



**Thèse présentée  
par HODONOU, Félix  
F.**

**UFR des Sciences de  
l'Homme  
et de la Société**

**Jeux, historicité et enjeux de classes au Bénin :  
Théorie et jalons d'une autre modernité**

---

**2001 - 2002**



18 OCT. 2006

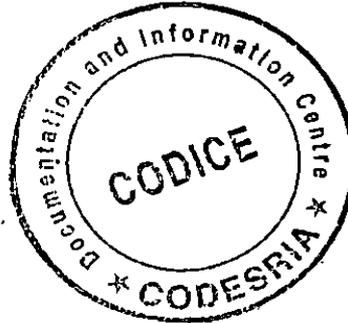
Ministère de l'Enseignement Supérieur,  
de la Recherche et de  
l'Innovation Technologique

REPUBLIQUE DE COTE D'IVOIRE  
UNION-DISCIPLINE-TRAVAIL



UFR des Sciences de l'Homme  
et de la Société

Département de Sociologie



13.08.01  
HOD  
13171

**Doctorat Nouveau Régime ès Sciences sociales**  
**OPTION : Sociologie du Développement**

**THÈME**

**JEUX, HISTORICITE ET ENJEUX  
DE CLASSES AU BENIN**  
(théorie et jalons d'une autre modernité)

PRÉSENTÉE PAR

*Félix F. HODONOU*

SOUS LA DIRECTION DU

*Professeur Harris MEMEL-FOTÉ*

Année Académique : 2001 - 2002

# SOMMAIRE

CODESRIA - BILLET THEQUE

# SOMMAIRE

DÉDICACE .....	i
REMERCIEMENTS .....	ii
CARTE DU BÉNIN .....	iv
SIGLES ET ABRÉVIATIONS .....	v
SYSTÈME DE TRANSCRIPTION EN LANGUES NATIONALES .....	viii
<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE .....</b>	<b>1</b>
I - Objet d'étude, préoccupations et conséquences attendues .....	1
II - Fondements et trajectoires théoriques de la recherche .....	10

## **PREMIÈRE PARTIE**

### **LE JEU AU BÉNIN ET DANS LE MONDE. APPROCHES THÉORIQUE ET PRATIQUE**

CHAPITRE PREMIER. MÉTHODES ET TECHNIQUES DE RECHERCHE .....	13
Section I. Le champ socio-géographique et sa valeur heuristique par rapport à la problématique .....	13
Section II. Profils théorique et pratique de l'enquête .....	27

CHAPITRE II. EXISTANT THÉORIQUE ET RESITUATION DES CONCEPTS .	44
Section I. Le jeu: généralités .....	44
Section II. Caractère opératoire du concept de classe .....	70
CONCLUSION PARTIELLE .....	79
CHAPITRE III. LE JEU. DES REPRÉSENTATIONS PRIMITIVES À LA RATIONALITÉ MODERNE .....	81
Section I. Le jeu dans la pensée judéo-chrétienne .....	82
Section II. La représentation duelle du système de pensée africain traditionnel ....	92
CONCLUSION PARTIELLE .....	109

## **DEUXIÈME PARTIE**

### **PROBLÉMATIQUE DE LA MODERNITÉ LUDIQUE**

CHAPITRE IV. ETAT ET PRODUCTION DE LA MODERNITÉ LUDIQUE ..	111
Section I. Le cadre institutionnel de l'orientation et l'administration culturelles ..	111
Section II. De la responsabilité directe de l'Etat dans le développement de la modernité ludique .....	126
CONCLUSION PARTIELLE .....	145
CHAPITRE V. SOCIOLOGIE DU MARCHÉ DES JEUX .....	147
Section I. Politique économique et modernisme ludique .....	147
Section II. Typologie du marché des jeux .....	152

Section III. Marchés, répartition sociale des jeux et distinction sociale .....	160
CONCLUSION PARTIELLE .....	180
<b>CHAPITRE VI. JEUX ET ENJEUX DE CLASSES .....</b>	<b>185</b>
Section I. Le jeu dans les classes inférieures: moyen de survie ou pratique-refuge?187	
Section II. Face aux prérequis de la mobilité: les effets pervers d'un modèle .....	210
Section III. Le jeu dans la classe dominante: pouvoir de distinction et distinction des pouvoirs .....	217
CONCLUSION PARTIELLE .....	228

## **TROISIÈME PARTIE**

### **VISIONS NOUVELLES DU JEU ET PERSPECTIVES D'UNE AUTRE MODERNITÉ**

<b>CHAPITRE VII. DE LA SOCIOLOGIE À L'ÉCONOMIE DU JEU. ENJEUX ET FONDEMENTS D'UNE AUTRE MODERNITÉ LUDIQUE ...</b>	<b>233</b>
Section I. Enjeux et fondements de type social .....	233
Section II. Enjeux et fondements de type culturel .....	247
Section III. Enjeux et fondements de type économique .....	263
CONCLUSION PARTIELLE .....	268
<b>CHAPITRE VIII. DE L'ETHNOLOGIE À L'ANTHROPOLOGIE DU JEU. RESSOURCES ET PISTES POUR UNE AUTRE MODERNITÉ LUDIQUE .....</b>	<b>269</b>
Section I. Le potentiel ludique local .....	271

Section II. L'invention de nouveaux jeux comme piste d'intégration de la tradition et de la modernité .....	293
Section III. Un modèle de réhabilitation: le cas du "vε" dans le sud-est du Bénin ..	297
CONCLUSION PARTIELLE .....	303
CHAPITRE IX. THÉORIE GÉNÉRALE D'UNE REDEFINITION DU JEU .....	304
Section I. Les fondements épistémologiques de la redéfinition ou les présupposés théoriques de la conception scientifique du jeu .....	304
Section II. Permanence et dimension sociale du jeu ou les fondements empiriques et objectifs de la redéfinition .....	315
Section III. Contribution à la littérature du jeu en Afrique. Du projet d'une science sociale africaine du jeu .....	321
CONCLUSION PARTIELLE .....	327
CONCLUSION GÉNÉRALE .....	329
BIBLIOGRAPHIE .....	335
ANNEXES .....	348
TABLE DES MATIÈRES .....	375

# DÉDICACE

*A la mémoire de mon père et de mon frère...*  
*A mes parents...*

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

# REMERCIEMENTS

CODESTIA-ÉPIBIBLIOTHEQUE

*Cette thèse n'aurait pas pu aboutir sans la collaboration active d'un nombre important de personnes physiques, de groupes et d'institutions.*

*Au premier plan, tous ceux, élèves, joueurs, enseignants, micro-négociants, tenanciers de salles et de magasins de jeux, etc., qui se sont prêtés à nos questions et entretiens; nous les remercions tous.*

*Nous nous réjouissons tout particulièrement de pouvoir exprimer notre gratitude au Professeur HARRIS MEMEL-FOTE, notre Directeur de thèse. Rigoureux, il l'a été pour nous éviter les écueils, écarts et interprétations superficielles. Disponible, il l'a été; lui qui, malgré ses multiples occupations, n'a ménagé aucun effort pour nous orienter durant les moments décisifs de la réalisation de cette œuvre. Il n'en faut pas plus pour reconnaître ses qualités scientifiques, humaines...*

*La présente œuvre doit également beaucoup à l'expérience de ceux qui nous ont précédé dans la voie de la recherche scientifique.*

*Nous savons tout spécialement gré au Professeur FRANCIS A. AKINDES pour nous avoir fait redécouvrir les sciences sociales.*

*Nous remercions aussi:*

- le Council for the Development of Economic and Social Research In Africa (CODESRIA),

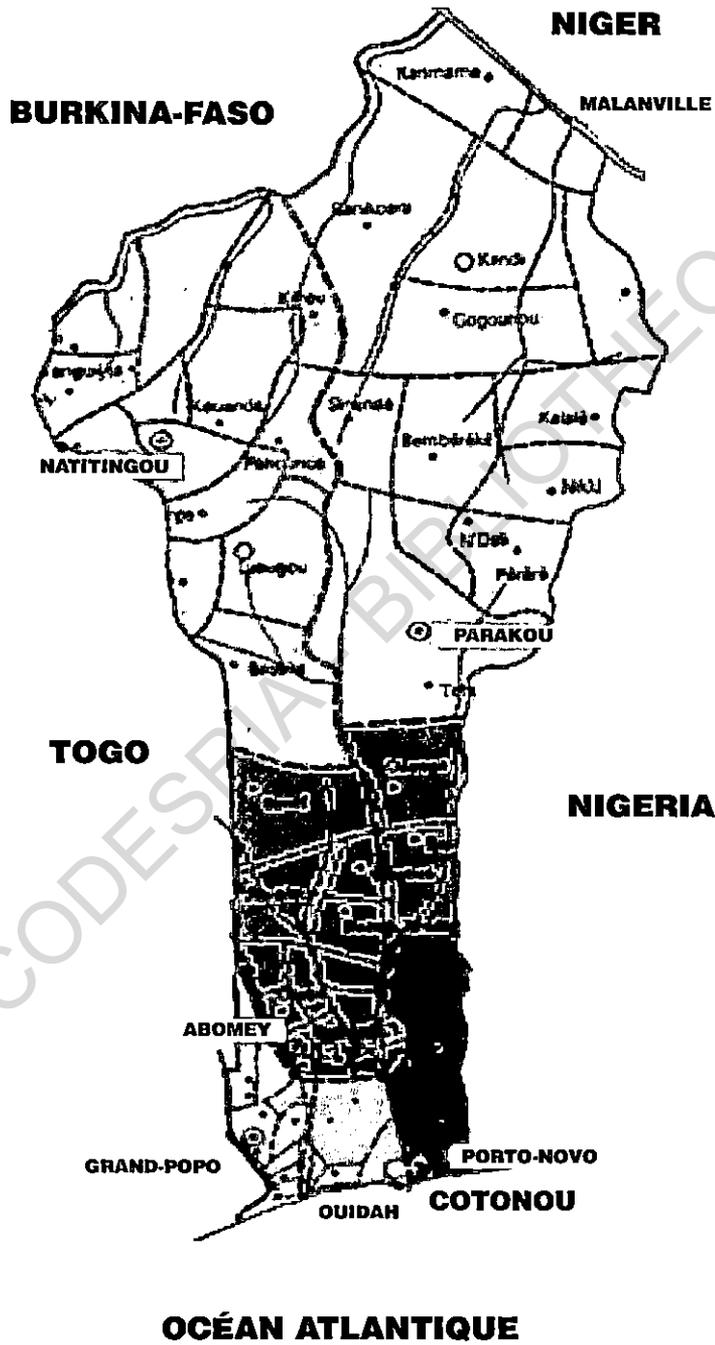
- le West African Research Association (WARA),
- le Professeur Eileen JULIEN, anciennement Directrice, et le Centre de Recherche Ouest-Africain (CROA),
- le Program of African Studies ainsi que la Melville John HERSKOVITS Library du Northwestern University et leur personnel,
- les Professeurs Robert LAUNAY et Helen SCHWARTZMAN du département d'anthropologie du Northwestern University,
- Monsieur Hans PANOFKY, ancien Curator of Africana Emeritus du Northwestern University et Jianna, pour l'intérêt qu'ils ont porté à ce travail.

Plus qu'un devoir de reconnaissance, nous rendons enfin justice à tous ceux qui, de près ou de loin, ont œuvré à la conception du présent ouvrage. Nous pensons tout spécialement à Jacques GNONLONFOUN. Mais aussi à nos condisciples et amis: Victoire ELEGBE, Christian AGOSSOU, Yves et Servais AFOUDA,...

**CARTE DU BÉNIN**

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

**CARTE DU BÉNIN**



**ACRONYMES ET  
ABRÉVIATIONS**

## ACRONYMES ET ABRÉVIATIONS

ACCT	:	Agence de Coopération Culturelle et Technique
ASECNA	:	Agence pour la Sécurité de la Navigation Aérienne en Afrique et à Madagascar
AUDECAM	:	Association Universitaire pour le Développement de l'Enseignement de la Culture en Afrique et Madagascar
CARDER	:	Centre d'Action Régionale pour le Développement Rural
CESE	:	Centre d'Eveil et de Stimulation de l'Enfant
CFA	:	Communauté Financière Africaine
CFI	:	Canal France International
CODESRIA	:	Council for the development of Economic and Social Research in Africa
CODIAM	:	Comité pour le Développement Intellectuel d'Afrique et de Madagascar
CROA	:	Centre de Recherche Ouest-Africaine
DBRST	:	Direction Béninoise de la Recherche Scientifique et Technique
DEA	:	Diplôme d'Etudes Approfondies
DJASE	:	Direction de la Jeunesse et des Activités Socio-Educatives
DJL	:	Direction de la Jeunesse et des Loisirs
DL	:	Direction des Loisirs
EGC	:	Etats Généraux de la Culture
ERPAMAO	:	Etude et Recherche sur le Patrimoine Musical de l'Afrique de l'Ouest
FOCSIV	:	Fédération des Organismes Chrétiens de Service International Volontaire

Hbts/km <sup>2</sup>	:	Habitants au kilomètre carré
IES	:	Institut d'Ethno-Sociologie
INADES	:	Institut Africain pour le Développement Economique et Social
INEEPS	:	Institut National d'Enseignement de l'Education Physique et Sportive
INFOSEC	:	Institut pour la Formation Sociale, Economique et Civique
INSAE	:	Institut National de la Statistique et de l'Analyse Economique
IPAM	:	Institut pour les Programmes en Afrique et à Madagascar
IRAD	:	Institut de Recherche Appliquée du Dahomey
IRMA	:	Institut de Recherche en Mathématiques Appliquées
LNB	:	Loterie Nationale du Bénin
MCC	:	Ministère de la Culture et des Communications
MCJS	:	Ministère de la Culture, de la Jeunesse et des Sports
MISPAT	:	Ministère de l'Intérieur, de la Sécurité Publique et de l'Administration Territoriale
MJS	:	Ministère de la Jeunesse et des Sports
MRD	:	Mouvement Républicain du Dahomey
NPI	:	Nouveaux Pays Industrialisés
OJRB	:	Organisation de la Jeunesse Révolutionnaire du Bénin
PAS	:	Program of African Studies
PMU	:	Pari Mutuel Urbain
PRD	:	Parti Républicain Dahoméen
PRPB	:	Parti de la Révolution Populaire du Bénin
RFI	:	Radio France Internationale
RGPH	:	Recensement Général de la Population et de l'Habitation

SMIG	:	Salaire Minimum Inter-professionnel Garanti
SONADER	:	Société Nationale pour le Développement Rural
TAASP	:	The Anthropological Association of Study of Play
TASP	:	The Association of Study of Play
TV5	:	Chaîne Francophone Internationale
UDD	:	Union Démocratique Dahoméenne
WARA	:	West African Research Association

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

**SYSTÈME DE  
TRANSCRIPTION EN  
LANGUES NATIONALES**

CODÉSRIK BIBLIOTHEQUE

# SYSTEME DE TRANSCRIPTION EN LANGUES NATIONALES BENINOISES DU GROUPE "GBE" <sup>1</sup>

## 1. Voyelles

### *a. Voyelles orales.*

<u>Sons</u>	<u>Equivalents en français</u>
a	a (face)
e	é (télévision)
ɛ	ê (crêche)
i	i (litige)
o	o (loge)
ɔ	ɔ (torche)
u	ou (fourche)

### *b. Voyelles nasales*

<u>Sons</u>	<u>Equivalents</u>
in	in (anglais : thing)
ɛn	in (français : quinte)
ɔn	on (français : honte)
un	oun(anglais : lounge)
an	an ou en (français : fente ou jante)

<sup>1</sup>

Le présent système de transcription est celui consacré par l'alphabet des langues nationales de la République du Bénin (2<sup>ème</sup> édition, juin 1990, CENALA Bénin). Alphabet adopté par Decret n°75-272 du 24 Octobre 1975. Le système se limite à l'alphabet des langues du groupe "Gbe", en l'occurrence à celui du fon et du goun: langues dont relève l'essentiel des termes transcrits dans le document.

## 2. Consonnes

### *a. Consommes simples*

<u>Sons</u>	<u>Equivalents</u>
b	b (français : base)
c	tch (français : Tchad)
d	d (français : dette)
ɖ	ɖɛ (fon : langue)
f	f (français : Félix)
g	g (anglais : gate)
h	h (français : hutte)
x	h (anglais : hat)
j	dj (français : adjoint)
k	k (français : kapok)
l	l (français : lettre)
m	m (français : marge)
n	n (français : néon)
p	p (français : pantalon)
r	r (français : race)
s	s (français : salon)
t	t (français : taille)
v	v (français : vêtement)
w	w (anglais : water)
y	y (anglais : year)
z	z (français : zone)

*b. Digraphes*

<u>Sons</u>	<u>Equivalents</u>
gb	gb (fon : gba = malle)
ny	gn (français : gagnant)
kp	kp (fon : kpanu = assiette)

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

# INTRODUCTION GÉNÉRALE

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## **INTRODUCTION GENERALE : PROBLEMATIQUE DE RECHERCHE**

### **I. OBJET D'ETUDE, PREOCCUPATIONS ET CONSEQUENCES ATTENDUES**

#### **A. Motivations et logique de l'option thématique**

##### **1°) Motivations de l'ordre général de la culture**

La seule et, parfois, légitime évocation des préoccupations tiers-mondistes et, particulièrement, africaines de cette fin de siècle devait nous interdire de faire d'un élément culturel, qui plus est, du jeu échappant si manifestement à l'espace et au tableau des urgences, l'objet d'étude d'une importante production scientifique, en l'occurrence la thèse: rampe d'érection au titre prestigieux de docteur.

Les valeurs culturelles de la nature du jeu font généralement l'objet d'une représentation qui les établit comme facteurs anti-économiques. S'y intéresser en cette période où les priorités de recherche en Afrique devraient, selon certains, porter sur des questions d'ordre économique (ajustement structurel, dévaluation monétaire, emploi, sécurité alimentaire, etc.) et socio-politique (démocratisation, conflits ethniques, intégrisme religieux, etc.), semble donc relever plus d'une aventure que d'une entreprise d'intérêt scientifique évident. Cependant, la proclamation de la décennie 1988-1997: "Décennie mondiale du Développement culturel", l'importance de la culture dans la "Déclaration mondiale sur l'Education pour Tous" et l'actualité de la question de la dimension culturelle du développement constituent, entre autres, des indicateurs marquant un implicite regain d'intérêt pour le fait culturel. C'est tout autant l'expression d'une prise de conscience de l'importance et de la corrélation du triptyque éducation-culture-développement dans toute perspective d'épanouissement sociétal. Un intérêt et une prise de conscience qui renaissent

des cendres des années 1960 au point où la culture fait figure, pour certains (A. de TARLE et al., 1986), d'un des enjeux de cette fin de siècle. La multiplicité des colloques et productions scientifiques en la matière en donne suffisamment la mesure.

Mais, même perçu sous ce nouvel angle, un projet d'étude de valeurs culturelles donne, *a priori*, l'impression d'un conformisme et d'une concession à des lieux communs. En effet, les problématiques de retour aux valeurs traditionnelles et de recours au développement endogène ne semblent plus être que des sentiers battus dans les champs africains des sollicitations scientifiques et recherches contemporaines. En revanche, le chercheur est toujours tenté de se demander si les recommandations et solutions suggérées au terme des colloques et recherches sur les problématiques sus-mentionnées sont suffisamment pertinentes et suivies pour qu'on ne s'y attarde point.

Quoiqu'en constante renaissance dans la bibliographie africaine, lesdites problématiques paraissent, à notre sens, plutôt assez spéculatives et inopérantes pour qu'on s'en désintéresse de si tôt.

L'intérêt scientifique pour la culture africaine, en général, et béninoise, en particulier, semble plus que jamais actuel. Il trouve son sens dans:

- 1- la sclérose des modèles pédagogico-éducatifs formels et conventionnels (Actes des états généraux de l'éducation, Cotonou, 1993),
- 2- l'échec des doctrines classiques de développement foncièrement axées sur la croissance économique (HOSELITZ B. F., 1971; SOULE G., 1983),
- 3- l'inadéquation des politiques de modernisation et d'urbanisation (TOURE A., 1981), conséquence de leur extraversion,
- 4- la méconnaissance ou la négligence de l'interdépendance culture-éducation-progrès socio-économique par les décideurs politiques,

- 5- la spéculation et l'idéalité persistante à divers niveaux (international, régional et local) des rencontres et communications autour de la valeur développementaliste de la culture,
- 6- la nécessité et l'éventualité des articulations culture/éducation, éducation/progrès social,
- 7- la prépondérance du rôle joué par l'éducation et la culture dans l'émergence des modèles socio-économiques sud-est asiatique et japonais (K. Van WOLFEREN, 1990).

## 2°) Motivations de l'ordre spécifique du jeu

Dans la préface du livre de Ch. BEART (1955), le Professeur Th. MONOD voyait déjà à travers le jeu: « un des grands sujets humains, ...[mais] l'un des moins étudiés, ... ». Le caractère "improductif" des valeurs culturelles mais surtout la séparation du jeu des autres activités humaines: ne sont-ce pas là des sources de raisons explicatives de la rareté des études consacrées au jeu dans la bibliographie des études africaines à l'époque contemporaine? «... il faut parcourir cent revues d'ethnologie pour en rassembler trois ou quatre, et presque toujours sur les mêmes jeux.» signalait CH. BEART (op. cit.) en personne. Une observation qui est aujourd'hui passée de l'ethnologie à d'autres sciences (psycho-sociologie, science de l'éducation, etc.) sans changement notable. Pourtant, nombreuses sont les raisons qui suggèrent plus d'attention et un regard nouveau sur les problématiques du jeu. Cet ensemble de motivations de type essentiellement empirique et/ou théorique s'ajoute aux motivations d'ordre général pour aiguïser définitivement notre intérêt scientifique pour le jeu. Notons d'une part:

1. le développement et la floraison des industries européennes, américaines et asiatiques de jeu,
2. l'invasion du marché africain par les produits (jeux et matériels de jeu) de ces industries,

3. l'expansion récente et le succès en Afrique des jeux d'argent et de hasard d'importation,
4. la part croissante du budget familial consacrée au jeu,
5. les besoins et demandes de plus en plus prononcés des établissements préscolaires en supports ludiques,
6. la prolifération des jeux éducatifs et l'intérêt qu'ils suscitent au sein des ménages contemporains, en l'occurrence, aisés.

Viennent ensuite des constats soulevant directement des questions d'ordre théorique.

1. Les études ethnologiques et anthropologiques restent, pour la plupart, tributaires d'une "logique de l'extraversion" et d'inféodation aux approches théoriques, aux pratiques et systèmes de pensée des sociétés industrielles<sup>(1)</sup>. En cela, elles soumettent les jeux africains comme la plupart des valeurs culturelles de ce continent à des schémas théoriques et analytiques inadaptés.
2. L'incapacité des régimes africains post-coloniaux, après un trentenaire d'exercice du pouvoir et de gestion publique, à neutraliser ou à freiner la crise sociale, culturelle et éducative est riche d'enseignements. Elle montre les limites d'une explication de la déperdition du patrimoine ludique traditionnel, exclusivement, par la colonisation.
3. La "capillarité", la "marchandisation" et la rentabilisation de plus en plus croissantes des pratiques et institutions sociales africaines requièrent l'ajustement des structures mentales et sociales. Dans cette dysergie où prévaut la mobilité des systèmes de pensée et des comportements, la dynamique des valeurs désormais "européocentriques" et régies par une capitalisation, en l'occurrence, économique, culturelle et symbolique n'épargne guère le champ ludique.

---

<sup>1</sup> Voir: "Anthropologie en Afrique: passé, présent et visions nouvelles" in Bulletin du Codesria, N°3, 1992

4. A la faveur de la crise d'identité, de la dysnomie et de l'émergence d'un nouveau système de valeurs, le champ culturel et les systèmes éducatifs se recomposent aux dépens de méconnues et insoupçonnées ressources ludiques locales.
5. A l'image de certaines œuvres et valeurs culturelles, des jeux locaux font de plus en plus l'objet d'appropriation, voire d'expropriation, d'exploitation et de rentabilisation de la part des civilisations dites du Nord. Tout comme les matières premières, ils subissent une reproduction "nouvelle manière" pour être réexportés à des prix prohibitifs vers leurs cultures d'origine.
6. La société béninoise précoloniale comme les sociétés africaines traditionnelles pouvaient se prévaloir d'un riche patrimoine ludique intégré à l'ensemble des activités et du système social.
7. La relativité de la conception ludique établie par les études ethnologiques contraste avec l'universalité d'une terminologie unique dont elle pose la question de l'opérationnalité et suggère la nécessité de redéfinition.
8. Le patrimoine ludique local subit une dégradation en faveur d'une consommation croissante et d'une prolifération de jeux dits modernes qui semble n'être qu'une forme réduite du phénomène de déperdition des valeurs traditionnelles. Cela soulève le problème de la survie et du devenir des jeux traditionnels, ainsi que celui de leur incapacité à satisfaire les besoins, désirs et aspirations qu'expriment les entités socio-culturelles locales actuelles.
9. Tout comme la disparition de la plupart des jeux traditionnels, de profondes mutations structurelles et fonctionnelles des rares survivances ludiques s'imposent à l'observation. Dans une perspective de définition des conditions d'un autre devenir de la société, une analyse des

mécanismes et dynamiques de transformation et de déperdition de ces jeux revêt une importance capitale.

10. La désaffection à l'égard des jeux locaux est l'indicateur d'une rupture culturelle sur la base des avantages comparatifs. Il en résulte la question de la représentativité, de la compétitivité et de l'interculturalité du patrimoine ludique local; et, en arrière-plan, celle de la redynamisation socio-culturelle.

11. Redynamiser les jeux locaux suscite non seulement une question de méthode et de mode d'objectivation, donc pose le problème d'articulation du moderne et du traditionnel, mais également celle d'une volonté politique et d'élaboration d'un cadre institutionnel favorisant.

12. La perspective de l'analyse de l'historicité ludique interpelle autant les politiques d'éducation, d'urbanisation, d'économie générale et de modernisation passées et actuelles qu'elle suggère l'analyse des champs ainsi indiqués.

## **B. Questions et préoccupations générales**

### **1°) Questions fondamentales**

Parti au terme de nos mémoires de Maîtrise et de D.E.A. du constat que le champ des jeux, à l'image de la société en général, est soumis à une dynamique, nous en sommes arrivé à observer que cet espace est en recomposition permanente. Nous avons aussi observé que cette dynamique, dans son état actuel, introduit non seulement des comportements ludiques nouveaux, mais également de nouveaux facteurs de détermination de ces comportements. Nous en sommes, enfin, arrivé à observer que les motivations, les choix et les comportements ludiques varient d'une classe sociale à une autre.

Ces observations soulèvent trois questions qui constituent la rampe d'érection de notre thèse.

1. Quels sont la place et le sens des jeux dans le projet moderniste de l'Etat?
2. Comment les jeux sont-ils produits, répartis et consommés dans la société béninoise contemporaine ?
3. Quels sont les enjeux en jeu dans le champ contemporain des jeux ?

Il s'agit, en d'autres termes, de répondre aux questions:

1. Comment apparaissent, émergent et subsistent les jeux dans le Bénin contemporain ?
2. Qui jouent au jeu ?
3. Qui jouent à quoi ?
4. Comment jouent-ils à ce à quoi ils jouent ? et surtout,
5. Pourquoi jouent-ils à ce à quoi ils jouent quand ils jouent ? Et pourquoi ne joue-t-on pas ?

Les questions, ainsi formulées, laissent croire à leur limitation au champ moderne des jeux. Mais de la pré-enquête et des enquêtes antérieures, il ressort que la recomposition ne saurait être étudiée de façon synchronique. En d'autres termes, la modernité actuelle ne saurait, détachée et expurgée de la tradition, faire l'objet d'une étude satisfaisante.

En définitive, les questions de l'historicité et de la détermination ludiques supposées se rapportent tant à la société béninoise évoluant vers une certaine modernité, qu'à cette même société dans son état antérieur, et soumise à une dynamique de rupture qui l'entraîne vers cette modernité.

En arrière-plan aux questions ci-dessus, se retrouvent deux types de préoccupations.

## **2°) Préoccupations de l'ordre de la théorie sociale**

1. Existe-t-il des similitudes entre la représentation ludique locale et la conception du jeu des sociétés industrielles ?
2. Est-il raisonnable de recouvrir d'une même terminologie les représentations et pratiques ludiques des sociétés industrielles et africaines?
3. Les survivances ludiques locales sont-elles des composantes d'une contre-culture, un épiphénomène, un phénomène isolé ou un phénomène participant d'un système élargi d'inerties culturelles ?
4. Comment exhumer, assurer l'émergence et la compétitivité des corpus de connaissances et de pratiques ludiques locales qui, comme le souligne P. HOUNTONDI (1994) à propos des savoirs endogènes en général, sont «à la périphérie de la périphérie, à la marge de la marge.»?
5. Comment combattre la "logique de l'extraversion" scientifique en matière de jeu ?

## **3°) Préoccupations de l'ordre de la sociologie appliquée**

1. Comment combattre la "logique de l'extraversion" ludique au plan social pratique ?
2. A quelle logique de substitution s'en remettre ?
3. Quelle utilité pratique présente encore aujourd'hui la réhabilitation des jeux endogènes ?
4. Comment fonder et impulser cette réhabilitation afin qu'elle soit efficiente?

Ces préoccupations, à première vue, reléguées aux limites de la problématique de démocratisation des pratiques ludiques et d'égalisation des chances sociales semblent, à y voir de plus près, constituer les conditions déterminantes de cette problématique.

Cependant, soulignons que leur valeur et leur intérêt heuristiques restent limités si elles ne sont pas perçues dans des contextes plus englobants de préoccupations, ou par rapport à des résultats concrets (Cf. Objectifs et conséquences attendues). La présente étude ne se conçoit donc ni *ex nihilo*, ni *in abstracto*. Menée dans une perspective réformatrice, elle s'inscrit dans des problématiques d'ensemble qui ont noms: crise de l'éducation, crise d'identité culturelle, inégalité de chances sociales, déficit ou faillite des politiques de développement économique et/ou culturel, invasion et limites de la société de consommation, recherche de ressources nouvelles, etc.

### C. Objectifs et conséquences attendues

Deux principaux objectifs, l'un de nature fondamentale et l'autre, plus concret, guident la présente étude.

Orientée par un souci de définition d'éléments de parallélisme et d'asymétrie des représentations ludiques, et des historicités ludiques traditionnelle et moderne, l'étude devra, à terme:

- aider à mieux cerner les contours du champ des jeux en recomposition, et aider à comprendre les enjeux qui guident ce processus;
- contribuer à une redécouverte du jeu puis à une redéfinition du concept par l'adéquation de la réflexion spéculative afférente;
- contribuer à mettre en relief l'inadéquation des outils méthodologiques, et la nécessité de définition d'approches des questions de jeu qui prennent en compte les nouvelles dimensions de la problématique ludique.

Si de par sa nature, l'étude semble vouée à escompter des résultats de type fondamental, cela ne se limite cependant pas à un exercice exclusivement académique. Au plan de l'application, des résultats concrets sont aussi attendus.

Entre autres, elle s'assigne comme finalité de contribuer à la définition des conditions de participation du potentiel ludique local à la modernité, à une nouvelle dynamique sociétale. Il s'agit concrètement de contribuer à l'inflexion de la recomposition actuelle de l'espace ludique dans le sens d'une accessibilité de la majorité sociale et, en dernière instance, dans celui d'une réduction des inégalités sociales. C'est une tentative de limitation, à défaut de neutralisation, des chances de reproduction sociale à partir des pratiques ludiques. Il s'agit d'explorer une piste de recherche qui s'attacherait à conduire à l'équilibre dans la production scientifique, sur les savoirs et pratiques ludiques africains et étrangers, et en outre, de rétablir l'équilibre dans l'historicité même de ces deux types de jeux.

Recherche orientée («problem focused research» selon les anglo-saxons), la présente thèse se fonde sur une historicité ludique suggestive. Par extension, elle s'inscrit dans la problématique de traduction du fait éducatif et culturel en facteur de détermination du développement économique et social: un projet de "resourcefulness" selon l'expression d'Ignacy SACHS. Projet de définition d'une nouvelle philosophie de développement fondée sur l'exploitation et la rentabilisation des jeux locaux, cette recherche vise la construction d'une identité nouvelle, non point introvertie et sclérosée, folklorique, touristique et inefficente, mais qui se veut plutôt originale, fonctionnelle et opératoire.

## **II. FONDEMENTS ET TRAJECTOIRES THEORIQUES DE LA RECHERCHE**

### **A. Thèse et Hypothèses**

La clef de voûte de nos réflexions et recherches est que: la représentation et l'historicité ludiques au Bénin subissent une crise participant de la dynamique d'ensemble de recomposition sociale. Tout en reflétant les différenciations au

sein du corps social, ceci est source de production, voire de reproduction d'inégalités sociales, et de renforcement du système de classes.

Autour de la thèse ainsi formulée s'articulent des hypothèses dont celles qui suivent sont les plus évidentes.

1. La multipolarité ludique donne à croire à l'existence et à la manifestation d'une conscience d'affrontement culturel et idéologique. Elle occulte, en réalité, un seul et même système culturel à plusieurs vitesses.
2. Dans la société béninoise moderne, la pratique du jeu est un facteur d'identité et d'identification sociales.
3. La pratique du jeu appartient à un système de pensée et de valeurs transmises: l'habitus. Entre les deux prévaut une interaction inséparable des habitudes, des potentiels et enjeux de classes.
4. Le projet moderniste de l'Etat s'appuie sur une alliance et une coopération tacites avec la bourgeoisie locale, qui déterminent une volonté et des orientations politiques au détriment de la majorité sociale.
5. La faiblesse de la valeur d'échange des jeux locaux les confine dans des rôles de seconde zone par rapport aux jeux étrangers et les condamne à une situation de déperdition progressive.
6. La réinvention ludique dont seulement la créativité infantile peut se prévaloir pose, de façon pragmatique, la question de l'adaptation culturelle qui échappe si manifestement aux adultes. Mais cette réinvention reste qualitativement (aux plans technologique et intellectuel) trop rudimentaire, folklorique et économiquement peu valorisée pour répondre aux besoins, autres que ceux limitativement distractif, touristique et décoratif, de capitalisation et de compétitivité modernes.

## **B. Principales orientations de la recherche**

Outre un examen approfondi de la littérature existante sur le jeu, l'étude a été globalement orientée:

- dans le sens de l'analyse d'institutions qui a permis une endoscopie des instances de décisions et des politiques,
- dans le sens de la saisie de l'historicité et de la dynamique culturelle endogènes dont résultent, d'une part, l'exploration et la redécouverte d'une partie considérable mais suffisamment représentative du patrimoine et de l'héritage ludiques traditionnels, d'autre part, une meilleure connaissance du champ ludique dérégulé et en recomposition,
- par rapport à la compréhension du changement social et culturel et du modernisme pour une meilleure compréhension des motivations et mécanismes d'emprunts opérés en matière de jeux étrangers.

CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

PREMIÈRE PARTIE.

LE JEU AU BÉNIN ET DANS LE MONDE.  
APPROCHES PRATIQUE ET  
THÉORIQUE

**CHAPITRE PREMIER.**  
**Méthodes et techniques de recherche**

# CHAPITRE PREMIER. Méthodes et techniques de recherche

Ce chapitre renferme essentiellement deux éléments, à savoir la définition de l'univers de l'enquête et la définition des démarches théoriques et pratiques de la recherche.

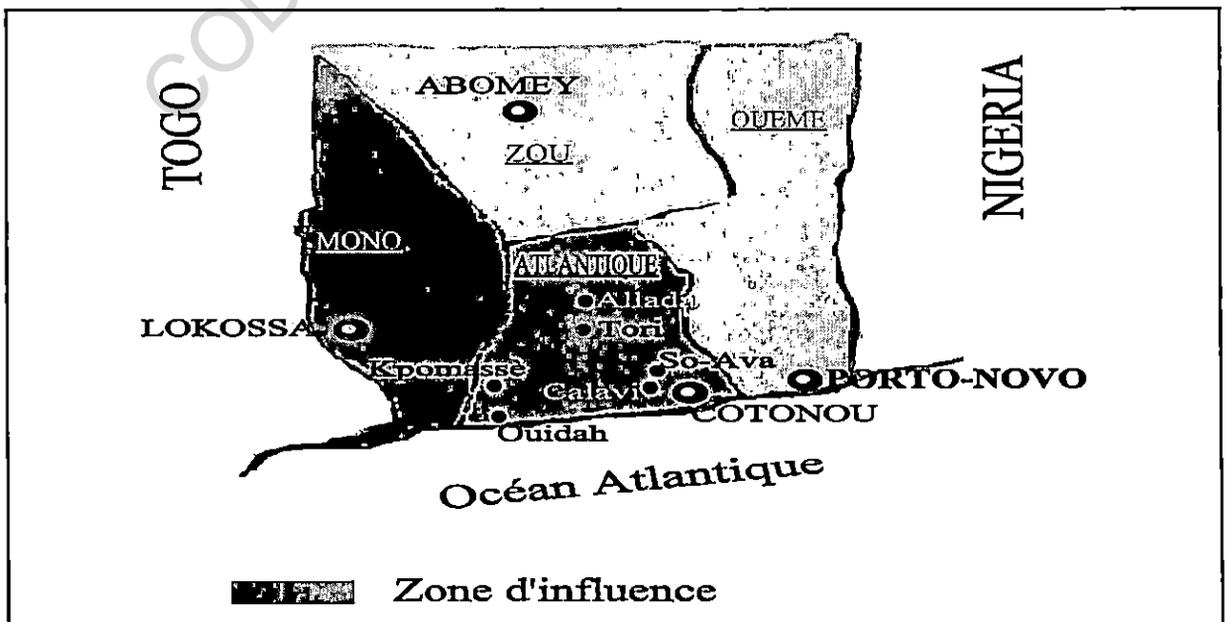
## SECTION I. Le champ socio-géographique et sa valeur heuristique par rapport à la problématique

### A. Choix et justification du choix de l'univers de l'enquête

Pour de multiples raisons tenant à sa valeur intrinsèque, nous avons choisi le département de l'Atlantique, sur les six que compte le Bénin, comme champ de nos investigations.

#### 1°) Connaissance du milieu

Carte N°2 : Univers de l'enquête



Couvrant une superficie de 3222 km<sup>2</sup> soit 2,87% de la superficie totale du territoire national, le département de l'Atlantique est situé entre les 6ème et 7ème degré de latitude nord et sur les 2ème et 2.30ème degré de longitude est. Il est limité au Nord par le département du Zou à la hauteur des villages de Sèhouè, Djigbé et Kpomè, au Sud par l'Océan Atlantique; à l'Est par le département de l'Ouémé, au niveau des villages d'Agbodjèdo et d'Avotrou; et à l'Ouest, par le département du Mono où le lac Ahémé puis les fleuves Couffo et Aho en constituent les limites naturelles. Il est subdivisé en 14 sous-préfectures comptant à leur tour: 98 communes et 634 villages et quartiers de ville. Son chef-lieu: Cotonou, qui est en même temps la capitale économique du Bénin, est une métropole cosmopolite où se concentrent la plupart des opérateurs économiques tant autochtones qu'allogènes. La connaissance des spécificités favorables à notre méthodologie s'obtient réellement par une analyse sectorielle des caractéristiques du département.

#### *a) Caractéristiques physiques*

##### *- La climatologie*

Précipitations, humidité relative, température et insolation moyennes constituent les principales composantes de ce climat.

Situé au Sud de la République du Bénin, le département de l'Atlantique appartient au domaine subéquatorial de toute la zone côtière du Golfe de Guinée. Par conséquent, il est essentiellement caractérisé par deux saisons des pluies et deux saisons sèches par an:

- \* la grande saison des pluies, d'avril à juillet;
- \* la petite saison sèche d'août à septembre;
- \* la petite saison des pluies, d'octobre à décembre, et
- \* la grande saison sèche de décembre à mars.

Cette distinction climatique est d'autant plus nécessaire qu'elle constitue un déterminant important de la pratique des jeux mais surtout de la disponibilité des supports ludiques saisonniers.

La moyenne pluviométrique annuelle avoisine 1200 mm dont 700 à 800mm pour la grande saison des pluies, et 400 à 500 mm pour la petite. D'où l'importance du rôle que joue, dans cette région, l'humidité relative qui y constitue l'élément compensateur du déficit pluviométrique.

Les températures sont, ici, celles d'un climat tropical humide. Caractérisées par une moyenne élevée et une faible amplitude, elles ne sont jamais excessives durant les quatre saisons de l'année. La moyenne mensuelle varie entre 27 et 31 degrés, avec un minimum de 15 degrés. L'amplitude entre les mois les plus chauds et ceux les plus froids n'excède guère 2 et 3 degrés, et croît à mesure que l'on s'éloigne de la côte.

L'insolation, quant à elle, ne se mesure qu'à Cotonou, seule ville du pays où sont disponibles des moyens d'évaluation météorologique, grâce aux services de l'ASECNA. La moyenne annuelle y est de 2.374,2 et varie entre 2.253 et 2.502,2.

De façon générale, il est remarquable, depuis quelques années, que ces différents éléments climatologiques subissent de façon croissante ou décroissante de sérieuses perturbations.

#### - Le relief et les sols

Le relief du département de l'Atlantique se caractérise par une suite de dépressions dans l'Est et dans le Sud-Ouest, par des plateaux de faible altitude inclinés en pente douce vers le Sud et par une zone côtière marécageuse bordée par une plage de sable.

Comme la zone sud tout entière du pays, il est marqué par:

- \* des sols ferrugineux tropicaux: terre de barre ou sols faiblement ferrallitiques, couvrant une grande partie du plateau d'Allada, spécialement adaptés à la pratique des jeux sur terre ferme;

\* des sols noirs tropicaux qui se localisent dans la dépression de la Lama au Nord du département;

\* des sols hydromorphes de la vallée de l'Ouémé (le plus long fleuve du pays);

\* des sols du complexe littoral peu évolués d'apport, mais qui conviennent à la pratique de jeux comme "den" (une variante de cache-tampon).

- La flore

On observe ici un appauvrissement réel de la végétation. De la forêt équatoriale d'origine, il n'existe plus que de petits îlots. De nos jours, la végétation se réduit à un bush arbustif associé à des peuplements plus ou moins denses de palmiers à huile à l'état naturel ou en plantations industrielles sur les plateaux. L'appauvrissement de la végétation a un impact négatif sur la pratique des jeux dans la mesure où il entraîne la disparition d'espèces dont les fruits servent de supports à certains jeux (exemple du "ve", jeu d'adresse à base du fruit du *Dioclea reflexa* en constante disparition).

- L'hydrographie

La majeure partie est occupée par les nappes d'eaux continentales (fluviale, lacustre et lagunaire) et marines sur la superficie du département. Ce réseau hydrographique assez dense est dominé par:

\* le Couffo à l'Ouest;

\* les rivières Sô et Sossou à l'Est. On peut distinguer en outre les lacs Nokoué, Ahémé, Toho, Dati et les lagunes de Cotonou et de Ouidah.

On retrouve sur ces eaux des variantes amphibies de la plupart des jeux pratiqués sur terre ferme.

## **b) Caractéristiques humaines**

### **- Généralités**

A la date de l'opération du RGPH<sup>2(1)</sup>, le département de l'Atlantique comptait à lui seul 1.066.373 habitants équivalant à plus du cinquième de la population totale du pays. Environ la moitié de cette population, soit 536.827 habitants, vit dans la ville de Cotonou. La densité moyenne du département évaluée à 322 hbts/Km<sup>2</sup>, pendant que le département du Borgou n'enregistre que 15,9 hbts/km<sup>2</sup>, est, de loin, la plus élevée du pays. La moyenne nationale n'étant que de 42,8 hbts/km<sup>2</sup>. Quant au record de densité, il revient à la ville de Cotonou qui abrite 6.795,3 hbts au km<sup>2</sup>. Cotonou abrite à peu près le tiers de la population urbaine nationale qui est de 1.756.197 hbts<sup>(2)</sup>. Autant de paramètres qui constituent, à l'échelle nationale, des indices de représentativité de la ville pour une étude urbaine du genre de celle-ci.

### **- Structure et répartition de la population**

Terre d'accueil, le département de l'Atlantique est, par excellence, le spécimen représentatif de la population du pays dont elle abrite toutes les composantes ethniques. On y rencontre, également, partie ou tout des communautés étrangères vivant sur le territoire national. On distingue essentiellement:

- \* les autochtones: "aizɔnu" (41%), "fɔnnu" (30%), "tɔfinnu" (15%);
- \* les allochtones ou déplacés nationaux: "ajanu" (5%), "gɛnnu" et "xwlanu" (3%), "ɔyɔnu" (2%) et, par endroits, les autres groupes ethniques du pays et de fortes colonies d'allogènes: nigériens, maliens, sénégalais, nigériens, camerounais, européens, etc. non évaluées statistiquement.

---

<sup>1</sup> Deuxième Recensement Général de la Population et de l'Habitation de février 1992.

<sup>2</sup> L'essentiel des statistiques démographiques exploitées ici proviennent du volume de synthèse du RGPH<sup>2</sup>: Synthèse des Résultats d'Analyse, mars 1994.

### **c) Caractéristiques socio-économiques**

L'analyse des différents secteurs de production du département fait conclure au caractère primaire de son système économique.

#### **- L'agriculture**

En regard des statistiques disponibles au CARDER-Atlantique, 60% de la superficie totale du département, soit environ 193.000 hectares, sont emblavables. De façon générale, la migration et la ruée que suscitent ces surfaces contribuent à la déforestation et à l'appauvrissement de la végétation qui impliquent, comme mentionné précédemment, la disparition d'espèces de plantes nécessaires à la fabrication de certains matériels ludiques. Trois sortes de mode d'accès à la terre y sont répertoriées:

- \* accès résultant de propriétés familiales suite à une attribution de terre par lignage;
- \* accès à la faveur de propriétés privées acquises par héritage ou par achat; et,
- \* différentes formes de métayage et de fermage.

Les activités agricoles sont essentiellement dominées par les cultures vivrières à la tête desquelles se trouve le maïs: base de l'alimentation dans une large partie du pays. Viennent ensuite le manioc, l'arachide, le haricot-niébé, la patate douce, le taro, le riz, les cultures maraîchères, etc. Toutefois, on peut aussi compter quelques cultures pérennes allant des palmeraies naturelles et blocs de palmiers sélectionnés mis en place par l'ex-SONADER aux plantations de caféiers et de cocotiers subsistant sur le littoral. Au demeurant, des efforts sont entrepris dans le cadre de la culture des arbres fruitiers, de la production de bois de chauffage et d'essences d'œuvre: Iroko, Austiaris, Fromager, Rônier, Teck, Acacia, Eucalyptus, etc.

#### **- La pêche**

Elle est pratiquée sur les eaux continentales au moyen des "akaja", des bassins et étangs piscicoles, des enclos et des trous. Mais sur la mer, elle est assurée

par des équipes de pêcheurs qui se servent de pirogues motorisées ou non et de filets.

#### **- L'élevage**

On rencontre dans le département des races bovines et des races de caprins. Le secteur de la volaille y bénéficie d'un dynamisme sans précédent entraînant un bond atteignant 250% du taux d'accroissement.

La prédominance du secteur primaire n'occulte pas totalement des secteurs secondaire et tertiaire relativement dynamiques dans le département de l'Atlantique en regard des autres régions du pays.

#### **- Les secteurs secondaire et tertiaire**

Ayant pour chef-lieu la capitale économique du pays, l'Atlantique abrite une bonne partie des industries et demeure le centre, par excellence, du commerce national.

On y recense des industries agro-alimentaires, des industries minières, chimiques et des corps-gras, des industries textiles et vestimentaires et des industries de mécanique légère, de montage et de construction.

Le commerce, quant à lui, est dominé par le secteur privé et se limite à des magasins d'import-export, de produits manufacturés, de prêt-à-porter, etc. concentrés à Cotonou. Les étrangers, en l'occurrence les Libano-syriens interviennent dans une proportion considérable dans ce secteur. Les zones rurales se caractérisent par la commercialisation des produits agricoles, et des produits de première nécessité importés. Ceux-ci transitent, pour l'essentiel, par le plus grand marché du pays: Dantokpa, marché de classe internationale se trouvant à Cotonou et qui accueille des commerçants de toute la sous-région ouest-africaine.

L'essentiel du réseau de communication, en dehors des routes inter-états dont Cotonou reste le point de départ, et des pistes de desserte rurales, est concentré dans le département, notamment au chef-lieu. Il abrite ainsi, l'unique port en eau profonde et le seul aéroport de classe internationale du pays. C'est aussi le

point de départ et de convergence de toutes les dessertes de la voie ferrée nationale. Le réseau routier se détermine, à son tour, et dans sa globalité, par la liaison au même chef-lieu.

Comparés aux autres départements et villes du pays, l'Atlantique et son chef-lieu: Cotonou apparaissent comme un eldorado renfermant une forte proportion des centres de loisirs et autres espaces de jeux du territoire national. La ville de Cotonou abrite, à elle seule, 6 salles de cinéma, deux stades omnisports, plus d'une dizaine d'hôtels, des débits de boisson et restaurants évalués à plus de cinq cents et des night-clubs en nette progression numérique.

En définitive, malgré son étroitesse: environ 2,87% de la superficie nationale, l'Atlantique n'en demeure pas moins le département le plus important, des points de vue socio-culturel, socio-économique, socio-politique et administratif (Cf. C. la ville de Cotonou, P: 22), etc., du pays. Aussi, dans le cadre de ce travail, se présente-t-il comme le plus représentatif pour la recherche.

## 2°) Logique du choix

Toutes proportions gardées, le département de l'Atlantique comporte des spécificités justifiant son choix en tant que champ des investigations qu'exige la présente étude.

En effet:

- la facilité relative des modes d'accès à la terre (modes d'exploitation et même d'acquisition);
- la diversité et la répartition des ressources humaines et matérielles;
- la diversité des activités rurales, des productions et cultures agricoles mais également leur importance et leur complémentarité dans l'alimentation populaire et de base, leur intensité dans l'économie nationale;
- la prospérité relative de ses caractéristiques géographiques (sols, pluviométrie, cours d'eau, etc.);

- sa situation géopolitique;
- la concentration, en son sein, des plus importantes instances et infrastructures commerciales et industrielles, culturelles et sociales, politiques et administratives, etc., font du département de l'Atlantique le principal pôle d'attraction du pays. Différents facteurs qui ne sont pas sans rapport avec les changements sociaux et culturels, éducatifs et ludiques.

Région favorisant une intensité des activités agricoles, commerciales, industrielles et une grande circulation des personnes et des biens, l'Atlantique enregistre, par conséquent, d'intenses mouvements migratoires. Les différentes sortes de perspectives et quêtes d'épanouissement amènent une multiplicité de communautés à se concentrer dans le département en raison de ses avantages relatifs. Y coexistent ainsi une multitude de structures et systèmes éducatifs spécifiques aux divers groupes linguistiques qui, dans leurs migrations, se déplacent avec leurs pratiques culturelles respectives. Incidemment, le département se caractérise par une forte concentration de jeux (s'y côtoient toutes les pratiques ludiques nationales, même étrangères) et, en tant qu'espace d'échanges culturels par excellence, il favorise des emprunts et une diffusion ludiques tels que ne peuvent en enregistrer les autres régions du pays. Le potentiel et les dispositions sus-énumérés confèrent au département de l'Atlantique une importance socio-économique, politico-administrative mais surtout socio-culturelle qui a été déterminante dans son choix comme champ d'investigation. A ces avantages spécifiques s'ajoutent:

- la proportion statistique de la jeunesse, âge d'or des jeux<sup>(1)</sup>, qui comme le remarquent VIDROVITCH C. et MONIOT H. (1992: 398 et 404), prédomine la démographie des sociétés urbaines africaines;

---

<sup>1</sup> A l'instar de la population nationale, la population du département est très jeune: 44,8% pour le groupe d'âge 0-14 ans, 50,4% pour celui 15-59ans. Ce dernier groupe atteignant 57% à Cotonou.

- des pesanteurs d'appoint comme l'accès relativement facile aux autres localités du département.

Remarquons enfin que la rapidité de la croissance démographique constitue une source génératrice de facteurs de perturbations du système éducatif et, par effet d'entraînement, des pratiques ludiques. En effet, les demandes toujours plus croissantes résultant, en partie, de flux migratoires élevés et non-régulés engendrent des insuffisances et la sclérose du système éducatif formel. Au plan scientifique, loin de constituer une contradiction, ceci renferme une charge méthodologique suffisamment informative qui complète le tableau des justifications du choix du département de l'Atlantique.

Afin d'avoir, le mieux possible, accès aux données qu'exige la "multidimensionnalité" de la présente étude, l'enquête sur le terrain comporte deux volets principaux. Il s'agit d'une enquête de type anthropologique et d'une enquête de type sociologique auxquelles correspondent respectivement un univers rural et un univers urbain d'investigation.

### **B. L'univers rural de l'enquête**

Des enquêtes précédemment menées dans le cadre de nos mémoires de maîtrise et de D. E. A. (HODONOU F. F. 1989 et 1991), nous avons conclu à la persistance relative des valeurs culturelles endogènes dans les pratiques et représentations rurales. Le processus de modernisation dont les structures urbaines sont le champ d'élection n'a pas encore atteint, avec la même intensité, les institutions et structures rurales: espaces sociaux de survivance et de manifestation de pratiques culturelles encore traditionnelles. C'est en cela que notre intérêt pour les communautés concernées qui dans leur diversité ethnique, en regard des variations et variantes ludiques notables d'un groupe linguistique à un autre, demeurent l'un des rares cadres sociaux susceptibles de se prêter efficacement au volet anthropologique de l'enquête. Cet intérêt

s'explique également par la finalité de notre enquête anthropologique. Elle consiste à répertorier le capital ludique et à saisir le rapport jeu/éducation des sociétés traditionnelles afin de déterminer les homologues et dissemblances de l'esprit des jeux qui y prévaut avec celui des jeux des sociétés modernes contemporaines.

Dans cet espace exclusivement réservé à l'enquête anthropologique, un nombre relativement limité de localités a été soumis à une exploration intensive comme le préconise l'un des rares anthropologues africains du jeu (COMOE-KROU B., 1983); les jeux étant un phénomène social à diffusion facile et rapide. Ceci s'explique également par l'observation de paramètres précis fondant certaines similitudes. Il s'agit, en l'occurrence, de la qualité des aires de jeu et du degré d'urbanisation qui favorisent un jeu de sélection et de réduction de l'univers d'enquête. En général, nous avons distingué:

- les zones rurales et semi-rurales,
- les aires sur terre ferme, les aires des bords des eaux, les aires sur les eaux et aires sur terres sablonneuses.

Au terme de cet exercice, l'univers strict de l'enquête dans le cadre anthropologique se limite:

- aux villages de Sô-tchanhoué et d'Awomé dans la région lacustre de Sô-Ava,
- aux villages de Gbovié, d'Agonmê et de Tori-Cada dans les régions relativement sablonneuses de Tori-Bossito,
- à la région ferrallitique et des plateaux d'Allada,
- à la zone semi-rurale d'Abomey-Calavi.

### C. La ville de Cotonou

L'objet et les objectifs de notre étude sont d'une actualité participant du processus de changement social et de préoccupations contemporaines. Pour cette raison, il est nécessaire, outre l'enquête anthropologique, et pour une objectivité dans la recherche sur le terrain, de partir de la modernité en construction. Afin d'éviter la dispersion, nous avons concentré notre attention sur la période présente. Nous avons ainsi essayé de reconstituer et d'analyser le champ des jeux tel qu'il se structure et s'organise en ces années 1990-1995. Deux raisons essentielles ont prévalu au choix de cette séquence historique. A savoir:

- la couverture des années 1980 par les enquêtes dans le cadre de la confection de nos mémoires de maîtrise et de D.E.A. qui nous a permis de disposer de matériaux d'analyse suffisants pour cette période,
- les possibilités de test des résultats antérieurement enregistrés dans le contexte de sortie de crise socio-économique (celle des années 80) qu'offrent les années 1990-1995. A ces deux raisons s'ajoute la dévaluation du franc CFA qui offre également une opportunité d'analyses inattendue.

Pour emprunter à BALANDIER et à sa théorie des mutations sociales mais également sur la base des oppositions qui sont souvent faites du traditionnel et du moderne en Afrique noire, les villes sont les lieux par excellence de manifestation de phénomènes de changement social et d'acculturation les plus accusés. A cet effet, la ville de Cotonou paraît être celle qui présente, sur le plan national, le plus d'intérêt heuristique au volet sociologique de l'enquête. Située sur la côte atlantique et le golfe du Bénin entre 6°21' de latitude nord et 2°26' de longitude est, la ville de Cotonou est née vers la fin du XIXème siècle d'un village du nom d'Okoutonou: province maritime du royaume d'Abomey.

La population de Cotonou double en moyenne tous les 10 ans. De 1945 à 1985, elle a connu une croissance de 2867,4%, soit 1,1% de la population nationale en 1945 et 12,5% en 1985. Des 26,5% de la population citadine nationale en 1979, la seule ville de Cotonou en abritait 9,6%, ce qui lui confère la première place dans le réseau urbain national; rang qu'elle occupe depuis 1956 après avoir été 4ème derrière Porto-Novo, Abomey et Ouidah, et qu'elle ne cesse dès lors de consolider. Sa naissance tardive comparativement à celle de ces villes multiséculaires, ne l'empêche pas de les supplanter en moins d'un demi-siècle. La prééminence de la ville de Cotonou à l'échelle nationale n'est pas que géographique, historique et démographique. Elle est également politico-administrative et économique. Ville cosmopolite, Cotonou, au nom d'une relative neutralité politique, a été favorisée par la rivalité des trois partis politiques qu'étaient l'UDD de J. AHOMADEGBE, le PRD de M. S. MIGAN APITHY et le MRD de H. MAGA. A ces partis s'identifiaient respectivement, en tant que fiefs électoraux, les régions du Centre et du Sud (une partie), du Sud-Est et du Nord où étaient situées les grandes villes du pays.

Au plan administratif, dès 1920, Cotonou bénéficie au détriment de sa voisine de l'Est, Porto-Novo, d'un transfert des services politiques, économiques et techniques: siège du gouvernement, Chambre de commerce, ministères, etc., qui ne fera que s'accroître jusqu'à nos jours, et qui laisse pendante la question du transfert de la capitale politique.

Cotonou est le point de départ d'un réseau routier, portuaire, aérien et ferroviaire développé favorisant la jonction avec toutes les autres localités du pays.

Le monopole des secteurs vitaux de l'économie, de l'appareil politique, des infrastructures culturelles, etc. et le contrôle de la vie sociale nationale que cela favorise nourrissent un vigoureux courant migratoire vers la ville de Cotonou et son département.

Outre sa nature cosmopolite, son importance socio-culturelle, socio-économique et politico-administrative, toutes caractéristiques reflet de celles du département dont elle est le chef-lieu, la ville de Cotonou présente également d'autres avantages, ceux-ci méthodologiques. A savoir, ceux:

- de l'hétérogénéité ethnique et de la diversité culturelle;
- de n'être sous l'influence prononcée d'aucune ethnie, contrairement aux villes comme Porto-Novo et Parakou où prédominent, respectivement, les groupes linguistiques gun/yoruba et bariba;
- d'être le "lieu de transit" des valeurs et produits étrangers vers les communautés et localités rurales, semi-rurales et de l'arrière-pays<sup>(1)</sup>;
- d'être le lieu de concentration de la quasi-totalité des infrastructures modernes du pays;
- d'être un centre où s'opèrent, par le biais des classes et quartiers périphériques, des innovations culturelles comme l'invention de nouveaux jeux: "jeux d'adaptation" (HODONOU F. F., 1989).

En définitive, les réductions successives dont a été l'objet l'univers de l'enquête (tant au plan anthropologique que sociologique) répondent à l'une des préoccupations actuelles des sciences sociales en Afrique: la nécessité croissante de "nucléarisation" des objets et champs africains de la recherche dont se font particulièrement l'écho les anthropologues<sup>(2)</sup>.

---

<sup>1</sup> Comparée aux autres localités du pays, la ville de Cotonou se présente comme une véritable "place de colonisation", selon les termes de NORA et MBEMBE (COQUERY-VIDROVITCH, sous la direction de, 1992: 8), et comme vecteur de modernisation.

<sup>2</sup> Cf. Remarque de H. MEMEL-FOTE dans "Anthropologie en Afrique: Passé, Présent et Visions nouvelles" in Bulletin de CODESRIA, N°3, Dakar, 1992.

## SECTION II. Profils théorique et pratique de l'enquête

### A. Généralités

Pour des raisons d'ordre opératoire, nous avons opté pour un pluralisme méthodologique que suggéraient déjà les orientations à la fois anthropologique et sociologique de l'enquête sur le terrain. Mais la présente étude est aussi d'une pluridisciplinarité qui en appelle à pareille disposition. Les inflexions, par ailleurs, historique, psychologique et socio-économique de ce travail viennent conforter la nécessité de recourir à une méthodologie plurielle tant au plan théorique que pratique.

De façon générale, notre approche est de type qualitatif. Elle n'exclut pas pour autant des appuis d'ordre quantitatif d'un second degré. Dans notre tentative de porter un regard nouveau sur le jeu et, par conséquent, de reconsidérer les approches y afférentes, nous apparaît l'inadéquation d'une analyse purement mathématique et quantitativiste.

A la suite de LAZARFELD, LEWIN et THURSTONE, tous trois pourtant adeptes de la quantification en sciences sociales, nous remarquons les limites et la relativité de l'approche quantitativiste ainsi que la valeur du qualitatif dans lesdites disciplines (GRAWITZ M., 1993). Inscrite dans une logique identique, la présente étude a été menée dans un contexte humain parfois foncièrement psychosociologique dans lequel la démarche mathématique quantitativiste ne semble pas très indiquée. Qui plus est, la pauvreté singulière du champ exploré en statistiques indicatives, le caractère fondamental et parfois individuel de certains types d'informations recueillies font pencher pour une perspective de type qualitatif. Les matériaux recherchés: besoins, désirs et aspirations sont de l'ordre des préférences et choix relevant apparemment des motivations, des pulsions internes, de la liberté d'action et de la rationalité des acteurs.

Cependant, les décisions, conduites et choix personnels ne sont jamais abstraits, mais sont des construits sociaux auxquels sont sous-jacents la multiplicité et la diversité internes des ensembles, la contrainte, les conditionnements et ajustements inhérents aux groupes sociaux. Pour ces raisons, notre orientation qualitative s'est enrichie de précieux apports de l'ordre de la quantification. En définitive, notre recherche s'inscrit dans un continuum alternant le quantitatif et le qualitatif. Un continuum dans lequel le qualitatif, principe antérieur, prend appui sur le quantitatif, continuum que des controverses idéologiques ont souvent tendance à occulter.

Au demeurant, notre perspective n'écarte pas les paradigmes de type mathématique. Seulement, nous y recourons moins à cause du langage numérique qu'à cause de sa logique en tant que moyen de définition de termes de relations, de correspondances et de découverte de principes. Par l'approche quantitative sont construits des faits dispersés dans la masse des caractéristiques sociologiques des jeux rencontrés, recensés et dans le discours des sujets sociaux qui les pratiquent ou les organisent. C'est une opération de mesure des fréquences d'apparition d'un type de jeux ou de l'autre dans le système de régulation sociale; des fréquences des motivations déterminant les préférences et les choix des jeux, etc. Une opération de distanciation vis-à-vis du vécu ludique individuel par laquelle nous comptons pouvoir saisir les représentations ludiques et les enjeux sociaux du champ des jeux. En somme, il s'agit de la quantification au second degré qui permet d'identifier des fréquences qui, au-delà des interprétations hâtives et superficielles, sont révélatrices quand elles sont analysées avec objectivité.

## **B. Approche plurielle et spécificité méthodologique**

Le principe directeur de nos analyses a été de considérer et de restituer le caractère holistique du phénomène ludique et des problématiques qu'il soulève

dans le cadre de ce travail en tant que manifestations participant de multiples mécanismes, déterminés par divers paramètres, avec des effets induits interdépendants ne pouvant être examinés isolément. Cette approche systémique qui caractérise l'étude dans son ensemble a, entre autres, favorisé une meilleure intelligence des mécanismes générateurs de la déperdition ludique et, surtout, une mise en forme théorique de matériaux et résultats dispersés. Le systémisme offre les éléments de base d'un mouvement scientifique dialectique et de dépassement allant dans les profondeurs explicatives des mutations liées au jeu, de ses rapports avec les systèmes éducatifs, culturel, économique, idéologique, institutionnel, etc., qui n'apparaissent guère avec cette démarche à cause de son caractère général et parfois statique.

La multidimensionalité de l'étude requiert une approche scientifique conséquente. A cet effet, nous étions tenté au départ par le matérialisme historique. Comme le reconnaît l'anthropologue ghanéen K. PRAH<sup>(1)</sup>, en dépit de la crise du socialisme et du discrédit du marxisme qui en découle, ce dernier nous était apparu un outil d'analyse efficace des sociétés et de leur histoire. De ce fait, son choix s'expliquerait par son efficacité à saisir en même temps les déterminants dialectiques, statiques et synchroniques, dynamiques et diachroniques des phénomènes sociaux.

En traduisant à l'origine une théorie philosophique qu'est le matérialisme dialectique, doctrine à la fois économique, historique, sociologique et idéologique, le matérialisme dialectique répondrait, dans une large mesure, aux préoccupations méthodologiques et analytiques de notre étude typiquement pluridisciplinaire. Cependant, caractérisé par une surdétermination économique et idéologique, le matérialisme historique pêche par une prédominance de facteurs et un relent de dogme qui contrarient quelque peu une analyse qui se veut plurifactorielle et objectivement équilibrée. Il limite de même les chances

---

<sup>1</sup> Cf. "Anthropologie en Afrique: Passé, Présent et Visions nouvelles", op. cit.

de répondre efficacement à la question de savoir si les choix et pratiques de consommation ludique sont déterminés ou déterminants, sont des facteurs de conditionnement ou des facteurs conditionnés.

Notre objet d'étude, pris dans le contexte de la construction de l'objet d'étude scientifique telle que l'entend G. BACHELARD, rappelle des problématiques comme:

- la reproduction sociale et les différences de classe en arrière-plan desquelles se trouvent les motivations et logiques individuelles et de groupe,
- les mutations sociales et la résistance culturelle, etc.

En somme, des problématiques diversement abordées par les courants théoriques, mais surtout des problématiques dans l'analyse desquelles se sont particulièrement illustrées certaines approches. Ce qui, dans le cadre de la présente étude, en appelle à un pluralisme méthodologique.

En effet, même si le structuralisme génétique prédomine dans nos analyses, notre démarche d'ensemble a été sans souci majeur d'inscription dans une école et de s'y inféoder, la nécessité de croiser des théories de sources diverses s'étant avérée très tôt. Notre ambition a été de puiser, dans une épistémologie relativement récente<sup>(1)</sup>, les éléments qui pourraient jeter la lumière sur notre objet d'étude. Il s'agit en somme de recourir à ces stocks de courants théoriques émergents du champ intellectuel des sciences sociales dans sa recomposition suite au reflux du structuralisme des années 1965-1970<sup>(2)</sup>. Plusieurs raisons expliquent le choix des approches post-structuralistes<sup>(3)</sup>:

- 1- le caractère multidimensionnel de l'objet d'étude,

---

<sup>1</sup> Cf. ANSART P., Les sociologies contemporaines, Paris, Editions du Seuil, 1990, P:15

<sup>2</sup> Ibidem

<sup>3</sup> Le post-structuralisme considéré par P. ANSART (1990: 29) comme étant une critique positive du structuralisme.

2- l'éclectisme de ces démarches nouvelles par rapport aux systèmes théoriques classiques sans que la rupture épistémologique ne soit consommée,

3- leur pertinence et leur complémentarité à aborder les questions sociales contemporaines,

4- leurs références communes aux classes sociales (P. ANSART, 1990: 63), classes sociales qui sont au cœur de nos préoccupations, même si le mode de référence diffère d'une théorie à une autre.

Pour ces différentes raisons, nous nous en sommes remis à deux approches principales, à savoir le structuralisme génétique et la sociologie dynamique.

### 1°) Pourquoi le structuralisme génétique ?

Dans le contexte de la modernité ludique, la variabilité mais également le caractère connexe de l'héritage culturel et des choix individuels et de groupes suggèrent une analyse à la fois synthétique, historique et déterministe. Une analyse permettant une saisie globale et totalisante du phénomène ludique dans ses divers liens et ses mutations en vue de projections dans l'avenir. La diversité et la richesse des influences scientifiques subies par P. BOURDIEU, considéré comme le père du structuralisme génétique, fait de ce schème un outil d'analyse idéal pour notre étude. Et les risques de dispersion méthodologique auxquels nous exposait le caractère multidimensionnel de l'étude se trouvent, du même chef, minimisés.

En effet, par rapport aux approches spécifiques sous-tendant les analyses de LEVI-STRAUSS, de DURKHEIM (lui-même en partie héritier de COMTE), de MARX, de WEBER, etc. dont P. BOURDIEU est héritier (ANSART, 1990: 30-31), ont été satisfaites les exigences de recours aux méthodes:

- structuraliste,
- holistique et comparative,
- historique et dialectique,

- individualiste qu'imposaient les analyses d'ordre morphologique, monothétique, diachronique puis rationaliste de la modernité ludique dans ses rapports avec l'éducation et les diverses sortes d'enjeux.

Le recours au structuralisme génétique s'explique autant par sa spécificité à mettre en exergue "la division sociale en classes", la répartition et les différenciations de pratiques selon les origines sociales et les appartenances de classes, que par sa pertinence avérée dans la saisie de la précellence des contraintes et déterminismes sociaux (BOURDIEU et PASSERON, 1970 et BOURDIEU, 1979). A partir de concepts comme "habitus", "capital", "champ", etc., BOURDIEU (ACCARDO et CORCUFF, 1986) a suffisamment analysé et démontré le poids de l'héritage culturel dans la formation de la personnalité, et en tant que facteur essentiel mais inconscient de conditionnement des comportements individuels et collectifs. Ici, le recours au structuralisme génétique a notamment permis:

- d'appréhender les potentiels ludiques de classes,
- de tenter l'explication des consommations ludiques de groupes,
- de tenter l'explication des survivances ludiques qui résistent à l'invasion des jeux importés et modernes.

L'efficience du structuralisme génétique en matière d'analyse des mécanismes de transmission de valeurs culturelles et de reproduction sociale à l'ère contemporaine ne fait point l'ombre d'un doute. Elle est, dans le cas présent, indispensable pour restituer les contextes globaux et corrélatifs (économique et politique, culturel et idéologique, social et symbolique, etc.) qui conduisent aux choix et à l'émergence d'un nouveau modèle ludique. A notre sens, les structures sociales permettent, pour l'essentiel, de cerner les logiques et stratégies du champ des jeux, et le structuralisme génétique est manifestement l'un des outils les plus efficaces pour révéler ces déterminants.

En s'intéressant particulièrement au fonctionnement des systèmes de transmission culturelle et aux mécanismes de reconversion des capitaux, le

structuralisme génétique fait du champ des jeux et de son état permanent de dérégulation et de recomposition qui ne peut se limiter au langage établi des mutations mais exige un intérêt pour l'ensemble du processus de transformation, ses objets d'étude. C'est là une priorité d'analyse que se réserve traditionnellement le marxisme mais qui se révèle pouvoir aussi valablement relever d'une approche structuro-génétique. Une approche d'autant plus pertinente en la matière que l'analyse des déterminismes présents et passés dont elle fait sa priorité n'en occulte en rien le caractère dynamique et prospectif. Ceci offre des contingences favorisant les visions prospectives que la présente étude qui se veut suffisamment réformatrice se fixe. Le structuralisme génétique permet donc de transcender les observations spontanées, les analyses mécanicistes et de mener à la praxis (liens entre le vécu, la pratique et la pensée) ludique. Il permet aussi une analyse approfondie des faits, des principes spécifiques, des symboles et des sens cachés dans le champ des jeux repérables seulement à partir du phénomène même.

Néanmoins, la fonctionnalité du structuralisme génétique s'avère parfois limitée. Car, les logiques et les enjeux, les choix et attitudes qui constituent pour une part considérable notre objet d'étude, échappent par moments au déterminisme des habitus de groupes. Ils relèvent dans ces cas de motivations et goûts, de préférences et du bon vouloir; de besoins, de désirs et d'aspirations d'ordre individuel dont la saisie requiert du recul à l'égard des analyses de P. BOURDIEU. La spécificité du présent travail, la nécessité de correction des limites relatives au structuralisme génétique qu'il implique et le souci d'une objectivité toujours plus accrue nous conduiront à alterner parfois avec une approche qui, sans être totalement atomiste, facilite la conquête des variables individuelles et psycho-sociologiques évoquées ci-dessus: l'approche fonctionnaliste et stratégique.

L'utilisation de l'analyse stratégique <sup>(1)</sup> s'explique par le fait qu'elle permet d'éviter les dérives analytiques auxquelles expose le totalitarisme socio-culturel dans la compréhension de la modernité ludique. L'analyse simultanée de la crise ludique, des ajustements et de la recomposition de l'espace des jeux que la crise implique requiert une connaissance des logiques d'action et des stratégies développées par les acteurs sociaux qui ne sauraient être compressibles à des variables sociologistes ou psychologues. L'un des objectifs de ce travail est d'appréhender comment, en fonction des conditions institutionnelles et du principe d'une rationalité limitée, les agents sociaux réagissent en adoptant des jeux qui leur sont profitables<sup>(2)</sup>.

Reposant sur une résistance relative aux contraintes socio-culturelles et historiques, la démarche stratégique favorise une connaissance plus étendue du phénomène ludique par l'élargissement à une perspective à la fois historico-culturelle et rationaliste. En l'occurrence, son efficacité a été de notoriété dans le cadre de la reconstruction et de l'explication des logiques et motivations, des choix et attitudes de consommation ludique.

En règle générale, la démarche stratégique peut paraître incompatible avec le structuralisme génétique. En pratique et sur le terrain, les deux schèmes méthodologiques semblent plutôt complémentaires. En témoigne la nécessité de repérer à la fois les déterminismes sociaux extérieurs à l'individu: les construits sociaux et les choix, en matière de jeu, qu'il a de lui-même opérés

---

<sup>1</sup> Voir: - J. M. MARCH et H. A. SIMON, Organizations, New-York, Wiley, 1958 (traduction française, les Organisations, Paris, Dunod, 1965)  
- H. A. SIMON, Administrative behaviour, New-York, MacMillan, 1957, et  
- M. CROZIER et E. FRIEDBERG, L'acteur et le système, Paris, Editions du Seuil, 1977.

<sup>2</sup> Le principe de la "rationalité limitée" se trouve fort bien résumé par P. ANSART dans sa reconstitution des débats de fond sur l'épistémologie post-structuraliste, et plus précisément dans le passage sur l'approche fonctionnaliste et stratégique. Il dit in extenso: «Les individus qui concourent au fonctionnement de l'organisation vont y apporter leur contribution dans les conditions orientées par les règles, mais pour y poursuivre leurs intérêts selon les stratégies conformes à leur représentation de ces intérêts.» (ANSART, 1990:70).

sous les dehors d'entités abstraites. Mais des choix toujours conditionnés par une certaine marge de liberté par rapport aux contraintes du système social. L'analyse stratégique ne fait que suppléer aux limites liées aux manifestations par moments culturalistes et historicistes du structuralisme génétique. Raisonner uniquement en termes de contraintes extérieures, de transmission des pratiques de consommation ludique et de globalité transcendante, c'est faire complètement abstraction de la contingence de liberté de choix et d'action ainsi que de la logique individuelle qui conditionnent la consommation d'un type de jeu ou d'un autre. C'est méconnaître la possibilité pour l'individu de choisir, d'adopter ou non les propositions ludiques de la part de sa culture d'origine, des institutions sociales et politiques. C'est méconnaître la possibilité pour lui de rejeter les valeurs de groupe et de résister au tropisme suscité par les éléments de culture exogènes. C'est, en dernière instance, méconnaître l'adaptabilité et les capacités d'emprunt des cultures endogènes. De même, l'évacuation du poids de la culture sociale, des mécanismes de transmission et de reproduction, des habitus de classes ne peut constituer qu'une entorse considérable à l'exaltation de l'essentiel régissant l'espace et les pratiques ludiques. Et c'est en cela que réside la pertinence et l'opportunité de la démarche stratégique qui, tout en permettant d'éviter les excès culturalistes et historicistes, épargne du finalisme et du rationalisme illimité de l'individualisme méthodologique.

En dernière analyse, la complémentarité du structuralisme génétique et de la démarche stratégique renvoie quelque peu à la complémentarité du globalisme et du rationalisme en matière de représentation du jeu. Mais l'approche stratégique joue, dans le cadre de ce travail, un rôle bien plus étendu que celui de la révélation de la rationalité limitée: ensemble avec la démarche socio-

dynamique, elle permet de satisfaire les ambitions systémiques et progressistes<sup>(1)</sup> de la présente œuvre.

## 2°) La sociologie dynamique

Repenser la modernité sur la base de l'analyse du champ ludique afin d'infléchir le devenir de la société béninoise par l'impulsion d'un processus d'égalisation des conditions sociales: en cela peut être résumé notre cadre de recherche. Pour y parvenir, la sociologie dynamique est d'autant plus pertinente que les mutations sociales qui en constituent l'objet permettent non seulement d'appréhender les corrélations entre le passé et le présent, mais également de penser le devenir de la société.

La théorie d'une autre modernité en tant que théorie de la contre-reproduction sociale et d'une autre acculturation à laquelle aspire cette étude s'inscrit dans la tradition réformiste et progressiste telle que l'entendent St SIMON et COMTE<sup>(2)</sup>. Le repérage des dynamiques «du dedans» et «du dehors» ainsi que leur interaction, l'appréhension du phénomène et des mécanismes de résistance culturelle dans le champ des jeux, l'analyse du champ ludique en recomposition, etc. qui sont autant de mouvements sociaux, justifient le recours à l'approche socio-dynamique que l'on doit à G. BALANDIER<sup>(3)</sup>.

Bien que soupçonnée de se démarquer radicalement du structuralisme génétique (ANSART, 1990: 46), la sociologie dynamique est un recours quasi-inévitable pour répondre aux préoccupations: comment, pourquoi et vers quoi se compose le champ des jeux, sous-jacentes à la problématique de base.

---

<sup>1</sup> Cf. - P. ANSART (1990: 66 et 73) et  
- M. CROZIER et E. FRIEDBERG (1977: 344-371)

<sup>2</sup> P. ANSART (1990:47) inscrivait aussi la sociologie dynamique dans les traditions théoriques de ces auteurs.

<sup>3</sup> Cf. BALANDIER G., - L'anthropologie appliquée aux problèmes des pays sous-développés, Paris, Cours de droit, 1956.  
- Sociologie actuelle de l'Afrique noire, Paris, PUF, 1955.  
- Sociologie des Brazzavilles noires, Paris, Armand Colin, 1955.

### C. Les moyens de la recherche

Comme indiqué plus haut, l'enquête de terrain a deux composantes distinctes: un volet anthropologique et un volet sociologique. Cette dichotomie tient à la nécessité de s'intéresser à une population composée de sous-groupes à dominante traditionnelle ou moderne. La perspective indicative et comparative qui guide la quête de matériaux en vue d'une projection qui tienne compte des modèles culturels en présence le requiert. Cette précaution ne répond pas pour autant à la délicate question du choix des techniques d'investigation.

Au Bénin, notre champ d'investigation, comparé à d'autres pays du tiers-monde, la culture heuristique existe à peine et les travaux en sciences sociales sont à peine notables. D'entrée, les chances de mener, dans de meilleures conditions, une étude même de nature semi-qualitative, sont donc minces, faute d'accès à une base de sondage et à une banque de données statistiques fiables. En l'occurrence, la question est d'une acuité particulière d'autant plus qu'il n'existe pas une comptabilité culturelle, encore moins une comptabilité sur les jeux. La construction d'un modèle dynamique des mécanismes de mutations socio-culturelles et ludiques s'avère donc être une gageure. S'offre ainsi, l'alternative de techniques d'investigation à caractère général conciliables avec le caractère lacunaire des informations disponibles, confortée, au demeurant, par la nature essentiellement qualitative de l'analyse.

#### 1°) Sources d'information et de documentation

En marge des résultats de l'entretien, informations et documents proviennent de trois sources distinctes: sources orales, sources visuelles et audio-visuelles et sources écrites.

##### *a) Sources orales*

Elles englobent des informateurs tous azimuts et des spécialistes de questions des jeux.

Les premiers sont, pour l'essentiel, des animateurs culturels ou ruraux, des éducateurs, des gardiens de la tradition et d'anciens joueurs. En somme, des individus de catégories socio-professionnelles diverses ayant en commun l'intérêt pour les jeux, mais que nous n'avons pas pu intégrer à l'échantillon soumis à l'entretien. Ils nous ont donné des indications décisives et sont, avec les enquêtés, ceux par qui nous avons obtenu l'essentiel des matériaux ayant servi à la réalisation de ce travail.

Le second groupe est surtout composé de chercheurs et d'enseignants d'origines scientifiques variées. Nous avons travaillé avec le regretté Professeur COMOÉ-KROU dont le laboratoire de ludistique, la disponibilité et l'immense connaissance en la matière nous ont permis d'apprécier le potentiel et les valeurs ludiques traditionnels africains. Nous avons aussi beaucoup appris du Professeur Helen SCHWARTZMAN du "department of anthropology" au Northwestern University. Au-delà de l'appréciation de ses recherches personnelles dont son livre (Transformation: The anthropology of children's plays, 1978) est la consécration, nous avons pu, par elle, accéder aux riches productions du T.A.S.P. et du T.A.A.S.P., associations à la réputation internationalement établie en matière de recherche sur le jeu, dont nous sommes nous-même devenu membre. Nous avons ainsi eu la chance d'entrer en contact avec le Professeur Brian SUTTON-SMITH et d'apprécier plus ou moins objectivement la célèbre querelle qui l'oppose à Jean PIAGET sur le jeu. Nous avons enfin échangé avec de nombreux universitaires. Nous mentionnons tout spécialement les échanges avec l'historienne Phyllis MARTIN de l'Université de Bloomington (Indiana) dont nous avons partagé les riches expériences sur les jeux et sports en Afrique Centrale<sup>(1)</sup>, mais surtout avec l'ensemble des

---

<sup>1</sup> Voir - Leisure and Society in Colonial Brazzaville, paru en 1995 et  
- "Colonialism, youth and football en French Equatorial Africa" in the  
International journal of the history of sport, volume 8, may 1991, Number 1.

séminaristes du Program of African Studies au Northwestern University (Etats-Unis) dont notamment le Professeur R. LAUNAY.

*b) Les sources visuelles et audio-visuelles*

Elles ont offert, pour l'analyse, des matériels ludiques mais aussi des films, des photographies, des enregistrements sonores, des dessins et des croquis de jeux divers. En appui à l'opération de recensement et de comptage des jeux, ces supports viennent accroître l'efficacité de l'analyse.

*c) Les sources écrites*

Trois types de documents écrits ont été exploités dans ce cadre. Ce sont d'abord des documents officiels. Il s'agit, entre autres, des discours-programme et des discours d'orientation nationale; des chartes et autres documents portant sur les politiques culturelles, économiques, d'éducation et d'urbanisation; d'actes de séminaires; des grilles de programmes hebdomadaires de la radio et de la télévision; des programmes scolaires, etc.

Viennent ensuite les documents à caractère méthodologique qui sont, soit des documents portant spécifiquement sur les approches théoriques et les techniques utilisées, soit des documents de statistiques, d'histoire, de géographie, etc. portant sur l'univers d'enquête.

Nous avons enfin exploité des ouvrages de théorie générale et des ouvrages spécialisés (sur les questions de jeu, d'éducation, de classes, etc.) d'époques relativement anciennes ou récentes. Ajoutons à cela l'abondance et la qualité des informations offertes par les récits de voyages et notes africaines, et par les revues scientifiques et périodiques de la presse.

De manière générale, nos recherches ont quelque peu échappé aux difficultés classiques liées à la documentation en Afrique; et cela, par le volume, la variété et le degré d'accessibilité relativement croissants de la bibliographie disponible sur le jeu et certains sujets connexes. Le domaine ludique semble l'une des

récentes conquêtes d'une recherche qui se veut particulièrement dynamique. Il s'ensuit une augmentation sensible des productions bibliographiques y afférentes. Et ceci, certainement aussi, en raison du regain d'intérêt pour l'activité ludique à l'échelle internationale. Au plan régional, se notent certaines tentatives même si celles-ci demeurent encore timides. Cette renaissance qui aurait pu pourvoir le chercheur en sciences sociales contemporaines d'excellents outils de travail présente cependant la limite majeure de se concentrer dans certaines disciplines: psychologie et sciences de l'éducation. Ciblée et trop excentrée par rapport à notre étude, la bibliographie existante n'a donc pu nous profiter que de façon générale et, souvent, trop superficielle.

*d) Bibliothèques, centres et services de documentation et de recherche*

Divers espaces à caractère public ou privé ont servi de cadres à nos recherches documentaires. Nous avons successivement travaillé dans des laboratoires privés comme le laboratoire de ludistique du Professeur COMOË-KROU à Abidjan. Nous avons aussi travaillé dans des services administratifs et dans des archives publiques comme l'INSAE à Cotonou, l'IRAD à Porto-Novo, et dans divers services de documentation comme ceux de ministères, de la loterie, de la radio et de la télévision nationales béninoises. Quant aux matériaux visuels et audio-visuels, ils résultent de recherches menées à la documentation mise en place par l'ACCT dans le cadre du projet ERPAMAO-Bénin à Cotonou, de réalisations personnelles et de collectes de part et d'autre. La documentation écrite a plutôt fait l'objet de recherches spéciales dans divers centres de documentation et bibliothèques.

Au plan local, mentionnons :

- la bibliothèque nationale, les documentations de l'INEEPS et de l'IRAD à Porto-Novo,
- les bibliothèques de l'INFOSEC, des centres culturels français et américain, de la DBRST à Cotonou et la bibliothèque centrale de l'Université nationale à Abomey-Calavi.

Au plan sous-régional, la bibliothèque centrale de l'Université de Cocody, les bibliothèques de l'IES et de l'IRMA mais surtout celle de l'INADES à Abidjan ont fourni une partie considérable de la documentation.

Enfin, nous avons eu la chance d'accéder, à la faveur d'un voyage d'étude et de recherche aux Etats-Unis, aux bibliothèques centrales du Northwestern University (Evanston-Chicago) et de Bloomington (Indiana) qui concentrent deux des plus étendues et plus prestigieuses collections d'études africaines au monde, dont la "Melville John HERSKOVITS Library of African Studies".

Nous avons chaque fois, c'est-à-dire du Bénin aux Etats-Unis, pu aussi exploiter des bibliothèques personnelles d'enseignants, de chercheurs et de collectionneurs.

