



Timseeraq ; le jeu d'énigmes berbères dans le monde numérique Timseeraq; the Berber enigma game in the digital world

Abdelghani Moussouni¹, Fateh Ftissi², Mokrane Kemiche³, Malika Sadou⁴ et Amirouche Boubetache⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Centre de Recherche en Langue et Culture Amazighes, Algérie,
[1moussouniabdelghani@hotmail.fr](mailto:moussouniabdelghani@hotmail.fr), [2fatahftissi@gmail.com](mailto:fatahftissi@gmail.com), [3k.muqran@gmail.com](mailto:k.muqran@gmail.com),
[4malikasadou142@gmail.com](mailto:malikasadou142@gmail.com), [5amiboube.ab@gmail.com](mailto:amiboube.ab@gmail.com)

Article information

History of the article- Historique de l'article

Received: 08/02/2022

Accepted : 16/09/2022

Published : 31/12/2022

Abstract

This article serves to introduce a new mobile application called "Timseeraq", designed at the Amazigh language and culture research center (Bejaia). Dedicated as a first step to the game of Kabyle enigmas. This application aims to preserve this game by resurrecting it with the new ICT means. Thus, panoply of Kabyle enigmas spread over several areas is proposed to the Amazigh and French-speaking public, invited to find the key (tasarut) of each enigma. An intellectual effort certainly but also a means of entertainment for everyone who hopes to reconnect with the evenings of the past.

Keywords: Enigma; Timseeraq; Application; Oral literature; Immaterial heritage; TICs.

Résumé

Cet article sert à présenter une nouvelle application mobile appelée *Timseeraq*, conçue au Centre de Recherche en Langue et Culture Amazighes (Béjaïa). Dédiée comme première étape au jeu d'énigmes kabyles. Ce travail tente de préserver ce jeu en le ressuscitant par les nouveaux moyens des TICs (Technologies de l'Information et de Communication). C'est ainsi qu'une panoplie d'énigmes kabyles répartie sur plusieurs domaines est proposée au public amazighophone et francophone, invité à trouver la clé (*Tasarut*) de chaque énigme. Un effort intellectuel certes, mais aussi un divertissement à tout un chacun qui espère renouer avec les soirées d'antan.

Mots clés : Énigme; Timseeraq; Application ; Littérature orale ; Patrimoine immatériel, TICs.

Agzul

Amagrad-a, igmen ad yesken yiwen n usnas amaynut n umudim imi nsemma « Timseeraq ». Yettwaxedmen deg usemmas n unadi deg tutlayt d yidles n tmaziyt (Bgayet) syur yiwet n terbaet deg tayulin yemgaraden (imusnalsen, imusnilsen, imselkimen) i d-igerwen deg wammud-is urar-nni n zik n leqbayel ; timseeraq, asnas-a yerra gar yiswan-is ad yessehbiber yef wurar-a amensay, wa t-id-yerr s ttawilat-a imaynuten n tetiknulujit s wakka negrew-d timseeraq-a, nebda-tent yef tayulin yemgaraden, nerra-tent ger yifassen n uzayez amazayawal d ufransawal, i yettwasnubegten ad yaff tasarut n yal timseereqt ; d tidet d ussis aggag maca d allal dayen n usedhu d useddi n wakud i wid yebyan ad mmehtin uđan-nni n zik.

Awalen-tisura : Tihujay ; Timseeraq ; Asnas ; Tasekla timawit ; Tigemmi tarangant

