont ainsi plus de possibilités d'apprendre à les affronter et de développer des attitudes adéquates.
- Ceci est bien différent de la situation des enfants en Europe occidentale qui selon un spécialiste anglais des terrains de jeux, vivent dans des familles qui surprotègent les enfants.
- Grandir dans une société au 'risque zéro' ([www.rethinkingchildhood.com](http://www.rethinkingchildhood.com) : Tim Gill).

#### **Néanmoins, il faut se méfier de deux écueils :**

1. Idéaliser la situation des enfants de milieux populaires dans les pays en voie de développement en soulignant qu'ils créent des jouets remarquables sans frais, sont des spécialistes du recyclage, ont beaucoup de compagnons de jeu.

Ceci est une vision unilatérale car dans les régions rurales où des jouets faits soi-même sont coutume, les enfants qui les fabriquent et leurs familles souffrent d'une infrastructure sanitaire, médicale et éducative déficiente ainsi que d'un manque de possibilités d'emploi.

2. Se lamenter sur le sort des enfants dit pauvres, ruraux ou de classe ouvrière dans les pays en voie de développement en regardant uniquement le côté négatif de leur situation.

Point de vue d'une société de consommation qui souligne qu'ils sont pauvres ou misérables avec des mauvaises conditions de vie qui manquent de jeux sophistiqués et de jouets de bonne qualité.

## **Conclusion**

- La condition de vie de ces enfants comme celle des enfants vivant dans des sociétés de consommation comporte des avantages et des inconvénients.
- Par conséquent, les aspects positifs et négatifs doivent être pris en compte dans les deux cas.
- Rester ignorant sur les cultures et peuples étrangers dans un monde où l'on mange et achète beaucoup de choses de pays lointains est une contradiction.
- Avec la mondialisation des économies et des marchés les habitudes et les idées d'autres peuples se propagent aussi.
- Ignorer tout cela peut offrir un terrain fertile à la peur, la méfiance et le rejet de l'inconnu et de l'étrange.
- Heureusement les enfants possèdent le plus souvent un esprit ouvert et une grande curiosité.
- Utiliser les divertissements, les jeux et les jouets des enfants d'autres cultures pour parler de la manière dont vivent les enfants dans les pays en voie de développement est une méthode agréable et non menaçante.
- Cela est de même en ce qui concerne les enfants de communautés dites marginalisées, originaires, immigrées etc.
- Même avec des adolescents et des adultes l'utilisation de la culture ludique provenant de pays étrangers, exotiques, moins développées semble stimuler leur créativité.
- Cela crée un environnement positif qui peut promouvoir une attitude plus ouverte à d'autres mondes et un point de vue moins stéréotypé.
- exemples d'ateliers pendant lesquels, après avoir vu la manière dont les enfants marocains fabriquent des jouets, des enfants et jeunes d'Europe et d'Argentine créent des masques, des poupées et parfois d'autres jouets (voir [www.sanatoyplay.org](http://www.sanatoyplay.org), section Multimédia).