## 2°) Observation directe et participante

Une des phases capitales de la recherche, l'observation directe et participante intervient à la fois en vue de l'appréhension des comportements de consommation ludique, du recensement et du comptage des jeux dans chaque système social. Elle intervient aussi, quoique dans une moindre mesure (ceci ne constituant pas un objectif majeur de notre étude), dans l'apprentissage des habitudes, pratiques et règles de jeux qui, comme le souligne B. COMOE-KROU (1983), est, en fait de techniques de recensement des jeux, d'une bien meilleure pertinence.

### 3°) L'entretien

D'un mode direct d'administration, il a consisté en une série d'interviews individuelles ou de groupe (selon les unités statistiques et la nature des matériaux recherchés) non systématiques. Leur animation s'est faite sur la base, non d'un questionnaire précis, mais d'un guide d'entretien aux thèmes de référence et questions susceptibles d'être enrichis selon que l'intérêt du sujet enquêté est plus manifeste ou qu'il constitue une source d'informations particulièrement étendue.

L'utilité de l'entretien se trouve dans le fait que c'est l'instrument, par excellence, approprié à la quête de données qui ne sont pas toujours accessibles par une simple observation, qui plus est, non durable, quelle qu'en soit la nature. Dans le cas d'espèce, l'observation n'a pas suffi à la découverte d'éléments pour étudier les attitudes et les comportements, les influences et les aptitudes, etc., encore moins, à faire exalter la représentation ludique des peuples étudiés à l'époque traditionnelle ou moderne.

### 4°) L'échantillonnage

Dans notre étude, il a été question de mettre l'accent moins sur l'importance numérique que sur la qualité des individus, entités et structures soumis à l'enquête. En effet, contrairement à la formule de prélèvement préalable d'un échantillon quantitativement défini, nous avons opté pour une sélection reposant sur un sondage empirique et sur la technique des itinéraires. Le caractère empirique n'exclut cependant pas l'observance d'une rigueur méthodologique qui se traduit par l'accent particulier mis sur la précision de variables de type qualitatif comme:

- le capital culturel acquis ou hérité;
- le capital économique;
- le capital social;
- l'origine et l'appartenance sociales;

- la résidence;
- les attributions et statuts officiels;
- les hobbies, etc.

Sur ces bases, l'échantillonnage présente quelques variations dans le contexte rural par rapport au milieu urbain.

Dans les zones rurales, l'enquête porte sur:

- les associations culturelles et de développement,
- les classes d'âge, là où il en survit encore,
- les cellules familiales restreintes ou élargies,
- les structures et espaces socio-éducatifs formels ou informels (écoles, rues, places publiques, arbres à palabre, etc.),
- les structures ou cellules étatiques d'organisation et d'animation culturelles,
- les groupements à vocation coopérative.

En ville, la recherche a été orientée dans deux principales directions.

Dans un contexte institutionnel et conventionnel, elle porte sur:

- les composantes sociales des structures chargées de l'élaboration des politiques culturelles, d'éducation, d'urbanisation, de développement, de jeunesse, etc.,
- les institutions publiques: écoles, mass media, centres de jeux et de loisirs, structures d'animation, d'organisation et d'exploitation des jeux et loisirs,
- les structures privées et para-publiques d'organisation, de vente et de gestion des jeux et loisirs: salles de jeux, casinos, magasins, etc.

Dans le contexte informel, elle a été menée en direction:

- du milieu résidentiel et familial,
- du milieu extra - familial des pratiques ludiques,
- du milieu riverain des jeux,
- des espaces de transmission culturelle, ainsi que
- des marchés saisonniers et traditionnels des jeux.

**CHAPITRE II.**

**Existant théorique et resituation  
des concepts**

## **CHAPITRE II. Existant théorique et resituation des concepts**

La présente thèse aurait pu être tout simplement intitulée : " Classes sociales et Jeux au Bénin", sans que l'aboutissement et les résultats ne diffèrent de ceux qui sont consignés ici. En d'autres termes, "Jeu" et "Classe" constituent les deux concepts fondamentaux autour desquels s'organise l'étude.

C'est également l'une des raisons pour lesquelles la définition des concepts portera essentiellement sur ces deux concepts. Une démarche qui se justifie d'autant plus que, contrairement aux deux autres concepts qui composent le thème de recherche, à savoir: "historicité" et "enjeu", ceux-ci ont fait l'objet d'une littérature particulièrement abondante et polémique des sciences sociales. Les sciences sociales pour lesquelles ils constituent des concepts de base au point où GOLFIN (1972) les compte (pour le jeu à travers le loisir) parmi les 50 mots-clés de la sociologie.

### **SECTION I. Le jeu: généralités**

Le jeu a fait une apparition tardive sur la liste des sujets d'intérêt scientifique et dans la bibliographie des études en sciences humaines. Mais une entrée aussi remarquable que "violente" du fait d'une trop forte compression idéologique de la question ludique qui retenait le jeu dans les mailles de la marginalisation scientifique.

Dans l'antiquité, les philosophes voyaient à travers le jeu un simple support de divertissements pendant que les politiques le considéraient comme un moyen de neutralisation des foules (J. VIAL, 1981, P: 19). Pour les premiers, le jeu ne tient pas lieu plus de folie et de fiction et, pour cette raison, il ne s'intègre pas dans les préoccupations scientifiques de cette époque. Pour les seconds, le

jeu est un instrument suffisamment important pour priver le pouvoir et l'ordre régnant de l'un de leurs moyens d'abêtissement collectif, s'il venait à être scientifiquement étudié et compris.

L'universalité, la généralité et la permanence du phénomène ludique "contraindront" les savants et chercheurs modernes à s'y intéresser de plus en plus. Les jeux ne résistent-ils pas aux révolutions, aux guerres et aux catastrophes naturelles? Ne se révèlent-ils pas moins "mortels" que les civilisations elles-mêmes? Dans les sociétés modernes, le jeu ne devient-il pas l'une des composantes essentielles des processus éducatifs, des déterminations économiques et sociales? Les thèses se multiplient, se diversifient et, en quelques années, la littérature consacrée aux questions du jeu s'en trouve considérablement accrue. Il n'est pas dans notre but de présenter de manière exhaustive cette littérature. Loin s'en faut; nous nous contenterons d'en analyser les principales tendances et leur intérêt tant pour la recherche fondamentale que pour la recherche appliquée. Mais auparavant, le caractère polysémique de la notion du jeu nous impose quasiment de nous intéresser à ses diverses connotations pour une circonscription à la mesure du présent travail.

### A. Du concept de jeu

Le phénomène du jeu est universel et apparemment simple. Cependant, le concept de jeu, fuyant et multiforme, révèle, sous les apparences de la simplicité ludique, une réalité complexe. Une réalité ambiguë et dialectique qui prend, par moments, des allures de fourre-tout, et qu'on ne saurait définir en quelques mots. La raison fondamentale semble d'abord tenir au fait que le terme est foncièrement polysémique. La notion de jeu revient dans un certain nombre d'expressions telles que:

- "jeu de clefs" pour désigner une série complète de clefs;

- "c'est un jeu" pour faire ressortir le caractère léger et gratuit, sans incidence ou sans valeur d'une action;
- "entrer dans le jeu de quelqu'un" qui veut dire prendre parti pour lui, s'associer à ses entreprises;
- "faire le jeu de quelqu'un" lorsqu'il est question de traduire qu'on agit dans l'intérêt de la personne sans le vouloir;
- "avoir du jeu par rapport à un système": ne pas souscrire au fonctionnement d'ensemble;
- "se jouer de quelqu'un": le tromper; etc.

Dans un contexte lexical plus technique, le jeu désigne:

- en musique, l'art avec lequel on se sert d'un instrument ou de sa voix (exemple: le jeu brillant du violoniste);
- au cinéma et en art dramatique, la manière dont un acteur incarne son rôle, et l'ensemble des mouvements, des attitudes réglées par un metteur en scène (les jeux de scène) dans une pièce, dans un film, et concourant à un certain effet;
- le fonctionnement régulier (exemple: le jeu des institutions).

Toutefois, le dictionnaire Le Petit Larousse illustré définit d'abord le jeu comme venant du latin "jocus" et désignant toute activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir. En effet, le jeu comme activité de loisir soumise à des règles conventionnelles et impliquant gagnants et perdants est la première conception à laquelle renvoie le concept. En l'occurrence, c'est à cet aspect du jeu que nous nous intéressons et pour le définir, nous prenons pour point de départ le dénominateur commun de toutes les manifestations ludiques.

Quels que soient son type, ses composantes, ses finalités, sa morphologie, ses déterminants et caractéristiques, l'activité ludique est, en effet, un mécanisme qui nécessite et implique toujours un état d'autosuggestion individuelle et/ou collective: un état de refoulement. Refoulement non seulement en termes de

séparation de l'espace ludique de l'espace global des activités humaines, mais également de refus de la part du joueur qui, psychologiquement, s'obstine à expurger le jeu des activités humaines. La structure sociale impose à s'imaginer, durant une partie de jeu, dans un univers autre que ceux établis dans l'ordre social pour et par les institutions, les valeurs (professionnelles, religieuses, morales, etc.). Pour vagues et imprécises qu'elles soient, cette formulation du concept de jeu et cette resituation du phénomène ludique comportent un triple avantage. Dans un premier temps, elles échappent aux théories, somme toute idéologiques, jusqu'à présent élaborées sur le jeu. Ensuite, elles permettent de focaliser l'attention directement sur ce qui, à nos yeux, détermine aujourd'hui le jeu et l'essentiel des antagonismes théoriques qu'il suscite: le rapport au jeu. Enfin, elles permettent surtout de circonscrire le champ de notre recherche en le délimitant au jeu en tant qu'activité libre, physique ou mentale "ne visant aucune fin utilitaire", à laquelle on s'adonne "en dehors" du travail et des occupations familiales, confessionnelles, etc. Le jeu désigne ainsi toute activité où interviennent les variables physiques et/ou cognitives, et des variables de contingence et de hasard dans une perspective distractive et hédonistique. Strictement, ou à dominante physique, le jeu est sport (de l'anglais "sport" diminutif de disport emprunté à l'ancien français "desport"). Dans sa forme étendue, le jeu devient consubstantiel du loisir, concept pourtant beaucoup plus englobant.

En d'autres termes, même dans les limites du présent travail, le concept de jeu conserve une ambiguïté certaine; laquelle lui confère le pouvoir de concilier des inconciliables comme l'amusement et l'effort, la règle et la liberté, la rigueur et l'incertitude, la puérité et l'esprit adulte, etc. Les paradoxes et difficultés inhérents à la présente conceptualisation deviennent d'autant plus considérables que le phénomène ludique n'est pas que physiologique et biologique, qui plus est, dans ce travail. Ici, le jeu est avant tout appréhendé comme jeu humain et, en tant que tel, comme fait social. Malgré ce dernier dégrossissement, force est

de reconnaître, après examen des différentes définitions proposées au jeu, que l'équivoque persiste toujours autour du concept. Les oeuvres de J. HUIZINGA (1951) et de R. CAILLOIS (1958), au demeurant deux références en matière d'élaboration théorique et de définition sur le jeu, n'échappent pas non plus à cette situation.

A une exception près (le caractère incertain relevé par R. CAILLOIS), les deux auteurs ont une même approche définitionnelle du jeu. Essentiellement formelle, cette démarche retient le jeu comme une activité:

- libre,
- séparée,
- improductive,
- réglée,
- fictive.

Le mode de distinction par la caractérisation sera adopté par d'autres auteurs comme DAMI (1975) et se révélera l'une des principales démarches pour la définition du jeu. A côté de cela, nous avons les distinctions d'ordre fonctionnel qui semblent de loin les plus importantes numériquement. Elles regroupent l'ensemble des théories qui définissent le jeu à partir de liens de causalité qu'elles établissent entre l'activité ludique, son rôle et ses principes directeurs.

On peut retenir entre autres:

- la théorie rudimentaire de G. S. HALL, proche du darwinisme. Elle voit à travers le jeu une ressource biologique fondamentale et de développement organique;
- la théorie idéaliste de F. SCHILLER qui assimile le jeu à l'expression de la liberté;
- la théorie éducative de K. GROOS qui, comme chez BRUNER, considère le jeu comme un apprentissage de la vie adulte et comme facteur d'inculturation;

- la théorie autotélique de J. M. BALDWIN, de JACQUIN, de HURTIG et RONDAL, qui oppose l'activité ludique au travail;
- la théorie hiérarchique de P. JANET qui le perçoit comme une valeur inférieure;
- la théorie fonctionnelle de K. BÜHLER le concevant comme facteur d'exploration des facultés de l'enfant;
- la théorie réitérative de J. SCHALLER comme mécanisme de répétition d'éléments culturels;
- la théorie cathartique de H. SPENCER, comme facteur de délivrance de la surabondance d'énergie humaine;
- la théorie préventive de E. D. CHAPPLE et C. S. COOW qui perçoit le jeu comme facteur de canalisation des tensions et conflits entre groupes;
- la théorie régénératrice de A. L. KROEBER le tient comme moyen de récupération d'énergie dépensée;
- la théorie autosuggestive de K. VON LANGE le considère comme une duperie en soi;
- la théorie psychanalytique de FREUD le veut plutôt «une fonction cathartique de défoulement, d'expression d'instincts, de sentiments, d'attitudes condamnées par la société, un moyen de dominer le réel tyrannique ...» (J. VIAL, 1981, P: 20);
- la théorie phénoménologique de F. J. J. BUYTENDIJK le tient comme «une fonction d'expression du dynamisme infantile, très dominant de cet âge.» (J.VIAL, op. cit.);
- enfin, pour les sociologues, le jeu répond à un besoin d'apprentissage, «d'adaptation au groupe, d'acceptation des conditions sociales...de participation vécue à la vie d'un ensemble.» (J. VIAL, op. cit.).

De façon générale, l'uniformisation des définitions du jeu reste un sujet d'une délicatesse à la mesure de l'apparente abondance et diversité des propositions

et écoles. Cette multiplicité et cette diversité, loin de se limiter aux positions individuelles, s'observent aussi au niveau des différentes disciplines qui se sont intéressées au jeu.

## **B. Principales orientations scientifiques sur le jeu**

L'examen des différentes approches du problème ludique laisse apparaître de principaux domaines d'intérêts relevant essentiellement des sciences humaines et sociales. Emanant *grosso modo* de l'ethnologie, de la sociologie, de l'économie, de la psychologie et de la philosophie, ces approches varient selon les préoccupations et les outils de travail de chaque science.

### **1°) Du ressort de l'ethnologie et de la sociologie**

Théoriquement, «la définition d'une ethnologie et d'une sociologie du jeu correspond à celle de l'ethnologie et de la sociologie mêmes.» (Encyclopaedia universalis, corpus 13, P: 27). Ainsi pendant que l'ethnologue devrait examiner l'organique ludique, c'est-à-dire les "traditions ludiques pré-industrielles": le jeu en tant que fait culturel avec des spécificités restreintes à de petits groupes (ethnies), le sociologue serait, en revanche, appelé à s'intéresser à l'organisé ludique tel qu'élaboré et structuré dans les civilisations industrielles, urbaines et modernes (exemple de l'aspect commercial du jeu). Cependant, en pratique et de façon générale, c'est tout simplement une gageure de chercher à opérer une nette démarcation entre l'ethnologie, voire entre l'anthropologie et la sociologie en matière de recherche et de production sur les jeux. GEZA DE ROHAN-CSERMAK souligne que: «leur divergence est déterminée plus par les traditions scientifiques qui varient selon les pays que par des principes méthodologiques universellement acceptées.» (Encyclopaedia universalis, corpus 13, P: 27). En effet, nombreux sont les points d'interférence des études

ethnologiques et sociologiques sur le jeu. Quatre centres d'intérêt marquent cette interférence. Il s'agit de:

- l'origine du jeu
- la typologie des jeux,
- "l'anthologie des jeux et jouets", et
- des groupes de jeux.

#### *a) Sur l'origine du jeu*

Domaine d'étude plus ethnologique que sociologique, l'origine du jeu est l'une des problématiques ludiques à avoir fait le plus l'objet de recherches, sans pour autant déboucher sur une plate-forme.

La problématique de la genèse du jeu renvoie, *a priori*, à celle de la genèse du loisir car le premier, pour être plus ancien, n'est pas tout à fait différent du second dont il constitue, pour une large part, l'essentiel. De fait, le loisir-activité ne semble être que l'expression et, à la limite, l'expansion modernisée et légalisée du jeu. Ce qui explique, en partie, que les querelles liées aux définitions et rapports entre jeu et loisir restent sans dénouement. Aussi au risque de nourrir de futiles polémiques, le livre Vers une civilisation des loisirs? de J. DUMAZEDIER (1962) doit être moins appréhendé comme instaurant un débat sur l'origine du loisir que sur son expansion et son établissement par le législateur comme cadre temporel de liberté dont chacun doit disposer pour se livrer aux activités de son choix parmi lesquelles le jeu tient une place de choix. Car si tant est que le loisir-activité, et partant, le jeu ne soit apparu qu'avec l'industrialisation, l'urbanisation et la modernisation, ce serait tentant de savoir par quel terme nous devons désigner certaines distractions des sociétés pré-industrielles. A ce sujet, le point de vue de G. HOURDIN (1961: 32) est suffisamment explicatif. Il dit en substance: «Je pense souvent à ces temps très anciens où les premiers hommes dignes de ce nom découvrirent le loisir parce qu'ils échappaient à la contrainte que les

éléments et la nature hostiles exerçaient puissamment sur eux... C'était l'époque du paléolithique supérieur (20 à 30 milles ans où l'homo sapiens de ce temps-là réalise des progrès techniques)... Avec ces progrès apparaissent la détente, le loisir, la réflexion, la sécurité...».

Projetée dans l'univers traditionnel africain, l'assertion de HOURDIN est encore plus valable et vérifiable. Pour le cas d'espèce, dans les diverses civilisations traditionnelles comme celles des paysans, chasseurs, pêcheurs, etc., il est généralement dégagé un jour sur quatre, ici dénommé "awlɛnzan", pour les échanges de produits dans le marché régional ou du village. Mais il est souvent occulté que ce jour est également réservé aux diverses activités distractives que le rythme quotidien du travail rural ne permet guère. L'"awlɛnzan", jour du marché mais également jour de repos, aux prescriptions encore vivaces dans les milieux ruraux contemporains de l'ère culturelle "adja-fon" est, de l'avis de chefs traditionnels et personnes âgées, une institution multi-séculaire aux origines difficilement repérables et définissables dans le temps.

Pour se convaincre du contexte et des antécédents historiques du jeu, il serait aussi intéressant de se référer à certains de ses supports et à ceux de la culture. Dans la plupart des civilisations, on retrouve souvent des objets à une double utilité sociale. Il en est ainsi, dans la culture "adja-fon", des objets comme "kanna kanna" (lance-pierres), "ga" (flèche), "hwan" (fronde), "hweja" (nasse à poissons), etc. qui remplissent, pour les enfants et même, parfois, pour des adultes, une fonction à la fois socio-économique et ludique; des objets comme le tablier du jeu "aji" qui peut jouer à la fois le rôle de support ludique mais aussi de matériel sacré et religieux servant lors de certains rituels. Partant de cette dialectique fonctionnelle, il ne serait pas abusif de dire, à la suite de J. VIAL (1981, P: 17), que «l'origine du jeu se perd dans la nuit des temps». Certes, cette affirmation ne permet guère de préciser l'origine du jeu, mais elle comporte l'avantage de situer sur la futilité du débat de la séparation du jeu des

autres activités humaines et sociales. En dernière instance, il serait prétentieux de tenter l'écriture de l'histoire du jeu, l'histoire, elle-même, démontrant l'omniprésence et le caractère holistique du phénomène ludique.

### *b) Sur la classification des jeux*

En tout état de cause, la taxonomie est l'une des étapes capitales de l'analyse du phénomène ludique. Une étape d'autant plus déterminante qu'elle est complexe et ne semble pas épargnée par les divergences et difficultés relevables de façon générale en matière d'étude des jeux. De fait, la multiplicité et la diversité des jeux constituent un facteur sur lequel achoppe la nécessité de définition d'invariables principes de classement qui permettent une répartition des jeux en un nombre réduit de catégories bien définies.

Le phénomène du jeu concerne un espace assez vaste qui englobe non seulement les jeux des enfants: leurs imaginations, leurs rires, leurs luttes... mais également les compétitions d'adultes organisées suivant des règles strictes, voire les "jeux des animaux". On relèvera pour l'essentiel, dans le contexte des jeux "humains", des classifications d'ordre philosophique (J. HUIZINGA, op. cit.; R. CAILLOIS, op. cit., etc.) et d'ordre ethnologique (Ch. BEART, 1955 et 1960; GRIAULE, 1935). Moins évidentes sont les typologies d'ordre psychologique à la pertinence d'ailleurs fortement entamée du fait d'une congruence trop poussée avec les classifications des stades de l'évolution biopsychologique de l'homme.

S'il est ainsi reproché aux psychologues de classer les âges et étapes du développement de l'individu plutôt que les jeux, les sociologues, en revanche, manquent remarquablement d'intérêt pour la taxonomie ludique (même la tentative de définition des principes de classification des jeux par M. MAUSS ne s'était limitée qu'à une esquisse orale selon GEZA DE ROHAN-CSERMAK dans Encyclopaedia Universalis). Mais cette apparente restriction ne réduit en rien l'abondance de typologies réellement diversifiées du fait même de

l'ambivalence du jeu (il est difficile de situer de façon précise un jeu dans une catégorie), de l'inexistence d'une critériologie d'ensemble sans compter les raisons d'ordres épistémologique et méthodologique. En général, chaque chercheur qui s'engage sur la voie de l'étude des manifestations ludiques essaie d'élaborer des critères de répartition propres et chaque monographie sur les jeux semble systématiquement donner lieu à une nouvelle typologie ludique. La diversité se manifeste, entre autres, dans la distinction de classifications fondées sur des critères de type:

- biologique (en référence aux sexes et aux âges),
- sociologique (en référence aux classes sociales, aux catégories socio-professionnelles et à la socialité du jeu: populaire ou élitiste),
- démographique (en référence au nombre des joueurs, on parlera de jeux individuels et de jeux collectifs),
- géographique (selon les terrains de jeu), etc.

Cependant, certains types de classifications s'illustrent particulièrement.

- Les classifications diachroniques

Ce sont des classifications de type génétique récupérées par les sociologues. Elles se traduisent *grosso modo* par la distinction jeux traditionnels/ jeux modernes.

- Les classifications synchroniques

Ici, la typologie répond aux critères de genres (physique, mental, etc.) et de niveaux (rudimentaire, moyen, supérieur, etc.). Les modèles suivants en constituent des illustrations.

#### Le modèle de FOOTE et COTTREL

- \* Jeux physiques,
- \* Jeux artistiques,
- \* Jeux intellectuels,
- \* Travaux manuels, et
- \* Rêverie.

Le modèle de LABOURET

- \* Jeux intellectuels,
- \* Jeux manuels,
- \* Jeux d'adresse intellectuelle,
- \* Jeux dramatiques, et
- \* Jeux athlétiques.

Le modèle de LEROI-GOURHAN

- \* Jeux oraux,
- \* Jeux manuels,
- \* Jeux corporels,
- \* Jeux simples,
- \* Jeux doubles,
- \* Jeux collectifs,
- \* Jeux d'enfants,
- \* Jeux d'adultes, et
- \* Jeux mixtes.

- Les classifications de type morphologique ou structural

Ce sont celles qui se fondent sur les supports (matériels et instruments) nécessaires.

- Les classifications dynamiques

Elles prennent en compte soit les séquences des jeux, soit leur durée (parties simples ou parties à manches multiples).

- Les classifications essentielles

Sous ce terme dû à J. VIAL (1981) sont rassemblés les modèles construits autour des principes immanents aux jeux: hasard, compétition, stratégie, vertige, simulacre, etc.; des facteurs qui, sans être exclusifs, sont dominants dans les jeux.

- Les classifications de type fonctionnel

Elles tablent sur les facultés requises pour, et développées par la pratique des jeux. Elles introduisent des différenciations du genre: jeux d'esprit/jeux physiques/jeux de sens, jeux de l'oreille/jeux oraux/jeux de la vue, etc.

De façon générale, les classifications sus-énumérées ne sont satisfaisantes que partiellement, dans la mesure où elles reposent sur une surdétermination de critères qui occulte l'interpénétration et la complexité des propriétés et spécificités qui les sous-tendent. D'où la performance et le crédit du schéma, de nature *a priori* essentielle, de l'anthropologue et essayiste français CAILLOIS.

-Le modèle de R. CAILLOIS.

Afin de mettre de l'ordre dans la situation des jeux, R. CAILLOIS (op. cit.) propose un modèle plus total composé de 4 grandes catégories qu'il nomme "catégories fondamentales". Chacune de celles-ci est déterminée par la prédominance d'un principe de base sans exclure la possibilité de coexistence avec d'autres. Sa typologie se présente comme suit:

**-Agôn (nom du dieu protecteur des jeux publics en Grèce)**

C'est la catégorie qui regroupe l'ensemble des jeux pour lesquels la compétition prédomine et pour lesquels les compétiteurs partent avec des chances plus ou moins égales quoiqu'artificiellement établies. Ce sont les performances ludiques au cours desquelles on rivalise de célérité, de vigueur, de mémoire, d'adresse, de rigueur, d'endurance, d'ingéniosité, etc. Tels sont les principes et la raison d'être des épreuves sportives, qu'elles soient individuelles ou collectives. Selon l'auteur (op. cit., P: 50), «La pratique de l'agôn suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre.». L'individu ou l'équipe y est laissé à ses ressources et aptitudes personnelles: l'agôn est comme la forme pure du mérite personnel ou collectif, et sert à le manifester dans la mesure où aucun recours extérieur n'y est admis et que le hasard n'y intervient pas.

**- Alea (nom latin du jeu de dés)**

Ici, la décision échappe au joueur qui n'a pas prise sur le déroulement et le dénouement de la partie. Ses qualités et ses dispositions physiques ou cognitives ne lui servent guère. Il est, à la limite, passif.

«L'aléa nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification, il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement» (CAILLOIS, op. cit., P: 56).

Dans l'aléa, seul le destin est l'artisan de la victoire. Il est bien moins question de gagner sur un adversaire, que de gagner sur la chance. Le vainqueur est celui qui a été le mieux favorisé par le sort; et, pour cette raison, l'aléa est considéré comme le jeu par excellence.

**- Mimicry**

C'est le terme anglais pour désigner le mimétisme des insectes. Son équivalent en français est le simulacre. Le concept désigne ici la catégorie des jeux d'illusion, de travesti: le groupe des faire-semblant. Le joueur simule un personnage dont il incarne les rôles. Il joue à croire, à se faire croire ou à faire croire qu'il est un autre que lui-même. Le joueur feint une autre personnalité en déguisant, en dépouillant et en oubliant passagèrement la sienne propre. C'est le cas, dans les jeux d'imitation, des rôles adultes où l'enfant joue, entre autres, au gendarme, au pêcheur, au chasseur, etc.; et des jeux de masque où le joueur troque sa personnalité contre un personnage. Les jeux appartenant à la mimicry se caractérisent par l'absence de règles impératives et précises par opposition aux jeux des autres catégories toujours assortis de principes de régulation.

**- ilinx (nom grec du tourbillon d'eau. La dérivée "ilingo" signifie vertige.)**

L'ilinx regroupe les jeux d'emportement, de transe, dont le but repose sur la recherche du vertige. Le joueur recherche et y trouve une sorte de panique voluptueuse et d'extase. Les jeux d'ilinx consistent à détruire, pour un instant,

la stabilité de la perception (par exemple, se hisser au sommet d'une tige de bambou, jouer à la balançoire, etc.).

La classification quadripartite de CAILLOIS ainsi établie n'aurait rien d'original s'il n'y étaient pas associées d'autres considérations. Aussi, pour une plus grande efficacité de son modèle, CAILLOIS s'est-il employé à faire assortir ses catégories de dimensions fondées sur des rapports de génération d'une réelle pertinence typologique que traduisent les notions de *paidia* et de *ludus*.

#### - De la turbulence à la règle

Les règles sont d'une importance indéniable pour la plupart des jeux. Elles les transforment en instruments de culture féconds. A ce sujet, on peut identifier deux niveaux distincts de jeux dans les catégories de CAILLOIS (hormis celle de l'aléa).

Puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, la *paidia* correspond aux premiers instincts, somme toute biologiques, de l'enfant qui joue avec tout ce qui lui tombe sous la main: couteau, table, feu, verre, etc. En d'autres termes, la *paidia* est ce qu'il convient d'appeler à la suite de CAILLOIS: "les manifestations spontanées de l'instinct du jeu". La *paidia* mûrissant, survient le goût de la règle et de la satisfaction d'avoir gagné selon elle. Là apparaît le *ludus* : niveau supérieur où les jeux sont d'une vertu civilisatrice.

Le niveau du *ludus* est celui où les jeux traduisent les valeurs morales, intellectuelles et culturelles; alors qu'au niveau-*paidia*, les jeux sont en deçà de toute stabilité, de toute existence différenciée et de toute socialité qui font valoir un trait culturel.

R. CAILLOIS achèvera d'imposer sa typologie en débouchant sur l'établissement de possibilités de conjonctions: combinaisons binaires (*alea/agôn*, *mimicry/ilinx*) et même parfois ternaires. Ceci lui évite des reproches souvent engendrés par l'ambivalence du jeu qui ne saurait relever de façon stricte d'une quelconque catégorie.

### *c) De l'anthologie des jeux*

En référence à A. G. N'GUESSAN (1992) et plus tôt à IVIC (1986), nous faisons entendre par "anthologie des jeux", l'oeuvre de recensement des jeux dans laquelle se sont illustrés de nombreux chercheurs. Sur le plan africain, on retiendra les travaux de M. GRIAULE (1955), de Th. CENTNER (1963), de Ch. LOMBARD (1972), de B. COMOE-KROU (1973, 1979), de F. F. HODONOU (1989), etc. Dans la même veine s'inscrivent les travaux de recherches entreprises par des institutions comme l'A.C.C.T. qui, à travers le projet ERPAMA-BENIN, essayé de reconstituer la flore ludique du pays et des régions environnantes.

L'inventaire des jeux dû essentiellement aux ethnologues et sociologues est vraisemblablement insuffisant pour empêcher la disparition et le dépérissement croissants des jeux locaux et pour impulser une réhabilitation effective desdits jeux. Il s'avère cependant être un support capital d'éventuelles politiques de préservation du patrimoine culturel que les générations actuelles et récentes ont la propension à méconnaître, et à ignorer, sous l'effet de la dynamique et des transformations sociales.

Un examen en profondeur révèle d'autres fonctions au chapitre de l'anthologie des jeux. Outre celles de la découverte de la spécificité ou de l'universalité des jeux que lui assigne A. G. N'GUESSAN (1992, P: 71), on peut compter celle de la révélation des origines non seulement des jeux mais, par extension, des civilisations qui les ont secrétés. La problématique de l'anthologie des jeux a ainsi des connexions évidentes tant avec les problématiques de l'origine des jeux et des civilisations qu'avec la problématique de la diffusion et des emprunts ludiques et culturels.

### *d) Les groupes de jeu*

Constant objet de recherche de la sociologie moderne, les groupes de jeu doivent leur intérêt au fait qu'ils constituent des espaces d'éducation ou de

manifestations socio-pathologiques. Ce sont des cadres d'importance sociologique, compte tenu des forces et rapports de cohésion sociale en termes de voisinage, de classes d'âge, etc. qu'ils impliquent.

Classé dans la catégorie des petits groupes spontanés, le groupe de jeu est un cadre préparatoire à la vie adulte; un cadre de formation culturelle et morale. Pour C. H. COOLEY, le groupe de jeu est l'un des groupes primaires dans lesquels les premières attitudes sociales de l'enfant se développent. Malgré son caractère informel, le groupe de jeu est un espace de respect d'une hiérarchie, d'observation d'une discipline et d'adhésion à une logique de groupe qui s'imposent aux membres. La légitimation quasi-totale et implicite qui le sous-tend tient au caractère insidieux de la coercition qui cède plutôt suffisamment de terrain à la responsabilisation et à la responsabilité individuelles et collectives. La formation physique et psychologique immanente au groupe de jeu est d'autant plus importante qu'elle inspire et devrait inspirer les décideurs dans l'orientation des politiques éducatives, mais également dans l'élaboration des politiques d'urbanisation et de modernisation.

Malheureusement les groupes de jeu qui sont des groupes de jeunes ne sont pas toujours des espaces d'apprentissage culturel qui se conforment à l'éthique sociale d'ensemble. Ainsi, assez souvent, la cohésion et la discipline sont-elles plutôt au service de la déviance de groupes primaires généralement appelés gangs, bandes ou cliques. Mais, même dans le cas de cette connotation négative, les groupes de jeunes conservent un caractère ludique perceptible au niveau de tous les groupes de jeu. En effet, même quand les jeux ne sont pas directement au centre des activités de ces groupes, celles-ci qu'elles soient vol, vandalisme, violence et voie de fait, etc. présentent toujours les caractéristiques du jeu et sont sous-tendus par un instinct ludique généralement puéril. C'est, par exemple, cette passion du jeu qui guide les bandes de jeunes spécialisés dans le vol d'automobiles. Ainsi, au lieu de chercher à tirer des profits pécuniaires des voitures volées, les abandonnent-ils après les avoir conduites

ou les avoir détruites comme dans les films. CAILLOIS évoque le cas de jeunes new-yorkais qui, après pillage de caisses à sous, n'en retenaient que les jetons de 5 ou 10 cents, utilisables au jeu, au détriment des billets de dollars qu'ils jettent à la poubelle.

## **2°) Du ressort de la psychologie**

Comme il est de tradition en psychologie, le jeu a été l'objet de recherche de diverses tendances pouvant être regroupées en trois grands ensembles. A savoir: la tendance génétique, la tendance interculturelle et la tendance cognitiviste.

### **a) La tendance génétique**

Elle s'efforce de mettre en exergue les liens de causalité entre le jeu et le développement psychologique et/ou intellectuel. Le psychologue J. PIAGET a consacré le plus clair de sa vie de scientifique à cette problématique; et, en matière d'étude psychologique sur le jeu, son oeuvre et sa théorie génétique entreprises depuis les années 1940 font figure de référence. Nous lui devons notamment la définition de quatre différents stades correspondant à de différentes étapes du développement intellectuel et à des spécificités (pratiques et principes) ludiques chez l'homme.

#### **- Stade 1 ou stade de la motricité et de l'individualisme pur**

Il se caractérise par la manipulation des jouets selon uniquement les désirs propres et les habitudes motrices de l'individu jusqu'à l'âge de 2 ans. Il rappelle la *paidia*.

#### **- Stade 2 ou stade du développement égocentrique**

C'est le stade du double caractère d'imitation et d'utilisation individuelle. Il couvre de 2 à 5 ans et se caractérise par l'absence de coopération. Chaque enfant, tout en faisant siennes des règles extérieures codifiées et en les imitant,

joue avant tout pour lui seul sans souci de partenaire ou d'adversaire, ni d'uniformisation des manières de jouer.

**- Stade 3 ou stade de la coopération naissante**

Situé entre 7 et 8 ans, c'est le stade où apparaissent l'esprit de compétition et le sens du gain et, par conséquent, le souci de contrôle mutuel, d'établissement de règles générales et d'adhésion individuelle à des conventions.

**- Stade 4 ou stade de la codification des règles**

A partir de 12 ans, apparaît une prise de conscience effective des conventions. De même, les parties de jeu deviennent mieux réglées.

***b) La tendance interculturelle***

D'une émergence récente, l'approche interculturelle du jeu se veut essentiellement une démarche d'exploration des relations entre une culture ou une sous-culture et l'activité ludique. L'approche interculturelle se donne comme objectif de placer le comportement ludique dans son contexte culturel à partir du rapport des cultures et subcultures au jeu; à partir des spécificités socio-culturelles de chaque milieu considéré. Dans cette optique, les chercheurs se réclamant de l'orientation interculturelle s'intéressent à des problématiques relevant d'axes dont les principaux sont:

- étude de la place et de l'importance du jeu dans les activités quotidiennes,
- étude comparative des pratiques ludiques selon les milieux culturels,
- étude des implications intellectuelles et sociales de l'individu sur la base de l'apprentissage des jeux ou de la fabrication de leurs supports.

***c) La tendance cognitiviste***

La psychologie cognitive s'occupe généralement de l'étude des relations. Les auteurs se consacrent ainsi à l'étude des mécanismes psychologiques et des processus sous-jacents aux comportements de l'individu selon les situations.

Dans le contexte du jeu, la tendance cognitiviste peut se prévaloir de maintes études; à savoir l'étude des stratégies des joueurs, l'élaboration de programmes informatiques susceptibles de rivaliser avec des humains joueurs.

On a beau faire le procès des études psychologiques et notamment au sujet de la classification des jeux, leur contribution scientifique en la matière demeure évidente. Les approches psychologiques sont d'autant plus utiles, et dans le cadre de ce travail-ci, qu'il existe visiblement une symétrie entre les préoccupations des orientations interculturelle et génétique et certaines préoccupations qui sous-tendent nos recherches sous les termes respectifs d'historicité ludique et de développement social de l'intelligence.

### 3°) La théorie des jeux

La théorie des jeux est une théorie d'une multi-dimensionnalité initialement économique, logique et mathématique que traduit bien la publication d'un ouvrage intitulé Theory of games and economic behaviour (1944), issu de l'association du mathématicien et physicien américain d'origine hongroise J. L. Von NEUMANN et de l'économiste MORGENSTERN. La théorie des jeux se donne comme objectif l'étude des stratégies d'individus en situation d'adversaires ainsi que des conditions (moment, mode et art) d'accès aux buts de chacun d'eux. Elle consiste en une analyse abstraite de conflits d'intérêts entre 2 ou plusieurs parties opposées mais en interaction, et soumises à des règles conventionnelles. Selon R. BARRE, c'est «la définition d'un type de comportement ou d'une sélection de coups, pour chaque joueur qui maximise ses gains ou minimise ses pertes.» (M. GRAWITZ, 1981). Cependant, depuis l'ouvrage de Von NEUMANN et MORGENSTERN, la pertinence de la théorie des jeux s'est relativement accrue et étendue. Désormais, elle intéresse à la fois économistes, mathématiciens, sociologues, psychologues, politicologues, etc. dans la mesure où elle ne se limite plus aux questions de stratégie et d'évolution

des risques mais s'apparente tout autant à la théorie de la décision, sujet d'intérêt pour d'autres sciences également.

En mettant l'accent sur les concepts de risque, de stratégie, de raisonnement, de gains et de pertes, etc., la théorie des jeux se marque de même du sceau d'une originalité intéressante qui échappe à la plupart des théories développées jusque-là sur le jeu. Dans le cadre de la présente étude, la théorie des jeux est d'une double utilité. Elle sert non seulement à revisiter la théorie mais également, même si c'est à un degré relativement moindre, à analyser les stratégies mises en place par les classes sociales et à analyser stratégies et déterminants des décisions du bloc au pouvoir.

#### 4°) Du ressort de la philosophie

Les premières contributions philosophiques à la littérature sur le jeu remontent à l'Antiquité classique. Attachés qu'ils étaient au jeu (principe) de la vertu, des penseurs comme Socrate, Théophraste, Platon et Aristote n'ont pu percevoir à travers l'activité ludique que source d'immoralité. Dans un contexte scientifique où ces auteurs étaient plutôt soucieux de rendre "meilleurs" leurs concitoyens et, pour cela, cherchaient à produire en eux l'étincelle nécessaire, le jeu taxé *a priori* de futilité, se présente comme un sombre qui ne pouvait qu'être frappé d'ostracisme et banni de l'échelle des valeurs.

La littérature philosophique sur le jeu, de tendance globalement autotélique et éthique, s'était illustrée dans la critique de ce dernier et, particulièrement, de ses excès qui entraînent la menace des vertus civiques traditionnelles. Pour les philosophes, c'était un réel danger de laisser les gens se ruiner au jeu ou de s'habituer au gain sans un minimum de labeur. Remarquons toutefois que les philosophes ne se sont pas illustrés que dans la réprobation de l'activité ludique.

En effet, ils reconnaîtront aussi que l'entrée du jeu dans la vie sociale officielle a bénéficié de la complicité politique par le double canal de la démagogie et du

monopole d'Etat, qui ne faisait pas non plus prédominer les valeurs morales. L'Etat offrait non seulement des jeux de bas niveau culturel au peuple afin de limiter l'impulsivité collective et les mouvements sociaux. Progressivement, il était également devenu l'exploitant officiel et, durant longtemps, exclusif des jeux de hasard et d'argent. La philosophie peut enfin se prévaloir, en partie, de l'étude des ressorts animaliers du jeu.

L'instinct du jeu se remarque chez l'enfant qui joue avec tout ce qu'il a à portée de main et se retrouve également chez l'adulte sous la forme d'une propension à transformer certaines activités et certains rôles sociaux en leur conférant, peut-être inconsciemment, des allures ludiques. Combien d'automobilistes ne se retrouvent pas en situation de "compétition" et de jeu transformant, à l'occasion, des routes en champs de courses et de démonstrations au point de risquer leur vie et celle des passagers? Tout acte sérieux peut devenir jeu. Et Pierre BOURDIEU(1982: 49) ne croit pas si bien l'exprimer, quand il souligne que «toute fonction sociale est une fiction sociale». Si les philosophes estiment que, dans la vie, l'homme joue un rôle et assume un statut, pour les ethnologues, il joue sa culture (cf. L. FROBENIUS, ethnologue à avoir contribué le plus à la théorie générale du jeu). Cela est d'autant plus évident que sous un angle purement ontologique, un avocat est autre qu'un avocat et ne fait que jouer le rôle de l'avocat sur la scène du tribunal. Et que, chaque être semble n'incarner sur la scène de la vie qu'un rôle acquis ou hérité (en référence au capital culturel acquis et à l'habitus selon les termes de BOURDIEU), et s'identifier à un personnage sur la base de règles et de personnalités définies et imposées par les traditions culturelles et les institutions sociales.

Au terme de cette partielle revue de littérature sur le jeu, il est à relever que les diverses orientations sus-mentionnées restent dominées par deux approches antagoniques. Fondées toutes deux sur des considérations de nature macro-sociologique, les positions rationalistes et globalo-empiristes divergent au plan

des aboutissements théoriques sur la problématique du jeu. Elles divergent surtout au plan des déterminations méthodologiques qui, à l'origine, sont d'inspiration fonctionalo-individualiste et holistique.

### C. Controverse entre rationalistes et globalo-empiristes

A partir de leurs ouvrages: Homo ludens... (op. cit.) pour le premier, et Les jeux et les hommes (op. cit.) pour le second, J. HUIZINGA et R. CAILLOIS se font les porte-flambeau de la tendance rationaliste. Le point de convergence des deux auteurs et des thèses rationalistes se situe au niveau des dualismes jeu/vie ordinaire, gratuité/utilité, imaginaire/réel, etc. Ces thèses s'articulent essentiellement autour de la dichotomie faite entre activités humaines de rêve et activités humaines de la réalité. Elles récusent les finalités biopsychologiques et les attributs utilitaires du jeu, et taxent d'irrationalité la thèse selon laquelle le jeu est et survit parce qu'il est avantageux pour l'homme. Aux antipodes de cette thèse se trouve le point de vue des globalistes qui est, pour une large part, philosophique.

La tendance globaliste s'abreuve à la source théorique de la tradition présocratique remontant à HERACLITE, et englobe des positions telles que celles de NIETZCHE et HEIDEGGER ainsi que celles de philosophes français contemporains comme K. AXELOS et J. DERRIDA. Les globalistes s'accordent sur le caractère holistique et systémique de la culture et des activités humaines. Partant du principe que le jeu est un fait éminemment culturel, ils concluent au caractère précaire et contestable des dualismes rationalistes ainsi que des bases logiques et anthropologiques sur lesquelles ils reposent. Ils s'opposent aux rationalistes, notamment sur le choix du sérieux et de la réalité comme références pour l'analyse et la définition du concept de jeu. Or, la validité scientifique de ces deux notions ne peut s'appuyer que sur la neutralité et l'universalité: deux propriétés hypothétiques dans le cas

d'espèce, le sérieux et la réalité étant plutôt marqués du sceau de la variabilité sociale voire individuelle.

#### **D. Antagonisme et complémentarité des courants**

Parti à la recherche d'une conception fiable, englobante et universelle du jeu, nous avons plutôt abouti à des définitions excentriques et ethnocentriques de la part des rationalistes et des globalistes. Cependant, les caractérisations et déterminants théoriques tout à fait spécifiques mais opérationnels semblent fortement inscrits dans des querelles d'écoles, et oblitérés par la densité de leur charge idéologique. Ce qui, *a priori*, ne transige guère avec les possibilités de complémentarité. Tout en évitant de souscrire à ces controverses, nous tenterons de replacer le jeu dans son contexte réel et de le définir à partir de proportions, non point idéologiques mais fondées sur des déterminations à la fois d'ordre historique et dynamique.

Remarquons que les interprétations rationaliste et globaliste correspondent respectivement à deux différents niveaux de la conception du jeu:

- le niveau de la perception et de la conquête scientifiques qui est en même temps le niveau de la construction de l'objet d'étude, puis
- le niveau de la perception sociale pouvant intéresser la recherche appliquée.

Le premier niveau semble s'enraciner dans le positivisme de type durkheimien qui se présente, entre autres, comme une approche capitale de la recherche en sciences sociales. Selon DURKHEIM (1986), la connaissance du fait social passe par la construction scientifique de ce dernier qui se trouve être ici le jeu. Dans le souci d'objectivation scientifique de l'activité ludique selon les crédos méthodologiques durkheimiens, l'isolement du jeu s'avère tout à fait nécessaire. Le jeu dans la phase de la recherche scientifique doit être considéré comme un champ isolé. L'objectivation du jeu et le déterminisme scientifique semblent

ainsi constituer la base qui sous-tend la théorie rationaliste. A cet égard, les limites de la tendance rationaliste auront été de ne pas avoir circonscrit l'isolement du jeu dans les proportions de l'entité méthodologique et scientifique.

En revanche, dans la phase de l'analyse et dans le vécu quotidien, le jeu doit être considéré comme un sous-champ participant, mais non-expurgé et non-expurgeable de l'espace global de la vie humaine et sociale. Il doit être considéré comme une entité, mais perçu dans une perspective, cette fois-ci systémique. Les pratiques ludiques participent de la vie d'ensemble de la collectivité à laquelle elles sont intégrées comme les pratiques religieuses, économiques, politiques.

En réalité, la controverse entre rationalistes et globalistes apparaît plus comme une opposition idéologique plutôt qu'une divergence avec des fondements réels. Dans la pratique, et chaque fois qu'on s'intéresse à la problématique du jeu, on se rend compte qu'il y a étagement des perspectives heuristique (scientifique et épistémologique) et social-pratique. D'une part, il y a la construction de l'objet qui exige une certaine rationalisation du jeu par son isolement en tant qu'entité intellectuelle; d'autre part, est perçue l'approche globalisante qui replace le jeu dans l'univers qui est le sien afin d'appréhender les interactions entre les différentes entités séparées pour les besoins de l'analyse.

Les divergences de vue semblent fondamentalement émaner de l'absence de définition de repères scientifiques: de champs dans lesquels le jeu, en tant que sous-champ, est soumis à des règles et lois variables d'un champ à un autre. Rationalisme et globalisme sont, en matière de jeu, la même face d'une réalité sociale considérée sous deux angles différents, dans deux champs dissemblables et d'ailleurs incomparables. Ce sont deux courants qui, idéologiquement, s'opposent mais sont complémentaires sur le terrain de la recherche scientifique et dans la pratique. Un antagonisme tout à fait impertinent s'il n'alimentait pas le débat sur l'improductivité du jeu.

Au terme de ce tour d'horizon théorique, il convient de souligner que le jeu est un phénomène d'une grande diversité, un phénomène à la définition peu aisée. Si le concept évoque pour chacun une réalité familière, des difficultés surgissent dès qu'on tente de formaliser et de proposer une définition qui recouvre les divers aspects du phénomène. La variété du jeu va du type animal au type humain, de la compétition au faire-semblant en passant par le hasard et le vertige, de la simple manipulation à des niveaux culturels élevés. Devant cette diversité, R. CAILLOIS (1958) en vient sans hésiter à voir à travers le terme de jeu: «... un leurre qui, par sa généralité trompeuse, entretient des illusions tenaces sur la parenté supposée des conduites disparates.». De toutes façons, ces difficultés font que les théoriciens du jeu parlent plus de "tentative de définition" plutôt que de définition tout court du jeu.

Sans prétendre faire le tour du phénomène ludique, et pour les causes de la recherche, nous distinguons à notre niveau trois types de jeu, chacun défini par la prédominance d'un type de faculté, d'un type de principe. Ce qui n'exclut guère la présence d'autres types de principe dans ces catégories définies et portant le nom des principes dominants. Nous dégageons ainsi:

- les jeux mentaux ou intellectuels (instructifs et éducatifs essentiellement) qui exigent un in-put cognitif considérable;
- les jeux de hasard, caractérisés par l'improbabilité et l'aléa;
- les jeux physiques ou sports où prédominent la débauche d'énergie et l'investissement corporel.

Par rapport à cette typologie, nous définissons le jeu comme: "toute activité mentale, physique ou de hasard, de fonctionnalité et d'autonomie propres et relatives par rapport aux autres activités de la vie courante (activités professionnelles, confessionnelles, familiales, etc.) tout en restant intégrée à l'ensemble des activités sociales.

Il importe de souligner que dans le cadre du présent travail, nous nous en tenons aux deux premiers types de jeu respectivement appelés "jeux de société"

et loterie parce que ceux-ci suffisent largement à apporter des éléments de réponse à notre revue de questions. Alors même que l'étude des sports qui ont déjà fait l'objet de multiples recherches donne lieu à des complications, en l'occurrence, méthodologiques sans pour autant apporter de lumières nouvelles à nos préoccupations ni enrichir les résultats.

## **SECTION II. Caractère opératoire du concept de classe**

L'existence de classes sociales est l'un des principaux présupposés sur lesquels repose la présente étude. Or en Afrique, la problématique de classe semble ne pas se poser de la même façon qu'ailleurs, en raison d'une histoire politique et sociale particulière (poids des normes ethniques, claniques et communautaires endogènes, colonisation, entrée relativement tardive dans l'économie de marché, conflit tradition et modernité, etc.). Cette problématique, l'une des principales sources nourricières des travaux en sciences sociales sur l'Afrique noire pendant la décolonisation et singulièrement au début des années 60, est aujourd'hui en réelle perte de vitesse. L'ensemble de la communauté scientifique semble désormais s'accorder sur l'existence des classes sociales en Afrique. Néanmoins, leurs configurations, leurs critères de définition, leurs déterminants et leur consistance continuent d'alimenter des controverses assez vives.

L'homologie des classes sociales en Afrique et de celles des pays industrialisés reste encore très discutable. En raison des controverses spécifiques au contexte africain, mais également de la variété des définitions du terme même de classe en usage dans le langage courant et dans les milieux scientifiques, l'utilité d'une revue et d'une définition propre paraît obvie.

Globalement, l'histoire de la définition des classes sociales est portée par deux courants scientifiques: l'un à dominante fonctionnaliste, l'autre marxiste. Selon M. GRAWITZ (1981), des critères successifs et exclusifs les uns des autres ont

marqué l'histoire de la définition des classes. On relève entre autres: le critère intellectuel avec les termes de "classe pensante", "classes éclairées", etc. qui disparaissent avec l'école obligatoire; le critère de structure sociale avec la classe privilégiée et les classes défavorisées, etc. S'ensuivent d'autres critères qui participent des deux grandes tendances de définition sus-indiquées.

## **A. Généralités sur la définition de classe**

### **1°) La tendance fonctionnaliste**

Courant sociologique non marxiste dominé par les fonctionnalistes américains avec à leur tête P. SOROKIN (américain d'origine russe) et par les européens M. WEBER, V. PARETO, etc., cette tendance est caractérisée par les critères de fonctions, de positions et de statuts, de revenus et de niveaux de vie, rapprochant ainsi les classes sociales des catégories socio-professionnelles. La classification fonctionnaliste fera l'objet de vives critiques, d'abord à cause d'une critériologie très variable et flottante, ensuite à cause de l'introduction de notions comme celles de "mobilité sociale" et de "classes moyennes" tout autant discutables et difficiles à appréhender. C'est cependant, de l'existence de ce troisième type de classe: classes moyennes, intermédiaires entre classe supérieure et classe inférieure, que cette typologie tire son originalité et, semble-t-il, l'essentiel de son intérêt. La variété des critères évoque des représentations aux contours imprécis et variables d'un groupe à un autre, d'une idéologie à une autre, d'une époque à une autre. Cette diversité qui réapparaît dans la tendance fonctionnaliste de définition de classe en constitue l'une des faiblesses. Ce qui confère du coup au marxisme toute son importance dans l'analyse du phénomène des classes.

## 2°) La tendance marxiste

La théorie marxiste apparaît comme celle qui s'est le plus intéressée à la problématique de classe. Et même si K. MARX lui-même, malgré la place primordiale du concept dans son oeuvre, n'en a pas proposé une définition précise<sup>(1)</sup>, celui-ci a fait par la suite l'objet d'une littérature abondante, variée et souvent très nuancée de la part des marxistes, sociologues ou non, tels que ENGELS, BERNSTEIN, KAUTSKY, LENINE, LUKACS, GRAMSCI, BOUKHARINE, GOLDMAN, ALTHUSSER.

Des positions des uns et des autres, il ressort des critères économique et politique définis respectivement par la position et le rôle dans le système de production, par l'organisation et l'action concrète pour la défense des intérêts communs. Ce dernier critère étant surdéterminant dans la définition des classes. On relève également une typologie dichotomique qui distingue classe dominante et classe dominée; la première désignant dans le vocable marxiste, le groupe détenteur des moyens de production avec ce que cela comporte d'incidence sur les facteurs idéologique, culturel, politique, etc. par opposition au prolétariat: groupe démuné, doté de sa seule force de travail. Par là, s'aperçoivent la propriété des moyens de production et le rôle joué dans le système de production, dans la circulation et la distribution des biens économiques comme critère économique marxiste de définition de classe et non le revenu et la richesse.

Le marxisme distingue un double statut de classe en faisant la différence entre "classe en soi" et "classe pour soi", et semblant réserver l'un et l'autre respectivement à la lutte économique et à la lutte politique<sup>(2)</sup>. Ce qui fait la différence entre les deux statuts, c'est la conscience de classe. En d'autres

---

<sup>1</sup> G. GURVITCH avisera plus tard dans la vocation actuelle de la sociologie, Tome I, 4<sup>ème</sup> édition, Paris, P.U.F., 1968, P.357 et Tome II, 3<sup>ème</sup> édition, Paris, P.U.F., 1969, P. 289, que l'oeuvre de MARX a été interrompue, à cause de son décès, au chapitre du 3<sup>ème</sup> livre du Capital qui devrait développer sa conception de classe sociale.

<sup>2</sup> Cf. N. POULANTZAS (1982, 62 & 76)

termes, ce que COQUERY-VIDROVITCH (1992: 374) désigne par "identité de classe" et qui se traduit par «une prise de conscience d'intérêts économiques communs opposés à ceux d'au moins une autre classe, donc l'organisation d'une action collective spécifique pour défendre ces intérêts menacés.». Dans la définition de la "classe", la surdétermination de l'économique et du matériel qui caractérise le marxisme cède devant une surdétermination du politique<sup>(1)</sup> en tant que potentiel révolutionnaire par lequel la classe dominée pourrait renverser l'ordre social.

## **B. Problématique des classes sociales en Afrique**

### **1°) Les limites de la théorie marxiste**

L'inadéquation et les limites de la théorie marxiste dans l'analyse de la stratification sociale en Afrique se révèlent et présentent des risques contre lesquels certains théoriciens n'ont pas manqué de prévenir. «Ceux qui transposent lestement en Afrique le schéma marxiste des classes fondé sur le critère capital-travail... proposent des modèles attrayants mais de pertinence très relative...». Ainsi débute la note qui accompagne l'ouvrage de Cl. RIVIERE (1978) sur la stratification sociale en Afrique de l'ouest. BOURDIEU (1994: 27), quant à lui, souligne, et à juste titre, que «l'existence des classes, dans la théorie et surtout dans la réalité, est...un enjeu de luttes. Et c'est là que réside le principal obstacle à une connaissance scientifique du monde social et à la solution... du problème des classes sociales.». Cette thèse se confirme dans le champ de l'analyse des classes sociales en Afrique où la lutte des modèles d'interprétation dominants (ceux des deux tendances dominantes) accompagne visiblement la lutte idéologique et de conquête du continent africain par le libéralisme et le socialisme. Dans cette lutte d'analyse de la stratification sociale, le modèle marxiste prend des longueurs d'avance sur le modèle

---

<sup>1</sup> N. POULANTZAS, op. cit., P: 76

fonctionnaliste. Mais la difficulté à repérer une conscience manifeste de classe révèle les limites de la théorie marxiste à interpréter la hiérarchisation sociale en Afrique. Ceci mène à une interrogation fondamentale : celle de la place du critère de conscience dans la définition de classe.

La "classe en soi", telle qu'elle est définie par les marxistes, laisse entrevoir des possibilités de critères de fait dans la détermination des classes. Dans le cas d'espèce, si la conscience collective et de classe ne s'exprime pas par des actions révolutionnaires comme on pouvait s'y attendre avec le versant dogmatique et parfois utopique de la théorie marxiste, elle se traduit toutefois à travers un vocabulaire et des comportements de classes.

Toujours dans le cadre de la théorie marxiste, le schéma social binaire tel qu'il est conçu au sujet des sociétés capitalistes de l'Europe occidentale est un modèle difficilement applicable aux sociétés africaines. Cette conception de la stratification sociale ne prend pas en compte la réalité sociale africaine de classe dans son ensemble. Cl. RIVIERE (1975: 311-312) souligne que: «...en réalité, la vision dualiste, si elle clarifie certaines représentations des nouvelles stratifications comme étant à vocation bipolaire, les complique singulièrement parce qu'elle interfère avec d'autres conceptions dualistes sans les recouvrir exactement.».

En général, en Afrique et comme a pu le constater COQUERY-VIDROVITCH (1992: 374), la survivance, voire la vivacité et la vigueur contemporaines de valeurs ethniques, culturelles, linguistiques, religieuses, etc. constituent des facteurs bloquants de l'émergence d'une "identité de classe". Mais en dépit de cette forme d'inertie culturelle, les sociétés africaines en général, dans la phase contemporaine de leur développement historique, apparaissent visiblement porteuses de "rapports sociaux conflictuels", de modes de vie et de comportements différenciés comme de luttes de classes. Dans la société béninoise, pour ce qui la concerne, ceci se traduit à travers un vocabulaire de classe bien établi dans la langue "fon" et qui fait la distinction entre "gbeto

klogan" (hautes personnalités) ou "mεjome" (vrais gens, gens distingués), "akowe" (évolués, commis ayant servi le blanc, et intellectuels) et "gbeto kpa a" (vulgaires gens) ou "wa ma mɔ nɔ" (littéralement: ceux qui travaillent sans rien trouver, entendre les pauvres). Ce qui rend très discutable le point de vue de Cl. RIVIERE (1978: 57) selon qui, en Afrique, l'idée de classe n'aurait réellement de signification que pour les lettrés. Nier l'existence des classes sociales en Afrique revient à nier l'existence des différences sociales perceptibles à tous les niveaux.

Dans la ville de Cotonou, le phénomène de classe est d'autant plus manifeste que l'occupation de l'espace et les zones de fréquentation par les groupes sociaux apparaissent bien différenciées comme l'attestent les différentes composantes du marché des jeux (cf. Chapitre V ) <sup>(1)</sup>. Mais ces différences qui sont, dans la réalité, des traits distinctifs des classes ne sauraient être expliquées à partir du schéma marxiste. La théorie marxiste n'apporte qu'une réponse globale à la définition et à la typologie des classes sociales (voir page suivante). Les grilles d'interprétations n'étant pas satisfaisantes pour l'analyse de la problématique de classe en Afrique, nous reprenons à notre propre compte la question à partir du structuralisme, en l'occurrence à partir du modèle bourdieusien. Sans être destiné typiquement à l'Afrique, ceci nous semble le mieux adapté à l'interprétation du phénomène de stratification sociale ici.

## 2°) La pertinence du structuralisme

BOURDIEU (1979: 117 - 118) écrit que: «la classe sociale n'est pas définie par une propriété...ni par une somme de propriétés...ni davantage par une chaîne de propriétés toutes ordonnées à partir d'une propriété fondamentale...mais par la structure des relations entre toutes les propriétés pertinentes qui confère à

---

<sup>1</sup> COQUERY-VIDROVITCH et MONIOT (1992, 396) parlent de dichotomie sur la base d'une distinction entre "ville européenne" et "ville africaine". Dans la réalité, cette dichotomie, comme à Cotonou, fait, de nos jours, place à une morphologie nouvelle: à une distinction entre quartiers résidentiels, quartiers à standing moyen et quartiers populaires à l'instar de la structure sociale urbaine elle-même.

chacune d'elles et aux effets qu'elle exerce sur les pratiques, leur valeur propre.». Plus loin, il (BOURDIEU, 1979: 433) précise que: «la classe sociale n'est pas définie seulement par une position dans les rapports de production mais par l'habitus de classe qui est «normalement»... associé à cette position.». Ainsi, tout en héritant de la tradition marxiste, le modèle bourdieusien en va t-il bien au-delà en s'enrichissant du culturel (hérité et acquis) et du symbolique qui, au demeurant, imprègnent fort les rapports sociaux en Afrique.

L'analyse sous l'angle conjugué des pouvoirs économique et politique, culturel et symbolique donne lieu à un accès différencié et fort précis aux biens de consommation qui, dans le cas des jeux, permet de dégager distinctement des consommations de classe. En élargissant l'analyse de la stratification sociale aux principes culturel et symbolique au même titre que ceux économique et politique, BOURDIEU touche des fibres sensibles des structures mentale et sociale africaines et offre, du coup, un outil d'analyse de classes qui transcende les paliers marxistes et fonctionnalistes.

Par rapport à Cl. RIVIERE, l'un des grands théoriciens de la notion de classe en Afrique, le modèle de BOURDIEU s'avère bien plus pertinent. Ce dernier semble souvent se contenter de mises en garde, et de combinaisons de critères, les uns tout autant complexes que les autres, sans proposer une définition et une typologie claires et précises. On pourrait se demander en quoi la position de RIVIERE s'écarte réellement du marxisme. Ses vues sur l'applicabilité de ce modèle en Afrique restent fort ambiguës. Tout en observant que l'Afrique moderne demeure éloignée du schéma binaire, n'envisage t-il pas juste après l'éventualité de cette même dichotomie sociale (RIVIERE, 1975: 313) en écrivant que: «Si même on adoptait formellement pour l'Afrique un schéma binaire, les termes antithétiques, capitalistes-prolétaires, seraient à remplacer par d'autres.»? Cette position visiblement indécise et peu courageuse laisse croire que l'auteur ne s'oppose pas fondamentalement à la théorie marxiste dans son analyse des strates sociales en Afrique.

En somme, l'intérêt de la grille d'interprétation de BOURDIEU se situe dans sa conjonction des modèles préexistants en matière de typologie et dans l'extension et l'équité des principes mêmes de définition. Sa théorie permet un élargissement de la notion de classe au-delà de la propriété économique et du pouvoir politique. L'appartenance de classe tient, ce que clarifie la théorie de la conversion des capitaux, autant à la position dans les chaînes de propriété et de distribution des biens de consommation, qu'au rapport au pouvoir politique et aux dispositions culturelles et symboliques. Ce qui permet une prise en compte de tous les principes de différenciation sociale au fondement même de la définition de classe et, par conséquent, la prise en compte des principes de distinction des classes. Qui plus est, sa division de la société en classe dominante, classes moyennes, et classes populaires (BOURDIEU, 1979: 85) s'offre comme un schéma dans lequel s'inscrit bien la stratification des sociétés africaines, et particulièrement, celles des villes.

### 3°) De l'effectivité des classes sociales en Afrique

En définitive, ce que mentionne I. WALLERSTEIN (1971) concernant en général la littérature des classes sociales est tout aussi valable pour le contexte spécifiquement africain. En effet, les malentendus autour de la problématique du conflit social, de la définition et de l'identification des classes ici, semblent n'être que d'ordre conceptuel, et résulter de l'interférence entre des termes aussi multiples que variés comme: classe, strate, groupe, catégorie, ethnie, caste, etc. Dans la réalité, même en prenant en compte la position quelque peu radicale des défenseurs de la négation des classes en Afrique, il est difficile d'ignorer une division et un classement internes des sociétés en question qui ne soient identiques aux classes. Même s'il s'avère nécessaire de nuancer l'affirmation de l'antériorité coloniale du phénomène de classes comme le fait D. MAJHEMOUT (1985, Tomes I et II) à partir d'un argumentaire qui n'est pas tout à fait rejetable, l'identification des classes en Afrique à l'époque

contemporaine et, qui plus est, en milieu urbain ne saurait plus être discutable. Ce qui s'entend aussi bien au niveau global de la société dans laquelle interfèrent des relations hiérarchiques complexes au fondement desquelles les critères culturel, symbolique, social, politique, économique de distinction et les communautés d'intérêts, quoique peu exprimés, ne font plus l'ombre d'un doute. La contemporanéité du phénomène de classes en Afrique devient indéniable et S. B. KOUYATE le notifie valablement. «Le développement du capitalisme en Afrique s'accompagne inéluctablement du phénomène de lutte de classes.»<sup>(1)</sup>, aidé en cela par les rôles des administrations coloniale et post-coloniale dans les processus de différenciation sociale.

Dans la mesure où s'observent des groupes sociaux distincts dans leur historicité, des groupes sociaux séparés par leurs types et styles de consommation, par les espaces de résidence et de fréquentation, par les normes, les valeurs, les rôles et les statuts, les stéréotypes et les rapports sociaux, par leurs visions du monde et par leurs comportements, il existe bel et bien un classement social et donc des classes sociales. Certes les classes au Bénin ne constituent pas des classes, dans l'assertion marxiste, en tant que groupements constitués en communautés d'intérêts conscientes et en communautés d'organisation concrète et de défense de ces intérêts. Mais les orientations idéologiques de la problématique de classes en Afrique<sup>(2)</sup> ne sauraient non plus occulter l'effectivité des distinctions et des différences sociales entre certains groupes. Si faute "d'action politique" comme le désignent les marxistes, et de "mobilisation" comme l'entend BOURDIEU, il est difficile de parler de "classes pour soi" en Afrique et au Bénin, il est tout autant difficile de dénier à ces groupes sociaux fort différenciés, tout au moins l'appellation de "classes en soi"

---

<sup>1</sup> Voir KOUYATE S. B., Les dirigeants africains face à leur peuple, Paris, Maspéro, 1964, P:53

<sup>2</sup> A la suite de R. Mbala OWONO (1990: 78), il faut souligner que la "littérature dite de combat" des époques de la décolonisation et des lendemains des indépendances africaines a longtemps donné une image tronquée de la stratification des sociétés concernées. Le primat de la construction de la nation a longtemps fait occulter la problématique de l'existence des classes.

selon les termes marxistes. «Toute société, dont une partie du produit est retirée de la consommation et accumulée, est dominée par un conflit de classes. Il ne peut pas exister de sociétés sans classes en dehors du cas où la production et la consommation se correspondent directement et complètement.» écrit A. TOURAINE<sup>(1)</sup>.

## CONCLUSION PARTIELLE

Le tour des concepts de jeu et de classe fait, il est nécessaire de s'intéresser aussi à ceux d'historicité et d'enjeu: autres composantes des syntagmes constitutifs du libellé du thème de recherche. Ce qui devrait permettre de cerner davantage l'orientation du présent travail.

L'historicité. Comme beaucoup d'autres termes, c'est un concept aux connotations variables d'une discipline à une autre. Selon M. GRAWITZ (1981), l'historicité désigne en philosophie et en histoire, et notamment à la suite de JASPERS et HEIDEGGER, la situation dans laquelle l'homme se définit comme être, comme existence observable et empirique.

L'historicité fait également l'objet d'un intérêt particulier en psychiatrie où son importance s'explique par ce qu'elle représente l'ensemble des facteurs constituant l'histoire personnelle de l'individu et la signification affective qu'il attribue aux événements de celle-ci. Mais en tout état de cause, c'est l'acception sociologique qui nous intéresse le plus.

Dans ce dernier contexte, l'historicité se présente comme un objet d'études spécifiques participant de la sociologie de l'action. Ainsi recouvre-t-elle à la fois l'étude des modes de production, de répartition et de consommation des oeuvres sociales; l'étude de la capacité de la société à agir sur elle-même et de "l'état spécifique de son système d'action historique". Pour A. TOURAINE (op.cit.,

---

<sup>1</sup> TOURAINE A., Pour la sociologie, Paris, Editions du Seuil, 1974, P: 56

P: 56), « L'historicité de la société est sa capacité de produire ses orientations sociales et culturelles à partir de son activité et de donner un «sens» à ses pratiques ». Ce qu'il renchérit plus loin (op. cit., P: 94), en faisant prévaloir la capacité de transformation des sociétés sur leur fonctionnement même. L'historicité, selon lui, doit se définir par son sens, son orientation et ses techniques. L'historicité se présente, en dernier ressort, non seulement comme mode, mais aussi comme déterminant de conditions de production, et comme mécanisme par lequel se définit la société.

Sur la base des définitions précédentes, l'historicité ludique consiste donc en l'étude de la manière dont sont produites, socialement réparties et consommées les activités intellectuelles, physiques ou de hasard, de fonctionnalité et d'autonomie propres, auxquelles on s'adonne en dehors des activités professionnelles, confessionnelles, familiales, etc. C'est également, par extension, l'étude du potentiel d'actions endogènes sur le champ ludique.

L'enjeu. Défini par Le Petit Larousse illustré 1995 comme ce que l'on peut gagner ou perdre dans une entreprise, l'enjeu représente le but poursuivi, l'objet visé et suppose une mobilisation et le déploiement de stratégies pour parvenir aux fins. Les enjeux de classes dans le présent travail désignent les motivations (besoins, aspirations ou désirs) au fondement de la production et du contrôle du champ ludique et de la consommation de jeux de chaque groupe social dans ses spécificités et ses distinctions.

### **CHAPITRE III.**

**Le jeu. Des représentations primitives  
à la rationalité moderne**

## CHAPITRE III. Le jeu. Des représentations primitives à la rationalité moderne

Dans leurs tentatives d'interprétation et d'analyse des jeux africains, ethnologues et anthropologues ont facilement cédé à une universalisation des représentations occidentales du jeu, laissant ainsi croire à l'univocité de la réalité ludique, de tous temps et en tous lieux. L'héritage de la thèse d'une homologie conceptionnelle du jeu se manifeste encore chez des auteurs contemporains dont A. G. N'GUESSAN (1992: 67) qui, avec visiblement le ressort de la théorie autotélique, affirmait encore que «... traditionnellement le jeu évoquait chez la plupart des gens, une activité stérile qui s'oppose au travail, et ce quel que soit le contexte culturel où l'on se trouve.». De telles généralisations prennent des allures d'*a priori* et de réductions non assortis de nuances - car des nuances, il y en a - et le jeu, phénomène social universel, n'en recouvre pas pour autant les mêmes connotations dans toutes les civilisations. La perception, comme les structures mentales, semble n'avoir de sens et ne coller à la réalité, qu'envisagée sous un angle spatio-temporel et de relativisme culturel, donc selon chaque culture et chaque mode de pensée.

Une étude des représentations ludiques selon les systèmes de pensée et les cultures revêt une double importance: une importance à la fois comparative et épistémologique. Elle permet non seulement de situer sur les connotations du concept selon chaque groupe social et de les comparer. Elle permet également l'évaluation de la validité des outils scientifiques (théoriques et méthodologiques), du reste euro-péo-centriques, sur les matériaux et dans le contexte culturel africain en l'occurrence ludique. Elle permet enfin de se situer sur l'universalité de ces outils dans l'usage desquels certains ethnologues (GEBER, 1956; MAISTRIAUX, 1957; etc.) se sont illustrés.

## **Section I. Le jeu dans la pensée judéo-chrétienne**

De façon générale, deux moments, respectivement à l'amont et à l'aval du capitalisme, sont à noter dans l'histoire des représentations ludiques européennes. Il s'agit, dans un premier temps, de l'époque de la prédominance d'une conception négative et, dans un second temps, de l'époque contemporaine qui est celle de la réhabilitation du jeu et de la réappropriation de ses valeurs et potentiels intrinsèques.

### **A. La représentation ludique sous le prisme du capitalisme naissant**

La représentation du jeu dans les sociétés industrielles a évolué avec le mode de pensée de celles-ci et se trouve inséparable des principes et perspectives qui les ont régies à un moment ou à un autre de leur évolution.

Dans l'antiquité, certains philosophes portaient déjà un regard moral sur le jeu qui établissait son caractère négatif. Le jeu n'échappait pas pour autant à l'indistinction caractéristique de la pensée de cette époque, et son intégration au champ global des activités humaines ne pouvait souffrir d'une grande contestation.

En définitive, l'enfance de la prédominance d'une représentation véritablement négative du jeu est à rechercher dans l'enfance de l'esprit, de l'idéologie et de la production capitalistes qui remonte à la société féodale et, plus loin, au christianisme.

Point n'est besoin de s'attarder ici sur les liens établis entre le capitalisme et la féodalité que consacrent la théorie marxiste et un glissement sémantique datant du XVIII<sup>ème</sup> siècle (M. GRAWITZ, 1981: 158). Pour K. Marx et ses disciples, la féodalité est l'étape intermédiaire entre le système d'exploitation esclavagiste et le capitalisme.

L'idéologie féodale institue évidemment des réseaux de liens de dépendance et de dévouements individuels qui engendrent une dichotomie sociale et également des rapports de production et des rapports au travail différents. Indigents rustres et serfs étaient voués à nourrir, de leur labeur, et à entretenir dans l'oisiveté, les "riches hommes": seigneurs, propriétaires terriens et maîtres suffisamment fortunés pour ne pas avoir à travailler pour vivre. La féodalité instaure progressivement le pouvoir du capital. En le faisant, elle impose implicitement aux candidats à la survie et à l'affranchissement le travail servile qui ne laisse point de place pour les loisirs. A l'image des sociétés esclavagistes, il s'y ensuit une division sociale des activités humaines qu'entretient bien l'idéologie sous-jacente à la féodalité. C'est la distinction des "activités stériles" -activités à productivité sibylline- de l'ordre des jeux, loisirs et arts: apanage des puissants nantis et autres privilégiés de la société par opposition aux "activités productrices" et au travail, exclusivité des défavorisés, qui ont juste le temps de gagner, d'un mode avilissant, les moyens de survie. A défaut d'être le point de départ de la distinction du travail des jeux et loisirs, la féodalité marque ainsi la genèse de la radicalisation de leur opposition. Et cela s'exprime mieux à travers la conception du jeu et du travail par la morale judéo-chrétienne à la base de l'idéologie capitaliste (WEBER, 1964).

Tout en dénonçant le caractère servile du travail dans les sociétés européennes pré-industrielles, l'église en jette les bases en fournissant à l'idéologie qui la sous-tend des armes décisives. En effet, la spiritualité du travail (Théo, l'encyclopédie catholique pour tous), souligne que «Par le travail l'homme participe à la création divine ... Le travail poursuit l'oeuvre commencée par le créateur... [et] ... permet à l'homme de coopérer à l'achèvement de la création divine». La conception judéo-chrétienne du travail comme but en soi, but de la vie et moyen ascétique et l'établissement de ses liens avec le capitalisme seront repris et mieux élucidés par WEBER (op. cit.,P: 220). «Il est évident que la productivité du travail, au sens capitaliste du terme, devait être puissamment

favorisée par cette poursuite exclusive du royaume de Dieu au moyen du devoir professionnel considéré comme une vocation, et par l'ascétisme rigoureux que la discipline de l'église imposait par sa nature aux classes non-possédantes» écrit-il. L'appréciation que l'église fait du capitalisme est en soi encore plus édifiante. Elle dira en substance que «le capitalisme n'est pas mauvais en soi ...» (Théo, ... op. cit.). La morale judéo-chrétienne bénit ainsi la productivité d'ordre capitaliste tout en adoptant une position mitigée et assez révélatrice à l'adresse du jeu.

En effet, sans y faire l'objet d'une opposition manifeste, le jeu, abstraction faite des moralistes puritains, ne compte pas que des amis au sein des théologiens dont nombre pensent plutôt que « la plupart des jeux sont moins innocents qu'ils ne paraissent.» (Théo, op. cit., P: 832). Une réserve à l'endroit de l'activité ludique qui se transforme évidemment en hostilité prononcée quand il s'agit des jeux de hasard et d'argent (paris, loteries, dés, cartes, etc.). Les autorités religieuses adoptent à l'endroit des jeux de hasard et de profit, des jeux susceptibles de développer passion et esprit de lucre, une attitude de réprobation traduite par la position officielle de l'église que confirme le 2<sup>nd</sup> Concile du Latran du XII<sup>e</sup> siècle (J. CAZENEUVE: "le jeu dans la société" in Encyclopaedia Universalis, Corpus 13, P: 25). Les moralistes chrétiens voient à travers ceux-ci une recherche de gain sans cause, c'est à dire sans lien avec le travail ou un service rendu, qui contrarie ainsi le discours spiritualisant et de type idéaliste de l'église. Ce sont tout simplement des pratiques sataniques (J. CAZENEUVE, Ibidem.).

Au demeurant, l'église, pour avoir été le principal promoteur du capitalisme et de son esprit, a joué un rôle déterminant dans la représentation négative du jeu. L'éthique chrétienne était non seulement à l'origine du capitalisme, mais l'église avait aussi imposé le capitalisme comme valeur morale et comme devoir civique. L'idéologie capitaliste a d'autant plus connu du succès qu'elle a été suffisamment portée par l'église. Celle-ci n'a pas établi le travail sans

relâche que comme une obligation morale, que comme exigé par un "décret divin" et comme moyen privilégié pour glorifier le Tout-Puissant et accéder à la grâce divine. Elle en a aussi garanti le succès et la pérennité à travers l'institution religieuse qui jouissait de la légitimation quasi-totale de l'évangile au sein des classes non possédantes, et à travers l'institution politique sur laquelle, par un cléricalisme prononcé, l'influence du clergé était établie depuis les monarchies. L'église ne s'était-elle pas remarquablement féodalisée à un moment donné pour un soi-disant établissement de la "paix de Dieu"? (Théo..., op. cit., P: 381-383). Le plaidoyer religieux pour un labeur dur et continu se fait aux dépens du jeu et d'autres activités artistiques et culturelles qui passent pour procéder de l'"unclean life", selon les termes mêmes du puritanisme (WEBER, op. cit., P: 191). En suscitant le travail-contrainte au détriment du travail-vocation, l'éthique judéo-chrétienne, confortée par la complicité du clergé avec le pouvoir et sa forte socialité, ne cède guère d'espace à l'éthique hédonistique et ludique, du moins, en ce qui concerne les classes non-possédantes. En prenant une part active à la gestion de sociétés où le travail était considéré comme indigne de l'homme libre et le loisir comme indigne des non-possédants, l'église se met en porte-à-faux à l'idée que «l'homme du loisir est l'homme du labeur» (Théo, ... op. cit., P: 832) qui fait recette avec la civilisation du loisir (DUMAZEDIER, 1962).

Ainsi exaltée, la bipolarisation des activités humaines et la perception stérilisante des activités distractives à l'origine de laquelle était, consciemment ou inconsciemment, la morale judéo-chrétienne alimentera la charge négative du jeu. Elle prévaudra dans les sociétés européennes jusqu'à une époque récente où les effets conjugués de la révolution industrielle et du progrès scientifique et technique, de l'économie de marché et de la société de consommation, et la nécessité de recherche de ressources nouvelles conduiront à une redéfinition des rapports politiques, économiques et sociaux aux activités comme le jeu.

## B. Une vision nouvelle à la mesure du néo-libéralisme

A la faveur du progrès technique et du développement des industries de loisirs, on assiste à une revalorisation et à une réhabilitation rapides et quasi-paradoxaux du jeu en tant que facteurs de régénérescence pour le travail et le développement. La conception initiale fait progressivement place à un nouveau courant de pensée et le jeu retrouve de l'importance, une multidimensionnalité positive qui fera tache d'huile. En plus des fonctions culturelle et sociale, l'activité ludique devient capitale en tant que ressource et outil pédagogique mais surtout en tant qu'enjeu économique et politique. Témoignent de cette reconsidération de l'activité ludique, les multiples changements survenus dans les différents domaines précités. Nous prenons ici l'exemple des Etats-Unis, pays industrialisé par excellence.

### 1°) Aspect socio-économique

Industries et institutions d'exploitation des jeux se distinguent, ces dernières années, par l'explosion et la croissance vertigineuse des revenus qu'elles génèrent. D'environ 100 milliards de dollars U.S., une décennie plus tôt, les revenus générés aux États-Unis par les seuls jeux d'argent officiels ("lotteries" et "bettings") se sont élevés, avec une croissance de plus de 240%, à l'astronomique somme de 329,9 milliards de dollars au titre de la seule année de 1992 (CQ Researcher, March 18, 1994, P: 243). Ce qui fait environ 98.970 milliards de Francs CFA non décoté, soit environ 1160 fois le budget national du Bénin la même année, et environ 197.940 milliards du nouveau franc CFA, c'est-à-dire le franc CFA dévalué. De même, selon une analyse des fortunes américaines de l'année 1994 faite par le quotidien français Le Monde reprise par l'hebdomadaire Jeune Afrique, N° 1763 du 20 au 26 Octobre 1994, les jeux et loisirs constituent, avec les finances, les nouvelles meilleures sources

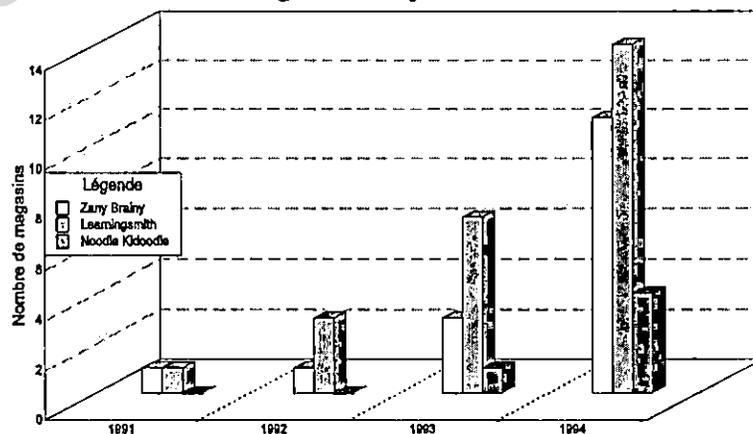
d'enrichissement, bien loin devant l'immobilier, le pétrole et le gaz en perte de vitesse.

### 2°) Aspect socio-éducatif

"It's not just play, it's learning". Cette pensée émise par Ms Lequire: une mère accompagnant ses deux enfants dans un magasin de jeux de la chaîne "Zany Brainy" à Wynnewood en Philadelphie, pourrait désormais constituer, à la fois, la devise des parents et éducateurs et le slogan publicitaire des chaînes de vente d'une nouvelle génération de jeux apparus dans les sociétés industrielles. Le jeu, support pédagogique et de socialisation, est aussi devenu un facteur essentiel d'instruction et de développement de l'intelligence. L'avènement, la prolifération et le développement rapides des "educational toys stores" constituent un indicateur suffisamment révélateur. Phénomène inexistant, il y a encore moins de dix ans, les magasins spécialisés dans la vente des jeux éducatifs envahissent en ces années 1990 le marché des jeux et connaissent surtout une multiplication à la fois profitable et inquiétante, jamais enregistrée auparavant, représentée par l'histogramme suivant.

Graphique n° 1

#### Evolution statistique des magasins de jeux éducatifs



Source: New york times

La concurrence croissante des magasins de jeux éducatifs exprimée sur l'histogramme précédent et le rétrécissement du marché des jeux classiques bouleversent la hiérarchie préexistante et contraignent des géants de l'industrie de jeux restés jusque-là invulnérables comme "Toys 'R' us" et "Dakin and Gunds" à amorcer une reconversion. Aux habituelles poupées, logo, etc. se substitue une alternative nouvelle : des jouets comme "Arithmachips and Investigators" conçus pour accroître la culture générale et en vue de disposer à des instructions spécialisées en sciences physiques, mathématiques, économie, etc. L'avantage de cette nouvelle génération de jeux réside dans le fait qu'ils sont éducatifs, plus culturels, plus instructifs et plus spécialisés au moment où se manifeste une réelle quête de maximisation des performances scolaires (des enfants) et même personnelles par les parents.

A la volonté de K. CALCIDISE, Directeur général de "Learningsmith", d'éliminer des rayons tous les "anything that has zero learning value" avant d'ajouter «A cap with helicopter propellers and a box of plastic construction trucks are on their way out» (The New York Times, Sunday, December 11, 1994, P: 7), répondent la satisfaction et l'approbation de Ms Lequire au sujet des jeux pratiqués par ses enfants. «I like coming to a store where they're going to be challenged, not just entertained.» (The New York Times, op.cit.) dit-elle. Et désormais, les jeux (jeux éducatifs) coexistent avec logiciels, ordinateurs et autres matériels didactiques dans les rayons des surfaces de vente, et remplacent traîneaux, pistolets, etc. dans les ludothèques publiques et privées familiales.

### 3°) Aspect socio-politique

L'exploitation des jeux d'argent et de hasard, notamment des casinos, autrefois domaine réservé des Etats du Nevada (Las Vegas) et du New-Jersey (Atlantic City), (Voir Columbia Journalism Review, January-February 1994, P: 36(3)),

est devenue, pour les tribus indiennes, une source de profits multiples avec la signature du "1944 Indian Regulatory Act" (Esquire, March 1994, P: 88(9)). Entre autres, elle génère des fonds considérables aux organisateurs, contribue à la réduction des taux de chômage par la création de nombreux emplois. Au "Mille lacs" dans l'Etat du Minnesota, l'exploitation des jeux d'argent a fait baisser le taux de chômage qui était à 60% à presque 0% (National Journal, July 17, 1993, P: 1796 (6)). Mais le jeu ne profite pas qu'à la population et aux organisateurs privés.

Le jeu est apparu comme l'une des principales sources de revenus fiscaux aux États-Unis dont l'administration centrale et les Etats ne peuvent plus faire fi dans l'élaboration des politiques macro-économiques. C'est là une légitimation tacite qui explique les velléités de l'Etat dans une lutte décisive et efficace contre les effets pervers des jeux (trouble de l'ordre public, criminalité, prostitution, etc.). Cependant le caractère socio-politique de l'exploitation des jeux de hasard et d'argent se perçoit mieux au niveau des tribus indiennes.