Auteur correspondant : Abdelghani Moussouni, moussouniabdelghani@hotmail.fr

ISSN: 2170-113X, E-ISSN: 2602-6449,



Published by: Mouloud Mammeri University of Tizi-Ouzou, Algeria



Introduction

Ce papier se veut une présentation d'une nouvelle application informatique appelée *Timseeraq*, développée par une équipe multidisciplinaire au Centre de Recherche en Langue et Culture Amazighes (CRLCA) à Béjaïa. Cette application est destinée à un large public amazighophone et francophone. Ce travail est un jeu d'énigmes inspiré des joutes oratoires, autrefois très ancrées dans la région de Kabylie, entre autre. Ce jeu d'énigme qui se singularise par son style littéraire spécifique servait autrefois au développement cognitif des enfants, à l'apprentissage de la langue maternelle et à leur socialisation dans cet univers mythique et symbolique. Le changement social qui affectait et affecte encore la société kabyle et l'introduction de nouveaux moyens de divertissement et d'instruction (jeux sur téléphone et réseaux sociaux) ont malheureusement provoqué la disparition de ces énigmes en dépit des recueils publiés d'une période à une autre par divers auteurs. De tradition orale, ce patrimoine immatériel « collectif » n'a pas pu finalement se prémunir de la disparition forcée pour les générations futures. L'objectif principal de ce travail s'inscrit dans ce souci de « préservation » de ce patrimoine, moyennant à cet effet un support numérique des TICs, pourvu de capacités à *ressusciter* ce jeu d'énigmes.

1. Raisons et objectifs de l'application

Comme bien d'autres, notre équipe de chercheurs déplore le désintérêt total qui frappe ce « patrimoine immatériel » par la quasi-totalité des familles en région de Kabylie. Une indifférence qui provoquera inévitablement sa disparition -si ce n'est pas déjà fait- pour les générations futures, quand bien même ce patrimoine est important, le *préservé* demeure donc l'enjeu majeur.

L'importance avérée de ce jeu d'énigmes dans l'apprentissage de la langue maternelle et la socialisation des enfants dans la culture d'origine posent la question ou plutôt la possibilité d'intégrer ce genre littéraire comme un moyen pédagogique dans le système scolaire. Une ambition légitime qui a séduit notre équipe de recherche et a poussé au développement de ce support numérique. Nous estimons que ce support facile à manier trouvera un écho auprès d'élèves, enseignants et parents d'élèves qui ne trouvent pas déjà de difficultés d'accès à ces nouveaux moyens des TICs. Cette largesse des moyens de TICs pratiquement sur les différentes couches soiales pourra bien servir comme moyen pour *ressusciter* ce jeu. Nous misons à vrai dire sur les capacités d'attraction dont jouissent ces nouvelles technologies pour le vulgariser de nouveau.

Abdelghani Moussouni, Fateh Ftissi, Mokrane Kemiche, Malika Sadou et
Amirouche Boubetache

Les objectifs clairement affichés ici compléteront et valoriseront davantage le travail déjà fait par les spécialistes qui ont oeuvré par leurs recueils à la sauvegarde de ces énigmes.

2. Eléments de définitions

Les spécialistes en littérature orale traditionnelle (Haddadou, Bouamara, Chemakh, Salhi, Djellaoui) reconnaissent dans leurs travaux l'importance de cette littérature et appellent à travers la multiplication des recherches pour en étudier la richesse et la profondeur.

Les énigmes qui demeurent le sujet de notre papier n'ont pas pu, comme bien d'autres genres littéraires kabyles (Timucuha, Isefra, etc.), se soustraire à la règle, en attirant par leur style et leur fonction sociale l'attention de ces chercheurs.

2.1 Multiplication des noms et variétés

L'étendue géographique vaste de la Kabylie et la répartition des énigmes sur l'ensemble de l'espace ont donné à ce genre littéraire oral (les énigmes) à une variété de noms, mais aussi d'interprétations. Il suffit de lire des auteurs comme ALLIOUI Youcef¹, BELLACHE² Takfarinas et GENEVOIS, pour ne citer que ces trois auteurs, pour s'apercevoir de la longue liste de noms attribués à ce genre littéraire. Ces noms inventoriés ont été recensés dans différentes régions de Kabylie.

