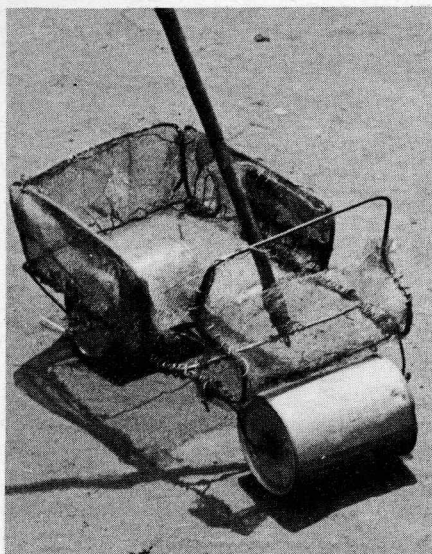


jeux et ch cul



* Extrait
de *Dossiers
Pédagogiques*,
Vol. II
N° 8

L'étude des jeux qui n'a souvent pas été prise en considération par des responsables d'enseignement, peut cependant apporter des éléments fondamentaux à une réflexion sur la société africaine, l'éducation dite traditionnelle et la production artistique. Les mutations des sociétés sont appréhendées par les adultes dans leurs œuvres théâtrales ou ou plastiques, elles sont exprimées spontanément par les enfants qui participent à leur niveau aux grands bouleversements provoqués par le choc des cultures.

Les jeux sont à la fois perpétuation d'une tradition et intégration du changement. La jeune citadine tresse les cheveux de sa poupée rose et blonde sans penser que, dans la vie quotidienne, les femmes blanches ne se tressent pas les cheveux comme les femmes africaines. Elle reproduit le geste ancestral de la toilette et de la coiffure bien que les éléments en aient changé. Pour un Européen, un objet à forme humaine est une poupée, alors que chez différentes ethnies de Côte d'Ivoire, la catégorie poupée se caractérise par les tresses. Une touffe d'herbe dont les racines sont tressées devient une poupée, objet de soins maternels de la part de la petite fille. Les jeux représentent une richesse culturelle infinie. Leur analyse est un moyen d'approche de la société globale et un révélateur des changements socio-culturels.

sources et origines des jeux

Les enfants ignorent l'origine des jeux qu'ils pratiquent. Ils vivent en communauté d'âge et leurs inventions sont le propre d'un collectif. Ils puisent leurs thèmes dans le monde qui les entoure, le village et les événements qui le traversent, la nature, sujet d'observation et d'interrogation, le monde des génies, des sorciers ou des ancêtres qui les accompagnent tout au long de leur vie. L'improvisation est la règle pour les danses de jeunes filles le soir dans les villages. Véritables chansonnières de la société rurale, elles racontent, en des termes voilés, l'échec amoureux d'un jeune homme ou les premiers temps des voitures et chacun est appelé à participer à ces soirées communautaires. Les vieux racontent des contes, que les enfants viennent écouter, ils parlent en proverbes et se lancent des défis auxquels les enfants participent. Peu d'adultes jouent avec eux, mais ils sont par contre les spectateurs amusés des affrontements enfantins.

L'ouverture de la brousse aux voitures, aux marchands, aux administrations, a contribué à modifier les jeux traditionnels. L'école est devenue l'agent de renouvellement des activités ludiques, tout en bouleversant la transmission par classe d'âge et en créant une ségrégation des enfants en alphabétisés et non-alphabétisés.

mode de production des jeux

Les enfants vivent et jouent en communauté. A travers l'activité ludique, les relations sociales sont reproduites. La composition et la structure de l'équipe révèlent une société de jeux avec ses valeurs spécifiques.

h changements l turels

Les enfants puisent leurs matériaux de fabrication pour les jouets dans les champs et la brousse, ou dans le village. Certains construisent isolément et inventent des formes ou des procédés techniques nouveaux, d'autres s'organisent en atelier de production, imitent la différenciation familiale ou artisanale. Souvent les enfants ont inventé des jouets qui s'appuient sur une technologie évoluée que les adultes n'ont jamais exploitée à leur profit. En Côte d'Ivoire nous avons rencontré des enfants qui possédaient des brouettes frustes sur lesquelles ils transportaient des fardeaux. Leur pratique concernait bien une économie de mouvement : « Quand je suis fatigué, je mets mon seau sur mon auto », expliquait l'un d'entre eux. Comment ces trouvailles techniques sont-elles demeurées le bien de l'enfance et n'ont-elles pas été explorées par l'adulte ? Diverses interprétations peuvent être avancées ; l'une d'entre elles serait que le sens des transmissions est vertical, elles vont uniquement des anciens aux enfants.

L'initiation entraîne la naissance d'un nouveau type d'homme qui a renoncé à une certaine forme de créativité. Il y a un déplacement des sujets d'intérêts. Ce cloisonnement des générations se retrouve parfois dans la situation actuelle où certains vieux refusent d'écouter les jeunes élèves scolarisés.

changements socio-culturels

L'évolution économique fait éclater de plus en plus le village, des étrangers bousculent le genre de vie, des marchands vendent des jeux et jouets manufacturés importés, des journaux, des affiches, des films, la télévision en quelques cas offrent de nouveaux modèles culturels. Le foot-ball est devenu un divertissement standard. Un test sur le jeu préféré présenté à des

écolières de Bamako avait révélé que le jeu le plus populaire était le foot-ball. Administré dans les lycées d'Abidjan, ce même test a recueilli une plus grande variété de choix, mais les jeux traditionnels furent rarement cités. Dans le domaine des chansons, le mélange de langues étrangères avec les langues africaines donne des œuvres composites qui ont un grand succès.

Le sens des activités ludiques peut se perdre ou se transformer. Prenons, par exemple, le cas d'un village où la population scolarisée est majoritaire ; autrefois les garçons possédaient un fétiche qu'ils honoraient de temps en temps en le promenant dans les rues du village entouré de danseurs masqués. Maintenant les écoliers meublent leur oisiveté en « sortant les masques ». Par ailleurs, les fillettes stimulées par leurs mères se réunissent à la tombée de la nuit pour chanter et danser, elles perpétuent donc leurs fonctions de chansonnières du village mais elles ignorent souvent le sens des paroles qu'elles chantent. A l'école, les enfants poursuivent leur veine inventive, renouvellent leurs devinettes, adoptent les jeux de calcul qui exercent leur habileté intellectuelle. Le cinéma a pris une place considérable. Les films sont sujets de discussion et d'imitation, ils deviennent des références culturelles. Les saynètes des enfants traduisent tous ces éléments, le sorcier du village se confond avec le truand du film, les costumes perdent leurs fonctions anciennes.

Le commerce guette le monde des loisirs comme les autres, les jouets fabriqués par les enfants sont vendus dans les gares, les modèles exécutés le plus facilement sont fabriqués en série. La fête de Noël est une occasion de vente privilégiée alors qu'il était rare autrefois que l'enfant joue avec un objet qu'il n'avait pas fabriqué. Les jeunes citadins ont tendance à perdre le goût de la création alors que, dans les villages, nous le verrons plus loin, les enfants font toujours preuve d'une inventivité extraordinaire dans la fabrication de jouets inspirés de la technique moderne.

En conclusion, les jeux nous introduisent au cœur de la dynamique sociale, ils nous font entrer dans le domaine de l'imaginaire et de l'art. Ils reflètent les relations qu'entretiennent les enfants avec leur environnement. La production ludique maintient une tradition, transforme un patrimoine et innove souvent.

Chantal LOMBARD