L'approbation à l'échelle fédérale de l'organisation des jeux par ces tribus détermine de nouveaux rapports aux survivants de communautés qui avaient été exterminées, mises en minorité et marginalisées. Les réserves indiennes n'ont plus, dès lors, cessé de connaître un développement réel (Cf. State legislatures, June 1994, P: 38(4)). Elles s'assurent désormais une auto-suffisance aux plans économique et social dont la conséquence majeure est l'enjeu politique qui en découle.

Pour beaucoup de tribus indiennes, l'exploitation des jeux d'argent est non seulement une chance pour la reconstruction des réserves et pour accéder au bien être, donc non seulement une chance d'acquisition de la seule autonomie socio-économique. C'est également pour elles, une opportunité de recouvrement et d'exercice d'une souveraineté qui a été si longtemps ignorée, bafouée (National Journal, op. cit.). A l'affranchissement de la tutelle

économique fédérale se trouve donc sous-jacente une quête permanente de souveraineté politique qui se manifeste sur fond de revendications culturelles et territoriales. Dans le New Jersey, par exemple, la tribu Ramapough engage la lutte pour être reconnue comme tribu indienne afin de pouvoir organiser aussi des jeux et de jouir des prérogatives qui en découlent (The New York Times, July 27, 1993). La richesse accumulée de l'exploitation des jeux sert à la mise en place d'une politique insidieuse de réhabilitation de la culture indienne comme dans l'Etat du Connecticut (The New York Times, September 19, 1993, P: 16(N)). Dans la même lancée, les Indiens soutiennent une politique de surévaluation de la propriété foncière dans un but de réappropriation de terres (The New Yorks Times, June 21, 1993) dont avaient été expropriés leurs ancêtres.

Par ailleurs, la croissance et le progrès social enregistrés par les tribus indiennes exploitantes de jeux, laissent poindre un phénomène d'oscillation et un déséquilibre régional; tous les Etats n'ayant pas autorisé ce type de commerce. Il s'est ensuivi une bataille politique (State Legislatures, op. cit.) qui conduit à l'avènement des "river boat casinos".

Enfin, en tant qu'entreprise à succès dans les réserves indiennes, la gestion de casinos se présente comme une arme qui contrarie la volonté implicite de l'Etat fédéral de voir disparaître le "Bureau of indian Affairs" créé pour le financement d'entreprises économiques et l'investissement dans les réserves indiennes (The Economist, March 12, 1994, P: 35(1)).

La politique générale des États-Unis, au plan tant fédéral que régional se trouve donc foncièrement influencée par les jeux et leur exploitation. Ce qui incline à s'interroger: combien de temps des Etats comme la Californie qui s'opposent à l'organisation ou à l'expansion des jeux (California Journal, August 1993, P: 25(3)) pourraient-ils résister encore à leur invasion?

#### 4°) Aspect socio-culturel: le "miracle" de Las Vegas

Le Nevada est géographiquement, sans conteste, la région la plus déshéritée et la moins enviée des États-Unis. Zone déserte, parcourue de montagnes rocheuses, le Nevada est un champ réservé aux manoeuvres et simulations militaires. Autant de paramètres qui le rendent hostile comme cadre de vie humaine et expliquent son sous-peuplement. Paradoxalement, cette région abrite Las Vegas: ville considérée comme l'une des plus riches<sup>(1)</sup> et des plus belles à l'échelle mondiale. Pour comprendre cette contradiction, il faut se référer à la dénomination "capitale mondiale du jeu" attribuée à la ville. Las Vegas est une ville excentrique et aux particularités multiples constituées autour de la surexploitation des jeux de hasard et d'argent. Les casinos y fonctionnent en plein temps et les innombrables infrastructures, toutes quasiment construites à cet effet, et sur des fonds générés par ceux-ci, confèrent à la ville une allure surréaliste. Las Vegas vit du "gambling" et pour le "gambling" et des stratégies incitatives, comme nulle part ailleurs, sont élaborées pour y drainer le plus de monde possible.

Hormis la réduction maximale des frais d'hébergement et d'alimentation, Las Vegas est un "tackie wedding chapels and quickie divorce courts place". Prévues initialement dans un but mercatique et de maximisation de la productivité ludique et touristique, ces mesures engendrent des retombées sociales considérables. (cf. CQ Researcher, op. cit.). Entre autres, dans un environnement social global des États-Unis où le taux de mariage est en nette régression, Las Vegas enregistre un taux de mariage considérablement au-dessus de la moyenne et loin devant les taux des autres Etats. Ceci s'explique par les facilités accordées qui font de Las Vegas, le lieu de convergence de prétendants venant de tous les Etats d'Amérique et d'autres continents. Les villes du Nevada échappent, par exemple, à de nombreuses lois fédérales dont

<sup>1</sup>

Las Vegas, la seule ville du monde cotée en bourse.

celles sur la prostitution, sur la période d'attente et d'observation et sur le test sanguin exigés avant le mariage. Du "hosted place", Las Vegas est devenu un "high socio-cultural place" pour être devenu un "high gambling place".

## **Section II. La représentation duelle du système de pensée africain traditionnel**

Dans l'aire culturelle "adja-fon" comme dans les milieux traditionnels africains ou les subcultures contemporaines où la tradition prédomine encore, les parents n'offrent pas de jouets à leurs progénitures, et les enfants recherchent ou conçoivent eux-mêmes leurs supports ludiques. L'enfant africain joue aussi avec des matériels souvent rudimentaires que lui offre son environnement immédiat, ce qui est à distinguer de l'instinct ludique qu'on retrouve chez tout nourrisson quelles que soient son origine sociale et sa civilisation. Ce sont là des caractéristiques et des fondements communs à la construction de la personnalité en Afrique qu'avaient déjà remarqués M. GRIAULE (1938) et que confirment plus tard Ch. LOMBARD (1978), DASEN et al. (1978), etc. Il n'en faut pas plus que ces observations pour que, de façon variable, certains auteurs, psychologues pour la plupart, comme GEBER (1956), M. T. KNAPEN (1962) et R. MAISTRIAUX (1957: 191) concluent à la pauvreté de l'environnement culturel et ludique de l'enfant africain, voire à celle de son univers cognitif, puis au désintérêt de l'adulte africain à l'égard de la chose ludique. MAISTRIAUX dira en substance que: «l'enfant noir ne dispose pas de jouets. Il ne trouve autour de lui parmi ses proches et ceux qui l'entourent, aucune occasion d'évocation intellectuelle...» (1957: 186).

S'il est vrai que le jeune africain joue avec tout: brindilles, terre, herbes, bout de bois, peau de bananes, matières de récupération, etc. comme le signale si bien GEBER (op. cit.), il est cependant superficiel d'en déduire l'indigence

culturelle et intellectuelle des sociétés africaines et, qui plus est, l'indifférence de l'africain à l'adresse du jeu. A titre indicatif, M. GRIAULE (1935: 2) a, dans un répertoire partiel sur la seule Abyssinie, recensé plus de 400 jeux; et Ch. BEART (1955) en a décompté près de 3000 pour l'Afrique de l'Ouest. L'analyse de la représentation du jeu dans le mode de pensée et de sa place au sein des pratiques sociales situe définitivement sur l'impertinence des conclusions sus-mentionnées.

Qu'on puisse évoquer le phénomène ludique dans les traditions africaines se passe de polémique. Cependant, des difficultés surgissent dès qu'on s'interroge ou qu'on interroge sur les représentations africaines traditionnelles du jeu. "Tout est jeu", "le jeu c'est dans la tête", "rien n'est jeu", "le jeu n'est rien", etc. C'est en ces termes divers, parfois fort contradictoires, mais symboliquement et philosophiquement chargés et fort évocateurs que peuvent se résumer les réponses enregistrées sur la représentation du jeu dans le milieu incarnant encore la tradition dans notre aire d'investigation. Ces réponses qu'enregistre presque analogiquement B. COMOË-KROU (1986) en pays "agni" (Bongouanou) en Côte d'Ivoire sont la marque de l'indistinction qui caractérise le champ des jeux africains ainsi que d'une difficulté à conceptualiser et à représenter le jeu; laquelle difficulté se préfigure dans la délicatesse même des enquêtes à aborder la question.

Dans bien des cas, peu d'individus semblent avoir conscience des valeurs réelles des jeux qu'ils pratiquent ou voient pratiquer. A la question sur l'importance et le sens du jeu dans les sociétés traditionnelles adressée aux parents et éducateurs d'âges avancés, très peu: 7 sur 42 soit environ 17% de personnes interviewées évoquent des fonctions autres que celles strictement distractives et reconnaissent les incidences du jeu sur le développement de l'individu et de la société. La plupart en soulignent le caractère futile et les perceptions qui nous ont été spontanément livrées s'avèrent fort différentes de

la représentation réelle. Le jeu apparaît ainsi comme un phénomène dont le sens et la place ne peuvent être objectivement appréhendés qu'après interrogation des pratiques et de l'inconscient individuel et collectif. Comme Janus, dieu romain gardien des portes, le jeu peut être ici représenté à deux faces: la première, exprimée, est négative; et la seconde informulée, repérable à travers la valeur d'usage et la place du jeu dans la vie sociale d'ensemble. De façon générale, le champ lexical, les symboles, les interdits, les mécanismes d'intégration constitués autour du jeu et les finalités qui lui sont assignées dans le système social concerné sont des points de repère de cette représentation.

### **A. Le jeu comme phénomène anémique**

#### **1°) Analyse sémantique**

Dans la plupart des langues du Bénin et, particulièrement dans celle du Sud du pays, tout se passe comme si la notion de jouer couvrait un domaine extrêmement vaste dans lequel se noie le jeu-activité même. Le champ expressif du terme est particulièrement expansif et s'étend à toute notion de légèreté ou d'anomie sans rapport avec le jeu dans son sens étroit. Le concept de jeu en subit une altération qui en rend difficile l'appréhension.

La présente analyse se fonde sur le champ lexical dont les composantes offrent pour le système social traditionnel un ensemble de signifiants et de signifiés qui se présente comme un moyen d'exaltation et de représentations ici trop souvent camouflées. Pour le linguiste (N'GUESSAN S., 1993), le champ lexical constitue la partie la plus dynamique du langage et la plus exposée aux facteurs exogènes. Contrairement à cette affirmation dont la réalité s'observe d'ailleurs dans bien des cas, le champ lexical béninois nous livre, en matière de jeu, un vocabulaire relativement pauvre et statique. La mobilité linguistique n'a pas été autrement ressentie au niveau du lexique des jeux traditionnels. Ce vocabulaire

qui est d'une limitation particulière, conduit à une monosémie néanmoins fort riche et fort révélatrice, favorisée, entre autres, par l'endocentricité et l'inertie de la langue.

En général, le terme "ayihun" qui désigne le jeu dans la plupart des langues du groupe "gbe" parlées des communautés du Bénin méridional et central apparaît comme seul référent autour duquel s'organise une certaine perception du jeu. La représentation du jeu dans les systèmes de pensée et de pratiques traditionnels est, comme indiqué plus haut, d'une double valence dont l'une se trouve exprimée au plan langagier.

Le terme "ayihun" est formé de deux composantes linguistiques, à savoir la racine "ayi": terme polysémique désignant à la fois le coeur, la conscience, l'esprit; et le suffixe "hun" qui signifie tambour. Littéralement, "ayihun" se définit ainsi dans la tradition béninoise par rapport au rythme cardiaque et donne le tambour de l'esprit. Une analyse sémantique en profondeur fait d'"ayihun" une métaphore constituée autour du fonctionnement du coeur mais également de la diversité et de la variabilité des phases, stratagèmes, exercices et subtilités de l'esprit. La société béninoise se représente ainsi le jeu, d'abord comme jeu de l'esprit.

"Ayihun" se trouve au coeur d'un champ lexical constitué autour de la racine "ayi" avec d'autres vocables comme "ayizizan" "ayi wini wini", "ayi gble gble", etc., tous porteurs de charges négatives. "Ayihun" en tant qu'art et exercice de l'esprit renvoie par extension à "ayizizan" qui dans son infinitif "zan ayi" signifie: ruser, "zan ayi xa": ruser avec. Dans sa représentation sémantiquement révélée, le jeu: "ayihun" semble ainsi ne renvoyer ici qu'à des connotations peu appréciables pour désigner tout acte ou pensée socio-pathologique, tout acte ou pensée qui a du jeu par rapport aux normes sociales. De l'emploi du terme "ayihun" comme dans "ayihun tɛnɛ ?": quel est ce jeu ? proféré comme menace et pour rappeler à l'ordre, on atteint les sommets de la

pudicité traditionnelle où, dans une couverture langagière faite de métaphores et d'images, "ayihun" est assorti d'un épithète toujours péjoratif.

En règle générale, la tradition n'autorise pas l'emploi courant de termes dépourvus de pudeur morale ou à forte charge d'occultisme. Tout terme susceptible de provoquer un choc est considéré comme un tabou du langage dont l'emploi peut être source de souillure individuelle et collective, provoquer la colère des dieux et nécessiter des sanctions ou des rites propitiatoires. Pour éviter tout ceci, on se sert du terme "ayihun" comme instrument de détournement de langage dont l'emploi permet d'atténuer l'acuité de la charge des termes en question. On dira par exemple "ayihun kuji kuji" (sale jeu) pour désigner l'inceste, "ayihun gble gble" pour une inopportunité, etc.

L'analyse philologique et sémantique du vocable "ayihun" n'en révèle donc que l'aspect négatif. Le jeu y est associé au seul divertissement, ou se présente comme un concept-refuge pour signifiants diffus et indéterminés, immoraux ou ésotériques. Dans tous les cas, la gratuité du jeu constitue l'arrière-plan du champ sémantique traditionnel ou le jeu est associé à l'épiphénomène, à la déviance, à l'anomie, etc. L'établissement de la négativité du jeu ne relève cependant pas exclusivement du champ lexical. Dans ce rôle, on compte également les interdits et les règles dont la société traditionnelle assortit la pratique ludique.

## 2°) Le jeu comme un espace séparé de la vie sociale

### a) *Un cadre temporel séparé*

Etablir un calendrier rigoureux des activités ludiques dans les sociétés traditionnelles constitue un exercice particulièrement délicat. Cependant, il est remarquable que le jeu en tant qu'activité distractive y constitue un cadre temporel souvent bien défini. On distingue dans l'ensemble des jeux quotidiens, des jeux saisonniers et des jeux circonstanciels.

Les jeux saisonniers sont ceux dont la pratique dépend de la disponibilité de tel ou tel autre matériel servant dans la fabrication des supports. C'est le cas du jeu "vε", du nom de la graine (*Dioclea reflexa*) qui sert dans sa pratique, auquel on ne peut s'adonner réellement que pendant la saison sèche. En effet les graines en question ne sont disponibles à profusion qu'après que les réserves de forêt eurent été arrosées par les chutes d'eau des deux classiques saisons pluvieuses des régions subéquatoriales. Il faut ajouter à cela que la baisse relative de l'intensité des activités productives durant les périodes de sécheresse offre également suffisamment de temps pour la distraction.

Quant aux jeux quotidiens (parfois hebdomadaires), au demeurant les plus fréquents, ils occupent les moments dégagés des activités prioritaires de la journée ou de la semaine. Ce sont des jeux auxquels on s'adonne généralement l'après-midi, le soir autour du feu ou au clair de lune. C'est le cas de la variante profane du jeu "aji" (awalé), du "hwenuxo" (le conte), etc. Ensemble avec les jeux saisonniers, les jeux quotidiens et hebdomadaires constituent les activités ludiques à être réellement détachées temporellement des autres activités de la vie sociale; et on s'y adonne activement dans l'aire culturelle "adja-fon" le jour d'"awlɛn" ("awlɛnzɛn").

Théoriquement, trois fonctions sociales sont prescrites à ce jour. Il est dégagé, selon un cycle de quatre jours correspondant au jour du marché régional ou local, afin que les paysans, acteurs économiques par excellence, puissent procéder aux échanges commerciaux. Ce jour est également consacré aux activités moins laborieuses (contrôle des pièges par exemple) ainsi qu'aux rites fréquents et au repos. Ce qui n'est pas exprimé mais est perceptible dans la réalité est que ce jour participe beaucoup plus des moments de distraction prescrits par la société béninoise. En effet cette fonction y prédomine en occupant seule, plus de la moitié de temps, le reste revenant aux autres occupations confondues.

Contrairement aux deux types de jeux précédents, les jeux circonstanciels sont plutôt liés à des événements et manifestations précis: moisson, funérailles, naissance, etc. Leur calendrier est intimement lié à celui des manifestations en question dont ils constituent souvent des supports et rituels principaux. Ils sont presque inséparables de ces événements et mériteraient particulièrement le nom de semi-jeux.

*b) Un cadre spatial séparé*

Le jeu distractif ne se pratique pas n'importe où. Les enfants ne sont autorisés à jouer le jour que dans les espaces découverts séparant les concessions des champs, ou la nuit, dans les cours communes comme les adultes aussi. Enfants et personnes âgées jouent également sous les "arbres à palabres" ("vivotin"), à la devanture des concessions ou sur la place publique.

*c) Un cadre social séparé*

Dans l'ensemble, il serait prétentieux de vouloir distinguer dans le champ traditionnel des jeux, les jeux princiers des jeux de roturiers, les jeux de chasseurs des jeux de planteurs. Toutefois, il existe au niveau global de la société un mécanisme de séparation sociale de la pratique ludique. Une conjonction de facteurs économiques, géographiques et écologiques donne soit une identité ludique uniquement nominale soit une variété d'intensité des jeux d'un groupe social à un autre. Le "kanna kanna" (lance-pierres) qu'on retrouve dans tous les groupes n'a par exemple pas la même importance partout. Dans tous les cas, on remarque des formes plus élaborées de séparation des pratiques ludiques, à savoir celles qui se fondent sur les différences d'âges et de sexes. Sur invocation de raisons d'ordre généralement historique et mythique mais en arrière-plan desquels apparaissent des mécanismes de moralisation, des jeux sont représentés comme exclusivement masculins ou féminins, jeux d'adultes

ou d'enfants. Il est par exemple interdit aux garçons de s'adonner à des jeux d'imitation d'activités féminines comme la tresse "au risque de se voir amputer le sexe ou de se voir ôter la vie par les dieux". Dans la réalité, cet interdit est de portées morales et économiques. Cela permet d'éviter la déviance (féminisation, homosexualité, etc.) dont une telle contradiction peut être porteuse ainsi que la paresse et la perte que constitue pour la famille et la communauté la conversion d'un homme dans des activités féminines alors que la vigueur masculine est nécessaire et attendue dans d'autres secteurs d'activités. Le jeu "aji" reste celui qui se distingue particulièrement dans ce mécanisme de différenciation sociale.

En effet, durant longtemps, ce jeu est resté l'exclusivité des hommes adultes. Sa popularisation, au demeurant récente, a été favorisée par une variante profane, simple et vulgaire appelée à dessein "yovoji"<sup>(1)</sup>, dans la pratique de laquelle prédominent les femmes et les enfants. La déperdition de cette variante qui s'observe de nos jours s'est faite cependant au détriment des seules femmes. En effet sa popularisation a connu une mobilité progressive vers la variante adulte, plus complexe voire initiatique et ésotérique qui s'en trouve socialement élargie mais toujours sur fond d'exclusion des femmes et cette fois-ci, au profit des jeunes gens uniquement. En tout état de cause, la séparation des pratiques ludiques dans le système social traditionnel sur la base des différences sexuelles est la plus fréquente. Et le cadre social déterminé par cette séparation est pour chaque groupe un espace d'échange d'expériences de genre. Pour le cas spécifique du jeu "aji", à y voir de près on remarque que l'exclusion du genre féminin trouve également son sens dans le respect de la division sociale du travail. Contrairement aux hommes qui, après les travaux quotidiens (pêche, travaux agricoles, etc.), ont toujours du temps pour se distraire, celles-ci sont en plus contraintes aux travaux domestiques et

1

Littéralement: "l'awalé des blancs". Cf. à ce sujet, HODONOU F. (1989: 103).

ménagers. Cette division inégale des occupations par rapport aux sexes, ne cède plus à la femme, généralement la première à se lever et la dernière à se coucher, que quelques heures nocturnes de repos entièrement consacré au sommeil et à d'autres devoirs conjugaux, mais dégagé de soucis de distraction. En définitive, les espaces de séparation des autres activités sociales et le vocabulaire réducteur et peu objectif du jeu ne constituent que des mécanismes sociaux et moraux de défense et de prévention contre le pôle négatif de l'ambivalence ludique. La définition des espaces de jeu et les interdits dont il est frappé sacrifient, à s'y intéresser plus profondément, à des considérations d'ordre social, éducatif ou économique. La séparation et la distinction du jeu ne s'opèrent que dans un contexte de socialisation en référence à la personnalité de base et au corps social. L'interdiction d'organiser des séances diurnes de conte, sous peine de s'attirer des malheurs, permet dans la réalité d'éviter que celles-ci, réelles occasions de mobilisation de monde, portent préjudice aux activités productrices auxquelles la communauté trouve profitable de consacrer la journée. Le jeu "aji" était aussi interdit aux femmes et enfants, parce qu'il instaure des relations à plaisanterie et des "libertés d'expression" en dehors desquelles les hommes cherchent à tenir ces groupes sociaux.

Le vocabulaire ludique, malgré un caractère par moments expansif, ainsi que les règles et interdits qui régissent le champ traditionnel des jeux ne fait donc accéder qu'à une représentation parabolique qui n'informe que partiellement sur le jeu tel que se le représente réellement la culture "adja-fon". Il existe une forme de représentation plus explicite, celle-ci "réelle", à laquelle on n'accède que par l'interrogation des pratiques ludiques elles-mêmes, et par l'interrogation des fonctions du jeu dans le système social en question. Ici, le jeu, quelle que soit sa nature, ne s'écarte jamais d'un corpus de fonctions quadridimensionnel. Le jeu y est toujours dominé par l'un ou l'autre des principes physique, économique, religieux ou social-moral.

## **B. Ce que représente réellement le jeu**

La représentation dans la société africaine en général, et béninoise traditionnelle en particulier, se distingue, entre autres propriétés, par un caractère allusif et non thématique, un mode de transmission latéral et énigmatique. Parlant de l'apprentissage de type traditionnel africain, P. ERNY suggère de se fier moins à sa substance qu'à la manière dont il est exercé.

Le caractère allégorique de la représentation traditionnelle fait du jeu, objet polyvalent et insaisissable par excellence, un important instrument de réalisation du projet social. Au jeu local qui peut être perçu comme manifestation de dénuement par "l'autre", la société béninoise traditionnelle confère une abondance de sens et de rôles dans un contexte à dominance symbolique. Ce qui transparait dans l'analyse du caractère même du jeu et des fonctions qu'il remplit dans cette société.

### **1°) Une activité intégrée**

Le système des pratiques traditionnelles donne à voir des jeux intégrés dans le projet de développement complet et adéquat de l'individu et de la collectivité. Loin d'être un domaine détaché, l'activité ludique s'insère dans l'histoire sociale. Elle apparaît à tous les niveaux du processus social (éducation, activité productive, rites...) qui, au demeurant, a un caractère intégral, linéaire et unitaire. Il n'existe presque pas de dichotomie entre le jeu et les autres activités sociales, quelle que soit la nature de celles-ci.

La séparation entre le phénomène purement ludique et les autres activités sociales est chose rare et tardive; tous se retrouvent généralement imbriqués. Ici, l'activité agricole, par exemple, a un rythme naturel et moins mécanique. Elle est souvent entrecoupée de pauses, de chants et surtout de jeux.

En général, dans la société traditionnelle béninoise, il est peu aisé d'isoler le jeu des savoirs et savoir-faire, du savoir-vivre. Il est ainsi hasardeux de chercher à repérer avec précision à quel moment une partie de chasse cesse d'être une activité exclusivement socio-économique pour devenir une partie de jeu. De même, les rites agraires, dans leur externalité, présentent les propriétés d'un jeu alors qu'ils représentent pour les acteurs mêmes une partie intégrante et un déterminant majeur du cycle agricole. Dans le système de pensée traditionnel, ce "jeu" a, sur la production, le même effet fécondateur que les activités agricoles proprement dites. En pays "aizo": un des espaces constitutifs de l'aire "adja-fon" qui a servi de cadre à nos enquêtes, deux dimensions différentes continuent de caractériser la fête des moissons. A savoir:

- une dimension rituelle; la moisson est symbolisée par le port de tiges et de feuilles de maïs: rituel organisé à des fins d'accroissement de la production agricole, les saisons suivantes;
- une dimension ludique; le rite en soi, apparaît comme un jeu aux yeux de l'étranger. Un caractère ludique que ne nient pas les acteurs. Mais selon ceux-ci, c'est l'aspect ludique qui confère au rite sa pertinence et son efficacité propitiatoire.

Concrètement, par rapport à la société béninoise traditionnelle, il est très peu aisé de tenter une théorie du jeu en expurgeant ce dernier de la culture d'ensemble. Au critère de séparation du jeu de J. HUIZINGA et de R. CAILLOIS, on peut répondre que, dans la société en question, l'autonomie et la distinction des faits sociaux ne sont guère aussi faciles que dans la rationalité européenne moderne. Ce que P. HOUNTONDI (1994) confirme en se fondant sur les savoirs endogènes.

Le jeu local est rarement isolé et ne souscrit guère à l'idée de la suspension ou de l'exclusion du travail ou de toute autre activité sociale. Il est partie intégrante

de la complexité de l'historicité et du jeu de corrélations sociales, culturelles, économiques dont il constitue, assez souvent, un des principes fondateurs.

Ici, il existe une osmose presque parfaite du jeu et des autres activités humaines. Une indistinction forte au point où l'observateur étranger est facilement porté à douter de la valeur réelle de l'activité ludique.

En somme, bien que la société béninoise traditionnelle soit caractérisée par des pratiques ludiques aussi détendues que celles des sociétés industrialisées, les jeux locaux relèvent d'un système de représentations, de symboles et d'identité bien plus intégré à l'historicité et à la totalité culturelles. Les jeux locaux sont d'autant plus intégrés à l'historicité sociale traditionnelle que les thèses métaphysico-platoniciennes (cf. P: 305) ne permettent point d'avoir prise sur eux et que la polémique HUIZINGA-BOLKESTEIN (HUIZINGA, 1951: 61) s'en trouve relancée. Mieux que le jardinage, le bricolage etc., le jeu local mérite d'être désigné comme un semi-jeu.

Dans le même temps que le jeu dans la société béninoise traditionnelle est présenté comme un phénomène anémique, il lui est associé l'idée d'allégresse, de gaieté, mais surtout des rôles importants pour la réalisation du projet social.

## 2°) Un instrument culturel prépondérant

### *a) Le jeu comme facteur de socialisation et de coalescence*

Dans l'aire culturelle traditionnelle béninoise comme dans l'Afrique traditionnelle en général, la dynamique du passage de l'état-nature à l'état social fonctionne par habitude naturelle, libre et progressive. Les exigences de l'adulte et du groupe envers l'enfant, quoique ciblées et programmées, se laissent conduire selon un rythme non-systématique et non-répressif, et selon les capacités propres de chaque enfant ou groupe d'enfants. Ce caractère libre et non-coercitif recherché au processus de socialisation s'explique par

l'intervention du jeu à tous les niveaux et dans tous les mécanismes d'intégration sociale; que ceux-ci relèvent de l'axe horizontal ou vertical.

L'apprentissage et les expériences initiales de la vie sociale de l'individu se font dans des cercles de jeux macrosphériques et collectifs. Ces cercles, "véritable école du citoyen", se distinguent par leur caractère éducatif et la discipline qui y règne. Ce sont des cadres qui constituent l'état naissant de l'ordre social et fondent la cohésion du groupe où s'instituent une organisation et un contrôle dont la fonctionnalité s'appuie, en grande partie, sur le jeu.

Ceci fait que, dans le contexte africain, «... l'activité ludique débouche très précocement sur l'activité sérieuse et utilitaire, et les deux vont insensiblement se mêler et coexister sans qu'on puisse les dissocier.» (P. ERNY, 1972: 132).

Selon J. KENYATTA (1960: 99), ici, «Les jeux ne sont souvent, ni plus ni moins qu'une répétition avant l'accomplissement sérieux du rôle que doit tenir chaque membre de la communauté.»

Comme le souligne P. ERNY (1972: 131): «Une grande partie des apprentissages, en quelque domaine que ce soit, se réalise sur un mode ludique. Le jeu n'est pas d'abord, pour l'enfant d'Afrique, détente, divertissement, récréation, divagation anarchique et tumultueuse pour calmer les nerfs... Dans les civilisations traditionnelles on peut encore observer des conduites ludiques... caractérisées par une attitude active, créatrice, sérieuse... le goût de l'effort... tout en apprenant à connaître le réel, l'enfant y prend conscience de lui-même...». La socialisation et la structuration de l'univers relationnel de l'africain s'appuient ainsi foncièrement sur les jeux, variables selon l'axe d'intégration concerné.

Au plan vertical, les jeux sont essentiellement d'imitation et permettent l'intégration à la lignée et à la communauté. Au sein d'organisations enfantines où s'opère cette forme de socialisation, on exerce, par un mode ludique, les mêmes activités que les adultes. Par un phénomène d'osmose graduelle au

moyen des jeux, les enfants s'intègrent parallèlement mais progressivement au système de pensée et de productions du groupe. Le jeu africain est un processus de "learning by doing" qui fixe l'apprentissage avant le savoir, prime l'expérience et la découverte personnelle à l'intervention parentale. L'individu acquiert par lui-même et au moyen de jeux qu'il conçoit lui-même souvent, mais à partir d'une matrice sociale et d'un contexte culturel bien définis, un savoir-faire qui l'intègre au moule social. L'adulte offre à l'enfant, non des jouets mais des moyens et matériaux qui lui permettent de fabriquer, lui-même, ses supports ludiques et de faire l'apprentissage des occupations du groupe et de sa culture. Le "kanna-kanna" (lance-pierre) fera place aux réels engins de chasse, et la vraie cuisine se substituera à la dînette.

En tout état de cause, le jeu est prépondérant dans le processus éducatif africain qui s'édifie sur la prééminence du projet social et de la vie collective. Par rapport à ce déterminisme se construisent le moi et la personnalité de base. Dans une société à vocation militaire, les jeux contribuent d'abord à la formation d'une personnalité spartiate; ils sont à dominante intellectuelle quand les valeurs sociales recherchées sont moins physiques que mentales. La société et les garants des valeurs sociales (parents, classes adultes, etc.) offrent, sur cette base, les moyens de jouer aux enfants et générations montantes, sans pour autant s'impliquer directement dans l'activité ludique de ceux-ci, afin de laisser se développer leurs capacités propres. Ce qui laisse croire à une absence de l'adulte africain, voire à son indifférence vis-à-vis des activités ludiques d'enfants.

Dans la réalité, le jeu de l'enfant africain donne lieu à une absence de l'adulte, mais à une absence relative sur laquelle une analyse de type cartésien et européocentrique ne peut que se méprendre. En clair, la portée éducative du jeu que les sociétés industrielles ne semblent réellement découvrir et légitimer que ces dernières années participe depuis toujours du principe d'inculturation des

sociétés dites primitives. Dans la société africaine, le jeu contribue à la socialisation et à la définition des statuts sociaux. Mais son rôle intégrateur s'étend bien au-delà de ces deux dimensions. Le jeu instaure aussi des formes de sociabilité, gage de cohésion sociale.

Au sein des groupes de jeu comme ceux du jeu "aji", s'instaurent des relations à plaisanterie au principe d'établissement des liens sociaux et d'égalisation sociale. Les joueurs, d'origines sociales diverses, sont rassemblés dans un espace de solidarité mutuelle où sautent les barrières sociales et où chacun est libéré des angoisses multiples auxquelles la vie et la société soumettent. Ces groupes sont des espaces de solidarités, de confiance et d'attachements effectifs où chaque joueur a une obligation d'assistance vis-à-vis des autres. Comme le traduit le principe même du jeu: "on bouffe l'adversaire" mais il faut toujours lui laisser quelque chose à manger (HODONOU F. F., 1989). C'est un cadre où s'opèrent une circulation et un partage de richesse, d'angoisse et de déboires. Lieu de solidarité concrètement et spontanément ressentie à travers essentiellement des relations à plaisanterie, les groupes de jeux traditionnels disparaissent, malheureusement, avec la modernité et la déperdition des jeux locaux.

Au demeurant, plus qu'un simple moyen d'éducation et de cohésion sociale, le jeu participe de l'organisation même des sociétés africaines. Ainsi, les espaces d'initiation assimilables à des lieux de stage où se recourent des types d'éducation verticale ou horizontale, sont également des espaces d'exercices et d'épreuves ludiques.

### ***b) Le jeu: un facteur d'identification et de mobilité sociale***

Jeux institutionnels et d'insertion sociale, les jeux des espaces initiatiques sont pratiqués par des pairs et des contemporains rassemblés au sein des classes

d'âge dans le fonctionnement et pour les fonctions desquelles ils jouent des rôles déterminants.

La maîtrise d'un type ou d'un autre de ces jeux est un critère d'identification sociale permettant l'établissement de l'échelle des rangs à l'intérieur des classes d'âges ou au niveau de la société en général. Elle sert également de critère d'attribution de statuts sociaux et de répartition des rôles.

L'orientation et les distinctions dans la divination, dans la défense de la communauté, dans les transactions commerciales, dans la messagerie, dans le règlement des conflits, etc. peuvent être ainsi déterminées par la maîtrise que l'individu a d'un type de jeu ou d'un autre. "Aji" qui demeure le plus distinctif des jeux, intervient même à des paliers supérieurs de la hiérarchie sociale et de la gestion de la cité comme par exemple dans la désignation du chef et de sa suite.

L'identification sociale par le jeu se fait également à travers la sexualisation des pratiques ludiques. En Afrique, celles-ci jouent un rôle prépondérant dans la distinction des genres et dans la division sexuelle des rôles sociaux. Généralement mixtes jusqu'au milieu de la seconde enfance, les pratiques ludiques sont, à partir de cet âge, soumises à une dichotomie et à une sexualisation tacitement organisées par la société, où chaque enfant adopte et s'adonne à des modèles de jeux suivant les rôles dévolus à son genre par, et dans le groupe social.

### *c) Le jeu comme mémoire collective*

Dans les sociétés africaines où c'est l'oralité qui prévaut comme moyen essentiel de transmission culturelle, le jeu s'offre comme un instrument de conservation de la mémoire collective. Certains jeux se présentent comme une archive dans laquelle sont enfouies l'histoire et la dynamique culturelle du groupe. D'anciennes normes et pratiques dont le groupe a perdu la mémoire

sont ainsi conservées sous forme de jeux à partir desquels les caractéristiques originelles et l'évolution des civilisations africaines se donnent à lire. On retrouve essentiellement dans ce rôle les contes et les jeux chantés, mais aussi certains autres types de jeux comme les jeux d'adresse et les jeux de hasard qui reproduisent des activités ou des rites perdus des civilisations concernées.

*d) Le jeu: support rituel et religieux*

Le jeu apparaît fréquemment dans les rites en Afrique. De l'organisation de certains jeux, dépendrait par exemple la prospérité de la saison agricole. L'importance du jeu aux plans rituel et religieux se note, cependant, beaucoup plus avec les jeux d'insertion sociale.

De nombreux jeux interviennent dans les rites d'insertion au monde visible, dans les rites de passage de grade social et d'accession à une autre classe d'âge. En tenant le reste du groupe pour exclu d'un espace séparé qui leur est propre, ces jeux conservent un caractère initiatique et ésotérique qui les élève au rang d'instruments religieux craints dans la représentation traditionnelle africaine. Les Abyssins considèrent par exemple que les enfants sont dotés d'un pouvoir prophétique et divinatoire inspiré par une puissance inconnue qui opère à travers les jeux de ceux-ci (GRIAULE M., 1935: 4).

En définitive, le concept de jeu est, dans la culture africaine, d'un caractère bidimensionnel: l'un, abstrait; l'autre, concret auxquels correspondent des représentations négatives ou positives.

Les connotations pathologiques du jeu participent, en dernière instance, d'une stratégie de moralisation et de défense sociale pour prémunir contre la nature duelle du jeu. Concrètement, le jeu occupe tout l'arrière-plan de la vie dans les sociétés africaines. Le jeu est présent aussi bien dans les mécanismes d'éducation que dans les processus de production et toutes les autres formes de manifestations de la vie: fêtes, distractions, rites, etc. Le jeu africain ne se situe

pas en dehors de la vie et des activités humaines et sociales et, pour cette raison, il ne peut être considéré comme un épiphénomène. Il est assez profondément imbriqué au religieux, à l'économique, au politique et au social dans la culture africaine pour que celle-ci et ses garants y soient estimés indifférents.

La représentation africaine du jeu est généralement informulée mais sous-jacente; transcendant ainsi la conscience individuelle, à l'image des "représentations collectives" de DURKHEIM. Les pratiques ludiques africaines, même les plus mécaniques, procèdent, de façon inconsciente, d'une orientation générale, d'un modèle social, d'un système global et intégré, lui-même, apparemment inconscient. L'africain semble jouer sans se rendre compte que son jeu fait partie d'un projet d'ensemble, qu'il concourt à la formation d'une personnalité intégrée selon un certain modèle. Il en résulte une représentation qui, à défaut d'être systématique, est fonctionnelle.

L'informulation sous-jacente au jeu africain s'accuse également en termes d'une indifférence, mais d'une indifférence apparente de la société et notamment des adultes vis-à-vis du jeu des enfants. Contrairement à ce qui peut laisser croire la culture africaine à ce sujet, l'adulte africain, même s'il ne s'investit pas directement dans les activités ludiques des enfants comme cela s'observe dans les sociétés industrielles, y attache un intérêt particulier. Ce qui traduit les conseils, encouragements, soutiens et assistances à ces jeux ainsi que les fournitures de matériaux nécessaires à leur pratique.

## CONCLUSION PARTIELLE

Si le jeu est un phénomène repérable dans toutes les civilisations, sa représentation, quant à elle, varie dans le temps et dans l'espace.

Le jeu et la pratique ludique sont fonctions des contextes, des besoins, des comportements, des objectifs, des politiques et stratégies spécifiques à chaque culture. Des pratiques identifiées de l'extérieur d'une culture comme étant ludiques n'ont pas toujours les mêmes connotations pour leurs pratiquants qui peuvent y percevoir des activités sérieuses (religieuses, économiques, politiques, etc.). De même, l'histoire d'une société peut être marquée par des conceptions différentes du jeu comme en témoignent l'évolution de la représentation ludique des sociétés dites industrielles ou le changement diachronique des fonctions sociales d'objets rituels devenus des jeux.

Pour avoir considéré le jeu comme une constante, et pour s'être constituée au mépris de sa dimension variable, la théorie de la pauvreté des pratiques ludiques et du jeu africains développée par certains auteurs européens se trouve fondée sur des bases idéologiques qui la frappent d'impertinence scientifique. A l'instar de ce que P. ERNY relève au sujet des productions scientifiques sur le développement intellectuel de l'enfant africain, le scientifique européen est généralement porté à soumettre l'analyse du jeu, quelle qu'en soit l'origine, à des schémas théoriques élaborés par rapport à ses propres configurations culturelles.

**DEUXIÈME PARTIE.**  
**PROBLÉMATIQUE DE LA MODERNITÉ**  
**LUDIQUE**

## **CHAPITRE IV.**

### **Etat et production de la modernité ludique**

## **CHAPITRE IV. ETAT ET PRODUCTION DE LA MODERNITE LUDIQUE**

De nos jours, jouer dans les zones urbaines et semi-urbaines du Bénin et, de plus en plus, dans les zones rurales relève presque entièrement de l'exogénéité et de la modernité: déterminismes tenant au projet de société de l'Etat contemporain. Aux différents niveaux de l'historicité ludique, à savoir ceux de la production, de la distribution et de la facilitation de l'accès à la consommation, le désengagement du pouvoir public est d'évidence. Cependant, comme tapi dans l'ombre, l'Etat influe fort bien sur la chaîne de production et de consommation des jeux, et ce, à la base, c'est-à-dire au niveau de la définition et de l'orientation de la politique générale en la matière. En témoigne entre autres, la forte informalisation du champ de l'offre, de la demande et des pratiques ludiques qui s'explique par un "peu d'Etat". Ceci laisse croire à une autonomie des acteurs qui n'est, en réalité, qu'une autonomie apparente et fondamentalement participante d'une politique et d'une logique globales de société.

### **Section I. Le cadre institutionnel de l'orientation et de l'administration culturelles**

#### **A. La politique dénégative et démissionnaire de l'Etat**

##### **1°) Nature et fonctions des discours officiels sur la culture**

##### ***a) Discours officiels et pratiques réelles***

En règle générale, discours officiels et pratiques réelles en matière de culture sont des couples bien désunis.

«Encourager une meilleure prise en considération de la dimension culturelle du développement» pour la promotion et la diffusion des expressions culturelles endogènes. Cette idée autour de laquelle s'articule le volet culturel du discours-programme de l'ancien Président béninois<sup>(1)</sup> et qu'on retrouve dans la Charte de la culture n'a évidemment rien d'original. Hérité des lendemains des indépendances, ce discours a en effet fait l'objet d'une récupération par les différents régimes. Un discours auquel fait suite une approche identique de l'Etat qui engendre le même résultat.

A l'engagement officiellement affiché d'une anamnèse politique s'oppose l'efficacité d'un engagement réel inavoué, se traduisant par la négation et l'effet de démonstration du modèle culturel de la classe dominante ainsi que sa démocratisation par l'Etat. Ce dernier ne méconnaît guère la dimension culturelle du développement et la nécessité d'un renouveau culturel qui supposent la revalorisation du patrimoine national et la dynamisation de tout le champ concerné comme l'expriment les articles 6 et 48 de la Charte de la culture. Seulement, tout cela suppose aussi une forte accessibilité du modèle culturel d'Etat et de ses retombées dans leur forme réelle, ce qui contraste avec les enjeux du bloc au pouvoir et des classes alliées.

#### *b) Fonctions et portées des discours officiels*

Discours culturalistes ainsi que slogans de réhabilitation et de promotion des valeurs culturelles endogènes ne sont généralement que simple façade dissimulant des enjeux de classe parfois totalement aux antipodes des évocations officielles. Celles-ci participent en fait de stratégies de classe pour la sauvegarde des enjeux.

L'Etat invoque la revalorisation et l'unité culturelles pour se dédouaner d'une différenciation sociale nécessaire - voire capitale - pour ses dirigeants. Et, par

<sup>1</sup>

Voir Nicéphore Dieudonné SOGLO, Construire le Bénin du Renouveau, discours prononcé le 31 juillet 1991

conséquent, d'une distinction sociale de la classe dominante dont ils sont, comme assez souvent l'Etat, les produits. Les discours officiels sur la culture apparaissent donc comme des stratégies de manipulation - facteur d'occultation selon les termes de N. POULANTZAS- des différences de classes: matrice nutritive de l'hégémonie de classe et de l'Etat. Afin d'assurer sa pérennité, l'Etat a donc besoin de prendre appui sur des différences de classe mais tout en évitant de les laisser apparaître. Et dans le champ culturel, les discours officiels remplissent cette fonction de désorientation.

La culture élitiste est, à court terme, une source de capital symbolique. Sa convertibilité élevée la rend source de pouvoirs et facteur de maintien de l'ordre socio-culturel et de détention durable des pouvoirs. C'est donc une culture non seulement à s'approprier mais surtout à protéger. Il faut en éloigner la majorité sociale, généralement orientée vers une sous-culture à l'opérationnalité limitée dans le champ contemporain des prérequis, ses composantes et effets ne pouvant garantir qu'un niveau inférieur de -ou pas du tout- l'échelle des valeurs modernes. Tout en tenant un discours traditionaliste et en se portant garant de l'unité culturelle nationale<sup>(1)</sup>, l'Etat éloigne des valeurs endogènes. Il dirige vers le modernisme dont il maîtrise mieux le jeu et dont la hiérarchisation des valeurs privilégie ses dirigeants et décerne à leurs groupes sociaux des positions de pouvoirs permanentes. En lieu et place d'une redynamisation et d'un renouveau culturels qui ne garantiraient guère la reproduction sociale, sa survie et celle des pouvoirs, excentrés que leurs détenteurs sont par rapport au contexte culturel endogène, l'Etat oriente, à travers des discours traditionalistes et utopiques, vers une authenticité et une renaissance non seulement perdues mais manifestement sclérosées par rapport au contexte contemporain. Ce que disait COLEMAN cité par J. KI-ZERBO<sup>(2)</sup> du politique est tout autant valable pour le culturel: «quand une classe ou une

---

<sup>1</sup> Voir les articles 1er, 6 et 13 de la charte culturelle en annexes

<sup>2</sup> J. KI-ZERBO, -1972, Histoire de l'Afrique noire, Paris, Hatier, P: 646

catégorie de la population a acquis des positions de prestige ou de pouvoir... la moindre orientation dans le sens d'un ensemble plus vaste peut être regardée par cette catégorie comme une menace à son statut privilégié.».

Discours culturalistes, discours traditionnalistes et discours nationalistes dans le champ culturel ne sont que des discours populistes. Ils jouent le même rôle que les discours sur l'indépendance et l'unité nationale dans les années 1960, sur l'impérialisme et le néo-colonialisme au plus fort du socialisme dans les années 1970 et sur la croissance et le développement durables ces dernières années: celui de la justification des différents régimes et de leur quête de pérennité. Tout se passe comme si chaque régime était le plus apte à promouvoir le développement culturel endogène et l'unité culturelle nationale, comme chacun s'estime le plus apte à libérer le peuple des méandres d'une récession économique qui ne cesse de s'aggraver.

Les formules officielles occultent mais satisfont le désir de dissimulation, de différenciation et de reproduction tenant à la logique de préservation de l'Etat et d'hégémonie de la classe dominante.

## **2°) Désarticulation entre politique économique et orientation culturelle officielle**

A l'image du mode de vie totalement extraverti caractéristique de la classe dominante qui n'en est que la conséquence, la politique économique de l'Etat reste profondément influencée par la fascination des produits des pays industrialisés. Pour sa justification et sa légitimation, cette politique se nourrit de l'argumentaire du "mythe d'une accession prochaine de tous à la société de consommation"<sup>(1)</sup> et de son écho auprès des classes dominées. Il en résulte un système économique libéral inspiré du modèle européen mais mal assuré, et aux antipodes d'un discours politique populiste paradoxalement bien articulé, dans

1

Selon les termes de Th. MICHALON, -1984, P: 63

le cas d'espèce, autour de l'authenticité et de la réhabilitation des productions culturelles endogènes.

Qu'elle soit qualifiée d'"auto-colonisation", de recolonisation ou de néo-colonialisme, cette foi irraisonnée de l'époque post-coloniale dans le modèle européen, l'inadéquation de ce modèle et la faillite dans son application font du Bénin, comme le désigne J. IGUE et B. SOULE (1992), un "Etat-entrepôt", mais également un pays aux frontières particulièrement permissives. Dans le contexte des jeux, l'absence d'une franche politique de contingentement des produits à l'importation et d'une politique de protection des productions nationales, ainsi que la faiblesse de la taxe appliquée aux matériels ludiques importés se soldent par l'invasion du marché local par des jeux qui, sous l'angle des avantages comparatifs et de la modernité, en imposent. L'ajustement structurel amorcé en 1985, avec ses conditionnalités contraignantes oblige à assortir la gestion de l'économie nationale d'un productivisme qui conduit à un désintéressement progressif de l'Etat d'un secteur culturel fort soupçonné de non-rentabilité. Ce secteur, ferment potentiel de la revalorisation des jeux traditionnels venait d'être engagé dans un processus de libéralisation "sauvage", d'abord officieux, que la Charte nationale de la culture (cf. loi n° 91- 006 du 25 février 1991 portant Charte culturelle en République du Bénin) vient d'entériner. On s'attendait à ce que le code des investissements dans le secteur culturel amène, par des motivations particulières, à combler le vide provoqué par le désengagement de l'Etat, et surtout, permette la promotion des productions locales. Paradoxalement, le code fait l'objet d'un manque de souplesse. Ce qui participe d'un durcissement des mesures à l'adresse du secteur culturel qui en éloigne les potentiels investisseurs, car préfigurant une faillite certaine. La conséquence majeure est que le sous-champ du patrimoine culturel traditionnel jugé encore moins productif est systématiquement tenu à l'écart du champ d'intervention d'un

groupe restreint d'entrepreneurs privés et para-publics qui commençait à se constituer dans le secteur.

### 3°) Un désengagement coupable et suspect de l'Etat

L'indifférence et le désengagement de l'Etat du secteur culturel ne sont devenus effectifs que récemment (voir Charte de la Culture ..., op. cit.). Cependant, cela ne constitue que l'aboutissement d'un long processus caractérisé par deux séquences historiques antérieures.

Des lendemains de l'indépendance nationale: Août 1960 jusqu'à l'avènement du régime socialiste en 1972, le Bénin a connu une singulière instabilité politique qui se traduit par la succession d'une demi-douzaine de régimes. Durant cette période, les préoccupations de l'Etat, à l'instar de celles d'autres jeunes Etats indépendants, étaient d'ordre essentiellement politique et, dans une bien moindre mesure, économique. Cet intérêt prononcé pour la politique laisse en souffrance un secteur culturel déjà fortement dégradé sous l'effet de la politique d'assimilation de l'époque coloniale.

Sous le régime socialiste, la culture a plutôt fait l'objet d'une anamnèse politique, les fonctionnaires de l'Etat en ayant fait un moyen de légitimation du pouvoir qui contraste avec des manifestations pratiques d'une dénégation. Substance essentielle de discours officiels, la culture de masse n'a servi que de recours théorique sans fondements concrets et sans les moyens requis. L'allocation au secteur culturel des époques socialistes constitue l'une des plus faibles jamais enregistrée dans les exercices budgétaires au Bénin. Le M.C.J.S., ministère dont relevaient à la fois la jeunesse, les sports et la culture, ne bénéficiait que d'une dotation de 0,13% du budget national. Et si les meilleures orientations culturelles datent de cette époque, elles sont restées stériles du fait de la navigation à vue et de l'improvisation que leur opposent responsables et agents de l'administration culturelle. Le désengagement de l'Etat devenu prononcé depuis le début des années 1980 avec l'accentuation de

la crise économique, et légalisé par les Etats généraux de la Culture de 1991 laisse apparaître deux conséquences majeures pour le secteur culturel.

De façon générale, le désengagement a drainé des interventions dans divers secteurs. Dans le secteur économique, le commerce et l'industrie ont suscité un intérêt particulier de la part des opérateurs économiques nationaux et des bailleurs de fonds étrangers. En revanche, au secteur culturel dont les retombées sont non seulement incertaines et à long terme mais également méconnues ou ignorées, a été réservée une indifférence davantage fragilisante. Les résultats déjà insuffisants enregistrés avec le concours de rares mécènes et opérateurs économiques depuis lors désillusionnés sont à jamais menacés. En l'occurrence, les Premières Journées nationales des Loisirs, cadre inédit d'exhumation et de revalorisation du patrimoine ludique national, tenues en février 1989 avec le soutien des opérateurs économiques semblent aussi constituer l'ultime manifestation de cette nature. Contrairement aux attentes officielles et autres *a priori*, le désengagement de l'Etat n'a donc eu sur le secteur culturel qu'un effet pervers systématiquement négatif; la promesse de redynamisation ayant plutôt engendré un désintéressement quasi-total du secteur. Mieux, l'analyse du processus de désengagement renvoie à une stratégie de reproduction sociale. En quoi le développement du secteur culturel qui signifie le renouveau de la culture dominée et un nouvel ordre culturel intéresserait-il l'Etat qui représente avant tout les intérêts de la classe et de la culture dominantes qui l'ont engendré?

Le désengagement de l'Etat du secteur culturel fait plutôt partie des stratégies constamment recherchées et développées par la classe dominante afin de maintenir son hégémonie que le legs culturel des époques coloniales et la réduction de l'accessibilité sociale à certains symboles contribuent à entretenir.

## **B. Jacobinisme et sclérose de l'appareil culturel**

### **1°) Une administration hyper-centralisée et un "fonctionnariat pléthorique et parasitaire"**

A la politique culturelle assimilationniste mise en place par le colonisateur qui a provoqué la désagrégation des structures culturelles préexistantes mais que les régimes successifs ont pourtant perpétuée jusqu'en 1972, l'Etat socialiste associera un dirigisme culturel. Cette politique officiellement motivée par la volonté de promotion d'une culture de masse se ramène rapidement à une machine centralisée aussi politisée et indéfinie qu'inefficace, qui plus est, tenue par les liens d'une profonde extraversion. La tendance au niveau supérieur de l'Etat à régenter la culture va s'étendre aux structures inférieures, et faute d'une définition rigoureuse et claire des attributions, des conflits naissent à différents paliers de l'administration culturelle. En ce qui concerne précisément les jeux et les loisirs, des litiges opposent au sein du même M.C.J.S., la D.L. (Direction des Loisirs dont relève officiellement l'organisation du secteur des jeux et loisirs) à la D.J.A.S.E. (véritable bastion de l'O.J.R.B qui est une caisse de résonance du pouvoir d'Etat et du P.R.P.B.) d'une part, la D. L. au projet ERPAMAO-BENIN (dépendant de l'A.C.C.T.) d'autre part. Au niveau supérieur de l'Etat des contradictions apparaissent dans les relations interministérielles sur des questions inhérentes à la culture. Le Ministère des finances, le M.I.S.P.A.T. et le M.C.J.S. étaient entrés en opposition pour cause de parrainage et de contrôle des espaces d'exploitation des jeux de hasard dont, notamment, les casinos. Plus près de nous, dans un contexte plus large, l'organisation du Premier Festival mondial des Arts et de la Culture Vodoun, "Ouidah 92", a donné lieu à des conflits ouverts entre le Ministère d'Etat et le M.C.C. L'administration culturelle est ainsi le lieu de multiples contradictions qui en expliquent la paralysie. A un centralisme manifeste, la décentralisation

prévue et d'ailleurs reprise à l'Article 4 de la Charte de la culture (op. cit.) ne concernant que les infrastructures et équipements de la culture, s'oppose une dispersion des lieux de décision. L'une des manifestations majeures des paradoxes de l'appareil culturel est à la fois d'ordre budgétaire et administratif. Dans le budget de l'Etat du Renouveau, la dotation allouée à la culture fait partie du budget général du M.C.C. Dans le même temps, la Direction des loisirs qui s'occupe des jeux et loisirs, officiellement définis comme un volet principal de la culture, relève toujours du Ministère de la Jeunesse et des Sports en dépit des restructurations survenues. La Direction des loisirs s'en trouve justement marginalisée dans le budget de ce dernier ministère où elle est visiblement indésirable. C'est là une incohérence persistante qui vient pratiquement confirmer le sentiment de certains agents interviewés qui avancent que les jeux et les loisirs ne constituent guère des préoccupations de l'Etat comme l'ensemble de la culture, de la jeunesse et des sports. L'une des questions que cette situation soulève est celle de la gestion de cette administration qui semble bien hypertrophiée pour presque rien.

En effet, des époques socialistes, l'Etat hérite aussi d'une administration culturelle plus lourde qu'il n'en faut. Dans le contexte administratif de l'époque, où le degré d'engagement politique constituait un critère de recrutement bien plus important et recherché que celui de la compétence et du mérite, l'appareil culturel s'est très rapidement densifié au détriment de la qualité et de l'efficacité. Comment pouvait-il en être autrement quand la D.J.L. (fusion des anciennes D.L. et D.J.A.S.E.), structure centralisée et unique ayant en charge la gestion des questions de jeunesse et de loisirs à l'échelle nationale, ne compte qu'un seul technicien qualifié de l'action culturelle?

Trois types d'agents s'occupent des questions de jeux et loisirs à la D.J.L. du M.J.S. La strate supérieure est constituée par un personnel, particulièrement réduit, nanti de qualifications académiques suffisantes mais ignorant les réalités

du terroir. Leur formation à l'extérieur ne s'est pas accompagnée de nécessaires recyclages et adéquations sur place. Vient ensuite un personnel, tout autant réduit, sans les qualifications requises mais fortement imprégné des réalités culturelles nationales. Ce sont des agents pragmatiques, compétents, plus acquis et plus dévoués à la cause des projets de développement culturel. Il est d'évidence que l'Etat gagnerait à offrir à ce type de personnel les moyens d'une formation adéquate. Il y a enfin, la grande masse: sans qualification et sans connaissance remarquable du patrimoine culturel et, parfois, sans motivation pour le fait culturel. Ce sont les militants et "camarades de lutte" par qui, sans enregistrer quelque dynamisme, l'administration culturelle s'est paradoxalement hypertrophiée dans le temps. Ce sont généralement des agents sans attribution fixe, sans bureau, qui, des mois durant, restent à s'occuper d'un seul et même dossier, préoccupés qu'ils sont par les devoirs politiques et les activités du parti (unique) qui leur garantissait bien, en retour, une situation de rente. Ceci conduit non seulement à un fonctionnement au ralenti et à un service généralement minimum, mais surtout à une inefficacité qui se traduit par l'échec patent des projets de développement culturel.

A côté de l'insuffisance de moyens généralement avancée pour justifier tout blocage dans l'administration béninoise, l'incompétence des agents et animateurs culturels se révèle très tôt à l'observateur averti. Des projets comme celui du recensement exhaustif du patrimoine ludique national ou celui de promotion de jeux principaux et représentatifs par département et région, initiés depuis le début des années 80, n'ont jamais pu être amorcés ou menés à terme. La raison tient essentiellement à l'absence de politiques et d'approches adéquates et perspectives, la démarche généralement adoptée par les techniciens laissant croire à une causalité systématique entre moyens et fins, comme s'il suffisait d'élaborer des budgets et de mobiliser les fonds pour que les projets soient réalisables ou réalisés.

## 2°) Une extraversion et une dépendance dysfonctionnantes de l'appareil culturel

De la colonisation à nos jours, et malgré leur dissemblance idéologique, les différents types de régime présentent une similarité évidente en matière de politique culturelle.

La politique d'assimilation culturelle des indigènes initiée par le pouvoir colonial, débouche sur un effet de démonstration des valeurs culturelles étrangères. Depuis l'indépendance, on assiste à l'affirmation et, mieux, au raffermissement de l'héritage pendant que les tentatives officielles de redéfinition de la politique culturelle se soldent toutes par un échec. Deux autres raisons se dégagent de celles multiples de ce dysfonctionnement.

En général, les textes et discours qui tiennent bien de nouvelles politiques de développement sont dominés par un culturalisme et un traditionnalisme dont le caractère délibérément ombrageux freine efficacement tout progrès culturel de type démocratique tout en favorisant l'inondation culturelle étrangère selon les termes de A. TOURE (op. cit., P: 24). C'est là l'opportunité d'une offensive culturelle que mènent conjointement bailleurs de fonds, compagnies commerciales et impérialismes étrangers, des "soldats de la culture" comme les désigne S. BALOUS<sup>(1)</sup>, qui y voient un moyen de taille pour consolider leur impact politico-économique et assurer simultanément leur expansion culturelle. Les institutions étrangères avec à leur tête les centres culturels français et la Mission française de Coopération y trouvent une occasion de rêve.

Structures et institutions sus-indiquées se substituent pratiquement à l'administration culturelle nationale pour se retrouver dans les rôles d'exposant de jeux et matériels de jeux locaux, de constructeur de musées, de promoteur des cultures locales, etc. D'autres, des organismes à caractère international,

<sup>1</sup>

BALOUS Suzanne, -1970, L'action culturelle de la France dans le monde, Paris, PUF

semblent développer un impérialisme nouvelle manière. Comment expliquer que l'A.C.C.T qui a fait recenser des jeux traditionnels depuis 1980, fasse interminablement conserver secrets voire inaccessibles, même à des fins de recherche, ses résultats?

A première vue, l'intervention étrangère dans le secteur culturel qui est essentiellement de nature financière et logistique donne à croire à une coopération positive. On se rend cependant compte que les bailleurs de fonds ne financent que des projets faisant partie d'un horizon prédéfini de valeurs qui leur paraissent intéressantes et de politiques qui ne prennent pas en compte les préoccupations culturelles nationales. Sans participer à l'élaboration des politiques culturelles officielles, les puissances pourvoyeuses sont donc les réels régisseurs des politiques culturelles qu'elles modèlent et orientent à dessein. La sélection et les critères de sélection de projets financés ou susceptibles d'être financés constituent, mieux qu'une charte officielle de la culture, des conditions efficaces d'orientation de la culture nationale par des administrateurs étrangers aux pieds de qui s'échine toute une nation. Le secteur culturel qui est déjà tourné vers l'extérieur par son orientation originelle<sup>(1)</sup> est donc aussi, en grande partie, coordonnée et administrée de l'extérieur.

Comme conséquence, ce qui devrait tenir lieu de partenariat par la promotion et la diffusion de valeurs culturelles endogènes est devenu une porte ouverte à l'invasion culturelle étrangère et une source de "dépendance aggravée". Au sein des structures de gestion culturelle s'entretient une "mentalité d'éternels assistés". En résultent peu d'imagination et de créativité, peu d'initiatives de la part des techniciens de l'action culturelle.

L'administration culturelle nationale semble se restreindre à l'élaboration et à la promesse de grands projets et de projets de prestige, souvent à caractère

---

<sup>1</sup> Dans son préambule, la Charte nationale de la Culture laisse apparaître son inféodation à des orientations culturelles étrangères. Une inféodation trop prononcée pour que puissent être prises en compte les particularités culturelles nationales.

hybride, ou simplement extraverti, nécessitant des ressources dont la mobilisation tient lieu de gageure. Projets aux retombées incertaines, mais soutenues par une logique qui tient pour réalisé ce qui est énoncé et élaboré aux dépens de mini-projets autocentrés d'épanouissement culturel, préalables comportant de réelles chances de succès. A défaut de pouvoir mobiliser les moyens de ces vastes politiques, les structures d'organisation du secteur culturel, manquant manifestement d'esprit d'entreprise, n'arrivent pas à sortir de leurs entrailles de réalisables politiques aux moyens disponibles.

Ce que l'on appelle "développement culturel autocentré" n'est jusqu'à présent rien d'autre qu'une politique d'assimilation culturelle nouvelle forme conçue pour l'expansion de la culture d'importation. Ici le "patriotisme culturel" se pose paradoxalement en mécanisme de stérilisation des politiques culturelles autocentrées et constitue une rampe sûre de l'invasion et du développement de la culture occidentale. C'est tout simplement un discours d'opposition, à la tendance unitaire d'une nécessité de développement culturel pour la majorité sociale, des intérêts culturels d'un groupe minoritaire. Les intérêts propres de la classe dirigeante qui se confondent avec les intérêts de ceux dont elle est la reproduction: les occidentaux.

### **3°) Les Etats généraux de la Culture (EGC) comme cadre de légalisation du modernisme**

La recommandation des EGC par la Conférence nationale de 1990 est d'abord la reconnaissance de la crise culturelle marquante de la société béninoise. Elle est ensuite la traduction de la nécessité de poser des jalons d'un renouveau culturel. Eu égard aux incohérences et faillites des politiques culturelles préexistantes et au dysfonctionnement général de l'administration culturelle, on ne pouvait donc qu'en attendre beaucoup de cette rencontre et de la Charte de la culture qui en résulte. Celles-ci apparaîtront plutôt comme des cadres de

reconduite de l'essentiel des facteurs de blocage d'un développement culturel toujours annoncé mais jamais amorcé. Des cadres dont l'originalité majeure est d'avoir été érigés en cadres juridico-politiques de légitimation d'ambiguïtés et de paradoxes jusque-là sans support légal. De nombreuses contradictions en témoignent.

Dans sa configuration, l'ensemble des délégués aux EGC paraît représentatif, ce qui n'est pas évident. Cependant, il est évident que la représentation des composantes sociales de la nation a été disproportionnée quand on tient compte des préoccupations: la dysnomie et la crise culturelles.

#### *a) Les incohérences des EGC*

Dans la société béninoise contemporaine, les manifestations subculturelles sont multiples et distinctes, et la différenciation sociale bien qu'officiellement inexprimée est vivace. Dans pareil contexte, à quelle valeur autre qu'un leurre idéologico-politique peut prétendre un cadre commun de réflexion sur une certaine culture nationale comme s'en prévalent les EGC?

En effet, la plupart des incohérences inhérentes aux EGC trouvent leur explication dans la diversité des origines socio-culturelles des participants ainsi que dans les rapports de forces qui ont guidé les travaux et, par conséquent, dans les spécificités de préoccupations culturelles et leurs distances. Quelle était la proportion des représentants de la culture -plutôt des cultures<sup>(1)</sup>- dite populaire? Combien sont-ils à avoir été au-delà de la figuration? Combien ont-ils pu exprimer leurs préoccupations culturelles réelles? Combien se sont-ils exprimés dont les interventions ont été prises en compte? Autant d'interrogations dont l'analyse montre l'établissement de statuts et de rôles lors de la tenue des EGC, en somme une définition de positions de pouvoirs en

---

<sup>1</sup> La culture populaire n'est pas un tout cohérent. En dehors des subcultures dominées de la culture moderne, on peut relever aussi l'existence d'une culture encore plus traditionnelle que moderne D'où la nécessité de parler des cultures populaires.

marge desquelles sont globalement tenus les représentants des cultures populaires. A une sous-représentation déjà observable au plan statistique s'ajoute une sous-participation des cultures concernées. Le tout prend simplement des allures d'une non-représentation, car les présumés représentants des cultures populaires sont, dans le meilleur des cas, des produits d'un hybridisme culturel à dominante moderne et, qui plus est, dans un contexte de sélection sociale et culturelle parfaite. Le niveau d'instruction des participants et la langue officielle de communication des travaux ne constituent-ils pas déjà à eux seuls des critères impliquant privilèges et exclusions? Ne constituent-ils pas dans une population à majorité analphabète une ambiguïté majeure pour que les résultats des EGC ne soient pas biaisés par rapport aux enjeux officiels? A défaut de pouvoir affirmer que les EGC se sont tenus contre les cultures sociologiquement majoritaires, on peut en tout état de cause dire qu'ils se sont déroulés en dehors d'elles.

#### *b) La nature régence des EGC*

Contrairement à ce qu'ont pu penser les participants interviewés, les EGC se sont déroulés dans des conditions régence, même si cet embrigadement a été de nature subtile et implicite. Les documents de base ayant servi de conducteurs aux travaux en sont la parfaite illustration.

Si à l'ouverture des travaux des EGC, le principe de la liberté d'expression a été rappelé, il n'en demeure pas moins que des documents de base élaborés par les techniciens du Ministère de la Culture en ont constitué les références incontournables. Ainsi les travaux et réflexions se trouvent canalisés d'avance qui devraient respecter l'esprit des documents de base. Non seulement ces documents manquent remarquablement d'originalité car reprenant, pour une grande part, des expériences d'ailleurs; mais surtout, ils subissent une forte influence de l'Etat qui, par ses injonctions sur des questions très sensibles et

déterminantes, empêche les ajustements et amendements substantiels nécessaires. C'est le cas de la libéralisation du secteur culturel qui visiblement ne peut conduire qu'à un abandon du culturel et à la déperdition totale des valeurs de cultures dominées. En dépit des objections que cette question a suscitées de la part de la majorité des participants, elle n'a pas pu être débattue en séance, l'Etat y ayant mis son veto.

En somme, par rapport à l'esprit et aux pratiques qui prévalaient dans le champ culturel, les EGC constituent une initiative intéressante mais malencontreusement illusoire. Avec la Charte qui en a résulté, les EGC sont au champ culturel béninois ce que les structures juridiques et idéologiques sont, selon N. POULANTZAS (op. cit., 139), à la lutte économique de classes. C'est-à-dire des structures à l'effet d'occultation des rapports de classes et nous ajouterons, des structures de légitimation du modernisme culturel. Les EGC qui devraient être, en principe, les Etats généraux des cultures dominées -celles-ci constituant les cultures en crise alors que la culture dominante se développe et que la classe dominante détient toujours les capitaux nécessaires pour se l'assurer- se sont plutôt avérées des états généraux de la légalisation et d'une plus forte légitimation de la culture dominante.

## **Section II. De la responsabilité directe de l'Etat dans le développement de la modernité ludique**

### **A. L'Etat: exploitant principal des jeux de hasard**

#### **1°) Antériorité et historique de la commercialisation des jeux de hasard au Bénin**

Les jeux de hasard dont le caractère aléatoire s'offre particulièrement à l'exploitation commerciale ont fait l'objet d'approches aussi diverses

qu'opposées dans l'évolution des civilisations. Cependant, c'est beaucoup plus le caractère immoral de la rentabilisation de ces jeux qui aura suscité le plus de controverses. Aussi bien les sociétés dites archaïques que les sociétés africaines traditionnelles ont résolu cette équation en assignant aux jeux de hasard des fonctions magico-religieuses, de divination et de contrôle social. Le jeu de hasard était sacralisé et, de ce fait, faisait l'objet d'une restriction sociale assortie de prescriptions et d'interdits.

La désintégration progressive des valeurs conduit, même dans les sociétés africaines, à la perte des brides sociales et morales, et les jeux de hasard apparaissent comme anoniques et source potentielle majeure de phénomènes socio-pathologiques. Contrairement à ce qui s'observait dans les sociétés dites archaïques et africaines traditionnelles, les pouvoirs modernes, d'abord européens, se trouvent partagés entre le cléricalisme, l'antisocialité et l'immoralité inhérentes aux jeux de hasard, et l'ardent désir de les contrôler et d'en tirer le maximum de profit. Progressivement, on se dirigea vers une exploitation commerciale de ces jeux.

L'origine de la commercialisation des jeux de hasard remonte d'abord à l'Italie et plus tard à la France. En effet, les loteries sont initialement apparues en Italie avant d'être autorisées en 1539 par le roi François 1<sup>er</sup> sous les appellations initiales de «blanques» ou «bianques» en France. Le phénomène connaîtra ensuite des fortunes diverses avant d'entrer définitivement dans la vie sociale officielle de la France, tout récemment en 1933 sous la III<sup>ème</sup> République<sup>(1)</sup>. Ses retombées économiques énormes et son développement remarquable décideront les Etats francophones indépendants à s'engager dans une voie identique.

Au Bénin, l'histoire des jeux de hasard remonte bien plus loin que l'introduction de la loterie. A la suite du contexte strictement traditionnel, où

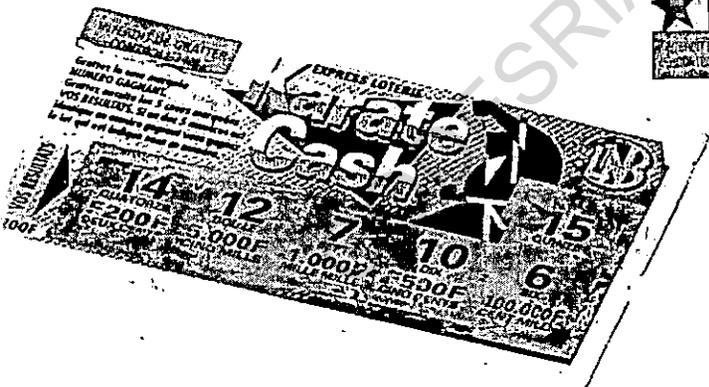
1

Voir J. CAZENEUVE, "Jeu et société" in *Encyclopaedia Universalis*, op.cit., P: 25

les jeux de hasard remplissaient des fonctions sociales prépondérantes, on s'adonnait aussi à des types modernes de jeux de hasard avant l'avènement de la loterie nationale. Les manifestations populaires, scolaires, religieuses, etc. étaient l'occasion de s'adonner à de multiples jeux de nature aléatoire. Ce sont les tombolas, les enveloppes-surprises, la course de chevaux, la roue de la chance, etc. Dans des cercles plus restreints -communautés étrangères essentiellement- se pratiquaient également, mais clandestinement, des jeux de hasard non-autorisés comme les roulettes en provenance des pays européens. La commercialisation officielle des jeux d'aléa au Bénin fait suite à la création de la "Loterie nationale" en tant que premier organisme de gestion d'une loterie sur le plan national par ordonnance N°6/PR/MFAE du 23 mars 1967.

CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

### Quelques billets de loterie



## 2°) Les raisons d'Etat d'une intervention ambiguë de l'Etat

### a) *Raisons officielles*

#### - Le jeu de hasard comme facteur d'égalisation sociale

L'éthique sociale est délibérément méprisée et la représentation individuelle et collective transformée dès que les jeux, dans leur ensemble, et les jeux de hasard, en particulier, entraînent des déplacements de ressources et génèrent richesses et profits. En tout état de cause, les conceptions négatives du jeu sont fondées plus sur l'immatérialité de sa productivité que sur son improductivité comme cela est établi. Aussi les rapports à l'activité ludique changent-ils dès que celle-ci présente un aspect moins abstrait ou, tout au moins, promet à un meilleur devenir. Ce phénomène de société n'a pas échappé à l'Etat béninois (l'Etat dahoméen d'alors). Conscient de l'attrait du "gain miraculeux" par les jeux d'argent, il en fait la justification majeure de l'exploitation commerciale des jeux de hasard.

La création de la Loterie nationale du Bénin, soulignent les techniciens de l'Etat, répond au souci d'abolition de «supériorités naturelles ou acquises afin de mettre tout le monde sur un pied d'égalité devant le verdict aveugle et implacable du sort.»<sup>(1)</sup>. L'Etat passe délibérément sous silence les impacts négatifs de la loterie qui ont noms: réduction du sens de l'effort, tendance prononcée au gain facile, dévalorisation du mérite personnel, paupérisation accrue, etc. En revanche, il présente l'exploitation des jeux de hasard et d'argent et la chance comme des facteurs d'égalisation sociale dont résulteraient des changements de statut social et le bouleversement des hiérarchies et stratifications établies. En dehors de cette fonction d'évacuation de la

<sup>1</sup>

Loterie nationale du Bénin. 1967-1987 (vingt ans au service du développement économique et sociale). Document d'informations réalisé pour le 20ème anniversaire de la Loterie nationale du Bénin

disjonction sociale que remplirait la loterie, d'autres fonctions moins abstraites lui sont également assignées.

#### **- Le jeu de hasard comme ressource économique**

Officiellement, l'exploitation commerciale des jeux de hasard étrangers s'inscrit aussi:

- dans la lutte pour la satisfaction des besoins et pour le bien-être des béninois par:

\*la redistribution judicieuse, plus juste et équitable des profits,

\*le financement d'infrastructures d'utilité publique;

- dans la lutte contre le transfert de l'épargne nationale à une minorité d'individus; et

- dans la lutte contre la fuite des devises et de l'épargne nationale vers l'extérieur.

Par un jeu de détour statutaire, la Loterie nationale du Bénin, en se dotant effectivement d'un Fonds spécial Investissement, se donne ainsi à être perçu comme une institution financière à but de développement économique et social. Elle connaîtra une croissance rapide. Cependant, dans sa tentative d'atteindre les objectifs apparemment nobles et innocents qu'il s'est fixés, l'Etat, par le biais de la Loterie nationale, encourage le gain facile. Mais il contribue surtout de façon active à l'invasion de la modernité ludique en assurant la promotion et l'exceptionnel succès de jeux importés. En effet, la Loterie nationale du Bénin, comme celle des autres pays francophones d'Afrique, n'est qu'une pâle copie de la Française des jeux, et de Scientific Games International Limited (anciennement OPAX): son partenaire anglais. Son fonctionnement ne repose que sur l'exploitation de jeux européens, en l'occurrence français (le cas du PMU) et anglais, sans effort d'adaptation et aux dépens de jeux locaux aux structures et portées pourtant identiques. L'organisation du Pari mutuel à partir de la cavalerie du Nord du pays ne contribuerait-elle pas à résoudre des

problèmes d'ordre socio-économique (création d'emplois et résorption du chômage) tout en assurant la pérennité de cette manifestation culturelle locale?

### ***b) Raisons profondes informulées***

L'analyse de l'environnement de la L.N.B comme celui des autres rares structures d'exploitation des jeux de hasard (casinos et autres) révèle au sujet de l'implantation de celles-ci des motivations officiellement inexprimées. De nature profonde, ces non-dits renferment pourtant des éléments déterminants de l'avènement et du développement de la commercialisation des jeux de hasard.

Les raisons qui sous-tendent la création et le fonctionnement des structures en question s'avèrent, en définitive, moins sociales et micro-économiques que ne voudraient le laisser croire le discours officiel et l'autorité politique. Pour peu qu'on s'intéresse aussi bien à leur évolution qu'à leur contribution à la trésorerie publique au plus fort de la récession économique, apparaissent leurs dimensions essentiellement macro-économique, politique et idéologique.

#### **- La loterie comme instrument de manipulation**

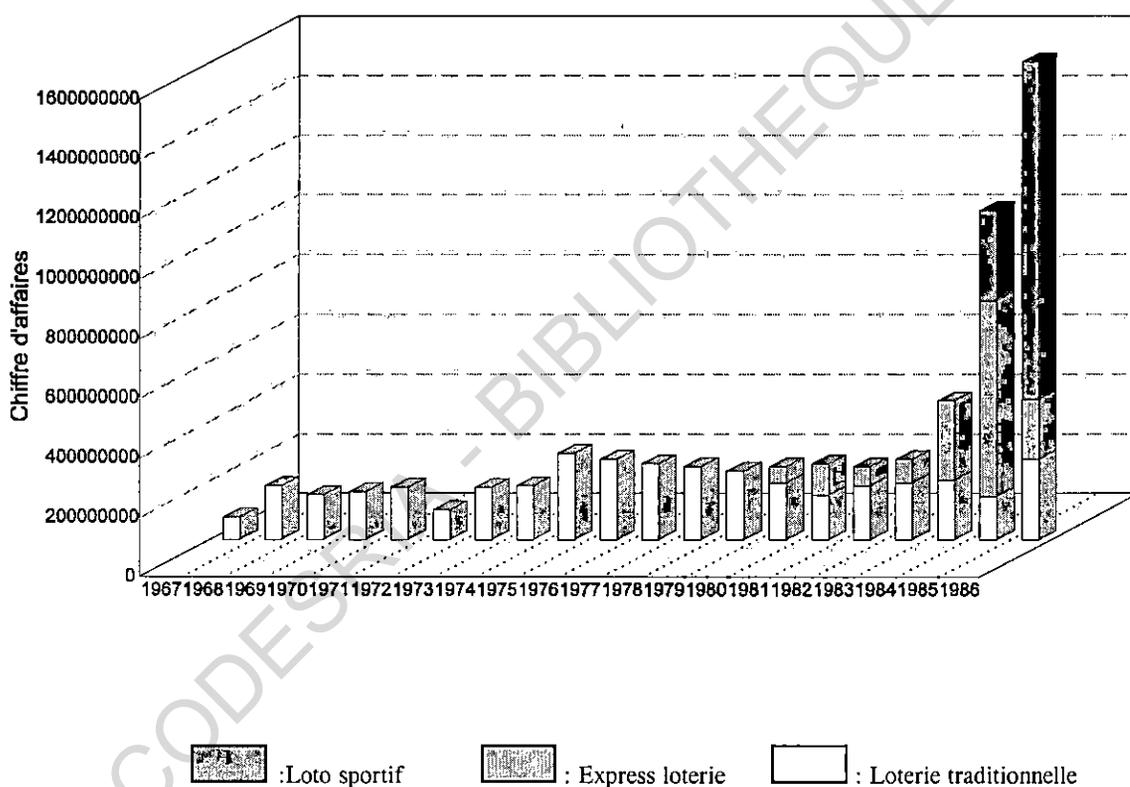
L'examen de l'évolution de la Loterie nationale du Bénin révèle que l'amorce de la redynamisation de l'institution par le pouvoir public coïncide avec le début d'une singulière crise socio-économique. En termes sociologiques, cette concomitance que certains analysent comme simple fait de contingence, soulève une interrogation majeure: celle de savoir si ce n'est pas là une stratégie économique-politique consciente du pouvoir d'Etat.

En effet, comment expliquer que la Loterie nationale se soit limitée à l'exploitation de la seule loterie traditionnelle et sans évolution notable durant ses 13 premières années d'existence? Comment expliquer que la spéciale mobilisation de l'appareil d'Etat, la politique de redynamisation et les multiples innovations intervenues au sein de l'institution n'aient pu s'opérer qu'à partir

de 1980 <sup>(1)</sup>? Comment expliquer que la prodigieuse croissance des billets écoulés<sup>(2)</sup>, des chiffres d'affaire et bénéfiques (cf. Graphique n°2 & 3) ainsi que le bond qualitatif de l'institution n'aient pu se produire que dans les années 1980 où la crise économique s'était déjà profondément installée?

Graphique n° 2

**Evolution du chiffre d'affaires de la L N B. 1967 - 1986**



Source: Loterie nationale du Bénin

La tendance d'une forte croissance du chiffre d'affaires qui se dessine sur le graphique précédent à partir de 1985, avec la promotion de nouveaux produits

<sup>1</sup> L'année 1980 coïncide avec le début d'une crise socio-économique durable et sans précédent au Bénin.

<sup>2</sup> 5.470.500 tickets du seul jeu à tirage instantané "express loterie" ont été vendus en 1986 contre 1.681.000 en 1981 (Voir Loterie nationale du Bénin 1967-1987; op. cit.)

(express loterie et loto sportif), va très vite se confirmer. En 1994, la commercialisation des jeux par la L.N.B donne les résultats suivants.

Tableau n°1: Etat du chiffre d'affaires par produit en 1994

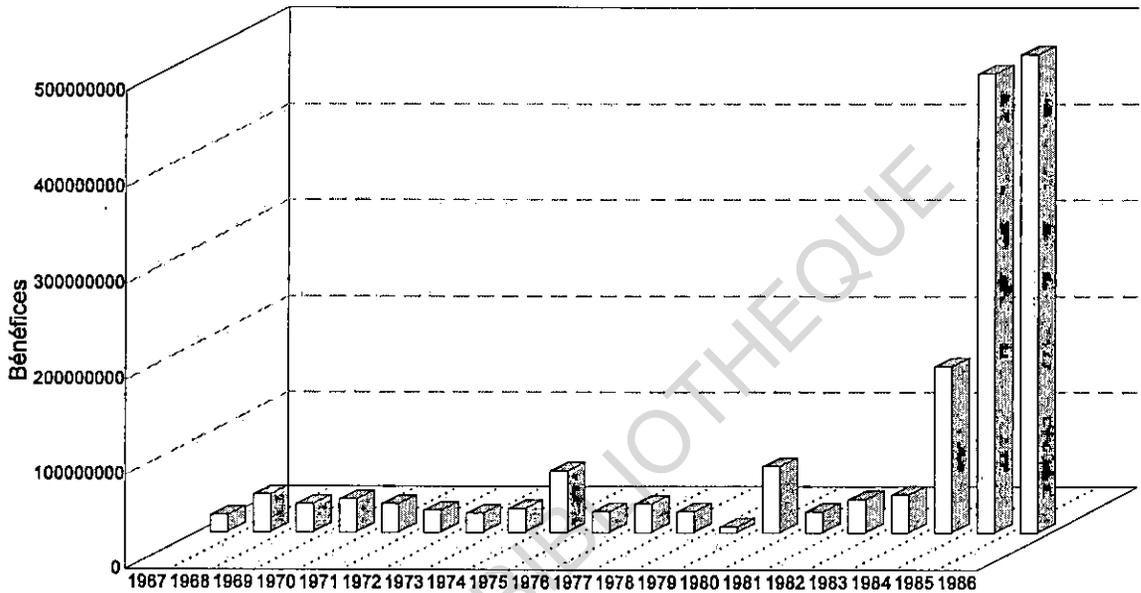
Dénomination produit	Nature du jeu	Chiffres d'affaires (F. CFA)	Nombre de billets
Loto sportif	hebdo	2.683.986.400	-
PMU	bi-hebdo	2.014.999.900	-
Combiné	instantané	215.716.450	913.886
Télé-millions	instantané	1.129.837.200	3.766.124
Suspense	instantané	1.160.686.400	5.803.432
TOTAL		7.205.226.350	

Source: Loterie nationale du Bénin

De façon générale, le rapport entre l'immédiateté du gain et le succès des produits de loterie s'avère particulièrement élevé. La vitalité de la consommation des jeux en 1994 (cf. tableau n°1) par rapport aux années précédentes (cf. graphique n°2) procède de ce facteur essentiel qui vient confirmer la quête de gain immédiat et de survie des consommateurs. L'intérêt relativement faible pour le produit "Combiné" (jeu double dont un volet est la loterie traditionnelle au tirage mensuel) comme en témoigne son chiffre d'affaires achève d'établir l'importance que les joueurs accordent à ce lien. En effet, contrairement à la loterie traditionnelle dont les résultats sont mensuels, tous les nouveaux produits de la L.N.B (express loterie, loto sportif, etc.) donnent lieu à des résultats instantanés, quotidiens ou, tout au plus, hebdomadaires.

Graphique n°3

**Evolution du bénéfice  
de la L N B. 1967 - 1986**



Source: Loterie nationale du Bénin

L'Etat, conscient du pouvoir préventif et thérapeutique du jeu<sup>(1)</sup>, trouve à travers les jeux de hasard importés un moyen efficace de l'orientation vers le rêve et l'espoir. La loterie apparaît ainsi comme un moyen pour atténuer d'éventuels revendications et mouvements sociaux. L'exploitation des jeux de hasard étrangers par la Loterie nationale relève, en d'autres termes, de mécanismes politiques sciemment mis en place pour faire accepter et supporter aux exclus et moins privilégiés du jeu de la distribution des ressources nationales, leur condition sociale et économique. C'est là une stratégie

<sup>1</sup> Voir "la théorie préventive" de E. D. CHAPPLE et C. S. COON

procédant d'une politique globale d'offre de divertissements et d'activités d'un bas niveau culturel au peuple afin qu'il puisse contenir tant que faire se peut ses angoisses et étouffer les tensions qui peuvent en résulter.

#### **- La loterie comme impôt sur l'ignorance et la pauvreté**

Le taux d'analphabétisme élevé du peuple béninois (environ 80% de la population globale) fait de lui un peuple en majorité sous-informé, parfois ignorant des manifestations culturelles exogènes. Conjoint à l'insuffisance économique avec laquelle il va de pair, ce handicap confère à la société une singulière exploitabilité qui n'échappe pas aux techniciens de l'Etat. Par rapport à la loterie, ceux-ci l'identifieront expressément comme «une clientèle qui ne demande qu'à être sollicitée et conquise, une clientèle qu'il faut garder constamment en alerte sous les feux de l'espoir et du rêve.»<sup>(1)</sup>. L'analphabétisme, le niveau d'instruction relativement faible et la pauvreté du peuple offrent à l'Etat un moyen rêvé de réalisation d'une recette fiscale et d'une épargne nationale indirecte sur celui-ci sans qu'il n'en soit conscient. Soulignons que la clientèle de la Loterie nationale provient pour l'essentiel de la classe inférieure et pauvre à laquelle s'ajoute une faible proportion de clients des classes moyennes. En dépit des multiples tentatives d'élargissement aux autres classes par l'institution à travers la promotion de nouveaux types de jeux<sup>(2)</sup>, cette tendance classique n'a pu être renversée. La clientèle de la Loterie nationale demeure à dominante pauvre et analphabète; et, l'appartenance sociale des gagnants en témoigne. Quelques ambiguïtés résultant de cette situation méritent d'être mentionnées.