Selon BELLACHE Takfarinas, après un recueil de ces noms « nous avons une vingtaine de termes qui sont : *tamseereqt, tamsefrut, asefru, taqnuzt, tamacahut, tamesbibbit, tameayt, tamsalt, taqsiđt, tamkersut, tamessewweqt, tamcekkalt, tamsewqeet, tamcellakt, aseřlee, tařađit, asefru (n) tmacahut/tamacahut (n) usefru, tameayt usefru et, en fin, tameayt useřlee.*³ »

Cette série de noms donnera certainement aux lecteurs de voir la cohérence, mais aussi l'ambivalence de certains noms donnés à ce genre littéraire. Si nous retenons ici à titre d'illustration les noms « *asefru* » et « *tamsalt* », le lecteur aura remarqué facilement comment et à quel degré ces noms peuvent-ils être confondus respectivement avec « *poème* » et « *affaire* ».

Si nous avons opté pour le nom de *Timseeraq* pour cette application, c'est en partie parce que ce dernier garantit contre toute ambivalence ou confusion avec d'autres formes littéraires, qui risqueront de modifier la vocation même de cette application. Ce facteur objectif derrière le choix de nom de

¹ALLIOUI Youcef, 2005, *Énigmes et joutes oratoires de Kabylie timsaraq - TMSAL – IZLAN*, L'Harmattan.

²BELLACHE Takfarinas, 2011, *Contribution à l'étude typologique d'un corpus d'énigmes-devinettes kabyles*, Béjaïa.

³ Ibid, p 48

Timseeraq s'ajoute à un deuxième facteur, d'ordre subjectif cette fois. Ce dernier se résume, à vrai dire, dans la large utilisation de ce nom par la population, conséquence d'une forte médiatisation par les chaînes de télévision et les stations radio algériennes.

2.2 Type littéraire

La question du type littéraire dans lequel les énigmes doivent être classées demeure aussi comme sa terminologie, sujette à controverse, et divise les spécialistes. Les critères propres à chaque auteur ou groupe d'auteurs, pris en compte pour la classification de ce style, ont donné naissance au moins à trois classifications différentes. Sur ces trois classifications, il faut noter que « La première est celle de Basset, qui considère les énigmes comme étant un genre prosaïque ; la deuxième est celle proposée par Bentolila pour qui il est question d'un genre poétique. »⁴. La dernière classification par contre, est défendue par BELLACHE Takfarinas qui considère que ce genre littéraire reste totalement autonome, en dépit des caractéristiques communes qu'on peut bien déceler avec la prose et la poésie.

3. Corpus élaboré

Pour des considérations purement conjoncturelles, liées à la crise de la *Covid 19*, toute collecte de terrain dans ces conditions défavorables était jugée inenvisageable. Contraints alors de trouver une autre alternative face à la mobilité quasi limitée, nous avons opté finalement pour l'exploitation des recueils d'énigmes déjà existants et leurs insertions dans une base de données créée avec l'outil Microsoft Office Acces. Ce choix est apparu très juste pour plusieurs raisons ; primo, ces recueils nous permettent d'insérer un nombre important d'énigmes dans un temps record contrairement à l'enquête de terrain qui ne garantira pas cet exploit. Secundo, les énigmes sélectionnées ont été recueillies dans différentes régions de Kabylie à savoir At Manguellet et Mekla de Tizi-Ouzou, et At Weylis, Iwzellan dans la wilaya de Bgayet. Ceci permettra d'offrir aux usagers de l'application une variation d'énigmes. Tertio, l'exploitation de ces énigmes est une occasion de les transcrire selon la graphie usuelle actuelle (Ilugan n tira n tmaziyt) ce qui donnera, estimons-nous, plus de valorisation à ces travaux.

Après une étude minutieuse des recueils qui étaient en notre possession, nous avons sélectionné trois recueils principaux :

Le premier recueil choisi est celui de GENEVOIS Henry intitulé « 350 Énigmes kabyles », paru en 1963. Ce recueil demeure le célèbre travail sur les énigmes après celui de Ben Sedira.⁵

Le deuxième auteur qui a consacré autant d'énergies et du temps pour le domaine d'énigmes est sans conteste l'écrivain ALLIOUI Youcef. Pour la richesse et la variété de ses recueils, nous avons sélectionné les trois livres à savoir ; « Énigmes et joutes oratoires de Kabylie: commentaire linguistique

⁴ BELLACHE Takfarinas, op cit, p 44

⁵ BEN SEDIRA Belkacem, 1887, *Cours de Langue kabyle*, Alger.