---

<sup>1</sup> Voir Loterie nationale du Bénin, 1967-1987, op. cit., P:16

<sup>2</sup> La promotion de nouveaux jeux comme le Pari mutuel urbaine (P.M.U) visait à l'origine une nouvelle clientèle. Eu égard à un niveau minimum d'instruction qu'exigeait par exemple le P.M.U, même des individus appartenant à la classe supérieure étaient attendus au jeu. Les effets ont été plutôt pervers; car, à l'exception d'une légère croissance du nombre de joueurs des classes moyennes, la clientèle est demeurée la même.

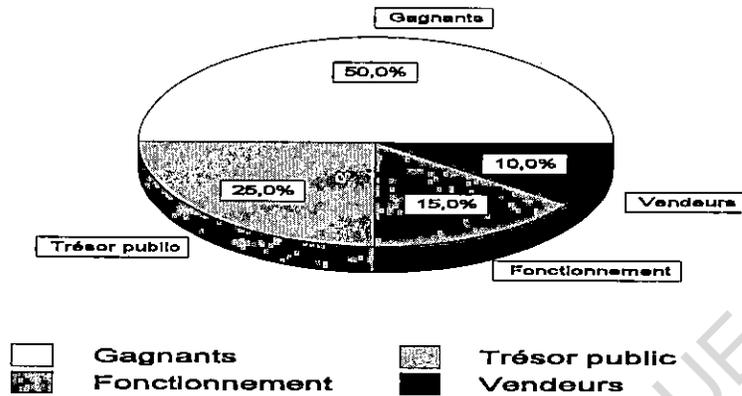
Le paiement et le recouvrement de la taxe civique qui s'élevait à environ 2.000 F. CFA par an rencontraient une réelle opposition de la part des contribuables et donnaient parfois lieu à des scènes tragiques jusqu'à son abolition en 1994. Dans le même temps, les imposés réticents qui jouent versent, sans contrainte et sans conteste, au même Trésor public, par le biais de la Loterie nationale, en moyenne 38.000 F. CFA par an . Pendant que la taxe civique qui représentait au plan national environ 500.000.000 de F. CFA par an était difficilement perçue, ou ne l'était jamais totalement, la L.N.B réalisait des chiffres d'affaires et des bénéfices en nette progression culminant respectivement à 1.600.000.000 et 500.000.000 F. CFA au titre de l'exercice 1986-1987<sup>(1)</sup>. Officiellement, 50% de la mise globale retourne aux joueurs (cf. graphique n°4). Dans la réalité, il n'en est rien car les lots prévus ne sont jamais totalement gagnés, tous les tickets émis n'ayant aussi jamais totalement été écoulés. Qui plus est, la quête du gain et l'espérance, le tropisme du jeu et l'ignorance de ses arrière-plans réduisent la rationalité des joueurs qui ne perçoivent guère qu'ils perdent généralement plus qu'ils ne gagnent. L'Etat par le biais de la Loterie nationale fait de ces paramètres de désorientation de l'individu, des sources de revenus insoupçonnées mais abondantes et durables. L'institution n'a pas manqué d'en donner les preuves au plus fort de la récession économique et de la paralysie du Trésor public à la fin des années 1980. Elle constituait en effet, l'une des rares sociétés d'Etat qui réussissaient encore à pourvoir les finances de l'Etat.

---

<sup>1</sup> Les chiffres avancés datent de 1987 et ne concernent que la loterie traditionnelle, l'"Express loterie" et le loto sportif (cf. graphique n°1). Les chiffres d'affaires et bénéfices ont atteint aujourd'hui des proportions bien plus considérables. A titre indicatif, le chiffre d'affaires du seul loto sportif s'élevait à 1.902.901.000 et 1.740.231.000 F. cfa, respectivement en 1991 et 1992. Rappelons, l'arrivée de deux nouveaux jeux: le P.M.U et "télé-millions" après 1987; de même que, malgré son existence déjà en 1987, "le combiné" (le système de billets jumelés) n'a pas été pris en compte sur les histogrammes que figure le graphique n°1.

Graphique n°4

## Répartition officielle de la mise de la LNB



En résumé, l'Etat fait de la commercialisation des jeux de hasard un instrument de manipulation ainsi que d'exploitation psychologique et sociale; c'est-à-dire à la fois un moyen de résolution ou, à défaut, d'atténuation de la délicate équation des revendications et mouvements que génère généralement la société civile, et un moyen de renflouement des caisses; Cependant, afin de parvenir à ses buts, l'Etat prend appui sur des jeux importés qui doivent leur très forte popularité à leur "modernité-allochtone". Ce faisant, il semble mépriser les prix énormes (culturel, économique, etc.) d'une pareille entreprise.

En effet, l'invasion et le développement accrus des jeux de hasard importés s'enregistrent aux dépens de jeux locaux aux valeurs identiques dont l'Etat se retrouve paradoxalement être le principal acteur de la déperdition. La responsabilité de l'Etat dans le phénomène de développement-déperdition des jeux ne s'observe cependant pas uniquement au travers de la Loterie nationale. Les Appareils idéologiques d'Etat (A.I.E) que constituent les mass media et l'école s'avèrent également être d'éminentes institutions de promotion des jeux étrangers.

## B. Les Appareils d'Etat comme principaux moyens de renforcement de la modernité ludique

### 1°) L'école de type occidental

La genèse de l'école de type occidental au Bénin remonte au milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle, plus précisément à 1854 où, à Ouidah, fut fondée la première école par les méthodistes. Cette implantation à caractère confessionnel sera suivie de la création d'écoles laïques à partir de 1903<sup>(1)</sup>.

L'histoire de l'enseignement au Bénin peut globalement être scindée en quatre principaux moments. A savoir:

- de 1854 à 1903 où l'école était exclusivement confessionnelle, et de type colonial, car basée sur un système éducatif extraverti et un enseignement de l'histoire, de la philosophie, des valeurs...de la puissance colonisatrice,
- de 1903 à 1975 où l'école était toujours de type colonial mais laïque,
- de 1975 à 1990 où eut lieu l'expérience de "l'école nouvelle" de type socialiste et,
- de 1990 à nos jours, période consacrant la renaissance de l'école de type traditionnel, qu'on peut traduire de type néo-colonial car rappelant l'école coloniale aux plans formel et institutionnel avec, toutefois, quelques modifications historiques.

Au regard de la complicité historique du christianisme avec le pouvoir colonial, le monopole de l'enseignement par les chrétiens de 1854 à 1903 laisse établir une promotion normée, en fonction du droit canon, de valeurs culturelles européennes sur cette période. Par cette promotion s'est renforcé le processus

1

Voir: AHISSOU C., ALECHOU C., Les écoles missionnaires: pionnières de la scolarisation dans le Bas-Dahomey, mémoire du certificat d'aptitude au professorat de l'enseignement moyen, Université nationale du Bénin, Ecole normale supérieure, 1981, P: 2

d'assimilation et d'acculturation amorcé avec la colonisation que parachèvera l'école laïque. Ce processus sera interrompu en 1975 avec l'avènement de "l'école nouvelle"<sup>(1)</sup>.

"L'école nouvelle" était théoriquement régie par une politique se fondant sur la conviction d'un développement endogène, donc d'un développement à partir des ressources propres du pays. Ce qui suppose une formation autocentrée et orientée par un souci d'intégration de l'individu dans son milieu. Dans la réalité, ce système éducatif qui s'est avéré très tôt évanescant n'a été qu'une triste parenthèse dans l'histoire de l'enseignement au Bénin. Il n'a jamais pu franchir le cap expérimental. Son glas fut sonné avec le "Renouveau démocratique", par les Etats généraux de l'éducation de 1990 qui célèbrent la renaissance de l'école de type traditionnel. La faillite de "l'école nouvelle" dont la vocation initiale était de développer chez l'enfant l'esprit d'initiative, de responsabilité, le goût de la créativité, et de donner à tous une chance égale d'accès au savoir et à la science conduit à des effets pervers, notamment au renforcement de l'élitisme culturel. L'introduction de manifestations culturelles locales à l'école, à la faveur de l'expérience des coopératives scolaires, s'est limitée à certaines activités comme les danses traditionnelles, le théâtre populaire.

En somme, les séquences historiques ci-dessus qui déterminent également l'évolution de l'histoire politique et sociale du Bénin pourraient laisser croire à des modes de pensée et d'enseignement, voire à des modes de promotion culturelles variables selon les périodes et les idéologies dominantes. L'éducation formelle au Bénin n'a plutôt pas varié, dans son fond, de la période coloniale à nos jours. De façon générale, elle se distingue par son extraversion.

---

<sup>1</sup> "L'école nouvelle" béninoise est née en 1975 par ordonnance n° 75-30 du 23 juin 1975 portant Loi d'Orientation de l'Education nationale.

Pour s'être collée trop près à l'idéal colonial, l'école béninoise a promu une assimilation quasi-totale de la culture européenne aux dépens de valeurs propres au Bénin. Une assimilation qui vaut au pays le titre flatteur de "quartier latin de l'Afrique"<sup>(1)</sup>. Les jeux inscrits au programme scolaire et ceux dont la pratique est autorisée dans l'espace scolaire<sup>(2)</sup> en témoignent.

A travers les jeux qu'elle promeut, l'école soustrait l'individu aux pratiques et valeurs de son environnement. Et ceci, à l'image d'une formation qui se fait en inadéquation parfaite avec la culture locale. Les produits sortant de l'école se présentent, à leur tour, comme des agents de promotion et de développement des jeux occidentaux. Ils sont formés sans le moindre souci de réinsertion dans leur communauté, et donc sans la moindre possibilité d'intégration, d'adaptation ou de transformation du patrimoine ludique local. La politique nouvelle d'indépendance culturelle nationale prônée par les régimes politiques successifs depuis 1960<sup>(3)</sup> est restée à l'étape discursive et théorique. L'école n'a pas pu rompre avec le processus d'accumulation qui conduit à la déperdition des spécificités culturelles du milieu. Mieux, par la promotion, voire par l'évaluation de jeux occidentaux à travers des programmes scolaires, eux aussi transplantés, l'école, espace par excellence de formation de la personnalité, a contribué à éloigner des pratiques ludiques locales.

---

<sup>1</sup> Le titre en question semble reposer sur des critères subjectifs, fondés qu'ils sont sur la capacité à assimiler, à reproduire et à transmettre plus ou moins fidèlement les valeurs culturelles du colonisateur (une capacité d'acculturation négative) -ce en quoi le Dahoméen se distinguait des autres colonisés- plutôt que sur une capacité d'adoption objective de celles-ci (capacité d'acculturation positive). De toutes les façons, ce titre qui satisfait à la fois le Dahomey (actuel Bénin) et la puissance colonisatrice qui percevait à travers ce pays l'un de ses meilleurs satellites culturels, a perdu sa valeur historique et son objectivité relative pour n'être aujourd'hui plus qu'une coquille presque vide. Ce que traduisent bien les statistiques et taux de scolarisation, d'alphabétisation, de développement... et le niveau scolaire qui, à titre comparatif, ne sont plus très reluisants à côté de ceux des pays à l'aune desquels le titre avait été décerné au Dahomey.

<sup>2</sup> "Les jeux de l'intérieur" recensés dans les écoles maternelles ....

<sup>3</sup> Malgré des divergences de vue idéologique, les différents régimes ont proposé un discours invariable sur la politique en matière de développement culturel. Voir à ce sujet:

- SOGLO Nicéphore D., Construire le Bénin du renouveau, op. cit., P: 16 et 28

- KERÉKOU Mathieu, Recueil des discours du camarade Président de la République, Cotonou, Novembre 1975

En définitive, l'école se présente comme l'un des principaux agents sociaux de diffusion et d'inculcation du goût des jeux occidentaux. Entretenus et développés, ceux-ci sont parfois institutionnalisés, inscrits qu'ils sont au tableau des disciplines scolaires. De cette institutionnalisation découle une normalisation sociale de ces jeux qui provoque un effet de castration des pratiques ludiques locales.

## 2°) Les mass media

Durant longtemps au Bénin, le champ ludique ne reposa guère sur des composantes essentielles autres que les jeux transmis par la famille, la rue ou l'école. A la faveur de l'urbanisation et de la modernisation, ce champ s'est élargi, notamment sous l'impulsion et avec le développement, ces dernières années, des médias.

La radio et la télévision qui étaient, abstraction faite des milieux sociaux privilégiés, des réalités lointaines, pénètrent profondément, de nos jours, tous les espaces sociaux, y compris ceux les plus déshérités<sup>(1)</sup>. Audio-visuelle ou écrite, la presse se distingue comme un des principaux moyens de promotion des jeux étrangers.

Initialement opérée par la radio et la télévision, la diffusion médiatique des jeux importés s'est intensifiée avec la prolifération des journaux et magazines favorisée par la liberté de presse retrouvée à l'ère de la démocratisation. Les postes récepteurs qui, il y a quelques années encore, faisaient partie de biens de consommation de luxe, et donc de besoins secondaires, se sont aujourd'hui vulgarisés et répandus au rythme de la couverture de l'espace national. Une couverture restée, elle-même, limitée aux principaux centres urbains durant

---

<sup>1</sup> «Il n'est pas un village de brousse qui ne puisse savoir ce qui se passe dans le monde» souligne BEJOT J.P. in Jeune Afrique Economie, n° 152, Février 1992, en parlant du développement et de la portée de la radio.

longtemps. Hormis les stations radiophoniques nationale, régionale et rurale, le Bénin est aujourd'hui couvert par des chaînes internationales comme RFI, Africa N° 1, B.B.C qui se convertissent en radios de proximité émettant en modulation de fréquence. Héritières de radios coloniales<sup>(1)</sup>, celles-ci en conservent certaines caractéristiques essentielles, l'esprit et la logique. Pour preuve, RFI a, à l'origine, assigné comme missions aux émissions vers l'étranger: celles d'«un instrument de relations publiques internationales, mis au service de la culture, de la langue et de la technologie françaises...»<sup>(2)</sup>.

Quant à la télévision, en dépit d'une introduction relativement tardive, la chaîne nationale se trouve suppléée par TV5, CFI, Canal Horizon, etc. pour les nantis, mais surtout par la chaîne privée LC2.

Les média, en particulier la télévision, par son influence magique et fascinante (J. CAZENEUVE, 1963) sur les enfants et les jeunes notamment, jouent un rôle prépondérant dans la diffusion rapide et accrue des jeux importés. La simultanéité du développement des média et des jeux importés laisse établir l'hypothèse d'une corrélation qui érige la presse en un principal instrument de propagation de ces derniers. Une corrélation qui, au vu du poids des valeurs et pratiques étrangères pour certaines couches de la société, fait de la presse un appareil non seulement au service de l'Etat, mais également de défense des intérêts des classes privilégiées dans leur entreprise de modernisation-distinction-domination. La participation des média à l'aboutissement de ce processus peut se mesurer à l'aune des proportions de chaque type de jeu dans les plages et rubriques de certains organes principaux.

---

<sup>1</sup> Voir BRUNNQUELL Frédéric, Du poste colonial à RFI, Paris, Pluriel, 1991. "RFI" émane, en 1975, de "Poste colonial" officiellement créé en 1930 et qui émet, pour la première fois, le 6 mai 1931.

<sup>2</sup> BEJOT J. P. in Jeune Afrique Economie, op.cit.

L'évaluation de l'importance des média dans la promotion et le développement des jeux importés s'est appuyée sur l'impact social des média tel que le relève J. CAZENEUVE (1963). Mais, ce sont surtout le caractère institutionnel, le contenu et la structure des programmes de jeux des deux principales sources médiatiques que sont la télévision et la radio nationales, ainsi que des rubriques de loisirs de la presse écrite qui servent d'indicateurs concrets.

La médiatisation des jeux est partie intégrante de la politique globale de l'Etat, en principe variable selon l'idéologie caractérisant un type de régime ou un autre. Dans l'ensemble, les média d'Etat s'inscrivent dans cette mouvance, faisant une large part, soit aux jeux fédérateurs sous le régime socialiste, soit aux jeux d'élite sous le régime libéral.

Paradoxalement, dans les deux cas sus-indiqués, les jeux locaux restent marginalisés du fait d'une politique médiatique défailante, de la grande faiblesse des productions audio-visuelles et radiophoniques locales et de l'extraversion des émissions qu'elle favorise<sup>(1)</sup>. La forte dépendance liant les média du Sud aux chaînes de communication du Nord entraîne l'invasion des pays sous-développés par des productions occidentales trop sélectives et exclusives à l'endroit des matériaux culturels d'ailleurs. Cette phrase de J. P. BEJOT (op. cit.): «L'Afrique s'informe sur l'Afrique par le biais de RFI» donne la mesure d'un paradoxe dont se dégagent l'ampleur de la dépendance technologique et l'extraversion technologique.

Qu'ils soient donc fédérateurs ou élitistes, les jeux à la propagation desquels contribuent les média nationaux, sont globalement des jeux importés. Ils sont imposés pour internalisation par l'Etat, lui-même victime d'une politique de modernisation-globalisation dans laquelle se noient l'historicité et le dynamisme

---

<sup>1</sup> La puissance coloniale française fait de la fourniture de programmes enregistrés aux radios des anciennes colonies une priorité. Voir BEJOT J-P., "cinquante ans de radiodiffusion en ondes courtes" in Jeune Afrique Economie, op. cit.

des sociétés technologiquement et industriellement arriérées comme la société béninoise.

Associés à l'école, les mass media se posent en agents de promotion et de développement des jeux importés au plan local. Une tendance qui, à moins d'être infléchie autrement, ne peut que s'accroître avec la libération de l'espace médiatique béninois qui voit se positionner près d'une douzaine de stations de radio et de chaînes de télévision dans l'antichambre du nouvel univers communicationnel national.

En somme, l'école et les mass media constituent de principaux dispositifs à partir desquels se définissent des choix de consommation ludique. En organisant la légitimation des pratiques ludiques européennes et le contrôle social à partir de ces appareils, l'Etat affaiblit les résistances populaires et affermit l'hégémonie des classes dominantes.

## CONCLUSION PARTIELLE

Le champ contemporain des jeux au Bénin apparaît, tant dans la production, dans la répartition que dans la consommation de ceux-ci, fortement régi par les lois de l'économie de marché. L'incursion de la propriété privée et des principes de distinction sociale dans le champ des jeux marque l'avènement d'une nouvelle forme d'historicité ludique. L'Etat reste le principal agent de cette modernité ludique par le développement d'une politique libérale au succès de laquelle concourent l'outillage institutionnel et les différents appareils de l'Etat. A travers une politique culturelle nationale orientée ainsi que la promotion ou l'organisation de types précis de jeux au service desquels se trouvent les médias d'Etat, l'école et la Loterie nationale, l'Etat intervient de façon directe ou indirecte, voire consciente, dans la formation de l'historicité ludique nationale.

Il lui infléchit une trajectoire nouvelle modifiant, par la même occasion, le champ des jeux, sa nature, ses composantes; le mode et les styles de consommation et les portées de la pratique ludique.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

**CHAPITRE V.**  
**Sociologie du marché des jeux**

## **CHAPITRE V. SOCIOLOGIE DU MARCHÉ DES JEUX**

Le phénomène ludique a connu de réels bouleversements ces dernières années de par le monde. Particulièrement accusés en Amérique du Nord et en Europe, ces bouleversements s'étendent progressivement aux autres régions du monde. Ils se manifestent singulièrement dans l'Afrique moderne et au Bénin. Les activités de jeux font désormais l'objet d'un commerce qui s'intensifie d'année en année.

Nombre de béninois acquièrent les biens et services de distraction au même titre que tout produit de consommation. A l'origine, objets d'une historicité endogène, spontanée et non-marchande, les jeux sont aujourd'hui au centre d'un vaste espace d'échanges source de profits pour ses différents acteurs (magasins, revendeurs ainsi que consommateurs) de même qu'ils constituent un facteur d'identification sociale et d'accentuation des différences de classes. De plus en plus dépendant, le consommateur maîtrise en revanche de moins en moins ce nouvel espace soumis aux règles de l'économie de marché dont les implications sociales ne s'en trouvent qu'une fois de plus mises en relief.

### **SECTION I. Politique économique et modernisme ludique**

Le spécificités géographiques, historiques et démographiques amènent souvent les pouvoirs publics à adopter des stratégies particulières afin de résorber les difficultés d'ordre économique auxquelles ces conditions exposent le pays. Mais en dépit de la multiplicité et de la diversité des régimes successifs, ainsi que de la dissemblance des options idéologiques, une orientation économique générale se dégage. Il s'agit d'une

orientation de type libéral, même au plus fort du socialisme, sur fond majeur de prélèvement extérieur des moyens de fonctionnement de l'Etat (J. IGUE et B. SOULE, 1992: 24 et 106) et d'amélioration des recettes fiscales, en particulier douanières. Cette politique qui fait généralement ses preuves de dynamisme et de pertinence comporte, cependant, au plan social, des effets pervers considérables. Nous nous proposons ici d'examiner les principales mesures économiques et leurs impacts à l'aune de la consommation ludique.

### **A. La politique de réexportation et ses implications**

L'après-guerre du Biafra (1967-1970) et le choc pétrolier de 1973 font du Nigéria une alternative de relance économique offerte au Bénin, historiquement connu pour ses "politiques de captage". L'Etat béninois opte, à l'occasion, pour une politique de réexportation avec pour corollaire un fléchissement de la législation du commerce notamment flexible en matière d'importation. Il s'ensuit, en pratique, une série de mesures d'abaissement des droits de douane et d'allègement des taxes dont le but est de favoriser la capitalisation des opportunités internationales et régionales tout en accroissant le dynamisme du secteur fiscal. Mais encore plus intéressante est "la logique de non-officiel/officiel" sous-jacente à la politique d'ensemble et qui ne se donne à lire qu'après observations minutieuses.

La politique de réexpédition qui prend appui sur la possibilité d'écouler l'excédent de la surimportation hors du Bénin, « s'est traduite par l'ouverture du pays à tous les marchés mondiaux sans préférence tarifaire. » (J. IGUE et B. SOULE, 1992: 53). Mais prévu pour faciliter l'invasion des marchés étrangers, en particulier celui nigérian, par les produits à la réexportation et pour permettre l'amélioration des recettes douanières, le désarmement douanier laisse apparaître très tôt des effets indésirables. L'explication de cette situation réside pour l'essentiel dans le

dynamisme du commerçant béninois; mais surtout dans la disparité des politiques économiques et monétaires au plan sous-régional et dans la quasi-institutionnalisation de "la logique de légal-illégal"<sup>(1)</sup> qu'il sait capitaliser au maximum.

## **B. La disparité des politiques économiques et monétaires**

### **1°) Par rapport au Nigéria**

Des pays, voisins immédiats du Bénin, le Nigéria est celui dont la politique économique est en dysharmonie réelle avec celle du Bénin. Les raisons, multiples, sont de types divers.

Le contraste entre les deux types d'économie se traduit en premier lieu par l'économie d'échelle pratiquée par le Nigéria et que permet la taille de sa population (environ 120.000.000 hbts). La conséquence majeure de cette politique est la compétitivité des produits nigériens sur le marché sous-régional, et particulièrement sur le marché béninois du fait du coût relativement bas à l'extérieur que leur confère l'économie de marché.

L'invasion du marché béninois est d'autant plus facilitée que la non-convertibilité du naïra (la monnaie nigériane) et sa faible parité au marché noir par rapport au franc CFA constituent des stimulants de taille<sup>(2)</sup> aux échanges informels entre les deux pays. Ce type de parité implique des échanges favorables aux deux marchés. En effet, dans un contexte strictement informel, la compétitivité des produits nigériens sur le marché béninois du fait de leur prix relativement plus bas ici que sur le marché nigérian même n'est pas accusée à perte par l'opérateur économique nigérian (J. IGUE et B. SOULE, 1992: 125). A côté de ces deux premiers facteurs favorisants

---

<sup>1</sup> Logique qui selon les termes de J. IGUE et B. SOULE (1992: 15), désigne l'intégration des flux informels aux circuits formels dès que les frontières sont franchies.

<sup>2</sup> En effet si l'acteur économique béninois profite du coût relativement bas des produits nigériens sur son marché, le nigérian, quant à lui, jouit de la convertibilité du F.CFA qui constitue pour lui un relais d'obtention de devises étrangères nécessaires à des transactions commerciales internationales.

des échanges entre les deux pays, peut être mentionné un troisième non moins important: le développement industriel inégal.

A la dimension régionale de l'industrie nigériane fait écho une inexistence singulière du secteur secondaire au Bénin. Ce qui fait de ce dernier, quoiqu'appendice du géant nigérian, un débouché important pour ses industries comme il en est pour la plupart des pays de la sous-région qui s'y approvisionnent, pour une large part de leurs besoins, en produits industriels.

## 2°) Par rapport au Togo

A quelques exceptions près, le Togo et le Bénin développent une même politique économique due certainement à la multiplicité des similitudes (d'ordre géographique, historique et culturel) que présentent les deux pays et leurs peuples. Toutefois, en dehors de l'institution des franchises portuaires et économiques, le Togo applique «des mesures de contrôle non seulement faibles, mais constamment remaniées à la baisse pour mieux concurrencer le Bénin... Le résultat de toutes ces mesures est que les taxes et droits à l'importation sont nettement plus élevés au Bénin qu'au Togo. En dernier ressort, le Togo apparaît comme le pays le plus intéressant actuellement pour les transactions commerciales régionales.» (J. IGUE et B. SOULE, 1992: 113-114). Les avantages comparatifs révèlent la facilité relative des échanges au Togo par rapport au Bénin. Ceci n'échappe pas au commerçant béninois qui, en l'assortissant des multiples possibilités inhérentes aux échanges informels (fraudes douanières notamment), préfère faire transiter ses produits à l'importation en provenance de la Chine, de la Corée du Sud et du Sud-Est asiatique (Hong-Kong, Taïwan, etc.) par le Togo.

Au terme de ce bref examen de la politique de réexportation déployée par le Bénin ainsi que des disparités de politiques économiques et monétaires caractéristiques de la sous-région, soulignons que celles-ci constituent les déterminants essentiels de

l'importation, de la réimportation et de l'achat massifs de produits étrangers. Au nombre de ceux-ci comptent les jouets et autres matériels ludiques qui, en dehors d'un réseau d'approvisionnement formel plutôt faible, sont abondamment déversés dans le pays et surtout dans sa capitale par des jonctions d'eau (voies maritimes, fluviales et lagunaires) et de terre de type informel qui échappent au contrôle douanier.

Face à la dévaluation du franc CFA, les sources d'approvisionnement des supports ludiques qui faisaient déjà une place importante aux importations de type informel, mais de façon camouflée, finissent par les adopter ouvertement. Comme conséquence, cela favorise l'extension de la consommation des modèles ludiques importés à une population bien plus importante que la minorité privilégiée, seule nantie des moyens pour s'offrir les produits du réseau de distribution formelle. Il résulte de cette situation que, en tant que secteurs distribuant exclusivement des produits ludiques en provenance de l'Europe, de l'Amérique (France, Etats-Unis, Italie, Hollande) et de l'Asie, marchés formel et informel des jeux apparaissent tous deux comme sources d'invasion des jeux étrangers et modernes. Principaux mécanismes de diffusion de la modernité ludique avec les AIE (Appareils Idéologiques de l'Etat), leur développement est facilité par la perte de vitesse, voire la quasi-disparition d'un marché de jeux locaux dont la manifestation sporadique et éphémère ne tient plus qu'à la volonté de rares artisans nostalgiques ou d'artisans en devenir. On assiste là à l'une des manifestations de la substitution du système d'échanges local traditionnel par le système d'échange de type libéral moderne qui contribue à la marginalisation en matière de consommation ludique de la majorité sociale, non-possédante.

La politique économique de l'Etat, tout en favorisant au Bénin le modernisme ludique, établit aussi des modèles de consommation ludique de classes.

En effet, en plus de l'exclusion des classes défavorisées du champ des jeux offerts par le marché moderne, la typologie de ce dernier reproduit des sources d'approvisionnement qui correspondent à la société telle qu'elle est structurée dans son ensemble.

Les zones urbaines, et singulièrement Cotonou, se caractérisent par un développement rapide et diversifié des points d'offre ludique qui révèlent le dynamisme et la diversité du champ ludique lui-même. Nous avons essayé d'élucider la diversité du marché et, ensuite, de mettre en relief les rapports entre cette diversité, c'est-à-dire les structurations mêmes du marché, les consommations de classes et les différences sociales.

## **SECTION II. Typologie du marché des jeux**

Le dynamisme des échanges commerciaux au Bénin se manifeste de diverses manières et le développement, ces dernières années, du marché des jeux se traduisant par l'expansion et une nouvelle structuration spatiales des points de vente en constitue un indicateur. Le dynamisme et l'extraversion des flux commerciaux formels et informels, manifestations d'un secteur d'échanges essentiellement privé, constituent des facteurs majeurs de conditionnement de la consommation en général, et de la consommation ludique en particulier. Ainsi, et comme avancé plus haut, la question de l'historicité ludique ne se pose pratiquement plus en termes de productions nationales. Mais mieux, la distribution ludique échappe aussi, pour l'essentiel, à l'intervention et au contrôle de l'Etat. On pourrait avancer, sans abus, que tout le monde s'oriente dans la vente des jouets et supports de jeux.

Par rapport aux jeux, la remarque de J. IGUE et B. SOULE (1992: 55) est fort pertinente et peut s'étendre à toutes les nationalités d'opérateurs économiques intervenant dans ce secteur. En effet, ceux-ci n'ont généralement pas de champ

précis d'intervention et d'activités, et tout le monde s'improvise facilement, et en l'occurrence, importateur, négociant ou détaillant de matériels de jeux.

Les spécificités liées aux structurations et modes de fonctionnement des divers points de vente nous ont amené à dégager certains types de marché. En général, le marché contemporain des jeux au Bénin peut-être divisé en trois différentes catégories:

- le marché formel moderne,
- le marché informel moderne et
- le marché traditionnel.

#### **A. Le marché formel moderne**

Par marché formel des jeux, il faut entendre l'ensemble des points de vente relevant du micro-commerce des jeux et jouets et qui sont enregistrés dans les cadres officiels classiques de la comptabilité nationale. C'est un ensemble d'entreprises dont le site, construit à cet effet, porte généralement une enseigne indiquant leur raison sociale. Ainsi défini, le marché formel regroupe, d'une part, les magasins spécialisés dans la vente des matériels de jeux et, d'autre part, les magasins (supermarchés, prêt-à-porter, librairies, etc.) où prédominent certains types d'offres (produits agro-alimentaires, vestimentaires, didactiques et scolaires ou électroménagers) mais qui font, périodiquement ou de façon permanente, une place considérable aux articles de jeux. La formalité qui constitue le point commun de ces structures réside en ce qu'elles constituent des entreprises agréées par la Chambre de Commerce, avec licence d'importation, et sont soumises aux taxes et impôts prévus par la législation en la matière.

De loin le moins important par sa taille, le marché formel est, en revanche, le mieux organisé. En témoigne la tenue régulière des fiches de stock qui en est l'une des

caractéristiques distinctives tout comme le savoir-faire accumulé au fil des ans qui l'explique.

En effet, en dehors de quelques récentes émergences, en l'occurrence les magasins qui offrent, à titre secondaire, les matériels de jeux, et comparativement aux autres types de marché, celui-ci se caractérise également par son ancienneté. On y retrouve des magasins comme "Nathalys" implanté depuis 1962, ou les magasins "MIMOUN" du nom du maghrébin A. MIMOUN qui s'est installé bien avant l'indépendance. Dans l'ensemble, le marché formel des jeux est tenu par les entreprises plus anciennes, par des nationaux, mais également par des étrangers (Libanais, Syriens, Maghrébins et Indiens) dont l'intervention dans ce secteur d'activités est relativement plus récente.

Les entreprises formelles s'approvisionnent généralement auprès des centrales d'achat installées à Paris, Amsterdam, ou à Madrid qui collectent des fabrications provenant d'horizons divers. Ce qui permet à certains magasins d'offrir à la fois des articles ludiques estampillés "made in" Taïwan, Brazil, China, ou "made in" Italy, France, etc. qui reviennent relativement moins cher. Ceci instaure et favorise des relations de négociants ou de micro-négociants à détaillants entre le marché formel et le marché informel dont les revendeurs viennent parfois s'approvisionner dans les magasins pour rehausser la qualité des articles qu'ils offrent.

### **B. Le marché informel moderne**

Bien que phénomène de modernité au même titre que le type de marché précédent, il se distingue de celui-ci à plusieurs égards. Le marché informel relève du micro-commerce des jeux et jouets qui échappe, contrairement au type de marché précédent, aux mécanismes conventionnels d'enregistrement et de contrôle des transactions.

Reposant essentiellement sur une logique et une dynamique de l'illicite, le marché informel est, à l'image du secteur informel en général, perçu par les pouvoirs publics comme un cadre d'évasion fiscale, et son dynamisme taxé de concurrence déloyale par les propriétaires et tenanciers des magasins du marché formel. Le marché informel des jeux reste cependant d'une vitalité qui n'échappe pas à l'observation, et cela, singulièrement pendant les fêtes de fin d'année. A cette période, une gamme variée d'articles de jeux allant des poupées aux jeux de construction en passant par les jeux mécaniques et les jeux de traction est proposée.

Phénomène relativement récent, le marché informel des jeux prend ses racines dans la politique de prélèvement extérieur de l'Etat dont résulte l'essentiel des échanges informels du Bénin depuis l'indépendance. Le phénomène s'est intensifié avec «l'ouverture du pays à tous les marchés mondiaux sans préférence tarifaire» (J. IGUE et B. SOULE, 1992: 134 et 142) qui suscite, entre autres, la conquête des marchés internationaux par les opérateurs économiques béninois, et avec la faible parité du naira sur le marché parallèle:

Les différences physiologiques des vendeurs, les types de jeux offerts, les lieux d'implantation, la période et la durée de l'offre et les stratégies commerciales donnent la configuration actuelle du marché informel des jeux. Celle-ci se compose de deux principaux types d'unités de vente. A partir des caractéristiques susmentionnées, on distingue globalement le type saisonnier, et le type permanent diffus.

### 1°) Le type saisonnier

Ce sont des espaces découverts. D'une apparition relativement récente, ils sont aménagés et occupés spontanément par des détaillants dans le but de répondre initialement aux besoins en produits à caractère périodique et saisonnier: fournitures scolaires, cartes de vœux, fleurs, etc. Symbole par excellence du développement du

marché informel des jeux, ce nouveau type de marché se constitue aux abords des grandes surfaces, des principales artères de circulation et intersections de la ville, et doit, en grande partie, son expansion à l'échec de la politique d'organisation de l'espace par l'Etat. En cela, l'opposition des services de l'aménagement du territoire que suscite son occupation anarchique de l'espace urbain lui vaut une instabilité à l'origine. Néanmoins, ce type de vente va progressivement s'imposer en se spécialisant dans l'offre saisonnière où les supports ludiques tiennent une part importante pendant la période couvrant les mois de novembre à février.

On retrouve deux différents sous-types à l'intérieur de la structure saisonnière. Le premier, plus ancien, est constitué de points de vente où on se contente d'étals et d'abris de fortune (parasols, paravents, etc.). Tenu par des femmes de nationalité béninoise, il se distingue par une sédentarité et une régularité croissantes. Marché en pleine expansion, il s'enrichit, par endroits, d'autres types de produits, ceux-ci permanents (gravures, icônes, vêtements, etc.), qui sont porteurs de sa reconversion progressive. A côté, se développe, ces dernières années, un type de marché identique tenu par de jeunes immigrants de nationalité généralement nigériane ou ghanéenne. A l'image du type de marché précédent, celui-ci offre en dehors des articles de jeu, des produits tels que les appareils électroménagers. En revanche, ici, les produits offerts sont tout simplement disposés à même le sol, et ce marché reste d'une mobilité et d'une instabilité particulières du fait des fréquentes incursions policières. Ce qui ne l'empêche pas d'être très actif aux abords des principaux embranchements de la ville pendant les fêtes de fin d'année.

## 2°) Le type permanent diffus

Le dynamisme et le développement du marché informel des jeux peuvent être également mesurés à l'aune de la multitude d'étalages micro-commerciaux et épiceries éparpillés un peu partout dans la ville. Implantés dans l'enceinte ou à la

devanture des maisons, ces points de vente qui offrent aussi des jeux présentent des similitudes avec ceux du secteur formel. Ainsi, à l'image des magasins, constituent-ils, en dépit de leur étroitesse, des espaces clos où les produits proposés sont protégés. Qui plus est, contrairement aux points de vente saisonnière, le marché permanent diffus développe des stratégies commerciales analogues à celles des magasins spécialisés du marché formel. Entre autres, on peut ainsi relever que même si les supports ludiques sont offerts en abondance pendant les fêtes, il en existe cependant sur la plupart des étalages durant toute l'année.

Dans cette même catégorie peut être classé un type d'offre de jeu dont la configuration reste difficile à cerner. Apparu récemment, ce marché concerne exclusivement les jeux de hasard électroniques et est composé de débits de boissons ou restaurants et de salles de jeux tenues par les immigrants syriens ou libanais.

Dans sa globalité, le marché informel des jeux donnera la preuve de sa vigueur ces dernières années où son expansion et sa vitalité grandissantes contrastent avec la morosité d'un marché formel frappé de plein fouet par les effets dépressifs de la récession tant au plan macro-économique que micro-économique.

L'effet conjugué des taxes formelles et de la dévaluation du franc CFA amène, ces dernières années, le marché formel à s'en remettre à l'alternative des prix prohibitifs. Dans le même temps, le marché informel auquel la flexibilité classique de l'informalisation confère plus d'alternatives maintient ou voit raisonnablement à la hausse les prix des produits qui y sont offerts. Ce qui permet au marché informel, non seulement de conserver une clientèle qui se fidélise, mais également de grignoter sur celle des surfaces formelles rendues plus exclusives, et paralysées par une augmentation inévitable des prix.

Par le canal du marché informel, les jeux en provenance du Nigéria, des NPI et des pays de l'Asie du Sud-Est (Indonésie, Malaisie, Thaïlande, etc.) viennent compenser le déficit chronique de la production ludique locale et atténuer l'inaccessibilité aux

jeux importés modernes dont l'offre formelle (dans les magasins) est porteuse. Apparu avec la crise économique des années 80, ce phénomène s'est intensifié du fait d'une plus forte demande sur le marché informel provoquée par la vérité des styles de consommation qu'impose la dévaluation à certaines couches sociales. La dévaluation a été l'occasion de la revalorisation du marché informel et des jeux qu'il offre. Cependant, le rapport qualité/prix apparemment très compétitif désormais ne laisse pas percevoir le niveau relativement bas des jeux de ce marché, comparés à ceux du marché formel, sur l'échelle des valeurs contemporaines.

Le champ de la consommation du jeu s'est profondément transformé avec la dévaluation tandis que le facteur-prix joue désormais en faveur du marché informel et de jeux de moindre qualité et, par conséquent, au détriment des homologues de profits et de la réduction des inégalités sociales.

Le marché informel des jeux se présente comme un espace de refuge pour ses différents acteurs. Ses avantages économiques évidents arrangent autant les consommateurs qui y trouvent des produits à bons prix que les vendeurs qui trouvent là un moyen pour échapper aux contraintes fiscales tout en réalisant le maximum de profits. Le cadre informel d'offre ludique constitue ainsi, pour les uns et les autres, un cadre privilégié pour échapper aux coûts et/ou conditionnalités excessifs du secteur formel.

En somme, le marché informel des jeux s'est développé en couvrant un large éventail de demandes sociales de consommation ludique que le marché formel tenait pour exclues ou difficilement accessibles en raison des prix qu'il applique. L'informel ludique s'inscrit, dans ce contexte, dans le registre du populaire sans que tout l'informel ludique ne soit populaire. A défaut de constituer un modèle alternatif de développement culturel et de mobilité sociale, le marché informel se présente, à travers ses offres ludiques, comme une source de distribution des éléments de maintien des valeurs et de satisfaction des besoins culturels et symboliques d'une

certaine frange sociale (les classes moyennes et ce qu'il convient de désigner par "upper lower class").

La modicité relative du prix à la consommation et l'adaptation des services à la demande constituent des facteurs explicatifs du développement du marché informel ludique. Non seulement les supports ludiques qu'il offre répondent aux goûts et besoins de nombreux consommateurs, mais aussi les prix collent plus près à leurs capacités. Ce qui fait du marché informel des jeux une donnée capitale dans la formation du champ du souhaitable et du possible ludiques. Mais, plus qu'une solution économique et socio-culturelle, le marché informel est la base de la popularisation d'un modèle de consommation.

En dernière instance, par le jeu de l'importation et de la distribution, le marché informel se présente comme l'un des principaux vecteurs des modèles de jeux étrangers modernes. Bien qu'il se soit développé indépendamment de toutes actions des pouvoirs publics, le marché informel représente un enjeu important participant d'une politique économique et socio-culturelle d'ensemble. Il s'inscrit dans le projet de société de l'Etat consistant à fixer et à reproduire l'ordre social par un mécanisme de distinction fondée sur des valeurs exogènes (A. TOURE, 1981: 61) et inversement.

A côté des marchés formel et informel modernes: principaux espaces de vente des articles de jeux, existe un troisième, informel lui aussi, mais moins dynamique: le marché des jeux traditionnels.

### **C. Le marché des jeux traditionnels**

Ce marché qu'il est plus juste de désigner par marché des jeux locaux se trouve dispersé et parfois ambulant dans l'enceinte du marché Dantokpa, grand marché de rang international. Il se caractérise, d'une part, par le caractère local des jeux qu'on

y trouve, d'autre part, par les principes de l'économie traditionnelle ou économie de subsistance. C'est donc régulièrement qu'à l'image des produits qu'il offre et des pratiques dont ceux-ci constituent les supports, c'est-à-dire les jeux locaux, ce marché est en voie de disparition. A côté des marchés décrits plus haut, le marché des jeux locaux ne représente aujourd'hui plus qu'un périodique strapontin dont la survivance ne tient plus qu'à la volonté de rares artisans nostalgiques, ou en quête de confirmation.

### **SECTION III.            Marchés, répartition sociale des jeux et distinction sociale**

#### **A. Types de jeux selon les marchés**

On peut structurer l'offre ludique par le marché contemporain autour de trois pôles correspondant chacun à un type de marché. Ce classement qui, à l'analyse, est de nature mécanique, synchronique et statique, comporte l'avantage de refléter les tendances ludiques des différents marchés à la date de nos investigations. Le tableau suivant est une tentative de reproduction des tendances dominantes de chaque marché.

Tableau n°2 Répartition statistique des types de jeux par marché

Types de jeux	Marché formel	Marché informel	Marché traditionnel
Stratégie et logique	98	-	18
Construction	47	23	-

Adresse	11	167	27
Intelligence et mémorisation	126	19	-
Découverte	41	17	-
Didactique	153	-	-
Calcul	34	-	-
Eveil et stimulation	166	52	41
Imitation et socialisation	19	247	36
Main, hasard et divers	27	432	43
Totaux	722	957	167

Source: Enquête de terrain

### 1°) Selon le marché formel

Sept types de jeux dominent le marché formel tel que représenté par les 6 principaux magasins de vente<sup>(1)</sup> et reproduit dans le tableau précédent. Il s'agit dans l'ordre: des jeux d'éveil et de stimulation, des jeux didactiques, des jeux d'intelligence et de mémorisation, des jeux de logique, des jeux de stratégie, des jeux de construction et des jeux de découverte.

**Les jeux d'éveil et de stimulation.** Généralement destinés aux enfants, ils sont nécessaires jusqu'à l'âge de 4-5 ans correspondant à la phase d'individuation. Ce sont des jeux qui concourent à l'épanouissement sensori-moteur et à l'émergence des prémices du développement du sens de l'ordre, de l'association, de la superposition et de la construction. On peut y compter: les hochets, les grelots, les poussoirs et les instruments musicaux sommaires.

<sup>1</sup> Il s'agit des magasins Nathaly's, SONAEC, Katia Carine, La Pointe, Eco Stock et Matignon.

**Les jeux didactiques.** Ce sont des jeux de nature pédagogiques liés aux lettres et chiffres dont l'objectif principal est d'instruire. A l'instar des "educational toys", ce sont des jeux qui familiarisent avec les rudiments et clés de disciplines scientifiques telles que les mathématiques, la grammaire et l'orthographe, l'histoire et la géographie. Des formules, certes publicitaires et mercantiles mais objectives, accompagnant fréquemment les notices et emballages en témoignent. Entre autres formules, on peut retenir: "Apprendre tout en jouant", "Apprendre l'alphabet et l'orthographe en s'amusant", "L'apprentissage par le jeu", "Soyez plus Larousse que jamais", "Play-n-Learn", "De la tête et du punch".

**Les jeux d'intelligence et de mémorisation.** Premiers jeux de socialisation, ils interviennent à partir de 7 ans (plus tôt ou plus tard selon l'environnement culturel). Mais contrairement à la logique qui voudrait qu'ils ne soient utiles que jusqu'à l'âge de 13 ans: phase terminale de la maturation sociale (J. VIAL, 1981: 89), le principe fondant ce type de jeu se retrouve également dans des activités ludiques d'adultes; la seule différence perceptible étant au niveau des supports. Le "Master Mind" et ses variantes symbolisent ce groupe de jeu.

**Les jeux de stratégie.** Le jeu qui symbolise le mieux ce type ludique est le jeu d'échecs qu'on identifie au mode de pensée et d'action occidental qu'il traduirait le mieux. Le "go" et les jeux de dames qui sont plutôt identifiés à l'Asie ainsi qu'"aji", le jeu africain y comptent également. Qu'ils émanent d'un continent ou d'un autre, qu'ils symbolisent une culture ou une autre (F. PINGAUD et P. REYSSET, 1993: 17-18), ces jeux ont en commun d'être des jeux de réflexion, de combinaison et d'imagination.

**Les jeux de logique.** Ils portent sur tous les âges autres que ceux qui précèdent la première maturation psychologique et sociale. Proches des jeux de découverte à plusieurs égards, les jeux de logique donnent lieu à un test de la finesse de

l'intelligence abstraite et du sens de déduction, du sens du raisonnement et de la cohérence, du sens de la suite et de l'enchaînement à l'image du "Master Mind".

**Les jeux de construction.** Pratiqués exclusivement par les enfants jusqu'à environ 8 ans, ils servent à révéler et à développer le génie et l'imagination. Légos et puzzles constituent l'essentiel de ce type de jeux offerts par le marché formel. Avec le développement technologique, apparaît une nouvelle forme de ces jeux, celle-ci électronique. Dans ce dernier cas, où la coordination des yeux et des mains ainsi que la vitesse d'exécution s'ajoutent aux facultés initialement mentionnées, on rencontre des jeunes joueurs à des âges bien plus avancés allant parfois au-delà de l'adolescence.

**Les jeux de découverte.** Ce sont des jeux de tous les âges à partir de celui d'appréciation et de discernement avec cependant des formes variables d'un âge à un autre. Ils allient la perspicacité et la promptitude à l'éveil et à la curiosité. En d'autres termes, ils contribuent à développer toutes sortes de faculté nécessaire à la recherche et à la connaissance. C'est le type de jeux "réservé aux détectives en herbe" comme le laisse croire la notice du "Chiedo Junior": jeu de fabrication irlandaise pratiqué dès l'âge de 6 ans.

## 2°) Selon le marché informel

L'essentiel de l'offre ludique du marché informel se compose de trois types de jeu; à savoir: les jeux de main et d'action, les jeux d'imitation et de socialisation et les jeux d'adresse.

**Les jeux d'action et de main.** Ce sont des jeux qui se caractérisent par une disposition prononcée entre les fonctions manuelles et gestuelles et les fonctions intellectuelles requises. Généralement, jeux de pur divertissement, ils sont, pour beaucoup, d'une moindre portée culturelle. On peut rassembler sous cette appellation, l'ensemble des jeux suscités par des supports mécaniques, les traîneaux,

les pousoirs et tout autres objets reproduisant les armes, les matériels électroménagers, etc.

**Les jeux de hasard.** Autant culturellement et intellectuellement pauvres que les jeux d'action et de main, ils sont, en revanche, d'une grande portée sociale, en tant que source d'espérance pour les peu-possédants.

**Les jeux d'imitation et de socialisation.** Ils renferment les jeux d'illusion. Jeux de déguisement, ils conduisent à s'oublier et à troquer sa propre personnalité contre une autre personnalité, passagère. C'est ce qu'en d'autres termes, R. CAILLOIS (1967: 61) désigne par jeu de type mimicry où «... le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres...». L'intérêt de ces jeux réside dans le fait que, malgré leur caractère illusoire, ils conservent, pour l'essentiel, des finalités cardinales: celles de la socialisation, de l'apprentissage des rôles sociaux et de la régulation sociale. Sur le marché informel, ce type de jeux est représenté par les jeux de devinette ainsi que les jeux liés aux masques, poupées, etc.

**Les jeux d'adresse.** Forme particulière de jeux de main, ils en diffèrent par la prédominance du principe qui les caractérise, c'est-à-dire une habileté à la fois physique et intellectuelle. En dehors des différentes formes d'armes qu'ils représentent (pistolet, épée, arc, etc.), on peut y compter également les toupies.

### 3°) Selon le marché des jeux locaux

Il est à relever, entre autres caractéristiques du marché des jeux locaux, sa sporadicité, son irrégularité -voire- sa quasi-inexistence. Cet état de choses implique une faible comparabilité du marché des jeux locaux dans un champ moderne des échanges commerciaux régis par des règles particulières.

En effet, l'offre des jeux par les marchés formel ou informel relève de rationalités certes spécifiques, mais procédant d'une logique économique commune: celle de l'économie monétaire et de marché. Les différences de fonctionnement des deux

types de marché épargnent les aspects fondamentaux et les sacro-saintes lois de l'économie libérale dont les deux marchés demeurent tributaires.

Par contre, le marché des jeux locaux relève d'un atypisme à deux niveaux. En effet, en complément à la relative nouveauté et à l'exogénéité du phénomène de monétisation des systèmes d'échange vient la marchandisation des jeux et loisirs jusqu'à présent inconnue de certains groupes, communautés et régions du Bénin. C'est dire la difficulté et les risques qu'il y a à soumettre le marché des jeux locaux et les marchés modernes aux mêmes critères d'analyse.

L'absence sur le marché, tel que le présente le tableau, de jeux locaux d'intelligence et de mémorisation, d'éducation, d'éveil et de stimulation, de découverte, etc. ne saurait traduire dans la réalité une indigence en la matière, encore moins un choix lié à la demande ou à l'offre. C'est là, plutôt l'une des manifestations de la culture de non-commercialisation des jeux et distractions. En l'occurrence, même l'analyse de l'offre et de la proportion des jeux de divertissement et de main, d'imitation et de socialisation, d'adresse etc. (cf. Tableau n°2) reste peu fiable, car très limitative. En ce qui concerne le marché des jeux locaux, le tableau n'offre que des variables résultant d'œuvres de dilettantes dont on peut difficilement distinguer le mercantilisme et l'hédonisme et qui exposent à des biais et travers analytiques. Ce qui n'est pas le cas des marchés formel et informel dont les variables reproduites sont représentatives d'un tableau qu'il serait prétentieux et fastidieux de présenter de façon exhaustive. Marchés formel et informel qui, en dehors de l'observance commune des principes du marché moderne, présentent des constances en termes d'offre, de périodicité, etc. qui permettent une analyse d'ensemble fiable.

Le passage du marché formel au marché informel pourrait laisser croire à une différence des types de jeux offerts. Il faut, dans la réalité, relever la quasi-invariance des types d'offre par les deux marchés. A quelques exceptions près, le marché informel offre les mêmes variétés de jeux que le marché formel. Toutefois,

l'unité nominale des types ludiques en question occulte considérablement l'importance statistique et la qualité des jeux qui sont ici proposés; importance statistique et qualité qui sont, dans le cas présent, des déterminants bien plus importants et révélateurs que la seule présence d'un type ou d'un autre. En fait de différence, c'est l'esprit des jeux qui change et varie non par rapport à la nature des jeux mais par rapport à la fréquence des types de jeux. Marchés formel et informel se caractérisent respectivement par les jeux de réflexion et les jeux de main non parce que ces types de jeu leur sont exclusifs mais parce qu'ils y sont dominants.

A l'analyse, le marché informel est une pâle et anachronique reproduction du marché formel. Les types de jeux dominants symbolisant le marché informel (jeu de main, d'imitation et de socialisation) sont des jeux en disparition progressive du marché formel dont ils ont fait, par le passé, la vitalité. C'est là un phénomène de récupération par le marché informel qui révèle, d'une part, la quête permanente de distinction du marché formel et des riches gens et, d'autre part, la quête d'identification du marché informel, et de mobilité des classes moyennes qui ont du mal à se hisser au niveau des premiers. La présence relative sur le marché informel de certains types de jeux qu'on identifie *a priori* au marché formel (les jeux de réflexion) est tout autant suggestive.

Sur le marché formel, l'offre ludique s'articule autour d'associations telles que le type de jeux dominant (jeu d'éveil et de stimulation) qui conditionne l'individu selon un modèle social, est relayé dans ce rôle par d'autres types de jeux (jeux de logique, d'intelligence, de mémoire, de stratégie, etc.) qui concourent à atteindre le même objectif. Tous les types de jeux dominants du marché formel convergent vers un but commun: celui du développement de l'esprit et de l'intelligence du génie et de la logique, de la connaissance et du sens de stratégie.

En revanche, sur le marché informel s'opère une rupture entre deux types différents de jeux. On enregistre, la désarticulation numérique et la coexistence incompatible

d'une poignée de jeux de réflexion et d'une quantité de jeux de main. Plus qu'une simple incohérence, cet état de fait révèle l'incapacité du marché informel à s'identifier au marché formel et à remplir des fonctions identiques aux siennes, de même qu'il est difficile aux classes moyennes de s'affranchir au point de rattraper les classes supérieures.

## **B. Les déterminants de la distinction sociale**

La distinction sociale à travers le marché des jeux constitue un phénomène complexe et multidimensionnel. De ce fait, divers déterminants contribuent à sa naissance et à son développement. Des facteurs qui se prêtent à l'observation, deux apparaissent comme les plus importants.

Le premier est d'ordre socio-économique. Les différences enregistrées entre les types de marchés et les types de jeux s'étendent également aux prix pratiqués qui varient d'un marché à un autre et, à l'intérieur des marchés, d'un type de jeu à un autre.

Le second est d'ordre socio-culturel. En dehors du facteur socio-économique, la demande des jeux et la fréquentation des lieux de vente se révèlent également foncièrement tributaires des capitaux culturels acquis et hérité selon les termes de P. BOURDIEU (1979).

Facteurs socio-économique et socio-culturel apparaissent ainsi comme deux déterminants inséparables et complémentaires dans le choix et dans la définition ainsi que dans l'analyse des choix de consommation ludique.

### **1°) Le déterminant d'ordre socio-économique**

#### ***a) Coûts et différenciations sociales avant la dévaluation monétaire***

Les pages suivantes présentent soit à travers des tableaux, soit de façon moins schématisée, une vue d'ensemble des prix d'articles de jeux appliqués sur les

différents marchés avant la dévaluation du franc CFA. Elles permettent surtout d'apprécier les variations en la matière quand on va d'un marché à un autre, et concernant les variantes de jeu d'un même marché.

Tableau n°3. Etat des coûts des jeux didactiques en Décembre 1992

Désignation	Prix en CFA
Educalux	15.100
Maison des mots	11.900
Play-n-learn	13.200
Guinness des records	22.000
Qui dit mieux ?	24.000
1495 Christophe Colomb	17.500
Images	17.000
Jeu du dictionnaire	15.500
Visa pour l'Europe	17.100
Xilopiano Chicco	13.940
Spelling school 1	26.685
Ordi baby	61.965
France en questions	17.100
Course aux initiales	15.500
Spelling school 2	28.850
Quizzard Junior	30.500
Scrabble avec minuteur électronique	22.700
Electronic 1100	13.610
Exploits et records	23.410
Clés de Fort-Boyard	22.900
Scrabble duplicate	31.820
Dictionnary Junior	15.590

Show'n Learn	9.100
Spell N'maths	35.200
Kiddicraft	36.495
Dictionnaire Senior	25.700

Total: 584.365 Moyenne 22.476 par excès

Source: Enquête de terrain

Tableau n°4. Etat des coûts des jeux de découverte, de stratégie et de logique en Décembre 1992

Désignation	Prix en F.CFA
Chiedo Junior	11.900
Secret Girls	15.560
Original Go	6.900
1000 Bornes	9.780
Echecs	8.400
Monopoly Junior	9.400
Super Master Mind	8.100
Fisher Price	14.375
Disney Magic	13.700
Maxi Bourse Internationale	9.800
Acquire	10.100
Ambition	8.900
Bazar	11.500
Backgammon	5.000
Solitaire	12.000
Pendu	7.400

Coffret de dames, Oie, Solitaire	12.200
Trivial Pursuit	14.800

Total = 189.815

Moyenne : 10.545 par défaut

Source : Enquête de terrain

Tableau n°5. Etat des coûts des jeux de construction en Décembre 1992

Désignation	Prix en F.CFA
Jumbo Puzzle 350	2.150
Lego Technic	28.850
Puzzle Jumbo 12	1.720
Puzzle Jumbo 70	1.780
Puzzle Jumbo 20	1.720
Continuo	3.805
Lego System	25.055
Puzzle 54, 99, 1000	2.500
Domino Building	4.500
Kiddy Tool	8.500
Schmidt Puzzle	7.655
Euro Building	5.900

Total = 94.135

Moyenne = 7845 environ

Source: Enquête de terrain

Soulignons que sur le marché formel, les prix pratiqués sur les articles de jeux font systématiquement, à l'image de tous les produits offerts, l'objet d'une apposition sur

leurs coffrets ou emballages. Cette disposition a favorisé un répertoire simultané des jeux et des prix tels que recueillis dans les tableaux n°3, 4 et 5.

Par contre, au marché informel, nous avons été confronté non seulement à l'absence de cette disposition mais également à la possibilité de marchandage des prix: deux particularités qui rendent quasi-impossible une opération identique à celle menée sur le marché formel. Une opération d'autant plus difficile qu'ici, nul enquêté n'était disposé ni à nous laisser inventorier les produits qu'il offre, ni à nous communiquer le prix exact de chaque article<sup>(1)</sup>. En conséquence, nous n'avons pu recueillir que l'essentiel, c'est-à-dire les fourchettes dans lesquelles varient les prix. On peut ainsi relever que sur le marché informel des jeux, les prix oscillent entre 800 et 17.000 F. cfa avec une concentration autour de 6.500 et 8.000 F. cfa.

Du marché informel se dégage une tendance générale. Plus les jeux proposés se rapprochent des jeux de réflexion, plus leurs prix sont élevés et inversement. Il en est ainsi des jeux de découverte, de construction, d'intelligence et de mémorisation dont les prix élevés contrastent avec leur quantité réduite. Toutefois, un fait semble contrarier cette hypothèse: l'importance quantitative relative des jeux d'éveil et de stimulation, malgré leur rôle d'amortisseur pour les jeux de réflexion en l'occurrence quasi-inexistants. L'explication réside dans le fait qu'éveil et stimulation, contrairement à ce qu'en affirment certains auteurs<sup>(2)</sup>, semblent échapper ou relever à la fois des déterminismes d'ordre social et biologique.

En effet, acquisition des premières années d'existence (correspondant à la phase d'individuation), ces deux facultés sont à mi-chemin entre le social et le biologique. Les différences sociales instaurées par les dispositions d'ordre économique et culturel, n'apparaissent réellement que plus tard, c'est-à-dire avec les jeux de

---

<sup>1</sup> En dépit de nos justifications académiques, nos enquêtés, conscients du caractère illicite de leur activité et des représailles auxquelles cela pourrait exposer, ont manifesté une réticence et une opposition à nous renseigner, qui n'ont d'explication que la crainte de tomber dans les mailles des services du fisc et du contrôle des prix.

<sup>2</sup> Voir à ce sujet GEBER cité par Ch. LOMBARD, -1978, Les jouets des enfants baoulé, Paris, Quatre Vents Editeur.

réflexion plus marqués socialement et culturellement. Eveil et stimulation ne sont ni porteurs de différences et d'inégalités sociales, ni l'apanage d'une classe ou d'une race, ce qui explique l'omniprésence et l'importance quantitative des jeux en question sur tous les marchés, même celui des jeux locaux, à des prix accessibles. Par opposition aux jeux d'éveil et de stimulation, les jeux de réflexion (jeu d'intelligence et de mémorisation, jeux de stratégie et de logique, etc.), symboles par excellence du marché formel, de la distinction et de l'hégémonie sociales se caractérisent par leurs coûts élevés. Au Bénin où le S.M.I.G est de 13.500 F. cfa dans l'administration publique et de 17.500 F. cfa dans le secteur privé, quelle raison autre que celle de la quête de différenciation et du souci d'exclusion sociale pourrait justifier l'offre d'articles de jeux coûtant en moyenne 22.476 F. cfa avec un plafond à 61.965 F. cfa ? Le marché des jeux est un facteur d'exclusion et de différenciation sociale, et la dévaluation du F. cfa en Janvier 1994 offre l'occasion de confirmer cette hypothèse.

***b) Impact de la dévaluation monétaire sur la consommation ludique et les disparités sociales***

Le phénomène de déclassement-reclassement enregistré suite à la décote monétaire n'a pas épargné le champ des jeux. La crise économique et surtout la dévaluation monétaire ont entraîné une baisse considérable du pouvoir d'achat des consommateurs. Il s'ensuit une rationalisation des goûts et aspirations ludiques, comme des formes de consommation en général, qui se traduit par une intensification de l'intérêt pour le marché informel.

Au sein des groupes de moins-possédants à qui les années pré-dévaluationnistes permettaient un style de consommation peu rationnel, on assiste à une conversion du souhaitable ludique en possible ludique. A la faveur de la dévaluation, les candidats à l'ascension sociale se trouvent contraints à un reclassement social, et la consommation ludique qui participe de leur mécanisme d'érection aux valeurs et

symboles de la classe supérieure, en d'autres termes, de leur stratégie de mobilité sociale s'en trouve ajustée. Avec la dévaluation et la transformation du champ des facteurs de la mobilité sociale qui en résulte, l'approvisionnement en jeux par les classes moyennes n'est désormais plus facile dans les magasins. Et ce, pour le bonheur du marché informel auquel l'intensification de l'approvisionnement en produits de moindre qualité offre plus de marge de manœuvre en matière de stratégie d'échange conjoncturel et, notamment, en matière de politique de prix.

## 2°) Le déterminant d'ordre socio-culturel

Dans les contextes d'étude ou d'analyse de marché, l'importance accordée à la consommation et aux approches économicistes confère généralement des strapontins aux paramètres et détails d'ordre socio-culturel qui s'avèrent, cependant, assez souvent révélateurs et déterminants. Le cas du marché béninois des jeux prouve que l'offre, la demande et la consommation des jeux ne tiennent pas à une surdétermination économique. L'impact des déterminants d'ordre socio-culturel sur le marché des jeux se traduit globalement en termes d'habitus. La détermination socio-culturelle du marché des jeux s'illustre de diverses manières dont quelques-unes sont ici rassemblées.

On peut ainsi observer qu'une frange considérable de la clientèle du marché informel des jeux se compose de personnes dont les dispositions économiques inscrivent par hypothèse (référence faite au déterminisme économique) au marché formel des jeux. Analysé de plus près, leur adoption du marché informel s'explique essentiellement par le poids du capital culturel hérité et acquis.

En effet, pour la plupart analphabètes ou d'un niveau d'instruction relativement bas, les consommateurs de cette catégorie que nous avons pu interviewer n'apprécient la différence entre jeux de marché formel et jeux de marché informel, qu'en termes d'aspects extérieurs et morphologiques de leurs supports. Dans l'ensemble, soit ils ne soupçonnent pas le rapport qualité-prix des jeux offerts; soit, ils en sont

conscients, mais se refusent à se forger l'idée que les jeux pouvaient remplir des fonctions, autres que celles distractives, qui pourraient susciter tant d'intérêt et d'investissement. Au demeurant, ils ne perçoivent guère les avantages spécifiques des jeux des magasins par rapport à ceux des abords des artères de la ville. L'essentiel pour eux réside dans la différence entre les jeux importés modernes (qu'ils soient des marchés formel ou informel) et les jeux locaux. L'incapacité ou la méprise d'appréciation des fonctions des différents types de jeux se mesurent également, sous une autre forme, à l'aune de certaines demandes et d'achats dans les magasins du marché formel. Ce phénomène que nous désignons par "acquisition mimétique" et qui est à la base d'un autre phénomène observé au sein des ménages qui se traduit par une fonction-tapisserie des articles acquis est encore plus illustratif du poids de l'habitus dans les choix et styles de consommation.

"L'acquisition mimétique" consiste en ce que certains individus s'offrent des jeux moins parce qu'ils en connaissent et en recherchent les valeurs et qu'ils savent s'en servir. Ils se procurent ces jeux parce qu'ils y ont vu jouer par des personnes auxquelles ils cherchent à s'identifier et parce qu'ils ont les moyens matériels de se les offrir. Nombreux sont ainsi les clients dont les choix sont opérés non en fonction de besoins réels (que ces besoins soient personnels ou ceux des enfants) mais par rapport au modèle choisi par d'autres clients à travers qui ils désirent se voir.

A l'image du piano et de la bibliothèque qui garnissent certains salons, ou de la piscine qui occupe certaines cours sans être jamais approchés, ces jeux retombent dans les rôles d'œuvre d'art et de décoratif de certaines résidences. En dépit d'une forte accumulation de capital économique, le choix du marché et l'orientation de certaines clientèles peuvent donc se trouver plutôt influencés et déterminés, de façon décisive par le capital culturel.

### C. Quelques traits de distinction sociale des marchés du jeu

La distinction sociale des marchés du jeu s'exprime à travers une multitude de symboles dont certains fort insoupçonnés sont liés au conditionnement des supports des jeux: emballage, étiquetage du prix; à l'identification du label de la maison de production ou de vente. Cependant l'emplacement des points de vente et les appartenances sociales des acteurs restent les éléments à travers lesquels la différenciation se laisse le plus apprécier.

#### 1°) Situation géographique et morphologie des points de vente

Le développement du marché du jeu prend appui sur des supports aux différences fort évocatrices. L'emplacement et la structure des points de vente varient d'un type de marché à un autre, avec parfois des indices d'hétérogénéité à l'intérieur d'une même structure.

##### a) *Du marché formel*

L'emplacement et l'aspect physique des points de vente constituent deux manifestations des particularités de ce marché. On peut remarquer en la matière une constellation des magasins du jeu à Ganhi: le centre commercial et des affaires.

Le quartier Ganhi est l'objet d'un *a priori* historique qui fait que l'imaginaire collectif se le représente d'abord comme espace d'approvisionnement et lieu de fréquentation des "blancs"<sup>(1)</sup>. Les fondements de cette représentation résident pour l'essentiel dans le fait que le quartier constituait, par le passé, le lieu de résidence

---

<sup>1</sup> Entendre par "blancs": les expatriés européens, asiatiques et maghrébins auxquels s'ajoute la bourgeoisie locale composée d'opérateurs économiques (grands négociants et hommes d'affaires), d'hommes politiques, d'une partie de l'intelligentsia et autres assimilés.

d'une bourgeoisie économique et culturelle. L'historique ségrégation de cette bourgeoisie suscite donc chez le bas-peuple un complexe d'infériorité et un effet d'inhibition dans lesquels trouvent écho des manifestations de snobisme et de distinction de la part des actuelles fréquentations (classes supérieure et moyenne) des lieux. De prestigieux magasins implantés dans des quartiers populaires ont ainsi, pour cause de mauvais emplacement<sup>(1)</sup>, été contraints à choisir entre la redéfinition de la clientèle afin de survivre et le dépôt de bilan.

A la situation géographique s'ajoute l'aspect extérieur des magasins. Soulignons que les points d'offre formelle du jeu relèvent tous du registre d'entreprises de dimension nationale, sous-régionale ou internationale. Ce sont des espaces particulièrement bien aménagés qui se différencient des lieux de fréquentation populaire par des enseignes portant leur raison sociale, par les dispositifs de sécurité (parkings, service de sécurité, protection du magasin...), par la salubrité externe et interne, etc.

En somme, le site et l'apparence des points de vente sont étudiés, sélectionnés et entretenus pour la sauvegarde du mieux-être, du prestige et des privilèges des uns au mépris de la survie et pour l'exclusion des autres. Le marché formel des jeux constitue, avant tout, un espace d'offre et de demande de signes distinctifs.

La situation géographique, la forme et la présentation des sites participent de symboles dont le choix et l'entretien sont autant cardinaux que ceux des produits offerts. A l'instar de ces derniers, ils sont également expression de différence et, pour cette raison, autant déterminants qu'eux. Les dispositions spéciales liées à la situation, à l'apparence et la structure des points de vente, comme à la présentation des matériels de jeux, témoignent de l'homologie de l'offre, de la demande et de la consommation ludiques avec l'esprit de classe. Il résulte une corrélation latente entre marchés des jeux, fréquentations et consommations.

---

<sup>1</sup> Ce phénomène qui n'est pas exclusif au marché du jeu (des entreprises comme les pâtisseries, les restaurants et les boîtes de nuit en souffrent également) s'est à tout le moins singulièrement manifesté dans ce domaine.

Les facteurs mentionnés (emplacement des points d'offre, conditionnement des produits, etc.) déterminent les jeux proposés, leur qualité, leurs finalités, leur choix et leur consommation. En retour, les éléments déterminés conditionnent les facteurs de détermination. Et dans ce jeu rétroactif, tout obéit à une même logique: celle de la différenciation sociale qui s'accuse de façon plus prononcée en passant d'un type de marché à un autre.

### *b) Du marché informel*

Comme défini précédemment le marché informel se caractérise par une mobilité et une instabilité relative ainsi que la précarité des supports et points d'offre.

### **2°) Portraits et diversité des acteurs**

Les investigations menées au sein des structures d'offre: magasins et points de vente informelle, autour des rayons et étalages des jeux ont permis d'enregistrer la diversité tant au sujet des propriétaires, tenanciers et gérants; des personnels de vente et micro-négociants qu'à celui des fréquentations mêmes. D'un type de marché à un autre, les acteurs diffèrent à maints égards.

### *a) Du marché formel*

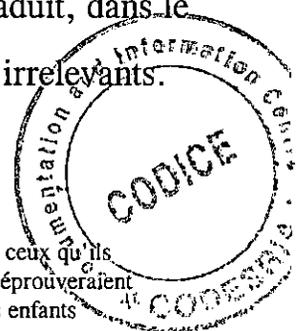
La clientèle ici est, d'évidence, à dominante riche, donc essentiellement composée de gens d'une appartenance sociale manifestement aisée. Leurs particularités s'articulent autour de multiples points dont les plus importants ont noms: la satisfaction des désirs et la quête de capital symbolique, la détention durable des capitaux économique et culturel ainsi que la reproduction sociale.

Les fréquentations des magasins de jeux ont généralement fière allure et sont reconnaissables par la réunion des signes extérieurs de richesse et d'instruction

même si ceux-ci ne font pas toujours l'objet d'une ostentation. Au nombre des symboles généralement relevés, certains sont facilement identifiés. Il s'agit: des moyens de locomotion, de la tenue vestimentaire, de la maîtrise du français, la langue des transactions, de la précision des questions ou indications sur les types de jeux recherchés. A partir de la définition bourdieusienne du capital culturel hérité et du capital culturel acquis, on peut dégager deux sous-groupes à cette catégorie de clients.

Il s'agit d'une part des clients de vieille tradition des jeux importés des pays industrialisés. La plupart d'entre eux se présentent sur les lieux de vente de jeu en famille et se reconnaissent surtout à travers une finesse et une aisance, l'autonomie de chaque membre de famille, l'adéquation des choix opérés et la discrétion.

Il y a ensuite les clients qui ressortent, d'évidence, d'une fraîche mobilité sociale. Malgré une détention conjointe des potentiels économique et culturel acquis, leur récente modernité se manifeste à travers de petites maladresses, une finesse feinte et des choix approximatifs. Par exemple, les jeux qu'ils offrent à leurs descendants dont ils sont rarement accompagnés relèvent généralement de choix dont l'appréciation ne tient qu'à la satisfaction de plaisirs personnels<sup>(1)</sup>. Leur souci d'accumulation et de reconversion des capitaux semble, par comparaison à celui de leurs homologues héritiers, à plusieurs générations près, de la culture importée et moderne, d'une autre trajectoire. Contrairement à ces derniers qui constituent les symboles par excellence de la classe supérieure, ceux-ci sont plutôt motivés par un souci débordant de légitimation de leur appartenance sociale qui se traduit, dans le cas des jeux, par des choix souvent somptueux et ostentatoires mais irrélevants.



1

Il ressort de quelques propos recueillis auprès de clients de ce type, que les jeux en questions sont ceux qu'ils avaient, en vain, eu le désir de pratiquer pendant leur enfance ou adolescence, ou des jeux qu'ils éprouveraient du plaisir à voir leurs enfants jouer pour des raisons multiples dont celles de l'identification à des enfants d'autres ménages.

A côté de ce groupe, et toujours liée au marché formel, une seconde clientèle regroupant les personnes moins nanties culturellement (par référence à la culture acquise) ou moins nanties économiquement.

Les premiers incarnent, de façon manifeste, certaines caractéristiques déjà identifiées chez les mobiles sociaux de la première génération appartenant à la classe supérieure. Ils se distinguent par une excentricité moins latente que la leur et des choix axés beaucoup plus sur l'aspect extérieur ainsi que la taille et la cherté des produits ludiques. Tout en eux, de l'allure aux comportements, goûts, etc., témoigne de l'ostentation, apparemment leur unique moyen d'expression, qui déteint sur leur demande et leurs choix ludiques.

Les seconds se reconnaissent plutôt par la sobriété de leur apparence et de celle de leurs achats qui expriment en revanche un choix et un style de consommation très rationnels. Ils essaient au maximum de récupérer en qualité ce qu'il leur est impossible de s'offrir en quantité et en prix en raison des exigences liées à leur permanent état de nécessité-vertu. Il reste que ces deux derniers sous-groupes ont un point commun, celui des aspirations.

En effet, tous deux aspirent à un style de consommation et à un modèle social, ceux des dominants de la classe dominante, qui exigent nécessairement un substantiel input à la fois économique et culturel (hérité et acquis). La nécessité de complémentarité de ces déterminants qui s'excluent plutôt chez les deux sous-groupes explique que ceux-ci soient en permanence en appendice à la classe supérieure et en quête de mobilité sociale.

Dans tous les cas, les différents sous-groupes évoqués forment une classe de privilégiés sociaux: une clientèle socialement relevée dont l'accueil dans les magasins de jeux est assuré en conséquence. Globalement, en dehors des propriétaires et gérants maghrébins et Libanais et Syriens traditionnellement

reconnus pour leur limitation au strict nécessaire<sup>(1)</sup> pour les transactions commerciales, propriétaires et gérants des magasins offrant les jeux, sont d'origine sociale et de niveau d'instruction suffisamment élevés pour que les besoins de la classe supérieure soient satisfaits. Le premier paramètre concourt à mettre culturellement en intelligence les tenanciers avec les produits qu'ils offrent et avec leur clientèle. Quant au second, il les dote d'un capital de connaissance tel qu'ils font des approvisionnements quantitativement mais surtout qualitativement rationnels, apprécient et indiquent les types de jeu (selon les sexes, les âges, les désirs, etc) à l'instar du pharmacien pour les médicaments dans les officines.

A la catégorie des tenanciers s'ajoute un personnel suffisamment démuné pour appartenir à une couche sociale inférieure à celle des patrons et de la clientèle, mais suffisamment instruit pour assimiler les connaissances nécessaires afin d'informer et de servir conséquemment la cause de la classe supérieure. Hormis le caractère lucratif, cette extension du rôle du personnel des entreprises offrant des jeux confère à celles-ci des fonctions d'organisme socio-éducatif proches de celles que remplissent les ludothèques dont les animateurs influencent souvent, contrairement à certaines conclusions (VIAL J. 1981: 122), les choix des enfants.

## CONCLUSION PARTIELLE

En définitive, la structuration et les diverses implications du marché des jeux légitiment l'une des préoccupations de A. TOURE (1981: 61), à savoir: celle de déterminer ce qu'il advient quand le pouvoir d'Etat impose le modèle culturel de la classe dominante à l'ensemble du corps social.

---

<sup>1</sup> Ils se contentent de rudiments arithmétiques et linguistiques. Voir à ce sujet, HODONOU F., "Libano-syriens de l'Afrique de l'Ouest: l'échec d'une cohabitation communautaire" in LE CONTINENTAL, Mensuel d'analyses politiques et économiques, n°001, juillet-août 1993.

Au vu de ce qu'offre le marché des jeux au Bénin, et plus précisément le marché informel par rapport au marché formel, pourrait être tentée une proposition de réponse. En effet, le marché informel bien que relevant du registre de la modernité autant que le marché formel, n'en est qu'une pâle copie. De la demande généralisée de la modernité ludique (notamment son extension aux classes inférieures et moins-possédantes) imposée et soutenue par les pouvoirs publics, est née et s'alimente une offre qui survit de la reproduction tronquée de jeux destinés aux classes supérieures. Cependant, si ce type de marché a un effet placebo évident, car donnant l'impression aux consommateurs de disposer des mêmes types de jeux que ceux des classes supérieures, il occulte des limites structurelles, de fonction et de finalité des jeux qui y sont offerts par rapport à ceux du marché formel.

Le marché des jeux est donc pluriel; d'une pluralité qui ne fait que reproduire et respecter la diversité, l'ordre et la hiérarchie du corps social. Sous-jacente à cette pluralité, se trouve une stratégie des prix en corrélation étroite avec la consommation et la distribution sociale des jeux.

Comparé au marché formel, le marché informel propose des jeux relativement et parfois considérablement moins chers avec pourtant une quantité d'articles jugés *a priori* identiques sur les deux types de marché. On peut ainsi constater que le "Scrabble" qui coûte entre 22.700 F. cfa et 31.800 F. cfa sur le marché formel (Cf. tableau n°3) est offert à 7.200 F.cfa par le marché informel. Placée dans la logique de l'identité, cette disproportion des prix donne lieu à une concurrence qui s'explique facilement par la grande flexibilité, notamment en matière de prix, que confère au marché informel le déploiement d'une série de stratégies de contournement de la législation du commerce. Seulement, empiriquement et dans la réalité, l'argumentaire identitaire s'avère fort précaire et limité.

A observer de plus près, l'identité entre les jeux des deux types de marché se limite aux plans nominal et morphologique. On note que fonctions et finalités des jeux vont bien de pair avec leur prix. En tout état de cause, dans l'ensemble, les jeux jugés identiques diffèrent profondément au plan qualitatif; et le prix, la qualité et la portée des jeux semblent des constantes profondément imbriquées, voire inséparables. Le scrabble du marché informel est ainsi non seulement moins durable que celui des magasins, il n'en présente pas non plus toutes les profondeurs qui élèvent à des valeurs et déterminants échappant du même coup à la clientèle du marché informel. L'hypothèse d'un déterminisme du rapport qualité/prix se trouve donc confirmée en matière de consommation ludique qui écarte l'hypothèse de l'identité intégrale des jeux des marchés formel et informel.

Régi par "la loi capitaliste de la valeur d'échange ", le marché des jeux au Bénin répartit les possibilités d'accès aux jeux et fonde à la base la différenciation des modes de leur acquisition. En dernière instance, on s'aperçoit que les prix pratiqués, variables d'un type de marché à un autre, en étant porteurs d'inégalité d'accès aux jeux, instaurent également une inégalité d'accès aux valeurs légitimées par le pouvoir d'Etat et, par conséquent, des différences d'un type et d'un groupe de consommateurs à un autre. Mais le facteur économique ne saurait à lui seul expliquer la variation de la distribution sociale des jeux et les inégalités pour y accéder.

La surdétermination du facteur économique généralement prêtée au marxisme, trouve à travers le marché des jeux au Bénin, un démenti qui suggère sa relativisation. Comme analysé plus haut, la demande des jeux au Bénin dépend de déterminants à la fois économiques et culturels. Les choix ludiques varient d'une catégorie d'individus caractérisée par la propriété d'un type de capital ou d'un autre ou des deux à la fois comme différent aussi les finalités des choix ludiques variables d'un groupe à l'autre.

La diversité des modes d'acquisition et d'accès aux jeux et des potentiels de classes comptent sans doute parmi la gamme des paramètres pouvant expliquer un marché

béninois des jeux particulièrement différencié. Cependant, sous-jacente à celle-ci se trouve déterminante une quête de distinction sociale favorisée par la légitimation du type moderne de jeu. L'illusion de l'indépendance et de la neutralité de la production, de l'offre et de la consommation ludiques s'offre comme l'un des principes les plus pertinents de la contribution au jeu d'une inégalité de distribution de capitaux économiques et culturels, et d'établissement de l'hégémonie et de la reproduction sociales. La consommation ludique cesse d'être un simple et unique besoin distractif pour devenir un indicateur de groupe social et de classe ainsi qu'un facteur de différenciation sociale à travers lesquels se manifestent non seulement l'avoir et l'être mais également le paraître et le désir. L'apparente indifférence qui caractérise la consommation et la pratique ludiques masque des dispositions et des enjeux de taille variables d'un groupe social à un autre.

Le marché des jeux constitue un marché assez vaste de distributions aux retombées de types divers. En l'occurrence, l'aspect social est riche d'enseignements pour ce qu'il laisse apparaître la participation du marché à la stratification de la société, à l'instauration de la distinction sociale et à la consolidation des différences de classes. Observé de près, le type de jeu généralement offert par le marché actuel, celui qui contribue à élever aux valeurs et exigences de la modernité, s'offre d'abord aux "culturellement<sup>(1)</sup> et économiquement nantis", et le mode de son acquisition éloigne des discours officiels de nationalisme et de la démocratisation culturelle. La popularisation des jeux étrangers modernes quand elle s'opère, propose plutôt aux moins-possédants des jeux de moindre qualité et moins pertinents, dans le système des valeurs modernes, que le type de jeux auxquels seule la classe supérieure a réellement accès. Par ce jeu, le marché des jeux participe entièrement des mécanismes de régulation sociale<sup>(2)</sup> et de satisfaction des soucis et désirs de

---

1 culturellement au sens du capital culturel exogène hérité et acquis.

2 régulation sociale en termes de contribution au maintien de l'ordre existant et à la reproduction sociale.

distinction sociale de la classe supérieure à laquelle le pouvoir d'Etat fait pleinement caution.

Au Bénin, en tant qu'une des pièces du projet d'uniformisation culturelle et sociale de la part de l'Etat, l'offre ludique qui conditionne les types de demandes et les styles de consommation en matière de jeu souscrit à l'économie de marché mais également à l'émergence, à la reproduction et au renforcement d'une culture d'élite. Coûts, conditionnements, qualités, points d'offre des jeux, etc. n'en appellent qu'aux capacités et objectifs culturels, sociaux et économiques, individuels et collectifs. Dissemblances et spécificités ne constituent, en dernière instance, que des indicateurs qui informent chacun sur ses pouvoirs et ses capacités d'insertion dans la modernité ludique, de même qu'elles constituent des indicateurs de son appartenance sociale. La commercialisation des jeux, en souscrivant aux lois du néo-libéralisme, contribue à l'instauration de consommations différenciées. Aux dissimilitudes prévalant d'un type de marché à un autre équivalent des différences de fréquentations et de classes. Ils s'est établi entre l'offre et la demande ludiques, entre les points d'offre, les fréquentations et les groupes sociaux, une interaction autour de laquelle se développent une stratégie des prix à la consommation ludique ainsi que la reproduction et des exigences d'une culture d'élite qui conduisent à l'exclusion. La diversité des groupes sociaux, celle de leurs dispositions, de leurs buts et des formes de demande qui en résultent ont suscité une diversité de structures de vente ludique. En retour, la structuration des points de vente et des types d'offre de jeu influencent les groupes sociaux, favorisent et renforcent les distinctions. Le marché moderne des jeux présente des stratégies de marketing qui laissent croire à une neutralité afin d'attirer simultanément le plus grand nombre de consommateurs, et des consommateurs d'origines sociales diverses, quel que soit le type d'offre. A terme, on a plutôt à la place d'un marché de classe neutre, un marché à classes avec des jeux de classes.

## **CHAPITRE VI.**

### **Jeux et enjeux de classes**

## CHAPITRE VI. JEUX ET ENJEUX DE CLASSES

Le champ de la consommation ludique offre l'occasion de paraphraser F. WELSING<sup>(1)</sup> pour dire que la dynamique et la logique qui motivent riches et pauvres ne sont jamais les mêmes. Ce champ présente en effet des tableaux profondément différenciés d'un type de classe sociale à un autre. Comme en donnait déjà la mesure le marché des jeux (Cf. CHAP. V): types et modes de consommation ludique sont inséparables des capitaux de classe mais également des enjeux poursuivis par chaque groupe et ses membres. Le jeu apparaît aujourd'hui comme une entreprise où les attentes sont proportionnelles aux investissements. En d'autres termes, les résultats générés par les jeux sont autant variés que les modes et styles de consommation, que les groupes sociaux et fonction des capacités et investissements de classe.

L'hypothèse de l'indissociabilité des capitaux, des modes et stratégies de consommation ludique et des enjeux de classe émise plus haut a suscité des opérations de recherche et n'a trouvé confirmation qu'au travers d'une enquête de type sociologique. Cette étude menée dans la ville de Cotonou était essentiellement articulée autour des questions:

- quelles motivations vous conduisent à préférer et à consommer un type de jeu plutôt qu'un autre ?
- comment vous y prenez-vous afin de parvenir à vos fins?

A travers la masse d'informations recueillies à partir de ces questions, il s'agit:

- d'identifier les types de jeux dominants de chaque classe,
- d'identifier les stratégies développées par chaque groupe pour capitaliser au maximum les jeux consommés, et

---

<sup>1</sup> L'auteur posait comme postulat que: «The dynamics that motivate the conquered and the conquerers are never the same.». Voir WELSING F.C., The isis papers:the keys to the colors, Chicago, Third World Press, 1991, P: 141.

- d'appréhender, à la lumière de leur variété, de la variété des capitaux et des déterminants et enfin de la variété des types consommés par une classe ou une autre, la corrélation et les enjeux, les préoccupations de classe et la consommation ludique.

L'enquête a porté sur un échantillon relativement faible de 54 ménages réparti suivant la configuration des classes sociales en milieu urbain cotoinois et corrélé selon leurs propositions telles qu'indiquées par les résultats du R.G.P.H<sub>2</sub>. Le tableau suivant présente l'essentiel des informations, observations et analyses auxquelles l'enquête a donné lieu.

Tableau n°6 Structures, déterminants et fonctions de la consommation ludique par classe sociale

Classes sociales	Types de jeux dominants	Enjeux et Attentes		Echelle de Temps	Nature des in-puts	Nature des out-puts
		Conscients ou exprimés	Inconscients ou Inexprimés			
Classe dominante	-Instruction -Stratégie -Découverte -Construction	-Distraction -Capital culturel	-Capital symbolique -Distinction sociale -Reproduction sociale	Moyen et long termes	-Economi-que -Culturel	-Capital symbolique -Distinction et reproduction sociales -Capital culturel

Classes moyennes	-Instruction -Stratégie -Construction	-Distraction  -Capital culturel	-Capital politique -Promotion et mobilité sociales	Moyen et court termes	-Culturel -Temporel -Economique (moyen)	-Refolement -Capital culturel
Classe populaire	-Hasard -Survivances	Capital économique	-Réhabilitation sociale -Refolement	court terme	-Economique (limité)	-Refolement

Source: Enquête de terrain

L'enquête laisse apparaître globalement trois tendances dont chacune correspond à un type de classe sociale.

De façon générale les systèmes éducatifs de classes mais surtout les mécanismes qui les fondent ont servi de matrice d'analyse de l'importance du jeu dans chaque classe. L'option de nous appesantir sur les systèmes éducatifs informel et non formel s'explique par leur organisation relative mais suffisante pour offrir des éléments cohérents d'analyse. Ce qui conduit à concentrer assez souvent l'étude autour de la consommation ludique des enfants et des jeunes aux dépens de celle des adultes généralement moins structurée et quelque peu irrégulière; abstraction faite du cas des loteries et survivances au sein des classes inférieures.

## **SECTION I. Le jeu dans les classes inférieures : moyen de survie ou pratique-refuge ?**

### **A. Identité, mode et stratégies de consommation**

Pour raison de modicité de dispositions économiques et de contraintes liées à la crise socio-économique, on ne joue pratiquement plus au sein des classes inférieures. Il

y a longtemps que le durcissement et les effets induits de la crise l'ont emporté sur les distractions. Néanmoins, il subsiste des manifestations ludiques fréquentes ou sporadiques selon les contextes sociaux. Grosso modo, deux types de jeux se dégagent encore du champ de la consommation des classes inférieures. Il s'agit :

- des jeux de hasard, et
- des survivances de jeux traditionnels.

### 1°) Une prédominance des jeux de hasard

Deux différents espaces sociaux de consommation des jeux de hasard ont été recensés. A savoir:

- l'espace officiel des loteries, et
- l'espace informel (familial et riverain).

Chacun des espaces diffère sociologiquement (par rapport aux genres, aux générations, etc.) de l'autre, mais tous sont guidés par une logique socio-économique commune: celle de l'ajustement de la consommation à ses propres capacités.

#### a) Classes sociales et loteries

La L.N.B. met au coeur de sa stratégie marketing le caractère égalitaire des jeux de hasard<sup>(1)</sup>. Ceci, *a priori*, laisse croire à une opération à l'adresse de la société en général sans distinction d'origines et de classes sociales.

En réalité, en dépit des justifications et démentis régulièrement apportés à ce sujet, les spécialistes en actions commerciales de l'institution exploitent essentiellement et élaborent leurs stratégies de vente autour des aspirations et des besoins (quête de mobilité et survie) des classes défavorisées où se recrutent la quasi-totalité de la clientèle et des joueurs. Les techniciens de la vente ont pour rôle majeur de faire passer la loterie pour la solution à la crise et la clé du changement socio-économique.

---

<sup>1</sup> Les affiches et formules publicitaires du genre: "la chance vous tend les bras", "la roue tourne toujours, c'est ton tour" en constituent le témoignage

En conséquence après trente ans de fonctionnement, la L.N.B. échoue toujours dans sa tentative de se forger une vocation socialement plus étendue. L'échec de la tentative d'extension de sa clientèle aux classes supérieures à la faveur de l'avènement du P.M.U. est, à ce sujet, suffisamment illustratif. Les classes sociales aisées ne s'adonnent pas aux jeux de hasard et les loteries sont destinées uniquement aux classes défavorisées de la société. La consommation des jeux exploités à ce jour par la L.N.B. semble très peu échapper au qualificatif "d'impôts sur l'illettrisme et l'ignorance" dont certains enquêtés de niveau d'instruction élevé taxent, non sans ironie, les loteries. La politique d'implantation des points de vente des billets et de validation des fiches mise en place souscrit visiblement à cette logique. Nous avons analysé le phénomène à travers la répartition géographique et statistique des agences d'exploitation et de validation d'un des jeux qu'exploite la L.N.B., en l'occurrence le P.M.U. En voici le tableau récapitulatif.

Tableau n°7 Répartition socio-géographique des agences de validation du P.M.U. dans la ville de Cotonou

Points de validation	Situation socio-géographique			Fréquentations sociales		
	Quartiers résidentiels	Quartiers à standing moyen	Quartiers populaires	Classes dominantes	Classes moyennes	Classes populaires
AGONTINCON	-	-	+	-	-	+
ATLANTICUS	-	+	-	-	+ -	+
BAOBAB	-	+	-	-	+	+
CHEZ FATOU	-	+	-	-	+	-
CITE VIE Nle	-	+	-	-	+	+
CODIAM	-	+	-	-	+	+
CONCORDE	-	+	-	-	+ -	+
DIRECTION G <sup>LE</sup>	-	+	-	-	+ -	+

ETOILE ROUGE	-	-	+	-	-	+
LA GAIETE	-	+	-	-	+	-
GBEDJROMEDE	-	-	+	-	-	+
GUINKOMEY	-	-	+	-	+ -	+
HALL DES ARTS	-	+	-	-	+ -	+
HOUEYIHO	-	-	+	-	-	+
INOUSSA	-	-	+	-	-	+
JONCQUET	-	+	-	-	+ -	+
KOUHOUNOU	-	-	+	-	-	+
LAS PALMAS	-	+	-	-	+	+
MELIHO	-	-	+	-	-	+
MIC MAC	-	+	-	-	+ -	+
SANGRIA	-	+	-	-	+ -	+
SEGBEYA	-	-	+	-	-	+
SIKECODJI	-	-	+	-	-	+
L'ORIENTAL	-	-	+	-	+	+

Source: L.N.B et enquête de terrain

Remarquons à partir du tableau précédent que sur la 24 agences de validation du P.M.U. qu'abrite la ville de Cotonou, aucune n'est implantée dans un quartier résidentiel, ou dans un espace social caractérisé par la prédominance d'une fréquentation de membres de la classe supérieure. Les loteries demeurent l'affaire des pauvres et le tableau le montre bien qui laisse apparaître que 22 sur les 24 agences de validation sont essentiellement fréquentées par les plus pauvres et, dans une moindre mesure, par des individus à revenus moyens. Cette tendance, à l'analyse, est générale et s'observe également au sujet des agences de loto sportif et de vente des autres types de loteries.

La loterie sera confirmée en tant que quasi-exclusivité des peu-possédants par une observation des origines sociales des gros gagnants de la L.N.B sur deux années

consécutives, à savoir: 1994 et 1995. Le choix de cette population pour apprécier le phénomène de limitation sociale de la consommation des produits de loterie se fonde sur l'hypothèse que celle-ci constitue un échantillon représentatif des joueurs dans leur ensemble et sur l'hypothèse d'une forte corrélation entre les catégories socio-professionnelles et les appartenances sociales au Bénin. Cette population constitue, en dernière analyse, un indicateur du rapport des classes aux produits de la loterie en particulier et aux jeux de hasard en général, de même qu'elle constitue un indicateur des rapports de genres et de générations à ces types de consommation.

Tableau n°8 Catégories socio-professionnelles des gros gagnants<sup>(1)</sup> de la L.N.B. au titre de l'année 1994

Ordre de tirage	Identités	Sexes	Professions
1	A.C.C.	F	Coiffeuse
	Z.A.	F	Revendeuse
	H.G.	M	Chauffeur
	T.A.	M	
	S.L.C.	M	
	B.H.	M	Maçon
2	A.S.	M	Instituteur
	S.B.S.	F	Couturière
	A.R.	M	Chauffeur
	A.C.Y.	M	Menuiser
	M.S.	M	Coiffeur
	N.M.M.	M	Cultivateur
3	G.T.	M	Gardien
	H.A.M.	M	Vendeur
	A.J.	M	Chauffeur

<sup>1</sup> A la L.N.B., on désigne par gros gagnants tout joueur qui empoche un gain supérieur ou égal à 100.000 F.cfa.

Ordre de tirage	Identités	Sexes	Professions
4	W.A.M.	F	Couturière
	A.C.C.	M	Revendeur
	A.S.	M	Elève
	G.N.B.	M	Tâcheron
	J.S.A.	F	Ménagère
5	A.C.	M	Déclarant en Douane
	A.G.	M	Instituteur
	A.D.J.	M	Technicien
	H.S.H.	F	Secrétaire de Direction
6	T.A.	M	Etudiant
	A.Ch.	M	Chauffeur
	B.A.L.	M	Frigoriste
	A.D.S.	M	Mécanicien
	S.	F	Revendeuse
7	V.H.	F	Ménagère
	H.D.N.	M	Chauffeur
	T.A.C.	M	Etudiant
	S.A.	M	Cultivateur
	A.M.	M	Cultivateur
8	B.A.	F	Vendeur de bouillie
	S.I.J.	M	Soudeur
	B.D.B.	M	Mécanicien auto
	O.B.T.	M	Peintre
9	M.T.A.A.	M	Marchand
	G.K.G.	M	Gardien de la Paix
	M.D.R.	M	Maçon
	F.C.	M	Chauffeur

12	O.C.F.	M	
	G.Y.	M	
	B.Z.	F	Institutrice

Source: Feuilles de résultats des tirages de la L.N.B. en 1994

Remarque: Les feuilles de tirage des 10<sup>ème</sup> et 11<sup>ème</sup> tranches étant indisponibles, les gagnants de ces deux tranches n'ont pas pu être pris en compte

Tableau n°9 Catégories Socio-professionnelles des gros gagnants de la L.N.B. au titre de l'année 1995.

Ordre de tirage	Identités	Sexes	Professions
1	T.F.	M	Chauffeur
	A.N.A.	F	Ménagère
	D.A.	M	Chauffeur
2	G.D.R.	F	Coiffeuse
	A.K.F.	F	Revendeuse de loterie
	A.L.J.	M	Infirmier
3	S.I.	M	
	A.A.	F	Institutrice
	G.P.	M	Cultivateur
4 (Tranche commune entente)	M.I.	M	
	C.E.	M	
	A.B.	M	
	N.M.	M	
	A.R.	M	
	K.C.H.	M	Professeur

Source: Feuilles de résultats des tirages de la L.N.B. en 1995

Remarque: Contrairement à l'année 94 où les tirages étaient mensuels, l'année 95 marque le début des tirages trimestriels. Ce qui se traduit par un nombre relativement limité des gagnants pour cette dernière année.

Les différents tableaux ci-dessus se passent tout simplement de commentaire. Les données présentées dans leurs colonnes permettent de dégager une conclusion fondamentale: celle d'une prédominance de la clientèle de la L.N.B. par les classes inférieures.

En effet, sur 50 gros gagnants dont les professions ont été déterminées parmi les 60 répertoriés au titre des années 1994 et 1995, seuls 9 gagnants, soit moins du cinquième proviennent de secteurs d'activités (enseignement, médecine, administration) généralement situés au milieu du tableau de la nomenclature des professions au Bénin. Des secteurs d'activités qui, *a priori*, créditent d'une certaine valeur sociale et devraient assurer un revenu moyen aux travailleurs, mais des professions (instituteurs, infirmiers, secrétaires) qui, dans le contexte béninois, n'affranchissent guère des propriétés et conditions économiques d'appartenance aux classes inférieures. Les causes multiples ont notamment noms: insuffisance du salaire, blocage des avancements depuis 1986, surcharge familiale, etc. Toutes situations qui, socialement, ne les distinguent guère de la grande masse des gagnants composés d'artisans, de micro-négociants, de petit personnel et de paysans qui se situent aux marches inférieures de l'échelle des catégories socio-professionnelles. En somme, les gagnants de la L.N.B, et par extension sur la base de la représentativité de cet échantillon, la clientèle de la L.N.B, proviennent des catégories socio-professionnelles inférieures où sont recrutées la majorité des populations citadines vivant à la périphérie et souvent en marge de la société et des valeurs urbaines: les classes dites inférieures ou périphériques.

### ***b) L'espace informel des jeux de hasard***

Deux modes et sous-espaces sociaux de consommation composent l'espace informel des jeux de hasard. Il s'agit : du cadre familial et de la rue.

#### **- Espace familial et jeux de hasard**

Les jeux de hasard domestiques sont essentiellement pratiqués par les femmes au foyer et les filles et, dans une moindre mesure, par les garçons. Deux principaux jeux sexuellement différenciés dominent l'espace familial des jeux de hasard. Au ludo<sup>(1)</sup>, jeu de prédilection des femmes, résiste le "sipa", jeu de cartes réservé quasiment aux hommes. De façon générale, il est à noter la nette régression de la pratique de l'un et l'autre de ces jeux.

<sup>1</sup>

Jeu de dé très courant et de consommation encore relativement vivace.

### - L'espace informel de la rue

Partie intégrante de la pratique extérieure et extra-familiale des jeux de hasard, cet espace est composé de jeux exclusivement organisés et pratiqués par de jeunes gens. On relève, entre autres, le jeu "akɔ"<sup>(1)</sup>, le "kpa kpa kpa"<sup>(2)</sup>, etc.

Dans leur organisation, leur structuration et par les enjeux qui les déterminent, ces types de jeux présentent des similitudes avec les loteries. En effet, à l'image de celles-ci, ils sont caractérisés par le statut mineur qui y est accordé au divertissement; organisateurs et joueurs étant, initialement, et dans une large mesure, motivés par la probabilité du gain. Les jeux de hasard de la rue sont des jeux d'argent proches, en cela aussi, des loteries, mais différents de celles-ci par leur caractère informel et illicite.

Jeux d'argent, les jeux de hasard extérieurs donnent régulièrement lieu à des déviances (vols, agressions, etc.) qui les écartent des champs d'adhésion des autorités parentales et politico-administratives. Mais leur persistance témoigne de la faillite de ces deux types d'autorité à faire efficacement face aux phénomènes d'"enfants de la rue" et d'enfants en difficulté: phénomènes, par excellence, de production et de manifestation des jeux de hasard de l'extérieur. Au cours de nos séances d'observation et d'entretien sur les sites d'exploitation et de pratique des jeux de hasard extérieurs, nous avons pu relever qu'à côté de jeunes provenant pour l'essentiel des classes défavorisées, on peut en compter très peu d'origines sociales moyennes, et quasiment pas d'origines sociales aisées.

#### *c) L'espace des survivances ludiques locales*

A côté des loteries et des autres jeux de hasard se note également une forme de survivances locales caractérisant la consommation ludique des classes inférieures. Encore fortement évoquées par certains auteurs comme les survivances culturelles

---

<sup>1</sup> Variante extérieure et monétisée du "sipa".

<sup>2</sup> Jeu de dé dont le nom, onomatopéique, provient du son produit par les gestes de l'organisateur et du contact des supports pendant la pratique.

en général, les survivances ludiques sont devenues de nos jours très rares. Elles ne se limitent plus, dans l'espace urbain de recherche, qu'au jeu "aji" dont seule la pratique est encore vivace au sein des classes inférieures auxquelles il s'identifie presque.

En l'absence de structures officielles d'encadrement, le jeu "aji" fait l'objet de modèles informels d'organisation et de structuration sociale. Il implique essentiellement des hommes adultes qui se produisent généralement bien loin du cercle familial et de leur ménage sous des tentes de fortune ou des arbres. Quoique la thèse de l'oisiveté dont la représentation collective accompagne le statut des joueurs d'"aji" soit fondamentalement discutable, force est de reconnaître que la taille des groupes de ce jeu a été statistiquement influencée ces dernières années. A la faveur de la crise économique, ces groupes qui se composent habituellement de travailleurs à mi-temps, d'artisans, etc. enregistrent une forte arrivée de "déflattés" de la fonction publique et de chômeurs visiblement en quête de solidarités perdues. En tout état de cause, la conjonction de la pauvreté numérique relative de l'espace des survivances ludiques locales et de l'inaccessibilité des classes inférieures aux jeux modernes importés renvoie à une pauvreté de l'espace général des jeux des classes inférieures dont les causes sont en partie imputables à l'autorité parentale.

## **2°) Crise de l'autorité parentale et choix des jeux**

La crise économique grandissante entraîne une crise de l'autorité parentale dans les classes inférieures, menacée que celle-ci est par la modicité de ses moyens et son incapacité à subvenir aux besoins fondamentaux de la famille. Il en résulte une individualisation intérieure se traduisant par un affaiblissement relatif des liens de famille, source d'établissement et de renforcement des liens de dépendance vis-à-vis de l'extérieur. Les membres du ménage s'en remettent à des ressources extérieures pour subvenir aux besoins insatisfaits par le cercle familial. Le capital économique, source nourricière essentielle de la "violence symbolique" fondant l'autorité étant

quasiment inexistant, celle-ci s'en trouve fortement compromise du fait d'un processus d'autonomisation individuelle. Chacun devient pratiquement sa propre autorité et dans le jeu d'une quête extérieure des ressources, l'orientation ne vient plus du cercle familial, mais du dehors et généralement de la rue pour les enfants. La consommation ludique est l'un des champs les plus affectés par ce phénomène et le déséquilibre notable entre les consommations intérieure et extérieure des jeux au sein des classes inférieures n'en est que témoignage.

Le libre choix des jeux, notamment par les jeunes gens, se solde par des choix libérés qui font moins de place à la fonctionnalité durable qu'à la survie et à l'immédiateté du gain avec ses corollaires de déviance. Le libre choix est d'autant plus favorisé que les parents des classes inférieures, généralement sous-instruits et analphabètes, semblent méconnaître la portée réelle du jeu et les enjeux liés à sa consommation à l'époque contemporaine. Cette méconnaissance qui se manifeste visiblement sur le terrain de la culture et de l'éducation ne l'est pas moins au plan économique, la quête du capital économique à partir du jeu ne s'appuyant que sur les jeux de hasard. Dans le même temps, par le jeu de la reconversion des capitaux, la consommation ludique des classes supérieures et moyennes aboutit presque toujours à une accumulation du capital économique recherché.

## **B. Portée sociale des types de jeu dominants**

### **1°) Les jeux de hasard**

Il est facile, même à l'homme de science, de succomber à la manipulation mercantile des promoteurs de jeux et de céder à la prépondérance de leur "caractère messianique" qui semble en expliquer le tropisme sur les classes sociales défavorisées essentiellement.

La désaffection notable des classes moyennes et supérieures pour les jeux de hasard en général, et les loteries en particulier, suscite la question de savoir si celles-ci sont

nanties au point de se désintéresser de gains s'élevant parfois à 20.000.000 F.cfa. Un examen des revenus de ménages des classes en question en prouve le contraire<sup>(1)</sup>. La réalité est qu'il existe une étroite corrélation entre les conditions de classes et les habitudes et types d'activités auxquels elles donnent lieu. Dans le cas d'espèce, la quasi-totale et exclusive adhésion des classes inférieures aux jeux de hasard et d'argent semble être primordialement dictée par des objectifs de rentabilisation à court terme tels que l'imposent les conditions de vie particulières. L'urgence de la survie et les priorités de la subsistance contraignent à recourir à des moyens de l'immédiateté, en dernier ressort des moyens de facilité tout à fait aléatoires.

Les classes populaires, ne pouvant généralement envisager un avenir autre que leur présent, s'en remettent à l'immédiateté de la portée et de la rentabilité ludiques. En conséquence, contrairement aux classes dominantes et moyennes pour lesquelles la consommation ludique constitue avant tout un investissement à moyen ou long terme, les classes populaires, guidées par l'instinct de survie, jettent leur dévolu sur les jeux de hasard et d'argent. Ceux-ci jouent un rôle de bouée de sauvetage; mais une bouée qui, en réalité, n'offre que des conditions sursitaires et de refoulement des difficultés et discriminations sociales subies.

Si la L.N.B a pu rassembler les pauvres autour des loteries et autres jeux de hasard et d'argent, ce n'est pas parce que ceux-ci sont porteurs d'une vertu salvatrice ou d'affranchissement social systématique<sup>(2)</sup>. C'est plutôt parce que ce type de jeu est vecteur d'une singulière promesse de réhabilitation sociale. L'examen des conditions de vie des ménages pauvres en offre des éléments de réponse suffisamment éclairants.

---

<sup>1</sup> Il ressort de cet examen que les classes en question peuvent s'intéresser à des sommes d'argent bien moins élevées. La différence se situe au niveau des principes directeurs: le hasard pour les loteries, alors que les classes moyennes et supérieure recherchent une quasi-certitude et minimisent au maximum les risques dans la plupart de leurs entreprises et projets.

<sup>2</sup> Sur la base du nombre de billets généralement émis et des lots mis en jeu, la probabilité de gain de gros est très faible et est parfois nulle comme l'attestent souvent les résultats du P.M.U.

La consommation des jeux de hasard et d'argent par les classes inférieures obéit à des "nécessités conjoncturelles, au déterminisme d'une condition matérielle concrète". C'est un mécanisme de consolation des conditions de vie de ces groupes sociaux. Si les loteries remplissent une fonction, celle-ci est avant tout psychologique. Les jeux de hasard exercent sur les classes inférieures un effet primordialement placebo et constituent surtout une contribution à la sublimation des tensions qui meublent leur environnement et leur vécu quotidien. Ils servent d'abord et surtout à atténuer les angoisses et le poids des conditions de vie difficile du joueur et à refouler la substance réelle de ce vécu. La réhabilitation socio-économique du peu-possédant par les loteries n'est donc, en dernière instance et en réalité, qu'illusion et promesse perpétuelle.

Dans les classes pauvres, le support matériel et les valeurs de la vie priment autant que la logique d'accumulation et les enjeux de pouvoir et de mobilité sociale sont inexistantes ou très limités. C'est là une situation de désespoir qui nécessite des valeurs psychologiques que les loteries procurent. Celles-ci se présentent comme un mécanisme de support des souffrances avec un effet de compensation par la promesse d'un gain rédempteur à l'instar de la promesse du paradis et d'un au-delà meilleur faite par le christianisme. Le jeu de hasard et d'argent génère chez le consommateur une attitude double face à une vie intenable sans la promesse de lendemains meilleurs. C'est une attitude régie à la fois par le "court-termisme" et l'attentisme qui caractérisent l'espérance d'un heureux hasard synonyme d'amélioration des conditions de vie et d'épanouissement. Le joueur passe sa vie à attendre tout en fondant l'espoir de l'immédiateté du gain. Le jeu de hasard et d'argent comme l'opium des populations pauvres, procède à la fois d'une matérialité et d'une immatérialité compensatoires contribuant au maintien et à la perpétuation d'un double monde de l'imaginaire et du réel, du nécessaire et du vécu. En cela apparaissent des homologues, essentiellement fonctionnelles, du jeu avec la religion.

Jeu de hasard et d'argent et religion sont deux mécanismes de refoulement des discriminations, inégalités et exclusions sociales et de compensation psychologique. Les deux jouent un rôle de décharge émotionnelle individuelle et collective et libèrent de l'angoisse résultant des sentiments d'impuissance, d'incapacité et d'insatisfaction. En effet, les joueurs ne se représentent pas nécessairement les loteries et autres jeux de chance comme une source évidente de profits et de mobilité sociale. Bien au contraire, à l'enquête, une large proportion des joueurs (83 %) ont, comme le laisse croire la représentation collective, une perception fataliste des gains à la loterie<sup>(1)</sup>. Ce que semble corroborer la réalité; les résultats d'une observation des conditions de vie de gros gagnants sur des années n'indiquant aucun cas de mobilité sociale ascendante. Une tentative d'explication scientifique voudrait plutôt voir en cela le poids de l'histoire des gagnants en question: le poids de l'habitus de classes inférieures.

En effet, l'immobilité sociale de gros gagnants de loterie, en dépit de leur gain, ne semble se comprendre que par rapport à l'économie sociale, et plus précisément, par rapport à l'économie domestique soumise aux modèles d'analyse culturel et génético-structurel. On se trouve ici dans un contexte d'incapacité de rentabilisation et d'accumulation de capital économique. Le passage de dispositions d'économie domestique et d'auto-subsistance à des exigences d'économie de profit, de rentabilisation et d'accumulation, conséquence d'un gros gain à la loterie, s'opère de façon radicale et sans affranchir du poids culturel originel: celui de classes inférieures caractérisées par une gestion des capitaux au quotidien et à court terme. La rentabilisation et l'accumulation du capital économique sont moins déterminées par le volume du capital disponible que par la culture et un mode de gestion capitalistes libérales qui échappent *a priori* à la classe pauvre. Une culture à laquelle

---

<sup>1</sup> Dans cette représentation, le gain à la loterie est une source de richesse qui s'accompagne de fatalités qui en anéantissent les effets positifs. Elle établit la consommation des loteries comme un sacrifice à la fois expiatoire et propitiatoire de la part des joueurs. Par conséquent, le gagnant accumulerait non seulement les mises des joueurs, mais également leurs malédictions expiées.

ne peut donc systématiquement accéder le gagnant de la classe inférieure, en raison d'une promotion encore trop récente et suffisamment limitée (économique uniquement). La persistance chez le gagnant de valeurs culturelles et d'un mode de gestion en dysharmonie avec le volume de capital économique gagné par hasard semblent mieux expliquer tout le malaise qu'il y a à conserver ce capital et à en tirer profit au point d'en faire un facteur de mobilité sociale. Un malaise d'autant plus généralisé et conforté que la LNB et le pouvoir public ne prévoient pas de politique d'accompagnement des gros gains et de leur orientation vers des créneaux d'investissement rentables, comme cela s'observe dans les pays industrialisés, de vieilles traditions de jeux modernes. Il semble en effet très délicat d'être subitement bon gestionnaire de fonds important quand le plus clair de son existence est faite essentiellement de survie.

En tout état de cause, même les plus grands joueurs ne s'expliquent pas l'intérêt qu'ils portent aux jeux de la Loterie nationale. L'explication de ce phénomène se trouve cependant dans l'inconscient collectif et dans le principe directeur des loteries et jeux de hasard: la chance, mais surtout la croyance en la chance qui pousse au pari. Motivée par la neutralité sociale de la chance, la croyance en la chance constitue une source primordiale d'espoir et le moteur d'une ascension abstraite et irréalisée, voire irréalisable dans le concret.

Le jeu de hasard et d'argent, à l'instar de la religion, est essentiellement motivé par une quête de l'idéal à partir d'une simulation identitaire. A ce sujet, les objections et certains postulats de R. CAILLOIS (1950: 211-212) semblent plus relever du bon sens qu'ils ne présentent un intérêt scientifique réel. Espaces ludique et religieux sont des cadres de distanciation et de fuite de la vie sociale ordinaire fortement différenciée. Ils se traduisent par la représentation d'une artificialité régie par la recherche de l'égalité des acteurs et groupes sociaux mais aussi par l'incertitude de la réalisation de l'idéal promis et recherché.

Par un mécanisme d'apaisement spirituel, de réalisation de promesses dans l'abstrait et toujours dans un avenir indéterminé, religion et jeu de hasard, à défaut d'anéantir ou de réduire les différences et disparités sociales, aident les membres des classes inférieures à les refouler. L'un et l'autre prémunissent contre l'esprit d'examen, soustraient à la discussion et placent l'individu au dehors et au-delà de la raison nécessaire pour le développement du sens de la perception des discriminations sociales et du sens critique de l'assujettissement social dont il est l'objet.

Pour ceux qui les manipulent comme pour ceux qui en subissent la manipulation, les loteries constituent des facteurs d'aliénation et d'obscurcissement de la conscience dont la théorie marxiste tiendrait certainement la critique et la suppression pour salutaires. Celles-ci comporteraient l'avantage de désillusionner l'individu afin qu'il réfléchisse et agisse selon la réalité: l'avantage de faire jeter les chaînes de l'illusion et des espoirs insatisfaits. Cependant la consommation des jeux de hasard et d'argent est l'expression et la traduction des besoins opprimés: l'expression des conditions sociales dont est exclue l'expression d'une vie précaire faite d'insuffisances. Pour cette raison, renoncer aux loteries, c'est prendre de la distance vis-à-vis de l'illusion dont celles-ci composent l'auréole, et du mythe de l'espérance qui, incontestablement, remplissent une fonction sociale non négligeable. Ce qui ferait de la suppression des loteries et autres jeux de hasard une décision pleine d'inconvénients autant pour la société que pour l'entreprise et l'Etat. La résistance des jeux de hasard et d'argent aux campagnes de prohibition à travers l'histoire<sup>(1)</sup> en donne la portée.

En conclusion, il faut souligner que bien loin que la promesse de gain et de réhabilitation sociale inhérente aux jeux de hasard et d'argent, les jeux de hasard en général, comme en témoignent ceux de l'intérieur, mettent en exergue le rapport d'homologies entre le mode de vie dans les classes inférieures et l'aléa, la fatalité.

---

<sup>1</sup> Cf. J. CAZENEUVE, "Le jeu dans la société" in Encyclopaedia Universalis, S.A. FRANCE, 1990, Corpus 13, P:25

Cela renvoie à la part concédée à la chance et au hasard dans le vécu des classes en question. Une identité qui exhume et explique la limitation de l'horizon du peu-possédant au court-terme et à l'instant au détriment du long terme et de la durée, constructifs quand ils font l'objet d'une conscience et d'une organisation comme le laisse apparaître la consommation ludique des classes supérieures.

## 2°) Des survivances ludiques locales

La problématique des survivances ludiques au Bénin aujourd'hui soulève de multiples interrogations. Entre autres, deux questions fondamentales se dégagent:

- celle de l'effectivité des survivances ludiques locales, et
- celle de l'assimilation de ces survivances à une forme de résistance culturelle.

L'homme de science est en effet facilement enclin à se demander à quelles conditions on peut encore parler de survivances et de résistance en matière de jeux locaux dans le Bénin contemporain. Face à cette préoccupation, il est primordial de prendre en compte deux milieux bien distincts: le milieu rural et le milieu urbain.

Si le milieu rural continue d'enregistrer une existence et une manifestation relatives des jeux locaux comme en témoigne le répertoire qui en est fait (Cf. CHAPITRE VIII), en ville, notre principal champ d'investigation, seul le jeu "aji", sous réserve de l'établissement de ses origines, permet encore d'évoquer les notions en question, du moins dans leur conception classique. Dans la ville africaine contemporaine, les concepts de survivance et de résistance culturelles soulèvent des difficultés terminologiques qui mettent en relief les limites de leur pertinence scientifique. L'analyse de la situation actuelle des jeux à Cotonou nous offre l'occasion d'en explorer les contours.

*a) Déperdition des jeux locaux et concept de survivance*

E. DURKHEIM avance qu'un fait social pouvait continuer à exister même après avoir perdu toute utilité et par la seule puissance de l'habitude. La présente étude laisse plutôt planer la question de savoir si les survivances de jeux locaux pourraient s'expliquer par le seul fait de l'habitude.

Il serait difficile et réellement prétentieux de répondre à cette question par l'affirmative, dans la mesure où cela supposerait la survivance de nombreuses pratiques ludiques, à défaut de la survivance de toutes celles qui préexistaient. Ce qui n'est pas le cas. Le champ spécifique de la consommation et des pratiques ludiques, contrairement à d'autres domaines comme ceux de l'éducation et de la religion où les apports culturels n'ont pas réussi à détruire totalement les institutions sociales préexistantes, se trouve entamé, surtout en milieu urbain<sup>(1)</sup>, au point où on peut s'inquiéter de ce qu'il en adviendra dans quelques années. La forme de résistance identifiée ne se manifestant en effet que de façon latente et que chez un groupe social: les adultes, la rupture et la menace de disparition totale sur les composantes survivantes de la tradition sont réelles comme les inquiétudes, sur leur avenir, légitimes.

Les survivances ludiques locales à l'époque actuelle souscrivent très peu à la thèse de DURKHEIM (1988: 91) selon laquelle «l'utilité du fait social ne détermine pas son existence ou sa survivance.». Dans le champ moderne des jeux, l'organe semble singulièrement dépendant de sa fonction, et ne survivent que des jeux remplissant des fonctions concrètes ou, tout au moins, d'intérêt social.

En matière de survivance ludique en milieu urbain béninois, la thèse finaliste et utilitariste retrouve toute sa valeur et sa pertinence. Et la survivance du jeu "aji" s'explique, dans une large proportion, par ses propres spécificités. La modicité du capital économique plus que la modicité du capital culturel formellement acquis semble expliquer la consommation des survivances ludiques. Dépourvues de toute

---

<sup>1</sup> Cf. HODONOU F. F, *Jeux et loisirs traditionnels au Sud de la République Populaire du Bénin*, Mémoire de Maîtrise de Sociologie - Anthropologie, Université Nationale du Bénin, Abomey-Calavi, 1989, P:122-123

assurance sociale et matérielle, les conditions de vie seraient en effet intenable sans la solidarité dont le jeu "aji" et les survivances de jeux locaux en général constituent des lieux. Source d'identité et conservatoire de la culture traditionnelle, la survivance ludique locale que représente le jeu "aji" est un refuge de valeurs de solidarité, de réciprocité, de complémentarité et d'égalité. Des valeurs qui font de ce jeu une source de sécurité sociale et psychologique ainsi que de sens à la vie dont les "relations à plaisanterie" qui s'instaurent entre les joueurs, souvent en quête de solidarité perdue, sont le moteur.

***b) Résistance des survivances ludiques locales : mythe ou réalité ?***

Autant il est nécessaire de relativiser l'existence des survivances ludiques dans le milieu urbain contemporain, autant il est délicat d'affirmer que celles-ci constituent une résistance culturelle.

En donnant dans le jeu du contrôle, de la domination et de la distinction sociale mis en place par l'Etat, la large consommation des jeux modernes importés par les classes inférieures est un important indice de légitimation de la part de celles-ci. Un processus de légitimation qui affaiblit les mécanismes de résistance populaire et culturelle.

Les joueurs contemporains sont nés dans un contexte de préfabrication et de commercialisation des jeux dont le développement réduit considérablement les facultés d'auto-distraktion et l'attachement à leur culture d'origine. Dans le champ contemporain des jeux, on ne saurait plus observer ce refus obstiné de céder à l'assaut de la modernité et la vitalité des valeurs traditionnelles qu'évoque, à d'autres sujets, l'anthropologue ivoirien H. MEMEL-FOTE<sup>(1)</sup> qui ne s'est, à juste titre, pas empêché de se prononcer, en conclusion, sur la relativité de l'efficacité de la culture traditionnelle. Une spécification de l'efficacité de la culture traditionnelle sur laquelle il importe particulièrement d'insister dans le contexte contemporain. De toute façon,

---

<sup>1</sup> MEMEL-FOTE (H), "Culture traditionnelle et développement" in La Culture du développement, op. cit., P: 36

la forte légitimation par les classes défavorisées du modèle ludique étranger moderne, modèle dominant officialisé et diffusé, remet considérablement en cause la thèse de la résistance en termes de consommation de survivance de jeux locaux. Néanmoins des formes de résistance, non-identiques aux formes classiques de résistance culturelle, se laissent identifier à ce sujet.

La résistance culturelle au modèle ludique moderne occidental existe certes, mais sous des formes généralement latentes et passives. Nous en avons observé deux plus ou moins évidentes; à savoir: une forme passive et une forme semi-active.

**La forme passive.** Elle s'enregistre à tous les niveaux du corps social et de la consommation contrairement aux formes classiques de résistance culturelle, généralement, socialement limitées (aux classes et subcultures dominées). En effet, nombreux sont les enquêtés, toutes classes confondues, qui soutiennent ne choisir et ne consommer des jeux modernes importés qu'à condition qu'ils présentent des similitudes (structurelles et/ou fonctionnelles) avec des jeux locaux déperdus. Poussée à l'extrême, cette forme de résistance devient subjective et portée par des principes moins concrets. Elle se manifeste dès lors à travers une consommation simulée et mutilée des jeux modernes importés. Pour la population d'individus qui présente cette résistance, la consommation des jeux importés passe par un mécanisme psychologique d'assimilation de ceux-ci aux jeux locaux qu'ils pratiquaient mais qui leur échappent désormais du fait de leur déperdition à la faveur de la modernisation, et du changement. Ainsi en est-il de jeux importés comme la marelle et le solitaire qu'ils se représentent comme le jeu local "axi".

Dans tous les cas, tout en étant portée par une inertie des structures sociales préexistantes, la résistance passive se caractérise par sa manifestation au niveau de la structure mentale. On assiste à une survivance psychologique des jeux locaux qui entraîne, par conséquent, une résistance psychologique et non-active au modèle de jeu importé. La résistance culturelle se manifeste ici moins à travers les capacités de résistance effectives et concrètes des survivances ludiques et des consommateurs qu'à

travers des formes empruntées et de représentation. Ce qui fait de l'invention de nouveaux jeux le principal espace de résistance aux jeux importés.

**La forme semi-active.** Elle se manifeste à travers l'invention de nouveaux jeux, produits de l'imaginaire des enfants. Contrairement à ce qui s'observe des survivances ludiques, l'invention de nouveaux peut se prévaloir d'être de la résistance culturelle dont elle présente essentiellement les caractéristiques. En effet, plus active, elle est également le produit et l'expression d'une sous-culture dominée dont l'imaginaire de l'enfant a fait le vecteur. Résistance à l'industrie et à la société de consommation, les nouveaux jeux relèvent avant tout, en dehors des localités rurales où ils sont encore relativement vivaces, de l'historicité des milieux périphériques et défavorisés de la ville. L'invention de nouveaux jeux en tant que forme de résistance culturelle est particulièrement riche d'enseignements.

En effet, en dépit de leurs limites, les nouveaux jeux s'offrent comme "un potentiel révolutionnaire"<sup>(1)</sup> qui soulève sous une forme concrète la problématique de la réhabilitation et de l'actualisation des valeurs et produits culturels traditionnels. Elle peut servir de source d'inspiration à un renouveau des cultures africaines.

En définitive, dans un cas comme dans l'autre des formes de résistance identifiées, des caractéristiques de la résistance culturelle sont réunies sans que celle-ci ne soit effective. Ce qui soulève la question de la pertinence du concept même de résistance culturelle et de sa définition.

A notre sens, le concept renvoie à trois considérations souvent occultées. A savoir:

- celle des alternatives et des options possibles qui s'offrent aux acteurs de la résistance,
- celle de la conscience de résistance et, enfin,
- celle de l'organisation de la résistance.

Est-on en droit de parler de résistance dans un contexte culturel où ne s'offre aux acteurs qu'une seule possibilité qui, en matière de jeu, les limite dans leur choix et

---

<sup>1</sup> Selon les termes de H. MEMEL-FOTE, op. cit., P: 37.

les contraint à un type unique de consommation? Ces enfants des milieux sociaux défavorisés peuvent-ils prétendre à des jeux autres que ceux qu'ils ont eux-mêmes confectionnés? L'attachement à ces jeux-ci n'occulte-t-il pas une contrainte plutôt qu'un manque d'intérêt et une résistance au modèle de jeux importés? Ce sont là des questions valables aussi pour les adultes d'origines sociales pauvres, consommateurs de jeux, et qui requièrent prudence et nuance quant à l'évocation de la notion de résistance culturelle en matière de consommation ludique.

La résistance culturelle ici s'explique encore moins par une volonté de rejet et de refus ou la quête d'autonomie et de sécurité comme l'identifie H. MEMEL-FOTE (op. cit., P: 25-26) chez les paysans ouest-africains. Pourquoi toutes les fois qu'ils ont les moyens d'acquisition et de consommation des jeux importés, pourtant bien plus chers, adultes et enfants des classes inférieures ne s'en empêchent guère? Ni le misonéisme, ni l'inertie ne sauraient expliquer le phénomène de limitation sociale de la consommation des survivances ludiques et des nouveaux jeux comme ils n'expliquent pas non plus pourquoi ces types de consommation prédominent dans les classes inférieures. L'un et l'autre sont plutôt, de façon déterminante, conditionnés par les dispositions en capitaux (économique, culturel et politique) qui se traduisent ici par la capacité à accéder à un type de jeu ou à un autre. En termes de résistance comme d'innovations culturelles, il paraît ainsi nécessaire de se méfier des risques et pièges d'un culturalisme et d'un primitivisme qui s'emploient, respectivement, à magnifier des particularismes culturels dont la pertinence n'est plus qu'un mythe, ou à n'exhiber que les aspects rétrogrades des cultures africaines.

La résistance culturelle n'existe en tant que telle, en tant que résistance culturelle réelle, qu'à partir du moment où elle repose sur une conscience et une organisation de la résistance. Le concept de résistance ne saurait être constitué à partir de la seule consommation de jeux autres que les jeux modernes importés ou de la seule sublimation et du seul refus de reconnaissance de la consommation de ceux-ci. Il faut en sus une homogénéité et une unité se traduisant par la conscience de la résistance

qui suppose au préalable la conscience d'une communauté culturelle et de groupe, une conscience de dominés culturels et une conscience de la nécessité d'organisation de l'action de résistance. Dans le cas d'espèce, nous sommes en présence d'une "résistance en soi" qui, par analogie à la "classe en soi" telle que la définit la théorie marxiste<sup>(1)</sup>, présente des caractéristiques d'une résistance culturelle sans en constituer réellement une. La résistance culturelle suppose une opportunité et une capacité de résistance dont les classes inférieures ne semblent disposer que très peu, en matière de consommation ludique.

Dans la mesure où des habitudes et styles de consommation ludique conservés ou adoptés par certains groupes sociaux et individus s'opposent à ceux imposés par le pouvoir d'Etat et légitimés par la majorité sociale, c'est-à-dire les habitudes et styles relevant du modèle ludique moderne importé, il y a peut-être résistance culturelle. Mais celle-ci ne saurait être mesurée à la seule aune de l'aspect culturel des habitudes et styles de consommation. L'appréciation devrait s'étendre également à l'effectivité de l'action idéologique et politique et à ses incidences fortement imbriquées au facteur économique. A partir de là, la thèse de la résistance culturelle en termes de consommation ludique des classes inférieures devient difficile à soutenir, l'identité des pratiques et propriétés qui devraient donner à lire une résistance étant restée parcellaire; dépourvues qu'elles sont d'une conscience et d'une organisation de la résistance.

En définitive, exception faite des survivances ludiques dont l'univers en milieu urbain se limite essentiellement au jeu "aji", l'intérêt pour les jeux de hasard constitue une caractéristique essentielle des classes inférieures. Dans un cas comme dans l'autre, la consommation ludique présente une valeur-refuge déterminée par les dispositions limitées en capitaux et l'instinct de survie des classes sociales en question.

---

<sup>1</sup> Cf. POULANTZAS N., Pouvoir politique et classes sociales, Paris, François MASPÉRO, 1982

## **SECTION II. Face aux prérequis de la mobilité: les effets pervers d'un modèle**

### **A. Enjeux et types de jeux dominants des classes moyennes**

#### **1°) Jeu et raison d'être des classes moyennes**

Au Bénin, les classes moyennes sont celles qui s'investissent le plus dans les activités d'émancipation et de développement culturel. Celles qui fréquentent le plus les musées et les théâtres, elles restent également celles qui suivent le plus les émissions télévisées et radiodiffusées, celles qui lisent le plus, etc. Cette mobilisation, loin de souscrire exclusivement à un souci de distraction ou d'épanouissement, cache une quête permanente de failles et raccourcis pour une ascension sociale.

L'origine sociale moyenne est, à l'instar de la plupart des espaces de métissage et d'hybridisme, un milieu de sécrétion de complexe d'infériorité où les positions sociales semblent rarement satisfaire leurs occupants. Les agents des classes moyennes, notamment les personnes adultes confrontées à un sentiment permanent d'impuissance pour plusieurs raisons (modicité relative des capitaux économique, culturel et politique, âge avancé, etc.), s'en remettent, faute d'alternatives, à l'amélioration des conditions de vie de leurs enfants. Ils s'assignent comme ultime mission, non seulement d'assurer les conditions d'une mobilité aux générations en question, mais également de leur en transmettre la volonté. Aucun moyen n'est négligé pour y parvenir. D'où une observance scrupuleuse et un contrôle rigoureux des règles et symboles de classe (tenues de table, habillement, etc.), tant en famille que dans des cercles extra-familiaux et à l'école; règles et symboles qui sont généralement des copies de ceux de la classe supérieure.

En tant que support fondamental du système éducativo-culturel, le jeu apparaît aux yeux des agents des classes moyennes comme un mécanisme essentiel de satisfaction des besoins de mobilité. La charge en incombe aux types de jeux qui ont fait l'objet d'une sélection minutieuse mais qui ont en commun la similitude avec les jeux de la classe supérieure.

## **2°) Identité des types de jeux dominants**

A peu d'exceptions près, les classes moyennes consomment les mêmes types de jeux que les classes supérieures, les différences fondamentales n'étant enregistrées qu'au niveau de la quantité et des styles de consommation. Comme le laissent apparaître les interférences d'offre de produits sur les marchés formel et informel du jeu ainsi que l'analyse de la clientèle du premier marché nommé (Cf. Chap. V), les deux classes sociales ont en commun la consommation des jeux d'instruction, de stratégie, de découverte, de construction, etc. Une identité consommatoire qui trouve son sens, comme sus-mentionné, dans la crise d'identité des classes moyennes qui se donne à lire, à l'occasion, à travers une quête d'assimilation permanente et une identification à la classe supérieure par l'appropriation des symboles caractérisant celle-ci.

## **B. Facteurs limitants et projet de mobilité sociale**

La reproduction du modernisme occidental dans les sociétés africaines contemporaines entraîne le développement d'un modernisme périphérique et tronqué. Dans le contexte spécifique de la pédagogie et de l'éducation des milieux sociaux à standing moyen, les dissemblances sont d'autant plus prononcées que les modèles en transplantation sont particulièrement influencés par les capitaux, dispositions et attentes de classe. Dans le champ des jeux, on relèvera une forme pathologique de pédagogie qui s'illustre au travers de la surimplication de l'autorité éducatrice. Une

pathologie que symbolisent les formes coercitives et extérieures des interventions, et cela, dans les profondeurs même du système de déterminations du champ des jeux. A côté du caractère contraignant du choix des jeux s'observe le forçage éducatif qu'illustre la rigidité du suivi et des prescriptions qui accompagnent la pratique des jeux.

### 1°) Le choix des types et espaces de jeux

Le choix ludique dans les classes moyennes est celui dont le centre de gravité est exogène à l'enfant, mais dans les parents et le maître, dans les sous-systèmes familial et scolaire. Ici, l'éducateur, sans une quelconque appréhension, va à l'enfant, les bras chargés de jeux qu'il a personnellement choisis et qui sont souvent d'une autre époque. Il est fier d'en faire "don" à l'enfant, avec le seul souci que ces jeux puissent aider celui-ci à satisfaire l'attente principale de la famille et du groupe: l'ascension sociale. Seulement, en imposant leurs choix et leurs attentes à l'individu, les sous-systèmes familial et scolaire, à l'instar de la classe dans son ensemble, assujettissent ce dernier à une série d'inadéquations qui sont sources de conflits internes. On distingue notamment:

- **une inadéquation historique.** Les jeux étant choisis en fonction des connaissances et visions propres à l'éducateur généralement de générations vieilles ou adultes manquent souvent d'actualité ;

- **une inadéquation bio-psychologique et physiologique.** Les jeux proposés aux enfants sont souvent des jeux auxquels les parents eux-mêmes peuvent jouer. Généralement des jeux qui ne tiennent pas compte de l'âge et du niveau de croissance des enfants, et parfois, des parents eux-mêmes;

- **une inadéquation aux goûts et appétits, aux curiosités et préférences, donc à la personnalité des joueurs eux-mêmes.** Contrairement à ce qui s'observe dans les classes supérieures et dans les pays industrialisés, l'éducateur des classes moyennes béninoises fait le choix des jeux à la place de l'enfant mais souvent, selon

ses propres desiderata d'enfant insatisfaits. Le jeu ici est aussi un cadeau, mais un cadeau trop important pour que son choix soit confié à l'enfant. Mais dans cette projection de son enfance propre, l'éducateur ne rencontre pas l'adhésion du joueur qui a lui-même son enfance et sa personnalité propres à satisfaire.

Une autre faiblesse liée au choix et à l'imposition des jeux dans les classes moyennes est le caractère relativement réduit de la gamme des jeux offerts.

En effet, si les choix très sélectifs des jeux donnent lieu à une forte identité avec les jeux symbolisant la classe supérieure, ils sont par contre statistiquement limités du fait du coût de ces jeux et du revenu relativement faible des classes moyennes. Ce qui leur impose des contraintes particulières que P. BOURDIEU désigne par "nécessité-vertu".

La gamme limitée des acquisitions en jeu entraîne une pauvreté relative de l'univers ludique du joueur de classes moyennes qui, par rapport au joueur de la classe supérieure, n'accède guère aux avantages liés à l'étendue et à la variété des jeux. Le même phénomène s'observe dans la limitation des espaces de jeu.

Au niveau des classes moyennes, le jeu ne se pratique presque exclusivement que dans les cadres rigoureux des sous-systèmes de l'éducation que sont l'école et la famille. Peu d'espaces d'éclosion sociale autres que ceux-ci et presque jamais la rue n'interviennent comme espaces de pratiques ludiques. Une fois encore se note la dimension particulière du jeu dans les classes moyennes où il compte parmi les principaux standards et valeurs de socialisation tellement précieux qu'il ne puisse être du ressort du seul individu.

Dans tous les cas, comme le résume bien FERRIERE, «Tout ce qui est apporté du dehors, sans répondre à un besoin, tout ce qui est apporté trop tôt, ou trop tard, ou hors du champ des intérêts de la jeune intelligence naissante est un mal.»<sup>(1)</sup> Ainsi, la consommation ludique au sein des classes moyennes a, dans sa tendance actuelle, autant pour l'enfant que pour l'adulte, un impact plus négatif que positif. L'erreur

---

<sup>1</sup> FERRIERE, La liberté de l'enfant à l'école active, P: 9

de l'éducateur qui n'est en fait que le représentant d'un système social, est de considérer ses aspirations, ses attentes et ses méthodes comme universelles et infaillibles. C'est de les croire en phase avec, et assimilables à quiconque; avec l'absolue méconnaissance que la réussite d'une mission est fonction de son volume et de son approche.

## 2°) Coûts, modes et impacts de consommation

### a) Coûts et résultats

La particularité et l'importance des investissements de classes moyennes dans les activités d'épanouissement énoncées plus haut (Cf. Section II, A., 1°) s'illustrent dans le champ des jeux en termes quantitatif et qualitatif. L'enquête auprès des ménages a ainsi permis de relever que ceux-ci affectent environ 20 % du budget familial aux jeux et loisirs, un taux qui est, de loin, plus élevé que celui de 12 % enregistré auprès des familles de classes supérieures.

Il a été également relevé que dans ces familles, le capital de connaissances des adultes et l'héritage culturel sont, par le jeu d'une singulière proximité et intégration familiales, suffisamment accessibles aux générations montantes et que le degré de transmission y est le plus élevé quand celle-ci est bien négociée.

Enfin, la part importante de l'emploi du temps quotidien des parents de cette classe affectée aux activités ludiques et éducatives de l'enfant constitue un indicateur de taille dans l'analyse du projet de groupe que constitue l'ascension sociale.

Par le mécanisme d'appropriation des symboles et valeurs de la classe supérieure et de mobilisation de ressources, les classes moyennes semblent être dotées de moyens suffisants d'une mobilité sociale. Cependant, tant de soins, de peines et d'investissements ne conduisent paradoxalement qu'à une "oeuvre de Danaïdes". Cet effet qu'on peut traduire de pervers a des causes à la fois internes et externes.

*b) Autres causes d'immobilité sociale*

L'obsession du modèle social de la classe supérieure conduit les classes moyennes à une quête de maximisation des avantages résultant de ses symboles dont participent des types de jeu précis. Toutefois, en matière de jeu, cette volonté de rentabilisation optimale se traduit, par méconnaissance, aux dépens du ludisme et de l'hédonisme: principes essentiels de la rentabilité du jeu dont la pratique ludique et l'éducation tirent leur efficacité dans la classe supérieure. La consommation ludique dans les classes moyennes, non seulement, subit une surcharge fonctionnelle, mais également, pêche par une approche qui affecte l'expression des goûts et préférences, l'expression de la personnalité et par conséquent, la réceptivité du joueur. Ce qui, ultimement, condamne ces valeurs exogènes à être superficielles et vaines.

Ici, le jeu est un mécanisme de substitution de valeurs étrangères à celles que recherche le joueur dans son être propre. Le jeu dans les classes moyennes est le lieu d'un dogmatisme qui s'appuie sur la promesse de raccourci des voies d'accès au prestige et au pouvoir. La consommation ludique donne lieu à une hérésie pédagogique et sociale qui conçoit l'individu comme un simple réceptif dont on peut borner les énergies à l'assimilation de décisions, de volontés et de projets extérieurs, et dont les grandes vertus devraient être de savoir assimiler et assurer les projets de groupe.

En arrière-plan au jeu dans les classes moyennes se trouvent la morale et la philosophie du devoir et du défi caractérisant "la pédagogie traditionnelle" et que KERSCHENSTEINER qualifie de «rigoriste conception kantienne du devoir, qui ne doit connaître aucune inclination...»<sup>(1)</sup>. Le mode de consommation ludique fait, ici, l'objet d'une surimplication de l'autorité éducatrice, et s'oppose à la "pédagogie copernicienne", déjà clairement énoncée par J. J. ROUSSEAU<sup>(2)</sup>, laquelle prône la

---

<sup>1</sup> KERSCHENSTEINER, Das Grundaxiom des Bildungsprozesses und seine Folgerungen für die Schulorganisation, Berlin, Union Deutsche Verlagsgesellschaft, 1917, P: 104.

<sup>2</sup> ROUSSEAU J. J., Emile, Paris, Hachette, 1962, Livre III, P.141.

prise en compte du milieu naturel et social comme point nodal de l'éducation. Il résulte, bien entendu, de ce système ludique et éducatif, des effets indésirables.

Bien loin du développement intellectuel, de l'acquisition des symboles et capitaux et de l'occupation de positions sociales propres à la classe supérieure auxquels cela aspire, ce système débouche sur l'écartèlement et le dédoublement de l'individu: sur un conflit interne. Le jeu dans les classes moyennes est, comme le traduisent "l'école et la pédagogie traditionnelles"<sup>(1)</sup>, un jeu de remplacement du "savoir d'expérience" par un "savoir étranger". Ce qui engendre deux valeurs et deux projets parallèles. D'un côté, le "monde des intérêts spontanés et des expériences vécues" et, de l'autre, le monde des exigences de groupe qui se développent concurremment en structures et perspectives. En somme s'observe une divergence qui affecte la joie de jouer dans son essence, de même que la réalisation des projets dont le groupe et les sous-systèmes familial, scolaire, etc. investissent l'individu.

La faillite des fonctions ludiques naît à l'intérieur des classes moyennes de "l'encyclopédisme abstrait" d'un système éducatif particulier et du "subjectivisme concret" du jeu. Si les classes moyennes ne tirent pas des jeux les avantages dont ils sont porteurs et qui contribueraient à la réalisation du projet de groupe, ce n'est pas parce que ceux-ci sont de moindre qualité ou en quantité insuffisante par rapport aux jeux de la classe supérieure. C'est surtout en raison de l'esprit et de la fonctionnalité mêmes du jeu dans les classes moyennes. Lequel ne favorise pas la mobilité sociale en raison de son caractère essentiellement coercitif et de dressage social.

L'accent prononcé mis sur l'objectivisme du jeu tant à travers son choix qu'à travers ce qu'en attend le groupe ainsi que l'illusion d'y faire adhérer, de façon "musclée et policière", l'ensemble de la classe tranche avec le "précepte baconien"<sup>(2)</sup>, gage de la réalisation des aspirations de groupe. Le système ludique des classes moyennes

---

<sup>1</sup> Voir BLOCH M.-A., Philosophie de l'éducation nouvelle, 3<sup>ème</sup> édition revue et augmentée, Paris, PUF, 1973, P:15

<sup>2</sup> Selon ce précepte, «...on ne commande à la nature qu'en lui obéissant.». Voir BLOCH M.-A., op. cit., P: 29.

est celui de la formation de la personnalité par les couches du savoir et des ambitions impulsées de l'extérieur et d'en haut, lesquelles sont sans rapport réel avec la sensibilité et l'expérience personnelles. Non seulement contraires aux tendances et intérêts de chacun, celles-ci sont également soumises à des démarches inadéquates. Il en résulte une conséquence majeure: le jeu permet de se rendre compte que, contrairement à ce qu'a pu en penser K. FADIGA (1988: 26), les attentes d'un système éducatif ne sont pas toujours prévisibles.

### **SECTION III. Le jeu dans la classe dominante: pouvoir de distinction et distinction des pouvoirs**

#### **A. Le jeu comme instrument de distinction sociale**

L'univers ludique de la classe dominante est essentiellement constitué de jeux de types particuliers (stratégie, instruction, construction, etc.) congruents, voire consubstantiels aux champs des pouvoirs, notamment culturel et économique.

Malgré l'image d'une parfaite neutralité que les acteurs s'ingénient à conférer à ces jeux, l'objectif principal s'avère être la démarcation du reste du corps social afin de s'appropriier les privilèges auxquels conduisent ces jeux et d'en faire l'exclusivité de la classe dominante. La permanence de la volonté de puissance de la classe dominante lui impose d'avoir des propriétés d'une rareté distinctive à travers une originalité des biens, des valeurs et symboles qu'on retrouve sous-jacentes à ces types, tout aussi distingués, de jeux. Des mécanismes de trois différentes sortes permettent à la classe dominante de marquer sa distinction à partir des jeux.

#### **1°) Les mécanismes économiques**

Par analogie au constat de TOURE A. (1981: 213) dans son "Procès d'occidentalisation de la Côte d'Ivoire", on observe, par la consommation ludique

de la classe dominante, que celle-ci a franchi le "stade de la nécessité". Aussi exprime-t-elle cette condition par la consommation de produits de luxe pour marquer la distance avec les classes moyennes et populaires. La différence avec celles-ci se fait essentiellement à deux niveaux au plan économique.

D'une part, le volume particulièrement important du capital économique de la classe dominante donne lieu à une marge de manoeuvre considérable qui permet l'affectation d'une bonne partie du surplus à des dépenses et consommations somptuaires et ostentatoires.

Ici, la valeur marchande constitue un déterminant majeur de l'intérêt pour le jeu. Une valeur marchande qui distingue et marque la distance avec les jeux des classes dominées comme le révèlent la variation et les écarts des prix des jeux d'un type de marché à un autre (Cf. Chap. V, Section III, B). Mais afin de matérialiser davantage sa distinction, la classe dominante s'approvisionne, d'autre part, directement sur les marchés et dans les magasins étrangers, en l'occurrence, des pays industrialisés. Malgré une offre très distinctive de jeu au plan national par le marché formel et les magasins, ceux-ci ne présentent pas aux yeux des agents de la classe dominante des garanties suffisantes de la différenciation sociale. Il s'ensuit un jeu d'importations informelles et quasi-personnalisées: forme prononcée de soumission à la "morale d'esclaves" imposée de l'extérieur, laquelle se répercute déjà sur l'ensemble de la société du fait de la dépendance quasi-totale du marché des jeux de l'extérieur. Une forme de consommation ludique qui révèle la "distinction par procuration" d'une classe dominante, elle-même satellite et dominée des classes dominantes des sociétés industrielles dont elle reproduit les valeurs.

## 2°) Les mécanismes culturels

En matière de consommation ludique de la classe dominante, les symboles sont aussi importants que la substance et la valeur intrinsèque de l'activité. Il en résulte un jeu d'occultations et de manipulations de signes qui ne laisse apparaître la distinction,

la reproduction et la domination sociales par les jeux qu'à la suite d'interrogations en profondeur.

Les occultations enregistrées relèvent d'une stratégie d'ensemble de distinction allant de la distance vis-à-vis du populaire-vulgaire à l'affirmation de la suprématie, et portent notamment sur les enjeux, les stratégies et les coûts de consommation. Les manifestations de l'occultation sont de divers ordres et se traduisent notamment à travers le désintéressement et l'indifférence, l'aisance et la liberté, l'ostentation et la "tapisserie".

#### *a) De l'indifférence et du désintéressement*

Comme un potlatch, la consommation ludique de la classe dominante revêt un caractère désintéressé qui cache la quête des divers capitaux et du pouvoir. Le jeu y est le produit d'une intention matérialiste et utilitariste affirmant le primat absolu de la fonction sur la forme, de l'objet de représentation sur le mode de représentation tout en faisant croire au contraire. Tout en servant les intérêts de la classe dominante, ceci favorise, comme le souligne BOURDIEU (1979, VIII) de l'art et de la consommation artistique, "une fonction sociale de la légitimation des différences sociales". Cependant les occultations relevées ne sont pas faites que de désintéressement et d'indifférence et on note aisément que la classe dominante n'a pas franchi que "le stade de la nécessité"; elle a également franchi le stade de produits de luxe dont la fonction majeure est ce que A. TOURE désigne par "la forme empruntée d'affirmation de soi". Ce qui se manifeste ici à travers ce qu'il convient de désigner par "consommation-tapisserie".

#### *b) Le phénomène des "jeux-tapisserie"*

Aux mécanismes de différenciation sociale par la consommation ludique de certaines fractions de la classe dominante, sont sous-jacentes des pratiques soit empruntées, soit dénégatives. Dans le champ ludique, ces pratiques se manifestent au travers de

ce que nous rassemblons ici sous le terme de "jeux-tapisserie" et qui se caractérise par une acquisition de supports ludiques motivée non par la valeur d'usage des jeux, mais par leur valeur symbolique. On distingue *grosso modo* deux formes différentes de "jeux-tapisserie". Si toutes procèdent apparemment de l'esthétique d'ensemble du lieu de résidence, leur nature et leur fonction sociale varient d'une fraction à une autre.

Relevée auprès de la fraction de la classe dominante caractérisée par la forte disproportion entre un capital économique élevé et un capital culturel (en l'occurrence acquis) faible, la première forme de "jeux-tapisserie" se compose de jeux électroniques, de jeux d'échec. On y enregistre également des jeux comme le trivial pursuit, le monopoly, le scrabble, etc.; qui ont la même identité nominale que ceux rencontrés dans les classes moyennes, mais en diffèrent du point de vue des qualités structurelle et fonctionnelle, du point de vue des coûts et du style de consommation. Les caractéristiques communes fondamentales de ces jeux sont leur coût économique suffisamment élevé et leur inanité dans ce milieu social.

En effet les jeux en question font l'objet d'une indifférence totale des membres des familles enquêtées. A la demande, les enquêtés répondent généralement que cela s'explique par un manque d'intérêt et de temps. Dans la réalité, ces jeux font partie d'un ensemble de biens de consommation (appareils électroménagers, instruments de musique, voitures, etc.) qui ne servent pratiquement jamais aux membres de la famille. Deux raisons semblent justifier ce phénomène: la première, le décalage entre le potentiel culturel de cette fraction sociale et la culture de consommation de ces biens; la seconde, la plus importante, la quête de l'identité de groupe à partir des symboles.

A l'observation, tout comme le piano à peine déballé et découvert qui n'a servi à donner aucune note musicale digne de ce nom depuis sept ans qu'il est exposé dans la pièce centrale; tout comme la piscine qui occupe presque tout un pan des murs de la résidence et dont l'eau verdâtre confirme l'hypothèse qu'aucun membre de la

famille ne sait nager ou n'y nage; tout comme la multitude de tableaux coûteux disposés un peu partout; les jeux recensés ici n'ont apparemment qu'une valeur décorative. Mais en arrière-plan à ce rôle tout à fait perceptible, les jeux comme tous les autres symboles précités, constituent des preuves ostensiblement dressées d'appartenance à la classe dominante.

Autant qu'en théorie musicale: les classiques, en peinture: les tableaux signés et en sport: le golf, le lawn-tennis, etc. symbolisent des origines sociales aisées, les jeux concernés, en tant qu'instruments d'identification sociale, servent dans la réclamation de l'identité de la classe dominante et dans les mécanismes de distinction sociale. Ce qui est favorisé par des coûts économiques excessifs et prohibitifs. Tout se passe comme si la propriété de ces jeux qui donnent lieu à une consommation plutôt imaginaire, constituait un gage de l'érection ou de la suspension sur les paliers supérieurs de la hiérarchie sociale. Les "jeux-tapisserie" sont le lieu de manifestation d'un groupe social qui cache mal sa prétention, qui cache mal sa récente promotion sociale et sa fraîche modernité et qui est en quête de traits distinctifs dans la consommation ostentatoire et l'étalage naïf d'un luxe et d'un pouvoir économique culturellement mal dominés.

Sous cette première forme, les "jeux-tapisserie" sont des indicateurs de la distance entre ce sous-groupe et les valeurs mêmes de la classe dominante. Mais à défaut de l'équilibre entre le culturel et l'économique qui fait entrer dans la classe dominante, le sous-groupe convertit le surplus économique en capital symbolique de compensation du déficit culturel. Les "jeux-tapisserie" participent des attributs statutaires sans lesquels l'appartenance de classe et les origines socio-culturelles semblent difficiles à prouver. A travers la propriété de ces jeux et leurs emblèmes se joue le statut individuel et collectif. Des jeux qui sont acquis sans de réels besoins et possibilités de consommation, ni de réelles possibilités de se les réapproprier. Des jeux qui, alors même qu'ils ne sont pas consommés ou consommables, témoignent rien que par leur présence dans les salons, les bureaux, etc., du rang social qu'on

occupe ou auquel on aspire et dont l'exemplarité provient d'espaces sociaux fréquentés ou de modèles sociaux recherchés.

La disproportion entre le capital économique et le capital culturel se donne ainsi comme le fondement d'une propension à collectionner des attributs d'une classe sociale dont on ne pourrait se réclamer si le volume du capital économique ne conférait pas des pouvoirs déterminants, notamment ceux de la conversion des capitaux. L'une des conditions d'appartenance à la classe dominante semble ainsi être l'occultation des déficits et la présentation de traits distinctifs par une affirmation ostentatoire de la différence qui n'est, dans la réalité, qu'un aveu du malaise d'identification à cette classe. En tout état de cause, cette situation soulève une fois encore la question du caractère prédéterminant de l'économique dans la typologie des classes sociales.

A côté de la première forme de "jeux-tapisserie" en existe une seconde dans laquelle les jeux locaux sont investis du même rôle mais pour une raison tout à fait différente. Observée essentiellement dans les milieux sociaux aisés, cette forme de "jeux-tapisserie" concerne des jeux comme "aji", "ahanwi-hanwi", "akoto", etc. La présence des matériels de ces jeux dans les milieux en question, loin de traduire un besoin de consommation effective, est une expression par excellence de dénégation résultant d'un complexe d'acculturation. En raison de l'apparente et parfois criarde différence que la consommation des jeux importés inscrit dans l'individu et dans le groupe et de la rupture prononcée avec la tradition, sont acquis des symboles de cette tradition pour se cacher de la distance prise.

Dans un cas comme dans l'autre des "jeux-tapisserie", on relève l'absence de la «... maîtrise inconsciente des instruments d'appropriation qui est le produit d'une lente familiarisation et qui fonde la familiarité avec les oeuvres...qui...peut se transmettre exclusivement par préceptes ou prescriptions, par simple volontarisme et dont l'apprentissage suppose l'équivalent du contact prolongé...» (BOURDIEU, 1979:

71). Les "jeux-tapisserie" sont des mécanismes d'appropriation de symboles et d'identité de classe sans l'appropriation d'habitus de classe.

*c) Liberté de choix et aisance de consommation*

Il n'y a de valeur de classe que celle dont l'historicité a été engendrée de l'intérieur, c'est-à-dire par les agents sociaux appelés à en bénéficier. Ce principe dynamogène, d'existence et d'identité des groupes sociaux qui semble échapper aux classes dominées, constitue l'un des credos sur lesquels reposent les enjeux de la classe dominante.

Bien loin des propriétés de surimplication ou de démission des classes dominées, le modèle ludique de la classe dominante s'offre comme un modèle d'autonomie. Cette autonomie s'observe notamment à deux niveaux: celui du choix et celui de la pratique.

En effet, l'acquisition de nombreux matériels de jeux que permet le volume élevé du capital économique anéantit presque les effets limitants de la "nécessité-vertu" des classes moyennes tout en maintenant le joueur dans les limites des types de jeux proposés. Le nombre élevé de supports donne à croire à des possibilités bien plus étendues de choix par le joueur alors que ces jeux avaient déjà fait l'objet d'une forte sélection au moment même de l'achat. Cette autonomie, relative, au niveau du choix est en revanche réelle dans le mode de consommation des jeux.

Ici, l'autorité parentale n'intervient presque jamais dans la pratique du jeu plus par manque de temps que par réel souci de liberté d'action du joueur. Cette attitude a toutefois des incidences positives, le joueur organisant personnellement ses pratiques ludiques, se mettant de même dans les conditions de maximisation des fonctions du jeu par lesquelles il assume inconsciemment les aspirations du groupe. Et ceci, en raison d'un choix étendu et libre aux yeux du joueur, mais un choix qui est plutôt sélectif et organisé en fonction des objectifs de groupe.

### 3°) Les mécanismes politiques et institutionnels

A en croire J. BAUDRILLARD repris par A. TOURE (1981: 62), le fondement de la suprématie de la classe dominante se trouve, entre autres, dans les sphères de décision, de gestion et dans la manipulation des signes et des hommes.

En matière de jeu, s'observe une polarisation par la classe dominante des spécificités consommatoires des différentes classes par la constitution de son modèle ludique en modèle pour tous alors que la classe dirigeante qui en est le produit se réclame garante des intérêts de tous les groupes. Par leur quasi-monopole des appareils de l'Etat, et par leurs positions de privilégiés dans les champs de décisions, ceux-ci imposent leurs modèles de consommation aux agents des autres classes. Ce qui s'explique à travers le concept de "bloc au pouvoir" tel que conçu par N. POULANTZAS (1982: 248).

Autant l'explication des orientations du pouvoir d'Etat exige de s'en référer à l'interdépendance avec la classe dominante, autant la réalisation des aspirations et la préservation des intérêts de celle-ci ne peuvent être envisagées sans ses alliances avec le pouvoir. Sous-jacentes au concept de "bloc au pouvoir", l'existence des coalitions internes et des obligations réciproques entre les composantes de la classe dominante permet l'explication de la communauté d'intérêts pour le pouvoir qui s'observe jusqu'au travers du champ des jeux. Distinctes sur très peu de points, les différentes fractions ont un idéal social commun, en l'occurrence celui de la distinction sociale dont des jeux très distingués constituent un des mécanismes.

En somme, le jeu constitue pour la classe dominante un facteur d'accumulation de capital dont la nature et la qualité indiquent la domination de la nécessité et des urgences ordinaires ainsi que le détachement du reste du corps social. La conjonction de l'appropriation matérielle et symbolique du jeu confère à sa consommation une rareté qui participe des propriétés d'érection aux rangs distinctifs et de l'excellence. Les types de jeux consommés, le mode et les coûts de consommation constituent autant d'occasions d'affirmation de la position sociale, de maintien du rang social

ainsi que de préservation ou d'agrandissement de la distance qui sépare de la majorité sociale. Ainsi, du fait d'une légitimité qui lui est conférée, mais pour autant que restent méconnus ses liens avec les dispositions et les intérêts propres à une classe, le modèle ludique importé contribue à établir la distinction de la classe dominante, mais également à inscrire cette distinction dans la longue durée par un jeu de reproduction sociale.

### **B. Le jeu comme instrument de reproduction sociale**

BOURDIEU (1979: 145) définit la reproduction comme «... ensemble de pratiques... différentes par lesquelles les individus ou les familles tendent, inconsciemment ou consciemment, à conserver ou à augmenter leur patrimoine et, corrélativement, à maintenir ou améliorer leur position dans la structure des rapports de classe...». Le champ de la consommation ludique en est une réelle illustration, ce champ qui laisse apparaître le rôle des jeux dans la mise en place de ce processus de reproduction. Fût-il autant sélectif que faire se peut, le jeu de la classe dominante est sous la menace permanente d'une popularisation du fait de la propension et de la lutte d'appropriation, tout autant permanentes, dont ils font l'objet de la part des classes dominées. Mais chaque fois que la consommation ludique subit cet élargissement social, elle tombe sous les coups d'une vulgarisation et d'une dévaluation qui tranchent avec les soucis de distinction de la classe dominante. Pour pallier cette situation, la classe dominante développe un système de renouvellement permanent de sa consommation ludique en favorisant l'inflation constante des prix des jeux consommés, mais aussi en actualisant les types et les styles de consommation. La permanence de l'actualisation de la consommation ludique et le renchérissement constant des prix entraînent un monopole permanent par la classe dominante au fondement d'un cycle de reproduction qui constitue à la fois un cycle de reproduction de la configuration du champ ludique et un cycle de reproduction de la stratification

sociale. A y voir en profondeur, on observe que la dynamique ludique interne de chaque classe est régie de l'extérieur par une dynamique ludique globale qui n'est que celle de la classe dominante. Ce qui donne à lire des changements internes dans le temps sans que les rapports et positions interclasses n'aient été véritablement modifiés.

De façon générale, à la tentative d'appropriation par les classes inférieures du modèle de consommation ludique des classes juste au-dessus, celles-ci opposent des stratégies de compensation régies par une sorte de "loi d'Engel"<sup>(1)</sup>. On assiste, *grosso modo*, à l'abandon, à la restructuration des propriétés substantielles ou à la stylisation des jeux, autrefois distinctifs, aujourd'hui divulgués et vulgaires, de la part de la classe dominante toujours au principe de préservation des écarts et différences, de la rareté et de la distinction. Il en résulte un espace continuellement séparé et protégé des jeux exigeant des droits d'entrée suffisamment élevés pour en interdire, à chaque fois, l'accès aux classes moyennes et populaires. De nombreux autres facteurs contribuent à ce processus de reproduction de la configuration du champ des jeux et de l'ordre social. Il s'agit notamment de "l'allodoxia", de la répartition sociale des capitaux et de l'illusion de la neutralité du modèle importé. "L'allodoxia" est, selon les termes de BOURDIEU (1979: 174), ce qui, dans le contexte présent, fait que les dominés collaborent à leur propre domination et à leur relégation en surévaluant les jeux étrangers auxquels ils concèdent tout en sous-estimant les jeux locaux et leurs valeurs intrinsèques. C'est également ce qui les conduit à ne pas accepter de façon objective leur situation, leur position. Processus de légitimation du modèle ludique dominant, c'est un mécanisme aux effets de méconnaissance individuelle et de groupe par lequel les dominées se font inconsciemment complices de leur propre mystification et manipulation, complices de la dévaluation du système où ils se distinguent, en optant pour un système de

---

<sup>1</sup> Selon P. BOURDIEU (1979: 275), la loi d'Engel est cette loi apparente qui conduit la classe dominante à la substitution de consommations banales et communes par des consommations "plus rares et plus distinctives".

consolidation d'une position d'éternels défavorisés, favorisant ainsi la reproduction du système global où les autres sont toujours dominants.

**La répartition sociale des capitaux.** La disparité du volume des capitaux d'une classe à une autre, mais également leur capacité réduite à s'accroître dans une classe sans que le processus d'accumulation ne s'étende aux autres groupes ne sont pas de nature à favoriser une mobilité qui anéantirait la reproduction sociale. Comme conséquence de la disparité des capitaux, on observe un décalage entre les aspirations de classes et les chances qu'offrent les différentes consommations ludiques qui, à l'époque contemporaine de l'inflation des positions sociales, renforcent chaque classe dans sa position et reproduisent le schéma social.

**L'illusion de la neutralité du modèle ludique importé.** Les différentes composantes du corps social se caractérisent par des consommations ludiques tellement différenciées dans leurs types et dans leurs styles qu'on (et en premier lieu les défavorisés) oublie(nt) facilement, que celles-ci ne sont que des variantes d'un même rapport à la modernité, et des mécanismes de valorisation d'une seule classe: la classe dominante. Ce qui ne fait qu'inscrire dans la longue durée la distance de celle-ci vis-à-vis des classes dominées.

En définitive, des trois systèmes de consommation des jeux analysés, seul celui de la classe dominante s'avère efficace en termes de rapport entre les attentes et les résultats des jeux. Plus performantes, les stratégies de cette classe avec l'appui des structures et dispositions internes permettent à la pratique ludique de remplir les fonctions qu'en attend le groupe, à savoir: celles de distinction et de reproduction sociales. Pour atteindre ces objectifs, la classe dominante relativement mieux organisée s'appuie sur des mécanismes d'intégration des stratégies et orientations, favorisée en cela non seulement par le volume de ses capitaux, mais également par sa taille réduite et surtout par sa quasi-confusion avec le "bloc au pouvoir".

## CONCLUSION PARTIELLE

L'analyse de la consommation ludique faite sous l'angle combiné de l'économie sociale et de la théorie du capital humain mène à une conclusion. La consommation ludique apparaît comme un investissement dont la taille et la nature prédéterminent des profits et des privilèges auxquels chaque classe a accès selon le volume de ses capitaux. Elle apparaît aussi comme un indicateur à l'aune duquel peuvent être mesurées et analysées les disparités sociales et les inégalités de chances.

L'aboutissement majeur de ce chapitre est que dans la société béninoise contemporaine, le jeu pour le jeu, s'il l'a jamais été, n'apparaît plus que comme une vue de l'esprit. Le jeu constitue désormais un enjeu de lutte de classes aux principes différenciés et variables d'un groupe à un autre, mais convergeant en définitive sur le renforcement des positions du groupe dominant et sur la pérennité de l'ordre social.

L'univers des jeux au Bénin offre l'occasion d'étendre la théorie motivationnelle de MASLOW<sup>(1)</sup> à l'ensemble de la société. Il s'y enregistre, en effet, une série d'enjeux sous les formes de besoins, d'aspirations et de désirs hiérarchisés que l'entité sociale poursuit selon sa structuration et ses composantes.

En termes de consommation ludique, la société béninoise moderne présente ainsi une structure à trois composantes différentes semblables aux groupes concrets de L. R. SAYLES<sup>(2)</sup> qui répondent à des valeurs et à des attentes différentes. Et parce qu'elles répondent à des valeurs et à des attentes différentes, leur consommation ludique

---

<sup>1</sup> A l'instar de A.H. MASLOW dans *Motivation and Personality*, New York, Harper, 1954, il est également possible de concevoir et même de conceptualiser les enjeux qui fondent la consommation ludique comme une hiérarchie à l'image des strates sociales. On a ainsi :

- les enjeux physiologiques ou enjeux primaires, enjeux motivés par des besoins dont la satisfaction prime sur celle de tous les autres besoins et par lesquels sont identifiées les classes populaires,
- les enjeux secondaires ou enjeux intermédiaires qui sont des enjeux d'aspiration spécifiques aux classes moyennes, et enfin,
- les enjeux symboliques et de conservation ou enjeux de personnalité qui priment chez la classe dominante.

<sup>2</sup> Voir à ce sujet M. CROZIER et E. FRIEDBERG, *L'acteur et le système*, Paris, Editions du Seuil, 1977, P: 51.

mène à des pratiques et attitudes différenciées ainsi qu'à des distributions variables de l'une aux autres.

La compréhension de la distribution sociale des jeux et, par conséquent, des profits ludiques des classes exige de prendre en compte les dispositions de chacune d'elles. Mais une prise en compte en liaison avec les représentations que les classes en question se font des marchés, coûts et profits, immédiats ou différés, attachés aux différents jeux, et en fonction des schèmes de perceptions et d'appréciation de la vie propres à chacune.

La rentabilité des jeux est ainsi aussi fonction des modes de représentation qui conditionnent les modes d'appropriation par chaque classe des profits liés aux jeux, et des chances que chaque type de marché (chaque classe sociale) offre à la consommation de ses jeux; c'est-à-dire les conditions favorables et les assurances de profit qui incitent à toujours plus d'investissements dans la consommation de ces jeux. En termes clairs, les choix, les attentes et les résultats des jeux doivent essentiellement leur valeur à la valeur et aux valeurs des agents qui en sont concernés, mais, en plus, la légitimité de cette valeur est fonction de la manière dont les choix sont assurés et assumés.

L'association des différences de structure de capitaux et des manières déployés dans la consommation ludique prédispose certes à des différences inter-classes, voire, intra-classe. Cependant les différences de structures de capitaux et de manières sont elles-mêmes déterminées par le fait que les individus et les groupes choisissent leurs jeux, y confèrent des enjeux, et mettent en place des stratégies s'appuyant sur les jeux en question afin de gagner ces enjeux, non dans l'abstrait, mais à partir de leur milieu social et en référence à leur classe sociale. C'est là un ensemble de corrélations qui confèrent au jeu un rôle important dans le dispositif de génération et de reproduction des inégalités et distinctions sociales. Le champ ludique est dépendant de l'image sociale que la famille et la classe ont d'elles-mêmes, et de l'image à laquelle elles aspirent qui est, par un mécanisme rétroactif, définie par

l'image sociale qu'elles se donnent. Il fonctionne comme champ de socialisation et comme marché où le jeu est défini par des conditions de consommation qui fonctionnent comme une "marque déposée" définissant la valeur des produits sur le marché social.

Le jeu s'offre comme preuve que la distinction, l'exclusion et la reproduction sociales s'opèrent moins par des mécanismes classiques et conscients que par des processus que la majorité sociale se représente comme neutres: des processus d'occultation. Il est courant qu'en dépit d'une identité de types de jeu enregistrés auprès de toutes les couches sociales, les fonctions et les résultats de ceux-ci soient variables au même titre que l'esprit et le style de consommation. Ainsi le même jeu considéré dans deux contextes sociaux (classes sociales) différents n'a généralement pas une identité autre que celle nominale (exemples du scrabble, de la belote, du monopoly, du "aji", etc.), variant profondément dans sa réalité perçue.

Les fonctions et portées réelles du jeu se trouvent dans ces conditions totalement occultées alors même que le renouvellement de l'arbitraire social, l'imposition des valeurs de la classe dominante et leur suprématie en procèdent en partie. Tout en concourant à la reproduction du système des relations entre classes, des habitus et capitaux de classes: facteurs de maintien des écarts et différences entre classes, la consommation ludique se donne à lire comme un champ dans lequel les agents poursuivent des enjeux pouvant être source de mobilité notable. Dans la réalité, le champ des jeux reproduit la structure sociale et les rapports de classes, et son analyse laisse apparaître les limites et toute la subjectivité de la neutralité du jeu ainsi que la relativité de la théorie classique de l'égalité des chances devant le jeu. Il ressort de tout ce qui précède des oppositions réelles entre les enjeux d'intérêt général et les enjeux propres à chaque classe. Facteur de structuration des champs d'aspirations, de désirs et de besoins, ces contradictions conditionnent les types et styles de jeu non au profit de tous mais seulement au profit de la classe dominante.

L'analyse de l'espace ludique propre à chaque classe permet d'observer l'existence de structures, de règles et de stratégies donnant lieu à une lutte de classes là où on s'attendait à des rapports égalitaires fondés sur l'expression de la neutralité ludique. Cependant, les stratégies de classes et le construit organisationnel d'ensemble liés au jeu procèdent d'un même système social aux implications économiques et culturelles qui décerne des privilèges à la seule classe dominante et en établit l'hégémonie. Ce qui est d'autant plus facile que celle-ci a le monopole des appareils de décisions politiques et économiques et de contrôle social qui définissent, orientent et font reproduire l'historicité sociale au plan national et, par là, assurent la répartition sociale des jeux et des privilèges qu'ils comportent. De façon générale, on distingue:

- "des groupes apathiques" équivalant aux classes populaires placées en situation défavorable dans les processus de production et de contrôle, de répartition et de consommation des jeux; d'où une totale faiblesse à capitaliser économiquement et culturellement les jeux et à en faire un instrument efficace de lutte de classe;
- "des groupes stratégiques et conservateurs" correspondant à la classe dominante qui dispose des capacités d'organisation et d'action coordonnées et cohérentes; centre des décisions et du contrôle social, ils réussissent à faire des jeux une ressource capitale et un instrument puissant de distinction, de domination et de reproduction sociales;
- "des groupes erratiques" à mi-chemin entre les premiers et seconds groupes; leur capacité d'organisation, de contrôle et de rentabilisation des jeux se trouve fortement compromise par la faiblesse relative de leurs dispositions et l'inadéquation de leurs approches du jeu.

En tout état de cause, de toutes les classes, la classe dominante apparaît comme la seule à avoir un système efficace de capitalisation du jeu, qui s'en sort avec la

distinction, la domination et la reproduction sociales qui sont, du reste, ces aspirations majeures.

En définitive, le jeu se présente comme un instrument d'expression de la volonté de puissance de la classe dominante, de quête de puissance des classes moyennes et d'exercice de puissance sur les classes populaires qui nous mène directement au coeur du pouvoir où les alliances entre la classe dominante et le groupe dirigeant font également la différence. Comme cela avait pu être constaté de l'élaboration des politiques nationales et d'actions gouvernementales (Cf. Chap. IV) et comme le formalise bien A. TOURE (1981: 23): «Tout pouvoir tente de contrôler les différentes activités culturelles et de les orienter dans une direction qui le conforte idéologiquement.». Les agents sociaux contribuent au fonctionnement du système ludique dans un contexte de rationalité limitée, déterminé par des conditions et des règles, des intérêts et des stratégies individuels et collectifs mais organisés du haut de la société par la classe dominante selon sa vision du monde (son idéologie) et ses propres intérêts.

Le champ contemporain de la consommation ludique qui donne à croire à des types autonomes et contradictoires de consommation, et même, à une résistance culturelle n'est donc qu'un champ dont la multidimensionnalité est superficielle. Les vitesses apparemment multiples de ce champ convergent dans la réalité sur les idéaux de distinction et de reproduction sociales qui, malgré leur avantage à la seule classe dominante, sont légitimés par l'ensemble de la société.

**TROISIÈME PARTIE.**  
**VISIONS NOUVELLES DU JEU ET**  
**PERSPECTIVES D'UNE AUTRE**  
**MODERNITÉ**

## **CHAPITRE VII.**

**De la sociologie à l'économie du jeu.  
Enjeux et fondements d'une autre modernité**

## **CHAPITRE VII. DE LA SOCIOLOGIE A L'ECONOMIE DU JEU. ENJEUX ET FONDEMENTS D'UNE AUTRE MODERNITE**

L'aboutissement final de la présente œuvre passe par la remise en cause pour une remise au goût du jour du fonds ludique local dans le sens, non de l'eurocentrisme, mais d'un épanouissement individuel et collectif qui prenne appui sur une intégration culturelle endogène. Une intégration qui, tout en restant efficace, épouse l'air du temps et les changements, l'esprit d'adaptation et de compétitivité: gage de la survie culturelle. Divers paramètres suggèrent pareille entreprise dont les lignes qui suivent retracent les enjeux essentiels.