Abdelghani Moussouni, Fateh Ftissi, Mokrane Kemiche, Malika Sadou et Amirouche Boubetache

et ethnographique », paru en 2005 , « Un grain sur le toit, énigmes et sagesse berbère de Kabylie » paru en 2012 et enfin le dernier livre « La langue et la mémoire » paru en 2015. Les livres en question étaient édités chez L'Harmattan.

Quant au dernier recueil, ses énigmes sont recueillies dans le cadre de préparation d'un diplôme de Magister à l'université de Béjaïa par BELLACHE Takfarinas pour l'année universitaire 2011-2012. C'est un travail de recueil, mais surtout d'étude typologique d'un corpus d'énigmes-devinettes kabyles. Un travail qui rend-compte de l'attachement et l'intérêt que portent des universitaires pour l'étude de ce genre littéraire, dont le but est de dévoiler son importance et sa richesse.

3.1 Classification des énigmes

À l'instar des auteurs qui ont procédé dans leurs recueils à une classification des énigmes (Genevois, Alliou) selon des domaines et sous-domaines différents, notre équipe a proposé sa propre classification. Après un tri minutieux du corpus et une revisite des classifications mises en œuvre dans les précédents recueils, nous avons arrêté la classification à cinq domaines (*Tayult*). Ils sont respectivement ; *Allalen* (Instruments) *Amaḍal* (Le monde physique), *Amdan d tudert tayerfant* (Homme et vie sociale), *Iyersiwen* (Les animaux) et enfin *Imyan d wučči* (Végétations et nourritures). Les domaines sont déterminés pour rappel, par la réponse de chaque énigme.

Après cette première classification, une deuxième classification a été opérée, qui a pour objectif une attractivité plus poussée du jeu.

Si toutes les énigmes reposent sur une même charpente « question-réponse », la première partie de la structure, la question ou le nœud de l'énigme, peut-être constituée d'une phrase simple ou d'une phrase complexe. Partant de ce constat, nous avons réfléchi à une classification qui prendra en compte cette spécificité, à savoir un niveau (*aswir*) pour chaque énigme. Après évaluation du degré de complexité de l'ensemble des énigmes, nous sommes parvenus à dégager trois niveaux (*Iswiren*) ; Facile, Moyen et Difficile.

Pour bien marquer cette différence sur l'application, nous avons proposé une représentation par « Étoile ». Dans ce schéma, chaque niveau est représenté par un nombre déterminé d'étoiles allant de (01) jusqu'à (03).

Cette classification des énigmes par niveau de complexité a servi ensuite à imaginer un système de points grâce auquel le joueur aura une note spécifique pour chaque clé d'énigme (*Tasarut*) trouvée. Le jeu accorde un (01) point, cinq (05) points et dix (10) points, respectivement pour le niveau facile, moyen et difficile. L'application affiche les points tout au long de jeu et le score final une fois que la partie est terminée.

4. L'application mobile

L'application *Timseeraq* développée sous forme de jeu mobile contient deux mille énigmes réparties sur cinq domaines. L'application comporte un écran d'accueil où l'utilisateur est invité à choisir l'une des cinq catégories de jeux.