### **SECTION I. Enjeux et fondements de type social**

#### **A. Consommation ludique: état des lieux**

La consommation ludique à savoir l'accès et la pratique du jeu, s'est toujours avérée dans le temps, dans l'espace et selon les milieux sociaux, différenciée même si cette différenciation se présente sous des formes et à des degrés divers.

Afin de mieux appréhender la situation de la consommation ludique à l'époque contemporaine, il serait intéressant d'en présenter les grandes tendances avant la dévaluation.

##### **1°) L'état des lieux avant la dévaluation**

Bien avant la dévaluation, la politique de modernisation privilégiant l'extraversion écartait de nombreux béninois du champ de la consommation ludique. A cela

s'ajoutent l'inadéquation et les contraintes de l'urbanisation, la crise économique et la baisse croissante des pouvoirs d'achat: divers facteurs qui finissent par instaurer une exclusion sociale en matière de consommation du jeu. Celle-ci, comme on peut le noter, était déjà en forte régression avant 1994. C'est cependant la dévaluation qui, de par l'intensification des disparités sociales qu'elle provoque, offre l'opportunité de mieux apprécier la différenciation et l'exclusion sociales en matière de consommation ludique à l'époque contemporaine.

## 2°) Impact de la dévaluation du franc CFA

A la faveur de la dévaluation et de sa suite, à savoir le renchérissement des produits à l'importation et l'inflation, la différenciation et la régression de la consommation ludique s'accroissent et laissent clairement apparaître entre les différentes composantes du corps social, des disparités sous-jacentes.

La dévaluation monétaire avait, entre autres, pour objectif de provoquer la baisse, dans la balance commerciale de la demande interne de biens à l'importation (AKINDES, 1995: 91-110). Or, suivant la thèse de l'extraversion développée dans les 2ème et 3ème parties de la présente étude, la politique de modernisation de l'Etat ainsi que la demande et l'offre ludiques en milieu urbain constituent des raisons majeures d'importation de jeux et de matériels de jeux au Bénin. C'est donc tout logiquement que la dévaluation a influencé les habitudes de consommation ludique et provoqué une profonde modification de la configuration du champ des jeux. Cependant, à la place du bouleversement linéaire global attendu, on note plutôt des effets variables d'une classe sociale à une autre auxquels correspondent des stratégies de résistance liées aux capacités des uns et des autres.

De façon générale, la consommation ludique a subi la loi des ajustements et réaffectations budgétaires qu'impose la dévaluation. La nécessité d'ajustement par rapport à des secteurs vitaux aux volumes et coûts difficilement compressibles

comme l'alimentation, l'éducation, la santé, l'hébergement, etc. contraint à ponctionner sur le budget autrefois alloué à des besoins jugés désormais secondaires dont celui du jeu, pendant que les coûts mêmes des jeux augmentaient. Même dans le contexte des classes supérieures qui disposent d'une marge de manoeuvre budgétaire, c'est plus aux secteurs vitaux et essentiellement à l'alimentation (AKINDES, op. cit.) qu'à la consommation ludique que ce réajustement profite. On peut noter dans l'ensemble trois différentes sortes de résultats équivalant chacune à une classe sociale et à sa stratégie.

**- La permanence relative du modèle de consommation ludique des classes supérieures**

Elle se traduit, soit par une augmentation (pour les plus nantis) soit par un maintien (pour les moins nantis) du budget au jeu, favorisé par une marge spécifique de manoeuvre. Ce qui donne respectivement une stabilité du style et du volume de consommation ludique, ou une stabilité du style mais une réduction du volume de consommation pour cause de renchérissement des prix des jeux qu'imposent les nouvelles dispositions monétaires sur le marché formel et dans les magasins.

**- La recomposition du modèle de consommation ludique des classes moyennes**

Elle se caractérise par une double compression: au niveau de la qualité et à celui du volume des jeux consommés. Les classes moyennes sont celles où l'impact de la dévaluation sur la consommation ludique, à la faveur de l'augmentation des prix à l'importation, s'est fait le plus sentir. Cet état de chose semble surtout dû au fait que les classes moyennes constituent le groupe social où la nécessité de réaffectation budgétaire a été plus ressentie.

Longtemps privilégiée et à la périphérie des classes supérieures à la faveur des périodes pré-récessionnistes, une frange des classes moyennes plongée dans un processus de reclassement avec la crise économique, se verra davantage affectée à

l'heure de la dévaluation. Avec celle-ci, les jeux des magasins ont vu leur prix croître de façon substantielle: en moyenne 55 % par rapport aux prix pratiqués avant la dévaluation, selon un sondage effectué auprès des surfaces de vente en décembre 1995. Les consommateurs de ce marché se recrutaient à l'origine au sein des classes supérieures mais également, en grande partie, au sein des classes moyennes. Sous les contraintes dévaluationnistes, les derniers se voient obligés à un réajustement de consommation qui les fait descendre d'un cran sur l'échelle de l'offre ludique et les confronte à des réalités bannissant les privilèges liés aux anciennes habitudes de consommation.

#### **- La suppression de la consommation ludique au niveau des classes inférieures**

En raison de la baisse constante du pouvoir d'achat aggravée par l'inflation post-dévaluationniste, et en raison de l'inexistence de toute autre alternative comme celle des jeux locaux, les couches les plus vulnérables économiquement jugeant, dans leur stratégie de résistance à la crise, certaines habitudes désormais futiles, se sont tout simplement exclues du champ de la consommation ludique. A la question de savoir pourquoi ils ne s'adonnent plus au jeu en général, et aux jeux importés en particulier, les enquêtés de ces couches sociales répondent par une maxime très courante dans les langues du groupe "gbe" des communautés du Bénin méridional: «e kan byo tofinu dɔ ena xɔ gbagbe a»<sup>1</sup>. C'est là une métaphorisation qui traduit la hiérarchie des besoins dans cette catégorie sociale, et l'association du jeu à l'idée du postérieur<sup>2</sup> donne la mesure et la représentation de l'activité ludique par les non-possédants. Le

---

<sup>1</sup> Littéralement, ce proverbe donne: «On propose au tofin (ressortissant de Toffin: espace socio-culturel au Sud du Bénin caractérisé par un relatif dénuement matériel et dont la population vit sur l'eau) de s'acheter un sous-vêtement.». La réponse est: «un ko mɔ dɔ bo na na yonu a?»: «En ai-je suffisamment eu pour me nourrir avant d'en allouer au postérieur?»

<sup>2</sup> Le postérieur est, ici, d'utilisation péjorative et obscène, associé dans la représentation collective au dégoût et à la répulsion, au futile, etc.

jeu est l'une des dernières préoccupations des classes défavorisées confrontées qu'elles sont aux dures réalités de survie.

En somme, la dévaluation a considérablement affecté le champ de la consommation des jeux. Elle a entraîné des ajustements en fonction des revenus et en fonction des styles de consommation qui confèrent à la théorie marxiste de la prédominance du facteur économique toute sa valeur, tout en relativisant le poids du facteur culturel dans les choix de consommation. Comme effet induit majeur, on relève des tropismes ludiques encore moins prégnants par rapport à l'époque pré-dévaluationniste où la régression de la consommation ludique était déjà considérable. De façon concomitante, les disparités sociales liées à la consommation même des jeux s'intensifient.

Du haut de l'échelle sociale, on note à l'actif des classes moyennes un report de la consommation ludique se traduisant par une substitution des jeux des magasins par ceux du marché informel. Ce qui donne un premier niveau d'intensification des disparités sociales générées par la consommation ludique. A l'occasion, la couche inférieure des classes moyennes descend, sur l'échelle de la consommation ludique, au niveau des classes inférieures qui, à leur tour, achèvent quasiment le processus de renonciation à la consommation ludique qu'elles ont amorcé bien plus tôt du fait de la crise, de la précarité de leurs conditions et des besoins de survie. En définitive, trois différentes lois, valable chacune pour chaque type de classe sociale, semblent s'être donné rendez-vous à l'occasion de la dévaluation au sujet de la consommation des jeux.

Les classes inférieures qui avaient déjà pratiquement atteint le seuil de l'incompressible en la matière n'ont plus, de ce fait, été autrement influencées par la dévaluation. Ce que traduit bien une autre maxime par laquelle les enquêtés de cette couche répondent dès que la question sur la consommation ludique est associée

au phénomène de dévaluation: « *exotomē na xogbonuto* »<sup>1</sup>. Ce qui témoigne d'une accoutumance non seulement à la crise en générale, mais également à la suppression de la consommation ludique. En revanche, la structure de consommation des classes supérieures n'a guère été modifiée, ce qui donne lieu à un écart plus prononcé entre les deux bornes de la consommation ludique. A cela s'ajoute le décalage croissant des classes moyennes sur les échelles de la hiérarchie sociale, des revenus et de la consommation. En somme, des indicateurs qui donnent à la fois la mesure d'une bipolarisation de l'accès et de la pratique des jeux et de l'intensification des disparités sociales et inégalités de chances.

## B. Jeu et inégalités des chances sociales

### 1°) Jeu, dimensions sociales et développement intellectuel et cognitif

En dépit de la négativité dont est globalement taxé le jeu, aucune civilisation ne lui dénie son rôle capital dans le processus de socialisation. De même, l'universalité du caractère pédagogique et éducatif du jeu est établie. Déjà dans la Grèce antique, PLATON plaidait pour la cause de jeux éducatifs pour enfants<sup>2</sup>.

Dans les sociétés africaines traditionnelles, c'est une place de choix qui revient au jeu (ERNY, 1972), qui s'y situe aux premiers plans des mécanismes de mobilité sociale et d'accès aux classes d'âge supérieures.

En psychiatrie, le jeu n'est-il pas souvent un recours à des fins thérapeutiques?<sup>3</sup>. En l'occurrence, il contribue pour beaucoup à combler les déficits psychiques et

---

<sup>1</sup> Littéralement: «On a giflé le porto-novien (reconnu pour son humour mais aussi pour sa couardise)». La réponse: « e o do mi le ton»: «nous y sommes habitués»

<sup>2</sup> CHATEAU J., "Le jeu de l'enfant" in *Encyclopaedia Universalis*, Corpus 13, France S. A., Paris, 1990

<sup>3</sup> De nombreux spécialistes dont FREUD, KLEIN et WINNICOT certifient l'utilité du jeu dans les thérapies d'enfant où l'activité ludique intervient comme mécanisme de substitution, de déplacement de l'angoisse ou de retournement de l'affect en son contraire, etc. De façon générale, la psychologie de l'enfant s'intéresse au jeu en tant levier pour l'éducation et pour des interventions à finalité diagnostique ou thérapeutique. cf. J. RETSCHITZKI (1990: 11, 13).

psychomoteurs (dont l'impact sur les mécanismes acquisitifs cognitifs est reconnu à la fois par les psychologues, les sociologues et les pédagogues), et à corriger les écarts caractériels d'enfants déviants ou attardés. Le jeu est un mécanisme de socialisation, un mécanisme d'apprentissage et de préparation à la vie. A la suite de K. GROOS, disons que les jeux des enfants sont des « "pré-exercices" par lesquels le développement du jeune prépare les conduites vitales de l'adulte. »<sup>1</sup>. Le jeu se pose en facteur et mécanisme d'inculturation par l'appropriation des normes et rôles auxquels propose la collectivité. Mais ce faisant, le jeu a également une portée généralement occultée. En tant que mode d'expression d'un système de pensée, le jeu se présente comme un facteur prépondérant de conditionnement à l'acquisition d'un savoir-faire et de connaissances qui familiarisent avec les représentations, les symboles et les signes originaux d'un groupe social.

C'est donc à juste titre que certains pédagogues insistent sur le rôle éducatif du jeu, sur son apport probable à l'enseignement et à la réussite scolaire. Apparues au début de ce siècle, dans le courant des mouvements dits "d'éducation nouvelle", pour désigner des activités auxquelles il est prétendu avoir découvert de nouvelles dimensions (fonctions et portées nouvelles), les notions de "jeux éducatifs" et de "jeu social" provoquent l'industrialisation et la surproduction de jeux et matériels de jeu conçus pour remplir des fonctions premières non plus ludiques et distractives, mais d'utilité à la fois culturelle (jeux instructifs comme "l'ordi baby", le scrabble, le trivial pursuit, le monopoly), économique (générateurs de fonds comme les jouets), etc.

La précellence croissante et l'importance des jeux éducatifs constituent des caractéristiques essentielles du champ contemporain des jeux. Le "jeu éducatif" ou "le jeu social" qui recouvre la gamme des jeux de construction, d'instruction, de culture générale, etc., tend avec des jeux de hasard et d'argent à se substituer

---

<sup>1</sup> CHATEAU J., op. cit.

définitivement au jeu en tant que simple activité de divertissement. Les qualités du jeu, surtout en matière d'instruction, ne restent cependant perçues, en dehors du champ scientifique où prévaut à ce sujet une forte influence de "l'école dite active"<sup>1</sup>, et profitable au Bénin, qu'à une couche sociale privilégiée, satellite des classes supérieures des sociétés industrielles.

En effet, la gratuité et la pathologie attribuées au jeu continuent d'occulter et de remettre en cause, dans une large mesure de la représentation et de l'imaginaire collectifs béninois, les facultés intrinsèques de l'activité ludique. A cela s'ajoutent un capital d'instruction généralement suffisamment bas pour limiter une appréciation objective du jeu dans ses liaisons et valeurs contemporaines et/ou, le cas échéant, un revenu suffisamment modique pour entraîner une inaccessibilité des jeux, aux prix prohibitifs, mais porteurs de rentabilité et de valeurs nouvelles qui instaurent des inégalités de chances sociales.

Une enquête que nous avons menée dans des établissements scolaires de l'enseignement maternel confirme cette hypothèse.

## 2°) Contexte et résultats de l'enquête

L'enquête a été réalisée à partir d'un échantillon de neuf écoles maternelles retenues sur la base de critères socio-géographiques (type de quartier où sont implantées les écoles), juridico-statutaires (établissements privés ou publics), socio-culturels et socio-économiques (origines sociales des enfants). Ce qui donne, en partant d'une répartition corrélée avec les résultats socio-culturels des RGPH 1 et 2<sup>2</sup>:

- 5 établissements privés dont deux fréquentés par des enfants d'origine sociale aisée et implantés dans les quartiers résidentiels. Nous les désignons par EPHS<sup>3</sup>. Les

---

<sup>1</sup> "L'école dite active" sous l'impulsion de la science pédagogique et d'auteurs comme E. CLARAPEDE, O. DECROLY, A. FERRIERE, J. DEWEY, G. KERSCHENSTEINER, etc.

<sup>2</sup> Recensement Général de la Population et de l'Habitat n°1 et 2.

<sup>3</sup> Etablissement Privé à Haut Standing.

trois autres sont fréquentés par des enfants de milieu social défavorisé et sis dans des quartiers populaires. Ce que nous appelons les EPBS.

- 4 établissements à caractère public: EP dans lesquels on rencontre des enfants de toutes les origines sociales mais avec une prédominance de ceux des classes moyennes.

L'étude de type sociologique, a eu pour but d'apprécier l'impact du jeu sur les résultats scolaires.

Pour cela, le choix des écoles maternelles a été motivé par l'importance du jeu autour duquel s'articule la formation dans cet ordre d'enseignement dont la devise semble se résumer dans le propos de la directrice de l'un des établissements qui ont été soumis à l'enquête: «le jeu de l'enfant, c'est son travail.»

Notre démarche a consisté à prélever un certain nombre d'élèves à la sortie des 9 établissements à la fin de l'année académique 1991-1992, et ensuite à suivre leur évolution durant les trois premières années académiques à l'enseignement primaire. Au total 108 élèves, à raison de 12 par établissement avaient été retenus sur la base du principe que les écoles qu'ils intègrent, répondent, dans l'ordre de l'enseignement primaire, aux mêmes critères que ceux qui avaient prévalu pour l'échantillonnage au niveau de l'enseignement maternel. A savoir: critères socio-géographiques, juridico-statutaires et socio-culturels. Sur les 108 élèves retenus, seulement 97 ont pu être régulièrement suivis et pris en compte durant et à la fin des trois années académiques, c'est-à-dire au passage du CE1 par les plus brillants au terme de l'année académique 1994-1995. Les résultats obtenus sont consignés dans les tableaux suivants.

Tableau n°10. Evolution statistique de l'échantillon par type d'établissement et par année scolaire.

	Nombre d'élèves au départ	Nombre d'élèves suivis	Nombre au passage du CI	Nombre au passage du CP	Nombre au passage du CE1
EPHS	24	21	21	21	19
EPBS	36	34	30	27	20
EP	48	42	39	37	29

Source: Enquête de terrain

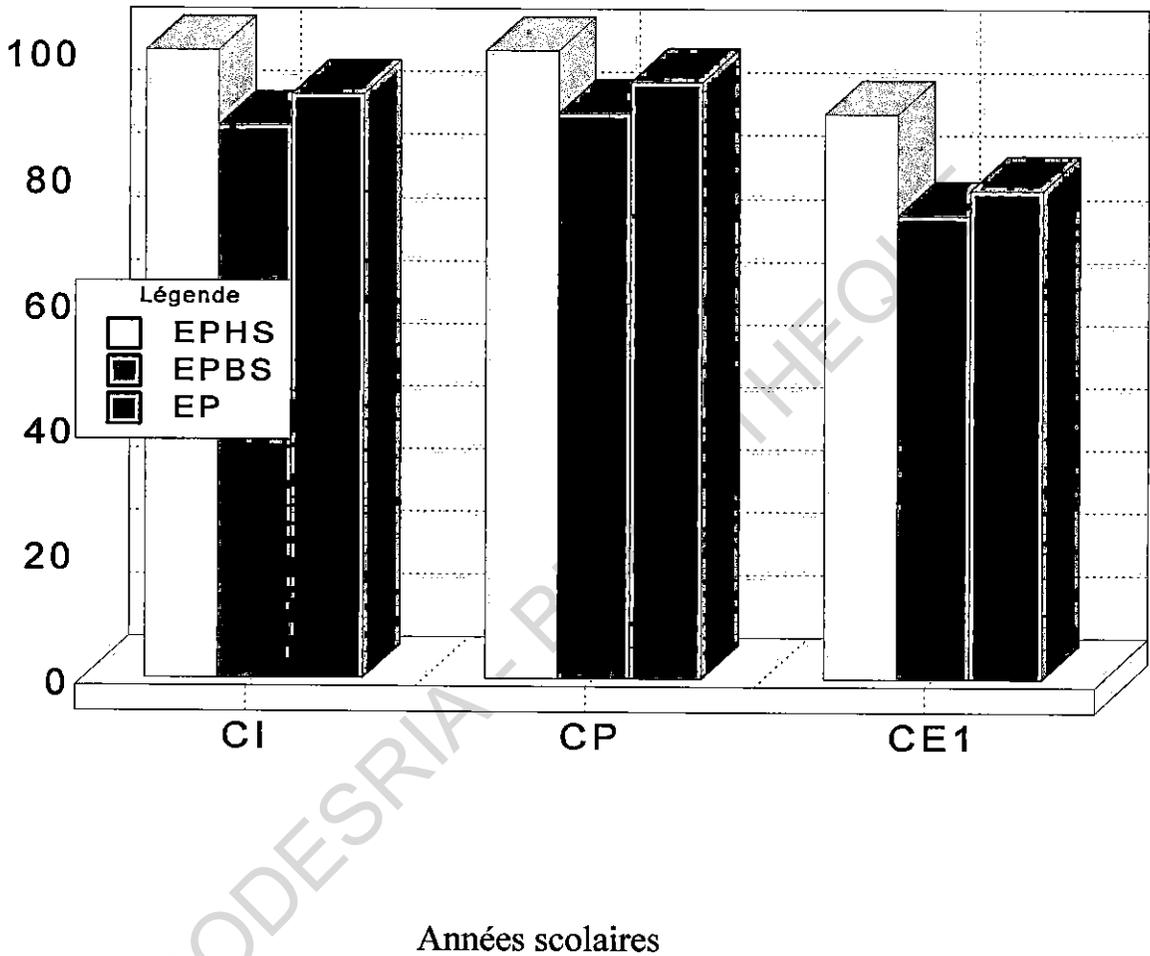
Tableau n°11. Evolution des taux de réussite par type d'établissement et par année scolaire.

	Taux au terme des 3 années	Taux de Réussite au CI	Taux de Réussite au CP	Taux de Réussite au CE1
EPHS	90 %	100 %	100 %	90 %
EPBS	59 %	88 %	90 %	74 %
EP	69 %	93 %	95 %	78 %

Source: Enquête de terrain

**Graphique n°5 :** Evolution comparée des taux de réussite par année scolaire et par type d'établissement

Taux de Réussite



Source: Enquête de terrain

Sur l'ensemble des tableaux et du schéma, nous enregistrons l'excellent et, globalement, stable taux de réussite des enfants de milieu social aisé et des EPHS qui se confirme par un taux remarquablement élevé au CE1 contrairement à un taux d'échec élevé au plan national du fait du renchérissement du programme scolaire (premières leçons et premiers problèmes arithmétiques) à ce niveau<sup>1</sup>. De même, on

<sup>1</sup> Voir à ce sujet: - Les résultats du RGPH2 et - Analyser la pauvreté à travers les statistiques sectorielles, Cotonou GTZ, Décembre 1995.

peut remarquer les taux de réussite relativement bas et régulièrement décroissants des élèves des EPBS et EP que corroborent des taux catastrophiques au CE1. Par rapport aux taux de réussite des élèves des EPHS, les mêmes années, il faut relever le degré élevé d'homologie des taux des EPBS et EP.

Une rétrospective de trois ans permet d'enregistrer des homologies comparables dans le champ ludique scolaire, c'est-à-dire en matière de quantité et de qualité de jeux intervenant dans les écoles composant l'échantillon. Ainsi, les EPHS se caractérisent par une prédominance de jeux appelés dans le langage technique "jeux de l'intérieur", sur les "jeux de l'extérieur" qui sont plutôt physiques. En revanche, pour neuf et sept sortes de "jeux de l'extérieur" recensés dans les EP et EPBS, on enregistre respectivement cinq et trois différentes sortes de "jeux de l'intérieur" (voir tableau n° 12).

Tableau n° 12. Statistique des jeux de l'intérieur selon les types d'école

	Jeux de l'intérieur	Jeux de l'extérieur
EPHS	14	8
EPBS	3	7
EP	5	9

Source: Enquête de terrain

Il ressort de l'analyse des résultats précédents que les EPBS ne diffèrent pas tellement des garderies avec lesquelles ils semblent remplir les mêmes fonctions. Ce qui traduit bien le qualificatif de "yi ma gbɔ jɛ"<sup>1</sup> par lequel sont désignées ces institutions. Ni les parents, soucieux de se débarrasser temporairement des enfants

<sup>1</sup> Dans la langue "fon", "yi ma gbɔ jɛ" signifie littéralement "Vas-y et fous-moi la paix"

afin de vaquer plus librement à leurs activités, ni les responsables de ces établissements, obnubilés par le profit maximal ne semblent réellement apprécier à sa juste valeur le caractère propédeutique capital des jardins d'enfants dans l'éducation et la scolarisation à venir. L'essentiel de la formation s'articule ici autour de quelques manèges rudimentaires (rampe, tréteaux, portique, etc.) disposés à l'air libre où se passe le plus clair du temps des enfants.

Dans les EP, en dépit de la conscience qu'on y a de l'importance de la formation à la maternelle qui se traduit à la fois par la désignation officielle de ces structures par CESE<sup>1</sup> et par leur multiplication, l'insuffisance des supports de jeux, notamment de ceux de l'intérieur par rapport à un effectif dans l'ensemble pléthorique du fait de droits plus démocratiques, donne lieu à un enseignement et à une formation insuffisants qui peuvent expliquer les taux de succès relativement moyens enregistrés par la suite.

Dans tous les cas, des points de vue de la portée corrélée à la quantité et de la qualité des jeux, de l'effectif des élèves et du temps consacré aux activités de l'intérieur et de l'extérieur, les EPHS se trouvent largement privilégiés par rapport aux deux autres types d'école. Ici, les activités de l'intérieur occupent plutôt les trois quarts de l'emploi du temps, par opposition aux EP où l'emploi du temps est presque équilibré entre activités de l'extérieur et de l'intérieur, et aux EPBS où c'est tout à fait le contraire des EPHS qui s'observe. Comme cela pourrait laisser présager, la sélection des jeux dans les EPHS n'est pas faite au hasard, mais plutôt de manière à assurer une correspondance aussi étroite que possible entre leurs capacités (les capacités des jeux) et les capacités exigées par l'école et pour la réussite scolaire.

Les observations ci-dessus permettent d'établir une corrélation entre l'excellent taux de réussite scolaire des EPHS, tout au moins durant les trois années d'expérience,

---

<sup>1</sup> CESE: Centre d'Eveil et de Stimulation de l'Enfant

et des dispositions intérieures dans lesquelles le jeu et la qualité des jeux jouent un rôle déterminant. Les coûts de la réussite dans les EPHS rappellent le rapport qualité-prix et font conclure que la scolarisation et la consommation ludique, comme on pouvait déjà le constater au chapitre précédent, constituent des investissements dont les profits sont d'autant plus élevés que les investissements sont eux-mêmes plus importants.

De façon générale, en admettant à la suite de R. BOUDON (1979: 10) l'atténuation des poids de l'héritage social et des origines dans les processus et niveaux d'instruction, une corrélation s'établit sur la base des homologues précédentes entre la pratique ludique à l'école -voire la consommation ludique en général- et la réussite scolaire. Mais mieux, cette corrélation peut s'étendre aux chances sociales contemporaines dans la mesure où, société révélée dans le temps à caractère méritocratique, la société béninoise s'offre toujours, malgré la crise de l'école et de l'emploi, comme un champ social où la position sociale et le statut social dépendent, dans une large mesure, du niveau d'instruction.

Sans la prétention d'y percevoir ou d'établir des corrélations simples, mécaniques et systématiques, on voit ainsi se dessiner un parallélisme entre l'inégalité des chances d'accès au jeu et l'inégalité des chances scolaires et sociales. L'inégalité des chances d'accès au jeu qui se révèle, à l'occasion, être une cause déterminante de l'inégalité des chances de réussite scolaire et de l'inégalité des chances devant la vie<sup>1</sup>, et partant, comme déterminant majeur d'immobilisme et de reproduction sociaux.

---

<sup>1</sup> Le parallélisme entre l'inégalité des chances d'accès au jeu et l'inégalité des chances devant la vie, contrairement à celui qui lie le jeu à la réussite scolaire, repose sur l'hypothèse d'un parallélisme entre l'inégalité des chances devant la vie et les types d'écoles fréquentées. Ce que confirment bien des travaux de BOURDIEU (1979) mais que nous n'avons pas eu les moyens nécessaires (temps et financement) pour vérifier dans le cas du Bénin.

## **Section II. Enjeux et fondements de type culturel**

«L'Afrique noire saura t-elle laisser «au séculaire principe du jeu» la place que nos sociétés techniciennes lui mesurent si chichement?». C'est en ces termes que CH. BEART (1960: 9) s'inquiétait de l'avenir de la représentation et de la pratique ludique en général et singulièrement des jeux ouest- africains.

Plus d'un demi-siècle après, la certitude énoncée dans une oeuvre antérieure à celle de CH. BEART (M. GRIAULE, 1938: 2): «Une révolution abattra des cathédrales, mais on ne voit pas comment elle empêcherait les enfants de jouer...» reste toujours valable.

Cependant, l'analyse de l'espace social contemporain est assez édifiante pour ce qui est de la consommation ludique. En effet, au Bénin, même si de façon générale la pratique du jeu a survécu au temps, on joue de moins en moins et surtout certains groupes sociaux sont de plus en plus exclus de la consommation ludique. La raison tient aux idéaux essentiels de la société béninoise moderne qui concèdent peu d'espace aux jeux, mais également à la disponibilité ludique et au type de jeu qui est donné à consommer à l'époque contemporaine. A ce sujet, il faut remarquer que dans un contexte global de changement social où les priorités sont plutôt portées vers les champs économique et socio-politique, les principes ludiques occidentaux redoutés par BEART se substituent progressivement mais inexorablement, et même de façon inquiétante, aux représentations, modes de consommation et jeux locaux.

La pratique du jeu est globalement en régression et les jeux locaux sont en déperdition. En plus de l'intérêt que présente le jeu pour l'acquisition et l'accumulation du capital scolaire et culturel, l'analyse pour une redynamisation de

l'état actuel des jeux locaux est d'importance pour la construction d'une modernité ludique nouvelle.

## A. Problématique de la répartition des jeux locaux

### 1°) Jeux locaux: statut et état des lieux

La situation actuelle des jeux locaux dépend à la fois de leur représentation, de la consommation et de la pratique des jeux en général.

En termes de représentation, les jeux locaux ne sont plus aujourd'hui perçus, de l'avis de la majorité des enquêtés, que comme de pâles symboles du passé qu'il n'est plus de nos jours, nécessaire -voire possible- de reproduire ou de pratiquer. L'exemple qui revient pour étayer ce point de vue est celui du jeu "aji" frappé de la double négativité de représentation classique du jeu et de la représentation des choses passées. Pour l'essentiel, nos enquêtés, s'ils ne voient pas à travers ce jeu un simple jeu de calcul sans portée concrète, le résumant à une perte d'énergie et de temps, voire à une manifestation de l'oisiveté.

Quant à la consommation, elle reste dépendante de l'offre des jeux, qu'elle soit de type étatique public ou privé, dont l'extraversion a été déjà largement évoquée dans les chapitres III et IV.

En effet, avec la consommation ludique au Bénin, la loi de SAY<sup>1</sup> retrouve toute sa valeur.

Globalement, l'évanescence du dualisme ludique, derniers reflets de la résistance culturelle, donc de la coexistence de la tradition et de la modernité, ainsi que de l'histoire, encore observables dans le milieu rural, ne constitue que l'un des signes avant-coureurs de la prédominance des jeux modernes déjà très accusée en ville. Le

---

<sup>1</sup> Selon SAY: «L'offre crée sa propre demande», voir l'Etat du Monde: annuaire économique et géopolitique mondial, Paris, La découverte, 1995, P: 82

champ des jeux a été fortement transformé dans le temps, et les seules traces de jeux traditionnels<sup>1</sup> encore repérables dans la configuration urbaine des jeux, à l'époque contemporaine, se résument au jeu "aji".

Des jeux typiquement locaux, les citadins n'ont plus que des réminiscences. Ceux-ci ont disparu de la consommation et des pratiques, et le constat suivant fait par un enquêté le résume bien: « Par les temps actuels, les enfants et même les adultes ne jouent plus. On ne joue plus qu'à l'ordinateur et on apprend à écrire ou à calculer».

## 2°) Facteurs, supports et mécanismes du déclin

Le jeu longtemps tenu isolé des autres activités humaines s'intègre désormais et de fort belle manière au système moderne des valeurs et à l'économie de marché fondée sur l'immédiateté de la rentabilité et sur les échanges monétisés. Seulement le libéralisme économique qui se manifeste ainsi n'est pas un système aussi neutre qu'on le laisse croire. Il est le produit d'une historicité précise: celle des sociétés européennes qui l'ont engendré. De fait, les jeux locaux se heurtent dans la modernité actuelle, à la double problématique:

- de l'adaptation à la société de consommation caractérisée par un type structuré, codifié et propre de jeu, et
- de l'intégration à un système social (à la fois social, culturel, économique et politique) qui leur est tout à fait étranger et inapproprié. Il en résulte une pénétration, une prolifération et une implantation très forte des jeux étrangers aux dépens de ceux locaux condamnés, dès cet instant, à une déperdition progressive et inexorable. Les facteurs de ce déclin des jeux locaux peuvent être rassemblés en trois groupes différents.

---

<sup>1</sup> L'imprécision sur les origines du jeu "aji", bien que celles-ci soient vraisemblablement africaines, requiert de le classer plus dans la catégorie des jeux traditionnels que dans celle des jeux locaux.

*a) Facteurs, supports et mécanismes exogènes*

Relevant de l'histoire sociale ancienne, récente ou contemporaine, ces déterminants sont soit de type colonial ou néocolonial, soit ils résultent de la mondialisation de la culture et des valeurs. De nombreux facteurs, supports et mécanismes de nature matérielle ou symbolique peuvent être évoqués à ce sujet. Nous en présentons ici les plus évidents.

**L'administration coloniale.** L'une des philosophies directrices de l'administration coloniale est le refus du dialogue culturel. Ce qui se traduit selon les termes de I. KIMONI (1975: 76) par la «... transformation radicale des peuples indigènes et de leurs institutions non par l'amélioration judicieuse et progressive des coutumes et des mentalités, mais par leur démolition ou substitution autoritaire.». Au sein du champ traditionnel des jeux, pareille position entraîne des perturbations réelles et provoque la rupture progressive avec l'esprit et la pratique des activités ludiques concernées, comme il en a été pour les valeurs traditionnelles en général.

Des stratégies, mécanismes et supports divers ont permis à l'administration coloniale de parvenir à ses fins. Au nombre de celles-ci, on peut retenir l'assimilation d'une frange d'indigènes à son service.

Au début était l'oeuvre de sape et d'insémination idéologique que J. ZIEGLER (1988: 101) désigne fort justement par « la mise en esclavage » de l'esprit des peuples noirs. La conquête des pratiques, choix et modes de consommation des sociétés africaines a d'abord été idéologique. C'est grâce à elle que l'administration coloniale a favorisé l'émergence d'une « bourgeoisie noire » qui, de par le prestige que lui confèrent l'instruction et/ou des rapports « privilégiés » avec l'homme blanc, mais surtout les modes et styles de consommation proches de ceux de ce dernier, symbolise l'évolution et se trouve convoitée par la majorité des colonisés.

Consciente de la nécessité d'un travail de vandalisme culturel préalable à toute forme de conquête, l'administration coloniale s'est employée à produire et à déployer des

symboles fondant l'autorité légitimatrice des valeurs et pratiques de la métropole. Ce qui conduit, à terme, à l'avènement du mythe de l'«akowé» ("l'homme au col blanc"), ou « nègre à l'âme blanche », selon J. BALDWIN<sup>1</sup>, imbu de complexes et de réflexes étrangers<sup>2</sup> et persuadé de la supériorité des valeurs de civilisation et produits de consommation européens. A cela s'ajoute un complexe de castration culturelle, consécutif à l'espoir fallacieux que l'adoption de l'échelle des valeurs européennes transformerait et revaloriserait l'indigène (KIMONI, 1975: 72), que l'administration coloniale suscite et entretient chez ce dernier. Il en résulte un écartèlement psychologique et culturel et un arrachement à soi qui accélèrent la transformation du mode de vie, des styles et types de consommation de l'indigène. Le champ des jeux s'en trouve affecté, engagé qu'il est dans un processus de recomposition où les jeux de type occidental se substituent aux modèles ludiques locaux.

L'effet dissolvant de l'administration coloniale sur les jeux locaux peut s'observer aussi au travers d'une politique de folklorisation des rites religieux et coutumiers en partie garants, dans leur forme originelle, de jeux locaux. Dans ce rôle, l'administration coloniale s'est manifestement appuyée sur les missions religieuses: véritables lieux de pouvoir et outil de promotion des valeurs de la puissance colonisatrice. Dès son implantation, l'Eglise se distingue par une forte intolérance vis-à-vis des cultures indigènes au nom de la suprématie culturelle absolue et de l'universalisme de l'Europe qu'on n'hésitait pas à confondre avec le monde. Cette "idéologie à prétention universaliste" et l'hiérarchisation des peuples et des valeurs constituera le principal credo des missions religieuses en Afrique et au Bénin, et servira de justification à toute entreprise de désintégration des cultures autochtones.

---

<sup>1</sup> La prochaine fois, le feu, version française de The fire next time (trad. Michel Sciamia), Paris, Gallimard, 1963.

<sup>2</sup> Selon J. ZIEGLER (1988: 129): «figures pathétiques, attachantes, malheureuses qui, nées africaines, fantasment pendant toute une vie, sur l'impossible identité blanche, européenne ou américaine»

Par l'imposition de préceptes et visions du monde tout à fait étrangers et l'implantation de solides structures, l'Eglise s'est attaquée aux fondements mêmes des religions traditionnelles pour lesquelles les activités ludiques jouaient d'importants rôles. Plus qu'une simple désacralisation des jeux, ce sont certains de leurs principaux supports qui s'en sont trouvés emportés et, avec eux, beaucoup de jeux. Dans cette dynamique, de nombreux jeux de mémorisation, mécanismes de transmission du savoir et autrefois essentiellement pratiqués dans les couvents et cercles initiatiques (le cas du "ahanwi hanwi") ont soit péri, soit amorcé leur disparition. La plupart de ceux qui avaient pu survivre l'ont été temporairement, altérés qu'ils étaient du fait de leur détachement du contexte originel.

L'administration coloniale a enfin été l'un des principaux acteurs du péril des jeux locaux par sa contribution à la désintégration des organisations sociales traditionnelles au profit de nouvelles structures. Avec l'éclatement de la royauté et la nucléarisation de la famille s'en sont allés le sens de la promotion ludique<sup>1</sup> et la transmission des jeux du terroir aux générations montantes.

**L'école.** Institution étrangère relativement récente au Bénin<sup>2</sup>, l'école, support principal de la colonisation et instrument de diffusion de la culture du Nord, a fortement contribué au bouleversement des valeurs locales. Les objectifs de l'école coloniale rassemblés dans un propos de A. TERRISSE sont suffisamment révélateurs du rôle joué par l'école dans l'acculturation négative au Bénin. «... il faut, d'une part, détecter et former des élites capables d'administrer des affaires publiques, de gérer et d'exploiter les richesses, d'aider les masses à s'élever à leur tour... Certes, rien ne peut remplacer l'école qui, par sa lente imprégnation, est le seul moyen durable et

---

<sup>1</sup> Au plus fort des royautés, chaque groupe ethnique, chaque village, chaque agglomération créait ses propres divertissements et jeux afin de susciter l'enthousiasme royal.

<sup>2</sup> La première école implantée au Dahomey (actuel Bénin) est de type confessionnel et a été créée en 1854 à Ouidah par les méthodistes. Quant à la première école laïque, sa création remonte à 1903. Voir à ce sujet: AHISSOU (C) et ALECHOU (C) in Les écoles missionnaires: pionnières de la colonisation dans le Bas-Dahomey, mémoire du Certificat d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement Moyen, Université Nationale du Bénin, Ecole Normale Supérieure, 1981.

profond d'implanter la pensée et la civilisation françaises... Dans les vastes territoires d'Afrique, toute une humanité vit encore en retrait de la civilisation...»<sup>1</sup> dit-il.

Plus tard COQUERY-VIDROVITCH et MONIOT abonderont dans le même sens. Ils trouvent que l'enseignement colonial fut dans l'ensemble "rudimentaire et inadapté", et que dans son but avoué de "conquête intellectuelle et morale", il ne dotait que d'un "embryon d'instruction"<sup>2</sup>. Ces objectifs se traduisent à travers des programmes d'enseignement et manuels uniquement valorisants des modèles culturels occidentaux et à la conception desquels est sous-jacent le mépris du système de pensée traditionnel et de l'historicité locale. En dernière instance, l'objectif de l'école semble pouvoir être résumé à l'éloignement du noir de ses origines culturelles. I. KIMONI (1975: 180) rapporte la philosophie de l'école en ces termes: «Nous n'avons pas eu le même passé, vous et nous, mais nous aurons le même avenir, rigoureusement.»

Dans le souci du colon de faire rattraper au colonisé, malgré lui, son "retard" sur la "civilisation", l'école ne cède guère de place aux jeux locaux ni dans ses programmes, ni dans ses diverses activités régulières (interclasses, etc.) au cours desquelles l'élève n'est orienté que sur la pratique des jeux étrangers<sup>3</sup>. Signalons que les injonctions scolaires dans l'orientation de la consommation ludique des élèves se sont considérablement élargies ces dernières années, pour s'étendre désormais au-delà du cadre strict de l'école. En effet, depuis le début de cette décennie, il est de plus en plus fréquent de voir recommandés sur la liste des fournitures scolaires

---

<sup>1</sup> TERRISSE (A), "L'éducation de base en A O F" in L'éducation africaine, bulletin officiel de l'enseignement en AOF, nouvelle série, n°5.

<sup>2</sup> Cf. -COQUERY-VIDROVITCH C. et MONIOT H., L'Afrique Noire de 1800 à nos jours, 3ème édition, Paris, P.U.F., 1992, P: 199 et  
-BOUCHE D., Autrefois, notre pays s'appelait la Gaule..., CEA, VIII, 29, 1968, P: 100-122.

<sup>3</sup> Le recensement des jeux locaux dans les écoles n'a été possible qu'à la faveur de prouesses intellectuelles et mnémoniques individuelles de la part d'élèves et d'enseignants issus de milieu traditionnel. C'est le cas de mademoiselle Fatou SALL à qui CH. BEART doit la majeure partie de son répertoire ludique. Voir CH. BEART (1960: 120).

d'établissements privés, des types de jeu destinés à la pratique des élèves tant à l'école que dans la rue et à la maison. L'éducation dans certaines couches sociales au Bénin présente, on le constate, des homologues avec le modèle éducatif des couches supérieures des pays du Nord par l'intérêt qu'on y accorde au jeu, par le type (étranger) de jeux consommés et par les enjeux dont ce type de consommation est porteur.

L'école est le lieu de promotion et de diffusion des jeux étrangers de type occidental aux dépens de ceux locaux. Comment pouvait-il en être autrement dans ce contexte scolaire d'interdiction de la locution des langues vernaculaires<sup>1</sup>, symboles par excellence des cultures locales et principal support du langage et des pratiques ludiques locaux qui, rappelons-le, produits de civilisation de l'oralité, ne sont ni codifiés, ni traduits? Les jeux locaux ne se rencontrent finalement à l'école que circonstanciellement (lors des fêtes scolaires, par exemple) ou pendant la récréation, mais sous des formes dénaturées.

Dans cette œuvre de promotion et de diffusion des jeux importés au détriment des jeux locaux, les mass media jouent aussi un rôle déterminant.

**L'urbanisation et le modernisme.** Phénomène étranger, l'avènement des villes a été à la base de nombreuses perturbations culturelles. Ainsi, en dépit de quelques survivances culturelles, les citadins, pour la plupart, de générations d'urbanité récente, n'ont pas résisté au changement social et à la rupture culturelle qu'impose la ville et qui empêchent une transplantation des valeurs et pratiques villageoises. Hormis "l'effet de démonstration" inhérent à la consommation des jeux étrangers plus adaptés à la ville, on peut citer les difficultés relevant des politiques d'exploitation et d'occupation de l'espace urbain.

---

<sup>1</sup> En fait d'interdiction de langues vernaculaires, c'est la locution de toutes les langues nationales, même celle de type véhiculaire à l'instar du "fon", du "gun", du "mina", etc. partagés par de nombreuses communautés et porteuses de multiples jeux qui était proscrite à l'école. Ces mesures n'étaient pas exclusives à la seule colonie du Dahomey; ce que traduit bien B. DADIE dans *Climbié*, Editions Douga, Abidjan, 1996

Non seulement celles-ci ne prennent guère en compte la pratique des jeux locaux, mais elles sont conçues de sorte que les personnes âgées, dépositaires des traditions ludiques, ne soient de passage en ville qu'en touristes (exiguïté de l'espace résidentiel et coût de la vie en ville aidant) et soient marginalisées dans leur apport à l'éducation. Quant au modernisme, il donne lieu à l'invasion du champ social par des produits étrangers comme les mass media et jouets de type nouveau qui contribuent à la raréfaction et à la disparition des jeux locaux. C'est l'occasion de rappeler que l'introduction des jeux étrangers dans les pratiques de consommation locale n'est pas un phénomène nouveau. Elle participe des brassages culturels dont les prémices du genre remontent, d'après la tradition des chroniqueurs, aux incursions par le nord du continent en 26/647<sup>1</sup>.

Ce qui est nouveau, c'est l'invasion ludique étrangère des marchés et appareils de promotion et de diffusion culturelle, implication d'une économie politique caractérisée par la quête et la conquête de nouveaux débouchés et par une politique culturelle toujours plus hégémonique.

**Les organismes et institutions d'intervention culturelle.** Symbolisé par les centres culturels, cet ensemble se compose également d'institutions comme: AUDECAM, CODIAM, IPAM, etc. A caractères divers (gouvernemental, semi-gouvernemental ou multinational), ils interviennent au Bénin (anciennement Dahomey) comme dans les jeunes Etats, dans les secteurs de l'éducation et de la culture en général dès les lendemains de l'indépendance nationale. Officiellement instruments d'échanges académiques et culturels, ils se sont avérés beaucoup plus comme des instruments de recolonisation, leur rôle essentiel semblant se résumer à la pérennisation de la diffusion des valeurs de civilisations occidentales.

Il est notoire que le "pacte colonial" est bien plus opératoire, car très subtil, pendant la période post-coloniale dans les jeunes Etats indépendants. Au Bénin, selon C.

---

<sup>1</sup> Encyclopédie Générale de l'Islam, Le Subcontinent Indien, l'Afrique, 1970

NEKPO (1976: 13), jusqu'à une période récente, le centre culturel français n'offrait encore que des documents portant uniquement sur la France. En réalité, même de nos jours, la vocation première de ces institutions n'a pas vraiment varié. Et il s'y opère une sélection qui n'est pas de nature à valoriser les cultures locales dans toutes leurs dimensions. Ainsi les rares expositions de "jeux exotiques" au centre culturel français à Cotonou ne s'intéressent-elles qu'aux nouveaux jeux, laissant, du coup, pour compte toute la "flore ludique" typiquement béninoise.

**L'individualisation.** La segmentation et la polyphonie (selon E. MORIN) constituent des traits caractéristiques des sociétés industrielles et de la modernité actuelle. Ici, l'efficacité et la dynamique des valeurs sociales s'apprécient individuellement. A cette segmentation, à l'instrumentalité et à la rationalité marchandes s'opposent plutôt l'homogénéité de la cosmogonie traditionnelle, le symbolisme, la spiritualité et la totalité du jeu local. A la faveur de cette modernité, modèle légalisé, dominant et imposé à l'époque contemporaine, dont les jeux importés sont des vecteurs par excellence, baisse considérablement l'indice de légitimité sociale des jeux locaux comme de l'ensemble des valeurs culturelles autochtones. Dans un champ social moderne aux valeurs nouvelles, les jeux locaux apparaissent complètement étrangers et en disgrâce. Il en résulte une disparition progressive rendant ainsi discutable la thèse de DURKHEIM (1986: 91) faisant état de la possibilité qu'un fait social survive sans servir à rien.

**La mondialisation.** La globalisation à l'échelle internationale a impliqué une uniformisation culturelle traduite, entre autres, par les termes idéologiquement chargés de "civilisation de l'universel", de "village planétaire", d'"inforoute". Ceux-ci sont paradoxalement, des espaces de monopolisation de l'information et des images du Nord, mais de dissolution des cultures du Sud. Dépourvues de moyens de

production (satellites, paraboles, etc.) pour impulser une concurrence<sup>1</sup>, les pays du Sud subissent, impuissants, le déferlement culturel et, par voie de conséquence, ludique nordiste au détriment des jeux locaux.

**L'économie de marché: "une économie-monde".** A la croissance régulière des indicateurs économiques des pays du Nord depuis les lendemains de la Seconde Guerre Mondiale au milieu des années 70 (ZIEGLER, 1988: 315) vient s'ajouter la révélation des faiblesses du socialisme signant l'avènement, la montée et le triomphe du néo-libéralisme à la fin des années 80 (FUKUYAMA, 1992). A un moment ou à un autre, le capitalisme triomphant favorise une offensive de l'économie de marché qui s'étend non seulement à des champs très récemment encore taxés d'anti-économie comme celui du jeu, mais également, s'internationalise.

D'une part, la négativité passée ou la positivité actuelle du jeu, comme la rationalité moderne, se mesurent à l'aune de la valeur marchande et de la rentabilité ludiques. Dans un champ social moderne où la valeur d'échange semble s'être, pour l'essentiel, substituée à la valeur symbolique, où la rentabilisation concrète et l'économie ont pris le pas sur le culturel, les jeux locaux généralement dépourvus de valeur marchande évidente sont réduits à une fonction presque strictement divertissante et insuffisante pour assurer leur survivance. La limitation à la valeur d'usage fait tomber les jeux locaux sous le coup de l'inadéquation, de la mutilation ou de la disparition.

D'autre part, l'économie-monde à laquelle est sous-jacente l'économie de marché n'a fait qu'entraîner l'asphyxie des économies et modes d'échanges locaux au travers desquels était apparue une forme de vente des jeux autochtones (cf. Chap. V, Section II). Il faut mentionner enfin la marchandisation même du jeu consécutive à la crise économique généralisée, celle qui donne lieu à la quête de ressources nouvelles à la tête desquelles viennent les champs culturel et écologique. L'hyper-rentabilisation du

---

<sup>1</sup> Selon J. ZIEGLER (1988: 317): «... quatre agences d'information, deux américaines, une anglaise, une française contrôlent 86% des informations diffusées durant l'année 1986...» à travers le monde.

jeu, ces dernières années, en est une illustration. Face à cette dynamique économique nouvelle, le jeu local limité à sa valeur d'usage ne présente que peu d'intérêt; il s'en trouve contraint au déclin à moins d'une réadaptation.

### *b 9) Facteurs endogènes*

Présenter les institutions, modèles et valeurs importés comme les seuls facteurs de la déperdition ludique, c'est opter pour une démarche qui porte le risque d'occulter une partie considérable de l'historicité sociale et de ses déterminants traditionnels et modernes. La déperdition des jeux locaux n'est pas seulement impulsée de l'extérieur. Le phénomène qui participe de celui global de l'acculturation résulte également de causes internes ainsi que de limites propres aux jeux locaux par rapport à la rationalité moderne.

**Le tropisme de la culture dominante.** Les facilités apparentes et le caractère ostentatoire des styles de consommation au sein de la classe supérieure exercent sur les subcultures dominées un "effet de démonstration" et un tropisme vers la culture dominante et ses composantes. Dans un univers contemporain fait de profondes disproportions et d'exclusions, les disparités culturelles et sociales donnent lieu à une légitimation de la culture dominante et favorisent l'idéalisation de ses valeurs en tant que modèles sociaux en termes de psychanalyse sociale. L'intérêt de la majorité sociale défavorisée pour les modèles ludiques de la classe supérieure s'explique par ce jeu d'idéalisation et de légitimation culturelles qui contribue aussi à faire la lumière sur le processus de déperdition enregistré dans un champ dysfonctionnant des jeux locaux.

**Le court-termisme.** Le bas revenu et la précarité des conditions de vie de la majorité sociale aggravées par une inflation dévaluationniste de l'ordre de 38,6%<sup>1</sup> contraignent celle-ci à la quête de gain facile et à des objectifs de rentabilisation à court terme.

---

<sup>1</sup> L'Etat du monde 1996: annuaire économique et géopolitique mondial, Paris, la Découverte, 1995

Pour cette frange de la société aussi, le modèle de conception du “jeu pour le jeu” a vécu. Ce qui explique une ruée vers les jeux de hasard importés porteurs d’espoir de gain immédiat ou porteurs d’espoir tout court, aux dépens des jeux locaux (de hasard), symboles par excellence du jeu improductif, du jeu qui ne génère ni récolte, ni capital accru.

**“Culture imitative” et automutilation culturelle.** Le système de pensée africain traditionnel est, entre autres, caractérisé par le respect de l’étranger et du nouveau. Ce qui se traduit par un aveu d’impuissance devant toute forme d’objet ou de phénomène nouveau ou étranger dont le mécanisme incompris conduit trop facilement à des interprétations métasociales. Ceci se manifeste spécifiquement ici par la croyance en la suprématie des cultures occidentales et de leurs valeurs. Une suprématie qui se fonde sur l’écart technologique entre le Nord et le Sud, mais insidieusement, sur l’intériorisation d’une taxonomie dualiste qui concède toujours aux sociétés industrielles et à leurs valeurs la positivité, et au reste du monde, la négativité. L’une des conséquences de ces formes de représentation de l’étranger, du nouveau et de l’inexpliqué est l’attrait et le tropisme exercés sur la culture traditionnelle qui n’est plus aujourd’hui qu’une “culture imitative” selon les termes de J. ZIEGLER (1988, 127).

A l’image de la culture dominante, véritable satellite et résultante des cultures dominantes du Nord, la société béninoise contemporaine est téléguidée et sous la dépendance des modes de pensée, des modes de consommation, valeurs et habitudes importés. L’esprit, l’acquisition et la pratique du jeu ressemblent, à s’y méprendre, à la représentation et à la consommation ludiques dans les pays du Nord. Il n’existe plus de type de jeux ou de jouets des pays industrialisés, aussi coûteux et nouveaux soient-ils, qui ne soit immédiatement importé sur le marché et répercuté dans les habitudes et pratiques d’ici. Modes et styles de consommation sont désormais profondément déterminés par une forme de “capitalisme périphérique” et par

l'économie de marché. Toutes classes sociales confondues, plus aucun effort n'est ménagé pour "consommer civilisé" et accorder aux produits importés l'importance, l'intérêt et les honneurs dus à leur "rang". Une entrée brutale dans la société de consommation qui entraîne pour le champ ludique le discrédit, la mutilation et la noyade des jeux locaux dans cette "culture imitative" productrice, reproductrice et promotrice de jeux étrangers.

La croyance en la suprématie des jeux du Nord s'opère et subsiste au prix de deux formes de violence: une violence symbolique en amont qui détermine la foi en ces jeux et leur préférence, et une violence offensive et destructrice en aval contre le patrimoine ludique local qu'ils dominent. L'efficacité d'accumulation aidant, et au nom de leur propre survie et du maintien de leur supériorité, les jeux du Nord, à l'image du type de culture dont ils sont le produit, provoquent la répression, l'automutilation et la disgrâce des jeux autochtones.

**La totalité du système social traditionnel.** Au Bénin, le système social était d'un rythme linéaire et intégral. Le jeu, contrairement au caractère séparé qui s'en observe à l'époque contemporaine, était donc intégré et inséparable des autres activités de la société traditionnelle. Face au processus de modernisation et aux mutations impliquant la régionalisation croissante du champ social et l'autonomie des différents sous-champs, l'intégration intime du jeu local au corps social l'empêche de faire valoir ses propres potentialités. La perte de socialité qui s'ensuit les condamne progressivement au péril.

Le symbolisme et la totalité en tant que valeurs fondatrices des jeux locaux sont en contradiction avec l'autonomisation des champs, l'accumulation d'efficacité, la logique de concurrence et la rentabilité exigées par la modernité actuelle. Par rapport à l'échelle des valeurs contemporaines, cela favorise l'efficacité d'une violence de type généralement symbolique qui oriente les choix de consommation ludique vers les jeux étrangers circonstanciellement adéquats qui sont, par voie de conséquence,

d'un indice de légitimité sociale élevé. Il s'ensuit un désintéressement des jeux locaux dont la perte de légitimité entraîne une disparition progressive. Au contact des principes et valeurs directeurs de la modernité, les jeux locaux résistent très peu. Mais ce phénomène de mutilation et de déperdition n'est rendu effectivement possible que par l'action conjuguée de facteurs endogènes et exogènes. Il y a d'une part, l'autorité légitimatrice des valeurs étrangères et d'autre part, la permissivité culturelle locale et la facile croyance aux valeurs d'importation.

Dans tous les cas, le décalage profond entre la hiérarchie contemporaine des valeurs et l'inertie du champ traditionnel des jeux (inertie des jeux locaux restés trop tributaires des valeurs et normes sociales traditionnelles), mais surtout la dévaluation des principes et fonctions exclusivement symboliques conduisent à un anachronisme des jeux locaux et les frappent d'impertinence dans le champ social moderne.

### **B. Le jeu local comme source d'identité culturelle**

Sur le registre des éléments d'acculturation négative, les jeux importés apparaissent comme des facteurs de désintégration culturelle. Effet induit de la substitution radicale et/ou imposée des valeurs endogènes par des valeurs d'ailleurs, l'hybridisme culturel qui en résulte ajouté à l'inaccessibilité de ces jeux importés par la majorité sociale est source d'écartèlement psychologique, de flottement de la personnalité de base et de crise d'identité.

Le dualisme dans la consommation ludique, lieu de conflit de deux types de culture, donne lieu à un processus de dépersonnalisation et de déracinement progressifs se révélant à terme comme une étape majeure d'un processus plus englobant: celui de la rupture avec la conscience historique originelle et de perte de l'immunité culturelle. Dans le meilleur des cas, cette situation, source de réelles frustrations, génère diverses formes de complexes et d'inhibitions dont le snobisme et le rejet de

soi, observables à tous les niveaux du corps social et dans les centres urbains. Mais cela conduit aussi, facilement, à la déviance sociale. Par rapport à ces divers cadres où éclosent des pathologies individuelles et collectives, le jeu local comporte des avantages à divers égards.

Dans la société traditionnelle béninoise, le jeu occupe une place de choix dans les mécanismes d'éducation et de formation de la personnalité. En effet, moyen d'acquisition et de familiarisation avec le lexique, la syntaxe et les techniques d'expression originales des langues locales ainsi que véhicule des préceptes moraux et civiques, le jeu traditionnel fait figure d'un porte-manteau auquel sont accrochés l'imaginaire collectif et les valeurs culturelles<sup>1</sup>. Aussi peut-on noter qu'en dernière instance, les multiples recommandations et interdits dont les jeux locaux sont assortis n'ont pour objectif majeur que de mettre l'individu et la communauté en intelligence avec le projet de société.

Agent de socialisation par excellence (CHATEAU, 1946), le jeu traditionnel éduque, instruit mais surtout conditionne et familiarise avec la pensée, l'art de vivre et les idéaux sociaux. Il enracine les comportements individuels et collectifs de sorte que tout écart par rapport aux modèles sociaux est source majeure de frustration et d'anxiété. Ce qui fait également du type traditionnel de jeu un facteur de résorption des désirs insatisfaits par la société et des déficits relatifs aux relations interpersonnelles et aux rôles sociaux.

Par le jeu traditionnel est sauvegardé l'équilibre psychique et est conservée la fidélité à la culture d'origine. Un attachement qui engage l'individu dans le courant historique et le maintient dans le phylum social tout en le dotant des modèles de comportement social requis qui lui épargnent toute forme de réactions et choix

---

<sup>1</sup> Voir à ce sujet, - CHATEAU J., Le jeu de l'enfant après 3 ans, sa nature, sa discipline. Introduction à la pédagogie, Paris, Vrin, 1946; et  
- SUTTON-SMITH B. & ROSENBERG B. G., Sixty years of historical change in games of American children, Journal of American Folklore, 1961.

pathologiques. Rarement individuel, le jeu local est en corrélation parfaite avec la société dont il constitue un des reflets de la culture. C'est, de cette façon, un véritable cordon ombilical entre l'individu et la culture dont il est le produit. En d'autres termes, le jeu local est source de sécurité psychologique et d'assurance culturelle en tant qu'agent de conservation du contact avec les us et coutumes du milieu d'origine. Le jeu local constitue à la fois un facteur d'identification sociale et un facteur d'identité culturelle. Facteur d'autant plus important qu'il contribue à l'épanouissement individuel et peut servir de fondement au développement social et même économique.

### **SECTION III. Enjeux et fondements de type économique**

#### **A. Coûts économiques et accessibilité au jeu**

L'histoire des jeux au Bénin donne à lire deux moments distincts et deux modèles différents de jeux; chacun caractérisé par un type et une logique économiques donnés. Dans un premier temps, nous avons les jeux traditionnels aujourd'hui déperdus en grande partie du fait d'une valeur essentiellement d'usage qui ne répond plus tout à fait aux exigences économiques et sociales contemporaines. Cependant, ce sont des jeux qui répondent aux valeurs et normes sociales de leur temps et qui, en sus, comportaient l'avantage de n'exiger que peu (ou pas) d'investissement. Pour ces raisons, ils étaient d'une forte popularité dans une société caractérisée par l'économie de subsistance.

Par contre, la modernisation et l'époque contemporaine offrent de nouveaux types de jeux: des jeux étrangers, pour la plupart produits de l'ultralibéralisme et de la société de consommation répondant parfaitement aux lois de l'économie de marché et du capitalisme universalisé. Leurs prix prohibitifs excluent cependant la majorité sociale

du champ de la consommation ludique et contribuent, dans une large mesure, à la régression qui soulèvent la question de la réhabilitation des jeux locaux. Mais faudrait-il encore repérer, en dehors de toutes considérations du passé, des potentialités réelles que ces anciens jeux peuvent encore faire prévaloir par les temps actuels.

### **B. Jeu et dimension culturelle du développement**

«On ne peut avoir économiquement raison si on a socio-culturellement tort.» Ainsi S. B. DIAGNE débutait-il l'introduction de l'ouvrage produit à la suite de l'atelier organisé par le CODESRIA et le FOCSIV sur "La culture du développement"<sup>1</sup>.

Cette phrase, on le voit, établit une corrélation étroite entre l'économique, le culturel et le social. C'est évidemment, à démontrer ces liens, que ce sont attelées les différentes communications lors de cette rencontre. L'atelier qui s'inscrit dans une tradition de productions africanistes et culturalistes, fille des indépendances des années 60, s'en démarque tout de même par la pertinence de ses préoccupations.

On ne le soulignera peut-être jamais assez, mais la dimension socio-culturelle du développement se donne à voir dans le progrès des nations et des peuples. Et le miracle japonais de même que l'émergence des NPI et des pays d'Asie du Sud-Est constituent des indicateurs contemporains qui en donnent une fois de plus la mesure.

A travers l'atelier du CODESRIA et du FOCSIV, on s'aperçoit, une fois encore, de la nécessité de redéfinir l'approche du développement sur la base des valeurs et besoins culturels. Cependant, en dépit des études de cas proposés par certains orateurs à cet atelier<sup>2</sup>, ce qui en constitue d'ailleurs l'originalité, la dimension

---

<sup>1</sup> S. B. DIAGNE, "A partir d'une évidence..." in La culture du développement, Dakar, CODESRIA, 1991, P: 1.

<sup>2</sup> S. B. DIAGNE (sous la direction de), La culture du développement, op. cit., P: 67-125

culturelle du développement reste une problématique fort peu concrète et effective en pratique et sur le terrain, ce qui requiert qu'on passe à l'action.

En effet, l'efficacité de la culture dans le développement comme l'efficacité des cultures africaines traditionnelles dans le champ socio-économique ne devrait plus se mesurer aujourd'hui à l'aune de la seule abstraction. Objets et valeurs culturels traditionnels constituent des ressources économiques évidentes déterminantes dans l'amélioration des conditions de vie individuelles et collectives. L'art africain (la sculpture, la musique, etc.) en est une illustration et le jeu traditionnel qui fait désormais l'objet de convoitise et de spoliation extérieure, rappelant la logique et l'économie de pillage, présente les mêmes avantages économiques.

Les temps actuels sont marqués par un processus de récupération des productions ludiques africaines à la tête de laquelle vient celle du jeu "aji"<sup>1</sup>. Comme le remarque J. ZIEGLER (1988, 131), «...la culture métropolitaine avec son efficacité d'accumulation s'approprie presque tout ce qu'il y a de meilleur dans les cultures périphériques...

Aujourd'hui, la salsa des yorubas déportés à Cuba, la norma cap-verdienne, le reggae des noirs insurgés du centre de la Jamaïque sont intégrés, récupérés, usurpés par les métropoles: les compagnies multinationales de cassettes et disques ... de Londres, New York, Paris et Genève gagnent avec l'antique plainte des Noirs chaque année des fortunes confortables». Le jeu africain n'échappe pas à ce phénomène et se présente comme l'un des derniers inscrits sur le registre de ce processus de récupération-spoliation.

---

<sup>1</sup> Objet de recherche psychologique en Suisse (voir PIAGET, DASEN, RETSCHITZKI, etc.), "aji" ou awalé est également soumis à des études mathématiques et informatiques en France et à des expériences économiques aux Etats-Unis. Parallèlement, son support matériel, à l'image de nombreux autres matériels de jeux, fait l'objet d'un commerce fructueux et en nette progression dans les pays industrialisés. Cédé à 720 FF sous forme de "design" en France avant la dévaluation, il coûte 64 \$US à Chicago aux Etats-Unis en 1994.

### C. Le jeu local comme ressources économiques

L'appropriation et la spoliation de l'Afrique par les puissances industrielles ne s'opère donc plus uniquement par le canal des matières premières, des ressources économiques, artistiques et touristiques, etc. Désormais, le processus porte également sur la filière ludique<sup>1</sup>. Le support médiatique et l'intérêt que suscitent certains jeux africains se révèlent comme des entreprises purement commerciales motivées par le dessein de tirer le maximum de profits des jeux concernés. L'interculturalité, la culture de l'universel, etc... qui s'avèrent, ultimement, des langages et des espaces de folklorisation et de phagocytose des valeurs et productions non-européennes, servent, à l'occasion, de paravents idéaux.

Eu égard à l'importance du facteur économique dans la rationalité occidentale, un enseignement peut-être un peu mécanique se dégage de cet intérêt grandissant pour les jeux locaux: ceux-ci doivent être d'une réelle portée économique.

S'inscrivant dans les cibles de quête des ressources nouvelles, le jeu contemporain, bien loin de la représentation classique du jeu, est devenu un cadre d'accumulation et de reconversion de capitaux, un cadre de déplacement de richesses et de valeurs diverses.

De même que dans l'hagiographie chrétienne, de grands pécheurs sont devenus des saints émérites<sup>2</sup>, le jeu, longtemps frappé d'ostracisme social et économique, devient une ressource des plus rentables. La connexion du jeu et du réel, du jeu et des valeurs économiques s'est comme révélée à l'époque contemporaine, et la quête de profit aidant, l'individu, la collectivité, voire l'instance étatique, recourent au jeu comme source d'accumulation de capital économique.

---

<sup>1</sup> Voir - Cahier des sciences Humaines, vol. 30, n°4, 1994, P: 796-797, et  
- R.BUTSCH, *For fun and profit. The transformation of leisure into consumption*, Temple University Press, Philadelphia, 1990.

<sup>2</sup> Allusion à Saul de Tarse devenu Apôtre Paul. Voir *La Bible, Ancien et nouveau testament*, Société biblique française; 1982 et 1986, Actes 8.1-3, 9.1-31, 22.6-16 et 26.12-18

Le ludisme primitif a désormais fait place à la productivité, voire au productivisme ludique. Le soupçon de socio-pathologie qui continue de peser sur le jeu, autrefois taxé d'anti-économique, ne l'empêche pas pour autant de susciter, à l'image des ressources écologiques et culturelles, un intérêt particulier dans le processus de recomposition du système des valeurs économiques. Mais en Afrique en général, et au Bénin en particulier, ce phénomène qui s'amplifie semble toujours échapper aux pouvoirs publics et à l'observation sociale.

Le jeu constitue aujourd'hui un enjeu économique de taille et l'inexistence de structures locales d'exploitation et de rentabilisation ou, tout au moins, de mesures de protections constituent, pour les sociétés industrialisées, le gage d'un monopole et d'une exploitation maximale, voire d'une nouvelle forme de pillage au préjudice des cultures africaines. Les jeux en général, et les jeux locaux comme le montre la spoliation que subit l'Afrique en la matière, ont des potentialités économiques considérables. Et la passivité actuelle des peuples et pouvoirs africains est d'autant plus préjudiciable que, le reflux de ces mêmes jeux dans quelques années risque de coûter cher dans tous les sens du terme.

En effet, contrairement aux jeux importés, onéreux et budgétivores, les jeux locaux, comme sus-indiqué, sont peu coûteux. Même dans le cas d'une modernisation et d'une transformation sur place, ces jeux comporteront toujours l'avantage de revenir moins cher et d'être accessibles, mais en sus, ils contribueront à drainer des devises étrangères et à résorber la crise socio-économique. En revanche, le rachat des mêmes jeux transformés dans des structures étrangères risque de revenir, par analogie aux produits importés obtenus à partir des matières premières africaines, à des coûts tout autant prohibitifs. La disproportion entre les prix du matériel du même jeu "aji" offert au Bénin et aux Etats-Unis<sup>1</sup> le préfigure suffisamment.

<sup>1</sup>

Proposé à 1800 frs cfa en moyenne par l'artisan béninois, le même matériel fabriqué aux Etats-Unis y est offert à 64\$, soit à environ 32000frs cfa.

## CONCLUSION PARTIELLE

Après ce tour des enjeux fondant, à notre sens, la nécessité d'une autre modernité ludique; enjeux qu'il serait d'ailleurs prétentieux de qualifier d'exhaustifs, le moins qu'on puisse dire est que le champ contemporain des jeux et la modernité actuelle s'appuient sur des productions ludiques étrangères aux coûts culturels, sociaux et économiques prohibitifs.

Il s'ensuit l'exclusion de la majorité sociale du champ de la consommation ludique, l'intensification des disparités et inégalités sociales, mais encore la déperdition des jeux locaux ainsi qu'un manque à gagner relevant de l'incapacité à réorganiser et à capitaliser ceux-ci. Qui plus est, l'état des lieux ludiques n'offre pas à repérer des facteurs d'incitation à la conception d'un avenir autre que celui du modèle de jeu ambiant. Les indicateurs du futur semblent n'être qu'au principe de la reproduction du système de jeu existant comme de l'ordre social actuel dans son ensemble.

Face à cette absence de vision alternative et prospective, nous nous proposons de tenter, dans les pages suivantes, une redécouverte des ressources endogènes en matière de jeu. La raison en est que la situation actuelle qui donne à croire à une "stérilité historique", trouve son sens moins dans l'inexistence de potentiels locaux internes que dans un déficit de volonté politique et de dynamisme social.

**CHAPITRE VIII.**

**De l'ethnologie à l'anthropologie du jeu.  
Ressources et pistes pour une autre  
modernité ludique**

## **CHAPITRE VIII. De l'ethnologie à l'anthropologie du jeu. Ressources et pistes pour une autre modernité ludique**

Quel type de jeux pour quelle modernité? Cette question, à elle seule, recouvre les préoccupations que soulève ce chapitre, et qui sont au cœur de la présente étude. Par extension, cette question fondamentale renvoie aux suivantes:

- Comment réinventer la modernité ludique?
- Comment récupérer et réhabiliter avec adéquation le patrimoine ludique traditionnel ?

Sous-jacente à cette dernière question se trouve une préoccupation majeure; à savoir, celle qui relève de l'avènement et du succès des jeux dits modernes dans les sociétés africaines contemporaines. Il s'agit de déterminer le rapport des jeux caractérisant la civilisation et les cultures noires à la vague d'invasion ludique moderne.

Au plan scientifique, il se pose la question de savoir si l'analyse de la modernité conserve sa pertinence, si elle ne prend pas en compte les systèmes de valeurs et de pratiques préexistantes, étant entendu l'établissement de l'antériorité civilisationnelle et culturelle. L'homme de science cherchera à savoir si une sociologie de la modernité ludique est séparable de l'étude de l'historicité et de la dynamique ludiques et culturelles traditionnelles.

Les comportements modernes tant individuels que collectifs conservent un caractère incompressible vis-à-vis de l'habitus et de l'héritage socio-culturel, et la tradition

constitue un repère historique et, dans bien des cas, la source à laquelle s'abreuve la modernité. Aussi, l'étude de la modernité ludique nécessite-t-elle un intérêt particulier autant pour les formes anciennes de représentation ludique que pour les pratiques et modes de consommation passés du jeu. Tradition et modernité ludiques perçues sous un angle structural et statique, englobent deux catégories de valeurs qui, apparemment, semblent s'exclure mais qui, dans la réalité, sont dialectiques. Elles se supposent et l'une ne saurait être aujourd'hui appréhendée sans qu'on ne s'en réfère à l'autre. Qui plus est, l'éventualité d'une autre modernité ludique sous l'angle duquel a été entreprise la présente étude exige un important in-put de jeux locaux (jeux dits traditionnels) dont l'analyse approfondie est suffisamment évocatrice. L'étude de la modernité ludique nécessite de revisiter la perception et le potentiel de jeux locaux d'autant plus que la recomposition du champ ludique en cours (la composition du champ ludique contemporain), quoique différenciée, présente toujours des traces et survivances fort informatives de formes traditionnelles de jeux locaux.

La société béninoise contemporaine se sait engagée dans un processus de rupture socio-culturelle généralement désigné par la modernité. La crise qui s'ensuit se traduit, au stade actuel, par la substitution progressive des valeurs et pratiques préexistantes par de nouvelles. Les notions de crise socio-culturelle et de modernité renvoient donc à un état antérieur de normalité et d'équilibre, à un ordre antérieur pouvant être représenté ici comme un système de références aujourd'hui en déperdition parce que d'une autre époque.

Les époques antérieures au contact avec d'autres civilisations, et singulièrement celles précédant la colonisation qui marque le début d'une rupture prononcée avec la culture locale et d'une permissivité aux valeurs étrangères progressivement apparues comme les valeurs modernes, étaient, dans les sociétés africaines,

caractérisées par des consciences et des connaissances, des savoir-faire et un esprit ludiques spécifiques. La modernité ludique renvoie donc à ces formes antérieures et plus anciennes de jeux fondues dans l'historicité de plusieurs générations mais susceptibles d'être en partie exhumées par la curiosité scientifique.

## **SECTION I. Le potentiel ludique local**

En dépit de son originalité et d'une uniformité apparente, l'univers traditionnel des jeux se présente sous une forme foncièrement diversifiée. La reconstitution et l'analyse de ce champ ainsi que son opérationnalité pour les besoins de la cause scientifique requièrent une taxonomie. Une taxonomie qui permet de situer le champ traditionnel des jeux par rapport aux typologies et valeurs ludiques plus ou moins universellement établies.

### **A. De la typologie**

La classification des jeux locaux donne l'occasion de souligner les dissemblances entre les bases taxonomiques prométhéennes et la pensée classificatoire des sociétés traditionnelles africaines. Le caractère "diffus" et moins distinctif de celle-ci apparaît également dans le champ des jeux.

Loin de reposer sur des critères dits rationnels d'ordre fonctionnaliste ou structuraliste, d'ordre synchronique ou diachronique, la typologie se fonde ici sur des principes normatifs où priment les rapports de genres et de générations et d'autres formes de prescriptions et proscriptions sociales.

On distingue les jeux diurnes des jeux nocturnes, les jeux des saisons sèches des jeux des saisons pluvieuses, etc. Le jeu "aji" en est la parfaite illustration. Il change

de sens et de représentation selon qu'il est pratiqué de jour ou de nuit, ordinairement ou sous forme de rite, par les hommes ou par les femmes, par les initiés ou par le grand public. La nature singulièrement élargie et englobante des critères traditionnels de sélection et de classement est porteuse de faiblesses se traduisant notamment par une imprécision des catégories des jeux.

Pour des raisons d'efficience a été expérimentée et réalisée une intégration des jeux traditionnels à la typologie de R. CAILLOIS dont la relative universalité des principes fondateurs facilite l'adaptation en question. Les spécificités du champ traditionnel des jeux exigent cependant d'assortir la typologie de CAILLOIS, non seulement de la distinction des niveaux "paidia" et "ludus" du jeu, mais également de la différenciation entre les rapports au jeu, entre jeux oraux, jeux physiques et jeux d'intelligence, etc.

En effet, l'une des limites du modèle CAILLOIS que le patrimoine ludique traditionnel fait ressortir est le peu de cas qui semble y être fait des rapports de genre et d'âge, visiblement très déterminants dans les sociétés africaines traditionnelles. Dans la culture "adja-fon", la consommation de nombreux jeux est réservée à un genre donné et stratifiée selon les âges. L'importance de ces distinctions nous impose d'envisager une classification des jeux locaux qui soit assortie d'une différenciation de jeux mixtes et de jeux sexualisés.

La particularité du champ traditionnel des jeux se traduit aussi par la place qui y revient aux arts et traditions populaires et, en particulier aux récits populaires; à savoir "hwenuxo" (conte), "lo" (proverbe), "nubaso" (devinette), etc. La caractéristique fondamentale de ces distractions est la disproportion entre le degré d'implication du joueur principal et celui d'une assistance souvent passive et trop confinée dans des rôles de spectateurs.

Les arts et traditions populaires sont essentiellement fondés sur une maîtrise parfaite



		Qualité	Structure	Nombre	Disposition				
"vε"	quilles (grains) de vε <sup>(1)</sup>	sol sableux	Rectangle bipartite	1 à 5 par équipe	derrière les camps	gain des pivots	exécution adresse	Journée	Epuisement
"akoto"	akoto <sup>(2)</sup>		Mince amas de sable	2 au moins	face à face	exécution	adresse concentration	Journée	Epuisement
"aji"	- un moule à 12 cavités - 48 pions (grains) d'aji <sup>(3)</sup> - 2 morceaux d'os	sous l'arbre place publique devanture de maison	Variable	2 au moins		gains en série	développement de capacités mathématiques	Journée	Epuisement
"ahanwi-hanwi"	12 cailloux	- dans la cour - place publique	un cercle divisé en 4 parties de 3 alvéoles chacune	1 plus la foule	dos à l'aire de jeu	frontières des régions intermède musical	Intelligence	Soir après le travail	Epuisement
"kannakanna"	- bois fourchu - caoutchouc - cuir - cailloux	- la brousse -abords du village et de maison	variable	un ou plus	variable	-confec-tion -visée et -propul-sion de projectile	adresse		

1 graine du *Dioclea reflexa*

2 espèce plus petite des mollusques gastropodes appelés escargots

3 graine du *Ceasalpinia bonduc* ou du *Ceasalpinia crista*

"tikpoun"	- bois spongieux	variable			-confec-tion -propul-sion de projectile	adresse		
"kpa-kpa"	- nervure de feuilles de bananier				la confec-tion	audi-tion	Journée	Crépus-cule
"gavi"	- épi de maïs - caout-chouc - brindilles	brousse aux abords de la maison et du village			confec-tion et propul-sion de la flèche	adresse		
"klohwan"	- cailloux - corde				-confec-tion -projec-tion			
"avunle" et "amina"		cour et devan-ture de maison	2 au moins	face à face	passage d'un temps à un autre	trom-per la vigi-lance de l'adver-saire	-après midi -après le dîner -clair de lune	épuise-ment d'un joueur
"asogwe"	- nervure de palme - morceau de cale-basse "aciɔjkwin" ou cailloux	variable	un ou plus	variable	haut de gamme	bruita-ge	dans la journée	variable

"cɛungocɛ"	- fruit de "atangwe" <sup>(1)</sup> "aciɔikwin" ou "azetɔnu- kun" <sup>(2)</sup>				les roule- ments	bruita- ge  rythme		
------------	--	--	--	--	---------------------	-----------------------------	--	--

Source: Enquête de terrain

Tableau n° 14. Aspect socio-démographique et finalités des jeux de compétition

IDENTITES		RAPPORTS SOCIAUX ET BIOLOGIQUES			CENTRES D'INTERETS	
Dénomi- nations	Variantes	Ages (an)	Nature	Genres	Facteurs requis	Fonctions sociales et finalités
vɛ	"yovovɛ" "Jeu de Dakar"	10 et +	collectif	M	- savoir-faire - entraînement - patience - concentration	- adresse - ordre - discipline - volonté de vaincre
akoto	- Les toupies	6 -16				
aji	- wari - solo - mankala - yovoji - xwenumi - awalé	16 et +		M/F (rarement)	- savoir faire - sang-froid	-logique mathématique - réflexe - socialité - réflexe - humilité

1 Graine de l'Abrus précatorius

2 Espèce proche de la courge (Cucurbita maxima)

ahanwi-hanwi	-	5 et +		M	- concentration - faculté de rétention	- mémorisation - connaissance du milieu
kanna-kanna	lance-pierre	8 - 14	I et C	M	- savoir faire - force -entraînement	- adresse - sens de créativité
tikpoun	- fusils - jouets à compression	5 - 10		M/F	- savoir - faire	- sens ludique - sens de créativité
kpa-kpa	-	3 - 8		M		- adresse
gavi	- arc -jouets	5 - 10		M/F (rarement)	- adresse - force	
klohwan	- frondes	8 - 16		M/F	- entraînement - force	réflexe
amina et avunle	- comptines	7 - 17	C	M	-concentration -attention	audition
asogwe	- hochets	1 - 5	I	M/F	- savoir- faire - entraînement	-
cEungocE	-castagnettes	6 - 18	I et C	M	-créativité -finesse	- audition - mémorisation - affirmation de soi.

C: jeu collectif

I: jeu individuel

M: masculin

F: féminin

Source: enquête de terrain

Il ressort des déterminations structuro-morphologiques, socio-démographiques et fonctionnelles des jeux de la famille "agôn" que celle-ci est dominée par des activités dont la pratique nécessite, dans l'ordre d'importance, l'exercice physique,

l'adresse, l'intelligence, le savoir-faire et la volonté de vaincre. L'importance variable de ces divers principes permet une lecture sociale et économique des sub-cultures productrices des jeux en question. La prédominance avérée des jeux d'adresse traduit par exemple la place de la chasse dans les activités socio-économiques de ces communautés tout en étant également un indicateur de l'importance des rites.

Dans la représentation des communautés enquêtées, les jeux d'adresse sont généralement assimilés à des rituels. La cible représente la bête traquée et les joueurs se doivent de respecter les règles comme dans des situations réelles. Les toupies représentent par exemple des femmes, et les parties de toupies font l'objet de compétitions durant lesquelles le but est de "gagner" le maximum de femmes pour prouver sa puissance, sa virilité. Les perdants sont considérés comme "impuissants". Par conséquent, ils sont rejetés, comme dans la réalité sociale, par la communauté<sup>(1)</sup>. D'où une sanction à valeur expiatoire qui leur est infligée en fin de partie.

*b) Les jeux de hasard*

Tableau n° 15. Répertoire et description des jeux de hasard

Dénomination	Matériaux	Espaces, lieux et aires		Joueurs		Parties principales	Buts	Moment propice	Fin de partie
		Qualité	Structure	Nombre	Disposition				

<sup>1</sup> Dans le système de pensée traditionnel béninois, l'impuissance et la stérilité sont assimilées à une infamie dont Dieu frappe certains individus. Ceux-ci sont généralement perçus comme des sorciers et sont, par conséquent, socialement marginalisés.

agbanxwe	foulard	-concession - agglomération		2 au moins	Initialement dans un cercle	rattrapage d'un caché	découverte	clair de lune	coucher
ungblɛlɛlɛ		cour		5 ou plus	-assis -alignés -jambe allongée	identification	chance maîtrise des sens		
teni teji teta									
alɔtɛmɛ	- grains de maïs - cailloux	- cour -concession -devanture des maisons - champ		2 - 4	face à face	identification de la main détentrice ou du nombre de cailloux	chance		
nabiɖalɔmɛ									
dɛn	ficelle		amas de sable divisé en nombre de joueurs	2 - 5		fouille	découverte		
axi	cailloux brindilles boulettes	-	diagramme en spirale	2 ou 4		identification		clair de lune	
gandɔnu-gbo	- tampon - cithare		-	1 principal + la foule					

Source: Enquête de terrain

Tableau n°16. Aspect socio-démographique et finalités des jeux de hasard

IDENTITES		RAPPORTS SOCIAUX ET BIOLOGIQUES			CENTRES D'INTERETS	
Dénominations	Variantes	Ages (an)	Nature	Genres	Facteurs requis	Fonctions sociales et finalités
Agbanxwe	Collin-maillard cache-cache	5 - 16	collectif	M/F	- flair - patience	- attention - adresse - vitesse d'exécution
ungblɛlɛlɛ	Comptines	4 - 9		F/M	maîtrise de soi	maîtrise de soi
teni teji teta						

alotemè	furet	3 - 9	M/F	chance	réflexe
nabidalomè					
dèn	cache-tampon	5 - 12			
axi					
gandonugbo	cache- tampon	6 -18			

Source : enquête de terrain

Les jeux qu'il convient d'appeler les "découvrir" constituent l'essentiel de cette famille. Interviennent, tous les procédés possibles pour cacher. Le plus fréquent est le bandage de la vue du joueur. Il est, après avoir recouvert la vue, invité à deviner l'auteur d'un acte ou un changement opéré pendant qu'il avait la vue bandée, alors que tout était plus ou moins revenu dans l'état initial. On cache soit un individu, soit un objet; ou dans l'eau, ou dans le sable ou en tout lieu pouvant servir de cachette. La recherche peut être d'un mode particulier. Elle peut être orientée par une musique provenant de l'assistance, une musique dont le rythme s'accélère ou non, selon que le joueur s'approche ou s'éloigne de l'objet à découvrir.

Les jeux traditionnels de hasard recensés dans le tableau ci-dessus présentent les caractéristiques généralement établies par R. CAILLOIS dans sa classification. Leur pratique requiert suffisamment de contingence et de chance même si l'intelligence y est également sollicitée. Ils développent le réflexe, l'attention, l'adresse, la persévérance, le courage, etc. Le joueur doit avoir le goût et le sens de la découverte qui, développés, sont d'une utilité particulière puisque se transformant en goût sérieux pour la recherche dans des sociétés qui présentent encore des signes

de sociétés de cueillette et où certains produits de première nécessité restent cachés dans la forêt ou dans les eaux.

Des activités socio-économiques et utilitaires telles que la cueillette, la chasse, la pêche et la moisson sont l'occasion d'exercice du sens de la recherche et de la découverte ludiques. Les résultats de la maraude d'"azonveve" (sapotille sauvage) organisée périodiquement par les enfants de Houèdo (dans la sous-préfecture d'Abomey-Calavi) et des battues régulières en pays "ayizo" (dans la sous-préfecture de Tori-bossito) constituent quelques illustrations de l'efficacité de la recherche ludique. Ce que dit Ch. BEART à ce sujet semble tiré de notre champ d'étude. Pour l'ethnologue des jeux africains (BEART, 1955: 209): "Le hasard n'est jamais absent d'une recherche, même sérieuse, et l'on peut dire que dans la recherche scientifique le bon chercheur est celui qui, par la richesse de ses connaissances et la pénétration de son esprit, sait profiter de hasards qui échapperont au chercheur moins doué". Les jeux de hasard ont ainsi une importance particulière dans l'aire culturelle "adja-fon" au sud du Bénin. Cependant deux faits sont remarquables dans le champ de ces jeux; à savoir, leur pauvreté statistique et la domination de leur pratique par les enfants.

Le déficit et la pauvreté numériques des jeux d'aléa et l'indifférence manifeste des adultes à leurs égards s'expliquent globalement par la représentation du hasard dans le système de pensée traditionnel. Ici, le hasard, plus qu'un simple concours de circonstances et une coïncidence, est une manifestation de la volonté des ancêtres ou des divinités. L'aléa cache une parabole dont l'individu ou le groupe se doit de rechercher le sens. La découverte de ce sens caché est trop importante pour faire l'objet d'un jeu, pour être abandonnée aux activités ludiques accessibles au grand public, particulièrement aux femmes et aux enfants. Il n'existe guère, dans la tradition béninoise, de jeu de dé à l'instar des jeux de hasard importés comme le

ludo. Les activités pouvant, dans ce cadre, tenir lieu de jeux relèvent strictement du champ du sacré et de la divination. La découverte du sens métaphysique des choses est œuvre d'adulte et fait l'objet de consultations auprès de marabouts, mais surtout auprès de prêtres géomanciers dont les chapelets divinatoires ("akplɛkan"), assimilables à un matériel ludique, constituent des symboles. Ceux qui fondent l'espace sacré et réservé des sens cachés de la vie.

En dernière instance, le peu d'affection des adultes pour les jeux de hasard traduit l'importance du métaphysique dans les systèmes de pensée et de pratiques traditionnels.

Par extension, cela traduit une prééminence de la foi métaphysique sur le positivisme. Une prééminence qui, par hypothèse, peut être mise en corrélation avec le décalage scientifique et technologique des sociétés considérées.

*c) Les faire-semblant*

Tableau n°17. Répertoire et description des faire-semblant

Dénominations	Matériaux	Espaces, lieux et aires		Joueurs		Parties principales	Buts	Moment propice	Fin de partie
		Qualité	Structure	Nombre	Disposition				

yevevi	- vielle toile de tissu - épi de maïs	cour de la maison	1 ou plus	fabrication	Initia- tion aux activi- tés sociales d'adult- tes et aux fonc- tions sociales	couch- er du soleil		
kekévi		- rue - sol ferme						
koyihun	- assiettes brisées - sable - eau	conces- sion					face à face	
kpen	- tige de papayer - lame	- champ -conces- sion						soleil au zénith  cou- cher du soleil
zangbetovi	- épi de maïs - peau de banane	cour de la maison						

Source : Enquête de terrain

Tableau n° 18. Aspect socio-démographique et finalités des faire-semblant

IDENTITES		RAPPORTS SOCIAUX ET BIOLOGIQUES			CENTRES D'INTERETS	
Dénomina- tions	Variantes	Ages (an)	Nature	Genres	Facteurs requis	Fonctions sociales et finalités
yevevi	- abuneka - poupées importées	4 - 7	collectif	F/M	- réflexion - savoir faire - intelligence - coordination - attention - patience	- ingéniosité - croissance mentale
kekévi	poussoirs et traîneaux importés	5 - 11		M/F		
koyihun	dînettes	3 - 7		F/M	sens de l'imitation	- croissance cognitive - sens de l'autorité

kpen	sifflets-jouets	6 - 10	M/F	- savoir faire - attention	- génie - sens de créativité
zangbetovi	-	3 - 8			

Source: enquête de terrain

Les moins importants numériquement mais les plus riches socio-culturellement: ainsi peut se résumer l'analyse des faire-semblant. Ce sont essentiellement des jeux chargés de symboles, par lesquels les enfants incarnent des activités ou des comportements des adultes. C'est l'imitation par les jeux, et elle répond globalement à un désir inconscient de socialisation. Chez les fillettes, d'innombrables jeux s'inscrivent dans ce processus.

Les pratiques ludiques des fillettes sont généralement l'image réduite et le reflet des activités socialement dévolues à la femme; à savoir les activités domestiques, la maternité, l'éducation, etc. Les fillettes imitent par exemple leurs mères en utilisant des ustensiles de cuisines (boîtes de conserves servant de marmites, débris de calesses ou de poteries remplaçant les assiettes, etc.). Une gamme variée de "provisions" (têtes de crevettes, carapaces de crabes, épiluchures d'ignames et d'oignons, sables, etc.) servent pour la préparation, sur un foyer imaginaire, de la dînette ("koyihun"). Elles imitent aussi la nourrice. L'identification la plus courante consiste à concevoir des poupées à l'aide d'un noyau de mangue, d'un épi de maïs, de bois, d'étoffe ou de terre cuite. Elles simulent de baptiser le "nouveau-né", de le faire téter, de le nourrir, de le soigner, de le faire coucher, de le porter au dos ou de le proposer en mariage quand il s'agit d'une fille. Il s'agit d'une reproduction presque parfaite, car aussi fidèle que possible, du mariage civil, coutumier ou religieux à la suite de laquelle sont organisées des réceptions agrémentées de chants

et de danses. Mais ce mariage qui ne repose sur aucun contrat social est rompu au moindre malentendu. Pendant que les fillettes s'adonnent à ces jeux, les garçons miment les hommes adultes: époux, chasseurs, pêcheurs, etc... Ce sont eux qui érigent avec du sable et d'autres matériaux: maisons, poulaillers, chapelles, etc.

Dans tous les cas, une homologie se dégage entre la croissance des âges et l'évolution des pratiques ludiques. Une corrélation peut s'établir entre la socialité (en tant qu'intégration sociale) de l'individu et la culturalité des pratiques et comportements ludiques.

Par exemple, à un certain âge, la dînette cesse d'être "jeu de sable". Elle cesse d'être totalement factice pour devenir progressivement un repas participant de la consommation de mets réels: gâteaux, beignets, sirop, etc... dont les provisions familiales servent à la préparation.

En grandissant, les enfants abandonnent progressivement les jeux instinctifs et de moindre culturalité au profit de jeux plus sociaux et plus socialisants. Il s'opère un glissement des jeux vers les structures économiques et sociales formellement établies.

Participer à une partie de chasse ou faire la cuisine représente un jeu aux yeux de l'enfant. Cependant, de cette manière, il fait l'apprentissage de la vie adulte et des rôles socialement dévolus à son genre, à sa position et à son appartenance sociales<sup>(1)</sup>.

R. CAILLOIS (1967: 134) dira que: "...les jeux des enfants consistent pour une part et tout naturellement à mimer les adultes, de la même manière que leur éducation a pour but de les préparer à devenir à leur tour des adultes chargés de responsabilités effectives, non plus imaginaires...".

---

<sup>1</sup> Le suffixe "vi" (littéralement "le petit de") à la fin de la plupart des dénominations des jeux de ce groupe traduit bien cet apprentissage et la tendance vers des activités sociales mieux normées.

## 2°) Les récits populaires

Selon la définition et la classification sommaires des jeux, les récits populaires constituent des jeux mentaux parce que faisant appel à la mémoire et à une certaine agilité intellectuelle.

Les jeux appartenant à cette catégorie présentent les caractéristiques essentielles des traditions orales. Contrairement à leurs équivalents des pays industrialisés qui bénéficient du support scriptural ou audio-visuel, ces jeux-ci ont pour vecteur et mode de transmission exclusifs: la parole et l'oralité. Il en résulte un problème d'identité à travers le temps et dans l'espace dû à l'altération à laquelle exposent les interprétations et traductions linguistiques, elles-mêmes dynamiques.

La multiplicité des équivalences en langue française de certains récits populaires rend difficile leur classement. Cependant, on distingue:

- "hwenuxo": récit, histoire, conte, mythe, légende,
- "alisa": blague ou séance de blagues,
- "lo": proverbe,
- "nubaso": devinette,
- "xodiqo": palabre, causerie,
- "hweninso": tenir compagnie, souvent assimilé à "alisa" et à "xodiqo"

### a) Structure et description

De façon générale, les récits populaires ne nécessitent pas de matériels particuliers. Mais parfois, des séances de "hweninso" et de "xodiqo" sont agrémentées par des chansons et spectacles auxquels sont associés tambours et autres supports.

Le cercle est la figure géométrique caractérisant les séances de récits pendant lesquelles l'assistance se dispose autour du feu ou au clair de lune. Le narrateur se

place, de préférence, au milieu du cercle et de l'assistance afin que ses paroles et mimiques soient suivies de tous.

La nuit après le dîner, le clair de lune, la cour des concessions et les coins de feu constituent des cadres idéaux pour les récits populaires. Toutefois, on s'y adonne aussi à la devanture des maisons, sous les arbres ("vivotin", littéralement arbres de repos) et de jour (hormis "hwenuxo").

Le nombre des acteurs principaux et la densité de l'auditoire varient selon les régions et l'intérêt que les communautés accordent aux récits populaires. Ceux-ci, contrairement aux "jeux purs", mobilisent des foules. Ce qui leur confère des allures de spectacle. En dehors de l'acteur principal, et hormis le cas du "hwenuxo" où en plus du narrateur il y a l'épicentre, c'est l'assistance qui confère aux récits populaires sa vivacité, son sens et toute sa portée.

Le but des acteurs principaux que sont le narrateur et le ponctueur est de retenir au maximum l'attention de l'auditoire. Ils s'évertuent, pour cette raison, à reproduire le plus fidèlement possible le récit, à le revitaliser et à le densifier. A l'image du conte, les récits populaires sont divisés en parties. On distingue: le préambule, le corps et la conclusion. L'exemple du "hwenuxo" donne ce qui suit.

### **- Le préambule**

Les débuts de "hwenuxo" sont variables d'une communauté à une autre et vont des chants aux formules appropriées. La formule la plus fréquente enregistrée dans l'aire culturelle "adja-fon" est "hwenuxo ce zɔn mɔ vin boyijɛ dɔ..." (littéralement, "mon conte vole et se pose sur..."). Cette formule introductive se complète soit par "dayio..." ("autrefois..."), soit par : "do hwe nɛɔ nuɔ..." ("A cette époque ...") qui ont pour objet de faire abstraction du présent en faisant plonger dans le passé qui devrait déterminer, voire diriger les visions et pratiques actuelles.

### - Le corps

Le corps du "hwenuxo" se caractérise par les thèmes qui y sont développés et par les personnages qui y incarnent des rôles.

Les personnages apparaissent dans les contes traditionnels africains comme des entités autonomes servant, au plan social, à transmettre des vertus morales qu'ils incarnent ou qu'exige leur conduite. Une personnification par des animaux permet l'incarnation des différents rôles. Le lion incarne ainsi la force et la puissance; le lièvre, la ruse; l'ogre, la voracité; la marâtre, la méchanceté; les jumeaux, le mystère; etc.

A travers le conte traditionnel, ce sont les données du vécu quotidien, les normes et les valeurs sociales qui sont thématiques. Les thèmes sont multiples et vont de la désobéissance à la providence en passant par la stérilité, la serviabilité, le dévouement, l'héroïsme, la mort, etc.

Approbatons ou désapprobatons de l'assistance mettent fin à chaque phase de récit, également entrecoupé de chansons.

Partie intégrante du conte et portant directement sur les actions décrites dans le récit, les chansons internes sont critiques, explicatives ou illustratives; gaies, plaintives, émouvantes ou tragiques selon les contextes. En dehors de celles-ci dont la nature essentielle est de renforcer la qualité du récit, les séances de "hwenuxo" comportent également des chants externes.

Chants-intermèdes, les chants externes sont entonnés pour donner "l'ambiance", éveiller l'assistance, relancer l'intérêt de la soirée et stimuler d'autres narrateurs potentiels. Par les chants externes, on arrête aussi momentanément un long récit ou on s'annonce pour le tour suivant. Cependant, le conteur suivant demande généralement la parole par des interventions du genre "hwenuxo dɔkpo le dye" ("voici un autre conte") ou "hwenuxo ce nɛ aye?" ("n'est-ce pas mon conte?") tout au cours du récit précédent.

### - La conclusion

Leçons explicites et formules finales marquent le terme des "hwenuxo" dont les dénouements constituent des règles de morale: punition du méchant, récompense du docile et du discret, triomphe du droit, etc... Quant aux formules de fin, celles enregistrées varient entre : "fye hwenuxo ce fo do o nε" ("Voilà le terme de mon conte"), "adingban ce nεε" ("tel est mon mensonge") et "un ze hwenuxo ce do fye un ze sin o" ("je remets mon conte là où je l'ai pris"). Les deux dernières formules restent particulièrement chargées de sens et d'enseignement. La dernière indique que le conte appartient au patrimoine culturel collectif et que nul ne peut prétendre en être, seul, l'auteur, le dépositaire.

Les récits laissent apparaître leur dimension socialisante à travers le monde qu'ils mobilisent (souvent des familles ou des lignées entières) et par les messages qui y sont véhiculés.

Les séances de récits prennent généralement fin quand les chants et autres formes de stimulations n'arrivent plus à maintenir l'assistance, exténuée, en éveil.

#### *b) Sens et portée sociale*

Les récits populaires semblent remonter à des époques transitoires entre les mentalités mythiques et rationnelles, et être secrétés à des périodes de rupture et d'anomie. Conscientes de la menace des normes sociales et de l'ordre existant, les communautés enquêtées tentent la sauvegarde de ceux-ci et leur transmission aux générations montantes en les fondant dans les mécanismes pédagogiques non-répressifs que sont les récits.

Sans pour autant s'y confondre ou s'y résumer, les récits populaires participent, pour une large part, de la tradition orale. A l'image de la littérature traditionnelle d'expression orale, le symbolisme constitue l'une des principales caractéristiques des récits populaires. Ici, le symbolisme se traduit, entre autres signes, par les figures

géométriques accomplies pendant les récits. Notamment, le cercle dont la signification dans l'aire culturelle "adja-fon" se trouve largement donnée par B. ADOUKONOU (1980: 189).

De façon générale, la disposition en cercle de l'auditoire pendant les séances de récit relève du souci des sociétés béninoises traditionnelles d'élever le groupe social au-dessus des capacités et aspirations individuelles. Le cercle confère, selon les représentations traditionnelles, les vertus et la dynamique de groupe ainsi qu'il favorise l'émergence de l'identité de la collectivité par abstraction de l'identité individuelle. Par analogie à ce qu'écrit A. TIEROU de la danse (TIEROU A., 1983: 12, 20), les regroupements en cercle durant les récits constituent des moyens de densification et d'élévation des vibrations individuelles afin de se hisser au niveau du rythme transcendant du groupe. La quête permanente de la bénédiction des êtres transcendants; la quête de communion et de communication, d'abord intra-communautaire, ensuite avec la nature, conduit à se regrouper en cercle.

Une autre propriété des récits populaires résulte du sens de créativité et d'improvisation du narrateur et de l'épicentre. En plus de la maîtrise du contenu de base des suites d'un apprentissage répété, chaque joueur fait preuve d'initiative créatrice en marquant d'un sceau particulier ses récits sans pour autant en pervertir la fonction initiale qui est l'inculturation. On pourrait redouter l'altération à laquelle exposent pareilles libertés de la part du narrateur.

En effet, de déformation en déformation, on assiste parfois à une réinvention, voire à une recomposition et à une réinterprétation de certains récits. Dans la réalité, la réinterprétation, quand elle s'opère, se fait toujours dans un souci de socialisation et d'actualisation de la substance socialisante du récit. Le joueur réinterprète tout en cherchant à incorporer au récit de nouvelles valeurs sociales.

En valorisant et en enseignant les préceptes moraux, les savoirs et savoir-faire endogènes, les récits populaires participent au façonnement des idéaux, à la

coalescence et à la conservation de l'ordre préexistant. Ils assurent une part importante de l'éducation mais également de l'instruction des générations montantes. Ils permettent leur familiarisation avec le lexique (des images, des objets, des espèces animales et végétales), la syntaxe et les intonations de la langue et de la culture. Ils comportent également une multitude d'astuces et de tours qui stimulent l'intelligence, développent la mémoire et la mobilité de l'esprit. Les récits populaires constituent, en dernière instance, un jeu de diffusion à travers lequel les faits historiques, sociologiques, linguistiques, économiques, politiques, géographiques, toute la culture et l'idéologie des groupes sont valorisés, conservés et transmis. Ils ont une valeur documentaire favorisant l'accumulation et la transmission de savoirs et savoir-faire pour ces communautés "sans écriture".

### 3°) Analyses et commentaires transversaux

Une analyse transversale des pratiques ludiques traditionnelles laisse apparaître que celles-ci sont régies par le type de personnalité que la société entend former, par l'ordre qu'elle entend établir. Cet état de chose se confirme par deux caractéristiques essentielles des jeux locaux.

Les jeux locaux recensés ci-dessus sont d'abord presque tous collectifs. Ce qui traduit la recherche permanente des sociétés concernées d'une vie intégrée et en communauté, par opposition à l'individualisme grandissant des sociétés modernes. Lequel individualisme se donne à lire, entre autres indicateurs, à partir d'un nombre considérable de jeux modernes ne nécessitant guère qu'un seul joueur; un nombre qui croît avec l'avènement des jeux électroniques mettant généralement en compétition l'individu seul face à la machine. Ces jeux-ci constituent des facteurs socio-pathogènes, des facteurs de renforcement de déviations auxquelles peuvent contribuer à faire échapper les jeux locaux, collectifs et socialement intégrateurs. Les pratiques ludiques locales se caractérisent également par une prédominance

sexuelle pour certains types de jeux. La sous-représentation féminine dans le champ de la consommation ludique est générale. Si cette sous-représentation apparaît logique pour les jeux de vertige qui exigent un in-put physique considérable, il n'en est pas de même pour les autres catégories de jeu où, *a priori*, les deux genres partent avec des chances égales. La prédominance sexuelle s'observe particulièrement dans le cas des jeux de compétition et de découverte. Cet état de chose concernant deux catégories de valeurs supérieures de la culture "adja-fon" rappelle le caractère phallocratique de ce système social. Ici, tout ce qui symbolise le pouvoir et la puissance relève d'un quasi-monopole du genre masculin. Par analogie à la division sociale des jeux observés dans le cas des faire-semblant, c'est donc la division sociale des responsabilités et rôles sexuels qui se trouve reproduite dans tout le champ des pratiques ludiques locales.

La sexualisation des jeux commence avec la socialisation de l'individu. Elle débute avec des jeux beaucoup plus distinctifs et socialisants entre 4 et 6 ans, âge en dessous duquel les jeux sont généralement mixtes et/ou relèvent de la pure paidia. A partir de cet âge, les styles de jeu également se différencient. Les jeux masculins se caractérisent par une plus grande agressivité, davantage d'efforts musculaires, l'habileté, une recherche intense d'actions d'affirmation du genre et d'actions hégémoniques. Par opposition, la fille est portée sur des jeux développant l'agressivité verbale mais la pondérance et la soumission docile et voluptueuse, et des jeux où le rite et le cérémonial occupent une place de choix.

En plus des caractéristiques sus-indiquées, le jeu traditionnel se distingue par le peu d'investissement financier qu'il exige. En général, les matériaux nécessaires à la confection et à la pratique des jeux traditionnels sont disponibles dans l'environnement immédiat et naturel. Une disponibilité de matériaux ludiques qui ne varie qu'avec la variation des saisons. A l'instar des matériaux de jeu, il n'existe pas d'espace approprié, aménagé pour les jeux comme on en enregistre dans la société moderne contemporaine.

## Section II . L'invention de nouveaux jeux comme piste d'intégration de la tradition et de la modernité

Sont dits nouveaux jeux, des jeux d'adaptation, de type local, nés de la combinaison de technologies importées et de savoir-faire endogènes ou de l'implantation de l'école.

### A. Répertoire et description

Tableau n°19. Répertoire et description de nouveaux jeux

Dénomina- tion	Maté- riaux	Espaces, lieux et aires		Joueurs		Parties princi- pales	Buts	Mo- ment propice	Fin de partie
		Qualité	Struc- ture	Nombre	Disposi- tion				
cici	feuilles de cocotiers			1 ou +		fabrication et essayage	repro- duction fidèle	moment de repos dans la journée	travail crépu- scule
gan									
telefonu	- boîtes d'allu- mettes - fil à tresser les cheveux			2 au -	face à face				
motovi	- boîtes de conserves - fil de fer	- rue  - devant les maisons		en groupe généra- lement					
kekèvi	- fil de fer - bois								
hladyo	argile  brindilles								
avyon	fil de fer								

buuntu	-	- école - maison	groupes de 2 ou 4	face à face	face à face	-	- récréa- tion - clair de lune	travail cou- cher
gin'ta	- fil de fer - boîte de conserves - bois	devant les conces- sions	en groupe	-	fabrication et essayage	repro- duction fidèle	moment de repos dans la journée	travail crépu- scule

Source: Enquête de terrain

Tableau n°20. Aspect socio-démographique et finalités des nouveaux jeux locaux

IDENTITES		RAPPORTS SOCIAUX ET BIOLOGIQUES			CENTRES D'INTERETS		
Dénomina- tions	Variantes	Ages (an)	Nature	Genres	Facteurs requis	Fonctions sociales et finalités	
cici	Jouets manuels importés	5 - 9	collectif	M	- créativité  - finesse	- intégration de la tradition et de la modernité  - test de renouvellement de l'historicité traditionnelle	
gan	"	7 - 15					
telefonu	"						
motovi	"						
kekévi	"						
hladyo	"						
avyon	"	7 - 15					
buuntu	Comptines	6 - 18			F		- attention - ruse
gin'ta	jouets manuels importés	7 - 15			M		- créativité - finesse

Source: enquête de terrain

## **B. Genèse et portée sociale**

### **1°) Historique des nouveaux jeux**

A la faveur de la rencontre avec d'autres civilisations et du modernisme, s'opèrent de profondes mutations dans les systèmes de pensée et de pratiques de la société béninoise traditionnelle. Il en résulte particulièrement de nouvelles formes de consommation avec de nouvelles architectures de maison, de nouveaux moyens de locomotion, et de nouvelles habitudes alimentaires qui viennent se greffer ou se substituer à celles existantes.

L'univers ludique subit également l'influence de cette mutation. Les enfants s'inspirent désormais de structures de biens de consommation importés (récepteurs, téléphone, véhicules, etc.) ou se servent de matériels de récupération (boîtes de conserves, roues de bicyclettes, pneumatiques, fil de fer, etc.) pour concevoir leurs matériels de jeu. C'est l'avènement d'un phénomène social original: celui de nouveaux jeux combinant aspects culturels étrangers et endogènes.

### **2°) Sens et portée des nouveaux jeux**

Par un sens de créativité avéré, les enfants béninois répondent à leur manière, dans un jeu où s'allient technologies importées et génie local, à des questions que leurs aînés semblent tarder à se poser. A travers les nouveaux jeux, l'enfant africain en général, et celui béninois en particulier, apportent une approche de solution à des interrogations qui semblent toujours échapper aux adultes: celles de l'adaptation et de l'intégration du traditionnel et du moderne.

Par leur caractère rudimentaire et artisanal, les nouveaux jeux locaux des enfants constituent de pures puissances d'improvisation et d'allégresse, mais une forme d'ingéniosité où apparaissent d'énormes vertus civilisatrices. L'invention de nouveaux jeux par les enfants apparaît d'un symbolisme multiple.

Sans pour autant suggérer l'abandon des jeux locaux traditionnels, les nouveaux jeux

locaux sont la marque du dynamisme social et le symbole d'une société et d'une culture nouvelles. Mais une société et une culture actuelles et contemporaines dont ils sont l'image et dont ils véhiculent des valeurs que l'historicité béninoise ne génère guère.

De cette manière, l'invention de nouveaux jeux suggère la nécessité d'une historicité nouvelle: une historicité qui suppose un renouvellement et un autre dynamisme de la culture endogène. L'invention des jeux par les enfants constitue, entre autres et en dernière instance, le signal de la faillite de la culture endogène à produire des valeurs et des biens qui répondent aux aspirations contemporaines des populations. Les nouveaux jeux sont également d'une exemplarité qui se traduit à travers certaines de leurs caractéristiques. La production des nouveaux jeux s'inscrit, entre autres, dans un processus technologique, d'organisation rationnelle et de fabrication qui rappelle les organisations socio-professionnelles modernes.

La filière des nouveaux jeux, c'est-à-dire de la production à la commercialisation (de nos jours), présente les propriétés d'un système social bien structuré. Les tâches sont généralement réparties entre les enfants d'un même groupe.

Pendant que les moins doués, généralement les plus jeunes, sont à la recherche des matériaux de construction, d'autres puisent dans les stocks pour fabriquer les matériels ludiques. La fabrication se fait souvent à la chaîne, chaque enfant étant spécialisé dans la construction d'une partie des divers matériels confectionnés. Les enfants s'organisent de plus en plus en coopératives et se concentrent dans un même espace social et géographique en vue de productions, sur une grande échelle, commercialisables plus que pour une simple auto-consommation.

L'intégration dans ces formes de coopératives se trouve d'autant plus favorisée et renforcée qu'elle repose sur un système de droits et de devoirs implicites mais durables qu'instaure le pacte social (règles et exigences) régissant la classe d'âge. La fabrication des nouveaux jeux inscrit leurs producteurs dans un système d'utilités, de responsabilités et de rôles sociaux. L'enfant se trouve davantage

intégré dans l'historicité sociale collective parce qu'il se trouve investi de devoirs à l'image des autres membres de la communauté.

### **SECTION III. Un modèle de réhabilitation: le cas du "vε" dans le sud-est du Bénin**

Le "vε" est un jeu d'adresse pratiqué avec des graines du *Dioclea reflexa*. C'est l'un des jeux dominants du pays "goun" au sud-est du Bénin. Sa pratique est facilitée par la quasi-permanence des graines du *Dioclea reflexa* dont la disponibilité est favorisée par les conditions climatiques caractérisant la région.

#### **A. Déperdition et renouveau du jeu "vε"**

L'histoire du jeu "vε" s'inscrit dans l'histoire générale des jeux traditionnels au Bénin, du moins jusqu' au processus de sa réhabilitation qui a été amorcée au milieu des années 1980.

Trois grands moments ont ainsi marqué l'évolution du jeu; à savoir: la période précoloniale, les périodes coloniale et post-coloniale, enfin l'ère du renouveau du jeu, suite à sa réhabilitation.

##### **1°) Le "vε" à l'époque précoloniale**

Cette époque fut marquée par une forte endogénéité culturelle dont jouissait le "vε" à l'image de l'ensemble des jeux traditionnels que l'absence de la remise en cause à venir tenait toujours pour uniques et populaires.

Le jeu "vε" était aussi populaire que "aji" et était beaucoup pratiqué dans tout l'espace socio- linguistique "gbe" couvrant aujourd'hui les quatre départements du sud et du centre du Bénin.

## **2°) Les époques coloniale et post-coloniale**

A la faveur de la colonisation, de la modernisation et de l'urbanisation apparaît un dualisme culturel aux effets néfastes sur le champ des jeux traditionnels par lesquels s'amorça le déclin du jeu "vε".

Face à l'inexistence d'espaces appropriés et à l'invasion des jeux modernes, le "vε" tombe en déperdition graduelle. D'abord repoussé dans les zones rurales, le jeu y devient évanescent du fait d'une modernité tentaculaire mais également du fait de la déforestation grandissante qui réduit la disponibilité de la graine du *Dioclea reflexa*.

C'est dans ce processus de dégradation du tissu ludique traditionnel qu'a été initiée au début des années 1980 une tentative de réhabilitation du jeu "vε". A l'origine de ce mouvement, des accrocs du jeu en pays "goun". Le groupe bénéficiera plus tard du concours d'autres acteurs; responsables politiques et chercheurs notamment, au nombre desquels nous étions intervenu dans le cadre de la collecte des données pour notre mémoire de maîtrise.

## **3°) Le renouveau du jeu "vε"**

Les résultats de l'action de réhabilitation du jeu perceptibles à partir des premiers championnats nationaux organisés dans la seconde moitié des années 1980 ont été au-delà des attentes.

Un regain d'intérêt général pour le jeu "vε", notamment dans le département de l'Ouémé considéré comme le berceau du jeu s'est avéré. La popularité du jeu s'est rapidement accrue et les parties du "vε" suscitent autant d'intérêt et drainent autant de spectateurs que celles des sports et autres jeux importés.

Cette résurgence du "vε" dans un univers où les jeux importés, notamment le

football, semblaient s'être imposés, traduit une demande toujours existante, mais latente des jeux locaux. Un désir qui s'exprime et ne demande à être satisfait qu'à condition que les jeux locaux fassent l'objet d'une organisation, voire d'une réorganisation qui se fonde sur les valeurs et aspirations actuelles des populations concernées.

Le renouveau du jeu "vε" constitue un modèle de réhabilitation dont l'approche pourrait servir dans la revalorisation du patrimoine culturel traditionnel en déperdition.

## **B. Facteurs essentiels de réhabilitation**

### **1°) La codification<sup>(1)</sup>**

La codification du jeu consiste, dans un premier temps, à fixer des règles qui permettent de l'ériger en un système organisé, de la normaliser et de l'universaliser. Elle contribue ainsi à la conservation du jeu en le protégeant des altérations dues parfois à la variation des principes. La codification du "vε" a été essentiellement inspirée de celle des jeux modernes importés, en l'occurrence de la codification des sports.

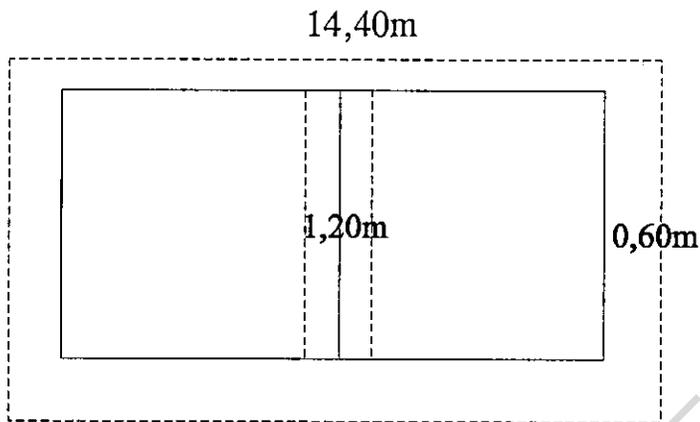
#### ***a) Le dimensionnement de l'espace du jeu***

Le terrain du jeu est rectangulaire avec 14,40 mètres de long et 7,20 mètres de large. Il est divisé dans le sens de la largeur en deux sous-espaces de même superficie joints par une bande centrale large de 1,20 mètre. Une ligne tracée à 0,60 mètre derrière chaque camp délimite l'emplacement des joueurs.

1

Cette codification est amendée au fur et à mesure qu'elle présente des limites.

Figure n°1 Représentation d'un terrain de jeu "vε"



Source: Enquête de terrain

***b) Du nombre de quilles***

156 quilles sont posées dans chaque camp, soit au total 312 quilles auxquelles s'ajoutent 10 quilles d'attaque, offensives pour servir à abattre les quilles disposées.

***c) Des règles et de la discipline du jeu***

Il est exigé 10 joueurs, y compris les réservistes, par équipe et par match. Même si les 10 joueurs sont présentés à l'équipe adverse et aux autorités avant que la partie ne soit engagée, seuls 5 d'entre eux sont autorisés à se présenter sur le court du jeu. Les 5 autres, les réservistes se tiennent dans l'angle droit de leur camp pendant que le match se déroule.

Les ramasseurs de quilles sont désignés parmi les joueurs, et toute quille renversée par un ramasseur ne doit plus être repositionnée sur le terrain sous peine de disqualification de l'équipe à laquelle il appartient.

Tout match débute avec un nombre exact de joueur dans chaque équipe sous peine de forfait.

Tout joueur qui se déplace sans autorisation préalable de l'arbitre, fait l'objet d'un avertissement. En cas de récidive, l'intéressé est exclu du jeu.

Aucun joueur n'est autorisé à aller chercher des quilles dans le camp adverse. Tout contrevenant à ce règlement fait l'objet d'une disqualification après avertissement.

Le port du maillot est obligatoire sous peine de disqualification.

Aucun joueur en état d'ébriété n'est admis à livrer un match.

#### *d) Sur le déroulement du jeu*

La distribution des quilles aux joueurs se fait trois fois et les joueurs ne doivent pas garder trop longtemps les quilles. Les distributions intermédiaires sont interdites sous peine de disqualification.

Les quilles touchées par des quilles adverses sans être renversées sont considérées comme gagnées, de même que les quilles renversées par des quilles adverses qui, dans leur course, ont auparavant rebondi au contact de joueurs du camp concerné. Toute quille qui aurait touché, même involontairement, un adversaire, ne sera pas retournée au joueur qui l'a lancée.

L'opposition volontaire à une quille dans sa course vers une quille adverse entraîne l'enlèvement de la quille visée. Les quilles ramassées sont déposées dans l'allée de débordement située derrière chaque camp.

Tout cas d'arrogance à l'endroit des arbitres est passible d'avertissement pour la première fois, et d'exclusion en cas de récidive. En cas de bagarre, l'équipe responsable est suspendue pour des matchs dont le nombre est déterminé par la structure organisatrice de la compétition.

#### *e) De la durée d'un match*

Le début des matchs se situe à 9h 30 mn dans la matinée et à 15h 30 mn dans l'après-midi. Un match dure au maximum 3heures de temps.

Les équipes se présentent 30 minutes avant le match pour les formalités. Tout retard excédant 15 mn est sanctionné d'une amende de 500 à 1000 f. cfa. Dans tous les cas, après 15 minutes de retard sur l'heure officielle du démarrage d'un match, c'est-à-dire après 9h 45 ou 15h 45 mn, le forfait est constaté par l'arbitre.

Le nombre de quilles restant après 3heures de jeu, détermine l'équipe gagnante.

### *f) De l'arbitrage*

L'arbitrage est assuré par la fédération des clubs. Toutes les équipes doivent respect et obéissance aux arbitres lors des matches.

Les arbitres sont désignés parmi les membres d'équipes neutres et portent des tenues réglementaires.

Lors des matches amicaux, le transport et l'hébergement des arbitres sont assurés par l'équipe hôte (qui accueille).

### **2°) Une action collective**

A travers la réhabilitation du jeu "vε", c'est l'idée d'OLSON (GRAWITZ M., 1981) selon laquelle la défense d'intérêts communs ne profite pas qu'à ceux qui y ont pris part, mais également l'historicité sociale telle que la conçoivent le marxisme et l'actionnalisme qui sont matérialisées.

En effet, bien que ce jeu appartienne au patrimoine culturel collectif, sa réhabilitation n'a été avant tout que l'œuvre d'une minorité. Celle qui a impulsé sa revalorisation en posant des jalons qui permettront sa nouvelle popularisation. En plus de la codification, un lobbying constant exercé sur les pouvoirs d'Etat laissera croire à une volonté politique qui se traduit par des actions appropriées à chaque niveau de l'administration.

On enregistre successivement la mise en place d'une fédération nationale du "vε", et celle des ligues au niveau des départements, des préfectures, des communes.

Des équipes de "vε" prolifèrent dans les quartiers et des compétitions sont périodiquement organisées à tous les niveaux, couronnées par un championnat national.

### CONCLUSION PARTIELLE

Les rares études sur le jeu au Bénin, mais surtout les travaux de recensement ludique du genre de celui réalisé par le Projet ERPAMAO-Bénin, ont le mérite de baliser des pistes de recherche particulièrement fécondes et de révéler la richesse du patrimoine ludique béninois.

Cependant, la problématique des jeux traditionnels dans un champ social contemporain particulièrement dynamique ne saurait plus, à notre sens, relever des seules compétences ethnographiques. Les jeux méritent non seulement d'être observés, recensés, reconstitués et décrits, mais également d'être analysés, et pratiqués. L'un des principaux objectifs de la présente étude est de suggérer une autre historicité ludique. Une historicité ludique plus fonctionnelle car, socialement, moins inégalitaire, et répondant aux aspirations des différentes classes sociales. Une historicité ludique qui se conçoit à partir du riche potentiel ludique local, de l'interpellation du phénomène d'invention de nouveaux jeux et du modèle de réhabilitation du jeu "vε". Pareille action ne peut être menée que de l'intérieur des cultures ici en question même si elle ne peut être *a priori* impulsée que par un groupe d'individus.

**CHAPITRE IX.**

**Théorie générale d'une redéfinition du jeu**

## **CHAPITRE IX. THEORIE GENERALE D'UNE REDEFINITION DU JEU**

Pourquoi une redéfinition du jeu? serait-on *a priori* tenté de se demander. Essentiellement deux ordres de faits et considérations suggèrent la redéfinition, voire la redécouverte du jeu. Il s'agit, d'une part, de raisons d'ordre évolutif et empirique qui se traduisent par la recomposition du champ des jeux et l'émergence d'un nouvel esprit ludique; d'autre part, de raisons d'ordre épistémologique.

A ce dernier sujet, on relève que la littérature actuelle du jeu se fonde globalement sur une dichotomie jeu/sérieux, consacrée par l'éthique sociale à l'origine du capitalisme, dont l'impertinence pour représenter et analyser le fait ludique contemporain s'avère d'évidence. A cela, il faut ajouter que le rapport des forces scientifiques fondé essentiellement sur l'écriture débouche, entre autres, sur une européocentricité de la production, de l'accumulation et de la conservation mais également de la gestion et du contrôle des connaissances ludiques. Ce dont résulte une absence quasi-totale des savoirs ludiques des sociétés dites de l'oralité qui assistent impuissamment à la consécration d'une conception judéo-chrétienne, somme toute sclérosée, du jeu.

### **SECTION I. Les fondements épistémologiques de la redéfinition ou les présupposés théoriques de la conception scientifique du jeu**

Il n'est guère de système socio-culturel où les catégories de l'imaginaire comme du jeu ne jouent un rôle aussi fondamental que les catégories du réel et de la vie ordinaire. A mesure que l'humanité évolue, s'observent des différenciations plus nettes et l'émergence d'espaces de plus en plus autonomes. On parle ainsi de champ

politique, de champ économique, de champ culturel, etc. En revanche, les brides morales et idéologiques s'estompent, invitant à soumettre l'opposition binaire jeu/vie ordinaire comme celles gratuit/utile et imaginaire/réel à une vision nouvelle.

Paradoxalement, la littérature sur le jeu qui repose sur la thèse de la séparation du jeu des autres pratiques sociales persiste. Des taxonomies ludiques actuelles prennent encore comme substrat la distinction du jeu et du sérieux comme on devrait dissocier le subjectif de l'objectif. Le jeu comme quête d'indépendance et de liberté, comme prise de distance vis-à-vis de la vie sociale courante et de ses contraintes, représentation idéologique du jeu par les sociétés industrielles à une époque donnée de leur histoire, fait l'objet d'une globalisation.

La consécration du jeu comme activité patho-sociale et "rebelle" qui ne souscrit point aux principes, et ne s'insère point dans les mécanismes réguliers des activités humaines ordinaires a été, pour une large part, l'œuvre des sciences sociales et humaines. Les connivences de celles-ci avec les instances dirigeantes, de domination et d'exploitation ont été, à d'autres occasions, largement évoquées.

Fille de l'universalisme européen, la conception pathologique du jeu s'est répandue à l'échelle planétaire par la violence en s'appuyant sur le quasi-monopole du savoir et de la problématique scientifique, le développement et le contrôle des biens de production scientifique et la suprématie technologique du Nord par rapport au Sud<sup>(1)</sup>. La conception classique, celle à laquelle ramène globalement la littérature du jeu, s'appuie en réalité, sur des présupposés théoriques et est le résultat de démarches à la neutralité suffisamment contestable. L'examen des substrats scientifiques de la définition du jeu offre de réels éléments d'interrogation qui requièrent qu'on s'y attarde quelque peu.

---

1 ZIEGLER J., op.cit., P: 317 : «En 1990, 97% de toute la recherche scientifique sont concentrés dans les pays industriels du centre. 71% des émissions télévisées diffusées dans les villes et villages des 122 pays du tiers-monde sont produites aux Etats-Unis, au Japon... 65% de toutes les informations diffusées dans le monde proviennent des Etats-Unis...».

Bien qu'alimentée par une multitude de thèses, la problématique de la séparation du jeu des autres activités sociales reste dominée par deux tendances proches de la théorie du changement social d'Emile DURKHEIM.

### A. Les thèses culturaliste et métaphysico-platoniciennes

Pour les culturalistes, certaines activités auraient rempli des fonctions sociales diverses (religieuses pour la plupart) avant de devenir des jeux par la suite<sup>(1)</sup>. Le jeu est ainsi considéré comme la dégradation d'anciennes pratiques et institutions sociales. Développée par des auteurs comme Y. HIRN et K. GROOS, cette thèse s'appuie sur des conditions finalistes dans lesquelles la variabilité, la mutation ou la perte de fonctions initiales prennent une part considérable.

A l'opposé de la tendance culturaliste se trouve la tendance métaphysico-platonicienne. Celle-ci a connu un réel développement avec l'historien et essayiste néerlandais J. HUIZINGA. Cependant ses origines remontent à la tradition platonicienne, source à laquelle s'abreuve aussi la conception du jeu selon l'anthropologue allemand L. FROBENIUS.

Selon l'auteur néerlandais, le jeu est la source et le principe créateur d'œuvres et de valeurs culturelles (HUIZINGA, 1951: 84-130). De façon générale, cette conception incline à une mésinterprétation faisant de la culture l'état converti ou transformé du jeu. J. HUIZINGA met, dès les premières lignes de son ouvrage, en garde contre le risque qu'il y a à réduire tout agir humain en jeu (HUIZINGA, 1951: 11). Il le précisera plus loin dans des termes clairs et sans équivoque. "En parlant de l'élément ludique de la culture ... nous ne prétendons pas ... que la culture soit issue du jeu par un processus d'évolution, en ce sens que, ce qui était primitivement du

---

1 Cf. *Encyclopaedia Universalis*, Corpus 13, France SA, 1990, P:24

jeu ait pu se transformer en autre chose, et s'appeler désormais culture.” (HUIZINGA, 1951: 84).

La conviction de J. HUIZINGA est que la culture est jouée à l'origine et que les manifestations culturelles se représentent à la naissance sous forme ludique. Ainsi l'activité humaine serait comme l'incarnation du rôle d'un personnage dans une pièce théâtrale, comme un rôle social confié à chaque individu-acteur sur la scène de la vie. L'essayiste observe aisément, non sans convaincre, que les activités humaines, même celles qu'on fait généralement relever de la catégorie du réel et du sérieux peuvent être assimilées au jeu, ou en relever et/ou en prendre les allures. Et c'est le cas, lorsque des conducteurs de véhicules ayant en charge plusieurs vies humaines, se complaisent dans une série de dépassements et de queues de poisson. Il en est de même lorsqu'avocats et magistrats, vêtus de leur toge, se lancent dans des affrontements pouvant, à terme, décider de la vie humaine; ou dans le cas des rituels et offices religieux.

Comme mentionné plus haut, la thèse de l'identité du jeu et des activités humaines dont J. HUIZINGA est tenu pour l'initiateur est plutôt l'œuvre de précurseurs tels que L. FROBENIUS et, plus tôt, PLATON.

Selon l'expression de L. FROBENIUS reprise par J. HUIZINGA: «L'humanité joue ... l'ordre de la nature, tel qu'elle conçoit celui-ci... [et] les formes de ce jeu liturgique ont engendré l'ordre de la communauté elle même ... Le roi est soleil, toute sa vie durant, le roi joue le soleil ...» (HUIZINGA, 1951: 38-39).

Quant à PLATON, il n'hésite pas à épingler les activités humaines les plus sérieuses comme les pratiques sacrées et le culte sur le registre des jeux. Pour lui, l'homme est lui-même objet du jeu et jouet de Dieu qui, dans un rôle de metteur en scène, de distributeur des rôles, édicte les principes et les rôles régissant la vie que joue l'homme.

Le jeu est ainsi, en termes philosophiques, représentation du jeu social en dehors duquel il ne serait que peu concevable.

## **B. Limites des thèses fondatrices de la théorie des jeux**

### **1°) De la thèse de corruption du culturel**

La thèse de la dégradation du socio-culturel telle que libellée, laisse croire à un rapport étroit entre le devenir des usages socio-culturels et l'émergence de nouveaux jeux. Cette perception qui, dans le contexte spécifique de certaines anciennes pratiques religieuses, est déjà dans le champ général de la religion d'une portée très parcellaire, suscite de réelles objections quant à sa généralisation au champ socio-culturel. Deux types d'objections permettent de s'interroger sur la pertinence de cette thèse. Dans un premier temps, on pourrait se demander si le socio-culturel dégradé débouche systématiquement sur le jeu.

Les théories du changement social telles que développées par E. DURHEIM (1986: 91) et G. BALANDIER (1955 a, b, c) remettent suffisamment en cause la thèse de la dégradation. Par rapport à celles-ci, et nous en convenons, ce qui apparaît ici comme une dégradation n'est qu'un des multiples effets d'une dynamique de transformation socio-culturelle dont l'aboutissement ne pourrait faire l'objet d'un *a priori* théorique. La transformation d'anciens usages peut se traduire de diverses manières. Elle peut être d'ordre fonctionnel, d'ordre structurel ou simplement morphologique, rendant ainsi peu pertinent l'établissement d'un rapport de cause à effet ou d'une corrélation entre deux formes de transformation.

Dans le cas de figure de la thèse de la dégradation, l'identification du jeu semble généralement tenir aux niveaux de la modification morphologique et du renouvellement fonctionnel. Une pratique sociale deviendrait ainsi jeu parce qu'elle

a perdu sa fonction sociale initiale. Si ceci est valable pour certaines pratiques religieuses comme l'usage du cerf-volant ou, en matière de spectacle, des masques dans certaines sociétés africaines, il n'est cependant pas généralisable à l'ensemble des usages sociaux. En l'occurrence, on observe que les fonctions primitives étant religieuses et la nature, ésotérique, le passage du caractère sacré de certaines pratiques au caractère profane entraîne, généralement, leur popularisation et une plus forte socialité. C'est le cas du jeu "aji" ou awalé dont la pratique était autrefois interdite aux femmes et enfants<sup>(1)</sup>, et dont la désacralisation a entraîné son élargissement à des groupes sociaux qui représentent à eux seuls plus des 2/3 de la population.

Ce qui est cependant paradoxal et qui fait de la thèse de la dégradation un sujet à caution, c'est que l'effet de dégradation n'est pas exclusivement ludique. Comme le souligne E. DURKHEIM (1986: 91), «Il y a, en effet, ... encore plus de survivances dans la société que dans l'organisme...». On peut noter qu'il existe non seulement des survivances sans utilité, mais aussi que malgré la dégradation subie, elles n'ont rien de ludique, si tant est que le jeu qui, comme on se le représente, constitue un cadre séparé et aux propriétés spécifiques. Ainsi en est-il, selon E. DURKHEIM (1986: 91), des mots et du serment sans compter les dogmes de la religion dont la distinction du jeu était déjà suffisamment discutable.

De même que la dégradation de pratiques sociales donne lieu au jeu, de même toutes les pratiques dégradées ne deviennent pas jeux. A tout le moins est-on enclin à dire que les usages qui seraient devenus jeux par le fait de la dégradation sont des usages qui n'ont jamais été totalement séparables du jeu que dans l'imaginaire collectif. Ce sont des pratiques qui, qu'elles soient nommées "jeu" ou "usage culturel", doivent en principe être considérées dans un processus de transformation. Ce qui suscite des

---

1 Les raisons, de type officiellement religieux, avancées semblent plutôt reposer sur des considérations morales.

réerves quant à l'emploi du concept même de "dégradation" qui, dans le cas présent, est, à notre sens, d'une forte charge idéologique.

En tout état de cause, ce qui est considéré ici comme dégradation peut tenir lieu, dans d'autres systèmes de valeurs, de gradation ou, partout, de changement ou de transformation. Et c'est en cela qu'il apparaît que le sceau discutable de la séparation et de la gratuité dont le jeu est frappé constitue le point de départ de la thèse de la dégradation. Une thèse dont les allures statique, normative et idéologique transparaissent à travers l'établissement du jeu comme une sous-valeur, une sous-pratique: pathologie et détérioration d'anciennes pratiques sociales considérées comme étant normales, et devant être protégées de la dynamique sociale.

La thèse culturaliste est d'autant plus sujette à caution qu'elle semble faire abstraction du phénomène d'invention de nouveaux jeux apparu dans les pays du tiers-monde et singulièrement en Afrique (Ch. LOMBARD: 1977, 1978) depuis la colonisation, en tant que reproduction de la technologie occidentale.

En effet, l'invention et la fabrication de nouveaux jouets inspirés de la technologie importée: voitures, avions, bateaux, radios, etc., par l'enfant africain, donnent lieu à de nouveaux jeux, de toute évidence, contemporains des usages qui les ont suscités. Beaucoup de jeux nouveaux sont produits de l'imitation de matériels importés, et vivaces symboles d'œuvres des temps actuels. On peut cependant relever que l'enfant africain n'a pas attendu l'avènement de la technologie occidentale avant de commencer à reproduire des usages culturels à travers les jeux. L'enfant, qu'il soit africain ou d'ailleurs, reproduit des traits actuels de sa culture par certains jeux. Ainsi les fillettes jouent-elles à la dînette et les garçons aux chasseurs, aux soldats ou aux chauffeurs sans que ces fonctions sociales ne soient d'une autre époque. Au demeurant, le processus de socialisation de l'enfant passe par la reproduction sous forme de jeu et par l'apprentissage ludique des pratiques, rôles et

statuts sociaux de son époque. Et c'est la preuve que le jeu, contrairement à ce que laisse croire la thèse culturaliste, n'est pas toujours la conséquence d'une perte de l'utilité sociale initiale et de la dégradation socio-culturelle, mais, avant tout, un simple indicateur culturel.

## 2°) Des thèses métaphysico-platoniciennes

Que ce soit chez J. HUIZINGA, L. FROBENIUS ou PLATON, la conception du jeu, de l'être et de la vie, rappelle le rapport qu'établit P. BOURDIEU (1982: 49) entre les fonctions sociales et les fictions sociales. Et il suffit de remplacer fiction par jeu, et Dieu par la société pour s'en apercevoir dans le cas de la représentation ontologique de PLATON. Ce qui remet en cause la tradition qui tient pour absolue et fondamentale l'antithèse jeu/sérieux.

Cependant, à voir de plus près, l'identification du jeu et du sérieux, qui dans la littérature consacrée à cet effet, dépasse rarement le seuil de l'identité du jeu et du sacré, du jeu et du culte, semble se limiter à la forme et à l'essence. Du point de vue de la forme, le fait religieux n'est-il pas aussi séparé des autres manifestations sociales que l'est le jeu? Du point de vue de l'essence, n'est-il pas aussi porteur d'espoir et antidote aux angoisses que l'est le jeu? L'affinité du jeu et des autres activités humaines est ainsi réduite à un contenu purement philosophique.

La thèse de la dégradation du social présente un caractère parcellaire et négativant pour le jeu. Quant aux thèses métaphysico-platoniciennes, elles restent, en dépit d'un réel intérêt, des approches trop abstraites pour prendre en considération la dimension pratique et concrète du jeu et les portées réelles du jeu en tant qu'activité. Et à ce sujet, les thèses culturaliste et métaphysico-platoniciennes se réclamant chacune l'exclusivité de l'interprétation pertinente du jeu, restent des demi-vérités qui jettent spécifiquement le discrédit sur le jeu-activité.

En présentant la pratique ludique comme dégradation des manifestations culturelles, les culturalistes l'imposent comme donnée adventice et épiphénoménale sur l'échelle des valeurs sociales. En revanche, les métaphysiciens du jeu le vident de son caractère pratique et concret; ce qui permet de jeter les bases de la théorie moraliste du jeu-activité dans laquelle PLATON s'illustre.

L'examen des thèses culturaliste et métaphysico-platoniciennes revêt un intérêt dans le cadre de la présente étude, étant entendu qu'elles constituent les matrices théoriques autour desquelles s'est élaboré l'essentiel de la littérature ludique <sup>(1)</sup> et, plus particulièrement, la définition du jeu.

### **C. Analyse critique de la définition classique du jeu**

La définition actuelle du jeu sur laquelle des travaux remarquables ont pourtant été menés, apparaît à la fois trop large et trop étreinte.

#### **1°) Le jeu: fourre-tout ou coquille à moitié vide**

Dans l'état actuel des définitions, que ce soit celle de J. HUIZINGA ou celle proposée par le Larousse, le jeu renferme à la fois: le simulacre, le spectacle, l'esprit du jeu, les rites, l'instinct puéril, l'instinct animal, l'allure ludique, etc. En somme, le jeu renferme autant l'activité ludique que tout ce qui lui est proche. La théorie actuelle du jeu a tendance à laisser croire, comme le reproche BOLKESTEIN à HUIZINGA au sujet de la compétition en Grèce, à une assimilation de la vie entière à l'activité ludique. La notion de jeu apparaît ainsi comme un fourre-tout, un réservoir des pratiques et faits sociaux non-catégorisés ou non-catégorisables. On assiste à un élargissement par la définition qui conduit à l'altération du concept même de jeu et rend délicate l'appréhension de ce qui constitue réellement le jeu.

---

<sup>1</sup> La thèse du jeu comme principe social de R. CAILLOIS ( Cf. Encyclopaedia Universalis, op. cit., P: 24), à notre sens, la plus vraisemblable, n'a pas eu l'écho des deux thèses énumérées.

Dans le même temps, la définition de J. HUIZINGA qui reste apparemment la mieux élaborée et le point de départ de toutes les autres définitions se prête à une autre remise en cause majeure.

En définissant le jeu comme une activité désintéressée, l'historien et essayiste néerlandais opère une exclusion de taille que d'autres auteurs n'ont pas manqué de relever<sup>(1)</sup>. Il ne fait point de doute qu'il est difficile de reconnaître au jeu toute sa dimension utilitaire, voire productive et économique. Aussi, les critiques de J. HUIZINGA n'ont-ils pas pu se libérer de cette logique, et R. CAILLOIS va consacrer, à son tour, l'improductivité du jeu: «Il y a déplacement de propriété mais non production de biens... C'est en effet une caractéristique du jeu qu'il ne crée aucune richesse, aucune œuvre...» (CAILLOIS, 1967: 35). Pareille conception écarte visiblement toutes les possibilités d'ordre économique, culturel (éducatif et instructif) et social qu'offre le jeu à l'époque contemporaine. Possibilités dont témoignent l'industrie, les structures d'exploitation et les professionnels des jeux de même que l'intérêt pour les jeux instructifs. De fait, l'improductivité ou la gratuité ne sauraient constituer des critères de définition du jeu, maintes activités ludiques s'offrant, de nos jours, comme ressources économiques ou socio-culturelles substantielles et suffisamment intéressantes.

Taxer le jeu d'improductivité semble relever d'un parti pris justifiable sous un angle idéologique ou moral, mais en net décalage avec la réalité ludique. La plupart des jeux ne sont certainement pas productifs au même titre que d'autres activités humaines. Cependant, à analyser de plus près, rares sont les activités ludiques qui relèvent du jeu pour le jeu, et moins aujourd'hui que jamais. On pourrait avancer que par rapport à certaines activités économiques et sociales, la plupart des jeux sont d'une matérialité et d'une "économicité" relatives. Quant à leur improductivité, elle semble ne résider que dans l'acharnement à ne retenir de l'activité ludique qu'une connotation stérile qui traduit généralement une certaine éthique des civilisations à

---

<sup>1</sup>

Voir R. Caillois, 1967: 34-35

un moment donné de leur histoire. La définition du jeu qui, comme la littérature autour du jeu, s'est universalisée, est ainsi de nature européocentrique comme le laissent apparaître les lignes suivantes.

## 2°) Une approche plutôt ethnocentrique

L'impertinence de la conception "scientifique" du jeu relève, pour une large part, de la nature (ethnocentrique) de l'approche qui a guidé les travaux de base dans ce sens.

L'une des formulations de la définition du jeu par J. HUIZINGA se présente comme suit. "Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que dans la "vie courante". (J. HUIZINGA, 1951: 57-58). Cette formulation n'est évidemment que la reproduction de la définition telle que citée plus haut et émanant du même auteur. L'intérêt de cette seconde formulation est que l'auteur y dévoile le caractère européocentrique de ses travaux pourtant au centre d'une conception et d'une littérature qui se veulent universalistes de la problématique du jeu. Il introduisait, in extenso, cette formulation en ces termes: «Nous devons partir ici de la notion du jeu, sous sa forme familière, c'est-à-dire telle que l'expriment les mots usuels dans la plupart des langues européennes modernes...» (HUIZINGA, 1951: 57). En tout état de cause, l'évocation, par endroits, de langues asiatiques ne saurait masquer l'ethnocentricité de la démarche adoptée; les langues latines, romanes et germaniques ayant été, quasiment, les seules à avoir fourni les matériaux qui ont servi à la formation de cette représentation ludique.

Si tant est que la langue est un vecteur culturel et un instrument idéologique par excellence; et que le lexique d'une langue donnée est, avant tout, cristallisation et expression des modes de pensée et de vie de la société ainsi que de la culture

auxquelles elle se rapporte, la définition du jeu telle que proposée par J. HUIZINGA et reprise, plus tard, à quelques variantes près, par R. CAILLOIS, est d'abord formulation de la représentation du jeu selon les systèmes de pensée et de pratiques européens. Il apparaît donc abusif de conférer à cette définition une valeur universelle comme le laissent croire certains écrits (HUIZINGA, 1951: 62) et que semble généralement l'établir la littérature actuelle à cet effet.

La représentation "scientifiquement établie" du jeu est européocentrique et la justification linguistique prenant appui sur la diversité et la dissemblance des langues que tente J. HUIZINGA ne fait que le confirmer. La symétrie entre une certaine incapacité des langues dites primitives à nommer des catégories générales et le lexique ludique (HUIZINGA, 1951: 59) semble avoir été trop prestement établie. S'il est vrai que certaines langues disposent de plusieurs termes pour désigner des activités de jeu<sup>(1)</sup>, il n'en demeure pas moins que nombre de langues, fussent-elles primitives, conçoivent à l'instar des parlers européens modernes, le jeu au moyen d'un seul mot sans pour autant que la représentation ludique soit la même ici et là. De fait, certaines langues du groupe "gbe", au Bénin, disposent, à l'image des langues européennes, d'un seul mot: "ayihun", pour désigner toutes les espèces de jeu. Et même pour nommer les activités qui sont proches au jeu.

## **SECTION II.      Permanence et dimension sociale du jeu ou les fondements empiriques et objectifs de la redéfinition**

La nécessité de revisiter la littérature élaborée autour du jeu se trouve portée par deux motifs principaux. Il s'agit de restituer la réalité de l'activité ludique suffisamment débarrassée des charges idéologiques qui fondent le caractère

---

1

Ce que l'auteur démontre de fort belle manière au sujet de l'anglais, du grec, du chinois et du sanscrit aux pages 60 à 66.

parcellaire et l'impertinence des théories du jeu. C'est une tentative de redécouverte du jeu dont l'objectif est, en dernière instance, de contribuer à un progrès épistémologique sur la problématique du jeu.

En effet, en dépit de l'abondance de la littérature sur la question du jeu: œuvre émanant essentiellement d'anthropologues, de sociologues et autres théoriciens du jeu, il est paradoxalement resté malaisé à ceux-ci de proposer des thèses irréfutables sur l'activité ludique et notamment en ce qui concerne son improductivité. La raison en est pourtant simple.

Autant, constituer le jeu en activité sociale normale paraît difficile, autant, lui dénier la liaison et l'intégration aux activités humaines courantes paraît insensé. En réalité, la vie sociale établie comme normale et le jeu semblent inconcevables sans le rapport dialectique qui lie l'un à l'autre.

Au vu de la littérature existante, le jeu et la vie sociale donnent lieu aux oppositions les plus tranchées. Pourtant dans la pratique, ils n'ont jamais pu faire l'objet d'une exclusion réciproque et on peut toujours retrouver indistinctement englobées sous le même concept de jeu, des activités aussi variées que dissemblables. Ainsi les combats de boxe au dénouement tragique et véritables occasions de circulation de ressources économiques tout autant que des exercices foncièrement pédagogiques et instructifs continuent d'être assimilés au jeu. Ce concept est ainsi appliqué à des ordres différents et dissemblables de réalités en théorie. C'est là un indice de plus de la difficulté à séparer, comme le laisse apparaître la littérature, le jeu des autres activités humaines. J. HUIZINGA, défenseur de la thèse de l'inutilité ludique, n'a-t-il pas pu s'empêcher de reconnaître des homologues structurelles et même fonctionnelles du jeu et du culte?<sup>(1)</sup> Le système des pratiques modernes a définitivement fondu en une unité presque indivise et homogène, les notions

---

1 Voir J. HUIZINGA (1951)

hétérogènes de jeu et d'activités humaines, de jeu et de réel, de jeu et de sérieux. La réalité est que pratiques ludiques et autres activités humaines n'ont été dissociées et dissociables que dans des contextes idéologiques et d'incohérences linguistiques (J. HUIZINGA, op.cit.: 57-58). En d'autres termes, le jeu, comme la plupart des activités humaines auxquelles on l'oppose, a toujours été un fait dialectique dont les rapports avec celles-ci sont également dialectiques.

### A. La dialectique du jeu et du sérieux

Le ludique constitue avec la réalité ou le sérieux deux états équivoques, réversibles et totaux.

Perçus de façon neutre et objective, ces deux états qu'on oppose *a priori*, et qui semblent effectivement antagoniques dès lors qu'on leur assigne des espaces distincts, présentent évidemment, certes à des degrés divers, des similitudes suffisantes. Les catégories du jeu et de la réalité apparaissent dès l'origine comme ne définissant qu'un antagonisme éthique et philosophique et non une bipolarité concrète.

Au plus fort de la distinction, de la hiérarchisation et de l'isolement des valeurs, le jeu même dûment identifié requiert de la prudence du fait qu'il ne représente avec le sérieux ou le réel que l'un des pôles dialectiques de la même réalité sociale. Ce qui explique que même dans les civilisations dites les plus avancées, la tentative de distinction du concept du jeu ne se solde que par l'élaboration d'un fourre-tout. La valeur dialectique du jeu et du sérieux se traduit aussi à travers la dynamique spatiale ou temporelle de l'activité ludique.

La séparation du jeu et du sérieux introduit des oppositions du genre imaginaire/réel, faiblesse/force qui sont intimement dépendantes des contextes dans lesquels elles sont

considérées. C'est ainsi que le jeu comme le sérieux est variable et dynamique; ce qui est jeu à une époque ou selon un type de culture pouvant tenir lieu à une autre époque ou selon un autre type de culture, de sérieux. De même que l'organe est indépendant de la fonction, c'est-à-dire que, tout en restant le même, il peut servir à des fins différentes (E. DURKHEIM, 1986: 91), le jeu et le sérieux peuvent changer de valeur et faire preuve, dans le temps et dans l'espace, d'une interchangeabilité réelle. Le jeu et le sérieux, le jeu et le réel sont éminemment mobiles et variables, équivoques et réversibles et l'identité même du jeu ne peut s'en trouver que sujette à caution. "Le jeu est-il vraiment un?", cela incline-t-il à se demander. Il est simplement à relever que la difficulté, même pour les civilisations les plus truculentes, à séparer dans le langage la futilité qui caractériserait le jeu et le sérieux que n'inspireraient que les autres activités humaines n'est pas seulement le fait d'une dialectique entre le jeu et le sérieux. Cette difficulté tient également à une dialectique et une dynamique internes du jeu et au tropisme que l'activité ludique exerce sur l'individu et la société.

### **B. Dialectique interne et tropisme du jeu**

Le jeu est, comme tout ce qui participe de l'historicité ou du devenir des peuples, d'une ambivalence qui le fait être à la fois économique et non-économique, social et non-social, culturel et non-culturel. Même perçu sous la forme de loisir, c'est-à-dire sous sa forme la moins abstraite et la moins philosophique, le jeu conserve une dialectique propre. Le jeu conserve une ambiguïté certaine qui lui confère le pouvoir de concilier des inconciliables: l'amusement et l'effort, la règle et la liberté, la rigueur et l'incertitude, l'âme puérile et l'esprit adulte, etc. L'ambivalence du jeu explique en partie l'ambivalence des sentiments de l'individu ainsi que des positions

sociales face au jeu dans laquelle réside, à notre sens, la difficulté à analyser le jeu et la psychologie du joueur.

Le jeu repousse et fascine à la fois<sup>(1)</sup>. Il est dangereux et interdit. Ainsi l'individu le redoute-t-il et désirerait-il s'y adonner simultanément. Il souhaiterait s'en tenir à distance respectueuse mais dans le fait de l'interdiction réside en même temps le souhait de s'en approcher et de le posséder. Le jeu provoque à la fois crainte et désir ardent. Il suscite chez le joueur la peur d'en venir à la défaite, mais également l'espoir et le plaisir de gagner et d'être psychologiquement, socialement ou économiquement récompensé. Il n'ignore pas que chaque fois qu'on a le résultat, c'est dans un seul sens: soit source de plaisir et/ou de gaieté, soit source de désolation et de déception. Ambivalent dans son état virtuel, le jeu devient univoque dans son état actif et final.

*A priori*, les chances de gagner ou de perdre au jeu sont égales. Cependant, une force d'intensité excessive et irrésistible ronge l'hésitation, minimise les risques, amène le joueur à négliger l'aspect négatif probable des résultats et l'entraîne au jeu. Ce que LUTHER et St AUGUSTIN expriment au sujet des lieux saints et du divin (CAILLOIS, 1950: 47-48) est aussi valable pour le jeu. En dépit de la crainte qu'il inspire, loin de le fuir, on s'en approche davantage. Au demeurant, le jeu produit chez le joueur des effets semblables que le feu chez l'enfant qui ne s'y est jamais brûlé: même crainte de s'y faire mal, même désir de l'approcher. Le jeu provoque le même émoi en tant qu'activité parfois désintéressée et prohibée, mais aussi la même foi que sa conquête et son gain engendrent plaisir, prestige et puissance. Comme le feu qui a des retombées fastes et/ou néfastes, du jeu résultent des effets positifs et/ou négatifs. Dans ces conditions, on est enclin à se demander comment

1

Ces caractéristiques ne sont évidemment pas exclusives des jeux. Elles sont par essence économiques et interviennent dans toute situation où gain et perte sont probables et où le risque est nécessaire. Ainsi en est-il du "stock market", de la spéculation boursière et de la concurrence commerciale.

le jeu peut être strictement taxé de qualifications dont la polarisation délimite des frontières avec la vie sociale courante.

L'activité ludique repose sur une dynamique et une dialectique internes tenant en la confusion de dualités dont l'appréhension semble échapper à l'essentiel de la littérature qui s'est constituée autour du jeu. C'est cependant cette ambivalence de toute activité incarnant le jeu qui le fait tendre à se dissocier des activités sociales sans réellement s'en écarter.

Le jeu comme maintes activités jugées hautement sociales, culturelles et/ou économiques, suscite des sentiments opposés de séduction et de répugnance, d'intérêt et de recul, l'un et l'autre également raisonnés ou irraisonnés. Le jeu se résout en ambiguïtés, en propriétés antagonistes mais complémentaires, "le tremendum et le fascinant" selon les termes de R. OTTO (R. CAILLOIS, 1950: 49). L'objectivité scientifique ne peut donc se concevoir sans que cette équivocité: la dimension double du terrible et du captivant, du futile et de l'utile ne soit prise en considération.

Prenant acte des limites des multiples théories et représentations qui fondent la définition et la littérature ludiques, on peut déduire que la polarité du jeu n'est que vue de l'esprit. La teneur significative du jeu ne saurait être appréhendée ni par la futilité ni par l'improductivité, ni par le non-sérieux ni par l'immatérialité, etc. En effet, si les variables auxquelles est opposé le jeu tendent à l'exclure, ce dernier englobe fort bien chacune d'elles et encore plus de nos jours. Le jeu est simplement, à l'image des autres pratiques humaines, un principe et un fait permanents de société.

L'approche de la problématique du jeu par la littérature existante est d'autant plus malaisée que la plupart des études en la matière sont guidées par des considérations idéologiquement chargées qui empêchent d'appréhender la réalité ludique. La raison fondamentale de ce malaise réside dans le fait que, malgré la méconnaissance de sa polyvalence, le jeu qu'on retrouve dans toutes les formes de civilisation n'y a jamais constitué, en réalité, une donnée ou une pratique adventice.

L'histoire des sociétés, la dynamique et les changements sociaux laissent progressivement apparaître la perversion, à l'origine, de la conception et de l'esprit sur lesquels se fonde la définition du jeu. Par rapport aux déterminismes ludiques originels, la modernité exhume une portée et un esprit ludiques tout à fait contradictoires qui pourraient laisser croire à une transformation diachronique de la nature du jeu. Fondamentalement, le jeu n'a pas changé (ni dans sa nature ni dans sa forme). Son discrédit (par rapport à ses potentialités et à ses valeurs effectives) résultait d'une représentation et d'une fixation conceptuelles orientées.

Le jeu n'est plus aujourd'hui lié aux autres éléments des dualismes auxquels il est soumis que par un mécanisme assez lâche d'oppositions. Contrairement aux manifestations bipolaires et antagoniques auxquelles laisse croire la littérature, le jeu, dans ses manifestations contemporaines, ne laisse rien paraître d'une quelconque séparation du sérieux et de la productivité. Se donnent désormais à observer, plutôt le caractère total du jeu ainsi que l'éthique et l'idéologie sous-jacentes d'une littérature qui se donne à revisiter pour une appréciation objective du jeu dans ses liaisons dialectiques avec les autres activités sociales et les valeurs contemporaines.

### **SECTION III. Contribution à la littérature du jeu en Afrique.**

#### **Du projet d'une science sociale africaine du jeu**

##### **A. Étapes et évolution de la littérature du jeu africain**

L'histoire de la littérature du jeu africain a été marquée par trois différents moments. Il y a eu successivement l'étape des recueils ethnographiques et notes africaines, l'étape des travaux ethnologiques et celle contemporaine des productions de diverses natures, en l'occurrence anthropologique, psychologique, sociologique, mathématique, informatique, historique, etc.

### 1°) Notes et recueils

Les tout premiers écrits sur les jeux de l'Afrique noire remontent au siècle dernier. Sur l'Est du continent se note une abondante production d'orientalistes entreprise depuis la moitié du XIXème siècle (GRIAULE M., 1935: 1) et dont l'Abyssinie et ses jeux constituent le foyer. A l'ouest, bien que dans une moindre mesure, un processus scientifique similaire a été simultanément amorcé. De part et d'autre, ces premières œuvres sont produites par voyageurs et aventuriers, administrateurs coloniaux et missionnaires, fonctionnaires européens et assimilés. A caractère globalement ethnographique et linguistique, ces écrits se résument en notes descriptives consignées dans des recueils et documents divers dont les "Notes africaines" constituent les plus remarquables.

### 2°) L'étape ethnologique

Près d'un siècle plus tard, et en dépit de la persistance des notes ethnographiques, les productions intellectuelles sur les jeux africains connaîtront leur consécration à travers des travaux mieux élaborés. Les années 1940 et 1950 seront surtout marquées par l'avènement d'une nouvelle forme de productions, celles-ci de type essentiellement ethnologique<sup>(1)</sup>.

En tant que travaux d'ordre ethnologique, les écrits de M. GRIAULE et Ch. BEART, les tout premiers du genre constituent, à nos yeux, le point de départ d'efforts de théorisation du jeu africain. A ce titre, les ouvrages de BEART demeurent une œuvre monumentale jamais réalisée sur des jeux africains jusqu'à nos jours. Dans le prolongement des œuvres sus-indiquées s'inscrivent les travaux

---

1 Voir: \* GRIAULE M.. - 1935 et 1938, ainsi que  
\* BEART Ch. - 1955 et 1960

relativement récents de Th. CENTNER et, plus tard, ceux de Ch. LOMBARD, de P. ERNY et de B. COMOË-KROU<sup>(1)</sup>

### 3°) L'état actuel de la littérature du jeu africain

Ces dernières années seront marquées par une importante production nord-américaine de type anthropologique et historique sur les jeux africains<sup>(2)</sup>. A côté de celle-ci, il faut relever que la mode scientifique contemporaine à ce sujet reste l'intérêt particulier que suscitent certains jeux africains à la tête desquels se situe l'awalé qui fait actuellement l'objet d'études de différentes sortes de disciplines scientifiques<sup>(3)</sup>.

#### B. Image et usage coloniaux de la littérature du jeu africain

De façon générale, l'héritage scientifique et la tradition intellectuelle en matière de jeu africain ont été pour l'essentiel l'œuvre d'africanistes en provenance d'Europe et d'Amérique du nord. Si certains sont apparemment soucieux de restituer la réalité ludique africaine, les allures généralement comparatives et allusives des travaux qui échappent rarement à la loupe étrangère révèlent leur caractère européocentrique sur les plans scientifique et pratique.

Les limites théoriques énoncées plus haut s'accompagnent et s'accommodent rapidement, en l'occurrence, d'enjeux de dimensions diverses (politique, économique

---

1 Voir: \* CENTNER Th. - 1960,  
\* LOMBARD Ch. - 1977 et 1978,  
\* ERNY P. - 1972, ainsi que  
\* COMOË-KROU B. - 1983 .

2 Citons en exemples : \* REEFE Th. Q. - 1986,  
\* TOWNSHEND Ph. - 1979 et 1986,  
\* CHESKA A. T. - 1987

3 Soulignons les études mathématiques de l'awalé à l'IRMA (Institut de Recherche en Mathématiques Appliquées) à Abidjan, les études psychologiques et interculturelles de l'équipe du Professeur J. RETSCHIZKI en Suisse; celles mathématiques et informatiques de A. DELEDICQ et A. POPOVA.

et culturelle), mais convergents et guidés par la quête d'hégémonie. Des notes et recueils aux récents travaux théoriquement mieux élaborés, les différentes productions sont servantes de l'idéologie dominante et de la politique qui prévaut. La littérature des jeux africains à l'image de la science en général et particulièrement des sciences sociales telles que déployées en Afrique, a été ainsi le voile d'une politique d'hégémonie qui a souvent donné lieu à un procès insidieux d'occidentalisation. L'étude des jeux africains a été, dans ce contexte, fondée pour l'essentiel sur des déterminismes autres que ceux qui les caractérisent réellement. Des déterminismes composés de toutes pièces dont la précellence débouche sur des images obscurcies de la réalité. Qui plus est, peu de travaux sur les jeux africains sont réellement les résultats d'études scientifiquement fiables menées par des chercheurs qualifiés et compétents.

En dehors de leur caractère orienté et idéologique (Cf. page précédente), la plupart des études sont en effet l'œuvre de chercheurs de fait (enseignants, administrateurs coloniaux, etc.) ayant longtemps résidé en Afrique et qui, pour cette raison, ont une certaine connaissance du terrain. Elles sont aussi, dans une proportion plus considérable, l'œuvre d'auteurs aux séjours sporadiques et de courte durée. Dans un cas comme dans l'autre, la non-qualification ou la compétence limitée des auteurs, l'impertinence des approches et modes de recherche, le peu de contact avec les réalités concernées et, donc, leur faible connaissance contrastent avec le titre de spécialiste ou d'expert des questions ludiques africaines remarquablement trop facilement décerné à ces auteurs. Ce qui en appelle à la validité des notes et autres approches du jeu africain qui, pour notre part, restent, globalement, d'une scientificité limitée.

La littérature ludique africaine et particulièrement celle de la période coloniale, en raison de l'orientation générale donnée aux recherches de cette époque, est foncièrement tendancieuse. A l'instar de la plupart des recherches contemporaines de type culturel sur l'Afrique, elle répondait à des préoccupations utilitaires

majeures: celles de la satisfaction de la curiosité du colon et de la compréhension, voire d'une certaine connaissance, de l'indigène pour son assujettissement maximal. Cette littérature qui, comme annoncé plus haut, a pris source dans les notes de voyageurs, de missionnaires et administrateurs coloniaux, était donc de nature orientée et appliquée avec des objectifs bien définis: ceux de la justification de l'exploitation et de l'instauration de l'hégémonie coloniale. Et c'est la même littérature, en tant que référence quasi-exclusive de production scientifique sur les jeux africains qui prévaut jusqu'à nos jours.

En dépit de son caractère foncièrement orienté et dénaturant, la littérature sur le jeu africain paraît encore à l'époque contemporaine comme fondée sur des dogmes, sur des lois et principes intangibles. La nécessité de situer ces écrits, élaborés sur la base de systèmes de pensée occidentaux et imposés à des fins bien définies, dans leur contexte historique, politique et même économique se fait sentir. C'est, à notre sens, le point de départ d'une ère scientifique nouvelle qui favorise l'émergence d'une littérature à la fois objective, respectueuse et valorisatrice des jeux africains.

### **C. Jalons d'une science sociale africaine des jeux**

La complaisance et l'orientation idéologico-politique des perspectives et paradigmes ayant prévalu à l'élaboration de la littérature "coloniale" des jeux africains l'écartent de toute logique de développement des sociétés africaines. La nécessité de connaissance et d'identification des ressources pour le développement requiert rupture avec pareille littérature.

L'appréhension des dimensions socio-économique, socio-culturelle et même politique du jeu en général, et du jeu africain en particulier, passe par une réappropriation et une vision nouvelle de la littérature ludique par les chercheurs africains. Pareil projet qui comporte des difficultés évidentes, nécessite néanmoins d'être entrepris. Il s'en

dégage une première préoccupation: celle du mode d'élaboration d'une autre vision ou d'une vision nouvelle non complaisante inscrite dans une perspective développementaliste. Il s'agit, en d'autres termes, du mode de production de théories et d'approches d'ensemble qui, à défaut d'être initialement universelles, rendent le mieux compte du jeu africain. En arrière-plan à cette préoccupation se trouve la difficulté majeure: celle d'une autonomie scientifique africaine.

L'élaboration d'une littérature objective et "réhabilitatrice" des jeux africains renvoie à la problématique du passage de la dépendance à l'autonomie scientifique.

L'hétéronomie scientifique en question procède d'un système global de dépendance des sociétés africaines. Et le défaut d'autonomie qui porte sur l'ensemble des domaines scientifiques en Afrique est d'une acuité particulière pour ce qui est de la littérature ludique. Cela peut s'expliquer en partie par l'intériorisation et le déploiement par les chercheurs africains des modèles théoriques des écoles occidentales mais également par le "statut mineur" dont le jeu est crédité par les institutions sociales et politico-étatiques africaines à l'époque contemporaine.

Face à cette situation, il y a non seulement nécessité de promotion d'une science sociale africaine des jeux qui se veuille science sociale objective des jeux africains. Mais cette science se doit également d'être critique, éducatrice et concrète. Une science critique de la littérature actuelle du jeu et qui s'inscrive dans la recherche de réponses aux préoccupations contemporaines majeures du continent. Bien au-delà de la fonction descriptive dont se contente jusqu'à présent l'essentiel de la littérature du jeu africain, cette science nouvelle devra privilégier la dimension de développement des sociétés africaines et l'ériger en enjeu majeur au cœur de la problématique du jeu. Même à ce niveau, des difficultés subsistent encore qui tiennent essentiellement aux arrière-plans autant économiques et politiques qu'idéologiques et culturels de l'entreprise.

Le coût de la science explique, en dernière instance, la dépendance scientifique

africaine, et le succès d'une science sociale africaine du jeu implique un intérêt particulier des pouvoirs d'Etat et une réelle volonté politique. La science sociale africaine du jeu est une science fondée sur le développement d'approches autocentrées -voire afrocentrées- cependant susceptibles d'être intégrées à la science universelle. Mais elle est d'abord une science de réévaluation des richesses ludiques endogènes. A ce double titre, son succès interpelle à la fois la société et l'autorité politiques africaines.

La scientificité limitée et le caractère idéologique de travaux sur le jeu africain évoqués plus haut et la nécessité d'une autre littérature que cela implique ne sauraient, pour autant, justifier une réaction de rejet systématique de l'héritage scientifique actuel. Le projet d'une science sociale africaine du jeu, bien que guidé par le souci de restitution de la réalité et de rentabilisation du patrimoine ludique africain, devra se fonder et être alimenté par les acquis des productions antérieures en matière de jeu quelles que soient leur nature et leur orientation. La littérature des jeux africains, qu'elle soit de type colonial ou néo-colonial, requiert un examen et une réappropriation approfondis dans le cadre de la production d'une science nouvelle du jeu.

### CONCLUSION PARTIELLE

En définitive, de façon classique, le jeu se conçoit comme jeu dans la mesure où il ne produit pas d'œuvre culturelle ou ne tient pas lieu d'une acquisition de type matériel; en d'autres termes, dans la mesure où il échappe à ces formes de déterminations.

Pareille représentation, fondement majeur -voire exclusif- de la littérature générale sur le jeu, repose avant tout sur des stéréotypes trop facilement consacrés. Aussi cela permet-il de relever que les tendances idéologiques, se réclament-elles d'une

civilisation ou d'une science, ne peuvent suffire pour tronquer les valeurs intrinsèques de l'activité ludique. Celle-ci, dans un processus général de changement social, exhibe progressivement ses dimensions non plus seulement symboliques mais également concrètes.

Si le jeu échappe aux normes de la vie sociale, c'est moins par effectivité que par décret social et idéologique. La pathologie décrétée de l'activité ludique est, en partie, favorisée par ses caractères fictif et séparé qui font d'elle un espace où l'individu et le groupe s'illusionnent sur une liberté en réalité feinte et imaginée acquise vis-à-vis des déterminations humaines et sociales. Aussi suffit-il d'un enjeu, d'une portée à valeur contemporaine évidente pour que les attributs négatifs du jeu tombent. Les jeux de stratégie ou de découverte n'ont ainsi pas la même connotation selon qu'ils ont un caractère purement distractif ou une portée éducative, comme le lawn-tennis et le football ne suscitent pas les mêmes intérêts selon qu'ils sont dotés de trophées ou non, impliquent des professionnels ou des amateurs.

De même que l'intérêt d'un même type de jeu varie d'une classe sociale à une autre et que seule la valeur nominale peut subsister, tout se passe comme si la nature d'un même jeu changeait selon les représentations et les enjeux. L'ambivalence du jeu comme son intégration au système de pensée et de pratiques ainsi que sa dynamique interne font qu'il présente de réelles homologues avec des activités humaines et sociales (le cas du "stock exchange", en français: bourse des valeurs, aux Etats-Unis ou de la religion en général) qui n'ont jamais pu être taxées d'improductivité ou fait l'objet d'autant de réprobations et fustigations. Ces considérations qui semblent être mésestimées par la littérature ludique fondent ses limites actuelles en remettant en cause la critériologie des qualifications du jeu par rapport au sérieux, et justifient la nécessité d'une redéfinition.

# CONCLUSION GÉNÉRALE

CODESRIA BIBLIOTHEQUE

## CONCLUSION GENERALE

Sans nul doute, il serait prétentieux d'avoir appréhendé, à travers la présente étude, l'historicité du jeu et les enjeux sous-jacents à la dynamique sociale au Bénin, tellement les mécanismes sur lesquels repose le champ des jeux sont complexes et multidimensionnels. Notre analyse de l'historicité du jeu au Bénin, au demeurant valable pour l'ensemble des sociétés africaines contemporaines, en a appelé à un outillage (pluri et trans-disciplinaire) relevant à la fois:

- de la psychanalyse sociale ( goûts, préférences, besoins, aspirations, etc.),
- de la socio-économie ( types, styles, coûts et enjeux de consommation ),
- de l'histoire ( traces et survivances ludiques ),
- de la sociologie ( dénégation du social, poids de l'habitus, etc. ).

Un exercice qui fait de cette étude une synthèse d'analyses au terme de laquelle l'historicité ludique apparaît comme un enjeu de lutte de classes. Présentés dans une perspective heuristique, les résultats de ce travail autorisent à établir la pertinence de la sociologie du jeu comme approche pour susciter les interrogations et poser les problèmes inhérents aux sociétés africaines dans leur dynamique actuelle.

Cependant, ce travail est loin d'être une banque de vérités établies, absolues et définitives. C'est, avant tout, un cadre d'orientations expérimentales et questionnables. Cadre d'un choix éclectique dégagé des dogmatismes et fatalismes, il s'offre comme une piste de redécouverte et de revalorisation du fonds commun culturel endogène. Il s'offre comme rampe d'impulsion d'une dynamique sociale et sociétale nouvelle; celle-ci moins inégalitaire, opérationnelle et fonctionnelle devant les problèmes tels qu'ils se posent, à l'époque contemporaine, à chaque classe

sociale, et orientant dans "la voie d'une nouvelle philosophie de développement".

Si dans l'ensemble, les résultats de l'étude confirment le caractère divertissant du jeu, ils établissent de même que l'historicité du jeu et les enjeux qui y sont liés sont loin de se résumer à ce caractère distrayant. L'approche synoptique de la production, de la répartition et de la consommation des jeux au Bénin révèle bien des mécanismes et enjeux qui n'ont rien de distrayant, aussi bien qu'elle révèle le champ des jeux comme un champ d'investissements de divers types. Champ dont la rentabilité est d'autant plus élevée que les investissements sont eux-mêmes plus substantiels.

Ainsi définie, l'historicité ludique au Bénin s'offre, à l'époque contemporaine, comme un champ de conflits, de la satisfaction des besoins et de la réalisation des aspirations sociales de classes. Le jeu à travers lequel on avait toujours vu un mécanisme neutre et correcteur des inégalités sociales, apparaît, au terme de la présente étude, plutôt disjonctif, et dans un rôle d'intensification des disparités et distinctions sociales. En arrière-plan aux relations entre la production, la répartition et la consommation ludiques, se cachent des relations antagoniques entre les classes sociales. Des antagonismes fondés sur des différences de modes et de capacités de consommation mais surtout sur des différences de marchés sur lesquels les structures sociales comme la classe, la famille et l'école placent le jeu, et sur les différences des profits qu'elles en attendent et qu'elles en tirent effectivement.

La monétisation du système économique et la marchandisation croissante des produits de culture apparues avec la modernisation, tout en conférant des valeurs marchandes et d'échange au jeu, instaurent une échelle de consommation avec des types différenciés de jeu, à l'image d'une hiérarchie sociale avec laquelle ceci se dessine simultanément. Il s'établit une corrélation et une homologie structurelle entre

le champ social et le sous-champ ludique, qui fait apparaître le jeu contemporain comme un facteur de renforcement de l'hégémonie de la classe dominante et de la dépendance des classes défavorisées.

Le champ des jeux au Bénin présente, aujourd'hui, des différences internes, expression raffinée des différences sociales inscrites dans chaque produit, dans chaque style ou stratégie de consommation ludique. Le jeu au Bénin s'inscrit dans une historicité dont l'appropriation constitue un enjeu de lutte de classes dans laquelle la classe supérieure apparaît comme la mieux dotée, celle pour laquelle les jeux constituent effectivement un moyen pour parvenir à des fins définies, un moyen de satisfaction des attentes. Pareil résultat n'est compréhensible que par rapport aux privilèges dont bénéficie la classe supérieure, privilèges que lui confèrent ses affinités et liens avec la classe dirigeante. La réalisation des aspirations majeures de la classe supérieure au moyen des jeux se trouve d'autant plus facilitée qu'il y a une identité, voire une confusion, des intérêts de cette classe avec ceux de l'Etat.