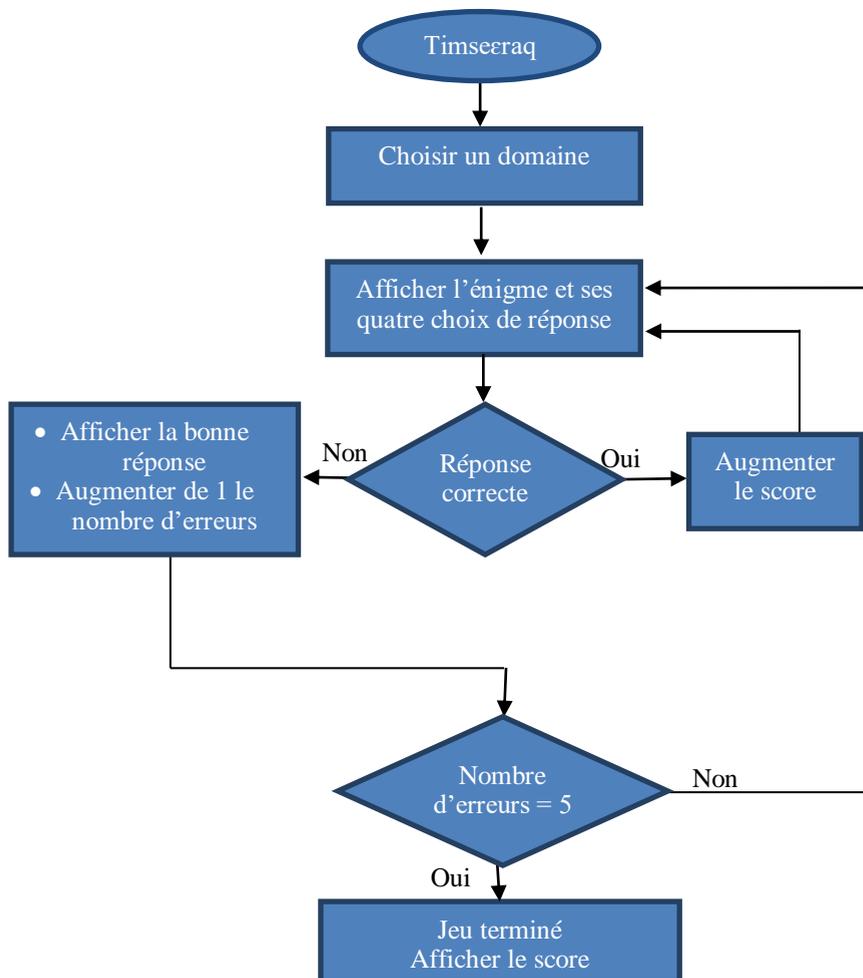
4.1 L'outil de développement

L'application *Timseeraq* a été développée avec Cordova qui est un framework qui permet le développement des applications pour différentes plateformes (Android, Firefox OS, iOS, Ubuntu, Windows 8, etc.). Le code est écrit en JavaScript, avec des API spéciales pour accéder aux ressources de l'appareil d'une manière indépendante de la plate-forme.

4.2 Fonctionnement de l'application

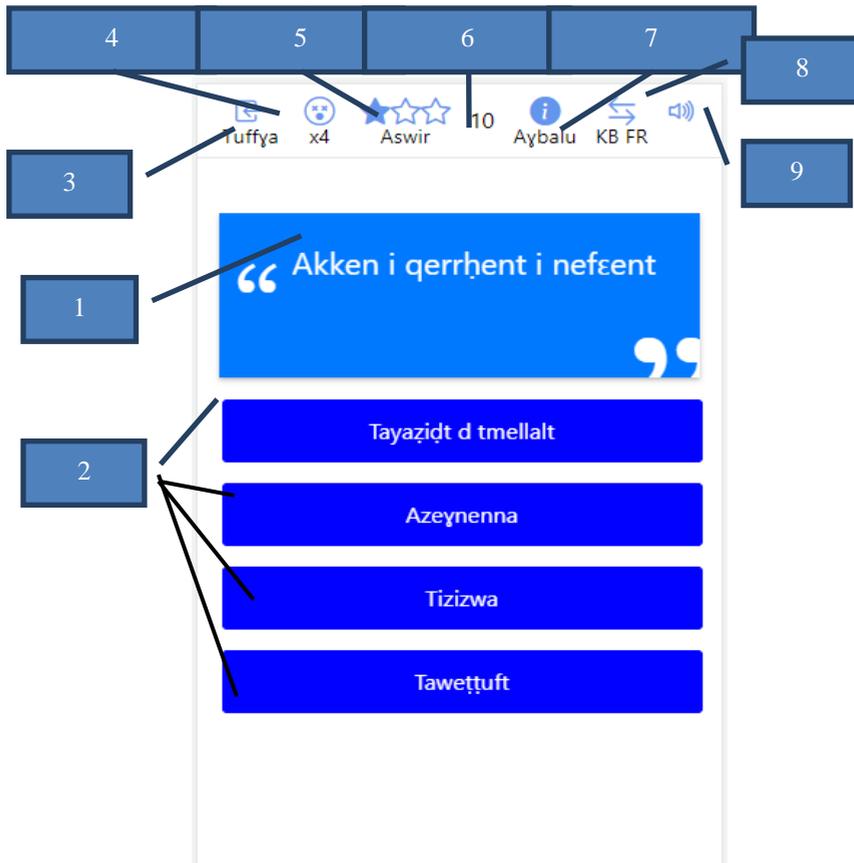
La figure 1 montre le déroulement d'une partie de jeu Timsaraq : le joueur est invité à choisir un domaine parmi cinq (instruments, Monde physique, Homme et vie sociale, Animaux, Végétations et nourritures). Une fois le domaine choisi l'énigme s'affiche à l'écran avec ses quatre propositions de réponse, le joueur peut alors choisir une des réponses proposées.

Figure1. Diagramme du jeu Timseeraq



Si la réponse est correcte un score lui est attribué selon la difficulté de l'énigme (1 pour facile, 5 pour moyen, 10 pour difficile) et une autre énigme est affichée. Dans le cas où la réponse est incorrecte, le nombre d'erreurs permises est réduit de 1 (initialement le nombre d'erreurs permises est égal à 5). Dans le cas où le joueur a fait 5 erreurs, alors on lui affiche le score et la partie est désormais terminée.

Figure 2. Interface du jeu



- 1- L'intitulé de l'énigme
- 2- Les quatre choix de réponse
- 3- Bouton qui permet de quitter la partie
- 4- Zone de texte qui permet de voir le nombre d'erreurs faites
- 5- Image qui indique la difficulté de l'énigme : une étoile 'facile', une étoile et demie 'moyen', et trois étoiles 'difficile'.
- 6- Zone de texte qui indique le score du joueur
- 7- Bouton qui permet de voir la source de l'énigme

Timsearaq; Le jeu d'énigmes berbères dans le monde numérique

8- Bouton qui permet de traduire l'interface du jeu en français

9- Bouton qui permet de couper le son du jeu

Figure 3. Traduction de l'interface en français



Conclusion

Cette première version de l'application, disponible en téléchargement gratuitement sur le play store à l'adresse <https://play.google.com/store/apps/details?id=dz.crlca.timsearaq>, a été conçue spécialement pour les énigmes kabyles, une variante de la langue *Tamaziyt*. Ce travail est une première tentative d'intégrer le jeu d'énigmes dans le monde numérique et de ressusciter cette tradition au sein de la société. Cela n'est qu'une première étape d'un projet plus ambitieux d'une étendue nationale, voire même internationale. Autrement dit, nous espérons insérer dans l'application les énigmes de différentes variantes existantes à l'échelle nationale à l'instar de *Tacawit*, *Tatergit* et *Tumzabt* et celles que nous trouverons aux autres pays du Maghreb. De cette manière, le peuple Amaziq aura certainement et facilement accès à toutes les énigmes sous leurs différentes variantes.

Abdelghani Moussouni, Fateh Ftissi, Mokrane Kemiche, Malika Sadou et
Amirouche Boubetache

Bibliographie

- Allioui, Youcef, 2005, *Énigmes et joutes oratoires de Kabylie : commentaire linguistique et ethnographique*, Paris, L'Harmattan.
- Allioui, Youcef, 2012, *Un grain sur le toit, énigmes et sagesse berbère de Kabylie*, Paris, L'Harmattan.
- Allioui, Youcef, 2015, *La langue et la mémoire*, Paris, L'Harmattan.
- Ben Sedira, Belkacem, 1887, *Cours de Langue kabyle*, Alger.
- Bellache, Takfarines, 2012, *Contribution à l'étude typologique d'un corpus d'énigmes-devinettes kabyles*, mémoire de magister, université de Béjaïa.
- Genevois, Henri, 1963, *350 Énigmes kabyles*, FDB, Fort National., Algérie.