En effet, à la faveur de ses multiples dispositions et capitaux dont la conversion lui confère les pouvoirs économique, politique et même culturel, la classe supérieure se trouve structurellement mais aussi fonctionnellement liée à l'Etat par un jeu d'alliances, de reconnaissance, et d'obligations et un mécanisme de légitimation nationale de ses propres choix et pratiques. N'en est-elle pas productrice et pourvoyeuse d'une grande partie de l'élite dirigeante? Les choix et pratiques, en raison des alliances sus-mentionnées, les choix et pratiques procèdent donc de l'idéologie et de la culture dominantes, de l'idéologie et de la culture d'Etat. L'histoire des jeux au Bénin s'offre ainsi comme une reproduction de l'histoire de la mise en place et du raffermissement d'une hégémonie sociale: celle de la classe dominante favorisée en cela par la logique économique libérale. Cette logique qui

prévaut dans le champ contemporain des jeux engendre en effet une compétition pour la consommation plutôt taillée sur mesure pour les classes dominantes. Dans le contexte d'économie traditionnelle qui était le leur, les sociétés africaines se caractérisaient par des jeux dont la valeur était essentiellement d'usage. A l'image des sociétés moins hiérarchisées et moins différenciées dont ils sont les produits, ces jeux ne pouvaient donc pas faire l'objet de distinction sociale au même titre que des jeux contemporains qui n'ont d'abord, et surtout de valeur que celles marchande et d'échange.

En somme, il est difficile d'appréhender les enjeux liés à l'historicité ludique sans tenir compte de l'implication de l'Etat dans le processus de reproduction des systèmes sur lesquels il repose, et sans visiter les conditions déterminantes du rôle qu'il y joue. En plus de la réalisation des aspirations des agents et alliés de l'Etat à laquelle il concourt, le jeu procède de mécanismes de sélection et de reproduction sociales dont l'objectif et l'effet majeurs sont de préserver le système social, l'ordre social des changements qui pourraient en bouleverser le cours. L'hégémonie par la consommation ludique s'établit avec d'autant plus de pertinence que le modèle ludique légitime (légitimation organisée par l'Etat mais fortement assurée par les classes dominées) procède d'une convention et d'une contrainte insidieuses inégalement réparties selon les classes sociales. C'est un modèle qui exclut les consommateurs, dans leur ensemble, des mécanismes de production des jeux modernes; la différence se faisant au niveau des capacités d'accès et des types de jeu moderne auxquels chaque classe ou sous-classe accède. L'Etat, instance d'organisation et de coordination du champ moderne des jeux, se révèle être protecteur des intérêts et instance de légitimation de l'hégémonie de la classe supérieure par le jeu de légitimation des règles, lois, pratiques et styles propres à celles-ci.

Au Bénin, le jeu s'offre donc, à l'époque contemporaine, moins comme une activité neutre et désintéressée que comme une pratique sociale dynamique et utile au même titre que les autres pratiques déterminantes de la société. Il n'est compréhensible qu'en termes d'enjeux oscillant entre la survie et le pouvoir selon les classes sociales. En termes marxistes, l'espace des jeux se donne à lire comme un champ où la lutte des classes se manifeste également, mais de façon latente. Le jeu moderne s'offre comme un mécanisme de détermination et de consolidation des rapports de domination et de subordination des classes à partir de processus de distinction et de reproduction dont il participe. Ceci n'a été possible que par l'échos favorable des classes dominées et par la démission d'une tradition qui, pourtant, regorge d'un riche patrimoine ludique; par la démission des garants et des héritiers de cette tradition plutôt emportés par la modernité et les jeux importés. Au plan scientifique, la tendance dominante est à l'idéalisation théorique de la tradition locale contre une idéalisation pratique de la modernité importée. En arrière-plan à cette problématique, se pose la question de la pertinence contemporaine même du fait traditionnel. L'hypothèse de la non-interpellation et de la non-interrogation de la tradition africaine dont le Forum de Delphes fait l'une de ses préoccupations<sup>1</sup>, pourrait permettre d'y apporter des éléments de réponse.

En effet l'épistémologie de la justification de la tradition africaine et l'idéologie de la substitution systématique du traditionnel conduisent, au mieux, à la faillite de cette tradition et, pire, à son mépris. En définitive, le rapport contemporain à

l'historicité ludique traditionnelle fondé sur un mode d'idéalisation théorique mais de dépossession et d'oubli pratiques à cet égard, tout en informant peu sur le présent, assure une délicatesse de l'appréhension du passé et de projection dans

---

<sup>1</sup> Sophia MAPPA, "La mémoire, on l'envoie en Europe" in La lettre du Forum de Delphes, Août/Septembre, 1996, n° 16

l'avenir. Dans un schéma comme dans l'autre, on est dans des contextes de déficit ou de faillite d'objectivation de la tradition dont la nécessité de transformation "en mémoire et *a fortiori* en histoire " a été défendue par Sophia MAPPA en d'autres occasions. Cependant, l'absence de banques de données traditionnelles objectivées et opératoires se traduit, dans le champ moderne des jeux, moins par une juxtaposition de la tradition africaine et de la modernité européenne telle que MAPPA l'observe, que par une substitution progressive et graduelle de l'une par l'autre.

Le phénomène de substitution de la tradition par la modernité, apparemment peu fréquent dans le processus de changement social en Afrique, reste, toutefois, dans le cas du champ ludique contemporain, interpellée par un phénomène social majeur: celui de l'invention de nouveaux jeux, combinaisons de matériels de récupération (issus de produits importés) et de génie traditionnel, par les enfants.

Les nouveaux jeux, tout comme les jeux locaux réinventés, constituent des cadres d'adaptation positive, de redécouverte et de création: véritable alternative pour un renouveau culturel. Les nouveaux jeux s'offrent comme un modèle de développement technologique et d'organisation professionnelle. Ensemble avec les jeux réinventés, ils constituent un des mécanismes de réduction des inégalités et disparités sociales. En d'autres termes, nouveaux jeux et jeux réinventés se posent en modèle de renforcement de capacités contemporaines (aux plans économique, politique, social et culturel) des entités sociales défavorisées et marginalisées.

Dans l'ensemble, la présente étude suggère de revisiter non seulement la conception et le concept, mais également la pratique et l'historicité du jeu à l'époque contemporaine, pour un autre devenir social.

# **BIBLIOGRAPHIE**

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## BIBLIOGRAPHIE

### OUVRAGES GENERAUX

Actes des Etats Généraux de l'Education, Cotonou, 1993

Encyclopaedia Universalis, Corpus 13, France S.A., Paris, 1990

Encyclopédie générale de l'islam, Lausanne, S. I. E. D, 1986

*GOLFIN Jean*, - 1972, Les 50 mots-clés de la sociologie, Toulouse, Edouard Privat

*GRAWITZ Madeleine*, - 1981, Lexique des sciences sociales, Paris, Dalloz

*HUISMAN Denis* (Directeur de la publication), - 1984, Dictionnaire des philosophes, Paris, P.U.F.

La Bible, ancien et nouveau testament, Société biblique française, 1982 et 1986

L'Etat du monde, Annuaire économique et géopolitique mondial, édition 1996, Paris, La Découverte, 1995.

Pédagogie pratique pour l'Afrique, Volumes I à X, Aubéas, Librairie Intercontinentale, 1988

Recueil des discours du camarade KEREKOU Mathieu, Président de la République, Cotonou, Novembre 1975

*SOGLO Nicéphore*, - Construire le Bénin du renouveau, discours prononcé le 31 Juillet 1991

Synthèse des résultats d'analyse, RGPH<sup>2</sup>, INSAE, Cotonou, 1994

Théo, l'encyclopédie catholique pour tous, Paris, Drognet & Ardent, Fayard

*THINES Georges & LEMPEREUR Agnès*, - 1975, Dictionnaire général des sciences humaines, Paris, Editions universitaires

## METHODES ET TECHNIQUES DE RECHERCHE

*BACHELARD Gaston*, - 1962, Le nouvel esprit scientifique, Paris, P.U.F.

*BEAUD Michel*, - 1985, L'art de la thèse, Paris, La Découverte

*FRAGNIERE Jean-Pierre*, - 1986, Comment réussir un mémoire, Paris, Dunod

*GRAWITZ Madeleine*, - 1993, Méthodes des sciences sociales, 9ème édition, Paris, Dalloz

*ROUYEYRAN Jean-Claude*, - 1989, Mémoires et thèses, Paris, Maisonneuve & Larose

## THEORIE GENERALE

*ACCARDO Alain & CORCUFF Phillipe*, - 1986, La sociologie de Bourdieu, textes choisis et commentés, Bordeaux, le Mascaret

*ADOUKONOU Barthélémy*, -1990, Conscience historique et développement, conférence prononcée dans le cadre du trentenaire des indépendances africaines, Publications du Sillon noir, Cotonou

*ANSART Pierre*, - 1990, Les sociologies contemporaines, Paris, Editions du Seuil

*BAUDRILLARD Jean*, -1970, La société de consommation, Paris, Editions Denoël

*BLOCH Marc-André*, -1973, Philosophie de l'éducation nouvelle, 3ème édition revue et augmentée, Paris, P.U.F

- BOUDON Raymond*, - 1979a, L'inégalité des chances, Paris, Armand Colin  
- 1979b, La logique du social, Paris, Hachette  
- 1977, Effet pervers et ordre social, Paris, P.U.F.
- BOURDIEU Pierre*, - 1979, La distinction, Paris, Editions de Minuit  
- 1980, Le sens pratique, Paris, Editions de Minuit  
- 1982, Leçon sur la leçon, Paris, Editions de Minuit  
- 1984, Questions de sociologie, Paris, Editions de Minuit  
- 1987, Choses dites, Paris, Editions de Minuit
- BOURDIEU Pierre* (sous la direction de), - 1993, La misère du monde, Paris, Libre examen/Seuil
- BOURDIEU Pierre & PASSERON Jean-Claude*, - 1970, La reproduction, Paris, Editions de Minuit
- CROZIER Michel & FRIEDBERG Erhard*, - 1977, L'acteur et le système, Paris, Editions du Seuil
- DURKHEIM Emile*, - 1980, Education et sociologie, 4ème édition de la nouvelle édition, Paris, P.U.F  
- 1986, Les règles de la méthode sociologique, 22ème édition, Paris, P.U.F.
- ERIKSON E. H.*, - 1961, Enfance et société, Stuttgart, Klett
- GURVITCH Georges*, - 1968, La vocation actuelle de la sociologie, Tome I, 4ème édition, Paris, P.U.F  
- 1969, La vocation actuelle de la sociologie, Tome II, 3ème édition, Paris, P.U.F.
- HUANNOU Adrien*, - 1984, La littérature béninoise de langue française, Paris: Karthala et A.C.C.T
- HENRY P. M. & KOSSOU B.*, - 1985, La dimension culturelle du développement, collection cauris, Nouvelles Editions Africaines /UNESCO

- KENYATTA Jomo*, - 1960, Au pied du Mont Kenya, Paris, François Maspéro
- KERCHENSTEINER*, -1917, Das Grundaxiom des Bildungsprozesses und seine Folgerungen für die Schulorganisation, Berlin, Union Deutsche Verlagsgesellschaft
- KIMONI Iyay*, - 1975, Destin de la littérature négro-africaine ou problématique d'une culture, Québec, Editions Naaman
- KNAPEN M. T.*, -1962, L'enfant mukongo. Orientations de base du système éducatif et développement de la personnalité, Louvain, Studia Psychologica, Publications universitaires, Nauwelaerts
- MAISTRIAUX R.*, -1957, L'intelligence noire et son destin, Bruxelles, Editions Problèmes d'Afrique centrale
- MASLOW A. H.*, - 1954, Motivation and personality, New York, Harper
- MICHALON Thierry*, - 1984, Quel Etat pour l'Afrique ?, Paris, l'Harmattan
- MORISHIMA Michio*, - 1987, Capitalisme et confucianisme, Paris, Flammarion
- POULANTZAS Nicos*, -1982, Pouvoir politique et classes sociales, Paris, François Maspéro
- SCHWARTZMAN Helen*, - 1978, Transformations: the anthropology of children's play, New York, Plenum
- SENGHOR Léopold Sédar*, - 1964, Liberté I, négritude et humanisme, Paris, le Seuil
- SOULE Georges*, - 1983, Qu'est-ce que l'économie politique ?, version abrégée, Paris, Nouveaux Horizons
- TARLE Antoine de* (sous la direction), - 1986, Les enjeux de la fin du siècle, Paris, Desclée de Brouwer
- TOURAINÉ Alain*, -1974, Pour la sociologie, Paris, Editions du Seuil

- VEBLÉN Thorstein*, -1899, The theory of the leisure class, New York, The Macmillan company
- WEBER Max*, - 1954, L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme, Paris, Plon
- WELSING Frances Cress*, -1991, The isis paper: the key to the colors, Chicago, Third world press
- ZIEGLER Jean*, - 1988, La victoire des vaincus, Paris, Editions du Seuil

### OUVRAGES SPÉCIALISÉS (Afrique)

- ABDOU Touré*, - 1981, La civilisation quotidienne en Côte d'Ivoire. Procès d'occidentalisation, Karthala
- BALANDIER Georges*, - 1955a, L'anthropologie appliquée aux problèmes des pays sous-développés, Paris, Cours de droit  
- 1955b, Sociologie actuelle de l'Afrique noire, Paris, P.U.F  
- 1955c, Sociologie des Brazzavilles noires, Paris, Armand Colin
- COPANS Jean*, - 1990, La longue marche de la modernité africaine, Paris, Karthala
- COQUERY-VIDROVITCH Catherine*, - 1992, Afrique Noire. Permanences et ruptures, 2ème édition revue, Paris, l'Harmattan  
-1993a, Histoire africaine du XX ème siècle, (Sociétés- villes-cultures), Paris, l'Harmattan  
- 1993 b, Les villes d'Afrique noire. Des origines à la colonisation, Paris, Albin Michel
- COQUERY-VIDROVITCH Catherine* (sous la direction de) avec la collaboration d'*Odile GOERG*, - 1992, L'Afrique occidentale au temps des français, Paris, La Découverte

- COQUERY-VIDROVITCH Catherine & MONIOT Henri, -1992, L'Afrique noire de 1800 à nos jours, 3ème édition, Paris, P.U.F.
- DIAGNE Souleymane B. (sous la direction de), - 1991, La culture du développement, Dakar, CODESRIA
- ERNY Pierre, - 1972, L'enfant et son milieu en Afrique noire, Paris, Payot
- ETOUNGA-MANGUELE Daniel, - 1990, L'Afrique a-t-elle besoin d'ajustement culturel ?, Ivry-sur-Seine, Editions Nouvelles du Sud
- HOUNTONDI Paulin J. (sous la direction de), - 1994, Les savoirs endogènes Pistes pour une recherche, Paris, Karthala.
- IGUE John O. & SOULE Bio G., - 1992, L'Etat-entrepôt au Bénin, Paris, Karthala
- KABOU Axelle, - 1991, Et si l'Afrique refusait le développement ?, Paris, L'Harmattan
- TIEROU Alphonse, - 1983, La danse africaine c'est la vie, Paris, Maisonneuve Larose

### OUVRAGES SPÉCIALISÉS (théorie des jeux et loisirs)

- CALLOIS Roger, - 1950, L'homme et le sacré, édition augmentée..., Paris, Gallimard
- 1967, Les jeux et les hommes, édition revue et augmentée, Paris, Gallimard
- CHATEAU Jean, - 1946, Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline, Paris, Vrin

- HOURDIN Georges*, - 1961, Une civilisation des loisirs, Paris, Calmann-Lévy
- HUIZINGA Johan*, - 1951, Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu, traduit du néerlandais par C. SERESIA, Paris, Gallimard
- Joffre DUMAZEDIER*, - 1962, Vers une civilisation des loisirs ?, Paris, Seuil  
- 1974, Sociologie empirique du loisir : critique et contre-critique de la civilisation loisir, Paris, Seuil
- LAFARGUE Paul*, - 1982, Le droit à la paresse, Paris, Maspéro
- SUE Roger*, - 1983, Le loisir, Collection " Que sais-je ? ", n° 1871, Paris, P.U.F
- VIAL Jean*, - 1981, Jeu et éducation : les ludothèques, Paris, P.U.F.
- VILLIOD Eugène*, - 1906, La machine à voler : étude sur les escroqueries commises dans les cercles et les casinos, Paris, Imprimerie Centrale de l'Ouest

### OUVRAGES SPECIALISES (Jeux africains)

- ADANDE Alexandre*, - 1984, Le maïs et ses usages au Bénin méridional, Abidjan-Lomé, Nouvelles Editions Africaines (ACCT)
- ALAPINI Julien*, - 1941, Contes dahoméens, Paris-Avignon, Livres nouveaux  
- 1950, Les noix sacrées, Monte-Carlo, Regain  
- 1953, Les initiés, Avignon, Père Aubel
- BEART Charles*, - 1955, Jeux et jouets de l'Ouest africain, Tomes I et II, Dakar, IFAN  
- 1960, Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux, Paris, Présence africaine

- CENTER Th. H.*, - 1963, L'enfant africain et ses jeux dans le cadre de la vie traditionnelle au Katanga, Elisabethville, CEPSI
- CHESKA Alyce Taylor*, - 1987, Traditional games and dances in West African Nations, Schorndorf, Verlag Karl Hofmann
- DELEDICQ A. & POPOVA A.*, - 1977, Wari et solo : le jeu de calcul africain, Paris, CEDIC
- GRIAULE Marcel*, - 1935, Jeux et divertissements abyssins, Paris, Librairie Ernest Leroux  
- 1938, Jeux dogons, Paris, Institut d'Ethnologie
- LOMBARD Chantal*, -1977, Jeux d'ailleurs, d'Afrique et d'Orient, Grenoble, Maison de la culture  
- 1978, Les jouets des enfants baoulé: essai sur la créativité enfantine dans une société rurale africaine, Paris, Quatre vents
- N'GUESSAN Assandé Gilbert*, -1992, Mécanisme d'apprentissage de l'awalé: l'apprentissage d'un jeu de stratégies typiquement africain chez les adolescents et les joueurs d'échec suisses, Fribourg, Editions universitaires
- PINGAUD François & REYSSET Pascal*, - 1993, L'awalé, le jeu des semailles africaines, Paris, Editions Chiron
- RETSCHIZKI Jean*, - 1990, Stratégie des joueurs d'awalé, Paris, l'Harmattan

### **OUVRAGES SPECIALISES (Classes sociales en Afrique)**

- DIOP Majhemout*, - 1985, Histoire des classes sociales dans l'Afrique de l'Ouest, Tomes I & II, Paris, l'Harmattan

*MBALA OWONO Rigobert*, -1990, Sociétés africaines sans classes ? : le diagnostic des dirigeants politiques, Yaoundé, Editions SOPECAM

*RIVIERE Claude*, - 1978, Classes et stratifications sociales en Afrique : le cas guinéen, Paris, P.U.F.

## ARTICLES ET REVUES

*ADANDE Alexandre*, - 1944, "Javanais Ouest-africains (Dahomey)" in Notes africaines, n°24, P: 10-11  
- 1952, "Evolution de la musique africaine" in Notes africaines, n°54, P: 39-43  
- 1953, "Deux livres pour les africains" in Notes africaines, n°55, P: 74-76  
- 1953, "Le maïs et ses usages dans le Bas-Dahomey" in Bulletin de l'IFAN, n° 1, P: 220  
- 1984, Le maïs et ses usages au Bénin méridional, Abidjan-Lomé, Nouvelles Editions Africaines (ACCT)

*ADANDE Alexandre et BEART Charles*, - 1952, "Enquête sur les jeux de l'Ouest africain" in Notes africaines, n°54, P: 44-46

*AKINDES Francis*, - 1995, "Impact de la dévaluation du franc CFA sur la consommation alimentaire à Abidjan" in Economies et Sociétés, Série développement agro-alimentaire, A.G. n°22, 3-4, 1995, P: 91-110

"Anthropologie en Afrique: passé, présent et visions nouvelles" in Bulletin du CODESRIA, n° 3, 1992

*BAUMGOLD Julie*, -1994, "Frank and the fox pack" in Esquire, March, v 121, n 3, P: 88

*BEART Charles*, -1950 "Le jeu de l'aouélé" in L'éducation africaine, bulletin officiel de l'enseignement en A.O.F., nouvelle série, n°5, 125-68, Dakar, 39ème année

- BEVILLE Gilbert*, -1983 "De multiples facettes" in Problèmes politiques et sociaux : regards sur le jeu, n° 458 du 25 février
- BOGERT Carroll*, -1994, "Casino clout for native Americans" in Newsweek, March 28, v 123, n 13, P: 24
- BRIANCO Pierre*, -1993, "Betting with the Indians" in World Press Review, December, v 40, n 12, P: 36
- CLINES Francis X.*, -1993, "With casino profits, Indian tribes thrive" in The New York Times, January 31, v 142, P: 1  
-1994, "The Pequots" in The New York Times Magazine, February 27, P: 49
- COMOE-KROU Barthélémy*, -1976 "La fonction éducative du jeu" in Recherche, Pédagogique et Culture, n° 22, Mars-Avril  
-1986, "The african conception of play and its potentialities for education" in Prospects, Vol. XVI, 4
- DELEDICQ A. & DESHAYES P.*, -1977, "Exploitation didactique du Wari" in Cahiers d'Etude Africaines, n° 63/64, VOLUME XVI,
- DELEDICQ A. & POPOVA A.*, -1977, " Wari et solo, le jeu de calcul africain", supplément au Bulletin de liaison des professeurs de mathématiques, pentannuel n° 14, Décembre
- DESHAYES B.*, -1976 "Jeu et changement culturel" in Recherche, Pédagogie et culture, n° 22, mars/avril  
-1977, "Mathématiques et mankala" in Cahiers d'Etudes Africaines, n° 63/64, volume XVI.
- GEBER M.*, -1956, "Développement psycho-moteur de l'enfant africain" in Courrier, Centre International de l'Enfance, Vol. VI

- GHASARIAN Christian*, -1995, "Note de lecture sur BUTSCH Richard & al. , For fun and profit. The transformation of leisure into consumption", Philadelphia, Temple University Press, 1990 in Cahiers des Sciences Humaines, Vol. 30, n° 4, Paris, Editions de l'ORSTOM, 1995, P : 796-797
- Johnson Kirk*, -1993 "Casino Cash pumps up the volume" in The New York Times, September 1, v 142, P: 12  
-1994 "Economies come to life on Indian reservations" in The New York Times, July 3, v 143, P: 1
- JUDSON Georges*, -1993, "Land claim by Indians is a tactic in casino bid" in The New York Times, June 21, v 12, P: 36
- KAIHLA Paul*, -1992 "A tale of two sites" in Maclean's, March 16, v 105, n 11, P: 18
- KING Resa*, -1992 "In the land of jobless, the one-eyed jack is king" in Business Week, August 17, n 3279, P: 22
- LE THANH KHOI*, -1983, "Culture et développement" in Kasa Bya Kasa, n° 4
- MAGNUSON Jon*, -1994, "Casino wars: ethics and economics" in Indian country" in The Christian Century, February 16, v 111, n 5, P: 169
- MOORE John W.*, -1993, "A winning hand ?" in National Journal, July 17, v 25, n 29, P: 1796
- PETERSON Iver*, -1993, "Specter of a gambling casino on the New Jersey horizon" in The New York Times, July 27, v 142, P: 13
- PRUDENCIO Eustache*, -1950 "Les activités spontanées de l'enfant africain. L'enfant de Bopa (Dahomey)" in L'éducation africaine, bulletin officiel de l'enseignement en A.O. F., nouvelle série, n° 5, 125-68, Dakar, 39ème année
- RIVIERE Claude*, -1975, "Classe et stratification sociale en Afrique noire" in Cahiers Internationaux de Sociologie, Volume LIX

- ROWLAND Christopher*, -1993, "Playing to win" in Geographical Magazine, December, v 65, n 12, P: 24
- "Séminaire national sur la problématique du loisir en République populaire du Bénin", INFOSEC-Cotonou, 13-17 Février 1984
- SIMURDA Stephen J.*, -1994, "When gambling comes to town: how to cover a high-stakes story" in Colombia Journalism Review, January-February, December, v 32, n 5, P: 36
- SOTINDJO Sébastien Dossa*, -1993, "La poussée démographique dans la ville de Cotonou (Bénin) de 1945 à 1985. Essai d'interprétation historique" in Histoire africaine du XXème siècle, (Société-villes-cultures), sous la direction de C. COQUERY-VIDROVITCH, Paris, l'Harmattan
- SUTTON-SMITH B. & ROSENBERG B. G.*, -1961, "Sixty years of historical change in games of american children", Journal of America Folklore, 1961
- TERRISSE A.*, -1950, "L'éducation en Afrique occidentale française" in L'éducation africaine, bulletin officiel de l'enseignement en A.O.F., nouvelle série, n° 5, 125-68, Dakar, 39ème année
- VIZENOR Gerald*, -1992, "Gambling on sovereignty" in The American Indian Quaterly, Summer, v 16, n 3, P: 411
- WARRIOR Robert Allen*, -1992 "Indian country crap-shoot" in Christianity and Crisis, May 11, v 52, n 7, P: 142
- WIEGAND Steve*, -1993, "The canvas casino: California, Indian tribes battle over gambling" in California Journal, August, v 24, n 8, P: 25
- WOSNOP Richard*, -1994, "Gambling boom: will the gaming industry's growth hurt society?" in CQ Researcher, March 18, v 4, n 11, P: 243

- ZELIO Judy*, -1994, "The fat new buffalo (tribal casino gambling)" in State Legislatures, June, v 20, n 6, P: 38  
-1994 "Burgers or blackjack? Indian development (tribal finance)" in The Economist, March 12, v 330, n 7854, P: 35

## MEMOIRES ET THESES

- AHISSOU B. & ALEHOU C.*, -1981, Les écoles missionnaires: pionnières de la scolarisation dans le Bas-Dahomey, Mémoire de Certificat d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement Moyen, ENS, Université Nationale du Bénin
- GOMEZ Jacques*, -1986, Théorie sociologique du jeu "Adji", Mémoire de maîtrise en sociologie-anthropologie, FLASH, Université Nationale du Bénin
- HODONOU Félix*, -1989, Jeux et loisirs traditionnels au Sud de la République Populaire du Bénin, Mémoire de Maîtrise en sociologie-anthropologie, FLASH, Université Nationale du Bénin, Abomey-Calavi  
-1991, Valeurs culturelles et développement dans les pays du Tiers-monde, mémoire de D.E.A. ès sciences sociales, FLASH, Université d'Abidjan
- NEKPO Célestin*, -1976, Problèmes institutionnels et problèmes de l'école au Dahomey (périodes coloniale et post-coloniale), Doctorat de 3ème cycle, U.E.R., Sciences de l'éducation, Paris V
- SOGLO Adrien J.*, -1986, Organisation des loisirs en République populaire du Bénin, mémoire de maîtrise en sociologie-anthropologie, FLASH, Université nationale du Bénin

# ANNEXES

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## QUESTIONNAIRE A L'ADRESSE DES PLANIFICATEURS ET AUTORITÉS SCOLAIRES

### Introduction

Dans le cadre de la recherche pour la soutenance d'une thèse de doctorat de Troisième Cycle en sociologie sur le thème : **Jeux, historicité ludique et enjeux de classes au Bénin**, a été élaboré un échantillon pour enquête dont vous faites partie. Votre disponibilité et l'exactitude de vos réponses seront d'une réelle contribution à la réussite de l'étude.

### I / Identification

Age :

Profession :

Lieu de résidence ( nom du quartier ) :

Sexe :

Niveau d'instruction :

Profession des parents :

- du père :

- de la mère :

### II / Politique nationale de la culture (ou de l'éducation) : les préalables

1. Quelles sont, selon vous, les raisons qui ont motivé l'élaboration d'une politique nationale de la culture (ou de l'éducation) ?
2. Quels critères devaient remplir les délégués à l'élaboration de cette politique ?
3. A quel titre aviez-vous été associé à l'élaboration de cette politique ?
4. Selon vous, les membres de la commission d'élaboration étaient-ils représentatifs ? Justifiez.
5. Estimez-vous avoir élaboré une politique adéquate ? Pourquoi ?

### III / Conditions de travail

6. Auriez-vous subi des pressions dans l'accomplissement de votre mission ?  
Si oui, - de qui étaient-elles ?  
- de quelles natures étaient-elles ?  
- sur quoi portaient-elles ?

7. Les pressions ont-elles influencé l'élaboration de la politique et le résultat de vos travaux ? Pourquoi ?

#### IV / Résultats et suggestions

8. L'application de la politique élaborée vous satisfait-elle ?

- Si oui, justifiez.
- Si non, à quels niveaux estimez-vous qu'il y a contradictions ?
- Quelles sont, selon vous, les structures et institutions en cause ?
- Quelles sont, selon vous, les raisons de cette entorse ?

9. S'il vous était demandé de reprendre la politique nationale de la culture (ou de l'éducation), que préconiseriez-vous ?

#### V / Pratiques ludiques personnelles (en famille, en milieu professionnel, etc.)

10. A quels jeux vous adonnez-vous ?

11. Quels sont vos jeux favoris ?

12. Où jouez-vous ?

13. Quels matériels et équipements de jeu avez-vous ?

14. Avec quels matériels et équipements de jeu jouez-vous ?

15. Quels sont les jeux qui vous ont particulièrement marqué à un moment ou un autre de votre vie ?

- A quel âge ?
- En quoi vous ont-ils marqué ?

16. Quels facteurs et raisons motivent le choix de vos jeux ? De vos jeux favoris ?

17. Etes-vous satisfait des jeux que vous pratiquez ? Pourquoi ?

18. A quels jeux s'adonnent vos enfants et/ou vos élèves ?

19. Quelle part prenez-vous dans l'orientation des jeux de vos enfants et/ou de vos élèves ?

20. Qu'est ce qui motive le choix des jeux et équipements de jeu que vous mettez à la disposition de vos enfants et/ou de vos élèves ?

#### VI/ Impressions sur l'environnement ludique

21. Pensez-vous que les Béninois jouent ? Justifiez.

22. Selon vous, à quels types de jeux s'adonnent les Béninois ?

23. Selon vous, quels types de jeux la politique culturelle ou éducative actuelle favorise t-elle ? Justifiez.

24. Selon vous, s'adonne t-on aux mêmes types de jeux dans les ménages riches que dans les ménages pauvres ?

- Justifiez.

- Pour quelles raisons ?

25. Selon vous, les jeux prennent-ils une part importante dans l'éducation au Bénin?

- Dans les classes pauvres ? Justifiez et citez-en les raisons.

- Dans les classes riches ? Justifiez et citez-en les raisons.

#### VII/ Configuration des jeux dans les établissements scolaires

26. Quel programme suivez-vous en matière d'enseignement de jeux et sports ?

- Programme officiel ?

- Programme spécifique ?

27. Si programme officiel, y a t-il eu réadaptation ?

- Si oui, pourquoi ?

- Si oui, dans quel sens ?

28. Si programme spécifique,

- quels esprit et objectif sous-tendent sa conception ?

- sur quels type et nature de jeux mettez-vous l'accent ? Pourquoi ?

29. Quelle part de l'emploi du temps consacrez-vous aux activités récréatives ?

30. Quels sont les coefficients affectés aux disciplines suivantes :  
- sport ? - dessin ? - lettres ? - maths ? - autres jeux ?
31. Quels matériels, équipements et aires de jeux y a-t-il à la disposition de vos élèves ?
32. A quels jeux s'adonnent les élèves pendant la récréation ?

---

***N. B. : - les rubriques II et III sont réservées aux planificateurs et délégués des commissions d'élaboration des politiques.  
- la rubrique VII est réservée aux autorités scolaires.***

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## QUESTIONNAIRE A L'ADRESSE DES ÉLÈVES

### Introduction

Dans le cadre de la recherche pour la soutenance d'une thèse de doctorat de Troisième Cycle en sociologie sur le thème : **Jeux, historicité ludique et enjeux de classes au Bénin**, a été élaboré un échantillon pour enquête dont vous faites partie. Votre disponibilité et l'exactitude de vos réponses seront d'une réelle contribution à la réussite de l'étude.

### I / Identification

Age :

Profession :

Lieu de résidence ( nom du quartier ) :

Sexe :

Niveau d'instruction :

Profession des parents :

- du père :

- de la mère :

### II/ Pratiques ludiques

1. A quels jeux vous adonnez-vous ?

- A l'école ?
- A la maison ?
- En ville et/ou dans la rue ?
- Chez des amis ?

2. Quels matériels et équipements de jeux avez-vous à votre disposition ?

- A l'école ?
- A la maison ?
- En ville et/ou dans la rue ?
- Chez des amis ?

3. Quels sont les jeux qui vous marquent particulièrement ? Justifiez pourquoi ?

4. A quels jeux s'adonnent vos parents ?

5. De quels matériels et équipements de jeu disposent-ils ?

6. Etes-vous satisfait des jeux auxquels vous vous adonnez ?

- A l'école ?

- Si oui, quels avantages y trouvez-vous ?

- Si non, à quels jeux aimeriez-vous vous adonner ? Pourquoi ?

- A la maison ?

- Si oui, quels avantages y trouvez-vous ?

- Si non, à quels jeux aimeriez-vous vous adonner ? Pourquoi ?

- En ville et/ou dans la rue ?

- Si oui, quels avantages y trouvez-vous ?

- Si non, à quels jeux aimeriez-vous vous adonner ? Pourquoi ?

- Chez des amis ?

- Si oui, quels avantages y trouvez-vous ?

- Si non, à quels jeux aimeriez-vous vous adonner ? Pourquoi ?

## QUESTIONNAIRE A L'ADRESSE DES JOUEURS DE " JEUX D'ARGENT "

### Introduction

Dans le cadre de la recherche pour la soutenance d'une thèse de doctorat de Troisième Cycle en sociologie sur le thème : **Jeux, historicité ludique et enjeux de classes au Bénin**, a été élaboré un échantillon pour enquête dont vous faites partie. Votre disponibilité et l'exactitude de vos réponses seront d'une réelle contribution à la réussite de l'étude.

### I / Identification

Age :

Profession :

Lieu de résidence ( nom du quartier ) :

Sexe :

Niveau d'instruction :

Profession des parents :

- du père :

- de la mère :

Depuis quand vivez-vous à Cotonou ?

Où viviez-vous ?

### II/ Pratiques ludiques :

1. A quels jeux d'argent vous adonnez-vous ?

- P. M. U ?

- Loto sportif ?

- Autres ? Lesquels ?

2. Pourquoi vous adonnez-vous aux jeux d'argent ?

- Raisons économiques ?

- Raisons distractives ?

3. A combien estimez-vous vos mises hebdomadaires ?

- Pour le P. M. U ?

- Pour le loto ?

- Pour les autres jeux d'argent ?

4. A quels autres jeux, vous adonnez-vous en général ?

5. Gagnez-vous souvent aux jeux d'argent ?
6. Etes-vous satisfait des jeux d'argent auxquels vous vous adonnez? Justifiez.
7. Jouez-vous souvent seul ou en groupe aux jeux d'argent ?
8. De vos proches parents ou amis s'adonnent-ils aux jeux d'argent ?
9. Vos enfants s'adonnent-ils aux jeux d'argent ?

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## **GUIDE D'ENTRETIEN A L'ADRESSE DES JOUEURS ET ASSOCIATIONS DE JOUEURS DE JEUX DE HASARD**

### Introduction

Dans le cadre de la recherche pour la soutenance d'une thèse de doctorat de Troisième Cycle en sociologie sur le thème : **Jeux, historicité ludique et enjeux de classes au Bénin**, a été élaboré un échantillon pour enquête dont vous faites partie. Votre disponibilité et l'exactitude de vos réponses seront d'une réelle contribution à la réussite de l'étude.

Thème I. Motivations et aspirations sous-tendant la pratique du jeu.

Thème II. Coûts, périodicité et sources de financement des mises.

Thème III. Attentes, finalités et perceptions du jeu.

Thème IV. Stratégies et modes d'accès (individuel ou en association) au jeu.

Thème V. Autres activités ludiques.

Thème VI. Evaluation et suggestions.

Cotonou, le 1ER DECEMBRE 1992. (1)

MINISTERE DE L'EDUCATION  
NATIONALE

DIRECTION DU CABINET DU MINISTERE

DIRECTION DEPARTEMENTALE DE  
L'ENSEIGNEMENT DE L'ATLANTIQUEA U T O R I S A T I O N

N° 240 / DDE - ATL

Le Directeur Départemental de l'Enseignement de l'Atlantique autorise Monsieur Félix F. HODONOU, Etudiant inscrit en Doctorat de troisième cycle de sociologie pour l'année universitaire 1992-1993 à mener des investigations dans le cadre de son initiation à la recherche sur le thème: "JEUX, EDUCATION ET MODERNITE AU BENIN" dans les établissements ci-dessous nommés.

Chaque Chef d'établissement et chaque Directeur d'école sont priés de faciliter à l'intéressé l'accès aux informations.



Calixte E. COSSI.-

- (1) L'enquête a débuté des mois avant l'obtention de la présente autorisation à laquelle nous avons recouru seulement après réticence de certains chefs d'établissement.

MINISTRE DE L'EDUCATION  
NATIONALE

DIRECTION DU CABINET DU MINISTERE

DIRECTION DEPARTEMENTALE DE  
L'ENSEIGNEMENT DE L'ATLANTIQUE

N° 240 / DDE - ATL

LISTE DES ETABLISSEMENTS SCOLAIRES RETENUS POUR L'ENQUETE.

P R I V E S

<u>COLLEGES</u>	<u>PRIMAIRES</u>	<u>JARDINS D'ENFANTS</u>
1° - L'Union	1° - La Source	1° - L'Avenir
2° - Jean-Baptiste de la Salle	2° - Les Neems	2° - La Source
3° - Cavillav	3° - Yamadjako	3° - Les Neems
4° - L'Espoir		4° - Les Bambines

P U B L I C S

<u>COLLEGES</u>	<u>PRIMAIRES</u>	<u>JARDINS D'ENFANTS</u>
1° - Notre Dame Des Apôtres	1° - Ecole Urbaine Centre.	1° - Ste Rita
2° - Akpakpa-Centre	2° - Enagnon (Akpakpa-Dodomê)	2° - Gbêdjwin
3° - Ste Rita	3° - Agbato	3° - Nvènamindé.
4° - Gbêdjromèdé		

- VU La Loi n° 90-032 du 11 décembre 1990 portant Constitution de la République du Bénin ;
- VU La Décision n° 91-042/HCR/PT du 30 mars 1991 portant Proclamation des résultats définitifs du deuxième tour des élections présidentielles du 24 mars 1991 ;
- VU Le Décret n° 91-176 du 29 juillet 1991 portant composition du Gouvernement ;
- VU Le Décret n° 91-269 du 3 décembre 1991 portant Organisations, Attributions et Fonctionnement du Ministère de l'Intérieur, de la Sécurité et de l'Administration Territoriale ;
- VU Le Décret n° 91-307 du 31 décembre 1991 portant Attributions, Organisation et Fonctionnement du Ministère de la Jeunesse et des Sports ;
- VU Les nécessités de Service,

A R R E T E

TITRE I - CREATION - BUT

Article 1er. - Il est créé, en République du Bénin, des Maisons des Jeunes et de la Culture.

Article 2. - La Maison des Jeunes et de la Culture est une Institution locale à caractère éducatif, social et culturel. Elle organise, au profit des populations, des activités récréatives, éducatives, sportives, intellectuelles, artistiques, économiques, civiques, sociales, etc ...

Article 3. - La Maison des Jeunes et de la Culture jouit de la personnalité civile et de l'autonomie financière. Elle est placée sous la tutelle du Ministère chargé de la Jeunesse et des Sports.

LE HAUT CONSEIL DE LA REPUBLIQUE a délibéré et adopté

LE PRESIDENT DE LA REPUBLIQUE promulgue la Loi dont le teneur  
suit :

PREAMBULE :

L'Etat béninois, considérant les orientations fondamentales  
définies par un certain nombre d'organismes internationaux dont les  
accords, existants avec la République du Bénin, restent valables ;  
notamment :

- \* l'UNESCO ;
- \* l'Institut Culturel Africain (ICA) ;
- \* l'Agence de Coopération Culturelle et Technique (ACCT) ;
- \* l'Organisation de l'Unité Africaine (OUA) ;
- \* la Communauté Economique des Etats de l'Afrique de l'Ouest  
(CEDEAO)

Prenant en compte les recommandations de la Conférence des  
Forces Vives de la Nation tenue du 19 au 28 Février 1990 à COTONOU ;

Affirme, par la présente Charte, sa volonté de promouvoir  
un réel développement culturel national fondé sur la conviction que :

1°.- la culture est l'essence de l'humain et le droit à la culture  
est un droit imprescriptible et inaliénable, partie intégrante des  
Droits de l'Homme ;

2°.- le patrimoine culturel étant la mémoire du peuple, sa sauve-  
garde, sa conservation et sa promotion constituent le fondement de  
l'affirmation des identités culturelles qui conditionnent tout déve-  
loppement véritable ;

3°.- toutes les cultures de la communauté nationale ont droit au  
même respect et à un égal épanouissement, les individus étant libres  
d'affirmer leur appartenance et de vivre leur participation à leur  
culture propre ;

4°.- la coexistence des cultures est un fondement essentiel de  
l'unité nationale.

REPUBLIQUE DU BENIN

\*\*\*\*\*

MINISTRE DES FINANCES

\*\*\*\*\*

DIRECTION GENERALE DE LA  
LOTERIE NATIONALE DU BENIN

\*\*\*\*\*

A R R E T E

ANNEE 1994-N° 161 /MF/DC/LNB

Portant règlement de la Loterie à Tirage Instantané  
dénommée

« TELE-MILLIONS »

LE MINISTRE DES FINANCES

Vu la loi n° 90-32 du 11 Décembre 1990 portant Constitution de la République du Bénin ;

VU la Décision n° 91-042/HCR/PR du 30 Mars 1991 portant proclamation des résultats définitifs du deuxième tour des élections présidentielles du 24 Mars 1991 ;

VU le Décret n° 94-134 du 06 Mai 1994 portant composition du Gouvernement ;

VU le Décret n° 93-44 du 11 Mars 1993 portant organisation, attributions et fonctionnement du Ministère des Finances ;

VU l'Ordonnance n° 6/PR/MFAE du 23 Mars 1967 portant création de la Loterie Nationale du Bénin ;

VU la Loi n° 88-005 du 26 Avril 1988 relative à la création, à l'organisation et au fonctionnement des Entreprises Publiques et semi-publiques ;

REPUBLIQUE DU BENIN

\*\*\*\*\*

MINISTERE DES FINANCES

\*\*\*\*\*

DIRECTION GENERALE DE LA

LOTERIE NATIONALE DU BENIN

\*\*\*\*\*

A R R E T E

ANNEE 1995 - N° \_\_\_\_\_ /MF/DC/LNB

Portant modification du règlement de  
la Loterie Instantanée dénommée  
« TELE - MILLIONS »

LE MINISTRE DES FINANCES

- VU la loi n° 90-32 du 11 Décembre 1990 portant Constitution de la République du Bénin ;
- VU la Décision n° 91-042/HCR/PR du 30 Mars 1991 portant proclamation des résultats définitifs du deuxième tour des élections présidentielles du 24 Mars 1991 ;
- VU le Décret n° 94-134 du 06 Mai 1994 portant composition du Gouvernement ;
- VU le Décret n° 93-44 du 11 Mars 1993 portant organisation, attributions et fonctionnement du Ministère des Finances ;
- VU l'Ordonnance n° 6/PR/MFAE du 23 Mars 1967 portant création de la Loterie Nationale du Bénin ;
- VU la Loi n° 88-005 du 26 Avril 1988 relative à la création, à l'organisation et au fonctionnement des Entreprises Publiques et semi-publiques ;
- VU le Décret n° 89-165 du 8 Mai 1989 portant approbation des Statuts de la Loterie Nationale du Bénin ;
- VU le Décret n° 80-344 du 29 Novembre 1980 portant autorisation d'émission de tickets de loterie à tirage instantané ;
- UR Proposition de la Direction Générale de la Loterie Nationale du Bénin ;

A R R E T E

Article 1er. - Les dispositions des articles 3, 7, 10 et 16 de l'Arrêté n° 161/MF/DC/LNB du 09 AOUT 1994, portant règlement de la Loterie à tirage Instantané dénommée « Télé-Millions » sont abrogées et remplacées par celles des articles 2, 3, 4 et 5 du présent arrêté.

Article 2. - Les Editions de « Télé-Millions » sont réalisées par tranche de 250.000 tickets, chaque Edition comportant Cinq Millions (5.000 000) de tickets soit vingt (20) Tranches.

REPUBLIQUE DU BENIN

\*\*\*\*\*

MINISTERE DES FINANCES

\*\*\*\*\*

DIRECTION GENERALE DE LA  
LOTERIE NATIONALE DU BENIN

\*\*\*\*\*

A R R E T E

ANNEE 1995 - N° \_\_\_\_\_/MF/DC/LNB

Portant règlement de la Loterie à Tirage instantané  
dénommé  
« TELE-MILLIONS » 3è Edition

**LE MINISTRE DES FINANCES**

VU la loi n° 90-32 du 11 Décembre 1990 portant Constitution de la République du Bénin ;

VU la Décision n° 91-042/HCR/PR du 30 Mars 1991 portant proclamation des résultats définitifs du deuxième tour des élections présidentielles du 24 Mars 1991 ;

VU le Décret n° 94-134 du 06 Mai 1994 portant composition du Gouvernement ;

VU le Décret n° 93-44 du 11 Mars 1993 portant organisation, attributions et fonctionnement du Ministère des Finances ;

VU l'Ordonnance n° 6/PR/MFAE du 23 Mars 1967 portant création de la Loterie Nationale du Bénin ;

VU la Loi n° 88-005 du 26 Avril 1988 relative à la création, à l'organisation et au fonctionnement des Entreprises Publiques et semi-publiques ;

VU le Décret n° 89-165 du 8 Mai 1989 portant approbation des Statuts de la Loterie Nationale du Bénin ;

VU le Décret n° 80-344 du 29 Novembre 1980 portant autorisation d'émission de tickets de loterie à tirage instantané ;

SUR proposition du Comité de Direction de la Loterie Nationale du Bénin ;

A R R E T E

Article 1er.- Le présent Arrêté pris en application du Décret n° 80-344 du 29 Novembre 1980, concerne la forme de loterie à tirage instantané qui est organisée dans les conditions prévues par l'Ordonnance n° 6/PR/MFAE du 23 Mars 1967, portant création de la Loterie Nationale du Bénin, et le Décret n° 89-165 du 8 Mai 1989 portant approbation des Statuts de la Loterie Nationale du Bénin..

Cette forme de loterie à tirage instantané est dénommée « TELE-MILLIONS »

REPUBLIQUE DU BENIN

\*\*\*\*\*

MINISTERE DES FINANCES

\*\*\*\*\*

CABINET

\*\*\*\*\*

DIRECTION GENERALE DE LA  
LOTTERIE NATIONALE DU BENIN

\*\*\*\*\*

A R R E T E

ANNEE 1995 - N° 230 /MF/DC/LNB

Portant modification du règlement de  
la Loterie Instantanée dénommée  
« TELE - MILLIONS »

LE MINISTRE DES FINANCES

U la loi n° 90-32 du 11 Décembre 1990, portant Constitution de la Republique du Bénin ,

U la Décision n° 91-042/HCR/PT du 30 Mars 1991, portant proclamation des resultats  
définitifs du deuxième tour des élections présidentielles du 24 Mars 1991

U l'Ordonnance n° 6/PR/MFAE du 23 Mars 1967, portant création de la Loterie Nationale  
du Bénin ,

U la Loi n° 88-005 du 26 Avril 1988, relative a la création, a l'organisation et au fonctionne-  
ment des Entreprises Publiques et semi-publiques .

U le Décret n° 95-183 du 23 Juin 1995, portant composition du Gouvernement ,

U le Décret n° 94-134 du 06 Mai 1994, portant composition du Gouvernement ,

U l'Arrêté n° 373/MF/DC/CC/LNB du 14 Decembre 1990, portant règlement du Pari Mutuel  
Urbain (P.M.U.) sur courses de chevaux organisé par la Loterie Nationale du Bénin ,

U le Décret n° 89-165 du 8 Mai 1989, portant approbation des Statuts de la Loterie  
Nationale du Bénin ,

U le Décret n° 93-44 du 11 Mars 1993, portant organisation, attributions et fonctionnement  
du Ministère des Finances ,

R Proposition du Directeur Général de la Loterie Nationale du Bénin ,

A R R E T E

Article 1er.- Les dispositions des articles 3, 7, 10 et 16 de l'Arrêté n° 161/MF/DC/LNB du 09  
Mars 1994, portant règlement de la Loterie a tirage Instantané dénommée « Télé-Millions »  
sont abrogées et remplacées par celles des articles 2, 3, 4 et 5 du présent arrêté



# LOTÉRIE NATIONALE DU BÉNIN

DES HEUREUX GAGNANTS...

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 1<sup>re</sup> TRANCHE 1994 - 29 JANVIER 1994

TRANCHE DE LA SANTE

TERMINAISONS	NOMBRE DE_LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES_LOTS (Tous cumulés compris)
1	1	063661	Tensiomètre digital
2	1 000	32	500 F
	100	052	1.000 F
	10	0072	10.000 F
	100	602	1.000 F
3	10	2883	10.000 F
	1	054273	Tensiomètre digital
4	10 000	4	200 F
	1	083574	100.000 + 200 F
5	1 000	65	500 F
	100	755	1.000 F
	1	057125	1.000.000 F
6	10	1176	10.000 F
	1	021466	100.000 F
7	100	837	1.000 F
	10	0867	10.000 F
8	1	087168	Tensiomètre digital
9	1	090019	Tensiomètre digital
0	1	046030	Tensiomètre digital



Mlle AHOUANNOU Chantal Clotilde, originaire de Porto-Novo, orfèvre, a gagné une Motocyclette BBCT avec le billet Combiné n° 048624 tranche 8/93.



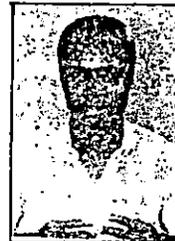
M<sup>re</sup> ZOUMAROU Awa, revendeuse à Parakou, a gagné 1.000.000 F avec le ticket n° 167 1304 Suspense.



M. HONNOU Godonou, chauffeur, originaire de l'Ouémé (Porto-Novo), a gagné 1.000.000 de francs avec le Ticket Suspense Toi et Moi n° 170 0877.



M. TOSSOU Albert en service à la SONAPRA à Parakou a gagné 1.000.000 F avec le ticket n° 169 2309 Suspense.



M. LOUIS C. Sossa, Directeur du Complexe Polytechnique Solo Meca à Parakou, a gagné 1.000.000 de francs avec le Ticket n° 169 1504 Suspense.



M. BEHANZIN Henri, originaire du Zou (Abomey), maçon, a gagné 1.000.000 de francs avec le Ticket Suspense Toi et Moi n° 171 0005.

PROCHAIN TIRAGE :

VENDREDI 25 FEVRIER 1994

TRANCHE DE LA NATURE  
ET DE L'ENVIRONNEMENT

(2/94)

Tout Béninois a droit à un environnement sain, satisfaisant et durable. Avec les lots de la Tranche 2/94, Tranche de la Nature et de l'Environnement, offrez-vous un cadre de vie meilleur.



# LOTÉRIE NATIONALE DU BÉNIN

DES HEUREUX GAGNANTS...

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 2<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 25 FEVRIER 1994

TRANCHE DE LA NATURE ET DE L'ENVIRONNEMENT

TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumuls compris)
4	10 10	0484 1784	10.000 F 10.000 F
5	10 000 100 10 1 1	5 515 2415 054815 097225	200 F 1.000 + 200 F 10.000 + 200 F 1.000.000 + 200 F 100.000 + 200 F
6	10	9636	10.000 F
7	1 000 100 1	97 237 057497	500 F 1.000 F 500.000 + 500 F
8	1 000 100	68 608	500 F 1.000 F
9	100 1	479 087539	1.000 F 100.000 F

### TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — JANVIER 1994

1	09031	10.000 F
1	09704	10.000 F
1	10978	10.000 F
1	13558	10.000 F
1	13748	10.000 F

### TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — FEVRIER 1994

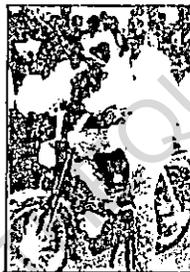
1	05811	10.000 F
1	09891	10.000 F
1	14922	10.000 F
1	02936	10.000 F
1	06099	10.000 F



M. AGBESSI Samuel, instituteur à l'Ecole Primaire Soré (Gogouou), a gagné le super gros lot de 10.000.000 de francs CFA avec le billet n° 126 575 Tranche 12/93.



M<sup>me</sup> SONGBE Blanche Sabine, originaire de Cové (Zou), couturière, demeurant à Cotonou, a gagné 1.000.000 de francs CFA avec le billet Combiné de la Tranche 12/93 n° 030218.



M. ASSOGBA Roger, originaire de Ouidah, chauffeur, demeurant à Cotonou, a gagné une Motocyclette P50+250 F CFA avec le billet Combiné de la Tranche 12/93 n° 102701.



M. ATINWASSONOU Coffi Yves, originaire d'Abomey, menuisier, domicilié à Cotonou, a gagné une Motocyclette P 50 avec le billet Combiné de la Tranche 12/93 n° 164407.



M. MOUTAIROU Saka, coiffeur, quartier Abattoir à Parakou, a gagné 1.000.000 F avec le ticket n° 171 2108 Suspense.



M. NTCHA MPO Mathieu, cultivateur à Savè, a gagné 500.000 francs avec le Ticket n° 169 0879 Suspense.

PROCHAIN TIRAGE :

SAMEDI 2 AVRIL 1994

TRANCHE SPECIALE  
27<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE  
DE LA LNB

(3/94)

*La Loterie Nationale du Bénin,  
27 ans déjà. 27 ans à doter notre pays  
d'infrastructures d'utilité publique ;  
27 ans à créer la joie et le bonheur  
dans les foyers.*

*Aidez-la à poursuivre son oeuvre.*



# LOTÉRIE NATIONALE DU BENIN

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 3<sup>e</sup> TRANCHE 1994 — 9 AVRIL 1994

TRANCHE SPECIALE 27<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE LNB

NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumulés compris)	TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumulés compris)
25	0672	10.000 F	8	250	598	1.000 F
25	2982	10.000 F		1	050168	100.000 F
1	079552	voiture RACER STI		1	204948	10.000.000 F
				1	227408	Motocyclette F 50
25 000	3	250 F	9	250	299	1.000 F
250	493	1.000 + 250 F		1	157539	100.000 F
25	1433	10.000 + 250 F		1	204819	MOTO YAMAHA
250	394	1.000 F	0	1	122690	Motocyclette P 50
<b>TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — MARS 1994</b>						
				1	01312	10.000 F
				1	10802	10.000 F
				1	00513	10.000 F
				1	05853	10.000 F
				1	07549	10.000 F
2 500	75	500 F				
25	8855	10.000 F				
1	043536	1.000.000 F				
1	142456	MOTO YAMAHA				

DES HEUREUX GAGNANTS...



AOU TONOU, originaire de Gou (Atacora), gardien, a gagné une Voiture R4 TL avec le billet combiné de la Tranche n° 114725.



M. HETCHILI Alain Mathieu, originaire de l'Atlantique, demeurant à Cotonou, vendeur, a gagné une Voiture R12 avec le billet combiné de la Tranche 12/93 n° 085934.



M. AGOLEKOU Jean, originaire de Ouidah, chauffeur, a gagné 1.000.000 F CFA avec le ticket Suspense Tot et Moi n° 1770354.

PROCHAIN TIRAGE :

VENDREDI 29 AVRIL 1994  
TRANCHE DE LA FÊTE  
DU TRAVAIL

*Avec la Tranche Fête du Travail, oublier la dévaluation. Gagnez les nombreux lots de cette Tranche en achetant beaucoup de billets.*

*Pensez aussi à vos enfants, ils sont très chanceux.*





# LOTÉRIE NATIONALE DU BENIN

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 5<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 10 JUIN 1994 - TRANCHE REGIONALE ENT

RESULTATS VALABLES POUR UN BILLET SOIT 2 SERIES JUMEELES G - C

### I - PROGRAMME NATIONAL REGIONALEMENT HARMONISE

TERMINAISONS	FINALES ET NUMEROS	MONTANT DES LOTS (TOUS CUMULS COMPRIS)	TERMINAISONS	FINALES ET NUMEROS	MONTANT DES (TOUS CUMULS COM
1	070821 098851	100.000 F 100.000 F	6	186 045006	10.00 2.000.00
2	2 12 045502	200 F 1.000+200 F 1.000.000+200 F	8	092058 093108	200.00 100.000
4	024664	200.000 F	9	09 39	1.00 1.00
5	088005	200.000 F	0	30 390 096500	1.00 10.00 100.00

### II - PROGRAMME EXTRAORDINAIRE REGIONAL (RESULTATS VALABLES POUR UNE SEULE SERIE)

TERMINAISONS	SERIE, NUMEROS ET PAYS	MONTANT DES LOTS (TOUS CUMULS COMPRIS)	TERMINAISONS	SERIE, NUMEROS ET PAYS	MONTANT DES (TOUS CUMULS COM
1	C 097861 BENIN	3.000.000 F	6	K 011386 NIGER L 047836 C.IVOIRE	3.000.00 1.000.00
2	A 053172 NIGER	1.000.000 F	7	G 063287 BENIN	1.000.00
4	B 049784 NIGER	1.000.000 F	8	F 074798 B. FASO	1.000.00
5	H 026535 C IVOIRE D 047005 TOGO	5.000.000 F 1.000.000 F	9	M 016389 C. IVOIRE I 033239 B. FASO	1.000.00 1.000.00
			0	E 075990 TOGO	5.000.00

### DES HEUREUX GAGNANTS...



MISSOU Claude, originaire d'Adjohoun. Déclarant avoir gagné 1.000.000 de francs avec le billet combiné n° 043536 T 3/94.



M. ACHIMI Ganiyou, originaire de Kétou, instituteur, a gagné une Motocyclette P50 avec le billet combiné n° 227408 T 03/94.



M. AGBANHON Damien Jacob, technicien, demeurant à Porto-Novo, a gagné une Moto Yamaha avec le billet combiné n° 023983 de la Tranche 12/93.



M<sup>me</sup> HOUNWEBA Sènané Henriette, originaire d'Ahouannozou, secrétaire de direction, a gagné 1.000.000 de francs avec le ticket Suspense Dame de Coeur, n° 1841352.

PROCHAIN TIRAGE :

VENDREDI 1<sup>er</sup> JUILLET

TRANCHE DE L'ARB

(6/94)

*L'Environnement, c'est aussi l'affair Loterie Nationale du Bénin, Aide contribuer plus efficacement solution de ce problème en achetant des billets de la T 6/94, Tranche de l'Arb*



# LOTÉRIE NATIONALE DU BÉNIN

DES HEUREUX GAGNANTS...

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 6<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 1<sup>er</sup> JUILLET 1994

TRANCHE DE L'ARBRE

TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumulés compris)
2	1	081972	1.000.000 F
3	100 10	463 3713	1.000 F 10.000 F
4	10 1	8284 043194	10.000 F 100.000 F
5	100 100 10	165 875 1995	1.000 F 1.000 F 10.000 F
6	10 000	6	200 F
7	1 000 100	87 737	500 F 1.000 F
8	1 1	028718 038968	100.000 F 100.000 F
9	1 000 10	19 7009	500 F 10.000 F
<b>TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — MAI 1994</b>			
	1	00322	10.000 F
	1	13072	10.000 F
	1	10515	10.000 F
	1	12385	10.000 F
	1	01856	10.000 F
<b>TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — JUIN 1994</b>			
	1	11491	10.000 F
	1	03772	10.000 F
	1	14602	10.000 F
	1	07416	10.000 F
	1	11606	10.000 F



M. TOGBEASSANI, originaire de Porto-Novo, étudiant, demeurant à Cotonou, a gagné une motocyclette P50 avec le billet combiné de la Tranche 3/94 N° 122690.



M. ADJANONHOUN Charles, originaire de Ouidah, chauffeur, a gagné 1.000.000 de francs avec le Ticket Suspense Dame de Coeur N° 1840217.



M. BOURAIMA Aboudou Latifou, originaire de Porto-Novo, technicien de froid, demeurant à Cotonou, a gagné 500.000 francs avec le Ticket Suspense Dame de Coeur N° 1822172.



M. AHOUATOUME D. Sagbo, mécanicien à Djougou, gagnant de 500.000 francs, Ticket 171.1806.

Madame Salamatou, revendeuse à Guilmaro (Kouandé), a gagné 100.000 francs avec le Ticket N° 173.2052.



PROCHAIN TIRAGE :

**VENDREDI 29 JUILLET 1994**

TRANCHE DE L'AGRICULTURE  
(7/94)

Se nourrir, c'est l'un des cinq besoins fondamentaux de l'homme. Avec 200 F seulement, gagnez un gros lot de la Tranche 7/94 Tranche de l'Agriculture et vivez mieux.



# LOTÉRIE NATIONALE DU BÉNIN

DES HEUREUX GAGNANTS...

## RÉSULTATS

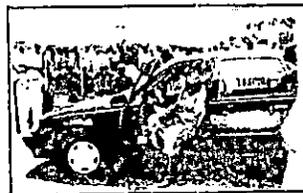
DU TIRAGE DE LA 7<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 29 JUILLET 1994

TRANCHE DE L'AGRICULTURE

TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumuls compris)
1	1 000	61	500 F
2	1	027712	Att. (ch. + bœufs)
3	10 1	6743 077513	5.000 F 1.000.000 F
4	10	4044	10.000 F
5	10 10 1	1775 8755 044365	5.000 F 10.000 F 100.000 F
6	100 100 1	166 346 069676	1.000 F 1.000 F 100.000 F
8	100 10 10 10	338 1148 1798 4828	1.000 F 5.000 F 10.000 F 5.000 F
9	10 000 100 10 1	9 129 2489 091209	200 F 1.000 + 200 F 10.000 + 200 F Attelage + 200 F
0	1 000	50	500 F

TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — JUILLET 1994		
1	12253	10.000 F
1	00015	10.000 F
1	13396	10.000 F
1	09088	10.000 F
1	06480	10.000 F



Madame VODOUNON Houmé, originaire d'Agassa Godomey, ménagère, a gagné une voiture Racer STI DAEWOO avec le billet Combiné de la Tranche 3/94 n° 079552.



M. HOUNDAGNON Dossa Nicolas, originaire de Porto-Novo (Ouémé), demeurant à Cotonou, chauffeur, a gagné la somme de 3.000.000 de F. avec le billet de la Tranche Régionale Entente 94 T. 5/94 n° 097861.



M. TOGNISSE Antoine Cyprien, originaire de Savalou (Zou), étudiant, a gagné la somme de 2.000.000 de F CFA avec le billet Tranche Régionale Entente 94 T. 5/94 n° 045006.



M. SERO Adam, cultivateur à Bembéréké, a gagné 1.000.000 de F. avec le ticket n° 180.1663.



Le Jeune AMADOU Mohamed, cultivateur à Tchatchou, a gagné 500.000 F avec le ticket n° 181.0517.

PROCHAIN TIRAGE :

SAMEDI 3 SEPTEMBRE 1994

TRANCHE  
DE LA FETE NATIONALE  
(8/94)

Une voiture Renault 12 Berline climatisée et encore, encore un super super gros lot de 10.000.000 de francs C.F.A., un véritable défi à la dévaluation. Mais un conseil !

Exigez surtout les carnets de 10.



-392-

# LOTÉRIE NATIONALE DU BENIN

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 8<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 10 SEPTEMBRE 1994

TRANCHE DE LA FETE NATIONALE

TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumuls compris)	TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumuls compris)
<b>1</b>	250 1 1 1	451 113771 118401 154251	500 F Motocyclette P 50 10.000.000 F VOITURE R12	<b>8</b>	1	239958	MOTO YAMAHA
<b>2</b>	250 250 250	092 442 742	1.000 F 500 F 500 F	<b>9</b>	25 1	1429 202609	10.000 F Motocyclette P 50
<b>3</b>	1	228253	MOTO YAMAHA	<b>0</b>	25 000 250 250 250 25 1	0 330 400 570 2860 152420	250 F 500+250 F 1.000+250 F 500+250 F 10.000+250 F 100.000+250 F
<b>4</b>	250 25 1	954 8834 165904	500 F 10.000 F Motocyclette BBCT	<b>TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — AOUT 1994</b>			
<b>5</b>	250 1	125 151165	500 F Motocyclette BBCT		1	14652	10.000 F
<b>6</b>	250 250 25	896 666 6326	1.000 F 1.000 F 10.000 F		1	01084	10.000 F
<b>7</b>	250 1	097 197807	500 F 100.000 F		1	11074	10.000 F
					1	09387	10.000 F
					1	10188	10.000 F

### DES HEUREUX GAGNANTS...



Madame BAGNAN Aïssatou, vendeuse de bouillie à Guessou-Sud, a gagné 1.000.000 de francs avec le ticket n° 181 1769.

M. de SOUZA Isidore Joseph, originaire de Ouidah, soudeur, a gagné 1.000.000 de francs avec le Ticket Suspense super 7 n° 1912060.

M. BOSSOU DJOSSOU Bernard de Tori Cada, mécanicien auto, a gagné 500.000 francs avec le Ticket Suspense Dame de Coeur n° 1840549.

M. OTEKPOLA BABALAO Théophile, originaire de Sakété, peintre, a gagné 500.000 francs avec le Ticket Suspense 7 n° 1911536.

PROCHAIN TIRAGE :

LUNDI 3 OCTOBRE 1994

TRANCHE  
DES ARTS ET DE LA CULTURE

(9/94)

Artisans, Artistes, cette tranche est la vôtre.  
Aider la Loterie Nationale du Bénin à vous aider en achetant les billets de la tranche 9/94.

Bonne chance !



# LOTÉRIE NATIONALE DU BÉNIN

DES HEUREUX GAGNANTS...

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 9<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 3 OCTOBRE 1994

TRANCHE DES ARTS ET DE LA CULTURE

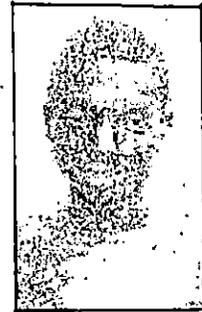
TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS (Tous cumulés compris)
1	1	015451	500.000 F
3	100	933	1.000 F
	10	2623	10.000 F
	1	067793	100.000 F
4	100	094	1.000 F
	10	6064	10.000 F
8	1 000	78	500 F
	10	3348	10.000 F
	1	036508	100.000 F
9	100	469	1.000 F
	100	639	1.000 F
	1	069219	1.000.000 F
0	10 000	0	200 F
	1 000	70	500+200 F
	10	9280	10.000+200 F

TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — SEPTEMBRE 1994

1	09632	10.000 F
1	07955	10.000 F
1	00886	10.000 F
1	02347	10.000 F
1	04999	10.000 F



M. MIGAN Tycko Agonsa Adolphe, originaire de Porto-Novo, marchand, a gagné 100.000 F avec le billet combiné grattage de la tranche 8/94 n° 031003.



M. GBOAGBON Kokovi Gaston, originaire du Mono, gardien de la Paix, a gagné 100.000 F avec le billet combiné grattage de la tranche 8/94 n° 037541.

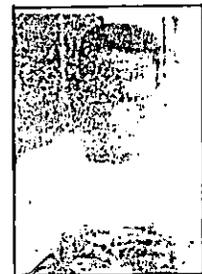


M. SERO Adam, cultivateur à Bembéréké, a gagné 1.000.000 de francs avec le ticket n° 180.1663.



M. MAFONGOUN Dognon Rémi, originaire de Cové (Zou), maçon, a gagné 500.000 francs avec le ticket suspense super 7 n° 1871019.

M. FASSINOU Cosme, chauffeur, originaire d'Avrankou (Ouémé), a gagné 100.000 francs avec le ticket suspense super 7 n° 1880264.



PROCHAIN TIRAGE :

JEUDI 3 NOVEMBRE 1994

TRANCHE DE L'HABITAT  
(10/94)

Acheter un billet de la Tranche de l'Habitat, c'est gagner un lot, c'est également changer la qualité de vie dans une cité plus vivable et viable.



-574-

# LOTÉRIE NATIONALE DU BENIN

## RÉSULTATS

DU TIRAGE DE LA 12<sup>e</sup> TRANCHE 1994 - 7 JANVIER 1995

TRANCHE DES FÊTES DE FIN D'ANNÉE

TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS <small>(Tous cumulés compris)</small>	TERMINAISONS	NOMBRE DE LOTS	NUMEROS ET FINALES	MONTANT DES LOTS <small>(Tous cumulés compris)</small>
1	1 1 1	006011 008891 187741	10.000.000 F MOULIN A MAÏS MOTO YAMAHA	8	250 25 25 1	958 2338 4358 055518	1.000 F 5.000 F 5.000 F MOTO YAMAHA
2	250 25	962 1582	1.000 F 5.000 F	9	25 1	6099 144929	5.000 F 1.000.000 F
3	250 25 25	493 2453 7843	1.000 F 5.000 F 5.000 F	0	1 1 1	149960 202020 205400	MOTO YAMAHA Poste Télé couleur MOTO YAMAHA
4	1 1	162724 242454	Poste Télé couleur 100.000 F	<b>TIRAGE CALENDRIER TOMBOLA — DECEMBRE 1994</b>			
5	1 1 1 1 1	055525 059115 157955 197235 215455	1.000.000 F 100.000 F Poste Télé couleur MOTO YAMAHA 100.000 F		1 1 1 1 1	07122 08205 01236 01610 12240	10.000 F 10.000 F 10.000 F 10.000 F 10.000 F
6	2 500 250 25 1	46 886 6456 145566	500 1.000 F 5.000 F 100.000 F		1 1 1	00421 12960	Motocyclette P 50 Motocyclette P 50
7	25 000 25 1 1 1	7 1767 011387 111837 089027	250 5.000 + 250 F Poste Télé + 250 F VOITURE + 250 F 100.000 + 250 F				

**DES HEUREUX GAGNANTS...**

*PROCHAIN TIRAGE :*

**VENDREDI 3 FEVRIER 1995**  
**TRANCHE DE LA SANTE**  
**(1/95)**

*La Santé, c'est aussi l'affaire de la Loterie Nationale du Bénin.*

*Achetez les billets de la Tranche de la Santé, c'est l'aider à intervenir dans ce domaine.*

*Bonne Chance à Toutes et à Tous !*



MM. ODOU Coffi Ferdinand à gauche et GANZALEZ Yves à droite ont gagné respectivement 1.836.740 F et 2.549.540 F du PARI MUTUEL URBAIN.

Mademoiselle EL-HADJ BONI Zoullatou, institutrice à Parakou, a gagné 1.000.000 de francs avec le ticket n° 1731304 suspense.

# **TABLE DES MATIÈRES**

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

# TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE .....	a
DÉDICACE .....	i
REMERCIEMENTS .....	ii
CARTE DU BÉNIN .....	iv
SIGLES ET ABRÉVIATIONS .....	v
SYSTÈME DE TRANSCRIPTION EN LANGUES NATIONALES .....	viii
<b>INTRODUCTION GÉNÉRALE</b> .....	1
I - Objet d'étude, préoccupations et conséquences attendues .....	1
A. Motivations et logique de l'option thématique .....	1
1) Motivations de l'ordre général de la culture .....	1
2) Motivations de l'ordre spécifique du jeu .....	3
B. Questions et préoccupations générales .....	6
1) Questions fondamentales .....	6
2) Préoccupations de l'ordre de la théorie sociale .....	8
3) Préoccupations de l'ordre de la sociologie appliquée .....	8
C. Objectifs et conséquences attendues .....	9
II - Fondements et trajectoires théoriques de la recherche .....	10
A. Thèse et hypothèses .....	10
B. Principales orientations de recherche .....	12

# PREMIÈRE PARTIE

## LE JEU AU BÉNIN ET DANS LE MONDE. APPROCHES THÉORIQUE ET PRATIQUE

CHAPITRE PREMIER. MÉTHODES ET TECHNIQUES DE RECHERCHE . . . . .	13
Section I. Le champ socio-géographique et sa valeur heuristique par rapport à la problématique . . . . .	13
A. Choix et justification du choix de l'univers d'enquête . . . . .	13
1) Connaissance du milieu . . . . .	13
a. Caractéristiques physiques . . . . .	14
b. Caractéristiques humaines . . . . .	17
c. Caractéristiques socio-économiques . . . . .	18
2) Logique du choix . . . . .	20
B. L'univers rural de l'enquête . . . . .	22
C. La ville de Cotonou . . . . .	24
Section II. Profils théorique et pratique de l'enquête . . . . .	27
A. Généralités . . . . .	27
B. Approche plurielle et spécificité méthodique . . . . .	28
1) Pourquoi le structuralisme génétique? . . . . .	31
2) La sociologie dynamique . . . . .	36
C. Les moyens de la recherche . . . . .	37
1) Sources d'information et de documentation . . . . .	37
a. Sources orales . . . . .	37
b. Sources visuelles et audiovisuelles . . . . .	39
c. Sources écrites . . . . .	39
d. Bibliothèques, centres et services de documentation et de recherche . . . . .	40
2) Observation directe et participante . . . . .	41
3) L'entretien . . . . .	42
4) L'échantillonnage . . . . .	42

CHAPITRE II. EXISTANT THÉORIQUE ET RESITUATION DES CONCEPTS .	44
Section I. Le jeu: généralités . . . . .	44
A. Du concept de jeu . . . . .	45
B. Principales orientations scientifiques sur le jeu . . . . .	50
1) Du ressort de l'ethnologie et de la sociologie . . . . .	50
a. Sur l'origine du jeu . . . . .	51
b. Sur la classification des jeux . . . . .	53
c. De l'anthologie des jeux . . . . .	59
d. Les groupes de jeu . . . . .	59
2) Du ressort de la psychologie . . . . .	61
a. La tendance génétique . . . . .	61
b. La tendance interculturelle . . . . .	62
c. La tendance cognitiviste . . . . .	62
3) " La théorie des jeux " . . . . .	63
4) Du ressort de la philosophie . . . . .	64
C. Controverse entre rationalistes et globalo-empiristes . . . . .	66
D. Antagonisme et complémentarité des courants . . . . .	67
Section II. Caractère opératoire du concept de classe . . . . .	70
A. Généralités sur la définition de classe . . . . .	71
1) La tendance fonctionnaliste . . . . .	71
2) La tendance marxiste . . . . .	72
B. Problématique des classes sociales en Afrique . . . . .	73
1) Les limites de la théorie marxiste . . . . .	73
2) La pertinence du structuralisme . . . . .	75
3) De l'effectivité des classes sociales en Afrique . . . . .	77
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	79
CHAPITRE III. LE JEU. DES REPRÉSENTATIONS PRIMITIVES À LA RATIONALITÉ MODERNE . . . . .	81
Section I. Le jeu dans la pensée judéo-chrétienne . . . . .	82

A. La représentation ludique sous le prisme du capitalisme naissant . . . . .	82
B. Une vision nouvelle à la mesure du "néo-libéralisme" . . . . .	86
1) Aspect socio-économique . . . . .	86
2) Aspect socio-éducatif . . . . .	87
3) Aspect socio-politique . . . . .	88
4) Aspect socio-culturel: "le miracle de Las Vegas" . . . . .	91
Section II. La représentation du système de pensée africain traditionnel . . . . .	92
A. Le jeu comme un phénomène anémique . . . . .	94
1) Analyse sémantique . . . . .	94
2) Le jeu comme espace séparé de la vie sociale . . . . .	96
a. Un cadre temporel séparé . . . . .	96
b. Un cadre spatial séparé . . . . .	98
c. Un cadre social séparé . . . . .	98
B. Ce que représente réellement le jeu . . . . .	101
1) Une activité intégrée . . . . .	101
2) Un instrument culturel prépondérant . . . . .	103
a. Le jeu comme facteur de socialisation et de coalescence . . . . .	103
b. Le jeu: un facteur d'identification et de mobilité sociale . . . . .	106
c. Le jeu comme mémoire collective . . . . .	107
d. Le jeu: support rituel et religieux . . . . .	108
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	109

## DEUXIÈME PARTIE

### PROBLÉMATIQUE DE LA MODERNITÉ LUDIQUE

CHAPITRE IV. ETAT ET PRODUCTION DE LA MODERNITÉ LUDIQUE . . . . .	111
Section I. Le cadre institutionnel de l'orientation et l'administration culturelles . . . . .	111
A. La politique dénégative et démissionnaire de l'Etat . . . . .	111
1) Nature et fonctions des discours officiels sur la culture . . . . .	111
a. Discours officiels et pratiques réelles . . . . .	111
b. Fonctions et portées des discours officiels . . . . .	112
2) Désarticulation entre politique économique et orientation culturelle officielle . . . . .	114
3) Un désengagement coupable et suspect de l'Etat . . . . .	116

B. Jacobinisme et sclérose de l'administration culturelle . . . . .	118
1) Une administration hyper-centralisée et un fonctionnariat pléthorique et parasitaire.. . . . .	118
2) Une extraversion et une dépendance dysfonctionnantes de l'appareil culturel . . . . .	121
3) Les Etats généraux de la culture (EGC) comme cadre de légalisation du modernisme . . . . .	123
a. Les incohérences des EGC . . . . .	124
b. La nature régence des EGC . . . . .	125
Section II. De la responsabilité directe de l'Etat dans le développement de la modernité ludique . . . . .	126
A. L'Etat: principal exploitant des jeux de hasard . . . . .	126
1) Antériorité et historique de la commercialisation des jeux de hasard au Bénin . . . . .	126
2) Les raisons d'Etat d'une intervention ambiguë de l'Etat . . . . .	130
a. Raisons officielles . . . . .	130
b. Raisons profondes informulées . . . . .	132
B. Les appareils d'Etat comme principaux moyens de renforcement de la modernité ludique . . . . .	139
1) L'école de type occidental . . . . .	139
2) Les mass-media . . . . .	142
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	145
CHAPITRE V. SOCIOLOGIE DU MARCHE DES JEUX . . . . .	147
Section I. Politique économique et modernisme ludique . . . . .	147
A. La politique de réexportation et ses implications . . . . .	148
B. La disparité des politiques économiques et monétaires . . . . .	149
1) Par rapport au Nigéria . . . . .	149
2) Par rapport au Togo . . . . .	150
Section II. Typologie du marché des jeux . . . . .	152
A. Le marché formel moderne . . . . .	153

B. Le marché informel moderne . . . . .	154
1) Le type saisonnier . . . . .	155
2) Le type permanent diffus . . . . .	156
C. Le marché des jeux traditionnels . . . . .	159
Section III. Marchés, répartition sociale des jeux et distinction sociale . . . . .	160
A. Types de jeux selon les marchés . . . . .	160
1) Selon le marché formel . . . . .	161
2) Selon marché informel . . . . .	163
3) Selon le marché des jeux locaux . . . . .	164
B. Les déterminants de la distinction sociale . . . . .	167
1) Le déterminant d'ordre socio-économique . . . . .	167
a. Coûts et différenciations sociales avant la dévaluation monétaire . . . . .	167
b. Impact de la dévaluation monétaire sur la consommation ludique et les disparités sociales . . . . .	172
2) Le déterminant d'ordre socio-culturel . . . . .	173
C. Quelques traits de distinction sociale des marchés de jeu . . . . .	175
1) Situation géographique et morphologie des points de vente . . . . .	175
a. Du marché formel . . . . .	175
b. Du marché informel . . . . .	177
2) Portraits et diversité des acteurs . . . . .	177
a. Du marché formel . . . . .	177
b. Du marché informel . . . . .	
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	180
CHAPITRE VI. JEUX ET ENJEUX DE CLASSES . . . . .	185
Section I. Le jeu dans les classes inférieures: moyen de survie ou pratique-refuge? . . . . .	187
A. Identité, mode et stratégie de consommation . . . . .	187
1) Une prédominance des jeux de hasard . . . . .	188
a. Classes sociales et loteries . . . . .	188
b. L'espace informel des jeux de hasard . . . . .	194
c. L'espace des survivances ludiques locales . . . . .	195
2) Crise de l'autorité parentale et choix des jeux . . . . .	196

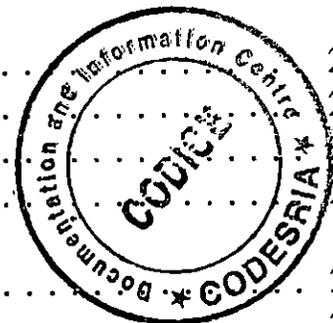
B. Portée sociale des types de jeu dominants . . . . .	197
1) Les jeux de hasard . . . . .	197
2) Des survivances ludiques locales . . . . .	203
a. Déperdition des jeux locaux et concept de survivance . . . . .	204
b. Résistance des survivances ludiques locales : mythe ou réalité? . . . . .	205
Section II. Face aux prérequis de la mobilité: les effets pervers d'un modèle . . . . .	210
A. Enjeux et types de jeux dominants des classes moyennes . . . . .	210
1) Jeu et raison d'être des classes moyennes . . . . .	210
2) Identité des types de jeux dominants . . . . .	211
B. Facteurs limitants et projet de mobilité sociale . . . . .	211
1) Le choix des types et espaces de jeux . . . . .	212
2) Coûts, modes et impacts de consommation . . . . .	214
a. Coûts et résultats . . . . .	214
b. Autres causes d'immobilité sociale . . . . .	215
Section III. Le jeu dans la classe dominante : pouvoir de distinction et distinction des pouvoirs . . . . .	217
A. Le jeu comme instrument de distinction sociale . . . . .	217
1) Les mécanismes économiques . . . . .	217
2) Les mécanismes culturels . . . . .	218
a. De l'indifférence et du désintéressement . . . . .	219
b. Le phénomène des 'jeux-tapisserie' . . . . .	219
c. Liberté de choix et aisance de consommation . . . . .	223
3) Les mécanismes politiques et institutionnels . . . . .	224
B. Le jeu comme instrument de reproduction sociale . . . . .	225
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	228

# TROISIÈME PARTIE

## VISIONS NOUVELLES DU JEU ET PERSPECTIVES D'UNE AUTRE MODERNITÉ

CHAPITRE VII. DE LA SOCIOLOGIE À L'ÉCONOMIE DU JEU. ENJEUX ET FONDEMENTS D'UNE AUTRE MODERNITÉ LUDIQUE . . .	233
Section I. Enjeux et fondements de type social . . . . .	233
A. Consommation ludique: état des lieux . . . . .	233
1) L'état des lieux avant la dévaluation . . . . .	233
2) Impact de la dévaluation du franc CFA . . . . .	233
B. Jeu et inégalité de chances sociales . . . . .	238
1) Jeu, dimensions sociales et développement intellectuel et cognitif . . . . .	238
2) Contexte et résultats de l'enquête . . . . .	240
Section II. Enjeux et fondements de type culturel . . . . .	247
A. Problématique de la répartition des jeux locaux . . . . .	248
1) Jeux locaux: statut et état des lieux . . . . .	248
2) Facteurs, supports et mécanismes du déclin . . . . .	249
a. Facteurs, supports et mécanismes exogènes . . . . .	250
b. Facteurs endogènes . . . . .	258
B. Le jeu local comme source d'identité culturelle . . . . .	261
Section III. Enjeux et fondements de type économique . . . . .	263
A. Coûts économiques accessibilité du jeu . . . . .	263
B. Jeu et dimension culturelle du développement . . . . .	264
C. Le jeu local comme ressources économiques . . . . .	266
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	268

CHAPITRE VIII. DE L'ETHNOLOGIE À L'ANTHROPOLOGIE DU JEU. RESSOURCES ET PISTES POUR UNE AUTRE MODERNITÉ LUDIQUE . . . . .	269
Section I. Le potentiel ludique local . . . . .	271
A. De la typologie . . . . .	271
B. Répertoire et description . . . . .	273
1) "Les jeux purs" . . . . .	273
a. Les jeux de compétition . . . . .	273
b. Les jeux du hasard . . . . .	278
c. Les faire-semblant . . . . .	282
2) Les récits populaires . . . . .	286
a. Structure et description . . . . .	286
b. Sens et portée sociale . . . . .	289
3) Analyses et commentaires transversaux . . . . .	291
Section II. L'invention de nouveaux jeux comme piste d'intégration de la tradition et de la modernité . . . . .	293
A. Répertoire et description . . . . .	293
B. Genèse et portée sociale . . . . .	295
1) Historique des nouveaux jeux . . . . .	295
2) Sens et portée des nouveaux jeux . . . . .	295
Section III. Un modèle de réhabilitation: le cas du "vε" dans le sud-est du Bénin . . . . .	297
A. Déperdition et renouveau du jeu "vε" . . . . .	297
1) Le "vε" à l'époque précoloniale . . . . .	297
2) Les époques coloniale et post-coloniale . . . . .	298
3) Le renouveau du jeu "vε" . . . . .	298
B. Facteurs essentiels réhabilitation . . . . .	299
1) La codification . . . . .	299
a. Le dimensionnement de l'espace du jeu . . . . .	299
b. Du nombre de quilles . . . . .	300
c. Des règles et de la discipline du jeu . . . . .	300
d. Sur le déroulement du jeu . . . . .	301
e. De la durée d'un match . . . . .	301
f. De l'arbitrage . . . . .	302



2) Une action collective . . . . .	302
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	303
CHAPITRE IX. THÉORIE GÉNÉRALE D'UNE REDEFINITION DU JEU . . . . .	304
Section I. Les fondements épistémologiques de la redéfinition ou les présupposés théoriques de la conception scientifique du jeu . . . . .	304
A. Les thèses culturalistes et métaphysico-platoniciennes . . . . .	306
B. Limites des thèses fondatrices de " la théorie des jeux " . . . . .	308
1) De la thèse de la corruption du culturel . . . . .	308
2) Des thèses métaphysico-platoniciennes . . . . .	311
C. Analyse critique de la définition classique du jeu . . . . .	312
1) Le jeu: un fourre-tout ou une coquille à moitié vide . . . . .	312
2) Une approche plutôt ethnocentrique . . . . .	314
Section II. Permanence et dimension sociale du jeu ou les fondements empiriques et objectifs de la redéfinition . . . . .	315
A. La dialectique du jeu et du sérieux . . . . .	317
B. Dialectique interne et tropisme du jeu . . . . .	318
Section III. Contribution à la littérature du jeu en Afrique. Du projet d'une science sociale africaine du jeu . . . . .	321
A. Etapes et évolution de la littérature du jeu africain . . . . .	321
1) Notes et recueils . . . . .	322
2) L'étape ethnologique . . . . .	322
3) L'état actuel de la littérature du jeu africain . . . . .	323
B. Image et usage coloniaux de la littérature du jeu africain . . . . .	323
C. Jalons d'une science sociale africaine des jeux . . . . .	325
CONCLUSION PARTIELLE . . . . .	327
CONCLUSION GÉNÉRALE . . . . .	329

BIBLIOGRAPHIE .....	335
ANNEXES .....	348
TABLE DES MATIÈRES .....	375

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE