



**Thèse**  
**Présentée par**  
**Gabriel MBOCK**

**UNIVERSITE DE YAOUNDE**  
**FACULTE DES LETTRES**  
**ET SCIENCES HUMAINES**

**Contribution à la ludologie africaine: essai  
d'anthropologie esthétique des jeux des  
bantous du centre (Cameroun)**

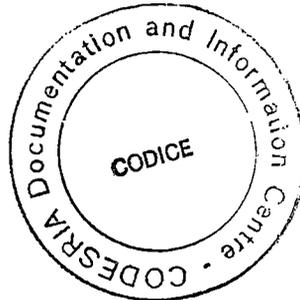
---

**- 1991 -**



22 NOV, 1991

UNIVERSITE DE YAOUNDE  
FACULTE DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES



13.08.00  
MBO  
3024

**CONTRIBUTION  
A LA LUDOLOGIE AFRICAINE  
ESSAI D'ANTHROPOLOGIE ESTHETIQUE  
DES JEUX DES BANTOUS DU CENTRE  
(CAMEROUN)**

Thèse de Doctorat d'Etat ès-Lettres  
Présentée et soutenue  
par  
**Gabriel MBOCK**

Sous la direction  
du  
Professeur Joseph MBOUI

Programme de Petites Subventions  
ARRIVEE  
Enregistré sous le n° 7625  
Date 16 AOUT 1991

16 AOUT 1991

## AVANT-PROPOS

\*\*\*

Les pages qui suivent sont le fruit de près de dix années de recherches à l'Institut des Sciences Humaines. Elles présentent les résultats de l'opération 05/06/03/01/01 : Collecte et analyse des jeux traditionnels du Sud-Cameroun.

Cette opération fut retenue par le Comité des Programmes et le Conseil de Direction de l'Institut en 1982, dans le cadre du programme 05/06 : Modes de pensée et de représentation dans la culture africaine.

Le Professeur Joseph MBOUI, alors membre dudit Conseil, s'intéressa à ce projet. Il en dégagait un sujet de thèse en Anthropologie culturelle, en recommandant que l'accent fût mis sur la dimension esthétique éventuelle des jeux traditionnels. En matière de ludologie, cette orientation était nouvelle ; et la nouveauté de l'hypothèse esthétique annonçait la difficulté de la tâche. Nous comprîmes que travailler sur les jeux ne serait pas un jeu.

La gageure, cependant, se justifiait : les travaux sur les jeux africains, pour les plus crédibles, remontaient à plus de trente ans. Ils se préoccupaient de la seule fonction sociale des jeux, comme du reste tout ce qui avait été publié sur le sujet depuis Johan HUIZINGA en 1938. Les nouvelles méthodes de recherche en sciences humaines recommandaient de reconsidérer l'approche antérieure des jeux en général, et des jeux africains en particulier. C'est ainsi que l'interdisciplinarité s'est imposée à nous, le fait ludique (tel du moins que nous l'aurons observé) s'étant avéré pluridimensionnel. Nous avons conscience de ce que nous pourrions apparaître bien hardi, d'éminents prédécesseurs ayant donné l'impression d'avoir définitivement répondu aux diverses questions que posent les jeux, ou qu'on se pose sur

les jeux, africains ou non. L'unique certitude que nous ayons en soumettant le présent essai à votre sanction est donc la crainte d'avoir abordé l'esthétique des jeux traditionnels avec moins de succès que de témérité.

Mais il ne nous appartient déjà plus d'en juger.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## REMERCIEMENTS

\*\*\*\*\*

Le **Professeur Joseph MBOUI** a initié et encadré ce travail pendant près de dix ans, malgré les contraintes de ses hautes charges au sein du Gouvernement. Qu'il veuille bien accepter l'expression de notre profonde gratitude.

Nous remercions le **Laboratoire d'Ethnologie et de Sociologie Comparative** (Paris-Nanterre), pour son appui scientifique.

Nos remerciements vont au **Conseil pour le Développement de la Recherche Economique et Sociale en Afrique (CODESRIA)**. Cet organisme nous a permis d'achever nos enquêtes sur le terrain grâce à une subvention modeste, mais salubre.

Nous reconnaissons notre dette vis-à-vis de **Jean Félix LOUNG** et **Guillaume BWELE**, Directeurs de l'Institut des Sciences Humaines, pour la sollicitude dont ils ont entouré nos recherches.

Nous exprimons notre bien sincère reconnaissance à ceux qui nous ont spontanément tiré de notre impasse logistique : MM **Augustin KONTCHOU KOUOMEGNI**, **Joël MOULEN**, **Antoine NTSIMI**, **Peter AGBOR TABI**, **Dieudonné OYONO**.

Nous remercions **NANG Jean**, Chauffeur à l'Institut, qui nous a conduit avec assurance en mauvaise saison, à travers des zones enclavées, réputées inaccessibles et périlleuses.

Tout le travail de secrétariat a été gracieusement assuré par Mmes **Ngo NYOUNG Morelette** et **Ngo OUM Marie Eléonore**. Qu'elles en soient sincèrement remerciées.

A mes enfants,  
si longtemps privés de  
leur compagnon de jeux.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## R E S U M E

La présente thèse d'Etat, **Contribution à la ludologie africaine**, est un **essai d'anthropologie esthétique des jeux des Bantous du Centre**, en République du Cameroun.

Près de dix ans de recherche, 48 items ludiques constants recensés et décrits ; 56 villages couverts dans 12 groupes ethniques différents ; 177 informateurs principaux, 700 pages, une carte synthétique, 16 tableaux, 27 illustrations de jeux, 531 notes et 257 titres de bibliographique.

Bilan des recherches ludologiques faites au cours des cinquante dernières années, cette thèse rompt avec l'étude de la fonction sociale des jeux (Huizinga et ses disciples). Elle pose le jeu comme production esthétique ayant ses règles d'élaboration, ses structures et ses schémas de déploiement, comme discours anthropologique par lequel un peuple exprime sa philosophie de l'existence dont la connaissance implique le dépassement de la sémantique pour la sémiotique des jeux.

La méthode utilisée a un triple volet descriptif, comparatif et sémanalytique : l'auteur décrit les jeux. Il les compare (variantes et versions) entre eux d'abord, avec le fonds culturel collectif ensuite pour établir les connivences éventuelles entre le jeu et sa société, sur les plans linguistique, structurel et socio-politique. L'auteur établit enfin le jeu comme signe, ou "pratique signifiante" que la sémanalyse (sémiologie + psychanalyse) éclaire au regard de l'inconscient collectif et du mode de représentation du groupe.

Les résultats sont de divers ordres.

- L'isoludisme des Bantous du Centre établit que l'homogénéité culturelle des peuples est indépendante de leur diversité linguistique, le jeu étant une synthèse des arts.

- Toute taxinomie des jeux est aléatoire, la plus célèbre, celle de Roger CAILLOIS, n'ayant pas classé des jeux, mais des principes ludiques dont le nombre mérite révision.

- Le jeu africain est établi comme création esthétique. Ainsi réhabilité aux yeux de la science, son étude sémiotique et sémanalytique introduit à la philosophie de l'existence du groupe. Chez les Bantous du Centre, il s'agit d'une vocation communautaire fondée sur un cogito ludologique : "je joue, donc nous sommes". D'où l'inexistence de jeux solitaires chez les Bantous du Centre.

- Comme production esthétique, le jeu est une clé qui ouvre à la culture d'un peuple donné. Son herméneutique doit donc devenir une véritable poétique pour que la ludologie contribue à la sociographie des peuples qui jouent de par le monde. Car le jeu est un jeu de formes en attente de contenus, un "espace potentiel" que des hommes investissent de messages variés suivant les époques, les lieux et les contextes, et selon leurs préoccupations.

- Ce travail contribuait déjà à l'histoire du peuplement du Sud-Cameroun par les traditions orales, actualisant ainsi certaines études menées il y a un demi-siècle.-

L'Essentiel de l'alphabet des langues camerounaises  
utilisé dans le présent travail et ses principales  
correspondances avec les autres systèmes (+)

<u>ALCAM</u>	<u>API</u>	<u>IAI</u>	<u>Exemples en français</u>
<b>Voyelles</b>			
i	i	i	i de pire
e	e	e	e = é de pré
ɛ	ɛ	ɛ	e = è de bête
ə	ə	ə	libre (e muet)
a	a	a	a de patte
u	u	u	u = ou de pour
o	o	o	o de pot
ɔ	ɔ	ɔ	ɔ = o de port
<b>Consonnes</b>	<b>Consonnes</b>	<b>Consonnes</b>	<b>/ / / / / / / / /</b>
p	p	p	p de père
b	b	b	b de bon
mb	mb	mb	-
m	m	m	m de main
f	f	f	f de feu
v	v	v	v de vie
w	w	w	w = ou de oui
t	t	t	t de ta
d	d	d	d de don
nd	nd	nd	-
n	n	n	n de non
s	s	s	s de sa, c de ça
z	z	z	z de zéro
l	l	l	l de lampe
r	r	r	r de théâtre
c	tʃ	c = ɕ	c = tch de tchèue
j	dʒ	j = ɟ	-
nj	ndʒ	nj = nɟ	-
ny	n	ny	gn de poignée
sh	ʃ	ʃ	sh = ch de cher
zh	ʒ	ʒ	zh = j de jouer
y	y	y	u de butte
k	k	k	k de képi
g	g	g	g de gai
ng	ng	ng	ng de mangue
ŋ	ŋ	ŋ	n de banc
h	h	h	h de halte
kp	kp	kp	-
gb	gb	gb	-

- (+) ALCAM = Alphabet des langues camerounaises ( ISH/CREA )  
 API = Alphabet phonétique international  
 IAI = International African Institute

## INTRODUCTION

### LE JEU : DEFINITIONS ET PROBLEMATIQUE

#### A - Peut-on définir le jeu ?

Le jeu est un objet carrefour auquel s'intéressent plusieurs disciplines scientifiques ; cependant les diverses théories explicatives et les classifications des jeux proposées par les spécialistes ne précisent pas toujours "en fonction de quels critères on peut définir et reconnaître le jeu", comme le dit Jacques Henriot<sup>(1)</sup>. Cet auteur exprime un pessimisme qui l'aligne sur Grandjouan, jusqu'à conclure à "l'impossibilité d'une définition unitaire du jeu"<sup>(2)</sup>, tellement celui-ci lui semble multiple.

Cette sorte d'impasse épistémologique, loin d'être gratuite, se fonde paradoxalement sur la définition que Johan Huizinga a proposée du jeu et que Roger Caillois a presque entièrement reprise à son compte : "Sous l'angle de la forme, écrit Huizinga, on peut (...) en bref définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel"<sup>(3)</sup>

Cette définition devenue classique a nourri bien des travaux sur les jeux. La plupart des auteurs s'en sont ins-

pirés soit pour l'avaliser (R. Caillois), soit pour l'interroger, ces derniers étant les plus nombreux (J. Henriot, Calvet, etc...) et

En effet, chaque terme clé de cette définition est susceptible d'appeler une mise au point exigeante. C'est que la définition de Johan Huizinga se reconnaît comme formelle alors que la réalité qu'elle s'efforce d'éclairer s'appréhende essentiellement par son contenu, c'est-à-dire, ici, par sa charge humaine et socio-culturelle. D'où la difficulté pour Huizinga à faire l'unanimité.

Il n'est donc pas inutile de signaler les réserves formulées ou formulables contre Huizinga, et R. Caillois son disciple le plus illustre.

+ - La liberté est l'un des paramètres par lesquels on peut définir le jeu ; elle reste cependant à spécifier, d'autant que la même liberté définit des activités radicalement contraires au jeu. Pour Henriot "tout acte de travail même "forcé", implique un consentement"<sup>(4)</sup>. Le même auteur estime que la liberté par laquelle Caillois caractérise le jeu à la suite de Huizinga est simplement "pratique ou empirique", "une détermination extrinsèque" (p. 58). En effet ce n'est pas le jeu que la liberté définit mais celui qui s'apprête à se livrer au jeu. Le jeu est une activité contraignante par les règles qu'il impose à quiconque veut l'entreprendre. Ce n'est pas la liberté exclusive de la règle, mais la règle restrictive de liberté qui définit le jeu. La liberté, au regard du jeu n'est plus absence totale de contrainte ; elle prend son origine dans la contrainte même qu'est "la règle du jeu" : celui qui joue doit certes avoir voulu jouer de l'extérieur ; mais il doit, de l'intérieur, ratifier ce consentement primaire par l'acceptation rigoureuse de la règle, donc de la contrainte. Il

faut qu'il s'oblige.

Cette exigence relève de l'obligation morale, et explique en quoi il n'y a pas de jeu sans joueur, les seules règles et structures ne pouvant faire le jeu.

Ce n'est donc pas tant la liberté qui caractérise le jeu que le désir et la contrainte. Le jeu n'est activité libre que d'une liberté spécifique, à définir comme une contrainte consentie. Car le jeu, comme l'art, tel du moins qu'en parlait André Gide, vit de contrainte et meurt de liberté.

+ - Roger Caillois, à la suite de Huizinga, tient le jeu pour une activité séparée, "circonscrite dans les limites d'espace et de temps précisés et fixés d'avance"<sup>(5)</sup>

Cette forme de délimitation n'est pas le fait du seul jeu, diverses activités pouvant s'en réclamer : "ce qui définit le jeu, dit Henriot, définit le non jeu (...) l'exclusion est réciproque ; le travail, lui aussi, est une activité séparée" (p. 59).

A cela s'ajoute l'ambivalence de toute frontière dont le propre est d'être à la fois fermeture et ouverture.

Mais il convient de s'interroger davantage sur cette forme de séparation qui, à l'analyse, est plus un phénomène psychologique que physique ou matériel. Lorsque Georges Gusdorf affirme que "le jeu est partout"<sup>(6)</sup>, il semble poser que le jeu est une activité qu'on peut entreprendre en tous lieux et temps pourvu que ces temps et lieux procèdent d'une convention. Cette hypothèse se vérifie spécialement dans le jeu africain qui a la cour de l'agglomération comme espace de déploiement, et dont le temps n'est pas forcément celui de l'horloge. La séparation évoquée à propos du jeu

est une donnée subjective qui s'apparente à cette métamorphose que Wolfgang Kayser<sup>(7)</sup> croit observer chez le lecteur qui ouvre un livre, ou chez le téléspectateur qui tourne le bouton de son téléviseur : ici et là, on entre par l'esprit dans un espace et dans un temps spécifiques sans avoir changé de place. Bien que pour plusieurs jeux un espace soit matérialisé, cette matérialisation reste chose si conventionnelle et parfois si subjective qu'il suffit de décider que "c'est ici" qu'on joue pour que l'espace qui naguère célébrait un deuil accueille un jeu. Cette spécificité relève la différence entre le jeu proprement dit et le sport, qui ne se déploie que sur des espaces rigoureusement et parfois définitivement matérialisés : l'espace et le temps des jeux sont moins matériels que représentés.

La dimension psychologique de la séparation par laquelle Huizinga et Caillois caractérisent le jeu confirme le mot de Paul Valéry pour qui "la réalité des jeux est dans l'homme seul"<sup>(8)</sup>. Elles'avèrent qu'il n'y a pas de frontière véritablement exclusive entre l'activité ludique et le reste de la vie, l'homme étant le joint entre les deux espaces dont le rapport est celui de vases communicants. Si donc la séparation est plus imaginée que réelle, plus un fait psychologique qu'une donnée matérielle permanente, il devient possible de percevoir le jeu non plus comme activité séparée mais comme une activité intégrée, encore mal acceptée comme telle, mais à laquelle il faudra bien reconnaître les mêmes caractéristiques qu'à la plupart des autres activités ou conduites humaines, bien que son étude fasse observer quelques différences aisément concevables. L'idée ne serait peut-être pas venue à R. Caillois de proposer "une sociologie à partir des jeux" si les jeux devaient être réellement séparés de la vie sociale, si matérielle et

si concrète. Le jeu maṅ ndjok que nous avons enregistré à Nkāk Azok le 28 juillet 1982, et qui est étroitement lié aux commissions des enfants, le jeu même du silence auquel des enfants se livrent pour accroître leur rendement dans le ramassage de noix de palmes ou le décorticage de concombres constituent, à un niveau d'analyse sommaire déjà, des exemples suggestifs de cette association de l'univers ludique à la vie pratique.

+ - Cette association n'étant pas toujours admise, d'aucuns, Huizinga et Caillois les premiers, ont présenté le jeu comme une action "dénuée de tout intérêt matériel", "improductive" par conséquent. Cette hypothèse s'inspire de l'idéologie du travail et du productivisme du XIX<sup>e</sup> siècle. R. Caillois en a retenu le lexique. Aussi ne parle-t-il que de "biens", de "richesse" et de "propriété". Mais le concept de produit, peu défini dans Homo Ludens comme dans les jeux et les hommes prête à discussion, du moment qu'il existe des produits matériels, résultats tangibles et quantifiables, et des produits immatériels, résultats intangibles et non quantifiables, mais dont l'importance n'est pas moins réelle pour l'homme et la société. C'est donc par quelque matérialisme que Huizinga et Caillois s'interdisent de voir qu'aucun jeu n'aboutit réellement "à une situation identique à celle du début de la partie" du moment qu'il y a eu création, production de valeurs humaines. Car à l'issue de tout jeu, le joueur s'est toujours enrichi, s'est toujours révélé à lui-même et à sa société. Contrairement donc à ce qu'en pense Alain, le jeu n'est point "une activité sans suite"<sup>(9)</sup>.

Dans l'Afrique traditionnelle notamment, quiconque se distingue dans les jeux du groupe est susceptible de se distinguer dans la vie du groupe. Le jeu a toujours un

suiwi, généralement non immédiat. Comme Henriot l'écrit: "le jeu ne produit rien d'extérieur à lui-même ; néanmoins, dans une certaine mesure, le joueur est l'oeuvre de son jeu"<sup>(10)</sup>. Il semble donc hâtif de qualifier d'improductive une activité révélatrice de l'homme et productrice de valeurs humaines.

Qu'il s'agisse de l'incertitude, de la présence des règles ou de biens d'autres facteurs, force est de constater que les traits par lesquels Huizinga et Caillois voulaient caractériser les jeux s'observent dans bien d'autres activités humaines. Le jeu qu'ils disaient "fictif", une occasion de rêve et de fuite dans l'irréel, "est au contraire délimité et déterminé avec la plus grande précision dans le champ de la réalité - matérielle ou sociale - et fait appel (...) à la conscience la plus aigüe de cette réalité"<sup>(11)</sup>.

Tant de réserves feraient désespérer de toute définition du jeu. Martine Maureras Bousquet n'en est pas loin : "le jeu, écrit-elle, se définit précisément comme le phénomène qui rejette toute définition"<sup>(12)</sup> ; "le mot "jeu" prête (...) aisément à confusion, précise-t-elle ; car il peut connoter tout à la fois et le jeu, c'est-à-dire le ludique, et un jeu. Or un jeu (...) n'est jeu que s'il est joué dans un esprit ludique"<sup>(13)</sup>.

Cet auteur en arrive à penser qu'il n'existe "pas d'activité spécifiquement ludique, mais bien plutôt une attitude ludique qui peut accompagner des activités bien diverses"<sup>(14)</sup>.

Cette opinion était déjà celle de Georges Gusdorf pour qui "la forme extérieure ne suffit pas à identifier l'élément ludique (...) l'esprit de jeu peut être absent là où

les règles sont présentes. Et inversement, l'esprit de jeu peut s'introduire au coeur de l'activité qui lui semble la plus étrangère"<sup>(15)</sup>.

Il en découle que le jeu se définit moins comme donnée objective, par l'ensemble de ses règles, que par l'esprit qui anime les règles qui l'organisent. Le jeu est donc une activité fondamentalement humaine. C'est peut-être ce qu'entend G. de Rohan Csermark lorsqu'il soutient que dans le jeu c'est la culture même qui est concernée : "l'homme joue sa propre culture, l'intégralité de la culture"<sup>(16)</sup>.

Le jeu, de par l'esprit qui le détermine, place l'homme dans un rapport de créativité culturelle avec l'univers qui l'environne. C'est par cette puissance créatrice que le jeu déborde les définitions "objectives", trop formalisantes pour rendre compte de sa riche réalité. Louis Jean Calvet met ainsi en garde contre les "lois générales qui ne seraient que la généralisation de faits linguistiques particuliers"<sup>(17)</sup> dont Huizinga et Caillois ont été victimes<sup>(18)</sup>.

Si Louis Jean Calvet peut affirmer que les conclusions tirées par Huizinga sur la base de son tour d'horizon linguistique "sont toutes contestables et approximatives", et s'il reproche à R. Caillois d'avoir été "victime d'une illusion sémantique imputable aux différents sens du verbe jouer", c'est parce que le jeu, à ses yeux "n'est pas (...) ; les langues ne nous le donnent pas comme un soi unifié. Mais le jeu peut être évident pour un locuteur d'une langue particulière, recouvrant sans ambiguïté tel domaine sémantique"<sup>(19)</sup>. Cette constatation permet à L. J. Calvet d'en faire une autre, non moins importante : "le jeu n'existe pas, il n'y a que les jeux, et les diverses façons de les pratiquer" (id. p. 16). Ainsi, à l'impuissance des langues à

définir le jeu, s'ajouterait l'inexistence même du phénomène à définir !

Cette impasse apparente suggère de nuancer les définitions qui semblaient naguère décisives. Car les jeux participent de ces phénomènes de civilisation ou de totalité que Marcel Mauss a décrits : "les uns et les autres expriment ces agglomérations positives et négatives d'instincts et de volitions et d'images et d'idées d'individus par la présence du groupe (...). Ce ne sont plus des faits spéciaux de telle ou telle partie de mentalité, ce sont les faits d'ordre très complexe (...). C'est ce que je suppose d'appeler des phénomènes de totalité où prend part non seulement le groupe, mais encore, par lui, toutes les personnalités, tous les individus dans leur intégrité morale, sociale, mentale, et surtout corporelle et matérielle"<sup>(20)</sup>.

Si les jeux sont des données socio-culturelles concrètes et pluridimensionnelles, jouer est une activité intégrée et codifiée, généralement collective, à double structuration spatiale et temporelle ; cette activité a la liberté pour préalable. La pulsion de victoire en est le ressort profond, révélateur des hommes et des valeurs sociales.

C'est en quoi le jeu est un discours qu'une communauté humaine se tient à elle-même. Le titre classique de Johan Huizinga, Homo Ludens, l'homme-qui-joue, est assez révélateur du fait que toute étude du jeu revient à étudier le jouer, donc le joueur, dans ce qu'il est et en tant qu'il fait partie d'un groupe. C'est pourquoi "le jeu constitue un objet d'étude privilégié pour une anthropologie"<sup>(21)</sup>.

Le jeu comporte donc cette particularité déroutante qu'au moment même où l'on en a proposé une définition, on a défini à la fois l'objet et le sujet qui l'exécute et, très souvent, plus l'homme-qui-joue que le jeu. Si l'on en croit

Henriot, la condition même d'un tel effort de définition est la prédisposition à jouer : "Seul un être posé au départ comme capable de jouer peut savoir ce que c'est que jouer"<sup>(22)</sup>.

A ces difficultés, s'ajoute le fait qu'il en va du jeu comme du sommeil : pour en juger, il faut en être sorti. L'univers des jeux en devient comparable à l'univers des mythes, lequel pour R. Caillois, "se caractérise par l'hétérogénéité de données qui s'offre à son analyse (...) considérer le monde des mythes comme homogène et comme justiciable d'une clé unique, apparaît manifestement comme une vue de l'esprit, de l'esprit toujours préoccupé de saisir le Même sous l'Autre, l'un sous le multiple"<sup>(23)</sup>. Cette parenté porte à conséquence, le jeu faisant partie de l'orature, ensemble de productions culturelles fondées sur l'oralité parmi lesquelles on citera le mythe, l'épopée, la légende, le conte...

Si donc "définir, c'est analyser, puisque l'apparence se présenterait d'emblée comme l'essence"<sup>(24)</sup>, il devient évident que toute définition du jeu est risquée parce que généralement réductionniste. Le jeu, et le jeu africain notamment, devrait moins être abordé en termes de définition que de problématique. Plusieurs raisons commandent cette prudence : "ce qui est jeu ici peut ne l'être pas ailleurs (...) ce qui est jeu quelque part, à une certaine époque, peut n'avoir pas été jeu (en un autre temps) ou n'être pas jeu (en un autre lieu)"<sup>(25)</sup>.

D'où la nécessité de circonscrire l'aire de recherche concernée pour limiter les transpositions fâcheuses et les extrapolations aventureuses. Car il n'est de jeu-objet d'étude que rigoureusement situé dans son temps et dans son espace de déploiement.

Il y va de la construction même de l'objet scientifique<sup>(26)</sup>.

## B - Problématique du jeu africain

L'observation révèle un sous-développement épistémologique du jeu de l'Afrique traditionnelle. Les premiers auteurs l'on étudié du point de vue universaliste. L'idéologie qui pèse sur les recherches ludologiques au XX<sup>e</sup> siècle est en effet tributaire du mouvement et de l'école anthropologique du XIX<sup>e</sup> siècle où E. B. Tylor assigne aux anthropologues la tâche "d'établir au moins une échelle grossière de civilisations"<sup>(27)</sup> en plaçant les peuples de l'Occident "à une extrémité des séries sociales et les tribus sauvages à l'autre"<sup>(28)</sup>.

L'on sait la qualité et l'importance des travaux de Delafosse, de Marcel Griaule et de Westerman pour la connaissance de l'Afrique. Mais le reproche fait par Maurice Houis à Delafosse et à D. Westerman d'avoir "apporté une caution savante à la politique coloniale"<sup>(29)</sup> peut, dans le domaine des jeux, être fait à Marcel Griaule et à Charles Béart son disciple.

Si le mérite de ces auteurs est de s'être intéressés aux jeux africains, leur effort s'est limité à un survol qui a poussé Charles Béart à dénoncer l'idée selon laquelle au Cameroun, les enfants ne jouent pas<sup>(30)</sup>.

Son effort ultérieur pour élaborer une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux ne lève pas l'hypothèque de superficialité que Leroi-Gourhan<sup>(31)</sup> reprochera à la plupart des travaux d'éminents africanistes, ceux

qui négligent certains faits sociaux, et qui les survolent comme des quotidiennetés de peu de portée.

Par ailleurs, la perception du jeu africain a profondément souffert de l'idéologie magico-religieuse dans laquelle des africanistes ont enfermé la plupart sinon la totalité des faits sociaux africains. Les séquelles de cette tendance se sont encore exprimées dans un travail récent fondé sur une "anthropologie initiatique", qui ne décrit ni n'explique les faits, mais les assume comme vrais et authentiques sur la base de l'occultisme et du simple vécu. Au point que du jeu, l'on ne signale même plus la structure. Cette forme de recherche sur fond "d'initiation" contribue à faire reléguer les jeux au rang de pratiques magiques, et accrédite les thèses de Tylor.

Il importe donc de s'apercevoir que les jeux africains, comme la plupart des faits culturels africains, participent de l'oralité et sont des oeuvres créées "dans une situation d'oralité, fonctionnellement liés à l'éducation, à l'information et à la connaissance"<sup>(32)</sup>.

Comme pour ces textes de style oral qu'évoque Maurice Huis, il faut avoir "une juste vue de leurs traits fondamentaux" (p. 12) pour les sauver de la perception magico-religieuse, les situer dans leur terrain réel qui est le profane, ce qui revient à les réhabiliter aux yeux de la science.

Il n'est donc point indifférent que Leroi-Gourhan attire l'attention sur ces faits culturels que certains africanistes ont si souvent négligés, ces données sociales apparemment banales mais dont l'observation, l'étude et le fonctionnement ne sont pas moins révélateurs de l'homme. Le jeu africain fait partie de ces trivialités sociales

riches de signification. Léroï-Gourhan le tiendrait, pour un "fait biologique général, mais totalement humanisé", susceptible de nourrir "une ethnologie des profondeurs"<sup>(33)</sup>, à ne point confondre avec cette "anthropologie initiatique" et magique dont le jeu a pu souffrir.

En effet c'est seulement lorsque le jeu africain est reconnu comme oeuvre culturelle élaborée, structurée et comportant diverses chaînes symboliques qu'il peut devenir objet d'études spécialisées. Car le jeu africain, comme sans doute tous les jeux, est un fait de culture concret dont l'étude éclaire l'homme qui s'y livre. Et d'après Michel Foucault, "l'homme, pour les sciences humaines, ce n'est pas ce vivant qui a une forme bien particulière. C'est ce vivant qui constitue des représentations grâce auxquelles il vit, et à partir desquelles il détient cette étrange capacité de pouvoir se représenter justement la vie"<sup>(34)</sup>.

Lorsque Johan Huizinga, spécifiant son travail, affirme qu'il ne s'agit pas pour lui "d'étudier la place du jeu parmi les autres phénomènes de culture, mais d'examiner dans quelles proportions la culture offre un caractère ludique"<sup>(35)</sup>, on s'attend à une étude très théorique du fait que Huizinga affirme ce qu'il devait démontrer avant même que d'avoir défini les termes en présence. A l'en croire, le jeu ne se produirait qu'en fonction d'autre chose. Et pour l'étudier, Huizinga semble suggérer de ne pas entrer dans le jeu, mais plutôt de se situer hors du jeu. Il part de la culture pour revenir au jeu, alors que l'inverse serait plus conforme à sa thèse selon laquelle "la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu".

S'il a des implications évidentes, le jeu africain

doit d'abord être décrit et analysé comme donnée objective. Car il n'est culturel que par les divers aspects (social, matériel, moral, esthétique, etc...) qui en constituent la trame. Aussi est-ce du jeu qu'il faut partir pour remonter à la culture dont, par hypothèse, il constitue la stylisation. Les jeux africains ne relèvent point de la prémonition culturelle. Ils ne sont pas non plus des résidus de la culture, mais ils en constituent le condensé stylisé à la suite d'une profonde élaboration esthétique.

A la différence de Johan Huizinga, nous prétendons que les jeux (africains) intéressent non pas comme éléments prémonitoires, mais en tant qu'éléments d'un système socio-culturel existant dont ils constituent les indices et qu'ils permettent de découvrir. Car le jeu n'annonce pas une culture, une civilisation à faire. Il est l'expression stylisée d'une culture ou d'une civilisation ambiante, le fait brut de civilisation ayant traversé un laminoir esthétique.

D'où la nécessité de restituer les jeux, et les jeux africains notamment, à l'orature dont ils constituent un genre à part entière.

#### C. - Éléments méthodologiques

Les méthodes de recherche en ludologie sont aussi diverses qu'inégales ; elles partent de la pure spéculation philosophique à la descente sur le terrain telle que la préconise l'ethnographie. Notre travail s'inspirant de cette dernière, il ne nous semble pas inutile d'interroger quelques méthodes et techniques de terrain que des ethnographes ont appliquées. Ce parcours, quelque rapide soit-il, est mieux à même de conduire à la présentation et à une justification éventuelle de notre propre méthode. Il est compré-

hensible que dans ce bref parcours méthodologique, le terrain africain soit privilégié et que les travaux importants par leurs résultats ou simplement par leur ambition soient les seuls à être retenus. C'est dire notre peu de prétention à l'exhaustivité.

a) . De Marcel Griaule à Charles Béart

Nous devons à Marcel Griaule la première étude importante sur les jeux africains<sup>(36)</sup>. Dans Jeux dogons (1938), ce pionnier applique ce qu'on pourrait nommer l'approche écologique : il part de "la nature même du pays" dogon pour expliquer la présence ou l'absence de certains types de jeux, leur importance ou leur peu d'intérêt aux yeux des Dogons.

Ceux-ci sont forcés à la "lutte contre l'abîme", le Dogon ayant, dès l'enfance, "les yeux au sol par nécessité" (p. 9). Ce sol est dur, rocailleux, et si accidenté que sa configuration explique "l'absence presque totale des jeux nécessitant de grands espaces horizontaux"<sup>(37)</sup>. "Pratiquement donc, conclut Marcel Griaule, la plupart des jeux des Dogons évolueront en des circuits restreints. Ils offriront, dans l'ensemble, un aspect recroquevillé si on les compare à ceux des sociétés de plaines ou de plateaux"<sup>(38)</sup>.

Marcel Griaule s'appuie ainsi sur le milieu physique pour justifier le choix des jeux par les Dogons. Cet ouvrage apparaît cependant comme un regard hâtif sur les jeux ; l'auteur semble avoir plus cherché à trouver des correspondants européens aux jeux dogons qu'il n'aura cherché à analyser ceux-ci pour leur valeur socio-culturelle au sein de la collectivité dogon. Il en est ainsi du jeu nommé "l'huile de sã coule" décrit<sup>(39)</sup>, mais dont l'analyse<sup>(40)</sup> est trop sommaire pour en révéler l'importance culturelle.

Par contre, l'auteur ne néglige pas de signaler qu'"on trouve en diverses régions d'Europe des rondes qui se déroulent de la même façon"<sup>(41)</sup>.

Cette réserve ne réduit en rien l'intérêt de ce travail de pionnier, qui réside moins dans l'analyse, fort sommaire, des jeux que dans l'effort de recensement et de description. La récompense de l'effort ainsi déployé n'a pas tardé : Jeux dogons a fait école et Marcel Griaule a eu Charles Béart comme épigone attentif.

En effet c'est en disciple du premier que le second a publié Jeux et jouets de l'Ouest africain (1955). Ce volumineux document (deux tomes) est un important catalogue des jeux pratiqués dans la zone de référence. Le travail de collecte s'est fait en milieu scolaire et non sur le terrain<sup>(42)</sup>. La maîtrise de la pratique des jeux par les écoliers est certaine, mais ceux-ci n'étaient manifestement pas en mesure d'accompagner de la moindre analyse l'énumération, la description ou l'exécution des jeux. Cette technique du catalogue est inspirée de Marcel Griaule. Charles Béart, du reste, ne se défend pas de l'influence de ce dernier - qu'il cite abondamment dès son introduction.

Le reproche de juxtaposition auquel pourraient s'exposer les travaux susmentionnés n'est point ce qui suscite le plus d'embarras, mais plutôt l'absence de tout exposé méthodologique susceptible de mieux faire évaluer les recensements effectués. Il faudra attendre près de vingt ans (1938-1957) pour que sous la signature de Marcel Griaule paraisse Méthode de l'ethnographie. Cet ouvrage résume l'expérience de l'auteur. Cependant il ne fait que présumer de la technique appliquée vingt ans plus tôt chez les Dogons, et dont les deux principales possibilités - présentées comme

exclusives - sont les commissions rogatoires et les convocations d'informateurs<sup>(43)</sup>.

Dans le premier cas, l'ethnographe se déplace vers ses informateurs et les interroge sur les lieux mêmes où s'observe le phénomène étudié. Dans le second cas, l'ethnographe prend contact avec ses informateurs mais les convoque plutôt à sa base.

Nos recherches bibliographiques révèlent que l'Ecole française d'ethnographie est la seule à s'être véritablement intéressée aux jeux africains traditionnels. Il semble donc justifié que la présente revue des méthodes de terrain reconnaisse sa place à l'ethnographie française.

b). Nos orientations méthodologiques

Nous aurons privilégié les commissions rogatoires en modulant le principe : en nous déplaçant vers nos informateurs, nous avons évité de les rencontrer individuellement, en solitaire. Nous les avons donc légèrement déplacés en les invitant à se retrouver chez celui qu'ils considéraient comme le plus expérimenté d'entre eux, le mieux informé en matière de traditions orales et culturelles. Cette approche a présenté des avantages plusieurs fois confirmés.

1). En nous déplaçant vers nos informateurs nous obéissons à une nécessité. Et l'informateur interprétait ce geste comme une marque de grand respect, car il se voyait reconnu par des étrangers comme dépositaire crédible des valeurs du groupe. L'honneur dont il s'estimait couvert estompait sa méfiance et l'incitait à lever celle des autres.

Mais plusieurs fois, il a fallu longtemps expliquer

L'objet de notre étude : aucun de nos informateurs n'a, d'emblée, compris que de Yaoundé des étrangers viennent jusqu'à eux pour étudier des "choses aussi puériles" que les jeux traditionnels. Pour la plupart, le thème des jeux n'était qu'une couverture. C'est seulement après deux ou trois séances de travail que la confiance s'établissait avec le concours des cadeaux.

Notre plus pénible descente sur le terrain fut celle d'avril-mai 1984 chez les Lemande (Arrondissement de Bokito) au lendemain du coup d'Etat manqué du 6 avril. Pour être toléré par les chefs de villages et reçu par des informateurs, nous devions fournir la preuve que les autorités administratives et politiques locales avaient été saisies de notre présence et qu'elles suivaient nos déplacements auprès des populations des différents villages. D'avoir installé notre base dans l'enceinte même de la Sous-Préfecture fut nécessaire pour atténuer cette méfiance, mais pas suffisant pour la lever entièrement.

2) L'informateur principal est celui à qui le groupe reconnaît la primogéniture et, surtout, l'excellence en matière de "savoir social". Il est connu comme tel par le guide-interprète du chercheur. C'est à lui qu'incombe la responsabilité de désigner les autres informateurs qui se rassembleront autour de lui. Il reçoit et distribue les cadeaux, ce qui le grandit aux yeux des siens et le motive davantage pendant les enquêtes.

3) Le fait de réunir plusieurs informateurs autour de leur patriarche crée une atmosphère utile d'émulation. Celle-ci n'est certes pas toujours pure de toute ostentation; mais nous aurons en ce point suivi Hubert Deschamps qui recommande de "réunir de préférence plusieurs témoins de la même ethnie qui se contrôlent mutuellement"<sup>(44)</sup>, dans l'esprit

qui fait dire à Marcel Griaule que les informateurs "doivent former un ensemble vivant et non pas obligatoirement cohérent et homogène. Les luttes intestines, génératrices d'émulation, favorables aux surveillances réciproques, y seront les bienvenues" (45).

Par ailleurs l'immensité de l'espace à couvrir nous suggérait la méthode extensive dont le risque de survol n'a pas été entièrement ignoré. Cette méthode, pour limitée qu'elle soit, n'en est pas moins "indispensable à celui qui s'est donné pour but l'étude systématique de grands phénomènes humains, lesquels, sous des noms divers, intéressent des nations entières pour déborder parfois d'un continent sur l'autre" (46). Nous n'en avons pas moins éprouvé la nécessité de compléter la collecte inévitablement extensive des données par une analyse intensive du fait collecté.

Faire de l'intensif dans de l'extensif nous a semblé d'autant plus profitable que notre zone de recherche se caractérise par de nombreuses migrations de populations. Il a fallu couvrir d'anciennes positions géographiques naguère occupées par des migrants différents de ceux qu'on venait interroger. Notre zone d'enquête s'avère un carrefour culturel où le brassage des ethnies est particulièrement positif. Le comparatisme dans ce qu'il exige d'esprit de nuance s'est donc imposé au chercheur. En effet, "souvent les hommes ainsi brassés se sont livrés à de lents chassés-croisés, se sont emprunté des institutions, types de famille ou de gouvernements, cultures, techniques ; parfois même, ils ont acquis, lors de longs contacts de guerre ou lors d'échanges paisibles, des représentations et des rites formant des systèmes comparables" (47).

Aussi a-t-il fallu privilégier le terrain dans l'espoir d'éviter des considérations globalisantes et des con-

clusions tranchées auxquelles des recherches de bibliothèque ont souvent exposé les jeux. D'une manière générale, nous avons (sup)posé que le jeu était avant toute autre chose une activité matérielle à identifier et à décrire comme telle dans l'objectivité de sa structure et de son fonctionnement, donc de ses actants, de son espace et de ses implications socio-culturelles. La nécessité de regarder, de situer avant de philosopher<sup>(48)</sup> nous imposait de préserver l'aptitude à l'étonnement, pour ne pas répéter l'erreur de Lévy-Brühl qui, accordant crédit au témoignage d'un missionnaire allemand, prit un rite de Nouvelle-Guinée pour un jeu<sup>(49)</sup>. C'est encore par cette forme d'assurance excessive que Marcel Griaule décrit comme divertissements des mutilations et des brûlures<sup>(50)</sup>. Nos informateurs nous ont préparé à plus de circonspection.

c) Des informateurs

Nous ne les avons pas trouvés en train de pratiquer leurs jeux. Nous n'avons rien pu observer d'emblée. Le corpus ici présenté est donc le résultat d'un effort de reconstitution. Cette réalité nous a conduit à ne solliciter que des informateurs âgés de quarante cinq ans au moins, dans la présomption que des indigènes de cette tranche d'âge auraient au moins vu pratiquer des jeux traditionnels avant les années trente, période au cours de laquelle l'école a réellement investi certains villages camerounais. A ces hommes et femmes nous avons demandé de nous parler de ces activités qu'ils avaient entreprises dans leur enfance sous le nom de "jeux".

Alors commençaient nos difficultés : dans un premier moment de vive nostalgie, l'informateur annonçait "beaucoup de jeux". Mais quand venait le moment d'identifier

les jeux ainsi annoncés, nul n'en citait plus de cinq, la plupart reprenant les jeux déjà signalés par le voisin. Il fallait en outre se montrer vigilant pour ne pas enregistrer une danse à la place d'un jeu. En effet, d'une manière générale, les Bantous du Centre assimilent les danses aux jeux, à cause du terme générique par lequel la plupart des langues désignent les loisirs. La langue basaa par exemple désigne par le terme mintuk (sing, ntuk), les jeux, les danses et bien d'autres formes de distraction. C'est seulement une fois l'enquête avancée qu'on parvient à distinguer les danses -malok- des jeux proprement dits -mintuk-. Il n'est pas rare qu'un informateur se sente tenu de préciser -mintuk mi bongè- les jeux des enfants, pour limiter la confusion. Cette précision n'est du reste pas entièrement satisfaisante, puisque les adultes ont leurs jeux également nommés mintuk.

Cet exemple permet de mesurer le risque qu'il y a à s'en tenir aux premières déclarations des informateurs, souvent trop enthousiastes pour penser ce qu'ils ont toujours spontanément énoncé.

Ce phénomène a été observé dans tous les groupes enquêtés, chacun ayant un terme générique pour "loisirs" - notion vaste qui, à l'analyse, se révélait riche de plusieurs composantes et spécificités. L'identification des jeux n'a donc pas été automatique. Et bien des informateurs ont été visiblement déçus que nous ne nous soyons pas intéressé à tous leurs loisirs. Leur déception exprimait l'intérêt que ces groupes attachent aux diverses valeurs récréatives de leur culture. Elle nous aura surtout révélé que les Bantous du Centre disposent d'un vaste champ culturel en matière de loisirs.

Il a cependant fallu se limiter à une facette particulière de cette culture pour trois principales raisons

- 1 + L'immensité et la diversité du champ des loisirs bantous
- 2 + L'empirisme culturel des Bantous du Centre
- 3 + L'éclectisme des jeux bantous.

1 - Sans se définir comme des sociétés de récréation, les Bantous du Centre accordent une place importante aux activités récréatives. La gravité avec laquelle ils gèrent les événements les plus tristes de leur existence est régulièrement atténuée par des gestes récréatifs, dont l'objectif avoué est d'alléger les tragédies qui ont frappé la collectivité. L'éventail de ces gestes récréatifs va du simple jeu de mots (usage savoureux de proverbes) aux scènes les plus burlesques propres à détendre le groupe. Il n'y a pas jusqu'aux histoires drôles et aux grivoiseries qui ne soient exploitées à cette fin. Autant de données qui auraient mérité une collecte et une étude attentives, mais qui nous ont semblé déborder les limites du présent travail.

2 - Par empirisme culturel, nous désignons le fait pour les Bantous du Centre de pratiquer leurs faits de culture sans nécessairement les penser. D'où la difficulté pour nos informateurs de distinguer avec précision les différents genres qu'ils pratiquent de manière spontanée et globale. Car le champ qu'ils ouvrent, et que nous nommerions orature, comporte et sollicite l'ensemble des productions de l'esprit oralement véhiculées, qu'inspire et dont s'inspire la vie quotidienne du groupe.

3 - Ce champ renvoie à de nombreux aspects de l'existence humaine et les combine pour une gestion fructueuse du vécu social. Contes, mythes et légendes, proverbes, chants

et danses, toutes ces valeurs sont intégrées sans qu'aucune ne puisse revendiquer la primauté. La chorégraphie des Bantous du Centre, telle du moins que les jeux en présentent quelques aspects, frappe par son éclatisme.

D'une manière générale, l'univers des loisirs bantous nous introduit dans un espace culturel où tout se tient et se répond, chaque fait de culture s'éclairant à la lumière des faits culturels voisins ou parfois même extérieurs à lui. La systématique doit donc céder la place à la systématique grâce au tissu de relations qu'entretiennent les facteurs en présence ou simplement évoqués.

Une telle richesse culturelle nous imposait la modestie. Aussi nous a-t-il paru plus raisonnable de nous limiter à ce qui apparaissait comme les jeux proprement dits, au risque d'appauvrir l'univers culturel de notre terrain de recherche. La suite de notre travail nous a cependant reconforté; elle nous a montré que les jeux bantous ne sont ni une réduction, moins encore une négation des autres valeurs culturelles bantoues : ils en constituent la synthèse ; les données qu'ils véhiculent s'interpellent les unes les autres, s'expliquent les unes par rapport aux autres, la référence demeurant ce fonds culturel commun que la mémoire collective a conservé pour la survie du groupe.

Le jeu bantou se caractérise ainsi par une sorte de pluridimensionnalité culturelle qui, en retour, suggère une approche élective pour son étude.

N'auront été retenus comme "jeux" que des activités unanimement et explicitement reconnus comme tels par leurs propres acteurs ou promoteurs<sup>(51)</sup> d'hier. Cette sélection supposait déjà une sorte d'interprétation primaire. Car ce

sont nos informateurs qui, décrivant ce qu'ils avaient pratiqué ou observé, ont eu à déterminer ce que ces jeux signifiaient pour eux. Notre lecture, si tant est que nos multiples interrogations puissent être prises pour telle, aura consisté à établir un réseau entre les divers indices socio-culturels collectés lors de nos entretiens semi-directifs.

La semi-directivité de nos enquêtes s'explique par notre réserve vis-à-vis des praticiens des jeux. Certes bien des ludologues se sont prévalus de leur pratique des jeux pour décréter l'absolue crédibilité de leurs travaux. Mais la pratique souvent empirique d'un jeu donné n'implique pas la connaissance théorique ou l'analyse du jeu pratiqué. Pour Maurice Houis en effet : "pratiquer n'est pas connaître. Au-delà de la pratique (...) il y a la connaissance qui requiert à la fois et la compétence et une réflexion sur la réalisation de cette compétence"<sup>(52)</sup>.

Nécessité s'est donc faite de relire avec recul les jeux collectés et décrits, pour compenser sans extrapoler les limites observées chez nos informateurs sur le plan de l'interprétation et de l'analyse théorique, limites dues en partie à leur propre implication : ils ont vécu les jeux, sans toujours songer à les penser. Et l'amnésie, plus d'une fois, a réduit un développement bien engagé à une performance lacunaire. Nous demandions à des quinquagénaires et à des nonagénaires de se rappeler leurs jeux d'enfance. Mais il importait de savoir que "les instants ludiques de l'enfance ont toujours quelque chose d'irréel (ou de surréel), d'où ces souvenirs flous, ce brouillard"<sup>(53)</sup>.

De tels aléas de terrain nous ont recommandé l'approche empathique, fort proche de ce que Sartre nommait "complicité de principe"<sup>(54)</sup>. "Empathiser, c'est se mettre

non point dans la peau mais dans le personnage de l'autre, voir comme il voit, penser comme il pense, deviner ce qu'il sent, mais sans partager forcément ses émotions (...) c'est penser le rôle d'un autre (...) L'empathie n'exclut pas le raisonnement, mais elle le dépasse"<sup>(55)</sup>. Pour cette attitude d'exigeante sympathie, nous nous sommes réservé la possibilité de recourir à l'objet matériel tel que les naturalistes le privilégient. Pour une observation attentive dudit objet, Linné eût recommandé "de passer de la Racine aux Tiges, aux Pétioles, aux Feuilles, aux Pédoncules, aux Fleurs"<sup>(56)</sup>. Michel Foucault nous y engageait du reste dans l'Archéologie du savoir : "Observer, c'est donc se contenter de voir. De voir systématiquement peu de choses. De voir ce qui, dans la richesse un peu confuse de la représentation, peut s'analyser, être reconnu par tous, et recevoir ainsi un nom que chacun pourra entendre"<sup>(57)</sup>.

Le souci de coller au réel ne nuit qu'aux travaux dont le projet est seulement d'être brillants<sup>(58)</sup>. Nous aurons tenté de faire une étude concrète, utilisable. Cette ambition n'est point étrangère à l'anthropologie dont la nature scientifique incontestable vient de ce qu'elle "s'entient à des faits empiriques, sans s'aventurer dans le domaine de conjectures incontrôlables, qu'elle enrichit notre connaissance de la nature humaine et se prête sous certains rapports à des explications pratiques directes"<sup>(59)</sup>. Il devient compréhensible que ce souci nous ait éloigné des oppositions d'écoles dénoncées par Marcel Mauss comme "jeux futiles de l'esprit où concurrence de chaires, de philosophies et de théologies". Car pour Marcel Mauss, "les vraiment grands ethnologues ont été aussi éclectiques dans le choix des problèmes que dans celui des méthodes qui doivent varier par problèmes"<sup>(60)</sup>. Cet éclectisme méthodologique, judicieusement exploité, nous semble mieux pouvoir contribuer à l'étude

des jeux chez les Bantous du Centre.

Mais avant d'aborder la présentation des Bantous du Centre et leurs jeux proprement dits, il nous a semblé utile de signaler quelques-uns de leurs pré-ludes ; il s'agit de données culturelles apparemment négligeables, mais dont le mérite est à la fois d'établir les dispositions des Bantous du Centre en faveur du jeu et d'introduire discrètement dans leur univers ludique. Ces pré-ludes se subdivisent en tours et en pactes domestiques. Ils esquissent une éthique du jeu, que les jeux proprement dits cristallisent et développent.

CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

D - PRELUDES : TOURS ET PACTES DOMESTIQUES

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

I - LES TOURS

Les tours, comme il est connu, sont des actions fondées sur la malice et l'espièglerie. Il s'agit habituellement de facéties, de plaisanteries auxquelles un taquin se livre aux dépens d'un esprit non prévenu.. Le tour, par vocation, suppose une victime et, pour ainsi dire, un bourreau. Aussi peut-il paraître étonnant qu'il soit signalé comme jeu. Mais chez les Bantous du Centre, tours et farces "se jouent", bien que ce type de jeu soit dirigé contre certains individus. L'expression française "jouer un tour" prend ici toute sa signification littérale, au même titre que la formule anglaise "to play a trick".

Mais si variés sont les tours qu'il est illusoire de tenter leur recensement. Dans les limites de ces préludes, qu'il nous soit permis de n'en signaler qu'une dizaine, à titre strictement illustratif. Les tours présentent l'avantage d'être tous pratiqués par les groupes enquêtés ; pour des raisons de commodité ils sont retenus ici sous une seule dénomination.

\* - Nilom kop a non bayón (Un coq chante au pays  
des fantômes)

Un enfant se tient debout, se penche puis s'accroupit ; il s'efforce d'attirer l'attention de son voisinage immédiat par des signes d'étonnement, des interjections ou des exclamations. Puis il colle son oreille au sol : "Entendez-vous ? N'entendez-vous pas un coq chanter chez les fantômes ?" Il poursuivra son manège jusqu'à piquer la curiosité d'un compagnon, qui est généralement ignorant de la farce. L'ingénu, sceptique d'abord, se laisse ensuite convaincre. Il veut avoir la certitude qu'un coq chante sous terre. Aussi colle-

ΝΙΟΜ ΚΟΡ Α ΗΟΝ ΒΑΥΟΝ



CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

t-il son oreille au sol. C'est à cet instant que le farceur lui cogne la tête contre le sol, avec une violence dont ne doit résulter aucun mal supérieur à une légère bosse ou à un léger étourdissement.

Ce choc, souvent suivi d'un cri de douleur, provoque un fou rire chez les spectateurs avertis qui s'approchent toujours imperceptiblement du lieu de la farce, pour s'amuser de la naïveté de la victime. Celle-ci n'a aucun recours. Ainsi averti du tour, il ne lui reste plus qu'à assumer sa bêtise, et à préparer sa revanche sur un autre naïf.

... Par l'écoute de ce qui se passerait sous terre, le groupe rappelle aux jeunes enfants le respect dû aux esprits des ancêtres enterrés. Ce respect exige de ceux qui passent à côté d'une tombe qu'ils marchent sans marteler le sol, pour ne pas troubler le repos des morts. Mais le groupe sanctionne aussi bien celui qui, par naïveté, croit qu'il peut y avoir sous terre un coq qui chante.

\* - Minanga mi k5q5 l'ik5ndo (Les Blancs du tronc de bananier)

Une fois qu'un bananier est abattu, un enfant en sectionne le tronc et en retire un morceau d'une longueur approximative de 40 centimètres et d'une largeur d'environ 15 cm. Il remplit d'eau cette écorce de bananier. Puis il ameuté son entourage et, tout admiratif, feint de regarder un spectacle captivant.

"Venez donc regarder ! il y a des hommes blancs au fond de mon écorce de bananier".

Le premier naïf qui approche se penche sur le morceau d'écorce remplie d'eau, dans la certitude d'apercevoir ces

hommes blancs - (Minanga)- Dès qu'il se plaint ou s'étonne de ne rien voir, il lui est demandé d'écarquiller les yeux, et d'approcher davantage de l'écorce de bananier. Aussitôt qu'il ouvre grand ses yeux, l'espiègle lui frappe le visage de l'écorce pleine d'eau, l'aveuglant totalement de cette dernière, et lui mouillant presque entièrement la tête et le torse.

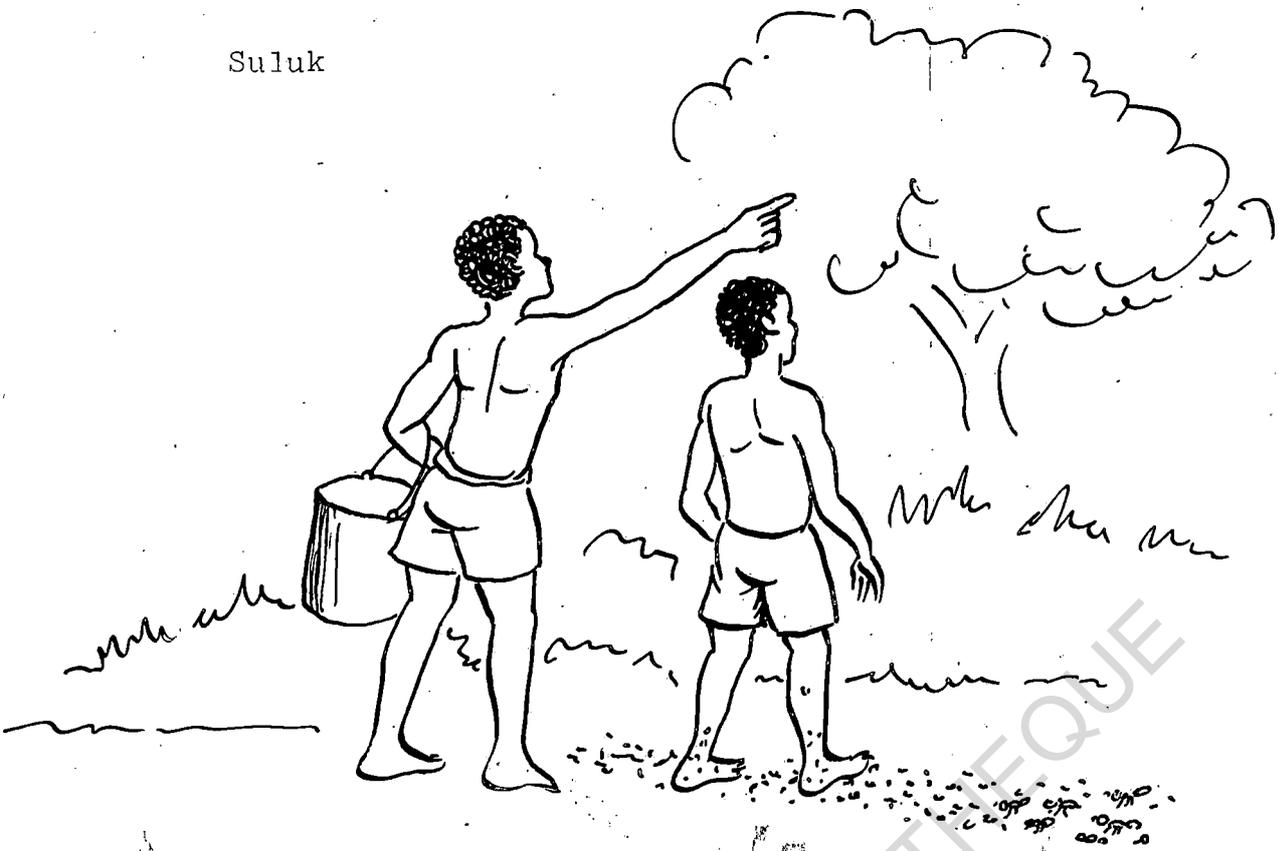
+ - Súlúk

Les fourmis appelées súlúk par les Basaá, ont donné lieu à un tour connu de tous les Bantous du Centre. Ce tour se joue en forêt, habituellement sur les pistes qui mènent au ruisseau, au champ ou aux pièges tendus. Deux ou trois enfants descendent à la source, vont au champ ou visitent des pièges. Le premier de la file aperçoit une colonie de fourmis en migration. Subrepticement, il enjambe la colonie et, après s'être assuré que ses compagnons sont juste au-dessus des fourmis, il lève les yeux et décrit à ses voisins un bel oiseau multicolore qui vole de branche d'arbre en branche d'arbre, mais qu'il est le seul à voir :

"Regardez le bel oiseau ! Je n'avais jamais vu une aussi belle créature. Ne le voyez-vous pas ?"

S'ils sont naïfs, ses compagnons s'excitent, s'approchent à leur insu de la colonie de fourmis et ainsi, la dérangent. Ces bestioles perturbées s'affolent à leur tour et grimpe sur les membres des intrus, avant de jouer de leurs mandibules. C'est seulement au premier cri consécutif à une morsure de fourmi que l'espiègle annonce à ces compagnons déjà pris d'assaut que le bel oiseau qu'ils n'ont pas été capables de voir s'est envolé. Puis il poursuit son chemin en se moquant de ses ingénus compagnons

Suluk



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

bien trop occupés à se débarrasser des fourmis pour lui répondre.

+ - Máhuhlága (Les guêpes)

Sous ce nom, les Basaá désignent des guêpes qui vivent en essaim, dans un nid qu'ils dissimulent sous une branche d'arbuste, sous une palme, ou qu'ils suspendent sur tout objet susceptible de l'abriter. Ces guêpes sont connues pour leurs virulentes morsures, car elles attaquent tout intrus, en masse : dès qu'elles sont dérangées, toute la grappe se détache, fonce sur le fâcheux visiteur, et le crible de morsures si violentes et si douloureuses qu'elles peuvent être fatales à un être de fragile constitution.

Le tour de máhuhlága se classe donc parmi les tours à hauts risques. Deux ou plusieurs enfants se rendent en forêt pour une tâche quelconque, ou pour une simple promenade. Si l'un d'eux aperçoit un nid de guêpes, et s'il lui vient l'envie de jouer un tour à l'un de ses compagnons, il s'arrange de la manière la plus naturelle pour l'orienter vers les dangereuses bestioles et l'inciter à les déranger à son insu : il peut par exemple le prier de lui ramener la branche d'un arbuste voisin de celui qui abrite les guêpes, persuadé qu'il ne pourra couper la branche sollicitée sans provoquer l'assaut des guêpes ; il peut conduire ses compagnons à proximité du nid, secouer ce dernier et s'enfuir avant que ses compagnons n'aient pu réaliser le danger.

Les ruses sont multiples. Toutes ont pour objet de se jouer d'un compagnon en le mettant dans une situation inconfortable, dangereuse même. Il peut arriver que l'espiègle ait déjà été victime des guêpes mêmes qu'il déchaîne ainsi sur autrui, par volonté de revanche.

+ - Dzádga lí báyon (Le coussin des fantômes)

Des enfants, deux ou trois, se concertent. Ils cherchent un caillou dont le poids varie approximativement entre un et deux kilogrammes. Ils fabriquent un coussin rond (dzádga ou dzádé), du genre dont on sert pour équilibrer une charge sur la tête.

- Qui est capable de porter ce caillou ? Qui se croit capable de le porter sur neuf pas seulement ?

Ce défi lancé, l'on attend qu'il soit relevé par un enfant. Dès que celui-ci se présente, on lui explique le principe du jeu : "Tu crois pouvoir porter ce petit caillou sur une distance de neuf pas ? Nous pensons, nous, que tu ne peux le faire sans pleurer..."

- Moi pleurer ? Pour ce tout petit caillou ?

- Oui. Même si nous te prêtons ce coussin, tu ne peux faire neuf pas avec cette charge sans la laisser tomber et pleurer.

Si insultant est le défi que l'enfant qui le relève s'impatiente de prouver le contraire de ce qu'affirment ses provocateurs. Alors tous se retirent derrière la case (mbeega). Les trois initiateurs du jeu lui posent le coussin sur la tête et y déposent le caillou : "Fais donc neuf pas sans pleurer. Surtout, ne te retourne pas". L'enfant au colis avance d'un pas allègre. Mais à peine fait-il cinq pas (pour un garçon) et quatre (pour une fille) qu'il reçoit un projectile sur le crâne, caillou percutant lâché d'une main adroite, d'une fronde. La surprise et la violence du choc sont souvent telles que le porteur laisse

Dzádqà lí báyon



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

tomber son colis et fond en larmes. Quand il se retourne pour se plaindre, il ne voit plus personne : les promoteurs du jeu ont disparu en riant sous cape. Quand ils ne s'égaillent pas dans la nature, ils attendent que le porteur se plaigne pour le couvrir de moqueries, en lui rappelant qu'il a librement relevé le défi mais qu'il s'est avéré incapable de faire neuf pas sans pleurer.

"Ne t'avions-nous pas dit que le coussin des fantômes est difficile à utiliser ?" Tout litige afférent à ce tour s'arrête à cette question. Mais les promoteurs de ce tour s'assurent, avant de se séparer ou de proposer un autre jeu, que le projectile de naguère n'a pas causé des dégâts corporels au-delà d'une simple douleur ou, au pire, d'une bosse sur le crâne.

+ - d'isoo

Les pistes qui mènent aux champs et aux sources sont le théâtre de ce tour, oeuvre de garçons qui s'initient à l'art de tendre des pièges. Car le "fouet" n'est rien de moins qu'un piège tendu au passant distrait : deux troncs d'arbustes sont coupés. L'un sert de déclencheur, l'autre de fouet. Le déclencheur est relié à un mécanisme sensible dont la chute libère l'arbuste recourbé dans une détente qui correspond au retour à sa position verticale normale, l'arbuste-fouet frappe le distrait dont le malheur aura été de marcher sur l'arbuste déclencheur.

L'enfant qui tend le piège n'a pas toujours la patience sadique d'attendre qu'un passant vienne s'y prendre. Mais les victimes, enfants ou adultes, n'oublient jamais de s'en plaindre dès leur retour au village. Car le piège-fouet surprend les passants au point de leur faire perdre

l'équilibre, et ce faisant, de leur faire lâcher ce qu'ils portent (paniers de vivres, récipients d'eau, fagot de bois, etc...). Ceux qui ne portent rien sur les pistes courent le risque de recevoir le fouet en plein front. Ils sont plus exposés. Ce tour oblige donc les paresseux à plus de travail ; car dans ces groupes qui vivent du travail de la terre, il est peu honorable de rentrer du champ sans porter un colis, ce dernier fût-il un simple morceau de bois de chauffage. Mais le piège-fouet est également conçu pour causer plus de peur que le mal ; son objectif principal est de forcer à plus de vigilance tous ceux qui empruntent les pistes qui sillonnent la forêt.

Ceux qui les confectionnent visent parfois des victimes précises : aussi précèdent-ils de peu ceux qu'ils veulent "fouetter" pour tendre rapidement le piège sur la piste, après s'être assuré que c'est bien leur "ennemi" qui sera frappé s'il se montre inattentif.

Il ressort de cette revue indicative que les tours que se jouent les Bantous du Centre sont "mauvais", et peu destinés à dispenser le plaisir et la joie habituellement associés aux phénomènes ludiques. L'on ne s'y amuse pas tout court ; l'on s'amuse toujours aux dépens d'une victime. Le plaisir que les tours offrent vient de la mésaventure des victimes, de leurs difficultés à échapper à une ruse.

Une telle attitude paraît condamnable, car elle ne semble pas pure de toute volonté de méchanceté. La réalité est cependant plus complexe, car les groupes où ces tours se jouent tolèrent, et même encouragent secrètement une certaine forme d'espièglerie, par esprit de jeu et par condamnation de la bêtise ; le plus important dans ces tours est donc l'aptitude à assumer l'adversité, à compter avec elle, et à apprendre qu'elle peut être l'oeuvre de votre meilleur compagnon. C'est pour cela que ces groupes, jamais, ne blâment l'espiègle. Ce dernier est plutôt cité en exemple pour sa finesse d'esprit, et pour son aptitude à dévoiler et à punir la lourdeur d'esprit et la bêtise des autres.

Chez les Bantous du Centre, cette situation est un paradoxe au regard de l'éthique générale fondée sur la solidarité. Elle appelle une explication qu'on ne peut valablement chercher que dans la déontologie sociale des groupes concernés. Pour les Bantous du Centre en effet, tours et farces constituent des situations de compétition : ils invitent d'abord l'individu à la maîtrise de soi ; la victime doit affronter l'adversité avec tenue, se surpasser en reconnaissant sa propre étourderie comme seule cause du préjudice subi. Les tours et les farces sont ensuite une école de perspicacité qui comporte souvent une promesse de revanche : loin de crier au scandale, la victime assume sa mésaventure et se

prépare à prendre ultérieurement sa revanche sur plus naïf, dans le respect des règles sociales. C'est donc, en réalité, toute la société qui se joue de la naïveté et de l'étourderie. Aussi cautionne-t-elle des tours pour leur impact éducatif. C'est précisément pour cette raison qu'il est admis que des aînés les jouent aux cadets, pour les guérir de leur crédulité et les initier à l'esprit de circonspection.

Mais les tours sont plus distrayants encore lorsqu'ils se jouent entre enfants de la même classe d'âge ; la règle générale recommande du reste que les tours à hauts risques ne se jouent qu'entre égaux (sega). Cette exigence garantit l'intérêt de la partie, aucun des protagonistes ne pouvant arguer de sa trop grande jeunesse pour se plaindre d'un compagnon plus rusé. La société peut intervenir, moins pour blâmer le subtil farceur que pour exhorter les niais à honorer leur âge en se montrant à la hauteur des subtilités sociales qui fondent les tours dont ils sont victimes.

Là où l'observateur non prévenu peut conclure que la collectivité encourage le cynisme, les Bantous du Centre rectifient que les tours ont une fonction éducative que les apparences ne permettent pas de percevoir d'emblée : il faut quitter l'aire du jeu pour mesurer la profondeur sociale du jeu pratiqué. Car les tours signifient une éthique sociale différente des apparences matérielles de leur déroulement.

En plus de ce statut paradoxal, les tours se caractérisent par leur variété et par la spontanéité qui commande leur création : tout, à tout instant, peut inspirer l'espiègle et donner lieu à un tour. Les compagnons d'un enfant réputé pour ses mauvais tours vivent donc en alerte constante. Les Bantous du Centre cultivent cet esprit de vigilance chez leurs enfants ; car ceux-ci sont appelés à circuler dans la forêt où toute arbuste, tout buisson, est susceptible de cacher un danger.

## II - LES PACTES DOMESTIQUES

Il peut paraître surprenant que dans une étude consacrée aux jeux, quelque place, peu importante fût-elle, soit accordée au pacte. La définition même de ce dernier tend à justifier cet étonnement, le pacte étant "une convention de caractère solennel ou d'importance particulière entre deux ou plusieurs personnes"<sup>(+)</sup>

La solennité inhérente au pacte semble opposer ce dernier au jeu communément considéré comme occasion de dissipation et, parfois, de frivolité. L'idée de jouer aux pactes semble donc en elle-même contradictoire. Elle apparaît bien plus paradoxale encore au regard de la tradition bantoue, où le pacte participe généralement du religieux et ne s'appréhende que sous la forme d'un rite. En effet, les Bantous réservent habituellement le terme "pacte" à un rituel sacré au cours duquel deux ou plusieurs personnes, ou groupes, passent un accord sous un serment dont la violation entraîne des sanctions ; celles-ci vont de la simple réprimande verbale au paiement en nature des torts et dommages causés à la partie lésée. Il est des violations de pactes que les Bantous du Centre sanctionnent par un exil temporaire ou définitif, et parfois par la mise à mort du coupable. Par sa gravité et sa solennité, l'univers des pactes semble donc radicalement opposé à l'univers des jeux que caractérisent la gaieté et la détente.

Cependant, c'est avoir mal pénétré la vie quotidienne des Bantous du Centre que de s'en tenir aux cloisons apparentes entre les deux secteurs : la différence entre le pacte et le jeu s'observe plus dans leur forme que dans leur contenu. Car il y a différence et non opposition ; et la différence est d'ordre liturgique. Le principe des règles à res-

---

(+) cf. ROBERT - Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. NSL, 1980, p. 822

pecter sous peine de sanctions est le même dans le pacte et dans le jeu ; le caractère coercitif des règles, la gravité des sanctions ne diffèrent alors que dans leur intensité. La parenté souterraine des deux phénomènes est sans doute le ressort qui incite les Bantous du Centre à sceller des pactes sous la forme de jeux et, ce faisant, à dépasser les différences formelles au profit de la similitude des contenus. Sur le terrain, l'on observe cette mise en pratique, sous la forme de jeux, d'une idéologie, d'une institution dont la gravité est établie et qui, du reste, n'est pas foncièrement distrayante pour ses adeptes. Car qui scelle un pacte s'engage sans réserve, au prix de sa propre survie. De constater ainsi l'association du jeu et du pacte chez les Bantous du Centre appelle une observation : ce que ces peuples nomment "jeu" ne se définit pas nécessairement par la licence et la dissipation ; l'on n'y atteint certes ni la gravité, ni la peur liées aux rites proprement dits ; mais le jeu bantou engage parfois si profondément l'être et le devenir de celui qui le pratique qu'il peut s'appréhender comme une pratique sérieuse dont les tenants implicites, obscurément perçus, comportent des aboutissants tout aussi implicites mais si permanents qu'ils sont à chercher dans les méandres de la vie quotidienne. La spécificité des pactes souscrits procède de leur ambivalence : ils détendent certes, mais ils instruisent surtout en trempant les caractères. Leur rôle formateur explique que de temps à autre, au cours de leur exécution, certains adeptes gardent le sourire ou fondent en larmes selon que la sanction du jeu est positive ou négative.

Parce qu'elles sont observées dans la vie domestique des Bantous du Centre, ces formes de jeux sont des pactes domestiques par opposition aux pactes sacrés, scellés dans des autels réservés à cette fin, loin de la vie profane.

Ces pactes domestiques sont peu nombreux, et identiques dans leur fond d'une ethnie à l'autre. Le tableau ci-dessous nous donne un bref aperçu de cette parenté.

. La parenté structurelle est évidente; pour tout pacte domestique et dans quelque groupe ethnique que ce soit, on relève qu'il existe

- deux camps
- des règles
- un parcours
- une sanction finale.

. L'extension géographique de certains pactes domestiques s'observe dans le tableau ci-dessous, où le même pacte apparaît sous de noms différents en fonction des groupes ethniques.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

TABLEAU I - LES PACTES DOMESTIQUES

ETHNIE PRINCIPALE DU PACTE	Banen	Basáa	Lemande	Mbang et Diboum	Nyokon	Yabassi	Yambassa	Yambetta
le rapt	opeten	bikwas bikwas	hitsáhotsáho	—	ogwon	—	esaka saka	ebok
la frappe	hefalan	hipágá	hifúlafúla	—	isa	epa	bebogoneno	—
le crochet	hegate	kos hikobi	hingos (afatse)	bakobé	etiem	bon	gamentso	kwandelen
le lâcher	niása poko	bif	niána poákoa	bon	—	—	denabob	ti oy teji
Port d'(in)signe d'immunité	—	hibai	hingos	bikokot	—	—	—	—

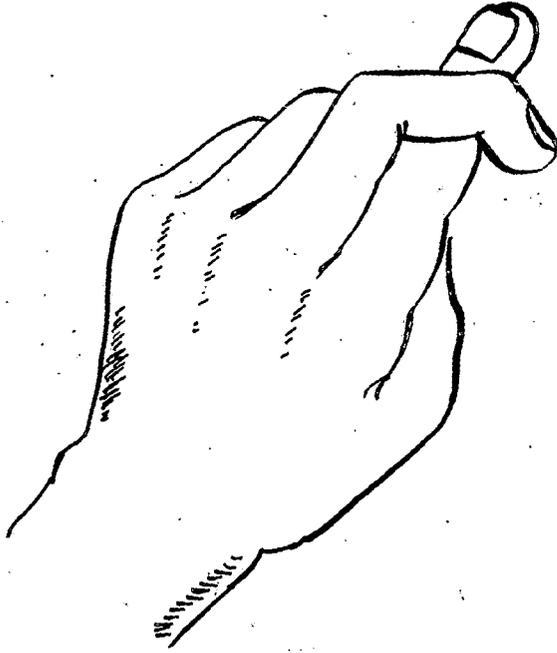
Ce tableau ajouré ne prétend pas à l'exhaustivité. Il se présente avec les séquelles de l'amnésie dont nos informateurs ont parfois été victimes. Il est néanmoins certain que les pactes domestiques sont relativement identiques, et obéissent aux mêmes principes d'une ethnie à l'autre. Cette constance autorise une approche sereine et une généralisation raisonnée.

+ - Bakobè

Par ce mot, les Mbang et les Diboum évoquent le pacte domestique dont l'une des règles consiste à superposer le majeur droit sur l'index. Deux ou plusieurs personnes, (hommes, femmes) les enfants surtout, peuvent sceller ce pacte : le principe en est qu'il faut immédiatement remettre ce qu'on tient ou ce qu'on porte à celui qui prononce la formule "bakobè" en vous tendant son index et son majeur superposés. Si à ce moment précis vos index et majeur étaient déjà superposés, il vous suffit de les présenter à votre interlocuteur pour que son action s'annule. Dans le cas où vous êtes surpris, la règle vous fait obligation de vous dessaisir de l'objet convoité : alors vous le déposez sur les deux doigts superposés de celui qui vous a interpellé par surprise.

L'importance de l'objet susceptible de constituer l'enjeu varie : il peut s'agir de grains d'arachides, de noisettes, d'un épi de maïs, d'un morceau ou d'un gigot de viande ou d'une défense d'éléphant. Il faut toutefois que les enjeux figurent dans une classe précise ; car c'est seulement à l'intérieur de cette classe d'objets que tout est possible : ainsi, celui à qui vous avez pris un morceau d'igname ou de viande selon le principe de bakobè est en droit de vous prendre, selon le même principe, toute une corbeille d'ignames ou une bête entière que vous avez prise au piège ou abattue à la chasse. Les pièces d'argent ayant

Bakobe



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

été introduites par l'économie de marché, celui à qui l'on avait pris une pièce de monnaie sous le pacte de bakobe pouvait, en retour, vous prendre le prix d'une récolte de café ou de cacao. Tel était le principe. Ce pacte domestique était si contraignant qu'il comportait un très grand risque de dépouillement, car ceux qui le scellaient s'exposaient à se voir priver de biens parfois importants, sans discussion ni recours aucun.

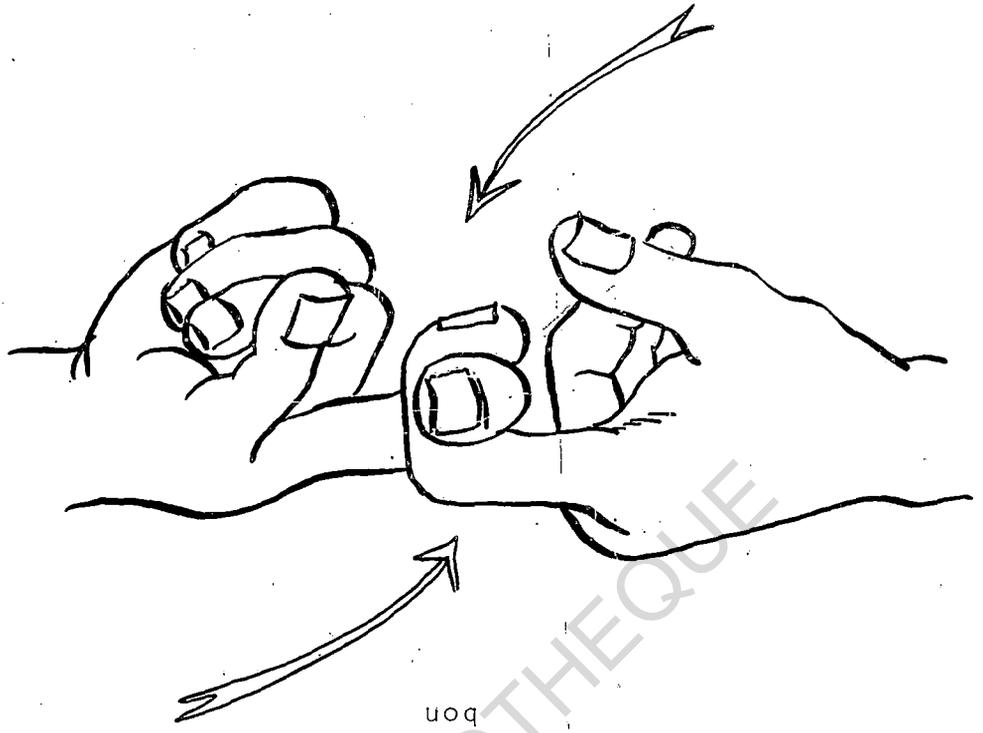
Chez les Basaa le jeu s'appelle "Kôs", onomatopée qui figure le choc de deux objets qui s'accrochent l'un à l'autre. Si un pactisant avait déjà ses index et majeur superposés, il répond "á kobi" (littéralement : c'est accroché). Pour dire qu'il avait déjà ses index et majeur superposés. Et il doit les exhiber à l'instant même pour éviter tout soupçon de réticence et de parjure. Aussi, les pactisants prudents sont-ils obligés de manger avec le majeur et l'index en position réglementaire.

Les Lemande nomment ce pacte "Hingos". Le principe et la position des doigts sont les mêmes. Mais d'un commun accord, les pactisants Lemande peuvent décider de remplacer la superposition des doigts par un noeud sur un bout de pagne, ou encore par une marque (trait, point, etc...) visible sur l'un des membres. Alors au cri "hingos", le joueur interpellé montre le signe ou le noeud conventionnels pour sauver son bien.

Les Yambeta pratiquent ce pacte domestique sous l'appellation "kwandelɛŋ".

+ bon

Ce pacte domestique est réservé aux enfants et aux adolescents des deux sexes. L'enjeu en est exclusivement



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

de la nourriture : maïs, viande, arachides, divers fruits...etc... tous produits accessibles à l'enfant. Ceux qui le décident scellent le pacte deux à deux avec solennité, par un chant réservé à cet effet. Une tierce personne se constitue témoin du pacte.

Ce chant est exécuté par deux "pactisants" qui n'appellent de témoin que pour constater et consacrer leur convention.

Chant

- bon e ! e !  
c'est le pacte  
- bon !  
le pacte bon  
- bon e ! e !  
c'est le pacte bon  
- bon  
le pacte bon  
- mot a si le e  
que personne ne pleure ! n'est-ce pas ?  
- o o o ! o o o !  
Oui ! oui !  
- za sém e e !  
viens couper !

Au moment où s'exécute ce chant, deux enfants se tiennent par leurs index droits en crochet. Ils balancent leurs bras à gauche puis à droite, et inversement. Au second tour, ils invitent un tiers à séparer les deux bras accrochés l'un à l'autre. Cette tierce personne, dont la fonction est d'officialiser le pacte en constatant sa conclusion, sépare les deux bras par une chute de sa main

droite, de haut en bas. Cette séparation des deux bras marque le sceau du pacte.

Le pacte boŋ est aussi simple qu'imparable. Si l'un des pactisants survient et en surprend un autre tenant quelque aliment, il lui suffit de crier "boŋ" pour que son partenaire laisse tomber l'aliment en question. Il arrive parfois que l'aliment devienne irrécupérable une fois au contact du sol ; cette perte est négligée, l'accent étant mis sur la promptitude à s'exécuter en lâchant l'aliment tenu. Car c'est à celui qui vient de crier "boŋ" qu'il appartient d'éviter la chute de l'aliment dans la poussière ; dans ce cas, il peut indiquer un endroit précis où le déposer. C'est à cet endroit qu'il le récupère soit pour l'emporter, soit pour le rendre, en partie ou en totalité.

Ce pacte est connu chez les Basaa sous l'appellation "bii" (poser) et chez les Yambeta sous le nom "ti" ou "teŋi".

+ Bikwas ( ou hikwáhlá )

Ces termes "bikwas", ou "hikwáhlá" sont des substantifs dérivés du verbe "kwahal" (ravir, arracher des mains). Le mot "kwas" est une onomatopée dérivée du même verbe et dont l'objet est de figurer la rapidité du geste rapace par lequel l'on s'empare d'un objet.

Le pacte "bikwas" se scelle entre deux ou plusieurs enfants, dans un rituel marqué d'un chant : les pactisants se rassemblent et forment un cercle. Ils tendent leurs bras vers le centre du cercle et se pincent respectivement les revers des mains, formant une sorte de chaîne verticale par ces pincements ; tous les pactisants entonnent le chant conventionnel.

Chant (en deux variantes)

Bikwas ! b̄ikwas !	Hikwahla e kwas ! (bis)
Mut a kwahléwé	Mut a kwahal wé
U. é. é. g. ban	U. é. é. ban
Nsón to nyúh bá lóg bán	U. begle bán nsón to nyúh
Bikwaaaaaas ! ! !	Hikwahla e kwaaaaas !

Traduction

Rapt ! Rapt !  
Si l'on t'arrache quelque chose  
Ne te mets surtout pas à pleurer  
Que ni ton père, ni ta mère n'interviennent.  
Rapt ! Rapt ! Rapt !

La fin du chant rituel est ponctuée par un grand geste par lequel la chaîne verticale est rompue. Dès cet instant, le pacte court. Chaque pactisant doit se montrer vigilant à tout instant pour ne pas être surpris et privé d'un aliment qu'il tiendrait en main. Cette contrainte oblige les pactisants à se tenir à bonne distance les uns des autres dès qu'ils ont un aliment convoité. Une telle attitude ne peut être interprétée comme la manifestation de quelque égoïsme ; en effet, le pacte est invoqué à tout moment, par celui-là même à qui l'on aurait déjà remis une part de l'aliment. Le principe du pacte veut que la menace du rapt pèse permanentement sur quiconque détient le moindre morceau d'aliment. Le fait de partager son avoir avec les autres ne les empêche donc pas de vous arracher ce qui vous reste, ni ne vous empêche de leur arracher ce que vous leur avez remis. Bien au contraire, le fait que chacun dispose d'un morceau d'aliment multiplie les occasions de rapt et ajoute à l'intérêt du jeu.

Le pacte domestique connu des Basaa sous le nom "bikwas" ou "hikwahla" est connu des Lemande et des Yambeta sous les noms respectifs de "hitsahotsaho" et "ebok". Les nyckon l'appellent "ogwon", les Banen "opeten" et les Yambassa "esokasoka".

+ Epa (Yabati)

Ce pacte domestique yabati est connu des Basaa et des Lemande. Les premiers le désignent sous le nom de "hipaga" et les seconds "hifula fula". Les aliments en constituent l'enjeu. Le pacte se scelle par simple accord verbal ou par toute autre forme laissée à la discrétion des pactisants. Le principe d'"epa" est identique à celui de "boŋ" et de "bikwas". La seule différence est d'ordre formel : ici l'on arrache plus, l'on ne se limite pas à crier "boŋ" : l'on frappe la main qui tient l'aliment, avec suffisamment de force pour le faire jaillir des mains de son détenteur. Le but est de faire tomber l'objet. Car une fois tombé, il ne peut plus être ramassé par son propriétaire initial qui perd ainsi tous ses droits.

\* \* \*

... Les pactes domestiques susmentionnés comme préludes entretiennent un climat de détente dans la vie quotidienne des enfants chez les Bantous du Centre. Ils relèvent principalement, et exclusivement de l'univers gastronomique. Aussi sont-ils généralement l'apanage des enfants et de jeunes adolescents. Ils sont parfois dénoncés comme susceptibles de cultiver la gourmandise; et d'autres les présentent comme la conséquence de celle-ci. Mais il faut, une fois de plus, constater leur ambiguïté : la même communauté qui de temps à autre les dénonce est la même qui les admet, les pratique et veille au strict respect des engagements pris et de la parole donnée au moment de sceller ces pactes.

Cette ambiguïté approche le paradoxe : Mais son analyse permet de dégager quelques valeurs sociales auxquelles les Bantous du Centre attachent beaucoup de prix mais qui n'apparaissent pas à l'observation hâtive des pactes domestiques. On en peut citer deux principales : le respect de la parole donnée, expression concrète du sens de l'honneur, de la conscience et le sens de la collectivité comme ressort de la vie communautaire.

a) - Honorer ses engagements

Contrairement à l'impression première qu'ils laissent, l'important dans ces pactes ne réside pas dans l'aliment à prendre ou à ravir, mais dans la promptitude à le céder. Le caractère automatique de cette cession est de rigueur : il traduit le respect de la parole donnée, le souci d'honorer les engagements pris sous convention. Telle est la valeur principale que la communauté entend cultiver chez ses enfants. En effet, s'il est généralement convenu que les parents ne doivent pas intervenir, c'est une intervention négative que les enfants et la communauté rejettent. Il n'est pas toléré qu'un parent protège son enfant contre l'esprit d'un pacte scellé ! La communauté n'admet pas non plus qu'un enfant se dérobe à ses engagements, "pleure" ou fasse appel à ses parents. Toute dérobade est source de honte pour le parjure ; et si des parents conséquents interviennent parfois, c'est plutôt pour forcer leur enfant à respecter le pacte scellé avec ceux de sa classe d'âge. Un enfant connu comme inconséquent s'aliène les sympathies du groupe. Personne ne l'admet plus dans aucun pacte. Cette mise en quarantaine est l'une des sanctions sociales les plus sévères chez les Bantous du Centre,

b) - Conscience de la collectivité et sens du partage

Il peut sembler à l'esprit non prévenu que ces pactes domestiques sont fondés par l'égoïsme, ou quelque volonté de spoliation, puisqu'il s'agit toujours de priver autrui de ce qui lui appartient. Mais paradoxalement, ces pactes se fondent plutôt sur une valeur discrète : le souci de la collectivité doublé du sens du partage. L'enfant qui possède un fruit peut le perdre à tout instant par les vertus des pactes qu'il a scellés. Et il arrive souvent qu'il le perde en totalité, et définitivement. Il manquera à son serment s'il pleure ou fait appel à ses parents. Aussi doit-il savoir perdre au profit d'un autre, qui perdra sans doute plus tard à son profit à lui. Ces leçons de courage et de réciprocité n'éclosent que chez celui qui a conscience d'appartenir à une collectivité au sein de laquelle toute possession est susceptible de profiter à d'autres. La leçon profonde dément ainsi les apparences des pactes, car ce n'est ni la gourmandise, ni la rapacité qui motivent le pacte, mais le sens communautaire, l'esprit de partage et le sens de l'honneur. Si réelle est cette exigence que la société a prévu deux formes de disqualification : les parjures qui se rétractent et qui manquent à leurs engagements sont disqualifiés ; mais l'on exclut également les voraces qui, sous le couvert d'un pacte, dépouillent les autres sans vergogne. En effet, les Bantous du Centre ne prévoient ni ne cautionnent cette forme déguisée de spoliation : celui qui vient à perdre un aliment sous le fait du pacte s'en voit généralement restituer une partie ; son "assaillant" n'en prélève qu'un morceau, le plus souvent à titre symbolique. L'on trouve ainsi cultivée une forme indirecte de partage et de redistribution qui garantit l'équilibre et la cohésion de la communauté.

En effet, au-delà du butin que l'on retire des pactes domestiques, l'objectif du groupe reste de jouer, d'apprendre à vivre ensemble par le jeu. Les pactes domestiques restent des jeux par les traits qu'ils renferment : la surprise et l'habileté, l'expression de la force physique, le sens de l'endurance et du renoncement qu'accompagnent le rire, le divertissement dans une gestion sereine de la défaite.

C'est sans doute en cela qu'il y a jeu : l'on ne s'engage point dans un pacte pour s'y perdre, mais pour retrouver les autres, dans un esprit de détente qui est d'autant plus apprécié qu'il se fonde sur des règles strictes. Le plaisir qu'offre ces pactes domestiques réside moins dans les objets qu'on peut s'y arracher que dans l'inquiétude née d'une double compétition : à tout instant, il faut non seulement être à la hauteur de ses propres engagements, donc lutter avec soi-même, mais relever le défi en évitant d'être la victime facile des autres, dans un esprit de communauté partagé.

Mais qui sont les Bantous du Centre ?

C H A P I T R E I

DES BANTOUS DU CENTRE<sup>re</sup>

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

## A - SITUATION ET MILIEU GEOGRAPHIQUES

Les Bantous du Centre se localisent de manière schématique entre le 3°5 et 5° de latitude Nord et le 9°5 et 11°5 de longitude Est. La diversité de cette zone carrefour a imposé aux géographes de l'appréhender non comme une seule entité, mais comme une zone éclectique. Pour cette raison, le morcellement cartographique dont elle fait l'objet la situe à cheval sur trois Atlas régionaux :

- Ouest 2 et Sud-Ouest 2 de Jacques Champaud<sup>(61)</sup> ;
- Sud-Ouest 1 d'André Franqueville.<sup>(62)</sup>

Le milieu physique où vivent les Bantous du Centre n'est abordé qu'au regard de ses influences éventuelles sur les hommes. Baumann le reconnaissait déjà : "Le milieu géographique, le paysage est, après la race, un facteur déterminant de la civilisation et de la formation d'un peuple. Toute classification ethnographique doit tenir compte de la dépendance qui existe entre les peuples et les civilisations d'une part et l'aspect du pays environnant d'autre part"<sup>(63)</sup>.

C'est sur la base de cette affirmation que Baumann répartit les civilisations africaines en cercles, le cercle n° 20 ou Soudan Central étant celui auquel appartiennent les Bantous du Centre.<sup>(64)</sup>

Les groupes ethniques qui fondent la présente étude se classent ainsi au sein de "la Civilisation Ouest-africaine" dans "le groupe du Nord ou Civilisation de la forêt vierge"<sup>(65)</sup>. Car notre zone de recherche correspond pour l'essentiel à ce que Baumann appelle la zone des "forêts à pluie", où se pratique l'agriculture à côté du ramassage, à l'aide de la

daba et du plantoir, et où les tubercules occupent une place de choix dans les habitudes alimentaires. Seul l'élevage du petit bétail y est possible, la priorité étant accordée aux porcins, aux caprins et à la volaille. Les steppes humides ou savanes interrompent la forêt par endroits selon qu'on avance vers le Nord. Dans ces zones fort giboyeuses, l'agriculture se pratique de manière intense, limitant l'élevage à une activité symbolique.

Complétons cette vue schématique inspirée de Baumann pour rendre compte des nuances observables sur le terrain, qu'il s'agisse de l'hydrographie, de la végétation, du climat ou du relief.

#### Le relief

Il ressort en effet d'une observation détaillée du relief que les Bantous du Centre sont installés sur le plateau sud-camerounais d'âge précambrien, dont l'altitude passe de six à sept cents mètres. Pour Jacques Champaud, la "relative uniformité des altitudes" masque mal "la diversité du relief dans le détail".<sup>(66)</sup>

En effet ce relief trahit plus de brutalité, excluant des transitions, ce qui "perturbe la distribution zonale des paysages".<sup>(67)</sup>

Cette brutalité frappe davantage sur l'axe Ngambe-Ndom, en pays Lemande et au Sud-Ouest de Ndikiniméki, vers Yingui, où l'on doit traverser une grande forêt sur un relief particulièrement accidenté.

#### Le climat

Le climat est généralement de type équatorial, à

quatre saisons dont la régularité ou l'importance connaissent des variantes locales. La petite saison des pluies dure de la mi-mars à la mi-juillet, la petite saison sèche de juillet à août. De septembre à la mi-novembre, survient la grande saison des pluies que la grande saison sèche remplace de novembre à mars.

### La végétation

La végétation<sup>(68)</sup> passe, selon l'orientation, de la forêt à la savane ou inversement. Elle "seule différencie nettement les paysages du Nord et du Sud"<sup>(69)</sup>. A cette différenciation contribuent les hommes qui, par leurs activités, "créent des "pays" différents à l'intérieur d'une région relativement homogène par ses traits physiques"<sup>(70)</sup>

### L'hydrographie

La densité du réseau hydrographique est frappante. André Franqueville l'explique par "l'humidité du climat" et "l'imperméabilité des formations cristallines"<sup>(71)</sup>. Ces cours d'eau dont l'écoulement s'oriente du Nord-Est au Nord-Ouest dessinent des tracés dont l'irrégularité est tributaire de la structure du relief. Leur énumération, même exhaustive, sera toujours d'un intérêt minime, le détail le plus frappant étant que notre zone d'enquête est approximativement mais naturellement délimitée par d'importants cours d'eau : au Nord et au Nord-Est par le Noun et le Mbam, à l'Est et au Sud-Est par la Sanaga, au Sud par le Nyong et la Kellé, au Nord-Ouest par le Nkam qui se jette dans le Wouri plus à l'Ouest en descendant vers le littoral.

Le "pays" des Bantous du Centre comporte de riches bassins hydrographiques (Wouri, Dibamba, Sanaga) et d'importantes rivières : le Nkam "impétueux et torrentiel"<sup>(72)</sup>,

et la Makombe, plus calme, forment le Wouri pour irriguer le Nord du pays Basaa. La Dibamba, nourrie par l'Ekem et l'Ebo, forme le bassin du même nom séparé de celui de la Sanaga par des crêtes boisées. La zone qui sépare Edéa de Douala est connue pour ses criques, ses lacs, ses bras de mers, témoignages d'anciens lits de cours d'eau. La Lihoua arrose l'Ouest du pays Yambassa, la Nihep le pays Nyokon dont la fertilité est prodigieuse.

Le milieu physique où vivent les Bantous du Centre se caractérise donc par sa diversité. Les avantages naturels y sont certes inégalement répartis, mais d'une manière générale, ce milieu demeure favorable et viable, malgré quelques handicaps naturels inévitables. Pour Baumann, il existe un "accord parfait du milieu géographique et de l'économie rurale, partant de la civilisation même"<sup>(73)</sup>. Que les Bantous du Centre, si divers, parviennent à survivre dans un milieu tout aussi diversifié ne constitue pas d'emblée un début de vérification pour l'hypothèse de Baumann; mais une communauté de milieu est une présomption favorable d'une communauté de culture. Une étude panoramique des composantes ethniques contribuerait à la confirmation de cette présomption.

## B - LES COMPOSANTES ETHNIQUES

Les Bantous du Centre constituent une mosaïque de groupes ethniques qu'on ne songerait point à associer à première vue. Ce n'est pas assez qu'ils se retrouvent dans le cercle culturel n° 20 de Baumann inspiré de la classification linguistique de Westermann. Avec le temps en effet, la classification de Baumann s'est avérée insatisfaisante parce que trop générale et d'un provisoire évident, les résultats de Meek, Lukas et Tessmann qui la sous-tendent ayant révélé leurs limites.

L'échelle plus réduite de nos investigations nous fait obligation d'évoquer explicitement chacun des groupes composant les Bantous du Centre, sans tomber dans l'approche monographique. Ces groupes sont à l'occasion appelés tribus ou ethnies, selon une terminologie controversée.

En effet si le terme "tribu" comporte "une puissance d'affirmation"<sup>(74)</sup> telle qu'elle risque de dégénérer en puissance de revendication ou donner le jour à des attitudes négatives susceptibles de péjoration, le néologisme ethnies<sup>(75)</sup> comporte, lui, une dimension moins affective, plus rationnelle : il implique "un effort de précision supplémentaire de constatation et de respect des différences (...). Son succès témoigne des besoins d'une analyse objective des groupes humains et permet d'augurer d'un progrès vers une évaluation plus rationnelle et plus juste des différentes parties constitutives de l'humanité".<sup>(76)</sup>

Généralement, l'ethnie au sens strict se définit par l'usage d'une langue propre désignant des réalités culturelles communes, dans une rigoureuse homogénéité. Mais une acception moins étreinte de cette notion désigne plutôt "un groupe d'individus liés par un complexe de caractères communs anthropologiques, linguistiques, politico-historiques, etc... dont l'association constitue un système propre, une structure essentiellement culturelle : une culture. L'ethnie est alors la collectivité, ou mieux la communauté soudée par une culture particulière"<sup>(77)</sup>.

Nous reconnaissons avec Roland Breton que cette acception large ne dessine plus avec la même exactitude les frontières du terme "ethnie" pris au sens strict. Les réalités du terrain semblent justifier cette souplesse dans la définition de l'ethnie, car il est risqué de s'en tenir

au sens strict où la langue est le seul critère d'identification de l'ethnie. "La perte de la langue ethnique (...) n'entraîne pas ipso facto la non appartenance au groupe"<sup>(78)</sup>; et la définition au sens large "permet de mieux cerner les groupes existants qui, malgré des limites souvent fluctuantes, imprécises ou contestables, sont des entités plus réelles que de simples séries statistiques d'individus définies par un seul critère"<sup>(79)</sup>.

Cette hypothèse permet de mieux situer la langue au sein des autres données ethniques, qu'il s'agisse du mode de production, de la mode vestimentaire, des cultes ou des habitudes alimentaires et socio-politiques. La même hypothèse permet au chercheur de fonctionner comme une porte dont le privilège est de voir l'intérieur et l'extérieur à des fins de comparaison. Si elle se justifiait, notre acception du terme "ethnie" expliquerait aussi bien notre approche pour la justifier : l'étude des ethnies du Sud-Cameroun exige un esprit de nuance certain.

De nombreux travaux d'ethnologues s'efforcent de rendre compte des composantes ethniques de l'Afrique en général et de l'Afrique Centrale en particulier ; certains révèlent un effort réel de spécification pour les ethnies du Sud-Cameroun. Il semble juste d'en rendre compte pour mieux apprécier les efforts faits et mesurer les efforts à faire.

Dans l'Ethnologie de l'Union Française<sup>(80)</sup>, André Leroi-Gourhan et Jean Poirier s'estiment devant un "puzzle ethnique" (p. 294) à propos de la répartition des populations de l'Afrique Equatoriale Française. Après avoir regretté que les études anthropologiques n'aient pu "préciser les parentés raciologiques", ils reconnaissent que l'Afrique dite Equatoriale est "une région charnière" (p. 294) :

"des couches ethniques très différentes sont venues se mêler à cette zone de fonction naturelle" (pp. 294-295). Ces auteurs protestent contre la distinction simpliste entre Soudanais et Bantous, notamment contre la classification de H. V. Vallois (1939).

Ils recommandent de garder au terme "Bantous" une valeur linguistique et fort probablement culturelle (p.295). Ils interrogent la classification culturelle de Baumann et Westermann, reconnaissent leur "effort de systématisation" (p. 296), mais constatent que malgré leur important travail "le problème des cycles culturels de l'AEF-Cameroun n'est pas plus avancé (...) : les différents cercles qui sont décrits débordent largement les limites de l'AEF-Cameroun qu'ils fractionnent (...) Cette classification, attentive et fouillée, paraît beaucoup trop absolue : les zones de transition gênent considérablement quand il s'agit de tracer des frontières aux faits humains" (p. 297). A. Leroi-Gourhan et Poirier craignent donc que Baumann et Westermann ne soient tombés dans l'arbitraire, leur systématisation leur ayant paru "prématurée". A leurs yeux "les études anthropologiques doivent précéder de telles synthèses" (p.297). A la limite du découragement, ces auteurs en concluent que "ce complexe ethnique du Sud-Cameroun et de l'AEF ne saurait encore être analysé, les éléments d'appréciation faisant défaut pour qu'on puisse ranger les tribus au sein d'une classification satisfaisante" (p. 297).

Mais Leroi-Gourhan et J. Poirier n'en retiennent pas moins les groupes Bantous distingués par Baumann et dont deux se situent dans notre zone d'enquête : les Bantous dits "de l'intérieur du Cameroun" (Basaa, Balom, Bafia, etc...) et les Bantous dits "du Cameroun central" (Omand, Banend, Yambassa, Bati). Ces groupes constitueraient "un complexe

très archaïque qui a conservé beaucoup de la civilisation ouest-africaine" (81).

Pour l'étude de ce "complexe ethnique", A. Leroi-Gourhan et Jean Poirier retiennent l'Inventaire ethnique du Sud-Cameroun (1949) qui "constitue pour cette aire limitée le meilleur aperçu d'ensemble qui ait été publié" (p. 305). Notre travail ne se privera pas des résultats de cet inventaire. Mais il convient déjà de retenir avec A. Leroi-Gourhan et Jean Poirier que si les groupes cibles constituent un "complexe ethnique", le terme "bantou" quant à lui, est une "appellation générique" (p. 297) qui comporte une double "valeur linguistique et fort probablement culturelle" (p. 295). La présente étude a aussi pour objet de vérifier dans quelle mesure la probabilité timidement évoquée en 1953 pourrait s'avérer une certitude. Car si le Bantou linguistique est établi, existe-t-il parallèlement ou simultanément un Bantou culturel ?

Notre tentative de répondre à cette importante question part de quelques éléments de protohistoire dans l'espoir d'éclairer de quelque lueur l'histoire du peuplement des Bantous du Centre. Nous voudrions ainsi prolonger et compléter les travaux d'Idellette Dugast par la collecte sur le terrain des traditions orales.

## C - HISTOIRE DU PEUPEMENT PAR LES TRADITIONS ORALES

### Les Banen

Le mot banen, singulier de munen, homme, désigne un groupe ethnique à cheval sur le Nord-Est du Département du

Nkam et le Nord-Ouest du Département du Mbam. Ce groupe se caractérise par sa densité que révèle toute enquête de terrain sur l'histoire du peuplement banen. Au sein de ce groupe, point d'homogénéité historique du genre dont se réclament, par exemple, les Basaá, leurs voisins immédiats du Sud. De provenance multiple et de stabilité incertaine, les Banen venus de divers horizons se sont disséminés dans divers horizons, dans les limites tolérées par les guerres tribales et fratricides. Leur histoire par les traditions orales en est émaillée.

Chaque village ou groupe de villages important semble en effet avoir une histoire propre, réelle ou fictive, qu'on peut raccorder à certaines constantes ; cette propension à se singulariser et parfois à se démarquer des autres Banen est significative de la multiplicité des origines historiques des uns et des autres. Les Banen ne se reconnaissent ni un ancêtre unique, ni une origine commune : les Ndokohok citent comme ancêtres fondateurs Kolo, Isim et Boen qui apparaissent comme de véritables divinités. Quant au village Ndokohok, il aurait été fondé par Ehok qui donna naissance à deux fils, TAMAN et KOUTE. Ce dernier engendra Bonyam, Kitiet et Omay, lesquels ont respectivement fondé les Bonyomon, les Ndikitiet (villages) et les Ndokomay (villages). Les Banen de Ndokohok affirment qu'ils ont dû se déplacer sous la pression des Bamun - que les Ndiki appellent Batemb. Ils sont partis des rives du Noun vers le Sud, cherchant refuge dans la forêt.

Un lieu encore nommé Kiakan (en tunen : "allons-nous en") évoque de manière significative le climat d'insécurité qui a suggéré sa dénomination. Mais avec la colonisation, la pression Bamun a été endiguée et les Banen réfugiés à Kiakan sont revenus au bord de la route que les colonisa-

teurs ont fait creuser à coups de fouet<sup>(82)</sup>.

D'après une autre version de l'histoire par la tradition orale, Ndiki, père fondateur des Ndikiniméki était frère des Batemb (Bamun actuels). Il s'en serait détaché sous la colère, offusqué de ce qu'à la suite de durs travaux champêtres, un repas de couscous ait été servi et pris en son absence. Ndiki s'estimant marginalisé émigra en compagnie de ses deux épouses. Il donna le nom de Nimeki à son premier fils en souvenir de ses longues marches nocturnes. D'où le nom de Ndikiniméki<sup>(83)</sup>.

A l'instar des Ndokohok, les Itundu ont également eu à se battre contre leurs voisins Bamun. Ils sont partis des rives du Noun pour s'installer à Oyibilik Boneye. Dans ce village, un sage du nom de Lumu a encadré les hommes ; il a monté le grand guerrier Tombi contre les Enday, habitants d'un village du Sud-Est, dans les collines Lemande<sup>(84)</sup>. Le village Enday a ainsi été investi et les Itundu y possèdent encore des cacaoyères. Ils en partaient pour chasser dans leur site actuel, alors inoccupé et servant d'écran entre eux et les envahisseurs Bamun. Les Itundu affirment que c'est l'attrait de la route (Bafia - Bangangté) et la pression des Blancs qui les ont forcés à venir se regrouper sur leurs anciens terrains de chasse. Ils reconnaissent comme leur père fondateur le grand et célèbre guerrier Tombi, qui eu trois fils : Batikalak, Beyongol et Minimben. Ceux-ci se séparèrent plus tard pour fonder respectivement les villages actuellement connus sous les noms Etundu I, Etundu II et Etundu III.

Cette installation le long de la route fut précédée de peu par l'action des colonisateurs. "Depuis, il n'y a plus de guerre, nous luttons seulement avec le travail en brousse"<sup>(85)</sup>.

Quant aux Alinga de Nituku, les éléments d'histoire véhiculés par les traditions orales rappellent vaguement le mythe du fleuve Sanaga : l'ancêtre lointain des Alinga, un certain Muna dont la chasse était l'activité principale, serait venu de l'Est après avoir traversé la Sanaga sur le dos d'un monstre aquatique, qui aurait été un poisson (ou peut-être aussi, un serpent). Muna donna naissance à un fils, Mbono, qui à son tour eut cinq fils. En sa qualité de chasseur, Mbono dut entreprendre de multiples pérégrinations, fondant des villages là où naissait un enfant : tantôt le village fondé portait le nom de l'enfant, tantôt l'enfant donnait son nom au clan entier qu'il fondait. C'est ainsi que le premier fils de Muna, Ambassa (fondateur présumé du clan Yambassa) fut installé au bord de la Sanaga, lieu de sa naissance, première étape de Muna dans sa marche vers l'Ouest. Les autres enfants s'appelaient Kiki, Mande, Alinga et Tundu<sup>(86)</sup>.

Alinga était le père d'Enok et le grand père de Bissoung (village Ndokbissoung) ; il fonda Konj (village Ekonj), Boya (village Neboya), Tuku (village Nituku). Les traditions orales des Alinga de Nituku affirment que les cinq enfants de Mbono se sont dispersés : à Ndikiniméki on rencontre les Etundu et les Alinga. A Bokito, se sont installés les Lemande et les Yambassa, tandis que les descendants de Kiki sont du côté de Bafia.

Les connotations mythiques du récit de nos informateurs (on retrouve le mythe du fleuve traversé à dos de monstre) et une tendance certaine à réduire à soi l'origine des groupes environnants autorisent cependant quelques réserves

Car déjà les traditions des Alinga et des Etundu présentent des différences qui se renforcent quand on passe

chez les Ndokohok. Mais les Alinga de Nituku savent qu'ils descendent de Tuku dont les quatre fils BATUM, BONYAM, TUEM et EFON ont donné les quatre grandes familles Nituku. TUKU, l'ancêtre fondateur a cependant eu à expulser deux clans, les Ndogsôngôl et les Ndekbaye, tous des Basaa du clan Babimbi, qu'il a refoulés jusqu'à Omeng et qui ont maintenant disparu. Ce sont ces Basaa Babimbi qui auraient laissé les vieilles forges dont quelques vestiges sont encore visibles dans la région de Nituku. Il existe cependant des clans de forgerons chez les Banen, tels les Bunyom : ceux-ci transformaient en outils le fer acheté chez les Neboya dont les hauts fourneaux étaient célèbres<sup>(87)</sup>.

Les Banen de Ndogbassaben déclarent pour leur part qu'ils viennent du côté d'Omeng, du pays babimbi. Ils comptent de nombreux parents chez les Ndogbabem<sup>(88)</sup>, ces deux clans ayant des liens d'étroite fraternité. La tradition orale se souvient que leur chef commun (dont le nom est oublié) eut deux jumeaux, Somo et Belias. Ceux-ci se disputèrent et finirent par se séparer, pour cause de nourriture : Somo et Belias mangeaient ensemble, à l'aide de cuillers en bois. Mais Somo mangeait trop vite. Un jour, à l'occasion d'un repas, Belias dissimula la cuiller de son frère. Somo perdit patience et agressa Belias. Ce dernier quitta le village Babem et s'installa dans un pays accidenté et inhabité. Il eut un fils à qui il attribua le nom de SABEN : en langue tunen, "ce qu'on ne peut cuire, ce qui reste cru, réfractaire au feu". C'est SABEN qui fonda les quatre grandes familles Ndogbassaben à travers ses fils BATANIEN, AYE, BAHO et MUKUNE. Les traditions orales affirment que SABEN n'a jamais eu à combattre d'ennemi ni pour conquérir des terres, ni pour se protéger contre quelque envahisseur. Son installation est donc très ancienne dans

cette zone de forêt dense, giboyeuse et au relief accidenté. Les Ndogbassaben n'ont pas été influencés par la route. Ils sont restés attachés aux terres de leurs ancêtres. Mais ces habitants de la grande forêt ont connu le phénomène du "Regroupement", conséquence de troubles de toutes sortes : si Mossé est un village créé après 1914, les villages tels que Lokndeng, Ndokbassaben dit "Regroupement" sont nés de l'insécurité qui sévissait dans le secteur de Ndikinimeki et de Yabassi - Yingui pendant la lutte pour l'indépendance. Le relief accidenté et la forêt dense constituaient en effet un bouclier efficace pour les résistants ou des malfaiteurs. Les populations soumises à de graves persécutions se trouvaient obligées de s'organiser, de "se regrouper" pour survivre. Ce phénomène a donc aggravé les migrations internes déjà importantes chez les Banen.

L'on se souvient aussi qu'à Mossé, dont le nom original est Ndogbanol, vivaient les Ndogfas. D'après les traditions orales, ceux-ci sont en réalité des Basa'a que des vagues migratoires ont poussés du côté de Ndogbangué : les Ndogbanol sont en effet venus du côté de Ndikinimeki où certains membres de leurs familles sont restés. Ils déplorent leur sévère enclavement, car la grande forêt et le relief qu'on sait limitent, quand ils n'empêchent simplement pas toute communication avec l'arrière-garde.

Les Ndogbanol dont les pères fondateurs seraient BOTEN et MUNUMEK constituent ainsi l'un des groupes d'avant-garde des Banen qui, partis de la région de Ndikinimeki, ont entretenu des relations commerciales avec la côte en suivant l'axe du sel. Nous avons évoqué les seuls Ndogbanol à titre indicatif; il est cependant probable que l'extension de l'enquête aux autres grandes familles Ndogtun (Maninga-Makombe, Ndokmen-Nord) Ndogbiakat, etc... apportent

des éléments complémentaires pour l'appréciation des migrations internes des Banen de Yingui.

Notre application à reproduire fidèlement ces témoignages recueillis sur le terrain se justifie par le souci de sensibiliser à la diversité des origines des différents groupes qui constituent l'ethnie banen, ou à la perception que les populations en ont. Pour I. Dugast, si les traditions orales placent les Banen dans leur habitat actuel depuis de longues générations, les récits des différentes tribus constituant cette population indiquent tous un mouvement migratoire général partant du haut pays et descendant vers le bas, "sur la route du sel"<sup>(89)</sup>. Les Banen sont donc un ensemble composite de "tribus". Certaines, les plus septentrionales, notamment les Ndokohok et les Itundu, ont dû traverser le Noun sous la pression des Bamun à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, pour leur résister victorieusement au début du XX<sup>e</sup> siècle, en 1901<sup>(90)</sup>.

Les Banen méridionaux (Nituku) ont dû, pour leur part, faire pression sur les Basa'a qu'ils ont repoussés vers Omeng. Quant aux Ndogbassaben, descendants des Ndogbabem (Babimbi), ils sont partis du Sud (Omeng) vers le Nord-Ouest, pour occuper la partie orientale de la grande forêt, laquelle s'étend sur les montagnes qui les séparent de Yingui.

Ce caractère composite est sans doute ce qui fait dire à nos informateurs qu'il "n'y a pas un seul Banen" (Ndokohok).

Cette diversité se complique par la dispersion de l'habitat traditionnel. Ajoutée aux perpétuels mouvements, elle fait définir les Banen comme une ethnie très instable,

constamment portée à la migration, à cet exode dont le pays (d'Etundu à Yingui et de Ndokohok à Ndogbassaben) ressent douloureusement les effets. Car les Banen vivant essentiellement de l'agriculture, l'instabilité des populations, l'exode, amenuisent les possibilités d'exploitation et de valorisation d'un sol déjà relativement pauvre.

### Les Basaa

Le groupe connu sous cette dénomination se rencontre dans cinq des départements actuels du Sud-Cameroun : le Wouri, le Nkam, l'Océan, le Nyong et Kellé et la Sanaga Maritime. Ces deux derniers départements constituent leurs zones de résidence principales, les Basa'a n'ayant occupé les autres unités que par essaimage<sup>(91)</sup>. Plusieurs hypothèses dont la plupart semblent rivaliser de fantaisie, circulent sur l'origine de ce groupe. L'interprétation du mot Basa'a déjà, donne lieu à discussion : certains auteurs, qui écrivent BASA font dériver ce mot du verbe SA\* (prendre de force). Pour eux, le mot BASA (pluriel de Nsa), se traduit par "accapareurs" ou "pillards". Ils soutiennent cette interprétation par une légende selon laquelle le partage d'un serpent aurait été à l'origine d'une rixe au cours de laquelle des hommes se mirent à s'arracher des morceaux du reptile convoité.

Cette hypothèse, manifestement la moins probante de toutes, ne semble pas faire cas de la prononciation même du mot BASAA où la voyelle finale traîne parce que doublée. Cette dénomination, telle que les Basaa l'utilisent, admet comme singulier Nsaa, terme que certains traduisent curieusement par "étranger" : en effet rien ne semble justifier aux yeux du locuteur basaa une telle traduction<sup>(92)</sup>.

---

\* L'huissier de justice est la réalité moderne qui rend le mieux cette idée de prise par la force.

Ces deux interprétations sont en réalité le fait de quelques vulgarisations dont les écrits établissent un sens aigu de l'affabulation.

D'autres auteurs, pour échapper sans doute au reproche de l'affabulation, s'entourent d'un nombre impressionnant de précautions. Pour eux, les Basaa descendent des pharaons, du Haut Nil. Pas moins, on les retrouverait dans presque toute l'Afrique : Basa-ri du Sénégal et du Togo, du Libéria et de la Sierra Leone, Basa-Ngé et Basa-Kaduna du Nigéria, les Basa la Mpasu et Basa-Kata du Zaïre, Basa d'Ouessou du Congo, Mon-basa du Kenya et Cabora-Basa du Mozambique, etc... Pour les adeptes de cette théorie, tous ces termes où revient le son "Basa" constituent la preuve de l'existence des Basaa dans les régions où ils sont rencontrés. Le recensement actif de toutes ces sonorités a donc étonnamment conduit à la conclusion que les Basaa descendent d'Égypte. Cette histoire du peuplement par l'euphonie se fait à grand renfort de détails et de noms lointains. Elle a fini par être si tentante que des chercheurs, au demeurant éprouvés, ne montrent plus le recul nécessaire devant une telle démarche<sup>(93)</sup>. Cependant l'un des adeptes de cette thèse, M. E. WONJU n'a pu échapper au doute. Aussi s'interroge-t-il en 1984 sur ses affirmations de 1971 : "l'existence du mot Basa peut-elle permettre de conclure que ces différents groupes forment ou ont formé une seule souche ?"<sup>(94)</sup>.

Il faut donc se garder de l'égyptomanie, encouragée en l'occurrence par une tradition biblique ou judéo-chrétienne soucieuse de combattre (à défaut de récupérer) les mythes<sup>(95)</sup> authentiquement africains dans lesquels certains de nos peuples se reconnaissent naturellement. Le mythe du "Pays de la Grotte", Ngog Lituba, en est une illustration.

Bien des peuples du Sud-Cameroun s'en réclament indirectement avec à leur tête, les Basaa.

Le mythe de Ngog Lituba est généralement présenté sous de nombreuses versions, souvent repensées en fonction des besoins et des intérêts de groupes dont l'influence judéo-chrétienne. En effet le pays Basaa est "une région où une christianisation récente avait (...) opéré en profondeur, en manifestant une hostilité très vive à l'égard de toutes les pratiques ancestrales"<sup>(96)</sup>, écrit Joseph MBOUI.

Ce dernier a tenu à signaler la discrétion de son informateur Njebet Tuulag qui s'est volontairement effacé devant ce "message qu'il gardait avec espérance et amour". Le chercheur, impressionné, reconnaît "la nature et l'ampleur" importantes du texte, "savoir social qui apparaît comme une quête s'articulant sur deux notions fondamentales: la genèse et l'être." Comment les choses en viennent-elles à exister et quelle est leur meilleure façon d'être ? "Le récit se range presque tout seul dans le genre mythique où l'action des personnages échappe aux déterminations du temps et de l'espace de notre expérience quotidienne (...), (toute structure sociale est reliée à un acte originel qui, seul, nous en fait comprendre la logique). La liaison entre la théologie et la métaphysique d'une part, la sociologie et la psychologie d'autre part, est plus qu'apparente, elle est explicite et l'on peut affirmer que tout le récit n'est que la tentative de cette union"<sup>(98)</sup>.

Ainsi le mythe de la Grotte s'avère un discours total sur la sociogenèse et la vie globale des peuples qu'il évoque et dont la plupart constituent le centre d'intérêt de la présente étude. Les Basaa qui en sont le noyau se caractérisent par leur homogénéité, en dépit des nuances

linguistiques qui autorisent une légère distinction entre les "trois sous groupes constitués par les trois grandes masses humaines du pays" que sont : les Babimbi, les Bikok et les Likol encore appelés ɲó nɪ́ɲɔ.

Ces nuances d'ordre linguistique signalées par Joseph MBOUI ne perturbent en rien l'unité ethnique et culturelle des Basaa. Cette homogénéité présente des richesses dont l'importance croît au fur et à mesure qu'on s'avance du pays Likol vers le pays Babimbi.

#### Les Lemande

Le groupe ethnique connu sous ce nom se localise essentiellement sur les montagnes situées à l'Ouest de Bokito et qui traversent un vaste plateau couvert de savane, piqué de quelques îlots de forêts. Le pays Lemande se caractérise par son aridité, la brutalité de son relief et son enclavement.

Cette ethnie n'a pas échappé à l'hétérogénéité observable chez les Yambeta, les Banen et les Yambassa : chaque village a son histoire, bien que la langue, le nomaand soit (presque) la même pour tous les Lemande. Aussi avons-nous tenté de collecter les traditions historiques de divers villages dans l'espoir d'en dégager une constante.

#### a) Les Bunyunguluk : (Descendants d'Inúluk)

Les Bunyunguluk se réclament de Mbono, père d'Oma, et grand-père d'ENOKA OMANG qui eut cinq fils : Inuluk'Noka, Manaŋ'Noka, Alame'Noka, Makani'Noka et Anwaŋ'Noka.

Makani'Noka est allé s'installer dans l'actuel Sanaga Maritime dans un village nommé Imaandi, qui existe

encore dans l'arrondissement de Ndom<sup>(\*)</sup>. De la même manière, son frère Anwaŋ'Noka a émigré du côté de Ndom, dans le village Ndogmango. Ni Alame'Noka, ni Manaŋ'Noka ne se sont déplacés.

L'émigration de Makani et d'Anwaŋ n'en était pas une en vérité. Ils s'étaient simplement installés au-delà de la rivière Nohua pour disposer de plus de terres. L'arrivée des Allemands<sup>(99)</sup> ayant entraîné la fixation des frontières, Makani et Anwaŋ se sont retrouvés dans une unité administrative différente de celle de leurs frères. Plus probante, est l'interaction et l'interpénétration encore observable entre les Basaa de Ndom et les Bunyunguluk que le chef Tobanye, EKWEI Martin, désigne sans équivoque à la manière des Basaa par le nom de Lôgnyuluk: ceux du clan Nyuluk. Nos informateurs ont du reste souligné que Ndogmakan est le nom originel et générique des Lemande. On sait que les Banen utilisent le préfixe Ndôg ou Ndik, là où les Basaa utilisent "Lôg" ou "Ndôg". La proximité géographique des Lemande, des Basaa et des Banen et, surtout, leurs relations commerciales, autorisent l'hypothèse des emprunts et des échanges divers, (humains, commerciaux, linguistiques et culturels) qui expliqueraient la relative intercompréhension établie entre ces différents groupes voisins<sup>(100)</sup>. Il est donc difficile d'établir qui des Basaa ou des Lemande ont traversé la rivière Nohua.

A Bunyunguluk où l'on parle le noomaand comme langue maternelle, une partie de la population a appris à parler le basaa ; mais celui-ci ressemble plus à la variété de Ndom (Ikela) qu'à l'Ikou d'Omeng<sup>(101)</sup>.

---

\* Ces Inaandi qui se reconnaissent une origine commune avec les autres Lemande se considèrent aujourd'hui comme d'authentiques Basaa.

Mais la désignation des Lemande sous le nom Ndog-makan autorise l'hypothèse qu'on est en face d'un peuple dont la souche ancienne était basaa. Cette hypothèse est d'autant moins fantaisiste que les Tobanye et les Tchekos ont une histoire qui les rapproche des Basaa.

b) Les Tobanye

Le chef EKWEI Martin affirme que les Tobanye viennent du côté des Lôgnyuluk (Bunyunguluk en nomáand). Leur vrai nom est Eneet, terme qui évoque l'idée de migration. Les Eneet sont originellement un peuple guerrier qui n'a d'ailleurs rien perdu de son agressivité<sup>(102)</sup>.

Les traditions orales affirment qu'ils ont traversé la rivière Nubama et chassé les Bongando qui se sont retranchés vers les Yambassa du Canton Elip. Car les Bongando vivaient dans la forêt située entre les Lôgnyuluk et la rivière Nubama. « Les terres que nous occupons maintenant appartenaient au clan Kitiken. Nos pères les ont chassés comme ils ont chassé un autre clan, les Nebas. Mais non loin d'ici, on trouve un clan Kitiken. On peut supposer que ce sont les descendants des premiers. Mais rien n'est sûr. Certains disent que Mbono vivait du côté d'Ossimb II ; je ne puis rien affirmer. Je sais que notre père fondateur s'appelait OWE O OLUK. Tout notre clan s'appelle les BUNOWE, c'est-à-dire, les descendants de OWE. OWE a eu deux fils, MAAGA et EKWEI. MAAGA est allé chez les Bongando. Il y a formé le clan BUNMAAGA. EKWEI est resté ici. Je suis l'un de ses descendants. Le nom Tobanye est un nom de moquerie. Nos pères étaient de passage dans les anciennes terres des Bongando. Les Lôgnyuluk se moquaient d'eux en disant "Tù paanet'u ?" C'est-à-dire "Quels sont ceux-là qui passent ?"

Nos pères se sont mis en colère ; et ils ont combattu et chassé les Bongando pour s'installer sur leurs terres. Tobanye est donc le nom dérivé de la question qui fut à l'origine de la guerre entre les Bongando et nos pères».(103)

La tradition orale rappelle les alliances militaires qui existaient entre les Tobanye, les Ossimb et les Tchekos. Mais les Tobanye précisent qu'ils étaient plus vaillants et plus forts : "Nous allions chasser sur les terres des Tchekos et Ossimb. Et nous ramenions en entier tous nos sangliers". Cela signifie qu'ils ne payaient tribut à personne, contrairement aux usages qui autorisaient les chefs de terre à prélever une part des récoltes faites ou du gibier tué sur leurs terres. "Seuls les Bokito pouvaient nous tenir tête. Mais c'est l'arrivée des Européens qui les a sauvés de notre invasion".(104). Les Tobanye se souviennent principalement de deux de leurs grands guerriers : BUAPI BISIEK et MANAQU-NUK.(105)

c) Les Tchekos

Cekos vient de Iceku<sup>(106)</sup> mot qui désigne l'éléphant en langue nomáánd. La tradition orale cite comme père fondateur du clan Cekos un certain BEYEK venu des Lôgmakan chez les Basaa. "Il appartenait au clan Ndolikum que les Tchekos situent dans l'actuel arrondissement de Ndom et qu'ils appellent Nyokumelù. BEYEK avait trouvé un autre village babimbi ici. Il n'avait pas d'arme. Mais c'est par sa parole qu'il a fait fuir les autres Babimbi. Il n'y a pas eu de guerre. Il n'y a même pas eu d'éléphant tué. Mais BEYEK (ou BAYEK) s'est assimilé à l'éléphant, gros et puissant animal que tout le monde fuit. ICEKU est donc un surnom de conquête que diverses altérations ont transformé en CEKOS, en langue nomáánd. BEYEK était polygame. Il a donné le jour à sept

enfants : NYEKANA BEYEK, ATANDA BEYEK (fille), AMALA, BONDOOGNIA, BONON, OHABE, ELEMI. Ce sont ces enfants, frères germains, qui ont fondé le village Iceku (Cekos),<sup>(107)</sup>.

Les Babimbi expulsés par BEYEK ont traversé les collines, au-delà de la rivière Nohua<sup>(+)</sup>, non loin des Bunyunguluk, dans un village basaa nommé Imaandi. Les Tchekos tiennent ce village pour le point de départ de tous les Lemande. Car ils font dériver "Lemande" de "Imaandi". Cette assertion recoupe celle des Bunyunguluk qui citent un village, Imaandi, où serait allé s'installer Makani Noka. Il est du reste compréhensible que les Bunyunguluk préfèrent instinctivement la thèse de l'émigration vers Imaandi à celle de leur provenance du même village. Mais que tous les Lemande se reconnaissent sous le nom originel des Ndog Makan(i) ou Log (Makan(i), et que la généalogie cite un Makani basé à Imaandi (Ndom) d'où serait venu le nom Lemande, semble accréditer la thèse selon laquelle les Lemande sont de souche lointaine basa'a. On retrouve cette souche Imaandi chez les Basa'a de Tuba Ngom, chez Ntamack Laurent dans l'arrondissement de Ndom.

Les Tchekos sont formels : "Nous descendons des Basa'a, plus particulièrement du clan Lôgmakani que nous appelons en nomáánd Ndogmakan"<sup>(108)</sup>. Pour les Tchekos, c'est un descendant de Ndogmakan qui a fondé le village Bunyunguluk. Mais ils évoquent parfois Mbono comme le père fondateur de Lemande, et parlent alors d'Omaande Mbono... Cet ancêtre mythique revient comme un complément mythologique à la réalité historique mal définie des migrations, et des localisations approximatives.

---

(+) Connue par les Basa'a sous le nom de Liwa (cf. carte générale).

## Les Mbang et Dibum

Plusieurs raisons autorisent l'association de ces deux groupes ethniques : eux-mêmes se sentent si proches que les almanachs qu'ils impriment les rassemblent étroitement. Les Mbang et les Dibum se comprennent sans difficulté. Certains groupes ethniques sont reconnus ou, parfois, désignés par la manière dont ils disent "je dis que" (cf. Mboui). Les Mbang disent "mo a" comme les Basoo et Bakoko. Les Dibum "me a", exactement comme les Basaa. C'est que sur le plan historique, les traditions orales enseignent la parenté des Mbang et des Dibum avec les Basaa, dont ils constituent la partie la plus septentrionale. Pour Jean Claude Barbier, "ils se seraient installés dans leur site actuel vers la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle pour échapper à la traite des esclaves à laquelle les côtiers les soumettaient. L'administrateur colonial Raynaud n'hésite donc pas à situer l'origine des Dibum dans le plateau Babimbi, point de départ des migrations des Basaa vers la forêt, dans la direction Nord-Est-Sud-Ouest" (109).

Barbier souligne que les Mbang et les Dibum "comme les autres Bassa (...) ont suivi les longues migrations bantou à partir du plateau central de l'Adamaoua" (110). On estime habituellement que les Mbang sont des métis des Baso (111). La tradition orale semble confirmer cette origine méridionale des Mbang, qui auraient remonté le cours du Nkam. Selon cette tradition, KOMDIK est l'ancêtre fondateur de la plupart des peuples de la région, puisque ses cinq descendants seraient "MBANG, l'aîné, YABASSI, NDOGPENDA, YANGOM et YABO. KOMDIK avait donné à chacun de ses fils des épouses et des moutons. Des querelles s'élevèrent bientôt entre MBANG et ses autres frères : car lors des cultures agricoles, MBANG négligeait de parquer ses moutons. Un jour qu'il était parti vers la grande mer pour rendre visite à des amis, ses autres frères profitèrent

de son absence pour tuer ses moutons. Dès son retour MBANG se sépare de ses frères. Il part accompagné de sa femme et de son fils NDUM qui était déjà né. Il suit le cours du Nkam et le remonte jusqu'à sa confluence avec la Makombé. Là il découvre, en provenance de la Makombé, des épluchures de bananes et, par ailleurs, l'eau semble plus claire. Lorsque MBANG verra de la cendre entraînée par le cours de la Makombé, il aura la certitude que des groupes humains sont installés dans cette vallée. Il suit alors cette vallée et la remonte jusqu'à la source, à un lieu nommé "Lang", près de l'actuel village de Notoron. Durant cette longue migration, lui et sa famille se nourrissent de terre rouge et de fruits sauvages. Arrivé à Lang, le groupe migrant est découvert par des chasseurs Dibum. Ceux-ci souhaitent faire du nouvel arrivant un captif ; mais ce dernier a la ruse de se présenter comme l'avant-garde d'un groupe nombreux, et menace les chasseurs Dibum de représailles : il est le chef et des gens le suivent <sup>(112)</sup>.

Le fils de MBANG, NDUN (ou NDUN KISSA) aurait eu deux fils, NSANG et INUNE dont les descendants respectifs seraient les Yanissang et les Yanune. Un jour que ces deux fils partirent à la pêche à l'épervier, ils ramenèrent un étranger, que leur père adopta et auquel il donna le nom de NSAMTONG. Ces trois garçons furent très féconds; les Mbang qui ne cessaient de se multiplier durent, très tôt, conquérir davantage d'espace vital.

"Ce furent eux qui mirent les Basaa de Yabassi en plus grand péril. Les Mbang effectuèrent, en effet, une rigoureuse avancée Nord-Sud dont témoigne encore la forme allongée du canton. Les Mbang de Benga avaient atteint la rivière Mahé à dix-huit kilomètres au Nord de Yabassi lorsque les Allemands établirent le statu quo" <sup>(113)</sup>.

D'après les traditions orales "c'est d'abord ici à Mengele (\*) que vivait BIKE DJOMBE dont le fils, KUMKANG DINGUNG, est devenu le chef des Yabassi. Ils sont partis d'ici. Et non loin de l'actuelle gendarmerie de Nkondjock, on trouve le village Nkongmalang (\*\*) qui était habité par les Yabassi, mais qui a été évacué sous la pression des Mbang" (114).

Les Mbang se présentent donc comme un peuple guerrier, qui savait fabriquer le fusil traditionnel (cáp) avant l'arrivée des Européens. La puissance du fusil introduit par les Allemands (koho ngáá) a dissuadé les Mbang quant à la poursuite de la guerre d'expropriation contre les Yabassi. Le récit pittoresque de la première rencontre des Mbang avec les Blancs l'atteste. Car de leur propre initiative, jamais ils n'auraient arrêté la guerre, leur ambition étant d'atteindre le Nkam.

Mais les Mbang ont dû mettre un terme à leur fougue expansioniste par une procédure traditionnelle dont voici le récit : "Nos pères ont pris un chien noir, à quatre yeux, une tortue (kuu) et un coq rouge (njongo kup). Ils les ont immolés dans la forêt. Chacun d'entre eux devait, sous serment, tremper son index droit dans le sang des trois bêtes, le lécher en déclarant qu'il ne reprendrait plus les armes. Il fut alors convenu que la guerre était finie, et que chaque Mbang pouvait s'installer où bon lui semblerait, à l'intérieur du territoire conquis. C'est pour cela que les Benga, avant-garde Mbang, n'ont plus quitté ces terres où la fin des hostilités les avait trouvés.

---

(\*) Un quartier de Nkondjock

(\*\*) Nkongmalang = en basaá - Terre des oignons ou des Lys.

Quant aux trois bêtes du rituel, elles n'ont pas été mangées, mais enterrées" (115).

Les Mbang se sont prévalus de ce rite pour justifier leurs refus de suivre leurs voisins Basaa et Bamiléké dans la lutte pour l'indépendance du Cameroun. Par ce rite, disent-ils, ils avaient définitivement enterré la hache de guerre, quelles que fussent les circonstances...

Comme les Mbang, les Dibum sont de souche Basaa, si l'on se réfère aux critères linguistiques et historiques. Comme les Basaa, les Dibum disent "me a", (je dis que). La tradition orale rapporte que les pères fondateurs des Dibum sont PAA HISE et MATIN MA NDJOCK. (+)

L'analyse révèle qu'il s'agit moins de noms que de surnoms que deux pèlerins se seraient donnés pour rappeler les longues distances couvertes à pied (116).

Les Dibum occupent un "pays très riche grâce à son sol et à son climat. Population évoluée et anarchique, chefs sans autorité, habitation déplorable. Les gens se dispersent à la seule annonce d'une tournée administrative, dans les innombrables massifs boisés et accidentés" (117) ;

Cette appréciation des Dibum par l'administration coloniale rejoint celle portée en 1933 sur les Mbang. "Les gens du Mbang ont l'esprit des gens de la forêt. Ils souffrent d'être contrariés dans leur mode de vie et trouvent en s'égarant en brousse, un refuge contre les diverses contraintes administratives (...). Ils ne reconnaissent à leurs chefs que peu d'autorité (...). Les Mbang font preuve de plus de vitalité que les Basaa. S'ils sont plus difficiles à administrer,

---

(+) en basaa, pal hisé = sabot de lièvre  
matin ma njock = pattes d'éléphant.

on peut, une fois en main, plus obtenir d'eux que des premiers" (118).

S'il est frappant que les Mbang et Dibum présentent le même profil psycho-politique, il n'est pas indifférent non plus d'observer que ces groupes déjà proches ne s'appréhendent qu'en comparaison avec les Basaá, leur souche commune.

Les Mbang et les Dibum se rejoignent enfin par leur occupation de l'espace : en plus de leur habitat dispersé par souci d'autonomie, l'on remarque une "très grande mobilité à l'intérieur de l'aire ethnique" (Barbier, p. 265). Il ne s'agit de rien de moins que du souci d'indépendance hérité des origines, et qui fait contraste avec la soumission observée chez les groupes Bamiléké voisins à l'Est de la Makombé, où les chefferies sont fortement structurées. Mbang et Dibum constituent ainsi l'avant-garde septentrionale des sociétés segmentaires<sup>(119)</sup> face aux sociétés à pouvoir centralisé en provenance de l'Ouest du Cameroun.

#### Les Nyokon

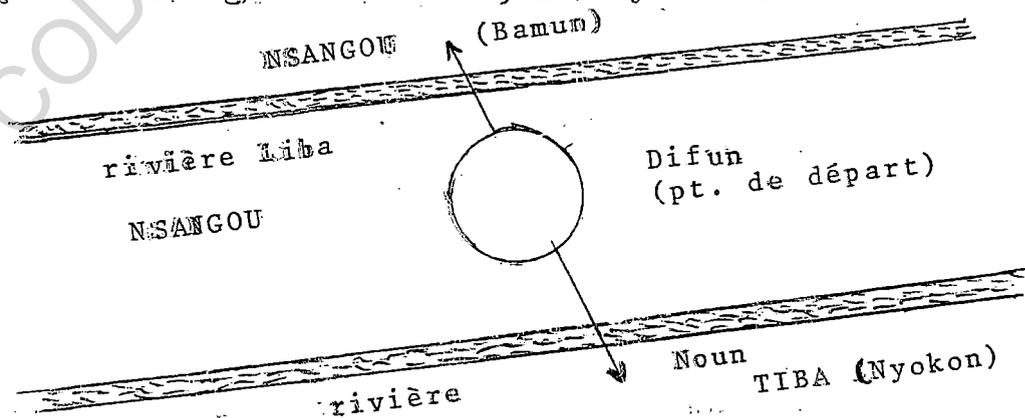
Ce groupe ethnique est installé entre Makenene et Tonga, sur la route Ndikinimeki-Bangangté. Leur nom viendrait de la formule "nyoko", "je dis que"<sup>(120)</sup>. D'après la tradition orale, les Nyokon habitaient le pays Tikar, à Paar Madifum. Les Nyokon et les Bamun descendraient d'un même père, du nom de DIFUM. Tous parlaient le tikar. A sa mort, DIFUM laissa deux garçons, NSANGOU POOMBIE et TIBA MBANGPENG NGOUNG. Tous deux eurent une soif violente de pouvoir. Une guerre fratricide éclata. Mais il y eut un moment de réconciliation : les notables remirent à chacun des princes un bracelet en cuivre, symbole de la puissance et du pouvoir. Mais NSANGOU voulait un pouvoir sans partage ; il continua de persécuter son frère pour s'approprier le second bracelet. TIBA

s'esquiva, descendit le cours du Noun jusqu'à Ndumtan, un village de savane actuellement inhabité.

Sous la pression de NSANGOU, TIBA dut repartir de Ndumtan pour un autre lieu, Mbangre, un site que les Nyokon peuvent encore reconnaître et qui se trouve "à une journée de marche rapide". La rupture ainsi consommée entre les deux frères ennemis, TIBA dut descendre vers le Sud, dans la forêt alors inoccupée, jusqu'aux rivières Nihep et Makombé.

NSANGOU tenta de les y traquer. Mais la fatigue et la brutalité du relief l'obligea à déclarer la trêve. Mais il exigea beaucoup de richesses par une nouvelle qu'il envoya à TIBA : "Nous nous sommes beaucoup battus. Vous êtes dans une zone riche où s'acquièrent colas, poudre, sel, fusils et huile. Apportez-moi de ces richesses et je mettrai fin à notre guerre fratricide" (121). Cette nouvelle trouva que TIBA venait d'être emporté par une violente maladie.

Son fils PENG NGUOUNG pris la relève et organisa l'expédition qui devait remettre des offrandes à NSANGOU. En échange, ce dernier remit cadeaux, femmes et esclaves. Ce fut le pacte de paix, jusqu'à l'arrivée des Allemands. NSANGOU regut la rive gauche du Noun, les Nyokon la rive droite.



(croquis esquissé à Nyokon sous la dictée de nos informateurs)

La frontière traditionnelle entre les Nyokon et leurs voisins Bangangté de l'Ouest est la rivière Maham ; ce sont les Français qui l'ont ramenée à la rivière Ndé. Aussi les Nyokon qui habitaient Tonga ont-ils traversé le Ndé de l'Ouest vers l'Est pour rejoindre leurs parents. La rivière Makombé indique la frontière sud avec les Yabassi, le Noun la frontière nord, et la rivière Makena (Makenene) est la frontière orientale avec les Banen.

Sur le terrain, un groupe ethnique est très voisin des Nyokon : les Kinding. Ce groupe d'origine Bangulap n'a été constitué qu'à la suite d'un mariage. En effet, le grand-père de l'actuel chef Nyokon, KAMANDA Jean, du nom de EMBEN-GANDJIK, a marié sa fille à HENKO (un Bangulap) et lui a offert du terrain dans cette zone. HENKO a donné naissance à un fils, KINDING HEU, qui était neveu des Nyokon. A la mort de HENKO, le chef Bangulap nommé BANUNGA s'est mis à exiger le retour de KINDING HEU en pays Bangulap. Les Nyokon ont retenu leur neveu à la suite d'un procès tenu à Tongo (Yabassi), et à la suite duquel KINDING HEU s'est déclaré culturellement Nyokon. A la suite de cette récupération, la localité habitée par les descendants de KINDING a été baptisée KINDING-NYOKON. Mais avec le temps, les Kinding se sont émancipés au point de rejeter l'appellation KINDING-NYOKON pour plutôt se faire appeler KINDING NJABI et KINDING NDE. Actuellement ils constituent un groupe distinct avec un parler différent du parler Nyokon.

On trouve une enclave Nyokon à Bonek en plein milieu du pays Yambetta. La tradition orale affirme que ces populations, qu'on peut appeler les BONEK, vivaient avec les Nyokon sur la colline Ondol u bisiek, dont le chef était OMBA BIKET. Le nom originel des Bonek est Atomb (fatigue).

Ce nom de dérision leur vient du fait qu'ils ont montré fort peu de bravoure pendant la guerre des Nyokon et des Bamun. Car ils ont déserté le champ de bataille et quitté leurs frères en lutte<sup>(122)</sup>.

Mais dans leur fuite et leur quête d'un refuge, les Atomb, sous la conduite de OMBA BIKET et surtout de son fils BIONGON MBAM, ainsi que de BISIEK BIONGON, ont délogé certains clans Yambetta pour envahir leurs terres. Ils sont ainsi passés par plusieurs étapes, (Ondol u Bisiek, Kibum, Banessen, Bayanfan, Ninguessen) avant de s'installer définitivement à Bonek, leur site actuel.

Comme les Atomb étaient cependant une minorité entourée de Yambetta, ils en ont subi une influence renforcée par la pression des Européens soucieux de créer des unités administratives contrôlables.

Qu'il s'agisse des Nyokon riverains du Ndé ou des Atomb installés en îlot au milieu des Yambetta, des constantes demeurent : une résidence lointaine commune au bord du Noun, la guerre contre les Bamun et la fuite en rang dispersé vers le Sud. Les Atomb s'étant désolidarisés des Nyokon proprement dits, ils ont fui vers le Sud-Est tandis que leurs frères se retranchaient dans les forêts du Sud-Ouest. Il convient cependant de noter que les Nyokon limitrophes du Ndé ne semblent pas se souvenir des Atomb qui, eux, se réclament des mêmes origines qu'eux. Les différences linguistiques sont importantes : pour l'expression "je dis que", les Nyokon disent "nyo ko a" les Yambetta "nkoo" (à Kibum), nyokoo (à kon) les Babeta nyon ku óó. A Bonek, les Atomb disent plutôt "Esene a", ce qui rappelle vaguement le "mese a" des Banen.

### Les Yabati

De l'avis de nos informateurs, le mot Yabassi est une déformation de Yabati ou descendants de (s) Bati. Le groupe connu sous cette dénomination se réclame des "Basoo ba dikol" plus précisément des Bati de l'Arrondissement de Ndom. Comme les Basaa, les Yabati affirment que leurs lointains ancêtres sont sortis de la grotte Ngok Litúbá appelée en Yabati Ngog diba. Ce groupe, qui a manifestement migré du centre vers le littoral, déplore la trop forte influence que les côtiers (Duala, Bodiman, etc...) exercent sur eux. Cette influence s'observe dans la transformation des préfixes "ndog", "log", "ya", (traditionnellement utilisées par les Yabati pour désigner un clan) en "bona". L'un des exemples les plus en vue en est l'appellation du canton Bonabike, à l'Ouest du centre urbain de Yabassi. "Nous les Bati étions "ndog" ou "log" ou "ya" c'est-à-dire "descendants de..." C'est le contact avec les Duala qui nous a trompés ; car maintenant on nous appelle ici Bonabike et non plus Ndogbike ou Logbike comme on aurait dû. Nous sommes des Yabati. Notre patriarche, Bati ba Penda de Logtoga me l'a confirmé avant sa mort. Il semble que l'erreur se soit glissée au moment d'écrire le nom de notre groupe. Notre grande famille a comme voisins les Yangom, Yakan, Yadibo, Yankonge... tous descendants des ancêtres sortis de la grotte..." (123)

Partis de la savane, les Yabati seraient d'abord parvenus dans la région de l'actuel arrondissement de Nkongok (Nkondjock), avec pour principale motivation la conquête des terres fertiles et du sel. Tous recherchaient la route du sel, "njal sogó". Ils voulaient, disent-ils, déterminer le site d'où le sel sortait de terre. Il s'est développé dans la région une sorte de mythe du sel. A Nkongok, les Mbang

citent un étang d'où ils extrayaient du sel par évaporation, dans la forêt Sombe Pee. Cette extraction n'a été abandonnée qu'à l'arrivée du sel que les Européens introduisaient par la côte. Cette transaction étant somme toute récente ne peut avoir été à l'origine des lointaines migrations des groupes concernés. Cette version qu'on pourrait nommer "version du sel" ne fait pas l'unanimité chez les Mbang et Yabati.

Leurs traditions orales rappellent en effet que Bati avait deux fils dont la cohabitation s'était avérée difficile : l'aîné s'étant attribué toutes les bonnes terres, le cadet dut s'exiler pour échapper à la disette. Ses nombreux descendants formeraient les Mbang, les Bakoko et les Basoo. La première étape de cette longue migration fut Nkonzok, site où les migrants trouvèrent des refuges sécurisants sous la forme de grottes. A partir de cette étape, un certain Bike apparaît et s'impose. Mais les Mbang tolèrent mal la présence de ces nouveaux arrivants et les poussent vers le Sud. Les Yabati à leur tour affrontent les Bandem, éloignent les Bodiman, avec pour tenace ambition d'être les plus proches des étrangers qui remontaient le fleuve Nkam et apportaient le sel\*.

---

\* L'actuelle résidence du préfet serait bâtie sur le premier site jadis occupé par la première vague d'immigrés Yabati. La tradition orale évoque constamment "Ndip Dingun" un endroit dangereux et extrêmement profond du fleuve Nkam, que s'était réservé Dingun, fils de BIKE, l'un des pères fondateurs des actuels Yabassi. Dingun di Bike a dirigé les Yabati jusqu'à l'installation des Européens. Ses frères de clan l'avaient établi comme vigie sur les rives du Nkam, et s'étaient retirés vers l'intérieur (Nkomalaq, etc...) prêts à répondre à tout appel ou à toute alerte.

Malgré ces conflits, les Yabati se reconnaissent de profonds liens de parenté avec les Mbang : ils s'appuient sur leur provenance commune du "pays de la grotte" et sur une intercompréhension linguistique manifeste. Mais les Yabati ne reconnaissent pas la supériorité militaire des Mbang, bien que ceux-ci soient parvenus à Benga, et que les Yabati aient été forcés de reconstituer un second village, Nkonmaling, du nom même de celui qu'ils avaient dû abandonner sous la pression des Mbang\*.

La seconde réserve porte sur l'occupation des rives du Nkam. Les Yabati se présentent habituellement comme les tout premiers occupants de cet espace. Cette version est fortement contestée par les Banya, un groupe ethnique vivant à proximité du Nkam, mais qui ne se classe pas parmi les Bantous du Centre eu égard à ses origines. Il s'agit en effet des Bantous Grassfields.

Les Banya viennent de l'Ouest, et se réclament des Bonkeng. L'actuel chef Banyā\*\* affirme que les Banya ne sont pas Yabati ; ils viennent du côté de l'actuelle ville de Dschang : "nous avons dû, dans nos migrations vers l'Est, combattre et vaincre les Bakaka. A Loum, mon ancêtre SON a installé un de ses fils OLO dont les descendants actuels sont les Bonaolo ou les Bonandame et les Bonaolo de Loum, les Bonalebé de Munga et les Bonako de la vallée vers Duála. Car Ngimbon avait installé ses quatre fils (Ndame, Lebe, Olo et Ko) tout le long de son parcours, pour occuper lui-même les bords du Nkam. Ici nos ancêtres ont trouvé comme autochtones les Ndokolo. Ils les ont durement combattus et

---

\* Ce village est situé derrière l'actuel poste de gendarmerie de Nkondjock. Il a pour nom Nkonmaling : (en basaa terre des oignons ou terre des lys)

\*\* NSIA BENGA Richard, né le 13 mars 1938

les ont scindés en deux groupuscules : le premier est localisé à environ un kilomètre du centre de Yabassi, avec pour chef actuel SONGWE BEYAMBE Ebénézer. Le second groupuscule, les Ndogmissambe vit sur les rives du ruisseau Tumbulu. Après avoir éloigné les Ndokoko, les Banyas se sont attaqués aux vagues des Yabati qui arrivaient. Ceux-ci en gardent un souvenir si douloureux qu'ils nous appellent encore "Mbele" ou "méchants tueurs". Il n'est donc pas exact que les Yabati déclarent qu'ils ont, les premiers, occupé les bords du Nkam : le site de l'actuelle résidence du Préfet fut jadis la propriété de Ngomboŋ, un ancêtre Banyas. J'ai des documents sur cette question. Ngomboŋ s'étant aperçu de la stérilité des sols et du danger que le Nkam représentait pour ses enfants a cédé ce terrain à DINGUNG di BIKE contre des femmes, et des défenses d'éléphants que les Yabati avaient ramenés dans leur fuite devant les Mbang. L'endroit profond du Nkam actuellement appelé Ndip Dingung appartenait donc d'abord à Ngomboŋ, le père fondateur des Banyas. C'est à la suite des négociations susmentionnées que Ngomboŋ a traversé la rivière aujourd'hui appelée Batka et qui, actuellement encore, sert de frontière entre le Centre de Yabati et le quartier Banyas. Le nom originel de cette rivière c'est "Batagi", un mot Banyas qui exprime l'idée de vigie, de sentinelle. Car c'est de cette rivière que les Banyas surveillaient l'entrée de leurs nouveaux territoires. Mon père m'a laissé des documents rédigés en langue allemande, et qui prouvent que ce sont les Banyas qui ont cédé leur terrain aux Yabati".<sup>(124)</sup>

Cette mise au point aussi précise que ferme a été obtenue au cours d'une séance de travail qui réunissait les représentants des deux groupes Yabati et Banyas et dont l'objet discret était la confrontation et la vérification

des traditions orales relatives aux migrations des Yabati. Ces derniers n'ont opposé aucun argument de poids aux rectificatifs du Chef Banyà, ce qui nous a autorisé à retenir la mise au point comme donnée historique digne d'être portée à la connaissance des milieux scientifiques.

### Les Yambassa.

"Le nom Yambassa était en fait le nom d'un village encore connu comme tel. C'est à la suite de notre guerre avec des cavaliers venus du Nord<sup>+</sup> que ce nom a été étendu à tous les groupes de la région. Mais ce n'était pas originellement un nom global". (125)

A cheval sur les actuels Arrondissements d'Ombessa et de Bokito dans le Département du Mbam, les Yambassa sont limités par la Sanaga et le Mbam au Sud-Est et à l'Est, par la rivière Lihua au Sud-Ouest ; au Nord-Est par les Bafia et au Nord-Ouest par les Lemande.

Idelette Dugast a souligné la difficulté "d'avoir des renseignements exacts et sûrs sur cette population... [qui] paraît en tout cas ne présenter aucune unité et être constituée de trois éléments hétérogènes" (126). Ces trois éléments correspondent à trois vagues migratoires mal définies. Si I. Dugast identifie le sous-groupe Mehele<sup>++</sup> comme "l'élément le plus anciennement installé", elle se réfère aux autres éléments par des termes si vagues ("peuplade" et "migration") qu'il est aventureux de nommer le groupe auquel il est fait allusion.

---

+ Ces gens descendaient du Nord à cheval, par le pays Tikar et Bahouté. Les ânes portaient leurs bagages. Ils traversaient les ruisseaux sans problèmes et le Mbam à l'aide de pirogues.

++ Mmàála.

Cependant, si des enquêtes sur le terrain confirment l'hétérogénéité évoquée par I. Dugast, elles permettent aussi bien de déterminer avec plus de précisions quatre sous-groupes Yambassa.

En effet, "les populations Yambassa ne forment pas une seule entité, mais semblent être composées de plusieurs éléments"<sup>(127)</sup>. Il s'agit des Gunu, des Mmaala, des Elip et des Yanben qui forment autant de cantons. De tous les Yambassa, seuls les Gunu (à Gueboba, Guefigue et Baliama...) se réclament de Mbono, l'ancêtre mythique de la plupart des groupes ethniques des habitants des deux Arrondissements de Bokito et d'Ombessa. Encore qu'ils l'affirment sans réelle conviction. Les Gunu soutiennent cependant qu'ils sont des frères lointains des Lemande et des Kiki (autres descendants présumés de Mbono). Leurs aïeux ne sont descendus des montagnes du pays Lemande que pour conquérir de nouveaux espaces. Ils ont dû combattre les Basaasa (les Sanaga), les obligeant ainsi à traverser le Mbam vers les Babute et la Sanaga vers Ebebda. Un pacte de non agression fut signé jadis sous le symbole de l'arbre Undi, planté au bord du Mbam, pour marquer la frontière entre les Basaasa et les Gunu. Ces derniers se disent plus proches des Yanben que des autres sous-groupes Yambassa : puisque la tradition orale affirme que Yanben était le premier fils de GUNU, dont il se détacha par volonté d'autorité personnelle. Il descendit alors au Sud-Ouest de Bokito jusqu'aux bords de la Sanaga, où il dut combattre et vaincre les Basoba Likol, pour fonder la localité qui devait plus tard devenir le canton Yanben.

a)- Les Elip

Les Elip affirment qu'ils sont venus du côté Est du fleuve Sanaga qu'ils ont traversé sur un gros serpent.

"Les Elip qui vivaient autrefois sur la rive gauche du Mbam, avancèrent vers le Sud et traversèrent la Sanaga pour s'installer parmi les Mangisa. Puis retraversèrent de nouveau la Sanaga, cette fois-ci d'Est en Ouest, pour finalement occuper l'étendue de la plaine que traverse le cours inférieur du Lébamo"<sup>(128)</sup>.

Cette traversée s'est effectuée par vagues successives. Les villages Botombo, Kananga, Balamba et Kelkoto ont été occupés par les dernières vagues d'immigrés. Une bonne partie d'entre eux est restée de l'autre côté du fleuve. Les Elip n'ont pas eu à lutter pour conquérir leurs terres actuelles. Mais le clan a connu des conflits internes à cause des raptés de femmes et des revendications foncières. Les Kelkoto, dont les terres sont fertiles, durent souvent repousser les assauts de leurs autres frères Elip.

Quant aux Elip de Balamba et de Bombato, ils se réclament d'un ancêtre Lemande, chasseur de son état, qui se serait aventuré jusque dans leur site actuel alors très giboyeux. L'un des pères fondateurs du nom de BOGOGOTA a dû combattre et expulser les Kisele<sup>(+)</sup> (qui occupaient le site de l'actuel marché de Balamba) habitants d'un village voisin de ce nom dont la progéniture n'a pas totalement disparu (on les trouve encore dans le village appelé Yambassa). Les Elip ont connu la pression Babuté dont les tentatives d'invasion s'expliquaient par leur volonté d'exporter l'Islam. Ils ont traversé le Mbam en pirogue par le lieu dit Enangana, avec pour objectif d'éliminer le chef Yambassa KIBILE dont le rayonnement était grand dans toute la région.

---

(+) Les Kisele sont un clan aujourd'hui dispersé et en voie de disparition. Nous n'en aurons entendu parler que dans le canton Elip, à Balamba et Bombato, sans de réelles précisions.

On peut retenir de manière générale que si les Elip soulignent la diversité de leurs origines, ils revendiquent une stabilité relative qui n'empêche cependant pas d'observer que les Elip méridionaux affirment qu'ils ont émigré de l'Est vers l'Ouest en traversant la Sanaga. Ils sont nommément cités à propos du mythe du fleuve relatif à la traversée de la Sanaga, tandis que les Gunu et les Yanben, joints aux Elip de Balamba et Bombato, tracent un axe de migration Nord-Ouest/Sud-Est-Sud, dont le point de départ se situe dans les montagnes Lemande, aux environs d'Ossimb II.

b) - Les Mmaala (ou Mhéle)

"Selon leur tradition, les Mhéle disent être les premiers à avoir occupé le pays. Ils étaient dispersés auparavant à travers la savane, mais ayant subi la poussée d'autres ethnies, les Mhéle sont actuellement massés le long du cours supérieur de la rivière Lebamo"<sup>(129)</sup>.

Mmaala signifie "je dis que". La tradition orale rapporte l'existence de trois couples de personnes (les Mmaala disent trois jumeaux) Beny et Bokito, Odiolomo et Kedia, Bungwa et Nwilidie. Ce sont ces trois couples qui auraient fondé le canton Mmaala.

La coexistence fut paisible jusqu'au moment où les Kedia chassèrent ceux qui devaient plus tard s'appeler Beny pour avoir été formés par un noyau de quatre rescapés (beny = quatre). En effet la tradition raconte que pendant la dispute fratricide qui opposa les frères Mmaala, seuls quatre personnes échappèrent aux massacres des Kedia.

"L'origine de la querelle est une chèvre que l'ancêtre des Kedia, un certain MOSKAMO, devait à OBIOGUNU, le père fondateur des Beny. Quant celui-ci alla réclamer sa chèvre,

O BIOGUNU trouva que MOSKAMO était dans la forêt. Conformément à ce qu'ils avaient convenu en pareil cas, O BIOGUNU joua d'un tam-tam pour appeler MOSKAMO. Malheureusement, il avait battu un tam-tam sacré interdit à tout profane et à tout étranger. Tout le village de MOSKAMO se souleva et renvoya O BIOGUNU chez lui après que celui-ci eut justifié son sacrilège. La colère du groupe se retourna ainsi contre MOSKAMO, à qui il fut reproché d'avoir permis à un étranger de battre du tam-tam sacré. On lui infligea comme sanction d'offrir une chèvre au clan. Quelques temps après, O BIOGUNU revint chez MOSKAMO chercher sa chèvre qu'il n'avait toujours pas récupérée. MOSKAMO lui répondit qu'il avait dû remettre une chèvre à son clan pour se faire pardonner le sacrilège que lui, O BIOGUNU, avait commis. Il en conclut qu'il s'était acquitté de sa dette vis-à-vis d'O BIOGUNU. Ce dernier ne l'admit pas ainsi. Ce fut l'origine de la guerre entre O BIOGUNU et MOSKAMO .

O BIOGUNU et les siens, moins nombreux, battirent en retraite. Certains se réfugièrent sur un arbre que dans leur fureur les Kedia abattirent. Quatre rescapés se retranchèrent dans une termitière (gesombo). C'est là que les chiens d'un chasseur du village Bakoa, nommé ETUGE, purent les repérer. Le chasseur demanda à savoir "qui" ils étaient. Ils pensèrent, eux, qu'il demandait "combien" ils étaient et répondirent: "Nous sommes quatre". C'est de là qu'est venu le nom BENY. ETUGE, le chasseur Bakoa, sortit les Beny de la termitière, leur offrit protection et hospitalité : il leur remit un tam-tam d'alerte dont ils joueraient en cas d'agression, et il leur montra des terres à occuper au lieu dit Gelolo. Mais tout le vaste espace au Sud-Ouest de Beny demeurait vide (giolo). On y installa donc des hommes pour faire écran aux Lemande (notamment aux guerriers Tobanye). Les hommes ainsi installés fondèrent le village actuel Yoro, déformation de giolo". (130)

La souche des Mmaala semble donc se trouver chez les Beny. Ceux-ci se souviennent encore que le père-fondateur de tous les Mmaala est OSOGOSOG; alors que par l'immémoriale, les Mmaala de Yoro déclarent qu'ils sont sortis de la rivière ASSAGA, non loin du lieu dit Duanja où se rencontrent deux branches de ladite rivière. Mais tous les Mmaala de Yoro comme de Beny attestent l'authenticité du récit d'ETUGE le chasseur. Le nom du village Bumbwa rappelle ce récit. En effet le nom Bumbwa en Mmaala signifie "qui a été dépisté par des chiens".

Les Beny payaient tribut aux habitants du village Bakoa à qui ils devaient remettre la peau du ventre de tout gibier tué. Pour se libérer de cette contrainte qui les agaçait au fil des ans, les Beny conçurent un stratagème : sachant que les Bakoa ne mangeaient pas de la panthère, ils en tuèrent une et leur en présentèrent la peau du ventre. Le refus des Bakoa fut catégorique. Les Beny en profitèrent pour rompre le pacte et proclamer leur autonomie. Ce fut la guerre. Celle-ci se termina au profit des Beny, lesquels avaient eu le temps de se multiplier et de se consolider.

#### Conclusion sur les Yambassa

Le mot Yambassa est trompeur sur le plan historique parce qu'il fait croire qu'il existe une ethnie Yambassa. La population connue sous cette appellation est composite ; elle serait bien plus hétérogène, n'était la langue de plus en plus commune aux quatre sous-groupes, Mmaala, Elip, Yaqben et Gunu. "Il y a déjà 40 ans lorsque TESSMAN étudiait les Yambassa, il rapporta que ceux-ci ne se considéraient pas appartenir à un seul groupe"<sup>(131)</sup>. Mais s'ils se comprennent de façon relativement parfaite, les Yambassa

ont une histoire aussi complexe que celle des Banen et des Lemande. La multiplicité des courants de migrations explique cette complexité qui ferait dire de la plupart des Bantous du Centre qu'ils sont un ensemble à histoires, dont l'histoire obéit à une chronologie sans date qui fait largement appel à la tradition orale et même à l'anecdote, pour être quelque peu cernée. Ces peuples caractérisés par une mouvance permanente pouvaient-ils prétendre à une histoire qui fût stable et suivie ? Il semble donc imprudent, dans l'état actuel de nos connaissances, de proposer de cette histoire autre chose qu'un tracé indicatif. Mais le mouvement général ébauché par ces indices reçus de la tradition orale révèle que les Bantous du Centre obéissent à l'axe de migrations Nord-Sud, Sud-Est pour les Banen, les Nyokon, et les Yambeta, à l'axe Ouest-Est pour les Lemande et les Yambassa (Gunu, Mmaala), les Elip ayant évolué du Sud-Est vers le Sud-Ouest, les Yanben du Nord-Est au Sud-Ouest.

#### Les Yambeta

Le mot Yambeta est une association de deux termes : Yajan (recevoir, accueillir) et beta (soldat, guerrier). Il est de création récente, car il date de la période coloniale allemande, quand les indigènes devaient se saigner pour nourrir les soldats. A force d'entendre les interprètes inviter les indigènes à accueillir les soldats à chaque visite ou inspection officielle du chef Blanc, et à force d'entendre les indigènes répondre qu'ils vont accueillir les soldats, les uns et les autres ont appelé Yanbeta les divers groupes ethniques qui les recevaient pendant les tournées de l'administrateur colonial.

Comme dans le cas des Banen, les Yambeta sont d'origines diverses. Chaque groupe ou village se réclame d'un

ancêtre particulier. Seuls les Babeta, leurs voisins immédiats, affirment qu'ils descendent tous de Tek, ancêtre originaire de Bandonga, une localité située dans le Ndé actuel, après Tonga. TEK en serait parti à cause de la trop grande mortalité de ses enfants. Arrivé à l'emplacement actuel des Babeta, il donna le jour à un fils, TIMIN, qui engendra BETA (par ce nom, TIMIN évoque "la guerre" dont son père TEK a été victime, guerre morale qui provoquait la mort de ses frères) ONKON, et SANE (par ce dernier nom, TIMIN évoque son origine lointaine). BETA et SANE étaient fils d'une même mère et ONKON leur demi-frère. BETA fonda les Babeta (descendants de Beta), ONKON les BONKON et SANE les Bamasane. Mais Babeta et Bonkon durent se battre et se séparer à cause d'un accident. Au cours d'un jeu, un fils Beta creva par inadvertance l'oeil d'un fils ONKON. Ce fut la rupture entre les deux frères ; les descendants de ONKON émigrèrent<sup>+</sup>. Beaucoup s'en allèrent vers l'actuel Kon Madon et Kon Kidun. Aussi le terme Yambeta désigne-t-il plus une configuration politique et administrative qu'il ne traduit une réalité démographique et historique homogène. Toutefois, les données linguistiques et culturelles sont relativement identiques : les Yambeta qui se comprennent sont les Kon (Kon centre, Kon Madon et Kon Kidun, les Bebés, les Babeta, les Bonkon ou Bunkun et les Begi. Quant aux Kibum (Kibum I et Kibum II), leur éloignement par rapport aux autres entraîne un isolement linguistique : il n'y a pas d'intercompréhension véritable entre les Kibum et les autres Yambeta.

---

(+) Ici la tradition orale perd la trace de SANE et de ses descendants.

Les Yambeta ont connu des conflits internes et externes :

a) Conflits internes : Les villages Bamuko et Banyomen avaient dans le passé un seul chef et se faisaient appeler les Bunkun. Mais peu après le départ des Allemands, un certain NDAFE SIADE, ancien combattant (de l'armée allemande) provoqua la sécession : il était Banyomen et il se révolta contre la suprématie du village Bamuko sur le Banyomen. Cette guerre fratricide sépara les deux villages dont chacun eut désormais son chef. KASIEK Simon pour Banyomen et NSANGO Tobias pour Bamuko sont les chefs actuels.

b) Conflits externes : la tradition orale a enregistré des conflits externes entre les Begi et les Bebis, et entre les Begi et les Muken (Bafia). La première guerre éclata au marché de Lek parce qu'un Bebis s'était permis de bousculer la belle ASSEN ANO EN, une femme Begi. Le second conflit éclata au marché de Balam, à proximité de la rivière Maa, à la suite d'une absorption excessive de vin de palme. Dans les deux cas, le grand guerrier Begi, OMANG, dirigea et gagna la bataille, obligeant les vaincus à faire acte d'allégeance. D'autres conflits extérieurs opposèrent les Yambeta aux Balom et aux Bapé pour cause de femme ou de terrain.

La tradition orale se souvient encore de la guerre violente que les Bunkun menèrent contre les Balom, venus les envahir de la rive gauche du Noun. Les Bunkun durent, sous leur chef YUGULUG E BEYE s'allier aux Babeta pour repousser l'agression. Cette alliance s'imposait du reste aux Babeta, riverains du Noun, car les Balom de l'autre

rive devaient passer sur eux pour atteindre les Bunkun<sup>+</sup>.

Malgré cette victoire des Yambeta sur les Balom, certains de leurs ennemis s'infiltrèrent dans le territoire Yambeta : c'est le cas des Kalom<sup>(++)</sup> venus chercher quelque abri en territoire Yambeta.

D'une manière générale, les Yambeta se souviennent des guerres contre les Balom, et plus spécialement des guerres que les Babeta engagèrent sous la direction de TEK contre les pygmées (maliāŋ) pour les expulser des terres qu'ils convoitaient. Ces pygmées, chassés à sons de clochettes (nkeŋ) et de flèches (tonjen; sing. nonjen) durent traverser le Noun vers les Balom et les Tikar pour se retrancher dans la forêt.

Dans son Histoire des peuples Yambeta du Mbam de 1650 à 1934, BERIKA BENAUMBE Michel insiste sur les mouvements de populations regroupées en cantons, sur leur diversité ethnique : il évoque la présence des pygmées qui chassaient l'éléphant dans la savane. Hans Wilhem souligne l'attrait que la présence de l'ivoire exerçait sur les Bamun dont l'influence est encore sensible en 1910.

Bien que l'histoire des premiers occupants de cette zone soit mal conservée, donc mal connue, la tendance est de tenir les pygmées pour les ancêtres lointains des Yambeta. Mais l'on cite aussi les Banoka, groupe ethnique

---

+ Les Yambeta sont séparés des Balom par le Noun qui coule à 7km de l'axe Bafia-Ndikinimeki. Les Babeta sont les voisins immédiats des Balom. On les rejoint par une piste que traverse les ruisseaux Nkén et Ngwôndôn et qui dessert le marché Nkobi. Les Balom viennent régulièrement à ce marché périodique (tous les dix jours) en traversant le Noun par pirogue.

++ Ka = chercher ; lon = lit, couchette. Pour les Yambeta, les Kalom sont des étrangers à la recherche d'une couchette.

très ancien que les nouveaux venus auraient dispersé ou simplement assimilé.

Il semble bien difficile de dégager un axe constant de l'histoire des Yambeta, car ceux-ci "ne forment pas un groupe homogène." C'est un peuple formé de plusieurs groupes ethniques. Pour bien comprendre l'histoire des Yambeta, il faut s'intéresser à l'histoire de chacun des groupes constitutifs<sup>(132)</sup>.

Cette caractéristique fait obligation de couvrir non seulement chaque groupe ethnique, mais presque chaque village. Seule une recherche généalogique poussée peut permettre de dégager des constantes historiques et de démêler l'écheveau du peuplement de cette région: car cette hétérogénéité observable chez les Yambeta l'a été chez les Banen et chez les Lemande.

Les Babeta ont eu à combattre les Bamun. A la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup> siècle le grand guerrier Yambeta, OMANG NE SIADE, combattit les Kon dirigés par MBONDAE BATTOLA.

Les Kibum, pour leur part, déclarent qu'ils viennent de Ndom, village situé au Sud-Est du pays Bamun<sup>+</sup>. C'est de ce village Ndom que serait venu leur lointain ancêtre Mbono comme le suggère aussi Eldridge Mohammadou. Mbono, entre autres enfants, eut une fille dont le nom est aujourd'hui oublié.

---

+ Ce village n'a rien à voir avec l'Arrondissement de Ndom dans la Sanaga Maritime.

Celle-ci ne s'est jamais mariée. Mais elle a eu une liaison avec un chasseur Balon. Il en est né un enfant à qui Mbono a donné le nom de Kibum (en Yambeta = la chasse). Ce petit-fils de Mbono serait dont le père fondateur des Kibum. Il a engendré deux fils, NESSEN et KOBAN. Les Kibum ont dû traverser le Noun vers le Sud sous la pression des Bamun. Ils se sont quelque peu disloqués sous les assauts des Bamun (au milieu du XIX siècle). Ils se sont retranchés vers le Sud-Est, à Massap, d'où ils ont fini par se disperser pour augmenter leur espace vital. Les Kon, encore appelés Okon, seraient d'après leur tradition orale originaires du pays Yambassa, d'où est venu NEDAN ("la pierre", en Yambeta) leur ancêtre fondateur. La tradition révèle que Kon est l'appellation Yambeta de Gunu<sup>++</sup>. Ces deux mots désigneraient donc la même réalité humaine. NEDAN serait ainsi fils de KON (ou GUNU), lui-même fils de MBONO<sup>+++</sup>.

Pour des querelles mal connues, mais dont le point de départ fut le partage des tripes d'une biche, NEDAN s'est détaché de ses frères cadets à qui il avait, en vain, tenté d'imposer ses vues d'aîné. Il a beaucoup et longtemps erré. C'est le chef BEGI qui, du doigt, lui montra le sommet d'une montagne que les Begi eux-mêmes avaient abandonnée (ils y perdaient beaucoup d'enfants). NEDAN s'y installa ; il eut trois fils, EDOP NEDAN, KIDUN NEDAN et KOBAN NEDAN, fondateurs des trois villages principaux des Kon. EDOP s'est installé dans un îlot de forêt, à proximité d'un arbre nommé madon. Il en est né le village actuel

---

++ H. DUGAST a adopté l'appellation KUONO (cf. Peoples of the Central Cameroons" op. cit.

+++ MBONO semble décidément être l'ancêtre de référence de la plupart des ethnies du Mbam ; malgré le flou manifeste des généalogies, chacune s'efforce de remonter jusqu'à lui. Ce personnage en devient presque mythique. On parle de MANDE MBONO, GUNU MBONO, KIKI MBONO, etc...

Kon Madonj. KIDUM est resté en forêt créant le village actuel Kon Kidun (kidun = forêt), tandis que KOBAK NEDAN a fondé Kon Kobak (Kon du Nord) "en souvenir de l'ancêtre KOBAK, frère de NESSEN, fils de KIBUM".

D'une manière générale, le tracé du peuplement des Yambeta dessine un axe Nord-Sud et Sud-Est. Seules les montagnes semblent avoir interrompu leur progression vers les Lemande dont le pays a un relief particulièrement accidenté. Mais cet obstacle naturel n'a pas empêché que des activités commerciales s'organisent entre les Yambeta et leurs voisins Banen (Nituku) et Lemande (Ossimb). A Kon Kidun, on se souvient encore vaguement des guerres lointaines avec les Itundu et les Lemande. Ces guerres étaient organisées par un sorcier dont le surnom est NEGA, en Yambeta "crabe", symbole de la parfaite retraite stratégique. Ces guerres étaient menées par deux grands guerriers YOMBI NYAM et FULIAKA. Cette puissance guerrière a permis aux Yambeta de conquérir quelques terres Lemande. C'est ainsi que les Nyambai (Lemande) se sont retrouvés entourés de Yambeta dont ils ont épousé les coutumes et la langue jusqu'à une époque récente. Car ils manifestent déjà quelque irrédentisme.

#### Conclusion sur le peuplement

Parlant du peuplement Bantou, G. VAN BULCK évoque les trois "vagues qui se déroulèrent vers le Sud par la voie du Nord, de l'Est et de l'Ouest" (133)

Par la voie du Nord pénétrèrent jadis les Bantous archaïques, qui furent ultérieurement scindés en tronçons de l'Est et de l'Ouest. Par la même voie, on vit surgir plus tard les "vieux Bantous du Nord" et au XVII<sup>e</sup> siècle "les jeunes Bantous du Nord". Ce fut encore cette route

qu'empruntèrent les conquérants soudanais qui les suivirent (134).

Ce tracé intéresse par le mouvement général qu'il esquisse et que nous croyons retrouver dans le peuplement des groupes ethniques cibles désignés par G. TESSMANN sous le nom "Mittelkamerun Bantu". Tous ces peuples sont présentés comme "sans histoire". Cette détermination par la négative semble contraire à la méthode en vigueur chez les historiens des civilisations, laquelle, selon Paul RADIN, "consiste essentiellement à mettre l'accent sur les résultats positifs et rationnels et non sur les échecs d'un peuple. Aucun peuple ne peut être compris si l'on exagère le côté négatif de ses réalisations" (135). Ces peuples semblent cependant former un ensemble lié par l'histoire dans la mesure où, pour Idelette DUGAST, "il est possible que tous se rapprochent assez [des Basaa et Baso'o] pour y être inclus, tout au moins les Banen, Nyokon, Yambeta, Lemande, mais peut-être pas les Bafia ni les Yambassa?" Certains mythes, du reste, autorisent une telle hypothèse (136).

L'histoire du peuplement des Bantous du Centre Camerounais suscite cependant plus d'interrogations qu'elle n'apporte de réponses. "Si l'on peut en présumer certains faits, il serait néanmoins imprudent de les affirmer avec certitude" (137). Mais si les questions posées "restent confuses", "la complexité de ce peuplement ancien du plateau central" invite à ne négliger aucune piste. A ce titre ce que I. DUGAST dit des Banen peut, dans une certaine mesure, s'étendre à la plupart des Bantous du Centre : en effet, "fixer les étapes exactes du peuplement du pays des Banen est aussi tâche difficile, par suite de la multiplicité des petits groupements épars qui les constituent. Très souvent, ces petits groupements se présentent à nous comme de petits noyaux individuels, sans autre lien de

parenté entre eux que celui de la langue : un ancêtre plus ou moins lointain s'est détaché quelque part, et à un moment donné, d'un ensemble plus vaste : puis il fait souche, ses descendants ont multiplié et se sont déplacés de territoire en territoire en bousculant d'autres tribus ; parfois, elles se sont dépassés les uns les autres, allant fort loin de leur point de départ, s'infiltrant où elles trouvaient un petit espace vital"<sup>(138)</sup>. Ce qu'écrit Roland BRETON sur les ethnies prend ici toute sa valeur : "dans la plupart des cas, les ethnies ne sont pas venues, telles qu'elles, du fond de l'horizon : elles se sont presque toujours élaborées sur place, à partir d'un vieux fond autochtone auquel se sont incorporés quelques apports ultérieurs"<sup>(139)</sup>.

Cette histoire fait échec à toute prétention à l'exactitude ; "il est impossible de dater même approximativement ces événements et la tradition historique de ces peuples ne remonte que jusqu'au milieu du XIV<sup>e</sup> siècle"<sup>(140)</sup>. Mais le mouvement général des migrations des Bantous du Centre Camerounais se réfère si fréquemment aux "montagnes du pays Lembe" et à la "région nord du pays Babimbi" qu'il devient inévitable d'évoquer les mythes, ici complémentaires, de la Grotte et du Fleuve.

Le recours au mythe, loin d'être une démission scientifique, prolonge et contribue à compenser dans une certaine mesure les insuffisances strictement historiques. De ce point de vue, le mythe de la Grotte<sup>(141)</sup> est le seul à notre connaissance qui cite nommément la plupart des peuples constituant les Bantous du Centre Camerounais. Ce faisant, il s'affirme comme leur point de référence, comme leur gènèse en somme. La grande part, somme toute compré-

hensible, que ce mythe fait aux Basaa enlève peu au fait que dans l'énumération des peuples sortis ou descendants de la Grotte, l'on retrouve la plupart des groupes du Mbam, de la Sanaga Maritime (qui englobait jadis le Nyong et Kellé).

Un personnage de ce mythe, LINGEN, eut trois enfants: le premier fut NEN, le deuxième NIHBE, le dernier né n'avait pas encore reçu de nom. Il fut appelé MPE. "Nen signifie Banen ; Nihbe signifie les Log Nihbe, Mpe signifie Bafia"<sup>(142)</sup> Dans son Inventaire ethnique et linguistique du Cameroun sous mandat français, le Commissaire de la République Française dans les territoires du Cameroun classe "les tribus de race ou de parler Basaa". A tort ou à raison, il y mentionne les Basaa, les Basoo, les Banen, Nyokon, Yambeta, Lemande, Balondo, Mbang, Mbo, Abo, Ndogpenda, etc...<sup>(143)</sup>.

Enfin les linguistes camerounais eux-mêmes classent les parlers Lemande, Yambeta et Banen, Bafia, Yambassa sous le basaa<sup>(144)</sup> qu'ils établissent comme leur souche lointaine.

Sans doute peut-on considérer comme exceptionnel le fait que le mythe dont se réclame un peuple n'ait pas trahi quelque exclusivisme. A condition toutefois que cette ouverture ne soit pas interprétée comme volonté d'appropriation des autres peuples par un seul. Le soupçon d'hégémonie, en effet tombe du fait que les divers groupes évoqués ne descendent pas d'un seul, mais des différents fils de la Grotte : les Lihala Nlemba de Mbog, les Tond (Eton) et Nyaonde (Ewondo) de Ndjel, les Bako (pygmées), Ngumba et Bulu de Buwe, les Nyabassi (Yabassi), Mboo, Bane et Bakoko de Mbang.

A plus d'un égard, le mythe de la Grotte apparaît comme un mythe du peuplement des Bantous du Centre camerounais. C'est vers lui que se reportent les origines historiquement mal établies des divers peuples. Mais quelque utile qu'il puisse être, ce recours compensatoire n'en doit pas moins être interrogé et demeurer provisoire, une piste de recherche, qu'il nous semble difficile d'écarter du revers de la main, dans l'état actuel des connaissances sur la question.

L'histoire du peuplement des Bantous du Centre camerounais procède ainsi d'une chronologie sans date, et ne peut faire l'économie de la tradition orale. Il s'avère prétentieux de vouloir la fixer avec la précision qui est de mise dans l'histoire datée des peuples à traditions écrites. Cette histoire, qui tient plutôt de la protohistoire, conduit de manière irrésistible au carrefour de deux mythes : le mythe de la grotte est le mythe du fleuve. Car si la grotte, la terre en général (collines, montagnes) constitue le point de référence des Basa'a, Lemande, Nyokon, Yambeta et la plus grande partie des Yambassa, un sous-groupe Yambassa (les Elip notamment), se réclame du mythe du fleuve pour avoir expliqué ses migrations de l'Est vers l'Ouest par le Serpent-sur-la-Sanaga, mythe familial aux Beti du Sud-Cameroun. Il est permis de supposer que l'escale des Elip en territoire Mangisa a orienté l'explication qu'il donne de leurs origines lointaines.

La rencontre des deux mythes confirme les Bantous du Centre Camerounais dans leur spécificité de peuples carrefours au sein desquels l'interaction culturelle et linguistique est si intense que leurs données sociales s'avèrent sensiblement proches, à défaut d'être absolument identiques. Cette parenté s'observe à propos des langues, de l'éco-

nomie et de l'organisation socio-politique dont nous voudrions signaler quelques indices.

## D. - QUELQUES INDICES SOCIAUX

### 1. Les langues

La langue comme outil social de communication est communément retenue comme le seul critère de définition de l'ethnie. En Afrique Noire "les concepts d'ethnie et de langue se recouvrent au point que souvent, les membres d'une même ethnie s'identifient par la façon dont leur parler formule l'expression "je dis que"<sup>(145)</sup>. (Tel est le cas des Banen qui, avant l'arrivée des Blancs s'appelaient Me Se A ou des Nyokom (Bonek) dont le nom viendrait de (nyo ko a)<sup>(146)</sup>. L'on observe cependant que des langues dites véhiculaires débordent les frontières territoriales de l'ethnie ; cette extension prouve assez que la définition de l'ethnie par la langue est une réduction qui justifie la vive réaction de Roland BRETON<sup>(147)</sup>.

J. MBOUI constate que le Cameroun est un "véritable laboratoire des langues négro-africaines dont la classification reste sujet à discussion". C'est le cas du Basaa, étudié depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, mais classé de manière discutable par VAN BULCK et GUTHRIE<sup>(148)</sup>. La question est si controversée que pour J. MBOUI "il faudrait même se demander si, par la morphologie et la syntaxe, le Basaa n'est pas plus proche du Balu ou de l'Ewondo qu'on le dit généralement, les différents parler Bakoko (Baso, Yakalak) pouvant légitimement être considérés comme des formes intermédiaires entre les deux groupes. Il y aurait ainsi, du point de vue

linguistique et ethnographique, une solution de continuité entre les Basa'a et leurs voisins"<sup>(149)</sup>

Mais à l'intérieur même du basa'a J. MBOUI rappelle l'existence de "trois sous-groupes constitués par les trois grandes masses humaines du pays, sans pourtant qu'il s'agisse de véritables situations dialectales": le babimbi, le bikok et le likol ou ɔɔ nlon<sup>(150)</sup>. La question est tout aussi délicate avec le nomaande, la langue des Lemande, tel du moins que la résume TERRI R. SCRUGGS :

"Nomaande is a Bantu language spoken in the Central south Province (...). Nomaande is mentioned briefly in several works. Originally DUGAST (1949 : 48) compares it with Yambassa... Later (in Forde 1954 : 52), she calls Lemande a dialect of Banen group. In the introduction to the Tunen grammar (1971 : 8) she calls the reader's attention to the linguistic proximity of these two languages but does not elaborate on the point. In Forde (1956 : 29) it is considered part of the Tunen (called Banen by Forde) group, and a dialectal variant of Bonek. Richardson also says that there is a "close relationship" between Bonek, Lemande and Banen (1957 : 31). Guthrie (vol. 3, 1970 : 11) has Mandi and Banen in the Basa groupe (A40) but as distinct entries. In a survey which compares Nomaande (called Mandi) to Yambetta, Phillips found that Nomaande was a more distant relation to Yambetta than had been thought by some previous classifications but it still remains the A40 group (1979 : 44-45)."

From a survey done of the entire area it has been determined that Nomaande is related to all the other languages of the areas ; Tunen is its closest neighbor and the others are related in varying but lesser degrees"<sup>(151)</sup>.

Les travaux en cours au Centre de Recherches et d'Etudes Anthropologiques contribuent sensiblement à démêler

l'échéveau linguistique et culturel des Bantous du Centre Camerounais : sur la carte ethnolinguistique relativement précise et disponible, on peut lire sans trop de confusion la répartition géographique des groupes de langues, les groupes A40 et A50 étant au centre de nos préoccupations<sup>+</sup>. Par ailleurs les résultats du vaste projet ALAC (Atlas Linguistique de l'Afrique Centrale) et plus précisément ceux du projet ALCAM (Atlas linguistique du Cameroun) sont d'un éclairage certain quant à la question linguistique chez les populations enquêtées. Dans Les Langues de l'Arrondissement de Bokito (esquisse d'une enquête socio-linguistique), Carrie TAYLOR<sup>++</sup> pose la question des contacts et de l'intercompréhension entre les langues des groupes étudiés. Le sous-titre de ce rapport indique la méthode utilisée. L'on n'y trouve donc pas des calculs détaillés du genre qu'on effectue dans des travaux lexico-statistiques. Mais la "carte d'intercompréhension" ébauchée rend compte de la délicatesse du phénomène<sup>+++</sup>.

De cet échiveau, il ressort que le groupe A40 prévaut dans tout cet ensemble, la plupart des langues relevant de la souche Basa'a<sup>(+)</sup>. Il n'est pas établi que cette particularité strictement linguistique s'observe également sur le plan culturel. La question des rapports langue/culture (déjà perceptible dans la définition de l'ethnie) resurgit avec force ; elle justifie partiellement le présent travail - dont l'un des objectifs est de savoir si la réalité culturelle des Bantous du Centre Camerounais telle qu'elle peut apparaître dans leurs jeux confirme la parenté linguistique des groupes rassemblés sous cette

---

+ cf. Carte ethnolinguistique disponible au CREA (Département des Langues et Linguistique).

++ Ce rapport de la SIL est daté de février 1982.

+++ Carte d'intercompréhension disponible au CREA, p. 8.

(+) Carte élaborée par Etienne SADEMOUO et visible au CREA.

dénomination, ainsi que les linguistes camerounais et étrangers l'ont établie.

## 2. L'Economie

Les activités économiques des Bantous du Centre Camerounais sont essentiellement agricoles : les cultures vivrières et les cultures d'exportation se disputent la préséance au sein des populations. Les unes ou les autres l'emportent selon que le sol est fertile ou ingrat. Excepté la vallée de la Nihep en pays Nyokon, dont la fertilité et la richesse sont reconnues même par les traditions orales, le sol qu'occupent les Bantous du Centre est relativement pauvre. Les cultures pratiquées y sont sensiblement les mêmes, dans une économie de subsistance qui laisse peu de place à une commercialisation autre que symbolique : le taro, le macabo, l'igname, l'arachide, le maïs et le pois vandzou sont familiers ; on rencontre davantage le manioc à l'Est, vers le pays Beti et au Sud-Ouest, vers la côte, par Edéa. Ces cultures vivrières qui semblent dominer<sup>(+)</sup> reculent dangereusement sous l'influence des cultures d'exportation jugées plus rentables. Le café et le cacao se cultivent sur tout l'axe Ndom-Ndiki-Bokito, malgré les difficultés d'évacuation dues à l'enclavement sévère de certaines populations (les Bakimbi de Nwamb, les Banen de Ndogbassaben, les Yambeta de Kon Kidum et les Lemande de Nyambay ou d'Os-simb II sont des exemples de cet enclavement). Le palmier à huile caractérise le village Basaa et a longtemps permis des échanges commerciaux entre les Lemande, les Yambeta et les Banen. La noix de coco ne prend toute sa valeur que sur l'axe Pouma-Edéa, en pays Bikok, comme l'igname en pays Yambassa.

---

(+) 30% à 50% des terres cultivables en pays Basaa.  
cf. Franqueville, Atlas, p. 36

Cette économie est longtemps demeurée artisanale, essentiellement destinée à la satisfaction de besoins ponctuels. Cette limitation à la subsistance est aggravée par la dispersion de l'habitat, peu favorable aux échanges massifs. L'insuffisance du peuplement laisse de vastes espaces inoccupés. Le relief accidenté parachève l'isolement des populations que l'attraction des villes en création finit par drainer, vidant de leurs ressources humaines des régions entières.

Ces indicateurs économiques sommaires cachent cependant une organisation précise tant au niveau de la production que de la circulation des produits. BAUMANN a affirmé l'imbrication du social et de l'économique en Afrique, en révélant comment "la carte des questions économiques montre les mêmes courbes concentriques que celles des aires géographiques"<sup>(152)</sup>. De ce point de vue, l'homogénéité relative du milieu physique des Bantous du Centre fait fortement présumer de la similarité des questions économiques. Ce que I. DUGAST dit des Ndiki peut donc, sans grave écart, s'appliquer à tous les Bantous du Centre dont les activités économiques évoquées plus haut sont centrées sur l'agriculture : "nous avons affaire à de bons cultivateurs, admirablement adaptés à un sol pauvre. Leur vie entière dépend du travail de la terre et les occupations de leurs journées, même celles des hommes pendant certaines périodes de l'année, sont toutes relatives aux plantations"<sup>(153)</sup>.

La précision avec laquelle les Bantous du Centre distinguent les types de sols et leurs propriétés montre l'importance de la terre dans leur existence<sup>(154)</sup>. Le prix que les uns et les autres attachent aux travaux agricoles apparaît dans le soin qu'ils ont mis à différencier les catégories des champs qu'ils cultivent. Les Banen par

exemple distinguent le champ d'igname (iten) de la bananeraie (itkul) et du champ de xanthosomes et de colocases (yohɔ). Les Basaa distinguent le champ de maïs (hiyon) du champ d'arachide (njeba) et du champ d'igname (licɛl), etc... Chaque type de récolte a une dénomination particulière<sup>(155)</sup> selon qu'il s'agit chez les Basaa de déterrer le manioc (tem), "exhumer" des ignames (hulul), cueillir un régime de banane (kɔl), déraciner des arachides (nub) pour les cueillir (két), casser les concombres (bɔl), etc...

Une étude lexico-statistique ayant les activités agricoles pour champ de référence établirait bien des similarités chez les Bantous du Centre. Des images populaires rappellent leur amour du travail de la terre, du labeur (ou du labour) désintéressé. Certains s'assimilent volontiers à un vieil outil, qui travaille sans relâche, sans jamais profiter de son travail. L'homme Banen par exemple se compare à une vieille houe (hikutək) qui doit travailler tout en sachant qu'elle ne mangera pas de ces légumes qu'elle a semés. Le Basaa pour sa part s'assimile souvent à un bout de machette (hɛngodá hí pá).

Cette affection pour sa terre a poussé le Bantou du Centre à s'organiser pour la mettre en valeur : partout le travail se fait en groupes, au sein d'associations communautaires dotées d'un règlement conséquent. Les activités économiques traditionnelles des Bantous du Centre ne se conçoivent donc pas en dehors du communautarisme. Il s'agit pour les uns et les autres de se mettre ensemble, de conjuguer leurs efforts pour s'alléger le travail et surtout, promouvoir économiquement toute la collectivité. L'apport de tous n'est pas forcément égal. L'important, manifestement, c'est d'être ensemble, en toutes circonstances. La vie économique semble avoir ainsi joué un rôle capital dans

la cohésion sociale des Bantous du Centre, confirmant la théorie selon laquelle en Afrique, le social et l'économie sont indissociables.

Ce mode de production communautaire pose le problème de la propriété foncière et de la (re)distribution des produits. Paul RADIN estime absurde de parler d'une structure économique ayant une base commune à tous les peuples primitifs, en particulier "lorsque l'on considère les différences fondamentales qui existent entre les méthodes de production alimentaire, les incidences sociales de cette production, les méthodes d'échanges et les types d'organisation politique qui se sont formés en relation avec elles" (156). Dans le cas des Bantous du Centre, ces différents domaines constituent des facettes d'une même idéologie qui débouche soit sur le salut, soit sur le dépérissement, mais sur un salut ou un dépérissement collectif.

Aussi, la notion de propriété telle qu'elle s'observe chez les Bantous du Centre est-elle ce qu'en dit Paul RADIN parlant des sociétés archaïques : "la propriété comprend le droit d'utiliser toutes les potentialités d'un objet légalement possédé (...), le droit de transférer un objet à une autre personne" (157).

Ce droit de propriété est connu des Bantous du Centre et implique chez eux des devoirs de propriété. Car le droit d'acquisition entraîne le devoir de partage et de redistribution. Celle-ci s'opère de manière détournée et, parfois, dans un processus d'ostentation qui n'atteint cependant pas la dimension du potlatch<sup>(+)</sup>. Car le nsúl, céré-

---

(+) Les Basa'a pratiquent cependant le potlatch ou don agonistique sous le nom de pañ quand des dons multiples sont faits par défi ou exhibition, parfois aussi à des fins utilitaires.

monie d'offrande de cadeaux à l'être supérieur, aimé ou respecté est davantage un témoignage d'attachement qu'un "étalage de fanfaronnade, d'ostentation (...) et de gaspillage" (158). Chez les Bantous du Centre, l'exigence de redistribution des biens produits ne contribue pas seulement à valider la propriété; elle se justifie par une volonté secrète d'équilibre social : ceux dont la récolte est particulièrement abondante soutiennent les démunis. L'idéologie veut que les uns et les autres demeurent solidaires. Le plus aisé provoquera donc des occasions de redistribution à travers des festivités variées, pour que les autres, prenant part à son bien être, l'acceptent, le cautionnent et le protègent. La redistribution des biens est motivée par le souci d'intégration et de maintien au sein de la communauté; il s'agit d'éviter de s'exclure de celle-ci par son aisance. Les Bantous du Centre combattent donc ce fétichisme de la propriété qui fait adorer les biens et mépriser ceux qui n'en ont pas. Le circuit économique de la propriété relève ainsi de ce que P. RADIN nomme "flux circulaire ou cyclique" selon lequel "la propriété passerait d'une personne à l'autre à l'intérieur d'un espace circonscrit et, après avoir achevé le circuit reviendrait à la première personne qui la détenait à l'origine ou à son mandataire, ou alors elle ne reviendrait jamais à son propriétaire originel mais resterait néanmoins dans cet espace circonscrit, par exemple le clan, le village, la tribu" (159).

Ce flux circulaire implique la circulation des valeurs spécifiques, d'"échanges" telles que l'affection et la sécurité collective qui viennent entourer, pour la renforcer, la propriété des biens matériels. C'est de ce point de vue que la terre et les produits, comme tout succès dans un domaine donné, ne sont jamais à proprement parler la propriété exclusive d'un individu. Toute propriété, liée

à un individu quant à son usage, devient moralement collective. Plusieurs images populaires expriment ce souci de communautarisme qu'on appelle parasitisme à certains niveaux. Les Basaa disent :

- M án nyún á gwe u pidgé (Si ton frère possède, tu espères)
- T á a nol m'á jé no (Mon père a tué (du gibier) je vais en manger la tête).

Ces peuples des forêts et des savanes savent ainsi d'après un dicton connu que "si un gros arbre pousse dans une contrée, plusieurs oiseaux s'y posent...".

Les Bantous du Centre frappent par ce sens de la redistribution : là où certains peuples font l'aumône en puisant dans le superflu, les Bantous du Centre, dont l'économie est pourtant de subsistance, redistribueraient le nécessaire même. Qu'une économie de subsistance soit en même temps une économie de partage implique inévitablement le social ; car dans cet échange ou ce don, l'objet vaut moins que l'acte : la motivation sociale supplante la motivation purement économique ; au-delà de l'échange, se tisse un réseau humain stabilisateur et garant de la cohésion sociale. Aussi les mécanismes économiques sont-ils personnalisés : en effet, les Bantous du Centre qui connaissent l'économie de marché (les marchés périodiques des Bantous du Centre sont si importants qu'ils mobilisent des villages entiers d'ethnies différentes ; ils constituent l'un des facteurs décisifs du brassage des populations, de l'interaction et de la compénétration culturelles), y introduisent une variante humaine qui empêche de fixer les prix de manière impersonnelle. Le vendeur traditionnel semble toujours disposé à consentir un prix à tout acquéreur, ou un supplément qu'il appelle "cadeau". Il manifeste une gêne visible lorsque

Le client semble troublé par un prix supérieur à ses moyens. Il devient permis d'affirmer, non sans esprit de nuance, que dans cette économie somme toute de type primitif, les rapports économiques ne sont pas utilitaires. Ils se fondent sur le principe du partage et du service. La dette la plus lourde n'y est pas matérielle, mais morale. Car le besoin matériel est vite comblé, n'étant pas important, au lieu que le souci d'être ensemble est une véritable toile de Pénélope à reprendre en tous temps, en tous lieux et en toutes circonstances. Paul RADIN a donc pu l'écrire : "ce qui a de la valeur, ce n'est pas l'article qui passe d'une personne à une autre, mais les personnes par lesquelles il passe et l'acte même de passage, avec toutes ses complications, primaires et secondaires. Ce qui compte, ce n'est pas l'objet, mais les besoins de l'individu qui cherche à l'obtenir et, bien entendu, les besoins du propriétaire"(160).

Manifestement, le commerce des biens n'est qu'un prétexte pour développer le commerce des hommes. Dans ces groupes où les aspects sociaux de la propriété prennent le pas sur la propriété dans sa matérialité, l'on observe des "attitudes socio-émotionnelles qui, à côté du reste, sont irrationnelles et sans nul doute, non utilitaires(...). ces expressions ne sont pas spontanées. Elles sont obligatoires et stéréotypées"(161).

C'est en cela qu'elles répondent à une déontologie sociale fondée sur le souci de survie collective.

### 3. L'organisation socio-politique

L'organisation socio-politique des peuples africains a donné lieu à une littérature abondante. Marcel MERLE dans L'Afrique noire contemporaine distingue cinq types d'organisations du pouvoir traditionnel : les sociétés claniques,

la tribu, le royaume, le sultanat et l'émirat. Jacques LOMBARD<sup>(162)</sup> en signale trois : les sociétés à structures diffuses dites "sans chefferies", peu organisées mais exerçant une forte pression sociale, les sociétés à structures hiérarchisées, dotées de chefferies ou de royaumes, et les sociétés à structures féodales fréquentes dans les savanes où prospèrent des empires. Quant à Hubert DES-CHAMPS<sup>(163)</sup>, il distingue les anarchies, les chefferies et les états : les premières sont un ensemble de "familles formant des sociétés égalitaires sans commandement politique central, obéissant seulement à des coutumes sanctionnées religieusement ou moralement, sans contrainte matérielle". Les secondes prolongent les premières en instituant un chef devant lequel l'égalité s'efface. Les Etats constituent l'aboutissement d'une longue "évolution" ou d'une "influence étrangère" par lesquelles un homme ou une puissance se soumet les autres, les intègre, "monopolise plus ou moins les pouvoirs préexistants, devient la source de l'autorité et établit une cour et une hiérarchie administrative qui prennent souvent une allure féodale".

Ces différents chercheurs partent généralement des mêmes hypothèses, pour aboutir à des typologies relativement identiques. Il faut se référer aux travaux de FORTES et PRITCHARD notamment à Systèmes politiques africains, pour avoir une vue synthétique sur la question, car les Bantous du Centre se rangent dans les sociétés de type segmentaire, appelées à tort sociétés "acéphales" ou "sans état". Ces dernières dénominations par l'absence ne rendent cependant pas objectivement compte de la réalité : ces sociétés, pour être égalitaires, n'en sont pas pour autant "sans dirigeants" ; le titre de John MIDDLETON et David TAIT, Tribes without rulers...<sup>(164)</sup> est de ce fait trompeur.

La distinction établie par PRITCHARD<sup>(165)</sup> et confirmée par Michael Robin Alexander CHANCE dans un autre contexte<sup>(+)</sup> mérite d'être rappelée au regard strict des Bantous du Centre.

En effet, ces derniers ont mis au point une structure du pouvoir de type horizontal, en opposition radicale avec la structure du pouvoir de type vertical, observable dans les sociétés dites à état. Là, le pouvoir vertical et en cône fonde les féodalités. Ici, le pouvoir horizontal et en rosace est susceptible de fonder les démocraties.

De la même manière et sur le plan psychologique, CHANCE distingue deux modes d'intégration sociale, tous deux admettant l'existence d'un individu sur lequel le reste du groupe focalise son attention : "le mode hédonique, où l'attention est captée au moyen des parades" et "le mode agonistique", fondé par contre "sur le conflit et l'évitement des attaques venant du mâle dominant"<sup>(166)</sup>. Là, l'individu qui tient lieu de chef doit convaincre pour maintenir sur lui l'attention du groupe. Ici, l'individu procède par l'écrasement. Il doit vaincre pour s'imposer au groupe. CHANCE insiste : "dans une communauté agonistique, un individu doit être prêt à défendre son statut ou à détourner une attaque violente, ce qui ne va pas sans une conscience constante du centre dominant (...). Il n'est donc pas surprenant que les membres d'un tel groupe se préoccupent constamment de l'espace (...). La plupart des interactions au sein du groupe sont destinées à clore le conflit propre à la situation... Le comportement agonistique contraste radicalement avec le comportement hédonique puisqu'il tend à clore des interactions actives alors que le comportement hédonique tend à promouvoir des rapports sociaux"<sup>(167)</sup>.

---

(+) CHANCE a travaillé sur les primates.  
cf. in Anthropologie biosociale, Bruxelles, Ed. Complexe, 1978, p. 130

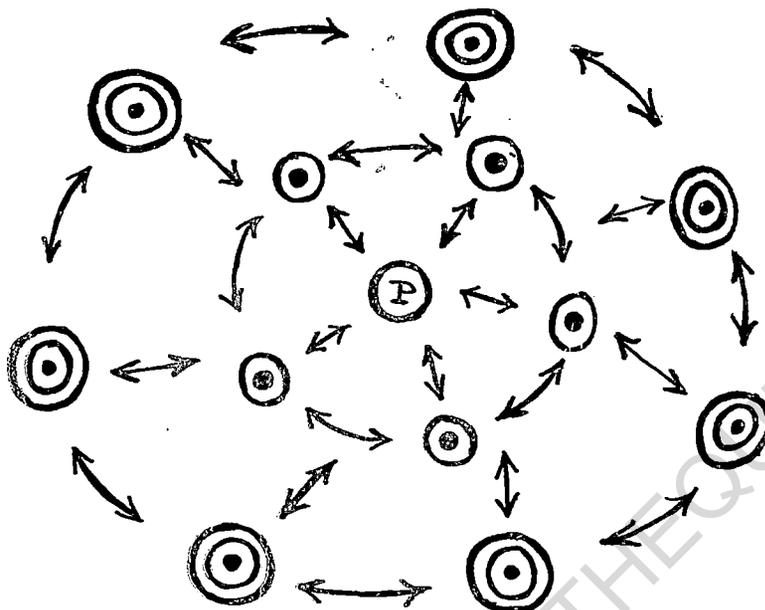
Dans le schéma ainsi rappelé, les Bantous du Centre se classent naturellement dans les systèmes socio-politiques égalitaires, correspondant au mode hédonique susmentionné et aux sociétés dites "sans écritures", fondées d'après Claude LEVI-STRAUSS "sur les relations personnelles, sur des rapports concrets entre les individus"<sup>(168)</sup>. Pour l'auteur d'Anthropologie structurale, ce type de relation est authentique, parce que fondé sur un "contact vécu"<sup>(169)</sup>.

De manière plus précise, les Bantous du Centre s'organisent en clans. Le clan apparaît comme le plus solide noyau structurel dans la chaîne sociale, de par son autonomie ; cette autonomie relative s'observe en son sein au niveau des chefs de famille, dans le phénomène de la dispersion de l'habitat. L'occupation de l'espace rend partiellement compte d'une philosophie politique. Rappelant son hypothèse selon laquelle il existe une corrélation entre l'économie et la structure politique, Paul RADIN lie l'organisation clanique à la pratique de l'agriculture. A ses yeux, l'économie de la cueillette et du ramassage la plus rudimentaire a précédé celle de la pêche et de la chasse, elle même moins perfectionnée que l'économie de l'agriculture. Il s'établit ainsi une hiérarchie dans les types d'organisations sociales au sommet de laquelle on trouve les civilisations agricoles. Ainsi "l'agriculture accompagne toujours l'organisation en clans"<sup>(170)</sup> dont la cohésion est symbolisée d'abord par des territoires strictement délimités où ils peuvent chasser et pêcher et sur lesquels ils prétendent posséder un droit de propriété exclusive tant pour eux-mêmes que pour leurs descendants<sup>(171)</sup>.

L'hypothèse de RADIN se vérifie substantiellement chez les Bantous du Centre où, malgré la dispersion de l'habitat<sup>(172)</sup>, le clan, de par sa cohésion, constitue la

structure clé de l'organisation socio-politique ; sa cohésion est assurée par l'élargissement de la parenté. Car tous les descendants d'un clan reconnaissent ce dernier comme le cadre administratif, juridique et politique où des charges sont confiées à des individus en fonction de leur maturité et de leur représentativité. "Si l'on n'entend pas parler de révolte contre le clan, c'est en raison de ces données... Seul le choc d'une crise extérieure peut désintégrer le clan" (173). C'est qu'en lui-même, le clan est une unité collective si fortement intégrée qu'elle s'en trouve en mesure de gérer les dissensions les plus graves par l'action vigilante du conseil clanique, dont les décisions devaient être, selon leur importance, soumises ou non au conseil tribal. Le conseil clanique comme le conseil tribal fonctionnent selon la même "idéologie égalitaire" (174). Les conseils sont des assemblées d'anciens ou patriarches, réunis pour échanger leurs vues sur une crise donnée et réduire les points de discorde. Le conseil ne décide jamais d'autorité. Mais il conduit les discussions de manière à atteindre un stade où la décision puisse se dégager comme d'elle-même pour les parties en conflit. La gestion socio-politique se fonde ainsi sur le principe du consensus ; le chef, s'il donne des ordres, se soumet à des obligations définies dont la plus importante est de ne jamais s'engager à l'insu du clan, de ne jamais être que le porte voix de la communauté.

Schéma II



Le schéma II représente la rosace démocratique comme structure socio-politique des Bantous du Centre, fondée sur la recherche opiniâtre du consensus, la représentation effective de chaque clan ; la communication du centre avec la périphérie est permanente, car tout orateur fonctionne comme porte parole de son groupe d'origine. Dans cette vaste consultation, le pouvoir s'avère multicentré, polynucléaire. Le centre de la parole ((P) qui exprime le pouvoir, est représenté par un vide ; ce vide, fictif, ne signifie nullement absence de chef, mais possibilité pour tout dignitaire de remplacer le chef au centre de la parole et de redresser ses éventuelles défaillances. Car si chez les Bantous du Centre le chef a des services à exiger, il a également des contraintes à respecter. Nous débouchons ainsi sur une "infrastructure des relations qui a pour fonction principale de permettre la coexistence entre individus"<sup>(175)</sup>.

Ce souci de cohésion n'exclut pas les sanctions : les Bantous du Centre ont mis au point des ordalies dont

l'objectif est de dépister les auteurs de forfaits. Les techniques de dépistage mises au point par les Banen<sup>(176)</sup> sont sensiblement les mêmes pour les Lemande, les Yambeta et les Yambassa. Au centre de toutes, trône la tortue : tout serment fait sur la tortue expose le parjure à la lèpre. C'est l'animal le plus redouté des peuples du Mbam qui croient fermement que les multiples rides visibles sur la peau de la tortue, les motifs de sa carapace et l'apparence de ses membres sont à même de provoquer la lèpre chez les malhonnêtes qui prêtent serment de manière irresponsable.

Cette forme de justice connaît d'autres raffinements redoutables, au nombre desquels comptent diverses formes d'empoisonnements : les Basaá du Cameroun exécutent les sentences grâce à la confrérie du Ngé, spécialisée dans la manipulation des poisons ; les Yambassa pratiquent le pulemb pour rendre secrètement justice.

De manière constante, les Bantous du Centre rendent publiquement justice mais exécutent secrètement les sentences, notamment celles qui doivent ôter la vie à l'accusé.

Énumérer les multiples méthodes utilisées pour découvrir ou sanctionner le malfaiteur semble peu indiqué dans un travail qui n'a pas pour projet l'étude détaillée de la "biologie des sociétés"<sup>(177)</sup> concernées. Aussi l'important nous semble-t-il l'axe méthodologique, initié par Paul RADIN et confirmé par André LEROI-GOURHAN ; cet axe montre que le rapport de l'individu et de la société, "l'organisme social"<sup>(178)</sup>, "est tributaire de l'évolution des structures techno-économiques et qu'il est important de définir celles-ci pour comprendre certaines propriétés du corps social"<sup>(179)</sup>.

Dans le cas des Bantous du Centre, la pratique de l'agriculture ayant entraîné le stockage agricole (les greniers sont connus : les Basaá : pòk-lingunda) explique le sédentarisme qui a donné naissance à des sociétés organisées sur les plans économique, politique, judiciaire, militaire<sup>(180)</sup> et culturel, selon une "idéologie égalitaire" où semble primer le souci d'être et de rester ensemble.

Il est possible que ces valeurs humaines, discrètement annoncées dans les préludes soient confirmées par l'étude des jeux proprements dits - qu'il nous faut maintenant connaître.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

CHAPITRE II

ETUDE DESCRIPTIVE DES JEUX

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

A - DESCRIPTION DE 48 ITEMS LUDIQUES

Notre description des jeux poursuit deux principaux objectifs :

1 - + - Présenter les jeux enregistrés de manière détaillée afin que tout lecteur puisse en comprendre le déroulement et, éventuellement les (faire) exécuter. Cette description se veut donc réaliste, pratique même, fidèle à la reconstitution des jeux tels qu'il nous a été donné de les observer sur le terrain.

2 - + - Signaler par une note ethnographique préliminaire quelques indices socio-culturels identifiés dans le jeu, mais dont le sens ne s'éclaire qu'une fois que nous sortons du jeu, et que nous interrogeons le vécu social et quotidien du groupe, toutes choses que résume "le savoir social" (Joseph MBOUI) des groupes enquêtés.

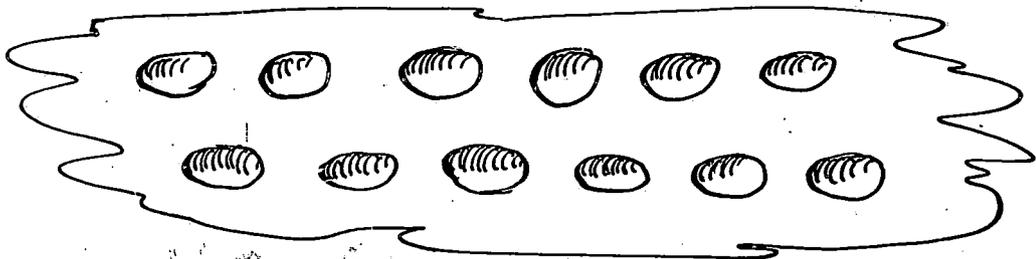
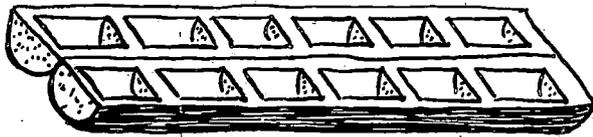
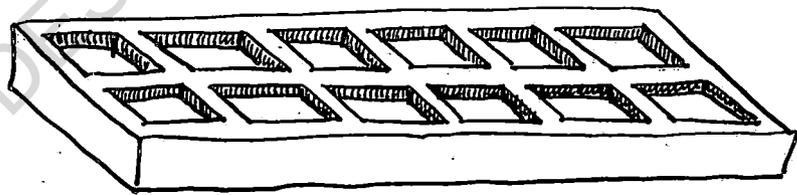
Quarante huit items ludiques ont été enregistrés. Nous les présentons par ordre décroissant d'occurrence et d'extension. (cf. Tableau II).

1. njéká

Le jeu njéká se pratique entre garçons. On peut y jouer seul pour s'exercer. On y joue à deux ou à quatre. Les parties que nous avons enregistrées n'opposaient que deux joueurs.

1° - On creuse au sol deux rangées de six trous chacune, avec un repère au milieu des rangées.

n jèkà



(plus tard, l'on a conçu un jeu portatif, creusé dans un tronc d'arbre tendre ou dans du bambou).

- 2° - On introduit cinq cailloux ou amandes de héné dans chacun des trous creusés.
- 3° - Avant de commencer le jeu, les deux joueurs conviennent du mputbe : chacun place son index au centre du tableau ; il s'engage ainsi à jouer avec les pions de toute case qu'il aura touchée. Il a dès lors intérêt à bien réfléchir avant de toucher à un pion.
- 4° - Celui qui ouvre le jeu doit déclarer "mé ntop mdoq" (littéralement je perce le poivre de Guinée) c'est-à-dire je donne le coup d'envoi.
- 5° - L'on joue toujours en laissant un pion par case jusqu'à épuisement de la poignée de pions ramassés.
- 6° - Si le dernier pion d'un joueur en trouve un autre dans un trou, ce joueur ramasse les deux pions : il les a gagnés. Le calcul se fait dans cette optique du gain.
- 7° - Si le dernier pion d'un joueur en trouve trois dans un trou, ce joueur ramasse les quatre pions : il les a gagnés.

- 8° - Si le dernier pion d'un joueur en trouve 1 ou 3 dans un trou et qu'il y ait juste après une suite de deux ou quatre pions, ce joueur ramasse toute la suite de pions en nombre pair. C'est dire que dans le jeu njéká, on ne gagne des pions qu'en nombre pair.
- 9° - Quand le jeu s'achève, il reste généralement des pions isolés dans quelques cases. Ces pions isolés reviennent de droit à celui qui a donné le coup d'envoi (litop ndon). Si ces pions sont nombreux, il dit alors "ndon yém i ntóó" c'est-à-dire "mon coup d'envoi a fructifié".
- 10° - A la fin de la première phase de la partie, les douze cases sont vidées de leurs pions. Chaque joueur remplit le plus grand nombre de cases possible dans un ordre quelconque avec les pions gagnés au cours de la partie. Commence alors la seconde phase de la partie, la phase décisive. Celle-ci a un règlement particulier :

a) On ne peut toucher qu'aux cases remplies par soi-même ;

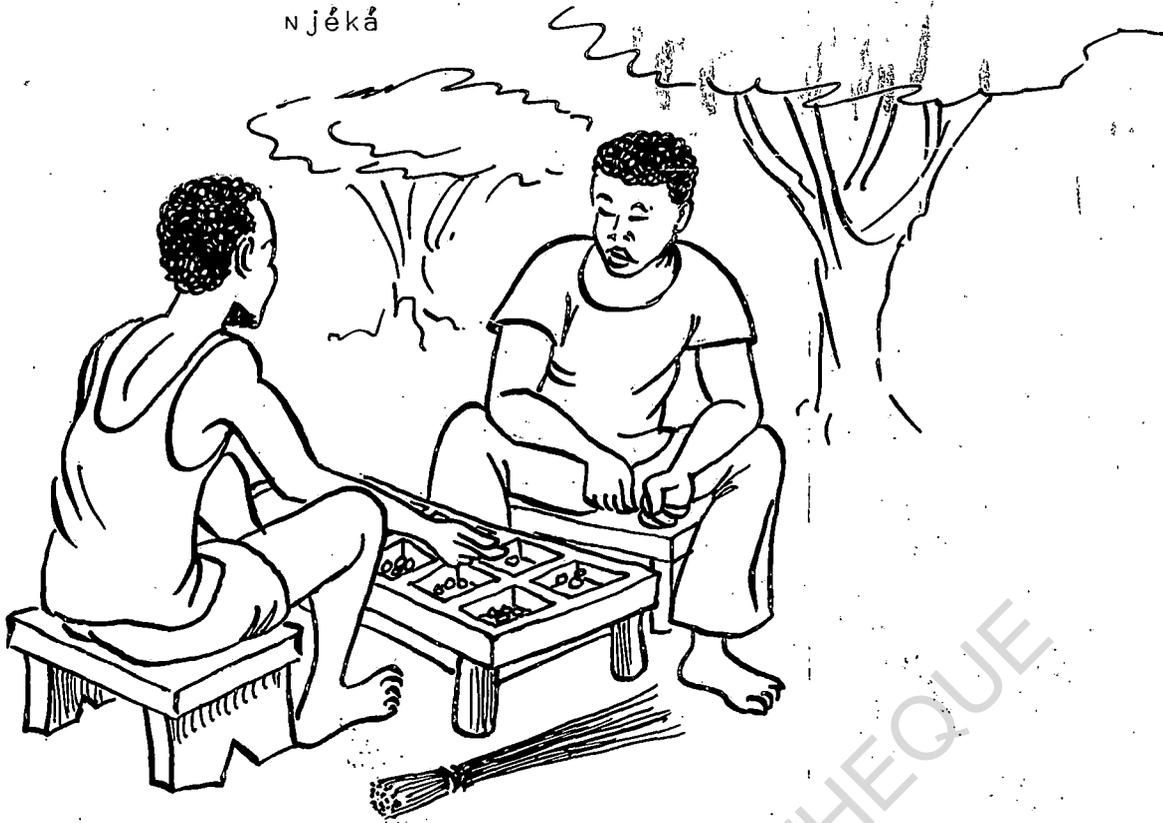
b) le jeu est fini lorsqu'un joueur n'a plus de pions du tout, ses cases ayant été vidées. Celui-ci est vaincu. Son adversaire l'a "tué". Le vainqueur dit alors en signe de victoire "mè nti wé hikòhà" c'est-à-dire "tu me dois une partie".

Le jeu njéká<sup>(+)</sup> est un jeu stratégique qui implique

---

(+) Ce jeu est connu des Banen sous le nom de Hela, dont la variante est Hela hemotenena.

njéka



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

de la mathématique : c'est celui qui calcule le mieux qui l'emporte, le gain étant fondé sur l'exactitude de l'opération mathématique exécutée. Ce jeu peut durer longtemps, au-delà d'une heure. Il est très prenant et se pratique principalement en dehors des périodes de semailles. Le reste du temps, il est à peine toléré, ceux qui s'y livrent étant généralement taxés d'oisiveté.

(Botbéa, Ngambé, le 15..07.82)  
auprès de Basonog Mathias et  
Bikidik François)

Note ethnographique :

Njeka se range parmi les jeux de compétition où nulle place n'est faite au hasard. La victoire ou la défaite dépendent de l'aptitude des joueurs à calculer et à organiser des "coups" sans distraction, la moindre erreur pouvant être fatale.

Ce jeu se pratique habituellement en dehors de la période des semailles. Il se soumet ainsi à l'organisation des activités du groupe et du temps social.

Njeka est exclusivement réservé aux joueurs de sexe masculin, aux adultes de préférence. Mais il est admis que des jeunes s'initient à sa pratique une fois qu'ils se sont acquittés de leurs obligations sociales.

2. hikábá<sup>(+)</sup>

Jeu d'adresse qui présente deux formes, l'une réglementée, l'autre presque sans réglementation. Il est de préférence réservé aux filles. Mais de jeunes garçons peuvent le pratiquer.

a) La forme peu réglementée, la plus simple, est appelée "hianga hikaba"<sup>(1)</sup> elle consiste à lancer un caillou ou un noyau de hehe en l'air, à ramasser l'un de ceux qu'on a au préalable dispersés au sol, et à rattraper, avant qu'il ne retombe, celui qu'on a propulsé en l'air. Les joueurs tiennent cette forme simple pour une occasion d'entraînement. Aussi est-elle l'apanage des tout petits désireux de se faire la main.

b) La forme strictement réglementée est appelée "ngo bitsil". Quelques règles de Ngo bitsil ont été enregistrées :

- la première exige de ramasser du sol un caillou ou un noyau de hehe sans en bouger un autre.
- la seconde règle exige du joueur qu'il rattrape l'objet qui descend sans qu'il produise le moindre bruit de castagnettes avec l'objet ramassé au sol.
- la troisième règle interdit au joueur de bouger de sa place au moment de rattraper ou de ramasser les objets.

---

(+) du verbe káb : attraper (un objet) au vol.

(1) simple hikába.

Les divers concurrents veillent au strict respect de ces principes ; tout manquement oblige le joueur défaillant à céder les pions à son voisin de droite.

Ce jeu comporte deux phases initiale et finale respectivement nommées hisögá et hiyeglé.

D'après la phase appelée hisögá<sup>(1)</sup>, le joueur doit prendre tous les pions dans ses deux mains, les lancer en l'air d'un geste étudié et les rattraper tous des revers de mains alors collées. Qu'un seul pion roule par terre et le joueur perd son tour. Mais il faut qu'on convienne d'ouvrir les tours de jeu par le hisögá pour qu'il soit appliqué. En dehors de cette convention expresse, le jeu peut commencer par un jet simple de pions.

Il en va ainsi du hiyeglé<sup>(2)</sup> qui peut intervenir à la fin d'un tour de jeu : le joueur doit alors, d'un coup de maître, récupérer tous les pions éparpillés au sol, en veillant scrupuleusement à n'en oublier aucun sur l'aire du jeu.

Aussi, pour disqualifier un concurrent, arrive-t-il qu'un joueur couvre un pion qui a roulé à l'écart des autres. Cette espièglerie est admise. C'est au joueur à qui le tour revient qu'il appartient de veiller à ne point tomber dans un tel piège - qui a provoqué plus d'une dispute, précipitant parfois la fin de hikába.

(collecté à Likundbiam auprès de  
Maput Bienvenu le 22.07.82)

---

(1) hisögá du verbe söga : rattraper du revers de la main

(2) hiyeglé du verbe yeglé : rester, traîner après les autres.

Note ethnographique :

Hikába est un jeu d'adresse et de compétition. Il est réservé aux filles qui n'y admettent, à titre exceptionnel, que de tout jeunes garçons. Au-delà de douze ans, tout garçon qui se livre au jeu hikába est tourné en dérision par ses compagnons.

Ce "jeu de femmes" se pratique une fois les commissions domestiques achevées. Les berceuses chargées de la surveillance des nourrissons ou des tout petits excellent à ce jeu : elles disposent de journées entières pour s'y exercer.

Le fait que hikába soit connu comme jeu féminin précise ce qui a été perçu dans le jeu njeka, à savoir que chez les Bantous du Centre, les loisirs en général et les jeux en particulier s'organisent et se distribuent en fonction des sexes.

3. mbán

Jeu collectif auquel se livrent traditionnellement les adolescents des deux sexes. On tolère à peine la participation des enfants de moins de 10 ans eu égard à la complexité du jeu et à ses exigences de finesse et de calcul. Ce jeu se déroule habituellement le soir, après les activités domestiques. Il comporte deux options : mbán malet et mbán bipes encore appelé mbán maten.

mbán malet

Une fois qu'ils se sont rassemblés, les participants désignent un maître à jouer, sélectionné en fonction de son habileté et de son expérience au jeu. Ce meneur doit s'être imposé aux autres membres du groupe par son adresse, sa rectitude et, surtout, par son sens de la collectivité. Son rôle est généralement celui d'arbitre.

Les autres forment ensuite un demi-cercle. L'un d'eux s'en détache et affronte le reste du groupe. L'appellation mbán malet s'inspire de cette occupation de l'espace qui rappelle celle du maître d'école (malet) devant ses élèves.

Cette disposition achevée, le maître à jouer, qui ne participe pas à la compétition et qui de ce fait joue le rôle de l'arbitre, entonne un chant que tous les participants reprennent en chœur, en battant des mains en un rythme à cinq temps. Divers sont les chants que peut entonner le groupe, leur nombre et leur qualité dépendant de la créativité des joueurs. La plupart d'entre eux évoquent les faits quotidiens qui ont défrayé la chronique ou qui ont été des scandales dans le village et chez les voisins. Aussi, se caractérisent-ils parfois par leur dimension satirique, pour le plus grand plaisir de tous. Un exemple célèbre en est la mésaventure de cette épouse d'instituteur qu'on accusa, à tort ou à raison, d'avoir chapardé de la viande dont elle était friande, dans ses propres marmites.

Chant I :

Solo : s'ngí 'ta be ndap to tolé njéé a njé nugá ?

Choeur : nyangoo

nyango nyén a njé nugá

nyango

Traduction indicative

Solo : Il n'y a dans la maison ni chat ni souris  
Qui a donc mangé cette viande ?

Choeur : C'est Madame !  
C'est Madame qui a mangé cette viande !  
C'est Madame !

Ce chant peut être repris plusieurs fois, pour échauffer les joueurs. Suite à quoi Malet passe à l'attaque : il s'avance vers le joueur placé à l'extrême droite du demi-cercle et le met au défi de "l'abattre". On dit alors "a niéŋ nyé mbán" (il l'a défié au jeu mbán)<sup>(+)</sup>, Curieuse-offensive dans ce sens que c'est la proie à abattre qui se porte au devant du chasseur. En effet le jeu consiste

a) pour le joueur défié, à lever l'une ou l'autre de ses jambes, trois fois, de manière à ce que la jambe levée soit chaque fois symétrique à celle levée par Malet. Ainsi, il devra, pour faire mouche, lever sa jambe gauche quand Malet lève la droite, et inversement. Qu'il y réussisse trois fois, successivement, et Malet ainsi "abattu" de trois lances, (makəŋ, sing. t. likəŋ) se fait aussitôt remplacer par son tombeur.

b) Pour Malet à tromper la vigilance du joueur défié : il faut l'amener à lever une jambe non symétrique à celle qu'il a levée, lui. L'objectif est d'échapper aux lances de l'adversaire et surtout, d'éviter d'être touché trois fois de suite. Car Malet peut être blessé, une fois, deux fois, et échapper à la troisième lance, qui est fatale. Malet ne demeure donc face aux autres que pour autant qu'il leur échappe à tour de rôle.

---

(+) Du verbe léŋ, assaillir, attaquer au mbán, appeler à jouer.

Pour se maintenir dans cette position privilégiée, Malet est parfois tenté par la tricherie (hítigá). D'où l'importance de l'arbitre, choisi parmi les aînés. Ce dernier a pour rôle de veiller au respect des règles du jeu et de trancher d'éventuels litiges dont la plupart proviennent de hítigá. La tricherie, en effet, consiste généralement à attendre quelques fractions de seconde, avant de lever sa jambe à soi, que l'adversaire ait commencé à lever la sienne. Ce décalage permet de remporter la partie sans coup férir. L'art de hítigá, car les joueurs admettent que c'en est un, exige une célérité et une finesse éprouvées. Seuls les joueurs avertis et entraînés y réussissent.

Mais la tricherie est publiquement reprouvée. Cette reprobation officielle a donné lieu à un chant que le groupe entonne pour décourager toute velléité de hítigá ou condamner celui qui en a été confondu.

#### Chant II

Mbenda mbán i ye lé  
Mut a tigo bān  
To njjemut a nīga mbán  
Wéé a nyi be tigo  
A njeik nōng nyé  
Bakon a lēngāg  
nléém ! nléém ! nléém !

#### Traduction

Une loi du jeu mbān dispose  
Que personne ne doit tricher  
Quiconque se livre à la tricherie  
Prouve qu'il ne maîtrise pas le jeu tigo

Que la folie le persécute  
Voltige la chauve-souris,  
Chauve-souris ! Chauve-souris ! Chauve-souris !

Tout joueur confondu de tricherie était disqualifié : on le sortait du groupe pour l'écarter de la veillée. Grave sanction.

La seconde option du jeu est mbán bipes, ou encore mbán maten où s'affrontent deux camps numériquement égaux, selon le principe de trois lances évoqué plus haut.

mbán bipes ou mbán maten

Soit deux camps A et B numériquement équilibrés. L'un des camps attaque en dépêchant l'un de ses membres vers l'adversaire. Il doit couvrir tout le parcours adverse et affronter individuellement les "ennemis". S'il échappe à toutes les lances que ceux-ci lui décochent, il rejoint son camp sous des ovations. Il revient alors au camp adverse de riposter suivant les mêmes principes et procédés.

Si un joueur du camp A se trouve mortellement frappé lors de son parcours du combattant dans le camp B, il y est immédiatement fait prisonnier. On le désigne sous des noms de moquerie : *escalve* (nkɔl) ou encore (nyɔŋ). Il faut alors qu'un de ses partenaires relance l'attaque contre le camp B. Tant que ce dernier fait des prisonniers, les joueurs du camp A sont tenus d'attaquer, jusqu'au dernier. Mais si un joueur du camp A échappe aux lances de B, il devra au moment de recevoir l'attaque de B, s'appliquer pour faire des prisonniers. Il en a besoin pour racheter ses partenaires séquestrés au camp B. S'il réussit un tel échange de prisonniers, on dit qu'il a ressuscité (*tùgùl*) son frère qui était devenu fantôme en succombant sous les lances ennemies.

Cette compétition est organisée sur fond de guerre. Elle s'accompagne de chants divers, à caractère globalement martial.

Chant III

Solo : díní 'ten }  
Choeur : tihé tihé } n fois

Traduction indicative

Solo : Ce peuple-ci  
Choeur : Extermination ! Extermination !

Ce chant est exécuté par le camp qui reçoit l'ennemi et notamment lorsqu'il fait de plus en plus de prisonniers.

Chant IV

Solo : 'jádá 'tígá }  
Choeur : máà nsàṅ } n fois

Traduction indicative

Une ((lance), tricherie  
Deux ((lances), paix.

Ce chant est très elliptique. Il rappelle l'une des règles du mbán, l'interdiction de la tricherie (hítígá). Mais il invite le tricheur éventuel ou probable à ne céder à la tricherie qu'une fois. Car si pour une lance (líkṅ jádá) on procède par la tricherie souvent source de disputes, il faut que la seconde lance soit régulière et rétablisse la paix, le calme entre les joueurs. Ce chant suggère donc aux deux camps que la tricherie est momentanée-

ment tolérée, à condition qu'elle se pratique discrètement. Le meneur de jeu n'entonne ce chant que pour encourager la ruse chez ceux qui sont menacés de perdre la partie. Mais ceux qui ont le dessus en profitent parfois pour accélérer la conclusion du jeu. C'est à cette ruse qu'invite également le chant ci-dessous :

Chant V

Solo : mbán ni mándón

Choeur : hé wé u yi  
u nól mé mbán ?

Traduction indicative

Solo : mbán comporte des ruses

Choeur : Si tu ne les connais pas  
Peux-tu jamais m'abattre ?

Ces chants ne sont pas exécutés au hasard. Le meneur de jeu qui les propose respecte la progression de la partie. Il s'agit de chants circonstanciés dont l'objet est de faire le point à l'intention des joueurs et des spectateurs. Ceux-ci peuvent donc de loin suivre l'évolution de la partie grâce au chant exécuté. C'est ainsi que le chant " ce kúdú " est entonné lorsqu'un camp a un joueur particulièrement meurtrier pour ses adversaires.

Chant VI

Solo : a ce kúdú  
Choeur : sas búm jámán } n fois

Traduction indicative

Solo : O toi tje kúdúl !

Choeur : Extermine les Allemands !

Les Basaa appellent " ce kúdúl " ou encore ngonkela une épidémie<sup>(+)</sup> qui a sévi dans le Sud du Cameroun entre les deux guerres mondiales, et dont les ravages semaient la désolation dans tous les villages. Cette maladie se manifestait par une sorte de tétanie générale chez le patient qu'elle ne tardait plus à emporter. Le joueur meurtrier était donc assimilé à cette maladie dévastatrice.

Aussi le meneur de jeu entonnait-il le chant aux morts que voici :

Chant VII

Solo : bá wógá e e

Choeur : 'kum bibo

Solo : bá wógá è è

Choeur : 'kum -bibo

Solo : ba wó múné

Choeur : cai ni cai

Solo : bá tá be nsongí

Choeur : 'kum bibo

Traduction indicative

Solo : O vous qui êtes morts !

Choeur : Evocation des (morts) putris

Solo : O vous qui êtes morts !

Choeur : Evocation des (morts) putris

Solo : Il en mourra cette année

Choeur : Des générations et des générations

---

(+) Il s'agit de l'épidémie de grippe dite espagnole dont les populations du Cameroun subirent les ravages dans les années 1920

Solo : Ils sont innombrables  
Choeur : Evocation des (morts) putris.

Mais lorsqu'un rescapé d'un camp s'avérait efficace au point de racheter plusieurs de ses partenaires prisonniers, le meneur de jeu le comparait à un épi de maïs, capable à lui tout seul d'ensemencer un champ. La condition à remplir pour racheter un captif consistait à réussir ce parcours de combattant sans faute.

Chant VIII

Solo : póm nsas 'belek hion }  
Choeur : eee ! eee ! ee ! } n fois

Traduction indicative

Solo : Un épi de maïs unique peut faire un champ  
(cri d'approbation) Eee ! Eee ! Eee !

Par ce chant, le meneur de jeu fait constater la bravoure et l'habileté d'un joueur. Il l'exhorte à reconstituer son champ en ressuscitant ses fantômes, en rachetant des prisonniers.

Mais si tout un camp est fait prisonnier, le jeu s'arrête. Les vaincus peuvent demander leur revanche. Mais ils savent qu'ils doivent la moitié d'un toit de case (pés i ghol) à leurs adversaires. Ils leur devront un toit entier s'ils perdent une seconde fois. En attendant la reprise de la partie, les vainqueurs chantent leur succès en criant :

"pés i ghol ! pés i ghol !  
moitié de toiture ! moitié de toiture !

(Collecté à Botbéa (Ngambé) auprès de BASONOG Mathias, le 15 juillet 1982, à Ntuleng (Botmakak) auprès de MASOO Richard, le 31 août 1981)

Note ethnographique :

Mbân est un jeu de compétition dont la particularité est d'être mixte, bien que la tendance générale soit de le réserver aux filles. Jeu de société par excellence, il mobilise le plus grand nombre possible de participants pour gérer l'actualité et dénoncer les travers enregistrés au sein de la communauté. Il révèle que le chant satirique et moralisateur est une pratique quotidienne des Bantous du Centre (chant I). Si important est le chant que les joueurs s'en servent pour rappeler les règles de leur jeu (chant II) ou fixer les événements qui ont marqué la communauté - ici la "grippe espagnole" et la présence des Allemands - il n'y a pas jusqu'aux activités agricoles que des chants ne prennent en compte en manière d'exhortation (chant 8).

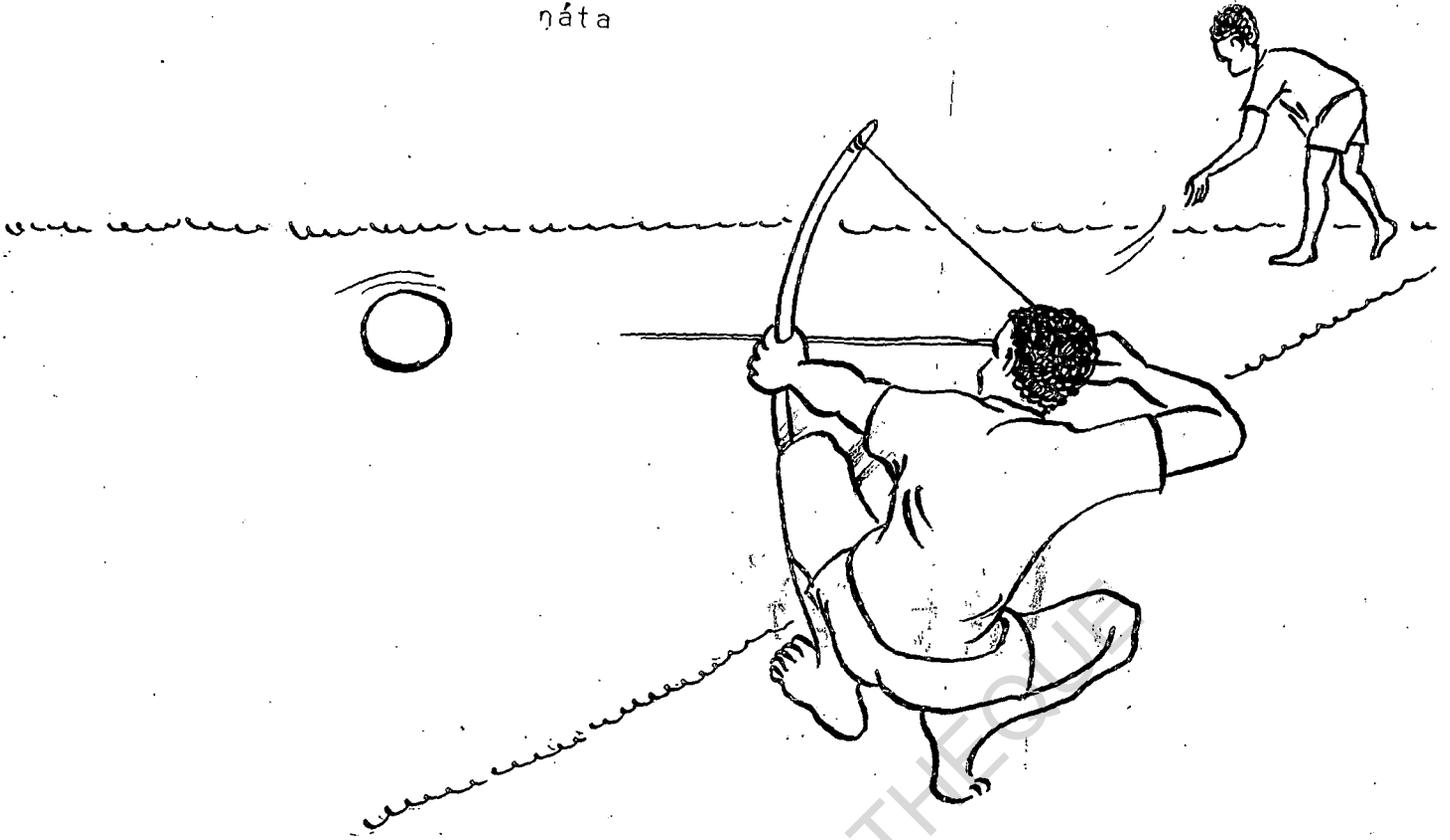
Par le chant 7 enfin, le groupe révèle que l'invocation des morts et leur association aux activités des vivants sont une disposition religieuse importante pour la communauté.

4. nâta

Jeu d'adresse et de compétition dont le principe est de frapper d'une sagaie ou d'une flèche un objet en mouvement. Cet objet est généralement un fruit : citrouille, concombre, etc...

Des garçons forment deux camps et se tiennent en file, sagaie au poing. Du camp adverse, monte une voix annonçant la mise en route de l'objectif. Ce dernier est aussitôt violemment propulsé vers les adversaires dont les sagaies sont brandies. On marque un point contre le camp adverse si l'on fait mouche. Le point est perdu au profit

ἡάτα



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

de l'adversaire au cas où le bolide traverse toute la file sans que sa course soit interrompue par une sagaie ou une flèche.

A la fin de la partie, l'on détermine le camp vainqueur en faisant le décompte des points en fonction du nombre de tours de jeu initialement convenus.

Chez les Gunu où le jeu s'appelle ts'li, l'objectif à atteindre, un fruit de concombre, représente une femme, la plus belle du village ou de la contrée. On dit de celui qui fait mouche qu'il a bénéficié des faveurs de la belle en question. Nos informateurs précisent que ce jeu est la transposition ludique du "rapt", phénomène social où une femme en fuite peut être interceptée et gardée par un homme vaillant et convaincant. Cette fuite galante est évoquée dans le jeu des femmes *ecakolea*

(Collecté à Kilkoto le 30 août 1984  
auprès de KIMETINGUE Maurice né en  
1908 et ATEBA Boniface né entre  
1895 - 1898).

Note ethnographique :

*náta* est un jeu d'adresse et de compétition réservé aux hommes. Il se présente comme l'expression même de la virilité et prépare à la chasse à la sagaie, activité exclusivement masculine dont la tradition recommande la maîtrise à tous les adolescents.

Ce jeu associe donc le divertissement à un apprentissage vital, le premier servant indirectement à parvenir au second.

En dévoilant la dimension érotique de náta, les Gunu révèlent que certains jeux bantous comportent un symbolisme puissant qu'il faut interpréter au regard de la société et de son vécu quotidien.

Le jeu náta fonctionne ici comme un signe culturel, la stylisation d'un fait social dont la compréhension commande de se référer au fonds culturel des traditions GUNU.

#### 5. Enjal (Mesin ou Ntsá)

Enjal est un jeu de compétition dont le principe est de pousser deux garçons à rivaliser de force ou d'endurance : ceux-ci, en effet, conviennent du type de lutte qu'ils engagent ou du type de coups qu'ils doivent se donner et de l'endroit du corps qui doit les recevoir. Ils se portent ces coups à tour de rôle, dans les limites d'un espace circonscrit. Le premier à sortir de cet espace pour échapper aux coups de l'adversaire est vaincu.

Souvent, pour éviter que les coups ne portent à grave conséquence, les rivaux conviennent de modifier le jeu : ils peuvent alors se disputer un objet, corde ou morceau de bois, qu'ils tirent chacun de son côté, jusqu'à ravissement complet.

(Collecté à Guefigue auprès de  
BOLOGO ALOUMBE Antoine, le 9 avril  
1984)

Note ethnographique :

Enjal est un jeu de compétition réservé aux garçons. Son caractère martial le commande, car il est une école de l'endurance et une préparation aux luttes et autres formes de conflits inévitables entre des hommes ou des groupes. Le courage qu'il exige est une qualité par laquelle le groupe identifie et sélectionne ses défenseurs potentiels les plus vaillants.

Le jeu Enjal offre l'exemple d'une performance dont la concrétisation n'a rien de divertissant pour les acteurs, mais une performance que le groupe classe parmi ses jeux. La communauté qui le pratique minimise sa dimension de supplice et privilégie à dessein sa valeur compétitive. Le but poursuivi est d'exalter le courage, la bravoure et l'endurance des jeunes gens.

6. mbam

Le jeu nommé mbam (à Botbéa) Ntuk mbambà (à Makai) et batsanglâ (à Nkak azok) est un jeu où le hasard fonde la compétition. On y peut jouer en nombre illimité. Ce jeu est réservé aux hommes (adultes ou adolescents). L'on y utilise quatre morceaux de bambous bien polis, présentant distinctement un envers et un endroit.

Au cours de ce jeu, des garçons se réunissent en cercle ou demi-cercle selon leur préférence. Ils dégagent une aire de lancement sur laquelle ils jettent les quatre morceaux de bambous. Le joueur tient ceux-ci dans une seule main, et d'un geste large, les épand sur l'aire définie,

devant les autres joueurs. Il se présente cinq éventualités :

- 1° - un bambou "pile", trois bambous "face" : on a perdu.
- 2° - trois bambous "pile", un bambou "face" : on a perdu.
- 3° - deux "face", deux "pile" : on a tué un lièvre (hise).
- 4° - quatre "face" : on a tué un potamochère ou sanglier (ngoi).
- 5° - quatre "pile" : on a tué un éléphant (njæk).
- 6° - trois "pile" ou trois "face" et un bambou sur le côté : on a tué une panthère (nje).

De l'avis de tous, c'est le coup le plus difficile à réussir.

Chaque fois qu'on perd, on cède les bambous au joueur suivant dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre.

Ce jeu associe hasard et compétition. Le joueur qui projette ses bambous jamais ne fait ce geste dans le silence. Il se réclame toujours d'un ancêtre qu'il invoque, ou profère des incantations dans le but manifeste de sensibiliser les dieux de la chasse en sa faveur. Ainsi, plutôt que de s'abandonner au sort, les joueurs s'efforcent de le dompter à leur avantage, niant opiniâtement le principe de hasard au profit de l'esprit de compétition. Celui qui abat un gibier "l'offre" à qui il lui plaît parmi les joueurs

rassemblés. Mais ce "don" n'en est pas un véritable. Il est en réalité un défi que l'adversaire doit relever. Et ce dernier doit le faire le plus tôt possible, faute de quoi il est tourné en dérision. En effet, si les uns et les autres s'aperçoivent qu'un joueur donné est incapable de rendre les dons qu'on lui fait, ils s'appliquent à l'accabler d'autres dons. Non pour le combler de biens mais pour l'anéantir moralement.

Ce jeu comporte un système interne de correspondance entre les bêtes abattues. Aucune explication cohérente ne nous ayant été fournie à son sujet, nous l'avons soupçonné d'arbitraire. Mais le nombre de points attribués aux bêtes renvoie à certaines coutumes que les joueurs vivent et reproduisent, mais qu'ils ne songent plus à lier consciemment à leurs jeux.

+ le lièvre est la base du jeu. Il vaut quatre points, le chiffre féminin des Bantous.

+ le sanglier vaut cinq points, le chiffre masculin des Bantous.

+ l'éléphant vaut huit point. Ce chiffre ne représente aucune valeur définie, l'éléphant étant cette "masse informe"<sup>(+)</sup> autour de laquelle le groupe se retrouve de manière tout aussi informelle.

+ la panthère vaut neuf points. C'est une pièce hors hiérarchie, sans équivalence eu égard à sa rareté et au prestige social dont il couvre le chasseur

---

(+) Nos informateurs basaa disent "yoboo yom" ou "yubud yom".

qui l'abat. Le chiffre neuf est retenu par tous les Bantous du Centre comme chiffre sacré, la preuve d'un parfait accomplissement.

(Collecté à Makaï auprès de MBEI Martin le 11 07 1981, à Botbéa auprès de BIKITIK François le 15 07 1982, à Nkak aNzok auprès de NDJIE Théodore le 28 07 1982)

Note ethnographique :

Mbam est un jeu où le hasard et la compétition se combinent, le premier fondant la seconde. Ce phénomène déroute la logique aristotélicienne car le même jeu comporte un principe et la négation de ce principe. La taxinomie de Caillois rencontre, ici déjà, une réserve que les analyses ultérieures confirmeront.

Sur le plan strictement ethnographique, ce jeu établit la chasse comme l'une des principales activités des Bantous du Centre. - Ces derniers la soumettent au hasard, fort momentanément, mais se hâtent d'abandonner le hasard au profit de la compétition. Cette tendance à apprivoiser le hasard éloigne le groupe de l'attentisme et du défaitisme.

La hiérarchie instituée entre les bêtes abattues rend compte de la hiérarchie entre les chasseurs comme indice d'un souci de structuration au sein de la société concernée.

Il y a transposition ; la panthère étant au sommet de la hiérarchie des animaux, celui qui l'abat se hisse au sommet de la hiérarchie des chasseurs. L'intégration des Bantous dans leur écosystème en devient évidente : la connivence entre l'homme et la nature - d'où il tire les accessoires de ses jeux - suggère qu'entre les Bantous du Centre et leur environnement, les rapports ne sont pas tant de domination que d'interaction et d'osmose.

7. hetsobé

Ce jeu est pratiqué par les filles et les garçons sans discrimination, le soir, aux heures de repos.

Deux camps se forment et se disposent l'un en face de l'autre. Le nombre total des membres est indéterminé ; mais il importe que les deux camps soient numériquement égaux. Les joueurs préfèrent se retrouver à six par camp. Une fois ces équipes constituées, l'on désigne un arbitre parmi les spectateurs toujours probables. A défaut, le joueur le plus expérimenté tient ce rôle, en cas de besoin. C'est lui qui lance le jeu par une formule consacrée, connue de tous les Banam, et à laquelle le groupe répond en chœur.

Solo : á málón táá mé !

Chœur : hóóbbéé !

Ce signal d'ouverture a pour fonction d'éveiller l'attention des joueurs et de les galvaniser. Il est repris en autant de fois que nécessaire, tant que les joueurs ne semblent pas encore assez surchauffés. Car c'est seulement après s'être assuré de l'enthousiasme général que le meneur de jeu prononce la formule de défi :

Solo : a mɔnd o wá (ye) pánónó na nekɔl  
l'homme celui on a tué hier  
me fúne ?  
moi venger ?

Chœur : ho ko lo !  
(cri d'exclamation)

Solo : me fúne ?  
moi venger ?

Chœur : ho ko lo !  
(cri d'exclamation)

Traduction indicative

- Celui des nôtres qu'on a tué hier
- Que je le venge ? (1)
- hokolo !
- Que je le venge ?
- hokolo !

Une fois les deux camps adverses bien excités, le jeu démarre véritablement. Et tous crient en manière de stimulation :

- o hítóo !
- o hítóo !
- o hítóo !

Cette autre onomatopée que nos informateurs traduisent par "c'est ça le jeu", "voilà le jeu" a pour but de pousser les joueurs vers leurs adversaires. Car une fois la phase "Hokolo" achevée, les joueurs se dispersent

---

(1) La formule "me fúne ?" (du verbe ofun = venger) est reprise à loisir, pour exciter les joueurs.

par couple d'adversaires.

Le principe du jeu hetobé consiste à saisir l'un des pieds de son adversaire. Cette action est difficile, car chacun éloigne ses jambes du mieux qu'il peut, tout en cherchant à attraper celles de son adversaire, toujours sous les cris :

o h́totoo !  
o h́totoo !  
o h́totoo !

Le meneur de jeu, celui-là même qui l'a initié, veille à la régularité de la partie. Il tient lieu d'arbitre en s'appuyant du reste sur les joueurs eux-mêmes. En effet, dès qu'un joueur parvient à saisir le pied de son adversaire, il lance un cri de victoire : "yókòòò !". Par ce cri, il informe les équipes et l'arbitre de son succès et la partie s'arrête momentanément. Car celui dont on a pu saisir le pied est fait prisonnier.

L'on peut reprendre le jeu autant de fois qu'on le désire, et tant qu'il y a des adversaires. Il faut en effet exterminer l'autre camp en faisant tous ses membres prisonniers.

Au cours des diverses reprises, il y a possibilité d'échange de prisonniers. Mais le jeu hetobé s'arrête impérativement dès que d'un des camps est entièrement "emprisonné" par l'autre - qui, de ce fait, gagne le jeu.

(Collecté à Ndokohok le 27 07 1983  
auprès de BAILLA Michel, IKOURLAMAN  
François et BANYAMACK Casimir)

Note ethnographique :

Hetobé est un jeu de compétition qui associe les joueurs des deux sexes. Il se déroule sur fond de conflit mais ne peut être assimilé à un jeu martial.

L'arrestation de "prisonniers" et la possibilité de les échanger, la référence à la revanche sont cependant des survivances des guerres qui, jadis, opposèrent les Banen à leurs intrépides voisins Bamoun. Les traditions orales ont conservé les traces de ces conflits, que le jeu reprend sous une forme stylisée pour le divertissement du groupe.

Nos enquêtes ne nous permettent pas de caractériser les Banen par l'esprit de vengeance. Mais l'histoire de ce groupe est riche en guerres tribales dont les nombreuses migrations furent la conséquence. Le jeu Hetobé est un écho feutré de l'histoire militaire du groupe. Il s'éclaire à la lumière d'une histoire douloureuse dont il constitue un drame sans tragédie, se présentant ainsi comme une forme de sublimation de l'histoire collective.

Ce jeu instruit sur les techniques de discours chez les Banen ainsi que sur leurs sens de la solidarité :

+ - La formule á múllon táá mé qui ouvre le jeu est consacrée ; c'est par elle que tout bon orateur ouvre son allocution : il la lance à son auditoire pour retenir son attention et le prédisposer à l'écouter. Et quiconque veut exhorter un groupe de personnes à poursuivre son travail utilise cette formule qui, dans ce cas, exprime la sympathie du passant et sa solidarité avec le groupe.

Cette dernière utilisation de la formule est aussi fréquente que la première, dans un groupe où les champs bordent les routes et les sentiers et où se pratique le travail collectif ou yume.

La réponse hobbéé exprime la réceptivité et la gratitude des destinataires de l'exhortation.

#### 8. Hiángá hiángá

Une demi-douzaine d'enfants se rassemblent, s'assoient en ligne, les jambes tendues de tout leur long. Un meneur de jeu s'accroupit devant les participants ainsi alignés et entonne un chant dont les temps sont nettement marqués. A chaque temps, il frappe légèrement l'une des jambes allongées, passe, repasse, jusqu'à la chute du chant. La jambe sur laquelle s'achève le chant doit immédiatement se plier et se retirer ainsi de l'alignement. Il y a donc une jambe de moins à la fin de chaque reprise de chant. Il en est ainsi jusqu'au moment où de tout l'alignement, il ne reste plus qu'une seule jambe. Le propriétaire de ce membre est le perdant de la partie.

Cette situation ne porte pas à grave conséquence : celui qui a ainsi perdu peut être l'objet de quelques moqueries ; mais celles-ci sont si peu méchantes que le jeu ne tarde pas à reprendre, avec pour meneur le perdant de naguère.

Nous avons enregistré deux chants du jeu hiángá  
hiángá

Chant I :

hiángá hiángá hiángá e !  
a biloko a bilong  
bilong bi' kwakwa o !  
mé kénég nlén yák kó  
a tí mé nióm wém kop  
me bádá nyé mé lén litom lindap  
á pot lé conglo  
conglo kí ?  
conglo hitog  
hitog binjenjen  
tohé a ye bót  
nge a cimbégé  
cihe e  
a bóbón hót kóó  
a hót hikákálá hádá  
a yéné

Traduction indicative

Hianga, Hianga, Hianga !  
Toi Biloko, toi bilong  
Bilong fils de Hikwakwa  
Je rendis visite à mon ami  
Il me remit un coq à moi  
Je pris ce coq et le jetai au coin de la case  
Il fit un bruit de chute : "Tjônglô"  
Quel "Tjônglô" ?  
"Tjônglô" de Hitog l'oiseau  
Hitog des fougères  
Il y a un piège dans le sac  
Que Ngé éternue

hianga hianga



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Atchoum ! ! !

Toi, corbeau, plie la patte !

Et corbeau de plier l'une de ses ramilles de pattes  
Et de s'asseoir dessus.

(Collecté à Makaï, le 29 07 1981  
auprès de MBEI Martin).

Chant II

hiángá hiángá hiángá e  
'lo málep ma kwó i lom  
'lo maog ma kwó i lom  
me kénég nliég i ndog kobé  
ba ti mé bikit bikit kémbé  
me kéna nyé mé súl tata  
tata a kal mé lé :  
"kél ya yé baq  
weé súl mé kémbé  
baa nlom a y'a gwálak é"

Traduction indicative

Hianga, Hianga, Hianga !

Avant que les eaux ne se perdent dans le fleuve

Avant que le vin ne se perde dans le fleuve

Je rendis visite au clan Ndok kobe

Où l'on m'offrit un gros bouc

Dont je fis offrande à mon père

Et mon père me dit :

"Avant peu tu reviendras me dire

De t'offrir une chèvre en retour

Est-ce que les mâles mettent bas ?"

(Collecté à Sokelle le 3 août 1982  
auprès de l'aveugle BIMAI Pierre)

Chant III

A máṅá máṅá  
A máṅá máṅá  
Mut a túgá ni e  
Túg ngwélá túg ngwés  
Násí násí nasi  
Násí túg ngwélé  
Tam tam tam tam tam  
Tam ziga ziga túg ngwélé  
Tam tam ngwés !

Traduction : Néant.

Ce chant est sans traduction intelligible connue.

Chant IV :

Fika Fika  
Mbog mbog  
A nyuka Anyuka bem  
A nyuka teke vip !

Traduction : Néant. Bien que ce chant soit très répandu. Mais l'idée générale est celle d'un "objet" qui peut tantôt jouir de toute sa liberté, folâtrer, échapper aux pièges, tantôt se faire prendre (vip = onomatopée évoquant le jeu d'un piège qui se referme sur une proie).

(Collecté dans plusieurs villages  
Basaa, Banen, Yambassa)

Note ethnographique

Hianga Hianga est un jeu de hasard qui se fonde sur

le principe du tirage au sort. Il est mixte. Ce jeu très simple en lui-même tient sa richesse culturelle des chants qui sous-tendent son déploiement.

### Chant I

+ Le terme "hiángá" par lequel s'ouvre le chant évoque d'interminables allées et venues propres à donner le vertige à qui les observe. Il décrit à l'avance le geste qu'il sous-tend, à savoir le parcours que le meneur du jeu effectuera sur les jambes allongées des participants.

+ La visite à l'ami telle qu'évoquée dans le chant est le rappel d'une règle sociale dont s'honorent les Bantous du Centre, ici les Basaa. Le terme "KO" ou "AMI" traduit le degré le plus intime de l'amitié qui peut lier deux personnes de la même classe d'âge. Une visite (n|éη) à un ami (ko) est une occasion émouvante de retrouvailles ; elle s'accompagne traditionnellement de cadeaux d'amitié. Ici le choix d'un coq traduit tout l'honneur que l'hôte tient à faire à l'ami en visite. Seuls les chefs de familles ont le pouvoir de faire arrêter un coq en de telles circonstances. Les femmes s'offrent des moules entre elles.

+ Nous sommes renseignés sur l'organisation interne de l'habitat. Chez les Bantous du Centre, les cases des femmes notamment, disposent d'un coin (litom lindap) réservé à la volaille. Ce coin-poulailler communique avec l'extérieur par une ouverture étroite faite à l'angle le plus bas du mur, ouverture que la maîtresse de maison ferme le soir et ouvre à l'aube pour respectivement retenir ou libérer sa basse-cour.

+ - Le chant, enfin, évoque le Ngé, la plus terrible des trois confréries des Basaa, les deux autres étant Um et Mbok. Um assume la fonction de bénédiction et de guérison. Mbok assume la fonction de conciliation et d'apaisement ; il rétablit l'entente et évite l'éclatement du groupe. C'est le rassembleur. Cependant Mbok prononce les sentences et ordonne la peine capitale. Alors intervient Ngé, le justicier, dont la redoutable fonction est d'exécuter les sentences, et au besoin de donner la mort décidée par les Mbombok, membres de la confrérie Mbok.

"L'éternuement" de Ngé est redouté, car il correspond à ces instants fatidiques où il est mis fin à une vie humaine. Une fois stylisée dans le jeu, cet éternuement annonce la fin d'une séquence du jeu, quand un joueur plie la jambe sur laquelle le chant s'est arrêté.

Ces différents indices culturels discrètement glissés dans les chants et les jeux ont pour objectif secret de baliser l'existence des enfants et de les initier aux règles et principes de la vie communautaire. Les jeux s'appréhendent alors comme véhicules de la culture ou de l'idéologie d'une société donnée. Ils en sont les signes.

## Chant II

Ce chant reprend le précédent dont il est la variante à quelques détails près. Cette fois ce n'est plus à un ami, c'est à tout un clan qu'on rend visite. Un bouc a remplacé le coq, gradation justifiée par l'envergure de la visite.

Cette variante signale cependant une valeur culturelle de grande importance : la pratique du nsúl. Il s'agit des offrandes qu'un fils fait à ses pères et oncles, ou qu'un cadet fait à un aîné en signe d'allégeance ou de gratitude. Tout peut être objet de nsúl : fruits, poisson, gibier, bêtes sur pieds, etc...

Ce geste est toujours suivi de bénédictions, la seule vraie récompense qui puisse attendre celui qui fait des dons. C'est pour cela que dans le chant, le père réceptionne le bouc, et remercie son fils en lui rappelant malicieusement le caractère non réciproque et irréversible du nsúl.

Les chants III et IV sont une parfaite illustration de la fantaisie dont certains jeux bantous peuvent s'enrichir. Il n'ont aucune signification dans aucune langue bantoue. Cependant tous les enfants les exécutent avec enthousiasme.

Ces chants suggèrent que le jeu est d'abord une activité de libre jaillissement propre à libérer l'imagination de certaines contraintes. Alors ce n'est plus le sens qui importe ; la seule beauté des sonorités du chant fait la beauté et l'attrait du jeu. Il s'agit véritablement de se désaisir de soi, de souscrire à l'illusion et, ce faisant, d'entrer dans le jeu. (+)

---

(+) "illusion" vient de in-lusio (entrer dans le jeu) cf. Caillois.

8 bis - lángá lángá sowé

Des enfants, une demi-douzaine, ou plus selon les cas, s'assoient par terre et allongent leurs jambes. Vient le meneur de jeu qui prononce distinctement les syllabes de mots d'une chanson, en touchant à tour de rôle les jambes allongées des enfants assis :

lángá lángá sowé  
ngó minkenge majé  
bábúk bábúk wé kowé  
mék má búk wé ko wé !  
ndos !

Au mot "ndos" le joueur qui est touché par le meneur de jeu plie la jambe concernée. Et l'on recommence le chant jusqu'à ce qu'une seule jambe reste allongée au sol, désignant ainsi le perdant de cette phase du jeu. C'est alors que le meneur de jeu donne un nouveau départ :

"dikono ! dikono !"

A cette formule, tous les joueurs tendent et superposent leurs jambes, de manière à ce que le talon droit soit posé sur le gros orteil gauche. Les dix orteils doivent être largement écartés : ils figurent les bananes connues sous le nom "dikono" en langue mbang.

Le meneur de jeu passe ensuite derrière les joueurs toujours assis, jambes tendues et superposées. Il les frappe légèrement au dos, à tour de rôle : après chaque tape, le joueur touché réagit par la question :

-dze ntón me nkàk ?

(Que me cherches-tu au dos)

Le meneur de jeu répond en donnant le nom de ce qu'il cherche

- dikíí di kwàá  
(l'oeuf de la perdrix)
- ou dikíí di non  
(l'oeuf de l'oiseau)
- ou nson tsit  
(morceau de viande)
- ou dikíí di njóó  
(l'oeuf de l'épervier)
- dikíí di mbom  
(l'oeuf du boa)
- etc...

Une fois le tour fait, le meneur demande à chacun de dire le repas qu'il préfère :

- wa dí dí je  
(Qu'est-ce que tu manges ?)
- 1er - fufu ya bikinga<sup>(+)</sup>  
(couscous et sauce de gombo)
- 2è - nkon dikambà ya bilom bininìt  
Queue de varan et ragoût de plantain  
(pied brutalement déposé - "ça purge" dit le meneur du jeu)
- 3è - mbôngó cúbí ya dìnìt  
(poisson au mbôngô et banane)  
- pied déposé avec douceur -

---

(+) Nous avons observé que le meneur de jeu a déposé au sol, avec douceur le pied suspendu du joueur assis, signe que le repas proposé par ce dernier est exquis. Le pied est déposé avec brutalité si le repas proposé n'est pas appétissant.

4a - nkónó ngon ya binjánlí  
etc...

Tous ceux dont les repas sont exquis bénéficient de la bienveillance du meneur de jeu : ce dernier, alors, dépose leur jambe avec douceur. Mais si le repas n'est pas appétissant, la jambe est déposée avec brutalité.

Tous les joueurs, à cette étape, se retrouvent les jambes tendues, couchées à même le sol, comme au départ du jeu. Le meneur doit ensuite les soulever en les tenant par les aisselles. Le joueur qui parvient à la station verticale sans plier de jambe est appelé nkwenza (homme libre). Celui qui commet la faute de plier une de ses jambes est déchu en mioŋ (pl. bayon) esclave. Il reçoit des coups légers pour cette déchéance.

(Collecté à Nkondjock, auprès de  
NDOK KONG Samuel, le 13 août 1985).

#### Note ethnographique

Ce jeu est une variante du jeu précédent "Hiàngá Hiàngá". Le premier vers des principaux chants et la structure du jeu le confirment. Toutefois les Mbang font une grande place à la culture gastronomique, exerçant ainsi les joueurs à identifier et à sélectionner les mets les plus exquis.

Nous relevons enfin la survivance d'une pratique ancienne : l'esclavagisme interne chez les Mbang, source d'une sévère stratification sociale.

En effet dans le passé, les Mbang achetaient des esclaves au marché. Ils les distinguaient de nkwenza, homme libre. Avec l'évolution, la pratique de l'esclavage est finie ; mais les Mbang ont continué à désigner par le terme " bayon " tous ceux qui sont étrangers au groupe. Ils le font plus par moquerie et dérision que par xénophobie. Car les Mbang sont reconnus comme hospitaliers et respectueux de l'étranger.

#### 9. Engel

Jeu de toupie. Des enfants, filles ou garçons, cueillent des fruits de roseau ou tout autre fruit rond et d'un diamètre ne dépassant pas 3cm. Ils le transpercent d'une tige de bambou, par son centre. La partie de la tige sous le fruit mesure de un à deux centimètres, tandis que la partie supérieure avoisine dix centimètres. Les enfants tiennent cette partie supérieure entre les deux paumes, lui impriment un mouvement vif de rotation et la lâchent. Le mouvement ainsi imprimé à la toupie la fait tourner, tourner, tourner.

Chacun à son tour, les enfants lâchent soit leurs propres toupies, soit la toupie que tout le groupe a convenu d'utiliser. Le gagnant est celui dont la toupie roule le plus loin, et tourne le plus longtemps.

(Collecté à Ndokbassaben, auprès de  
MELOMBE Pierre, le 31 juillet 1983)

#### Note ethnographique :

Ce jeu est connu de tous les Bantous du Centre sous de noms différents. Il ne comporte aucune indication à portée

sociologique précise et se définit essentiellement comme divertissement. C'est un jeu d'adresse et de compétition qui rassemble occasionnellement filles et garçons. Mais il est fréquent que les filles préfèrent jouer entre elles par méfiance des garçons plus forts, donc mieux aptes à propulser les toupies. La discrimination est ainsi due au seul souci de garantir l'égalité des chances aux joueuses.

10 - Henge

C'est un jeu d'enfants fréquent en temps de pluie. Nous nous retrouvions tous dans la case à cause du mauvais temps. Mais on ne manquait jamais de percevoir une mauvaise odeur, conséquence probable d'un acte que nous cherchions à tout prix à attribuer à l'un d'entre nous. Naturellement chacun s'en défendait. Pour en avoir le coeur net nous souscrivions au jeu de henge.

Nous plantions au sol un morceau de bambou. Nous en allumions un second que nous venions poser contre le premier, de manière à l'embraser. Et nous nous mettions tout autour en chantant et en battant des mains.

Solo : á nkùm i nwét a nsùl

Choeur : henge !!

Solo : á nkùm kweené nyé

Choeur : henge !!

etc...

Traduction indicative

- O tronc, celui qui a peté

- Henge !!

- O tronc, tombe sur lui

- Henge

etc...

Cette chanson accompagnait la consommation du bambou vertical (ici apparenté à un tronc d'arbre desséché, nkùm) jusqu'à sa chute finale. Nous observions la direction de cette chute et désignions d'après la position du bambou la personne qui, selon nous, avait peté. Cette désignation se faisait à grands cris".

(Collecté à Likundbaam le 22-07-1982  
auprès de BATJEG Pierre)

10 bis - Hefét na móló

Jeu Banen (ndokohok), pratiqué par des enfants de cinq à douze ans environ, et perçu comme une épreuve de vérité dont le but est de confondre un suspect : "il peut arriver qu'un enfant dans un groupe se plaigne de la disparition d'un menu objet, ou signale une mauvaise odeur subite en se fermant les narines. Ces deux situations appellent la recherche et la désignation d'un coupable ; elles sont à la base de discussions vives qui, parfois, dégèrent en disputes. Pour éviter les rixes, le plus avisé des enfants propose de soumettre tous les membres du groupe au jeu hefét na móló".

Deux enfants aussitôt creusent un trou moyen qu'ils remplissent de cendres (móló) ; ils fabriquent un petit arc (hefét), le tendent et en plongent le bois dans les cendres. L'un après l'autre, les membres du groupe se soumettent à la règle du jeu, qui consiste à couper avec les dents la cordelette tendue sans que le bois de l'arc, en se redressant, leur couvre le visage de cendres. Pour le groupe, celui dont le visage est couvert de cendres est tenu pour coupable.

"Ce sont souvent les naïfs qui se font prendre à ce jeu, car ils ignorent les astuces, dont la principale consiste à ne pas sectionner la cordelette avec brutalité ; il faut plutôt la ronger avec prudence, en la retenant du mieux qu'on peut du coin des mâchoires et des lèvres, afin d'atténuer la violence de propulsion des cendres. Voyez, seuls les enfants avertis réussissent ce tour, se mettant ainsi à l'abri de toute accusation. Dans le jeu hefét na móló les plus jeunes enfants ou les plus maladroits sont généralement les victimes"<sup>+</sup>. Ce jeu se présente comme une version enfantine des ordalies pratiquées chez les Banen. Il rappelle le jeu nkum ou sákwo connu des Basaa. En effet ces jeux divertissent en même temps qu'ils instruisent. Le risque d'arbitraire est formateur : il prépare l'enfant à assumer l'injustice, l'erreur étant une réalité que l'innocent indûment accusé expérimente dès l'âge du jeu.

(Collecté à Ndokohok par Ndikinimeki, le 27 juillet 1983 auprès de BANYAMACK Casimir et BAÏLA Michel)

#### Note ethnographique

Henge et hefét na móló sont deux jeux d'intérieur, réservés aux garçons et fondés sur le principe du hasard. Cependant le hasard y est si mal accepté que chaque joueur tente de maîtriser le sort par la tricherie.

Ces jeux sont occasionnels : ils interviennent lorsqu'un membre d'un groupe d'enfants manque de tenue et fait

---

<sup>+</sup> BANYAMACK Casimir, Ndokohok, le 27 juillet 1983

discrètement du vent, répandant autour de lui quelque méchante odeur. Alors les uns et les autres se rejettent le tort et décident spontanément de s'en remettre au verdict des Ancêtres par les jeux Henge ou Hefét na mǎlǎ.

Cet indice renseigne sur les réflexes religieux du groupe - qui n'hésite pas à solliciter les Ancêtres pour trancher les litiges survenus entre les membres de la communauté. D'une manière générale, les résultats de cette consultation sont acceptés comme l'expression de la sagesse des esprits, des ancêtres et des dieux consultés. A travers ce jeu, c'est la pratique de la divination familière aux Bantous du Centre qui est discrètement rappelée.

#### 11 - lísúk lísúk

lísúk lísúk est un jeu de plein air ; son espace de prédilection est la cour de la concession, ou un hangar vide de fortune, quand vient la mauvaise saison. Les joueurs ne souhaitent généralement qu'il fasse clair de lune.

lísúk lísúk rassemble des enfants des deux sexes, dont l'âge varie entre 8 et 12 ans. Des enfants y peuvent encore jouer à 15 ans.

Le nombre de joueurs pour lísúk lísúk n'est pas limité ; le jeu certes est d'autant plus attrayant que les participants sont nombreux, mais lísúk lísúk rassemble rarement plus d'une dizaine d'enfants car chaque joueur rêve d'être l'un ou l'autre des principaux personnages du jeu : géniteur, meneur de jeu, ou hibou.

Sur un espace de préférence non accidenté, des enfants s'assoient en ligne ouverte ou fermée, les jambes

allongées, dans le même sens, ou vers l'intérieur du cercle selon les cas. Peu avant que les uns ne s'assoient ainsi, deux des joueurs se désignent ou se font désigner l'un sous le nom de *likùŋ* (hibou), l'autre sous le nom de *ntí hibán* (le donneur de caillou). *likùŋ* s'isole automatiquement du groupe auquel il doit obligatoirement tourner le dos. S'il est soupçonné de réticence, on lui bande les yeux, ou alors on en désigne un autre. *ntí hibán* prend un objet quelconque aisément accessible, un caillou (*hibán*) ou un palmiste (*mán*). Selon les cas on l'appellera *ntí hibán* ou *ntí mán*, l'essentiel demeurant qu'il soit le donneur. Cet objet, caillou ou palmiste, doit être suffisamment petit pour tenir dans un poing, au besoin sous un pli de phalange. Le donneur (*ntí*) qui, de par son rôle devient le meneur de jeu, le promène parmi les joueurs assis, jambes allongées. Il fait semblant de l'introduire entre les jambes des joueurs, passe, renouvelle sa manoeuvre, jusqu'au moment où il le dépose effectivement entre les jambes d'un joueur, discrètement, à l'insu des autres.

Ce manège est ponctué par un chant dont le ton et la mesure sont donnés par le meneur de jeu, *ntí hibán*.

Ntí hibán

Les joueurs assis

Ntí hibán

Les joueurs assis

lí sùk lí sùk !

sùk lé kwáá é !

lí sùk !

sùk é !

- bí mbáá bí mbáá !

- mbáá ye tút é é !

- bí mbáá !

- mbáá é é

- lí sùk lí sùk !

- sùk lé kwáá é !

- lí sùk !

- sùk é !
- bí mbáá bí mbáá !
- mbàà ye sigá é !
- bí mbáá !
- mbàà é !

Ce chant s'organise sur des allitérations dont les retours réguliers ponctuent les gestes du meneur de jeu. Ces itérations rehaussent la musicalité du chant et accentuent la cadence du jeu.

Les seuls versets dont on puisse risquer la traduction sont ceux qui mentionnent le nom Mbàà ou chat sauvage. Le reste du chant tient sa beauté et sa valeur de ses seules sonorités.

Traduction

- bí mbáá bí mbáá !  
O toi chat sauvage !
- mbàà ye tút é !  
Il y a un chat sauvage dans un buisson suspendu.
- bí mbáá !  
O toi chat sauvage !
- mbàà é é !  
chat sauvage !  
.....  
.....
- mbàà i ye sigá é !  
Un chat sauvage est pris a un collet-sur-branche
- bí mbáá !  
O toi chat sauvage !
- mbàà é !  
O chat sauvage !

Tout au long de ce chant, likun aussi fait entendre son hululement : "hí hígí hí hígí hígí... hí hígí hí hígí hígí..." Ce chant dure autant que le désire ntí hibán. C'est seulement longtemps après avoir déposé son objet chez l'un des joueurs assis qu'il fait attention aux hululements de likun et qu'il lui parle :

likun hí hígí hí hígí hígí  
ntí hibán a'kún njé a gwé ?

Traduction possible

likun : (hululement du hibou)

ntí hibán : Hibou, qui donc détient (le caillou) ?

Cette question invite likun à désigner lequel des joueurs assis détient le caillou. Cette phase du jeu comporte deux éventualités :

- a) likun désigne sans erreur le dépositaire, il le nomme et lui demande le caillou. Alors tous les joueurs se confondent en lamentations : il y a deuil, likun (hibou) ayant provoqué la mort de l'enfant par le seul fait de l'avoir vu.
- b) likun se trompe ; il désigne un joueur autre que le dépositaire du caillou. Alors, le vrai détenteur brandit son objet et saute de joie, vite suivi de tous les autres joueurs. Ceux-ci forment des vœux de succès et de prospérité à l'enfant de l'enfant qui vient ainsi de naître.

Nous avons recueilli trois variantes de cette phase du jeu, où l'assistance saute de joie.

1ère variante : Hibou s'est trompé ; le détenteur de l'objet exprime son bonheur.

Le détenteur : mé ngwá! ni wém mán múúnlom é é...

Les joueurs : a ngwá! ni wé mán múúnlom é é  
ndí a kénég ngán, ngaáán !  
ndí a bonog mám má té !

(Traduction possible)

Le détenteur : Voici que j'ai donné naissance à un fils

Les joueurs : Voici qu'il a donné naissance à un fils  
Grande soit la renommée de celui-ci  
Qu'il accomplisse des oeuvres qui tiennent

(Collecté à Libel Lingoï (Ngog  
Mapubi) auprès de NGUE MAA, Chef  
du village, le 28 août 1981).

2è variante :

Le détenteur : a á á á á ñ i i i i ñ  
mé ngwá! ni wém mán múúnlom  
a bét lién á kol toñ  
a áb málép mé nyó

Les joueurs : (liyogbé li masé)

(traduction possible)

Le détenteur : Áááááñ...iííííñ (vagissements du nouveau-né)  
Voici que j'ai donné naissance à un fils  
Puisse-t-il me cueillir un régime de noix de  
palme  
Me puiser de l'eau potable

Les joueurs : (cris de joie)

(Collecté à Manjanjan, le 1er septembre  
1981 auprès de MBOGOL NANE)

3è variante :

Le détenteur : aáááán... i líííí

Les joueurs : a ngwál ni wé mán múúnlom  
a nyéslágá lé nyééés  
a óngó mandáp  
a kégék mápàn  
a kénég ngán

(Traduction possible)

Le détenteur : Aaaañ... líííí (vagissements du nouveau-né)

Les joueurs : Voici qu'il a donné naissance à un fils  
Puisse ce dernier grandir avec vigueur et  
embonpoint  
Construire des maisons  
Conquérir des forêts  
Etre de grande renommée

(Collecté à Matomb, le 18 septembre  
1981 auprès de EONE EONE Oscar)

De ces trois variantes, nous retenons une constante :  
la naissance d'un fils, la joie du géniteur et de la commu-  
nauté qui espère de hauts faits. Celui qui a ainsi pu sauver  
le caillou du regard de líkù le garde. Un autre caillou est

Lisuk Lisuk



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

1964

mis en circulation par le même ou un autre ntí (donneur), pour défier le même ou un autre líkùŋ (hibou). Et le jeu reprend suivant le processus décrit ci-dessus. Quand les joueurs se fatiguent ou décident de changer de jeu, chacun compte les cailloux qu'il a pu sauver. Il s'agit de voir qui a pu le mieux procréer.

Note ethnographique :

Íísúk Íísúk est un jeu mixte qui associe le hasard et la compétition. Nous lui consacrons toute la place qu'il mérite dans nos analyses ultérieures eu égard à sa richesse culturelle. (cf. Chapitre IX- )

Qu'il nous suffise à ce niveau de signaler les indices ethnographiques les plus courants que les chants véhiculent :

+ - Le terme Sigá ou collet-sur-branche évoque une technique de chasse mise au point par les Basaa : quand un chasseur remarque en forêt que des grimpeurs (écureuils, chats sauvages, singes etc.) circulent entre deux ou plusieurs arbres voisins, soit au-dessus d'un sentier, soit au-dessus d'un cours d'eau, il tend un collet (sigá) sur l'une des branches. Il entrave les alentours du collet de manière telle que l'animal qui viendrait à passer n'ait d'autre voie que le piège. Dès qu'il y passe sa tête, ce dernier se déclenche, suspendant l'animal par le cou. Le propre poids de la bête aide le fil d'acier à l'étrangler.

+ - Le hibou est un oiseau dont les Bantous du centre en général et les Basaa en particulier ont une percep-

tion controversée. Son chant diurne est tenu pour un mauvais présage, et son chant nocturne interprété comme un acte de sorcellerie, porteur de maléfices.

Les Bantous du Centre sont en effet persuadés que des hommes et des femmes disposant de pouvoirs occultes se métamorphosent en hiboux pour, une fois la nuit tombée, nuire à leurs voisins ou se venger de leurs adversaires.

+ - Les trois variantes du jeu insistent d'égale manière sur le sexe de l'enfant. La préférence que les Bantous du Centre accordent au sexe masculin s'explique aisément : alors que la fille est censée quitter le domicile paternel par le mariage, le garçon est privilégié comme garantie de la continuité du père, de la protection et de la conservation du patrimoine du fait de l'organisation patrilocale de l'habitat.

+ - C'est pourquoi toutes les variantes dressent un tableau des responsabilités du garçon. On s'attend à ce qu'il accomplisse de hauts faits dont le groupe puisse tirer fierté. En privé, son père attend de lui,

- + qu'il lui puise de l'eau quand il est jeune
- + qu'il sache cueillir des régimes de noix de palme une fois grand
- + qu'il construise des maisons et conquière des forêts pour ses divers travaux agricoles.

Il s'agit là d'un véritable profil social auquel tout jeune Basaá doit correspondre pour mériter de sa famille et de sa communauté. D'une manière générale l'homme accompli

chez les Bantous du Centre est celui qui dispose d'une maison construite par lui-même, et de vastes terres cultivables conquises ou héritées de ses ascendants.

Les jeux Zoki Zoki et Abal mison mison sont des variantes particulièrement pâles de Lisúk Lisúk.

11 bis - zoki zoki

Une demi douzaine d'enfants, une dizaine au plus, s'assoient à même le sol ou, quand cela est possible, sur une natte. Ils étirent les jambes et prennent soin de les tenir collées au sol.

Un meneur de jeu, retenu pour ses aptitudes d'animateur, prend un caillou dans sa main ; il désigne au hasard un autre joueur et l'éloigne du groupe. Le meneur de la partie s'approche ensuite des joueurs assis, passe de l'un à l'autre en faisant semblant de déposer le caillou entre leurs jambes. À la fin de ses multiples tours, il s'avère qu'il a placé le caillou chez l'un d'eux, dans la plus stricte discrétion.

Cette progression du meneur s'accompagne d'une formule à laquelle tout le groupe répond en chœur :

Solo : zokí zokí !

Chœur : zok menínga !<sup>+</sup>

Cette formule est reprise plusieurs fois par le meneur du jeu, qui veille cependant à ne pas laisser son groupe, ni à lui faire passer le goût du jeu. Une fois le caillou dissimulé, le joueur éloigné est averti par une formule consacrée.

---

<sup>+</sup> zok menínga serait une déformation de ho ningán : pion d'autrui, en langue nyokón.

Solo : hílóló !

Chœur : was !

Cette formule, lancée par le meneur de jeu auquel répond le groupe, a valeur d'appel : dès qu'il le perçoit, le joueur naguère isolé sait qu'il peut rejoindre le groupe et chercher le caillou. S'il échoue dans sa quête, il est hué. En cas de succès, il est salué par des cris de joie et des mots de félicitations ; il remplace alors le détenteur malheureux qui s'en trouve obligé de s'éloigner du groupe. Ce sera à lui de retrouver le caillou...

Et le jeu recommence.

(Collecté Nyokon le 1er août  
1983 auprès de ANYAMPO Josué,  
KAMANDA Jean et EMBING NJIKONG  
Joseph)

1.1 ter - Abal misón misón

Des enfants se rassemblent et s'assoient en cercle. L'un d'entre eux, désigné par tirage au sort ou volontaire, se détache du groupe. Ceux qui restent cherchent un palmiste, se le passent discrètement pour enfin l'abandonner à l'un d'eux. Une fois le palmiste dissimulé, ils font venir le joueur éloigné, dont l'effort consistera à nommer sans faute le détenteur du palmiste.

Dès qu'on lui demande de commencer ses recherches, il entonne un chant dont le groupe reprend un mot en chœur :

Solo : Abal misón misón ! Abal misón misón ee !

Chœur : Abal !

Solo : Abal misón misón ! Abal misón misón ee !

Choeur : Abal !

Ce chant n'a pas d'explication dans la langue Omaand des Lemande. Le joueur soumis à l'épreuve de la quête le reprend aussi longtemps qu'il juge nécessaire pour le succès et l'entrain de son action de quête. Mais il faudra bien qu'il se décide à désigner le détenteur présumé du palmiste.

S'il devine juste, le palmiste lui est remis sous des cris de louanges et des ovations. S'il se trompe, le groupe lui offre une seconde chance en lui permettant de reprendre le chant. Mais un second échec le disqualifie et lui ôte toute prétention à l'art de la divination, car c'est le principe même qui fonde le jeu. Nos informateurs le disent à leur manière : "il s'agit de trouver quel enfant dans le groupe est le vrai voyant".

(Collecté à Bunyunguluk le 21 avril 1984)

12 - mi 30

Jeu de cache-cache, pratiqué par les filles et les garçons, de préférence au clair de lune. Deux groupes sont constitués : ceux qui se cachent et ceux qui cherchent à découvrir les joueurs ainsi cachés. Le premier groupe s'éloigne du deuxième. Ses membres disposent de cinq à dix minutes environ pour se cacher. Après ce laps de temps, le groupe restant annonce par un signal conventionnel que la quête va commencer. Alors ses membres se dispersent et fouillent coins divers, buissons environnants, tout endroit susceptible de servir de cachette.

Tout joueur trouvé sort de sa cachette et doit se joindre à l'équipe de recherche. Il arrive parfois qu'un joueur soit si bien caché qu'il déjoue toutes les ruses de l'adversaire. Dans ce cas, il est proclamé champion ; l'équipe de recherche s'avoue vaincue et l'invite à sortir de sa cachette - qu'il doit alors révéler aux autres. "Au cours de ce jeu, dit notre informateur, certains couples d'enfants disparaissaient afin de se retrouver seule à seul, pour des raisons parfois coupables. Aussi les parents veillaient-ils à ce que les enfants déjà grands soient écartés de ce jeu. Car ceux-ci avaient tendance à profiter de la nuit pour organiser des rencontres galantes".

Chez les Mbang, la phase de recherche comporte pour signal le chant ci-dessous :

mióŋ é mióŋ é !  
mbú páť nkóó é !  
ndéńdé koté nkó !  
ná le nsómó jóó !  
tò zá biá bí bióó !

Traduction indicative

Voici le jeu mióŋ !  
Le chien a rompu sa laisse !  
Le voici en pleine chasse !  
Peu importe le gibier qu'il attrapera !

Le chien est cité dans ce chant pour ses aptitudes à dépister le gibier. Ce flair est nécessaire dans ce jeu, dont le principe est de retrouver les traces du joueur qui s'est caché.

(Collecté à Nkondjock le 13 août  
1985 auprès de NDOK KONG Samuel)

Note ethnographique :

Ce jeu de compétition est mixte. Il exerce l'aptitude à se dissimuler, qualité nécessaire pour la sécurité des habitants de la forêt. Il révèle un souci du groupe : initier les enfants à une exigence imposée par un environnement hostile.

L'évocation du chien comme actant culturel est un indice relatif aux activités de chasse (à courre) indispensables pour la survie du groupe. Dans le jeu qui apparaît comme une transposition stylisée de la réalité, le chien conserve son rôle : débusquer les bêtes les mieux dissimulées.

13 - Nl'umé ngén

Jeu de compétition fonctionnant comme un test de rétention ou de mémoire.

Deux joueurs disposent sur le sol trois axes de cailloux ou d'accessoires conventionnels par série de trois ; un carrefour est aménagé au point de jonction intérieur de ces axes en T. Neuf carrefours sont ainsi constitués par un nombre total de 84 pions. La base du jeu ainsi construite se présente comme un long itinéraire aux multiples embranchements.

Ces pions disposés par série de trois portent des noms précis qui sont les mêmes pour tous les pions homologues de la chaîne. On distingue aisément la série initiale, la série de dextre et de senextré. Les trois séries associées dessinent un T, figure qui se multiplie neuf fois pour que le jeu soit complet. Cette multiplication n'entraîne de

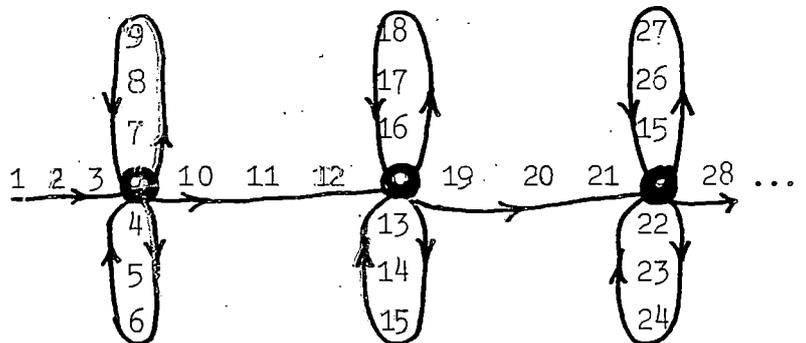
modification ni dans la dénomination des pions, ni dans celle des carrefours. Le sens même du déplacement reste immuable tout au long du jeu.

Les deux adversaires ont chacun un rôle précis : l'un questionne, l'autre répond. L'interrogation "kii ini ?" (basaa), "ki né né ?" (mbaŋ) ou "inŋ" (yambassa) signifie "Qu'est-ce-que c'est ?". Elles s'accompagnent d'un geste par lequel le questionneur désigne l'étape de l'itinéraire suivi. Cette question est la même du début à la fin du jeu. Il appartient à l'adversaire de se souvenir de l'étape à laquelle il se trouve et de désigner celle-ci sans faute. Toute erreur est sanctionnée de disqualification.

Ce jeu peut être agrémenté par un pari à l'issue duquel les joueurs gagnent des friandises ; mais la satisfaction d'arriver sans erreur au bout du périple entrepris constitue déjà une récompense importante : en lui-même le jeu est un défi à la mémoire et à l'esprit de suite.

Ce jeu ayant été enregistré dans divers groupes ethniques, il importe d'en décrire les multiples variantes.

ndum (version du Nyong et Kellé)



- kii íní ?)
- ndúm nú ) 3 fois
- 1 à 3 - kii íní ?
- ? libógá jém jádá mâtembà juém
- kii íní ?
- 4 - aágdá
- kii íní ?
- 5 - mbámdá
- kii íní ?
- 6 - súde súde balémba
- kii íní ?
- ? libógá jém jádá mâtembà juém
- 7 - kii íní ?
- aágdá
- kii íní ?
- 8 - mbámdá
- kii íní
- 9 - súde súde balémba
- kii íní ?
- ? libógá jém jádá mâtembà juém
- kii íní ?)
- ndúm nú ) 3 fois
- etc...

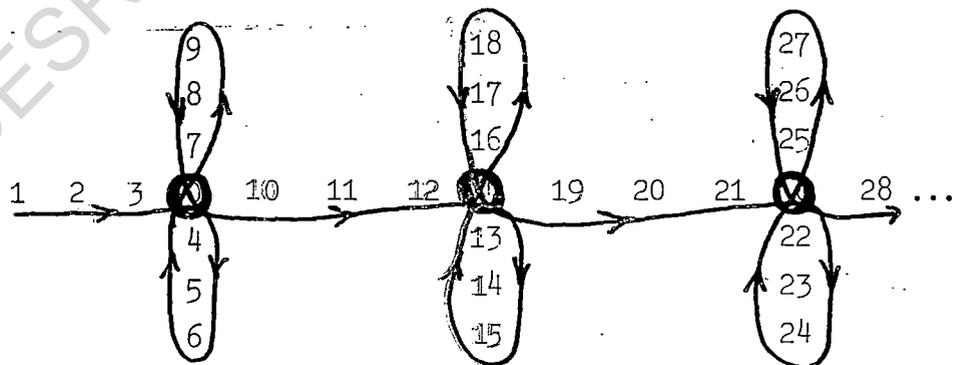
Traduction indicative

- Qu'est ceci ? )
- C'est Ndum ) 3 fois
- Qu'est ceci ?
- A un mien abri huit fois je reviens
- Qu'est ceci ?
- C'est Agada !
- Qu'est ceci ?
- C'est Mbamda !
- Qu'est ceci ?

- C'est le terminus des Balemba.
- Qu'est ceci ?
- A un mien abri huit fois je reviens.
- Qu'est ceci ?
- C'est Agada !
- Qu'est ceci ?
- C'est Mbamda !
- Qu'est ceci ?
- C'est le terminus des Balemba
- Qu'est ceci ?
- A un mien abri huit fois je reviens.
- Qu'est ceci ?
- C'est Ndum } 3 fois
- etc...

(Collecté à Libel Lingoï le 30 août  
1981 auprès de BASSAMA Elie)

Nlumé ngén (version de la Sanaga Maritime)



- kíf íní ?
- 1 - tén ncéɓ nlumé ngén
- kíf íní ?
- 2 - nnɔŋ ncéɓ nlumé ngén
- kíf íní ?

- 3 - másógóg má nlúmé má  
- kíf íní ?  
? jánál íf báémb íf  
- kíf íní ?
- 4 - áágá tɔŋ  
- kíf íní ?
- 5 - nnɔgá i nyo  
- kíf íní ?
- 6 - hísisikí 'pám bán mbán niép  
- kíf íní ?  
- ? (retour) mákándá mánjél mánól mút nkéŋí  
- kíf íní ?
- 7 - áágá tɔŋ  
- kíf íní ?
- 8 - nnɔgá i nyo  
- kíf íní ?
- 9 - hísisikí 'pam bán mbán niép  
- kíf íní ?  
- ? mákándá má njél má nól mút nkéŋí  
- kíf íní ?  
- tén ncééb nlumé ngéŋ  
etc...

Traduction indicative

- Qu'est ceci ?  
- La base de la branche de nlumé ngéŋ  
- Qu'est ceci ?  
- La branche secondaire de nlumé ngéŋ  
- Qu'est ceci ?  
- Le terminus de nlumé  
- Qu'est ceci ?  
- Le carrefour des sorciers  
- Qu'est ceci ?  
- L'oiseau-mouche

- Qu'est ceci ?
- Amuse-gueule<sup>+</sup>
- Qu'est ceci ?
- L'auriculaire qui apparut dans la fête de Nlep...
- Qu'est ceci ?
- Le croisement de chemins tua un grand homme
- Qu'est ceci ?
- La base de la branche de n'lumé ngén  
etc...

(Collecté à Botbéa auprès de BASSONOG  
Mathias le 15 juillet 1982).

Mais le jeu appelé n'lumé ngén dans la Sanaga Maritime est appelé Ndum dans le Nyong et Kellé. Cette différence de dénomination n'est pas, au sens linguistique de ce terme, absolument pertinente : elle n'implique pas de signification distincte quant au principe de ce jeu.

En effet, le dispositif et les règles du jeu sont les mêmes. La seule variante que nous avons enregistrée réside dans la désignation des pions qui jalonnent le parcours.

	9		18		27
	8		17		26
	7		16		25
1 2 3	○	10 11 12	○	19 20 21	○ 28 29 30
	4		13		22
	5		14		23
	6		15		24

---

<sup>+</sup> ou friandise, littéralement "ce dont la bouche raffole".

PION N°	NYONG ET KELLE	SANAGA MARITIME	MBAM (+)
1	Ndum nu	Tèn ncé̄b nlume ngen	inon
2	Ndum nu	Nnon ncé̄b nlume ngen	inon
3	Ndum nu	Masogog ma nlumé	inon
Carrefour (au départ)	Liboga jem jada matemba jem	jaŋal li baemb li	inon
4	Aagda	aaga ton	inon
5	Mbamba	nnona nyo	nekos na balemba
6	Sukè sukè balemba	Hisisiki pam baŋ mbaŋ nlep	bosomogo de ndume
Carrefour (retour)	Liboga jem jada matemba juem	Makanda ma njel ma nol mut nkeŋi	obogo de ndume
7	Aagda	Aaga ton	adamaga de ndume
8	Mbamba	nnona nyo	nekos na balemba
9	Sukè sukè balemba	Hisiki pam baŋ mbaŋ nlep	inon
Carrefour (2è retour et nouveau départ)	Liboga jem jada matemba juem	Makanda ma njel ma nol mut nkeŋi	inon
10	Ndum nu	Tèn ncé̄b nlume ngen	inon
11	Ndum nu	Nnon ncé̄b nlume ngen	inon
12	Ndum nu	Mas. ogog ma nlume ngen	inon
2è carrefour (départ)	Liboga jem jada matemba juem	jaŋal li baemb li	bosomogo de ndume
etc...			obogo de ndur

(+) La version Yambassa est décalée de deux pions par rapport aux versions structurellement identiques des Basaa.

Inón (version des Yambassa)

- 11
- 10
- 9
- 1 2 3 4 5 (2)
- 6
- 7
- 8

- 1 - inón } 5 fois
  - inón e inón }
  - inón
  - nekós ná bálémb a
  - inón
  - 6 - bósómógó de ndúm e
  - inón
  - 7 - óbógó de ndúme
  - inón
  - 8 - adámaga de ndúm e
  - inón
  - nekós ná bálémb a
  - inón
  - 9 - bósómógó de ndúm e
  - inón
  - 10 - óbógó de ndúme
  - inón
  - 11 - adámaga de ndúme
  - inón
  - nekós ná bálémb a
  - inón
  - inón e inón } 5 fois
- etc...

Traduction indicative

- Viens...
- Je viens, oui, je viens } 5 fois
- Viens...
- Carrefour des sorciers
- Viens...
- Busomog fils de Ndum
- Viens...
- Obog fils de Ndum
- Viens...
- Adamag fils de Ndum
- Viens...
- Carrefour des sorciers
- Viens...
- Busomog fils de Ndum
- Viens...
- Obog fils de Ndum
- Viens...
- Adamag fils de Ndum
- Viens...
- Carrefour des sorciers
- Viens...
- Je viens, oui, je viens } 5 fois
- etc...

(Collecté à Yoro auprès de MOUIDI BUOSIO  
le 4 septembre 1984)

Ruma Ngando (version Mbang)

- yená ?
- 1 - rumá o rumá o
- yená ?
- 2 - rumá ngándó rumá ngándó
- yená ?

- 3 - nso bípán bí rumá nyóné  
- yená ?
- 4 - nso biyéng bí ruma nyóné  
- yená ?
- 5 - nso máko ma rumá nyóné  
- yená ?
- 6 - nso dibádo di rumá nyóné  
- yená ?
- 7 - nhio dúg i rumá nyóné  
- yená ?
- 8 - nhio ndáp rumá nyóné  
- yená ?
- 9 - nló mbóm i rumá winé

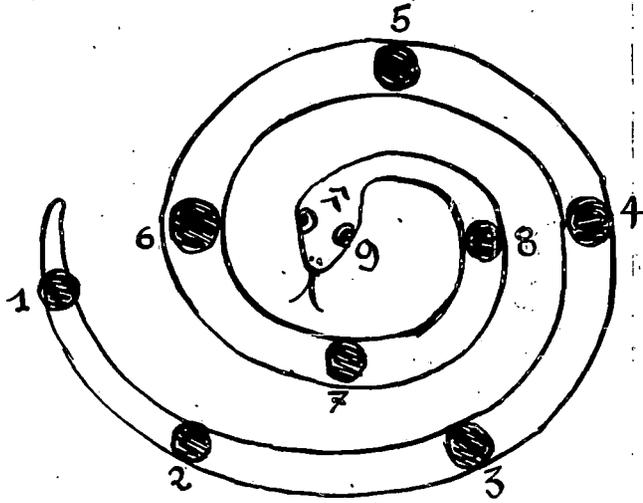
Traduction indicative

- Qui est-ce ? (1)
- 1 - C'est Ruma ! C'est Ruma !  
- Qui est-ce ?
  - 2 - Ruma Ngando - Ruma Ngando !  
- Qui est-ce ?
  - 3 - Voilà le plongeur de Ruma  
- Qui est-ce ?
  - 4 - Le laveur de marmites de Ruma  
- Qui est-ce ?
  - 5 - Le laveur de pieds de Ruma  
- Qui est-ce ?
  - 6 - Le laveur du pagne de Ruma  
- Qui est-ce ?
  - 7 - Le nettoyeur des latrines de Ruma  
- Qui est-ce ?
  - 8 - Le balayeur de la case de Ruma

---

(1) Yena ? - "Qu'est-ce que c'est" se traduit par "qui est-ce ?" dès que des êtres humains sont évoqués.

Ruma ngando



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

- Qu'est-ce que c'est ?
- 9 - C'est la tête de boa de Ruma !

(Collecté à Nkondjock auprès de NDOUKONG Samuel le 12 août 1985)

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Note ethnographique

Nlumé ngén est un jeu mixte et de compétition propre à développer la mémoire et le sens de la suite dans les actions engagées.

+ - Ce jeu est la reprise du thème du voyage, ces voyages parfois longs que les Bantous du Centre entreprenaient jadis auprès de leurs lointains amis ou beaux-parents. Toutes les étapes en devaient être retenues sans défaillance. Chacun se faisait une gloire de reproduire un itinéraire avec tous les noms des personnes rencontrées et des lieux traversés ou visités. Chez les Yambassa ce sont les noms des ancêtres disparus qu'on retient pour conserver la mémoire de l'arbre généalogique.

+ - Nlumé ngém souligne la peur toute religieuse que les Bantous du Centre ont traditionnellement des carrefours, lieux de rassemblement des esprits maléfiques et des sorciers, espaces dangereux qu'on ne peut fouler sans risquer sa vie. Tout voyageur arrivé à une croisée de chemins devait donc prononcer quelques paroles incantatoires à l'adresse des esprits avant de traverser le carrefour.

+ - la version Mbang du jeu, Ruma Ngando, véhicule des indices relatifs à la structure sociale du groupe, elle-même suggestive de la structure du pouvoir et de la division du travail au sein du groupe. Un notable, Ruma est entouré de nombreux serviteurs-esclaves dont chacun est affecté à une tâche précise. La pratique de l'esclavage ou du servage était déjà signalée dans le jeu Lángá lángá sowé par la distinction entre l'homme libre - nkwanza, et l'esclave - miñ. Le jeu Ruma Ngando la confirme.

+. - Le nombre neuf enfin est un indice culturel sur la numérologie des Mbang en particulier et des Bantous du Centre en général. Nombre de la plénitude et de l'accomplissement, il coïncide avec l'apparition de la tête du boa, symbole du pouvoir et de la puissance du notable. La cour de Ruma Ngando est donc si rigoureusement organisée qu'il faut avoir franchi tous ses serviteurs-escalves pour arriver jusqu'à lui.

La désignation de la tête du boa comme source et base de la puissance obéit à la réalité : le boa est un serpent non venimeux. Mais il foudroie ses victimes en les frappant de sa tête. C'est seulement après qu'il les achève par étouffement.

14 - Bón bi ngo yá nzók

Des enfants en nombre indéterminé forment une file derrière l'un d'entre eux dont le rôle de meneur de jeu lui confère le statut de chef d'une horde de sangliers. Deux autres enfants, habituellement les plus âgés, se tiennent par les mains et soulèvent leurs bras, formant ainsi une voûte. L'un d'eux est le soleil, l'autre la lune.

Le jeu ne commence qu'une fois ce dispositif mis en place, dans la cour ; et c'est le chant du chef de file qui donne le départ.

Solo : Bón bi ngo yá nzók  
marcassins, éléphanteaux

Choeur : málo éé ? ma'r éé ?

Par où passerai-je ? Par où passerai-je ?

Solo : bón bi njáp yá ngo  
Petits de mère sanglier

Choeur : máloé éé ? má'r éé ?

Par où passerai-je ? Par où passerai-je ?

(répété plusieurs fois)

Les joueurs de la voûte : zígídí ! (1)

Choeur : zàgàdà ! (2)

Au signal "zígídí !" les membres constituant la file et les spectateurs éventuels répondent "zagada !" Aussitôt le dernier de la file est intercepté au niveau de la voûte. Il s'entend discrètement demander ce qu'il choisit de la lune et du soleil. Dès qu'il répond, il passe derrière celui qui représente l'astre préféré. Le jeu se poursuit selon le même processus jusqu'à ce que le chef de file soit à son tour intercepté, interrogé et aligné.

Le camp le plus important numériquement a gagné la partie. Mais le jeu n'est pas terminé en cas de parité. Les deux camps empoignent alors une corde et tracent par terre une ligne de démarcation. A la suite d'un signal dont ils conviennent, ils tirent sur la corde, chaque équipe s'efforçant de faire traverser la ligne à l'équipe adverse. Le camp qui réalise cet exploit a remporté la partie.

Ce jeu est connu des Basaa sous le nom : n'óm ngoi tíuq lí b'ón qui pourrait se traduire par "Verrat à la horde de marçassins". Le dispositif, le lieu, la structure du jeu sont identiques. Il n'y a pas jusqu'au au chant qu'on ne retrouve.

---

(1) Signal pour intercepter le dernier de la file.

(2) Approbation de l'assistance.

nlóm ngoi liũ li bõn  
Verrat à la horde de marcassins  
e á ní ee ! e á ní  
o ma mère ! o ma mère !  
wádá wádá njók bí jé  
L'un après l'autre l'éléphant les a mangés  
é á ní éé ! é á ní  
o ma mère ! o ma mère !

Ce chant est exécuté par le "Verrat" qui mène la file jusqu'au moment où, tous ses marcassins étant pris derrière lui par la voûte, il se retrouve seul. Ses petits sont pris, sans sommation cette fois, et sont invités à choisir entre les deux côtés de la voûte. Chez les Basaa il ne s'agit plus de la lune et du soleil ; le "marcassin" est invité à choisir entre deux plats de nourriture. Le nombre de participants alignés derrière les joueurs qui forment la voûte est donc tributaire de la prédilection des "marcassins" pour tel ou tel mets. Une fois qu'il est dépouillé de tous ses marcassins, le Verrat entonne un chant de lamentation :

bõm bém  
enfants miens  
bã málag tá !  
ils ont fini  
mã yeglé nkùm ní nkùm  
je suis demeuré un tronc d'arbre sec  
Eéé a bõn bém é !  
O vous enfants miens !  
mé ní bé dí ye lóé é !  
je avec vous nous sommes ensemble !

Traduction :

Mes enfants disparus  
Je demeure tronc d'arbre sans feuille  
O vous mes chers enfants  
Vous et moi sommes ensemble.

Le "Verrat" exécute cette complainte jusqu'au moment où, pris dans la voûte, il doit s'aligner suivant son choix. Suit alors le processus de la corde décrit plus haut.

(Collecté chez les Basaa auprès de plusieurs informateurs, et à Nkondjock chez les Mbang auprès de NDOK KONG Samuel le 18 août 1985)

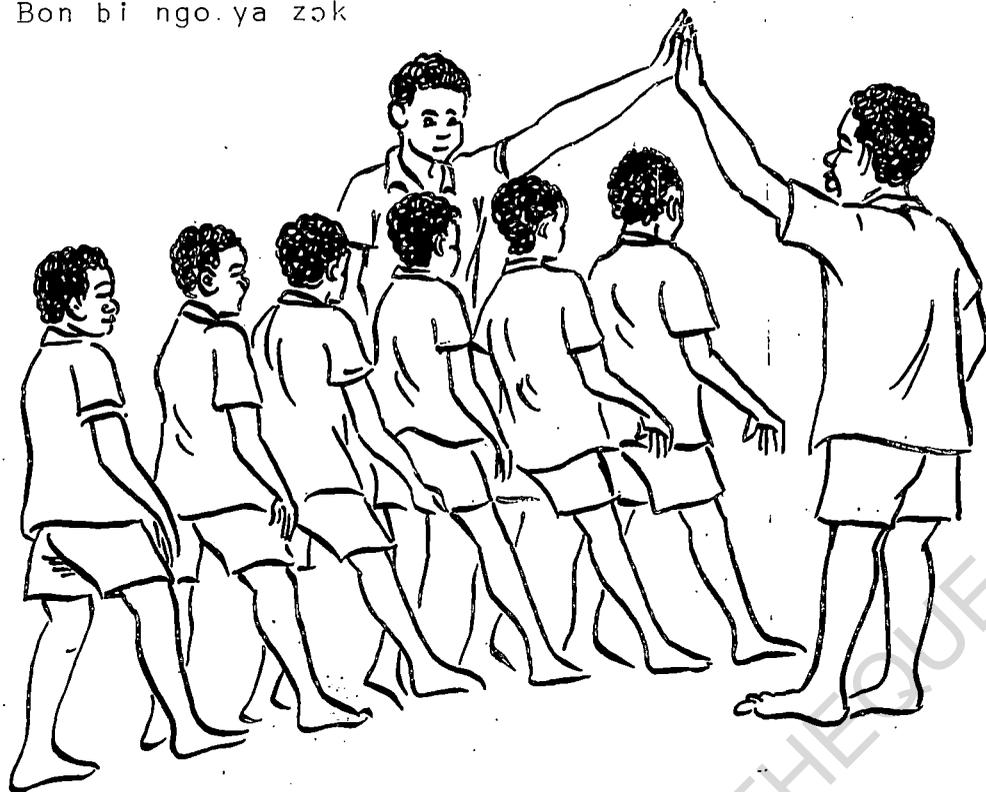
Note ethnographique

Ce jeu de plein air est mixte. Il commence par le hasard : l'alignement des marcassins se fait de manière fortuite et le choix qu'ils doivent opérer entre les astres ou les mets participe de l'alea, selon le principe du "pile ou face".

Certes la version basaa introduit quelque esprit de compétition entre les joueurs qui forment la voûte, dans la mesure où leur maîtrise de la culture gastronomique leur permet de sélectionner et de proposer le plat le plus exquis aux marcassins de passage. Mais rien ne garantit le succès de l'un ou de l'autre, le choix final dépendant du goût du marcassin.

Tout s'achève cependant par la compétition. Car il faut un vainqueur.

Bon bi ngo. ya zok



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Les versions Mbang et basaa sont identiques sur le plan de la structure. Elles ne diffèrent qu'au niveau des choix à faire par les marçassins : les Mbang ont opté pour les astres, les Basaa pour des mets. Ces choix ne portent pas à conséquence. La sélection des objets est discrétionnaire, à condition de rester à l'intérieur d'une même catégorie d'éléments. (plantes, oiseaux, poissons, fruits, fleurs, etc...)

Ce jeu comporte quelques indices socio-culturels suggestifs.

+ - C'est la truie qui met bas. Or dans le jeu, c'est le Verrat qui guide la horde. Les Bantous du Centre reprennent ici la structure patriarcale de leur société : l'homme est le chef de la famille ; la sécurité de sa progéniture est une responsabilité qui lui incombe.

+ - L'importance de la mère dans ces groupes est discrètement rappelée dans le chant. La mère est l'ultime recours chez les Bantous du Centre. Il n'est donc pas scandaleux que le Verrat invoque sa mère au plus fort de sa détresse, quand tous ses petits ont disparu.

+ - Le choix des symboles révèle une connaissance parfaite du monde animal. Toute horde de sangliers a un grand mâle et un seul, dont le propre est de ne tolérer aucun rival. C'est le symbole même du chef de famille bantou dans toutes ses obligations et exigences.

L'éléphant est simplement évoqué dans le chant. Nul ne l'entend. Mais il est représenté par les deux bras levés de la voûte à franchir. Nous atteignons ici le sommet de la stylisation et de l'élaboration esthétique, car les deux bras représentent les deux défenses de l'éléphant évoqué.

C'est dans l'état de ces armes redoutables que les marçassins tombent les uns après les autres.

Cette stylisation introduit dans un registre poétique où le chant imagé parle d'un éléphant qui "mange" des marçassins.

Chez les Bantous du Centre, le verbe "manger" s'utilisent dans divers contextes et sous diverses figures.

- pour dire qu'il a "pris" un pion à son adversaire dans le jeu Hela, un joueur affirme qu'il a "mangé" un pion.

- d'un sorcier qui a tué son ennemi de manière occulte, on dit qu'il l'a "mangé". C'est de la même manière qu'on désigne l'exécution de la peine de mort par le Ngé - Les Basaa disent : Ngé á njé nyé - Ngé l'a mangé.

- la rivière aura "mangé" celui qui y meurt par noyade.

La formule imaginée "njók bi jé" (l'éléphant a mangé) signifie donc plus prosaïquement que l'éléphant a tué le marçassin ; car l'éléphant n'est pas connu des Bantous du Centre comme carnivore.

14(bis) - l'ingé l'ingé

Des enfants en nombre illimité forment un cercle sur une aire quelconque, de préférence dans la cour. Ils éloignent l'un d'entre eux et, en son absence, choisissent un caillou qu'ils se passent discrètement de main en main en chantant :

Solo : á lingé lingé !  
Choeur : mán é yá !  
Solo : són mánjélé !  
Solo : o mión bí hué !  
Choeur : mán é yá !  
etc...<sup>(+)</sup>

(Collecté à Mossé par Yinguí le  
28 août 1985 auprès de Kund Joseph  
et de Baleki Joseph)

Ce chant exprime la détresse d'un orphelin qui rap-  
pelle son sort pour s'en plaindre : "Que ferai-je tout seul  
dans mon village, moi qui suis tout seul ?"

Nous avons également enregistré ce jeu à Ndokmem-  
Nord, le 29 août 1985, avec le chant que voici :

Solo : á lingé lingé !  
o lingé lingé  
Choeur : wá me bá !  
me voici seul  
Solo : o nyásá me tómb !  
laisse-moi passer  
Choeur : wá me bá !  
me voici seul  
Solo : á lingé lingé !  
o lingé lingé  
Choeur : wá me bá !  
me voici seul  
Solo : o bamé baná !  
avec mes enfants

(+) Il n'a pas été possible d'obtenir de nos informateurs qu'ils chantent plus longuement. Ceci peut être dû à quelque amnésie, ou au manque de créativité. Cette dernière hypothèse est plus probable, le chant pouvant s'allonger selon que le soliste a ou non de l'imagination sur les thèmes de la solitude et de l'orphelin.

Choeur : wá me bá  
me voici seul  
Solo : lingé! lingé!  
lingé! lingé!  
etc...

(Collecté à Ndokmem-Nord (Yingui)  
auprès de Hiondi François le 29 août  
1985)

Il y a lieu d'observer que ce jeu porte le même nom à Mossé, chez les Ndokbiakat et à Ndokmem-Nord, chez les Ndoctuna, tous de l'Arrondissement de Yingui. Ici et là, un joueur isolé au départ doit retrouver un caillou en circulation discrète entre les mains des joueurs formant un cercle.

Et ce joueur se voit transporter sur un tas de fumier en cas d'échec. Ici et là, un chant est exécuté tout au long du jeu tant que dure la quête réglementaire du caillou.

La différence semble naître du chant exécuté. A Mossé, l'accent est mis sur la solitude dramatique d'un orphelin. A Ndokmem-Nord, le chant reprend certes ce thème de la solitude, mais il s'agit de la solitude d'un passant préoccupé par la sécurité de sa progéniture : "me voici seul avec mes enfants". Si par la circulation d'un caillou la version de Mossé rappelle le jeu hebángándé, ou quelque peu lísíuk lísíuk, la version de Ndokmem-Nord rappelle βón bí ngo yá nzók (Mbang) ou nlóm ngoi liún li bón (Basáá) par la quête centrale de passage.

#### Note ethnographique

Le statut des deux villages, Mossé et Ndokmem-Nord, contribue à jeter quelque lumière sur la place accordée à

la solitude ou au déplacement : Mossé est un village de création récente ; il doit son existence aux réfugiés que les divers troubles de la guerre d'indépendance ont obligés à fuir pour échapper à la mort. Il leur a donc fallu affronter la forêt et la solitude avant de fonder le village Mossé qu'on classe parmi les "regroupements".

Ndokmem-Nord, quant à lui, est une terre de passage entre les Ndokbiakat et le centre commercial de Yabassi. Son statut d'étape vers "la route du sel" explique le souci exprimé dans le chant, souci qui présente toutes les apparences d'un emprunt. Le nom du jeu est en effet emprunté à la langue duala, dans laquelle l'ngé l'ngé signifie "image". Dans la langue tunen que les Banen de Mossé et de Ndokmem-Nord sont censés parler, "image" se dit "íííí".

Le rapprochement des deux variantes d'un même jeu montre que la structure des jeux est identique, la différence étant d'ordre sémantico-thématique pour des raisons géographiques et socio-historiques. Cette observation autorise l'hypothèse que le contenu d'un jeu est indépendant de la structure du jeu, mais demeure étroitement tributaire de l'histoire vécue par les peuples qui le pratiquent. Le jeu pour ainsi dire, ne s'éclaire que dans le contexte de son exécution.

15 - mb'ng ngoma

Jeu ouvert aux filles et aux garçons, pratiqué à la tombée de la nuit, au clair de lune.

Sur une aire non accidentée, des enfants âgés de 8 à 14 ans forment un cercle et y introduisent l'un d'entre eux. Ceux qui sont restés en périphérie se passent discrète-

ment un caillou (hibán) au rythme d'un chant que ponctuent des battements de mains selon une cadence ternaire. Le joueur placé à l'intérieur du cercle a pour tâche d'intercepter le caillou ainsi mis en circulation. Dès qu'il y parvient, le joueur périphérique chez qui le caillou a été repéré passe au centre du cercle. Et le jeu recommence suivant le même processus.

Chant I

Solo : hee ! ye ke ! heee ye ke !

Choeur : hibán wá lom

Solo : nwét a gwe hibán nyén a kón hisón !

Choeur : hibán wá lom

Solo : hee ! ye ke ! hee ye ke

Choeur : hibán wá lom

Traduction indicative

Solo : Hé yé ké ! Hé yé ké<sup>(+)</sup>

Choeur : caillou de la droite

Solo : C'est celui qui détient le caillou qui aura honte

Choeur : caillou de la droite

Solo : Hé yé ké ! Hé yé ké !

Choeur : caillou de la droite

etc...

L'expression "hé yé ké" est habituellement une interjection par laquelle l'on marque son étonnement, sa surprise ou, parfois une exaspération doublée d'indignation. Dans ce jeu, elle fonctionne comme une annonce. Dès que ce liminaire est entonné, des enfants répondent en chœur de leurs cases avant de se précipiter sur l'aire de jeu. Quant à la for-

---

(+) Cette onomatopée n'a pas de message particulier, mais prend ici valeur d'invitation au chant, au jeu.

mule "hibán wáalom" ou (hiwááalom) elle désigne à la fois l'accessoire utilisé dans le jeu, le caillou (hibán) et le sens dans lequel ce caillou doit normalement évoluer, et qui est de la gauche vers la droite<sup>(+)</sup> (wáalom).

Pendant que le caillou circule, le joueur du centre du cercle guette le moindre indice susceptible de l'informer quant à la position du caillou : baisse d'intensité des claquements de mains, gestes mal harmonisés, etc... Tant que le caillou circule, le joueur central est condamné à le chercher. Le fait de se laisser surprendre avec le caillou est un échec bien plus cuisant encore. Le joueur du centre est alors tourné en dérision par un chant aux libres développements :

Chant II

Solo : ki njé ndim íní (bis)

Choeur : hibán 'bán ye (trois claquements de mains)

Solo : yi wá t'éhé bilolo bi ngá tóbó ná<sup>(++)</sup>

Choeur : hibán 'bán ye

Solo : á bán kénég á 'bán tembeg

Choeur : hibán 'bán ye

Solo : ye wá 'boso<sup>(+)</sup> (bis)

Choeur : hibán 'bán ye (id)

Solo : yi wa t'éhé bilolo bi ngá tóbó ná

Choeur : hibán 'bán ye (id)

Solo : á 'bán kénég á 'bán tembeg

Choeur : hibán 'bán ye (id)

etc...

---

(+) On peut, par une convention, décider de faire circuler le caillou dans tous les sens, pour ajouter à la difficulté de le repérer.

(++) Ce verset surprend par son syncrétisme linguistique : il utilise des termes empruntés à des langues différentes : le basaa et l'ewondo.

(+) Encore un indice de syncrétisme linguistique. Ici l'introduction d'un mot duala "o boso" (en avant).

Traduction indicative

Solo : Quelle cécité ! Quelle cécité !

Choeur : Caillou ! Caillou !

Solo : Vois-tu les canards qui se sont assis là ?

Choeur : Caillou ! Caillou !

Solo : Allez de l'avant ! Allez de l'avant !

Choeur : Caillou ! Caillou !

Solo : Vois-tu les canards qui se sont assis là ?

Choeur : Caillou ! Caillou !

Solo : Avance, caillou ! Recule, caillou !

etc...

Malgré le syncrétisme linguistique qui semble caractériser ce chant, nos informateurs affirment que le jeu, dans son principe n'est pas un emprunt. La présence de mots étrangers au basaa ne suscite donc pas, à leurs yeux du moins, la moindre source d'inquiétude. Ils constatent leur présence agissante et signifiante dans le jeu et, dès leur enfance, ils les utilisent sans s'interroger.

A travers cette chanson d'accompagnement, les joueurs périphériques et les spectateurs toujours probables sont pris à témoin par le meneur de jeu, qui s'applique à dévoiler, pour la dénoncer, la lourdeur d'esprit, l'étourderie même du joueur central. En effet, chez les Basaa du Cameroun, le mot ndim signifie cécité, aveugle. Au sens figuré, ndim employé comme substantif signifie "étourderie" ; comme déterminant il signifie "stupide", "bête". Le joueur central se trouve ainsi accusé de stupidité et de bêtise dès qu'il s'avère inapte à repérer le caillou ambulante. Ce chant joue donc un rôle d'aiguillon : s'il accuse, s'il se moque, c'est dans le but d'inciter le joueur central à plus de lucidité et à plus d'efficacité. Celles-ci apparaîtront dans la célérité avec laquelle il trouvera le caillou recherché.

La mention des "canards qui se sont assis" intriguait à première vue. Son objet est cependant de renforcer la moquerie, de révolter le joueur central. Car si déjà le canard en marche n'est pas un champion de la vitesse, que peut-il en être d'un canard "qui s'est assis ?" Par ailleurs l'on observe que ce jeu se complique pour celui qui tarde à le conclure: en effet, c'est seulement lorsque le joueur central s'avère lent à découvrir le caillou ambulant que le meneur de jeu demande à ce dernier "d'avancer et de reculer". Le caillou, au départ, circulait dans un seul sens. Voici qu'il peut aussi évoluer en sens inverse, ajoutant ainsi à la peine du joueur déjà inapte.

La troisième phase de ce jeu s'amorce lorsque ni les moqueries, ni les sarcasmes n'ont réussi à galvaniser le joueur central au point de l'amener à intercepter le caillou. A cette étape, le joueur incapable est rappelé à la périphérie du cercle et remplacé par le meneur de jeu. Ce transfert s'effectue sous un couplet dont le premier verset est la clé.

Solo :      ă 'bǎŋ e á 'bǎŋ wá kwǎ á

Choeur :    e e e

Solo :      ă 'bǎŋ yebdege. ă 'bǎŋ wá kwǎ lén

Choeur :    e e e

Traduction indicative

Solo :    O caillou ! Toi caillou, tu tomberas, toi !

Choeur : e e e ! (approbation)

Solo :    O caillou, tu peux (toujours) errer, tu  
tomberas aujourd'hui

Choeur : e e e ! (approbation)

Une fois ce couplet exécuté, celui qui détenait le caillou voyageur le brandit et le laisse tomber au centre du cercle, mettant ainsi fin à la recherche, comme le meneur de jeu l'a demandé par son chant.

Le jeu connaît alors une évolution particulière : il se transforme en une danse que chaque joueur exécute de sa place. C'est en fait une apothéose dont le chant constitue l'élément capital, chant dont l'exécution se caractérise par une créativité libre, apparemment improvisée, mais rigoureusement fondée sur la mise en présence de deux données paradoxales. Ce paradoxe du reste en est le nerf poétique.

### Chant

Solo : á 'bǎn ee á bǎn wá kwó lén,

Choeur : é é é á bǎn wá kwó lén !

Solo : á 'bǎn yebdege á 'bǎn wá kwó á

Choeur : é é é á 'bǎn wá kwó á

Solo : basán basán ngóg hó! mǒndó

Choeur : é é é á 'bǎn wá kwó a é é é !

Solo : nyén á gwe wé pá yón libám

Choeur : id...

Solo : sán sǎm 'lebá ni dibán 'keté á

Choeur : id...

Solo : hikókó bá hi kwó mbémbémgá ngwáa

Choeur : id...

Solo : á 'bǎn yobdogo á 'bǎn ngombá ngwá

Choeur : id...

Solo : nie hilám ni disón ikete

Choeur : id...

Solo : jogá 'lám ni minténde misám bók

Choeur : id...

Solo : á 'bǎn ee á 'bǎn wá kwó lén

Choeur : id...

etc...

Traduction indicative

- Solo : O toi caillou, tu tomberas aujourd'hui<sup>(+)</sup>
- Choeur : Oh oui, caillou tu tomberas aujourd'hui même !
- Solo : Caillou, vagabonde (autant que tu peux),  
mais tu tomberas toi,
- Choeur : Oh oui, caillou, tu tomberas, toi
- Solo : Basan Basan : pierre neuve enduite de hio<sup>(++)</sup>
- Choeur : Oh oui, caillou tu tomberas, toi
- Solo : C'est lui qui détient ta machette en planche
- Choeur : idem
- Solo : San San : ruisseau au lit jonché de galets
- Choeur : idem
- Solo : Un jeune poulet s'est noyé dans le ruisseau  
Mbembenga
- Choeur : idem
- Solo : O toi, caillou, vagabonde (autant que tu  
peux) toi,
- Choeur : idem
- Solo : Bon bois de chauffage renfermant des fourmis
- Choeur : idem
- Solo : Meule en pierre aux sept rayures
- Choeur : idem
- Solo : O toi, caillou, tu tomberas aujourd'hui.

Au cours de l'exécution de ce couplet, le meneur peut entrer dans le cercle et exhorter ses compagnons de jeu à chanter ou à applaudir plus fort pour animer la partie. Il doit, ce meneur, être de haute créativité. En effet, ce chant n'a pas de limite. Il s'arrête avec l'inspiration du meneur à qui il appartient de trouver des vers susceptibles d'intéresser son entourage.

(Collecté à

- Likundbaam (Ndom) le 22 juillet 1982  
auprès de BATJEG P. et MAPUT B.
- Mbenge (Messondo) le 11 août 1982 auprès  
de HAGBE NJONI S. P., chef de Canton
- Song Mbong (Messondo) le 13 août 1982  
auprès de MISAMHE David)

(+) Si l'objet dissimulé tombe il se laisse découvrir par la même occasion ; le joueur annonce donc à l'objet caché (ici un caillou) qu'il va le découvrir "aujourd'hui même".

(++) Sève rouge dont se parent les femmes et les guerriers.

Note ethnographique

Ce jeu de compétition est mixte. Le chant collectif y tient un rôle central. Le bout de chant dont se souvenait notre informateur (HAGBE NJONI Simon Pierre, chef de canton) est bâti sur le paradoxe.

En effet la meule dont il est question est une pierre (grosse ou moyenne selon les cas) sur laquelle les hommes passent leurs machettes pour en aiguïser le tranchant. Il faut que la surface de la pierre soit lisse. Si elle comporte la moindre "rayure" (il s'agit en vérité de fêlure) elle devient inutilisable. Sa beauté, évaluée ici par son utilité, s'en trouve affectée. Ce vers, loin d'approuver cette situation, marque plutôt la triste expérience de destruction que les hommes vivent avec leur principal accessoire de travail. Il y a constat de fatalité, énonciation d'une vérité générale : une belle meule finit toujours par se fêler, c'est-à-dire par se détruire. La parfaite conscience de cette "mort" semble être la leçon dispensée.

Par ailleurs le bois de chauffage évoque l'une des activités domestiques les plus courantes en zone de forêt : la quête de bois comme source d'énergie. Mais cette évocation est surtout une mise en garde. La fascination du beau n'est point sans conséquence : il s'agit de rappeler à l'enfant (ceux qui jouent à notre jeu sont généralement à l'âge de couper du bois pour leurs parents) que toute beauté peut comporter des risques. Les fourmis qu'héberge le bois de chauffage de nos forêts sont souvent agressives, et leur morsure très douloureuse. Mais l'enfant doit savoir affronter les mandibules des fourmis s'il tient à ramener du bon bois à la maison. Et il faut du bon bois...

L'on évalue assez aisément la richesse de ce chant d'accompagnement dont nous n'avons pu que regretter la brièveté<sup>(+)</sup>.

15 (bis) - hebángánde

Une dizaine d'enfants, sans discrimination de sexe, se rassemblent dans la cour et forment un cercle. L'un d'eux se détache du groupe et n'y revient qu'une fois rappelé. Pendant qu'il se trouve hors et loin du cercle, le meneur de jeu exhibe un caillou (hebángán) qu'il fait ensuite passer de main en main parmi les autres joueurs. la circulation dudit caillou doit être rapide et discrète ; elle est accompagnée d'un chant cadencé, ponctué par des claquements de mains en trois temps. Dès que ce chant au rythme ternaire commence, on rappelle le joueur isolé au milieu du cercle ; et on le met au défi de repérer le caillou en circulation. Le chant ci-dessous égaille sa quête.

Chant

Traduction

<u>Le meneur</u>	: he náká(a) he náká(a)	il est parti ! il est
<u>Les joueurs</u>	: hebángánde !	Le caillou ! parti !
<u>Le meneur</u>	: e hí hí wé lím ! (bis)	il est derrière toi !
<u>Les joueurs</u>	: hebángánde !	Le caillou !
<u>Le meneur</u>	: hæ no toómbá ! (bis)	il est passé !
<u>Les joueurs</u>	: hebángánde !	Le caillou !
<u>Le meneur</u>	: kíáká too fá ! (bis)	Fais vite !
<u>Les joueurs</u>	: hebángánde !	Le caillou !
<u>Le meneur</u>	: he náká(a) ! (bis)	il est parti !
<u>Les joueurs</u>	: hebángánde !	Le caillou !

(+) Le principe de création de ce chant sera étudié plus loin à propos de l'esthétique des jeux.

Pendant que s'exécute ce chant, le joueur au milieu du cercle s'efforce de repérer le caillou que les joueurs se passent en cachette de main en main sans omettre de claquer celles-ci suivant la cadence ternaire du chant. Il arrive parfois que la moindre défaillance dans le claquement des mains oriente le joueur en quête du caillou. Aussi, ce dernier est-il judicieusement choisi pour qu'il tienne entre les doigts sans trahir son détenteur. Si le joueur en quête découvre le caillou errant, celui chez qui le caillou a été découvert passe au centre du cercle. Si le joueur central tarde à trouver le caillou, le meneur de jeu modifie la teneur du chant : il cesse de décrire le déplacement du caillou pour se moquer de l'étourderie du joueur central :

Le meneur : eye oye me nyám (bis) Voyez donc cet animal !

Les joueurs : hebángánde ! Le caillou !

Le meneur : mbá wá kán epók (bis) ! Tu iras en prison !

Les joueurs : hebángánde ! Le caillou !

Le chant d'hebángánde apparaît comme une création libre, sans forme fixe, bien qu'il s'exécute dans un rythme ternaire. La structure est arrêtée mais le texte du chant, dans sa durée, son expressivité et sa beauté, dépend de la créativité et de l'imagination du meneur de jeu.

Très souvent ce dernier arrête le jeu lorsqu'il a la preuve que le joueur central est irrémédiablement inapte à trouver le caillou errant. Dans ce cas, il fait entrer un autre joueur dans le cercle, en remplacement de l'incapable ou, en accord avec le groupe, obtient de changer le jeu.

Dans ce jeu d'hebángánde, le joueur central doit faire appel à son sens de l'observation pour repérer le caillou errant, même si le hasard aussi peut jouer en sa faveur.

Il doit surtout, en cas d'échec, faire preuve d'une grande maîtrise de soi pour ne pas s'irriter sous les moqueries des joueurs périphériques.

Le jeu hebángánde (banen) se rapproche de manière frappante du jeu mbán ngomá (Basaá : Song Mbong Makot, le 13 août 1982 ; Mbengue par Messondo le 10 août 1982) et dans une moindre mesure, du jeu mbán pá (Basaá).

(Collecté à Ndokohok (Ndikinimeki) auprès de BANYAMACK Casimir le 27 juillet 1983).

#### 16 - obíhiənel

La balançoire. Le principe d'un manège à vertige limité est le ressort du jeu obíhiənel. Ce dernier se pratique habituellement au bord d'une rivière. Deux raisons à ce choix du site :

- a) le sable des rives offre un espace agréable et amortit les chutes toujours probables.
- b) des grands arbres dont les rives sont souvent bordées, pendent des lianes à la fois grosses et longues, souples et solides au bout desquelles les joueurs confectionnent un siège de fortune.

Deux groupes s'installent sur chaque rive, la corde ayant été choisie suffisamment longue pour joindre la rive opposée. Le joueur qui s'installe sur la balançoire se voit projeter par le groupe A vers le groupe B, de l'autre rive.

Ce dernier renvoie le colis à l'expéditeur, et ainsi de suite, le tout dans un rythme de plus en plus rapide. Souvent, au vu du nombre de participants, le nombre de tours encore appelés "voyages" est fixé d'avance, afin que chacun puisse jouir de la partie. Tout se passe sans incident tant que le joueur "en voyage" sur la corde ne se montre ni égoïste, ni peureux. Dans le premier cas, s'il est égoïste il ne voudra céder sa place à personne, alors les autres refusent de le projeter et immobilisent la balançoire. Dans le second cas, sa peur l'incitera à redescendre plus tôt que prévu. Les autres, refusant cette fois de le laisser descendre de la balançoire, le projèteront de plus belle, pour aguerrir le peureux.

Les facteurs qui arrêtent le jeu<sup>(+)</sup> sont l'épuisement, le besoin de changement ou les disputes provoquées par un joueur incorrect.

(Collecté à Ossimb I le 15 avril  
1984, auprès de BASSOMO Daniel et  
BOBONGUEN MESAK)

#### Note ethnographique

Obihnenel est un jeu mixte fondé sur le vertige ou le tourbillon. Ceux-ci en sont le départ, mais le jeu évolue rapidement vers la compétition ; le joueur face à lui-même cherche à vaincre la peur du vide. Son plaisir tient à cette sensation de peur maîtrisée ou de risque dominé.

---

(+) Ce jeu est connu des Basaá sous le nom mandón ou ndengé.  
Il peut s'accompagner d'un chant.

L'espace de ce jeu n'est pas fixe. Le groupe sait cependant en aménager un chaque fois et partout que cela est nécessaire, prouvant ainsi qu'il a appris à tirer le meilleur parti de son environnement pour son divertissement.

17 - Ekwaásé (+)

Sur une aire non accidentée, des enfants des deux sexes organisent une compétition : ils se fixent une ligne de départ et un objectif sur une distance ne dépassant pas 15m. Le jeu consiste à atteindre l'objectif à cloche-pieds, en un temps réduit, mesuré par le nombre de claquements de mains dont un chant est ponctué.

Le joueur, au départ, doit se tenir sur un pied. L'autre pied doit être plié et tenu à la cheville par la main lui correspondant.

Un juge compte les claquements de mains et s'assure que le candidat à la course n'a pas triché. Le refrain qui agrmente le jeu n'étant repris qu'un nombre de fois limité selon une convention initiale, il appartient au joueur de faire des bonds qui lui permettent d'atteindre l'objectif en un temps record.

Phrase refrain

Le juge : ekwaásé tekem heuk!

Le groupe : ekwaásé!

Le juge : ekwaásé tekem heuk!

Le groupe : ekwaásé!

etc...

(Collecté à Bunyunguluk auprès de  
MEHIEL Michel le 21 avril 1984)

---

(+) Ce jeu est connu des Basaá sous le nom sígáikó.

Note ethnographique

Ekwaásé est un jeu mixte et de compétition. Il développe la force physique, la motricité et le sens de l'équilibre chez les joueurs.

En dehors de sa valeur d'épreuve de vitesse et de motricité, Ekwaásé ne présente aucune profondeur ethnographique particulière.

18 - hebiosie

Au moment où la veillée prend fin dans la cour, des enfants se disent aurevoir. Ils forment alors plusieurs couples et jouent à hebiosie : il s'agit de toucher son adversaire (à l'épaule, au bras, peu importe l'endroit) en disant "hebiosie", et de l'empêcher de vous toucher en retour. Car il vous poursuit jusqu'à ce qu'il vous touche ou que vous lui échappiez complètement en entrant dans votre case. Ce toucher est généralement accompagné d'un sort que l'un des enfants jette à l'autre : il peut, par exemple, lui dire "tu auras beaucoup de moustiques cette nuit dans ta chambre", ou encore "un hibou va chanter sur ta tête".

Ce jeu qui conclut les veillées ludiques peut durer longtemps, selon que les joueurs sont résistants ou opiniâtres. Le jeu hebiosie ne s'achève pas toujours dans la sérénité. Il arrive même parfois qu'il dégénère en dispute ou en rixe.

Le correspondant YAMBASSA de ce jeu est kísíliáá<sup>(+)</sup> Toutefois chez les Yambassa de Balamba et Bombato, qui sont des Elip, ce jeu comporte une règle d'interruption : le joueur A peut toucher le joueur B et plier aussitôt son propre bras

---

(+) Connue chez les Basaá sous le nom líháá.

sur le dos. Il dit alors "k'isiliáá umbo gwé<sup>é</sup>ém !". Cette formule accompagnée du geste susmentionné interrompt le jeu, jusqu'à ce que le joueur qui a prononcé la formule d'inter-  
ruption déplie son bras et le retire de son dos. Mais il arrive souvent que ce joueur, qui a l'avantage d'avoir été le dernier à toucher son adversaire, refuse de relancer le jeu pour conserver son avantage. A ce moment la formule qu'il a prononcée correspond à "Pouce ! Pouce !".

Le fait de vouloir ainsi arrêter la partie pour conserver un avantage révolte parfois l'adversaire et l'incite à dénoncer la tricherie. Il en naît souvent des disputes.

(Collecté à Ossimb par Bokito le  
15 avril 1984 auprès de MEDIEM L.  
Claude, à Balamba auprès de MASSALA  
KIHOLA le 3 septembre 1984)

#### Note ethnographique

Hebiosie est un jeu mixte et de compétition. Jeu d'aurevoir, il révèle tout le plaisir que les veillées procurent aux enfants - qui tiennent à jouer jusqu'au moment de se quitter.

Hebiosie poursuit un objectif secret : accélérer le retour des enfants dans leurs cases respectives une fois la veillée terminée. Car les enfants, qui ne songent qu'à retarder le moment de se séparer, ont tiré un jeu de cette séparation même.

Certains sont donc obligés de crier "k'isiliáá umbo gwé<sup>é</sup>ém" quand ils n'en peuvent plus. Ceux-là rompent unilatéralement le cercle du jeu, au grand mécontentement de leurs compagnons.

19 - kúúmbá kúúmbá

Des enfants des deux sexes se retrouvent dans la cour et forment un cercle. L'un des joueurs se place à l'intérieur du cercle et mène la partie. Loin du cercle, un autre joueur guette : il représente kúúmbá - l'Epervier. Son rôle, celui du rapace de ce nom, consiste à surprendre sa proie, en l'occurrence les oiseaux de la basse-cour que représentent tous les autres enfants.

Ceux-ci doivent surveiller les faits et gestes de kúúmbá, et éviter qu'il ne les trouve debout au moment où il fonce sur eux. En effet l'Epervier guette les enfants distraits. S'il les rattrape alors qu'ils sont debout, il en fait sa proie. Mais si l'enfant s'accroupit à temps, il échappe aux serres du prédateur.

Un chant est exécuté tout au long de la partie par le meneur du jeu et le reste du groupe qui reprend un refrain en chœur.

Chant :

Le meneur : kúúmbá kúúmbá  
mé nyógól ndói  
mé pòndól

Le chœur : hoá !

Le meneur : kúúmbá á nyen kóp  
á kénég  
á nyóglák ngódól

Le chœur : hoá !

Traduction indicative

Le meneur : Epervier ! Epervier !  
Moi le faucon  
Moi l'aigle

Le chœur : Hoa !

Le meneur : Epervier cherche des poulets  
Il vole  
En tendant son cou

Le chœur : Hoa !

Dès que le prédateur se saisit d'une proie, tous les joueurs s'écrient "hoa ! hoa ! hoa ! hoa !" pour éloigner le rapace et dans l'espoir de lui faire lâcher prise. Le groupe change d'Epervier si ce dernier s'avère ou trop fort pour les autres ou inapte à se saisir d'une proie.

(Collecté à Song Mbong auprès de MISAMHE David le 13/8/82 à Mandjab (Edé) auprès de KOLOL Benoît le 29/7/82 à Têhekos (Bokito) auprès de ONDEAU Charles et MEHIEL Jean le 22/4/84)

Note ethnographique

Le jeu kúumbá kúumbá est mixte ; il se fonde sur une double compétition : d'une part entre les joueurs du cercle dont le meilleur est celui qui aura su échapper au prédateur ; d'autre part entre les joueurs du cercle et ledit prédateur qui cherche à triompher en s'emparant du plus grand nombre de proies.

Ce jeu est la représentation d'une tragédie domestique que les Bantous du Centre vivent quotidiennement : la menace d'extermination que des oiseaux de proie font planer sur la basse-cour. En organisant cette dramatisation, le groupe informe les enfants de cette réalité douloureuse et, en même temps, les prépare à l'affronter.

20 - igáláńán

"C'était un jeu que l'on pratiquait lorsqu'on avait tué un épervier (inómb). On en prenait une aile qu'on jetait dans une des principales agglomérations du village. L'objectif secret de ce geste était d'éviter d'attraper la gale. Car chez nous, le fait de tuer un épervier attire la gale à l'auteur de cet acte. Et la seule manière d'éloigner le mal est d'exécuter le geste rituel susmentionné. Cependant les habitants du secteur où vous jetez l'aile de votre épervier interprètent votre geste comme une déclaration de guerre. Ils confectionnent aussitôt de sortes de lances, toutes rudimentaires, en sissongo par exemple, et ils relèvent le défi en ramenant l'aile de l'épervier au groupe expéditeur. Ce dernier à son tour sort ses armes et riposte : c'est la guerre. Mais ce n'était pas une vraie guerre. C'était un jeu.

La bataille pouvait s'étendre sur cinq jours. On ne blessait pas l'ennemi. Toute la guerre consistait à lui faire peur, à le faire reculer, en s'inspirant de la manière dont l'épervier fait peur aux oiseaux de la basse-cour. Au cinquième jour, la bataille devait s'arrêter, sur la présomption que la gale ne peut plus frapper après les cinq jours de guerre d'honneur et d'exorcisme!"

(Collecté à Yoro (Bokito) auprès de  
MOUIDI BUOSIO le 4 septembre 1984)

Note ethnographique

Inálanán est un jeu de compétition réservé aux garçons. Il exprime une croyance fortement ancrée dans l'esprit de nos informateurs, à savoir qu'une guerre d'exorcisme ou d'expiation est le seul moyen d'éloigner la gale que la mort d'un épervier répand sur le groupe.

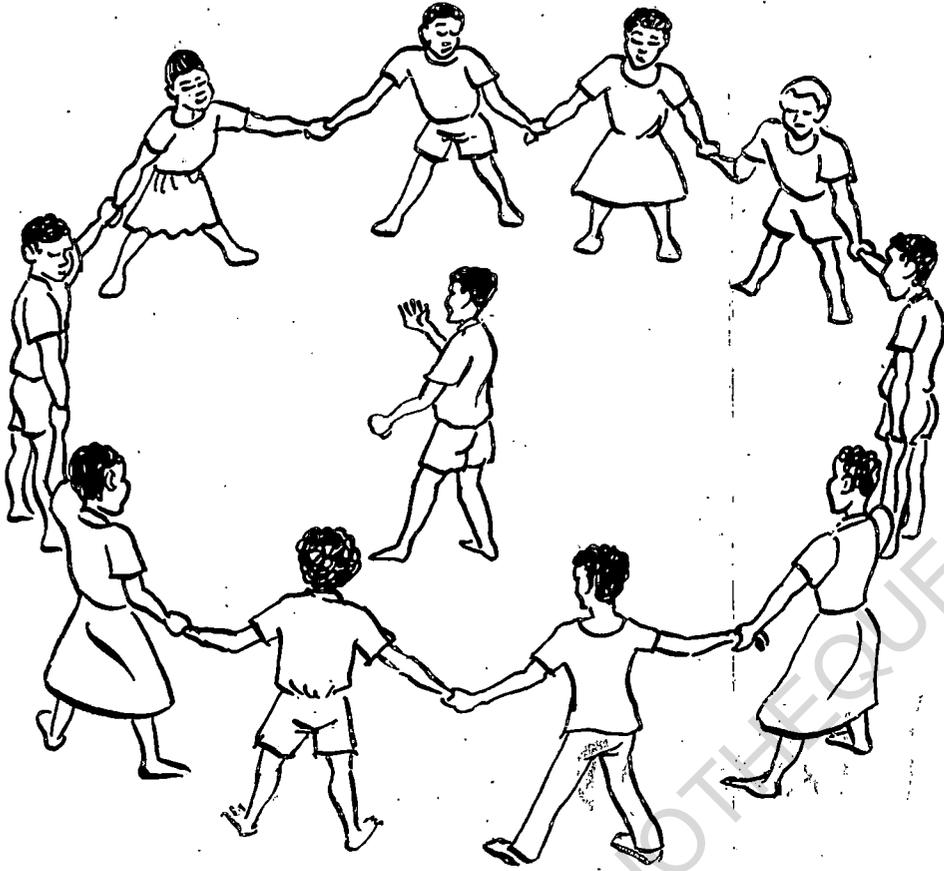
+ La simulation de cette guerre mérite d'être signalée, car elle s'observe dans l'une de ces communautés que des africanistes ont déclarés inaptés à la distanciation.

+ Bien plus Inálanán n'est pas un rite. Il s'agit bien d'un jeu, donc d'une activité profane dont la particularité est de naître d'une croyance. C'est dans la parfaite conscience de jouer, non de prier, que les joueurs fourbissent leurs armes. Leur mise en scène révèle que le groupe sait élever certains aspects de sa culture à une représentation collective.

+ La guerre expiatoire dure cinq jours, nombre masculin par excellence chez les Bantous du Centre. Mais ce nombre prend toute sa dimension socio-culturelle chez les GUNU (groupe d'appartenance des YORO) dont la semaine compte cinq jours. Chez les Yambassa en effet, et les GUNU en particulier, la semaine de cinq jours représente le temps complet, unité précieuse au terme de laquelle tout chaos survenu dans l'univers social doit redevenir harmonie. Cette unité de cinq jours fixe la durée qui aboutit à la plénitude originelle. Elle boucle un cycle de vie au sein du groupe.

Chez les Elip, un sous-groupe Yambassa, les jours de la semaine sont :

ndi ndime



Osuluo, yándoa, Atáñe , kinsáka et kindia (jour sacré et jour de repos)

Chez les Gunu, un autre sous-groupe Yambassa, ces jours sont :

Yandená, Anaba , odámé , yando et nkwena .

21 - ndí ndíme

Des enfants des deux sexes forment un cercle dans la cour, ou sur une aire quelconque, de préférence non accidentée. L'un d'entre eux est introduit dans le cercle puis se fait attacher les yeux par un morceau de tissu. Dès que ses yeux sont ainsi fermés, les enfants du cercle changent de place mais sans disloquer le cercle. Le joueur du milieu s'avance vers la périphérie du cercle et doit, au simple toucher, reconnaître la personne qu'il tient. Il peut demander à ce dernier de parler. Alors, parfois le joueur à reconnaître travestit sa voix pour donner le change et compliquer davantage l'épreuve.

S'il est reconnu, le joueur de la périphérie passe au centre du cercle et se fait attacher les yeux. Et le jeu se poursuit. Le joueur du centre qui ne reconnaît personne après trois tentatives s'expose à une sanction : le cercle s'élargit ; des voix l'attirent vers un obstacle contre lequel il se cogne, ou vers quelque trou où il tombe.

(Collecté à Nyahoo auprès de Tjômb  
Philippe le 22/7/1982

- Ngonga auprès de Nka Makok Laurent  
et Pinda Ndoubha André le 26/7/1982

- Mbenge auprès de Hagbe Simon Pierre  
le 11/8/1982)

Note ethnographique

Ndí ndíme est un jeu mixte et de compétition; il exerce l'ouïe et le toucher des joueurs afin de permettre aux membres d'une communauté de se reconnaître les uns les autres par le toucher ou le timbre de la voix. Le souci de cohésion en est l'objectif discret.

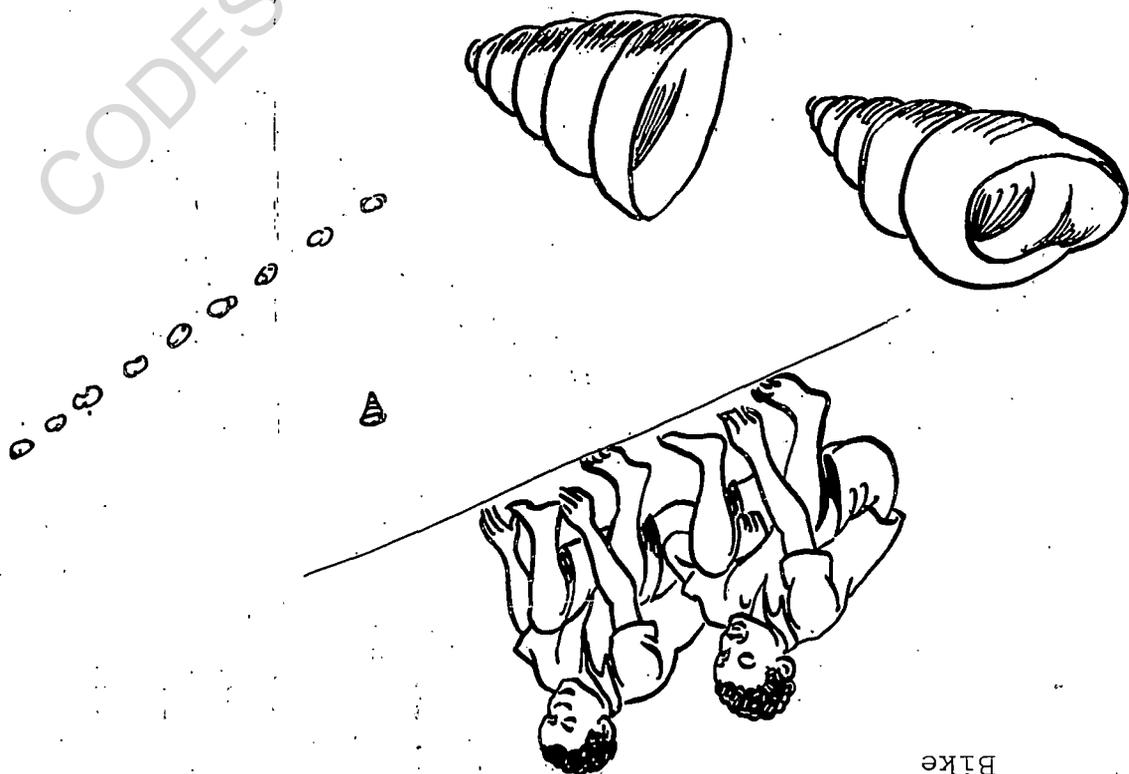
Les tours que le groupe joue à celui qui n'a pu reconnaître les autres punissent la marginalisation. Car le groupe entend organiser une collectivité intégrée et si soudée qu'on puisse s'y faire identifier par la seule voix ou le seul toucher.

22 - bike ou (ndɔŋ)

Le jeu nommé bike est un jeu d'adresse réservé aux garçons. Il se pratique le jour, se joue à deux, sous la forme d'une compétition (pémsán).

Des coquilles d'escargots en constituent les éléments fondamentaux. En effet, les garçons récupèrent des coquilles d'escargots qu'ils ont consommés (mákúk má kóó). Ils en taillent soigneusement les bouts pointus de manière à obtenir des cônes réguliers susceptibles de pivoter sur eux-mêmes à l'instar des toupies. Cette exigence explique que le nom ndɔŋ (toupie) soit parfois donné à ce jeu. Les cônes ainsi taillés sont équitablement répartis entre les deux rivaux. Parallèlement on taille d'autres éclats de coquilles en des formes régulières nécessaires aux exigences de la compétition. Le troisième élément du jeu est une cible, nommée hipádá, dont la caractéristique est d'être un éclat de coquille non banalisé et qui, de ce fait, présente distinctement un envers et un endroit. Cette cible est placée à une distance arrêtée d'accord parties, qui s'évalue approximativement à quatre mètres, l'équivalent de cinq pas.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE



Les joueurs tracent ensuite une ligne sur le sol, basé de leur jet de cônes. Enjamber cette ligne constitue une infraction.

L'objet de la compétition est de renverser la cible hipádá. Les joueurs commencent par lancer les éclats de coquilles. Tout projectile qui manque son but est gagné par l'adversaire. Cette phase de la compétition se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait perdu la totalité de ses éclats de coquilles.

L'on passe ensuite à la seconde phase, celle des cônes-toupies. Cette fois les joueurs se tiennent à égale distance de part et d'autre de la cible hipádá. Ils veillent chacun au tir de l'adversaire. Tout projectile qui manque la cible est perdu, immédiatement récupéré par le joueur adverse.

Dans ce jeu d'adresse, la phase des cônes-toupies est la plus captivante, eu égard à la technique de lancement que les joueurs doivent utiliser : le tireur doit en effet tenir sa toupie par la base pointue entre le pouce, l'index et le majeur, au vu des spectateurs. D'une pichenette il doit faire jaillir la toupie de sa main, en lui imprimant un mouvement de rotation de la droite vers la gauche. La toupie ira dansant vers la cible. Si elle la frappe, le tireur marque un point vers la victoire, et récupère sa toupie. Son adversaire, à son tour exécute un jet similaire. Tant qu'un joueur manque son but, il est tenu de poursuivre ses tirs jusqu'à épuisement de ses toupies.

Le jeu bike s'achève lorsqu'un joueur récupère toutes les toupies de son adversaire.

(Collecté à Pendjock (Ngambé) auprès  
de AYITNGAI Noé le 16 juillet 1982)

Note ethnographique

Ce jeu d'adresse et de compétition exerce la dextérité des joueurs. Il informe indirectement sur les habitudes alimentaires du groupe - on y consomme des escargots - et montre le parti que les membres du groupe tirent de leur environnement. Ici, les coquilles des escargots consommés sont récupérées et transformées en accessoires de jeux.

23 - hiégéliégélie

Le vertige est le ressort de ce jeu, auquel on peut se livrer seul, sans qu'il en soit pour autant solitaire : celui qui se livre à ce jeu est toujours entouré de spectateurs dont le rôle est multiple. Le joueur se tient au milieu de la cour, ou d'un espace sans obstacle. Il se met à tourner sur lui-même jusqu'à ce que le contrôle de ses sens lui échappe relativement sous la griserie du vertige. Le principe du jeu n'est pas tant de céder au vertige que de lui résister. Celui qui perd totalement le contrôle de ses sens et de son espace est pris en charge par les spectateurs : en effet ceux-ci l'exhortent au début du jeu, mais se hâtent de le maîtriser dès qu'ils s'aperçoivent qu'il s'expose à quelque danger. Le meilleur joueur de hiégéliégélie n'est pas celui qui s'engouffre sans retour dans le vertige, mais celui qui réussit à contrôler la griserie provoquée. Son plaisir tient dans cette maîtrise ; celui du spectateur vient du spectacle et de la gestuelle inédite qu'exécute le joueur sous l'emprise du vertige.

Tous les groupes ethniques des Bantous du Centre pratiquent ce jeu sous diverses dénominations<sup>(+)</sup>

(Collecté à Ossimb I, auprès de  
BOBONGUEN MESAK le 15 avril 1984)

---

(+) Le Basáá par exemple l'appelle kîîṅá, du verbe (tourner)

hienehenehe



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Note ethnographique

Ce jeu est mixte. Il commence par le vertige mais son principe fondamental est la compétition : le joueur doit affronter et maîtriser la griserie qu'il a librement provoquée. La maîtrise du vertige en est la règle.

La présence vigilante des spectateurs révèle la conscience que le groupe a du danger que ce jeu comporte. Le groupe veille donc à ce que le joueur demeure lucide tout au long de la partie<sup>(+)</sup>.

24 - ftũŋ tũŋ

Des garçons, en groupe, fabriquent des sarbacanes en bambou, dont ils se servent comme armes. Comme balles, ils utilisent de la moelle de bananier en putréfaction, dont ils ferment les extrémités de la sarbacane. Un petit bâton d'un centimètre de diamètre et d'une longueur dépassant d'environ cinq centimètres celle de la sarbacane tient lieu de gachette. Ce petit bâton pousse l'une des balles et la pression doit expulser le projectile de l'extrémité opposée. Le plaisir du jeu consiste à introduire de l'air dans la sarbacane pour obtenir une bonne pression et la plus grande détonation possible.

Parfois de sortes de batailles sont organisées par les enfants qui se scindent alors en deux camps. Mais l'essentiel tient dans le crépitement des armes. Les vainqueurs sont ceux dont les balles portent le plus loin.

(Collecté à Mossé auprès de KUND  
Joseph le 28 juillet 1985)

---

(+) Nous voici loin de l'Ilinx tel que Roger Caillois l'a présenté à partir de l'observation des voladores; (voir le chapitre sur la Taxinomie des jeux)

Note ethnographique

Itũṅ tũṅ est un jeu de compétition réservé aux garçons. Il simule la guerre au fusil. Seulement son objectif n'est ni de faire des prisonniers, ni d'abattre l'ennemi. La victoire revient à celui dont le fusil produit la plus forte détonation et dont les balles portent le plus loin. Le plaisir de la partie est augmenté par le crépitement de ces armes rudimentaires.

Ce jeu est la survivance stylisée de la fabrication et de l'utilisation des armes à feu traditionnels (câp) dont les Bantous du Centre avaient le secret, et dont ils se sont largement servis contre le colonisateur et pendant la lutte pour l'indépendance.

A Mossé, village enclavé de la forêt du Nkam (yingui) l'usage de ces armes traditionnelles fut d'un secours précieux pour la survie des populations alors obligées de se "regrouper" pour échapper au massacre.

La fabrication de ces fusils traditionnels fut interdite et les fusils disponibles confisqués par l'administration au lendemain des indépendances.

25 - kũṅmátũdí

Jeu de divination, proche de Māhoṅã.

Deux enfants qui décident de jouer à kũṅmátũdí cherchent un accessoire : un noyau de héhé, un caillou, un grain de maïs ou une portion d'amande de "prune" (nkéngé todo). Ce choix est libre, à la seule condition que l'objet choisie dans un poing fermé.

kónmatúdi



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Les deux joueurs se tournent le dos. Celui qui détient l'objet le passe et le repasse entre ses mains, l'enferme dans un poing et se tourne vers son adversaire en prononçant la phrase rituelle :

á kónmátúdí kónmátúdí  
mbàyá wón ú ye hé

Traduction indicative

O kónmátúdí, kónmátúdí  
Où est ta prune<sup>(+)</sup> sure ?

Le joueur ainsi interpellé répond en frappant d'une légère tape l'un des poings que son adversaire lui a tendus, notamment celui qui, selon lui, contiendrait l'objet dissimulé.

Les joueurs de kónmátúdí ne jouissent de rien d'autre en dehors du plaisir du défi et de la découverte.

(Collecté à Manjab (Matomb) auprès de  
LINGOM Thomas et BAKADAL Mathias le  
18 septembre 1981).

Note ethnographique

Kónmátúdí est un jeu mixte où la compétition et le hasard coexistent. Il est fondé sur un défi dont le hasard peut décider; mais le succès du joueur défié dépend aussi de son sens de l'observation, la mimique de l'adversaire pouvant l'orienter vers la main à désigner.

(+) Cette formule permet d'affirmer que l'accessoire original est le fruit du safoutier, couramment appelé "prune".  
Le mot mbàyá désigne ce fruit encore immature.

Ce jeu n'a aucune incidence socio-culturelle déclarée. Il s'apparente au jeu mähonã par son principe et par certains de ses accessoires.

26 - mähonã

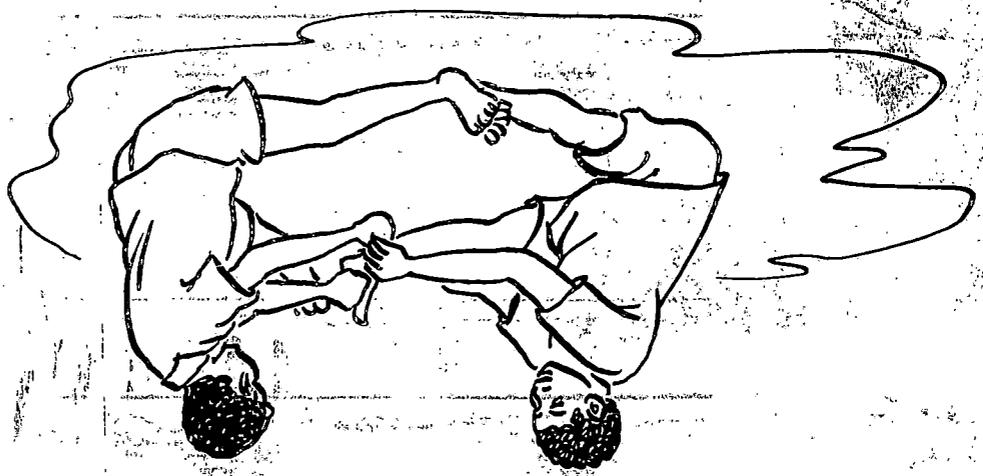
Ce jeu réunit indifféremment les filles et les garçons. Son accessoire principal est le noyau de hehe (cf. note ethnographique).

Pour le jeu mähonã, des noyaux de héhé dont le nombre dépend des joueurs sont équitablement répartis entre deux adversaires qui s'assoient à même le sol, l'un en face de l'autre, les jambes faisant écran. Les joueurs de mähonã sont libres de se tourner le dos. En effet, un joueur met devant lui, à l'insu de son adversaire, une certaine quantité de noyaux de héhé. Il les couvre de ses mains, referme les poings sur eux ; puis il frotte ses poings contre le sol. D'où le nom du jeu mähonã, terme qui vient du verbe hõn (frotter). Ce faisant, il s'agit de tromper la vigilance de l'adversaire : il ne doit pas savoir le nombre de noyaux contenus dans l'un ou l'autre poing. Après ce "frottement" contre le sol, le joueur se tourne vers son adversaire et lui présente ses deux poings. Les paumes tournées vers le sol. L'adversaire doit dire si chaque poing contient des noyaux, et combien. Pour ce faire, il lui suffit de poser sur chaque poing présenté le nombre de noyaux qui, selon lui, y seraient enfermés.

Comment gagne-t-on au jeu mähonã ? Soit deux joueurs A et B, A tenant deux noyaux dans son poing gauche et trois dans le droit.

- 1) Si B dépose un noyau sur le poing gauche de A, et deux sur le droit, le joueur A gagne deux noyaux, un de chaque côté.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE



maḥona

2) Si B dépose deux noyaux sur le poing gauche et deux sur le droit de A, il gagne les deux noyaux que A tenait dans son poing gauche, mais il perd les noyaux qu'il a déposés sur le poing droit de A.

3) Si B dépose exactement deux noyaux sur le poing gauche et trois sur le poing droit de A, il gagne tous les cinq noyaux enfermés dans les poings de A.

Pour celui qui est mis au défi de trouver le contenu exact des poings, le principe est de deviner juste : c'est pourquoi tout noyau de trop est perdu, les noyaux en nombre insuffisant l'étant également. Il est permis aux joueurs de présenter un poing vide ; mais seulement un seul. En pareil cas, tous les noyaux mis en jeu doivent être rassemblés dans l'autre main.

La victoire est remportée par celui qui gagne tous les noyaux de son adversaire. Cette capitalisation des noyaux entraînant la ruine de l'autre fonde le jeu. Mais en plus de cette dimension économique, le jeu mahoà "enseignait à deviner les intentions de ceux qu'on peut avoir devant soi. Les hommes étant ce qu'ils sont, quelqu'un peut présenter un visage qui masque sa profonde réalité. Il faut donc pouvoir le devancer et faire tomber ce masque. Nous disons en basaa *nhém ú nhég, nyo ú páhlág*<sup>(+)</sup> (l'esprit envisage, la bouche exprime). Il faut savoir deviner ce qu'envisage l'esprit". L'expression utilisée par notre informateur à propos du mahoà, *li yi hegdá máhóól má mut* (savoir deviner les pensées d'autrui) renforce l'idée que ce jeu cultivait l'intuition chez ses adeptes.

(Collecté à Pendjock auprès de YITNGAI  
Noé le 16 juillet 1982)

(+) Littéralement "le coeur projette, la bouche dévoile". Chez les Basaa du Sud-Cameroun, l'esprit et le coeur s'assimilent quand il s'agit des pensées qui sont d'ailleurs localisées dans le "ventre".

Note ethnographique

Le jeu mahonà s'apparente à kónmátúfí. Les principes en sont identiques, certains accessoires aussi. Seulement là on utilise les pépins de véritables "prunes" (kónmátúfí), et ici des amandes d'un fruit assimilé. La différence est pour ainsi dire d'origine écologique.

L'arbre héhé produit des fruits verts qui deviennent noirs à maturité ; ceux-ci, par leur couleur sombre foncée et par le goût de leur chair, s'apparentent aux bitoto, fruits du safoutier communément appelés "prunes". Les oiseaux, notamment les toucans, en raffolent. Aussi l'arbre héhé est-il aussi appelé (en basáa) sá mángún) : safoutier des toucans. Les fruits de héhé ne sont pas moins appréciés par les hommes qui les consomment avec délectation.

Les noyaux de héhé sont oblongs, et mesurent deux centimètres en moyenne. Ils présentent trois facettes séparées par des lignes fines qui se joignent en formant une pointe à chaque extrémité. Ces noyaux de héhé ont la caractéristique d'être durs et imputrescibles. On peut indéfiniment les conserver. Les enfants qui le savent en font donc une grande réserve pour leurs jeux ; car plus on en a, mieux cela vaut, les noyaux de héhé étant utilisés dans de nombreux jeux, dont le jeu mahonà.

27 - makééé

Le jeu dit makééé est un jeu de poursuite. Les enfants se courent après. Il s'agit pour le premier à partir d'échapper à celui qui le talonne. Ce dernier, de son côté s'efforce de rattraper son partenaire. Il doit le saisir par la jambe à des fins d'immobilisation. Alors tous les autres s'excla-

ment en applaudissant "yooko kooo !!!, yooko kooo !!!,  
yooko kooo" (+)

Ce jeu peut durer tant que les enfants le désirent,  
et tant qu'il n'y a aucune chute brutale susceptible de  
provoquer l'interdiction des parents. Ce jeu rassemble les  
enfants des deux sexes.

(Collecté à Botbéa (Ngambé) auprès  
de BASSONOG Mathias le 15 juillet  
1982)

#### Note ethnographique

Ce jeu ne présente aucune dimension ethnographique  
particulière. La poursuite entre dans les divertissements les  
plus ordinaires des enfants. L'esprit de compétition qui la  
sous-tend mérite cependant d'être retenu, car le jeu con-  
solide la force physique et motrice des joueurs et les  
prépare moralement à gérer un adversaire.

#### 28 - mán njók

Jeu de célérité. Lorsqu'un enfant se déplace dans  
le voisinage de l'agglomération, il invite un ou plusieurs  
de ses amis à l'accompagner. Pour vite couvrir la distance  
qu'ils ont à parcourir, à l'aller comme au retour, ils  
peuvent décider de jouer à mán njók (ou encore tóó tóó).  
Par mán njók nos informateurs désignent une fleur qui  
pousse sur les bords des sentiers et les terrains vagues,  
et que les Basaá connaissent sous le nom de mákondo má  
njók (bananiers des éléphants).

(+) La formule "yokoo !" est la même que les Banen utilisent  
pendant le jeu hetobé, dans des circonstances d'arrestation  
similaires.

aires

Chaque fois que cette fleur est aperçue, le premier à l'apercevoir crie "too! too!" en imitant la détonation d'un fusil de chasse. Il désigne celui à qui il "offre" ce point, et qui devra régler sa dette avant que le groupe ne revienne à son point de départ.

Pour ne pas être en reste, les "débiteurs" accélèrent le pas dans l'espoir de rembourser leur dû. Ils sont en cela talonnés par leurs "créanciers" alors désireux d'augmenter leur avoir, donc les dettes de leurs compagnons. Il en résulte une célérité telle que les distances à parcourir sont couvertes en des temps exceptionnellement courts.

(Collecté à Nkak nzok auprès de NDJIE  
Théodore le 28 juillet 1982).

#### Note ethnographique

Ce jeu mixte et de compétition cultive la célérité et l'observation chez ses adeptes. Des enfants l'exploitent parfois pour faire les commissions que leurs parents leur confient dans le voisinage.

#### 29 - man hisé

"man hisé" se joue au clair de lune, sous une bonne visibilité.

Des enfants des deux sexes dont l'âge varie entre sept et quatorze ans forment un cercle et le ferment en se tenant par la main. L'un d'entre eux passe à l'intérieur dudit cercle. C'est ce joueur central qu'on appelle man hisé, c'est-à-dire levraut ou littéralement "petit lièvre". Il a pour tâche de balayer l'intérieur du cercle alors assimilé à la "case de sa mère". Cette tâche de nettoyage est accompagnée d'un chant que les joueurs formant le cercle

exécutent en manière d'exhortation.

Chant : á mán hisé hólóǵ ndáp nyún  
ndáp nyún i ye ni binán e

Traduction indicative

Petit lièvre, balaie la case de ta mère  
La case de ta mère est pleine d'ordures.

Pendant que s'exécutent les deux versets, les enfants du cercle claquent des mains en cadence, man hisé simule le balayage d'une maison, simulation qui dure le temps qu'il lui plaît. Une fois les ordures symboliquement entassées, Man hisé les ramasse et, tournant la tête à gauche et à droite, cherche une sortie par laquelle il puisse aller déverser ses ordures ménagères (binán) dans le fumier (likund). Il annonce son désir de sortir par une question :

mé pemel, mé pemel hé ?

Que je sorte, que je sorte par où ?

Dès qu'ils entendent cette question, les joueurs du cercle arrêtent de battre des mains pour se les tenir et refermer le cercle. Et à la question posée par Petit lièvre, tous répondent :

- bilóǵ ní bilóǵ e !

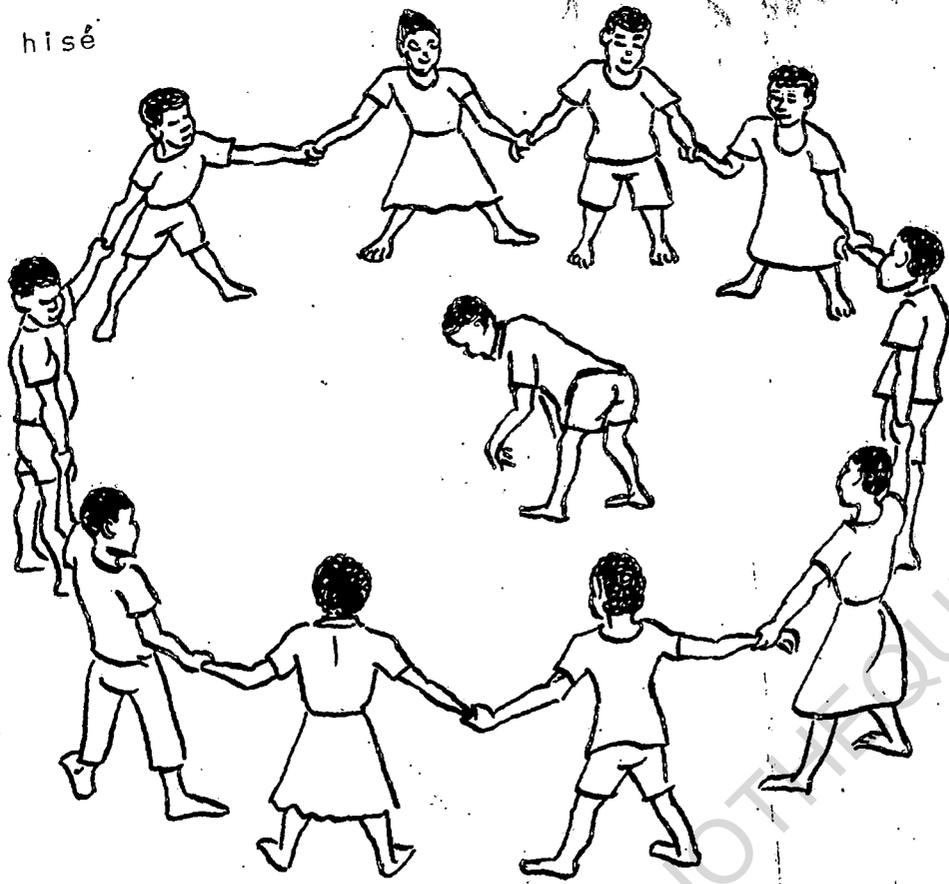
- mé pemel mé pemel hé ?

- bilóǵ ní bilóǵ e !

- mé pemel mé pemel hé ?

- bilóǵ ní bilóǵ e !

Man hisé



Traduction indicative :

- Que je sorte, que je sorte où ?
- (il n'y a partout que) des épines et des épines !
- Que je sorte, sorte par où ?
- (il n'y a partout que) des épines et des épines !

Pendant que se déroule ce dialogue chanté, Man hisé tente de rompre le cercle en pesant de tout son corps sur les mains que se tiennent les joueurs du cercle. Comme il n'a pas le droit de passer sous les bras, il lui faut absolument se frayer une voie en rompant le cercle. S'il y parvient, l'un de ceux qui ont manqué d'énergie passe au centre du cercle et le jeu recommence. Mais le plus souvent la main du plus fort des enfants tient fermement le bras du plus faible, assurant ainsi la solidité du cercle. Aussi Man hisé ne réussit-il souvent qu'à se faire soulever de terre en tentant de rompre le cercle. Une fois ainsi soulevé, ceux qui le portent chantent un verset moqueur :

yéñbé nkóngó

yéñbé libém

Traduction indicative

- Suspends-toi à la manière d'une grenouille
- Suspends-toi à la manière d'une grenouille géante.

Ces deux versets sont repris par le groupe jusqu'à l'instant où les bras qui portent Man hisé le redéposent au sol, à l'intérieur du cercle. Devant sa difficulté à sortir, Man hisé fait le tour du cercle en interrogeant les joueurs à tour de rôle? La question qu'il pose est la même pour tous :

ki i ye nkók sí ?

(Qu'y a-t-il de caché sous le tronc d'arbre ?)

Chaque joueur donne le nom d'une bête de son choix. Et il la choisit généralement très dangereuse pour dissuader Man hisé de toute tentative de fuite par cet endroit.

- ki 'ye nkók si

- pee nyóó

(une vipère)

- ki 'ye nkók si

- mbóm nyóó

(un boa)

- ki 'ye nkók si

- hibàà njee

(une panthère)

- ki 'ye nkók si

- ngán lep

(un alligator)

- ki 'ye nkók si

- mbóndó njee

(un lion)

etc...

Une fois qu'il a évalué les dangers, tous mortels, qui le cerment, Man hisé reprend ses interrogations initiales, auxquelles répond la réplique des épines.

Solo : mé pemel pemel hé ?

Choeur : bilóó ni bilóó e !

Man hisé tente ensuite de s'échapper, avec l'énergie du désespoir. Il est sauvé s'il rompt le cercle. Mais

si sa tentative échoue, c'est la mort qui intervient : les bras qu'il voulait séparer se referment sur lui comme un étau et, symboliquement, l'abattent. Mais quelle que soit l'issue de cette dernière tentative, le groupe change de man hisé, s'il ne change pas simplement de jeu.

(Collecté à Manjab par Matomb le 18 septembre 1981 auprès de Mathias BAKADAL et Thomas LINGOM)

### Note ethnographique

Man hisé est un jeu mixte bâti sur la représentation de la vie domestique. Il défie les critères habituels de classement (compétition, hasard, etc). Seule l'identification des séquences qu'il comporte permet d'en saisir la portée socio-culturelle.

La première séquence représente une scène domestique : le balayage d'une case, tandis que la seconde montre le lièvre aux prises avec un cercle d'où il cherche à sortir. Cette dernière séquence introduit l'esprit de compétition dans le jeu, le personnage central affrontant les personnages périphériques du cercle. Mais le jeu se déploie davantage comme un tableau où se lisent certains indices socio-culturels du groupe qui le pratique :

+ L'enfant bantou, représenté ici par un levrault, assiste sa mère dans l'exécution de certaines tâches domestiques.

+ Le jeu énumère les bêtes que le groupe tient pour particulièrement redoutables.

+ Il faut passer du jeu à la société même pour

saisir le symbolisme du levraut et de son acte. En effet les Basaá considèrent le lièvre comme le symbole de l'innocence et de la pureté. C'est comme tel qu'ils le font intervenir dans certaines ordalies<sup>(+)</sup>. On peut donc s'expliquer pourquoi c'est un lièvre qui fait la propreté dans une case. Celui que le groupe invite à "nettoyer sa case" est, en fait, sommé de se purifier, de faire amende honorable, de réparer les torts qu'il a faits à des particuliers ou à la communauté toute entière.

### 30 - mùsùlen

Deux camps se constituent, comportant un nombre égal de joueurs. Une ligne de démarcation les sépare. Tous les membres d'un camp donné se tiennent par les hanches. Les deux joueurs aux abords de la ligne se tiennent par les bras. Au signal convenu, chaque équipe tire de son côté et tente de faire traverser la ligne à l'adversaire. Chaque fois qu'il y réussit, il se fait donner un prisonnier ou "esclave" qui vient renforcer le camp de ses "maîtres".

Le jeu s'arrête lorsque l'un des camps a "exterminé" ses adversaires, c'est-à-dire lorsqu'il a obligé tous les membres du camp adverse à traverser la ligne de démarcation. L'épuisement des deux camps peut entraîner l'arrêt du jeu, d'un commun accord.

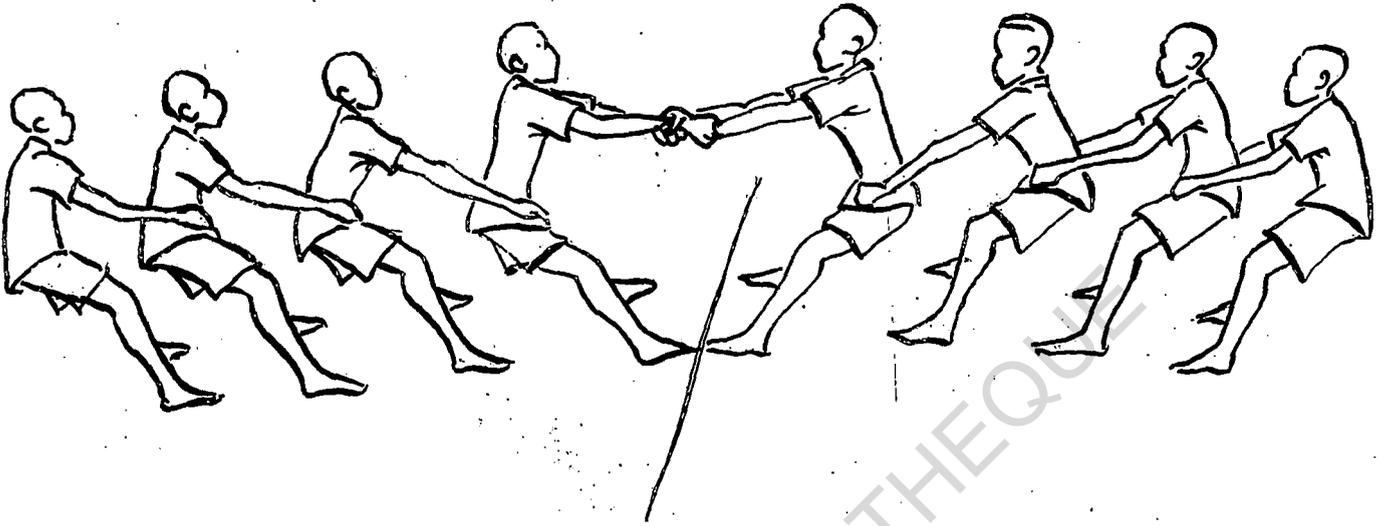
Plusieurs ethnies connaissent le jeu mùsùlen sous des noms différents. Les Basaá l'appellent "mànìmblà"<sup>(+)</sup>

---

(+) Nous nous y attardons plus loin à propos du symbolisme dans les jeux bantous.

(+) du verbe nìmbìl : tirer

Mùsùlen



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Parfois, dans d'autres groupes ethniques, c'est à une grosse et longue corde que s'agrippent les joueurs des deux camps pour se tirer.

(Collecté à Ossimb par Bokito le 15 avril 1984 auprès de BOBONGUEN MESAK et OLOUMOU Pierre).

Note ethnographique :

Ce jeu mixte et de compétition ne comporte aucun indice sociologique particulier. Il s'agit d'une épreuve physique propre à fortifier les joueurs qui s'y engagent. L'évaluation de la force physique en est le principal intérêt.

31 - ngo ncónóg

Ce jeu, auquel des enfants des deux sexes se livrent après le repas du soir, tient son nom de son personnage central, qui est un masque : en effet, ce personnage est déguisé, et le parfait déroulement du jeu exige qu'il soit absolument méconnaissable.

ngo ncónóg rassemble des enfants en nombre illimité. Il exige donc un grand espace. Aussi choisit-on la cour la plus vaste de l'agglomération. Le personnage central est habillé derrière les cases, parfois dans la brousse. Il doit être de la classe d'âge supérieure à quinze ans, et, de toutes les manières, bien plus âgé que les autres enfants rassemblés.

ngo ncónóg peut être une fille ou un garçon, car son statut de masque mystérieux lui confère une existence asexuée. Son costume se compose de feuilles mortes de bananier (bihúhúí) dont il s'enveloppe de pied en cap. Ces

feuilles, dont la caractéristique est d'être légères et bruissantes, contribuent par leurs mouvements à exciter les joueurs. Le visage de ngo ncónóg est presque entièrement recouvert d'accessoires. Mais les habilleurs du masque épargnent les yeux, pour garantir une parfaite visibilité au masque. Sur les feuilles de bananier, et à l'aide de fils, l'on accroche de petits champignons phosphorescents (biséré). Sous chaque aisselle, ngo ncónóg serre un long morceau de bambou allumé aux deux extrémités. Parfois, l'on confectionne de véritables torches (nwai). Il appartient à ngo ncónóg de surveiller la consommation par le feu de ces morceaux de bambou : les feuilles sèches de bananier sont inflammables et toute distraction peut transformer le personnage en une torche. Dans sa main droite, ngo ncónóg tient un long fouet (hísóó).

Une fois qu'on l'a ainsi vêtu, ngo ncónóg attend pour apparaître d'être appelé par des chants variés, qui du reste meublent toute la partie. Nous avons pu en enregistrer deux.

Le premier chant tient en une phrase ponctuée de claquements de mains, et indéfiniment reprise :

Chant I

ngo ncónóg á nók be jám bá mpót  
Ngo Ntjonog ne comprend rien de ce qu'on dit.

Chant II

Solo      á ngo ncónóg !  
tee mé libángá  
mé jel kóó  
Choeur    tee mé libángá !

Traduction indicative

Solo O toi Ngo Ntjonog  
Cuis-moi des taros  
A manger avec des escargots.

Choeur Cuis-moi des taros.<sup>(+)</sup>

Ces chants sont repris à loisir, sous des claquemets de mains, pour soutenir la danse de ngo ncónóg. En effet, le masque exécute une danse grotesque et mystérieuse: il s'agite dans tous les sens, sans qu'on puisse prévoir la direction qu'il va prendre. C'est par la même occasion qu'il joue de son fouet, toujours de manière imprévisible, frappant tel enfant plutôt que tel autre.

Ce comportement intriguerait plus d'un observateur non prévenu. Il trouve cependant son explication dans l'impact socio-culturel reconnu à ce jeu par le groupe qui le pratique.

Note ethnographique

Le jeu ngo ncónóg comporte une double portée relativement paradoxale parce que récréative et punitive à la fois. Ce jeu ne s'improvisait pas. Il était généralement commandé par des parents mécontents de l'inconduite de leurs jeunes enfants. Ces malheureux parents prenaient discrètement l'attache des aînés de l'agglomération. Ils leur exposaient les motifs de leur mécontentement et

---

(+) Chez les Basaá, le clan Bikok (Arrondissement de Pouma) est célèbre pour manger des taros avec des escargots. Les autres clans Basaá s'en amusent parfois, taros et escargots étant gluants. Mais chez les Bikok, des escargots cuits à l'étouffée et servis avec des taros sont une merveille de table réservée à des hôtes de marque.

ngō nconōg



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

1/1  
0 7/14

dénonçaient les travers de leurs enfants : Untel refusait de puiser de l'eau à sa mère ; Untel ne cherchait plus du bois à ses parents ; tel autre chapardait, tel autre enfin se faisait remarquer par son insolence, etc... Une fois ses galopins dénoncés, les parents souhaitaient que ngo ncónóg les corrige publiquement. Alors, les aînés se passaient le mot, et organisaient le jeu, en prenant grand soin que tous les enfants réputés désobéissants y participent.

Ces derniers ayant été repérés d'avance à leur insu, seraient les seuls à subir le fouet du masque, à la grande joie des autres enfants. Le masque progressait en dansant, sous les claquements des mains des enfants qui, fascinés, s'en approchaient imprudemment. Dès que l'un des délinquants se trouvait à portée du fouet, ce dernier claquait vite et fort.

Une fois rentré à la maison, l'enfant s'entendait dire : "Voilà, tu as refusé l'autre jour de me chercher du bois ; ngo ncónóg t'a puni. Si tu recommences, il te punira davantage". Généralement, l'effet escompté était obtenu. Il suffisait donc par la suite de menacer l'enfant des foudres de ngo ncónóg pour qu'il se conduise selon le souhait de ses parents ou de ses aînés. Même des nourrissons pleurnichards se calmaient dès que leurs mamans menaçaient d'appeler ngo ncónóg.

Ce jeu apparaît donc comme un moyen pour les adultes de censurer et d'entraver la délinquance infantile au sein du groupe. A telle enseigne que tout enfant qui se rendait à ce jeu devait s'assurer qu'il n'avait rien fait de répréhensible, qu'il était en paix avec sa conscience. Mais l'enfant oubliait si vite ses torts qu'il s'exposait à la punition de ngo ncónóg dont ses parents, déjà, le menaçaient :

"continue à me désobéir ! Tu verras comment ngo ncónóg te prendra en charge". Cette seule référence suffisait pour que l'ordre ou l'obéissance s'instaure dans la maison.

(Collectés à Song Mbong, Messondo  
le 13 août 1982, jeu et explication  
auprès de MISAMHE David)

32 - nwékóó

Des enfants s'assoient en cercle. Chacun tient en main un caillou d'une grosseur moyenne, comparable à celle d'un noyau d'avocat. Au signal, le meneur de jeu entonne un chant. Après deux ou trois vers dudit chant, il arrive au refrain que les autres joueurs reprennent en chœur. C'est le départ de la ronde des cailloux : ceux-ci doivent passer d'un joueur à un autre, dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre ; il importe de respecter strictement la cadence ; la moindre petite défaillance expose le joueur concerné à se faire taper sur les doigts, au sens propre du terme : en effet, quiconque manque de passer son caillou à temps se retrouve avec un tas de cailloux provenant des autres joueurs. Son voisin de gauche s'applique à lui frapper les doigts chaque fois qu'il lui passe une pierre.

Le jeu s'interrompt dès qu'on a clairement identifié le joueur qui, par sa lenteur ou sa distraction, a brisé la chaîne et la cadence du jeu. Ce joueur défaillant est soumis à de moqueries variées, après lesquelles le jeu repart de plus belle.

Le chant de nwékóó (+)

Le meneur - mondo mákemá }  
mondo e le ke má } bis  
ndzá má mu ngo má londo e

Le meneur - á kemá o (++)

Le choeur - ndzá má londo e

(Collecté à Yabassi, auprès de Bang  
Jean et MABOM Zachée le 9/9/85)

Note ethnographique :

Ce jeu mixte et de compétition se fonde sur la célérité et le sens du rythme des joueurs. Il rappelle le jeu butí b̄shék̄s̄ collecté chez les Banen (ndokohok). Mais il ne comporte aucun indice sociologique particulier. Le divertissement pur en est la motivation, ce que confirme la gratuité du chant qui le ponctue.

33 - tígo mbán

Jeu collectif qui associe la danse au mbán proprement dit. Le fait de le pratiquer se dit yem tígo (danser le tígo), au lieu que pour le mbán pur, on dit t̄k mbán (jouer le mbán), bien que certaines régions du pays basaá

---

(+) Cette partie est chantée et ponctuée par la pose des cailloux jusqu'à ce qu'un des joueurs se montre défaillant. Il est toutefois possible que pour éviter la monotonie, le meneur de jeu interrompe la partie et reprenne son chant depuis le début.

(++) Nous n'avons pas eu la traduction de ce chant qui, aux dires de nos informateurs, n'a pas de signification dans la langue Yabassi.

disent sák (+) mbán (danser le mbán). Comme son nom le suggère tígo mbán est une variante dansée du mbán. Il s'agit toujours de rivaliser d'habileté et d'adresse, de vaincre un adversaire ou d'échapper à ses lances selon les règles et principes du mbán. Le rythme à cinq temps est respecté pendant l'exécution des chants d'accompagnement. A quoi s'ajoute l'exhibition, par la danse, de la finesse et de la créativité. Car il faut que le joueur danseur joue des jambes et du torse avec grâce, que le chant d'accompagnement soit poétique. Généralement, c'est à qui produirait le chant le plus beau, à qui se trémousserait le plus gracieusement. Car la compétition se complète par l'exigence de cette grâce.

tígo mbán rassemble des adolescents puberts, susceptibles de courtiser ou d'être courtisés. Les enfants âgés de moins de quinze ou seize ans n'y participent qu'exceptionnellement, à titre de spectateurs ou de figurants. Car tígo mbán a ses vedettes, en plus du maître à chanter sans lequel le jeu serait sans attrait. Dans ce jeu viril, réservé aux jeunes gens de sexe masculin, l'effort de ceux-ci consiste à convaincre les belles spectatrices de la contrée. C'est le maître de tígo, de notoriété régionale, qui décide du déroulement de la partie. Il en fixe l'heure et le lieu, la grande place du village et le clair de lune étant les plus indiqués. Mais le maître de tígo peut aussi être sollicité par un particulier à l'occasion de quelque fête de rejouissance.

Après avoir fixé et publié l'endroit et le moment où il se produira, le maître de tígo arrive sur les lieux et organise deux camps à partir d'un cercle au centre

---

(+) Les verbes sák et yem son synonymes et signifient "danser". Mais le verbe yem, plus archaïque, plus recherché, exprime davantage de grâce. Il implique un compliment comme l'autre synonyme lógóp. Le terme "danse" est souvent étendu - abusivement - à toute forme de gesticulation ou de trépidation.

duquel il se tient. Il entonne aussitôt un chant, vite repris en chœur par ses épigones. Le rythme ainsi donné est ponctué de claquements de mains en cinq temps. Après un temps d'échauffement, le maître à jouer invite les danseurs-joueurs au centre du cercle, deux à deux, en précisant lequel des deux attaque et lequel doit se défendre. Ceux-ci tendent leurs bras l'un vers l'autre, se tiennent un moment par les épaules et se poussent quand le chant s'anime. D'un bond souple, chacun recule d'un, de deux ou trois pas, et se campe sur ses jambes. Au cinquième temps de la cadence, chacun fixe sur le sol son gros orteil (gauche ou droit selon son bon vouloir) ; il relève son talon puis le rabat vivement au sol, tout en jouant gracieusement des hanches et du torse. Les deux danseurs-joueurs rivalisent ainsi sous l'œil averti du maître à jouer, qui veille sur les "lances" que se décochent les joueurs. Cette compétition-exhibition s'interrompt dès que le joueur parti à l'attaque est "abattu" de trois "lances" (+) alors le maître à jouer invite l'un des partenaires du défunt à le remplacer au centre du cercle. Mais lorsqu'un attaquant est si habile qu'il échappe indéfiniment aux lances adverses, le maître à jouer les renvoie chacun à sa place pour sanctionner une issue équilibrée, sans vainqueur ni vaincu.

A la différence du mbán, il n'y a ni "esclave", ni "mort", ni "fantôme". Le joueur abattu rentre dans son camp et continue d'y chanter. La compétition semble donc engagée pour sa seule portée esthétique complétée par la danse. Il peut en résulter quelque monotonie ; mais la variété et la beauté suggestive des chants éliminent ce risque.

---

(+) Selon la règle déjà expliquée du jeu mbán

Chant I

Solo á 'tógé mĩsóm̃ 'lóbá hólóg mé éé

Choeur á óó lóló yá éé ééé éé !

Solo tó u ntí béyóm̃ bádá híléngá díkénéggéé

Choeur á óó lóló yá éé ééé éé !

Ce dialogue entre le maître à chanter (Solo) et le reste du groupe (choeur) peut durer tant que l'entrain de la partie le suggère, jusqu'à ce que l'atmosphère d'euphorie soit créée. Dès que c'est chose faite, le maître à jouer invite les joueurs au centre du cercle et tout le monde repète un seul verset :

"hólóg mé ! hólóg mé"

bouts de phrases qui ponctuent le martèlement des talons contre le sol.

Traduction indicative

Solo Toi MINTOGE fils de Sôm̃ Hilôba, verse la dot pour moi

Choeur (Cris d'approbation et d'exhortation)

Solo D'ailleurs, même si tu ne donnes rien, prends ta canne à pêche et allons-nous en.

Choeur (Cris d'approbation et d'exhortation)

.....

Tout le monde - Verse ma dot !... Verse ma dot !...

(Enregistré à Song i njé (Ngambé)  
le 17/07/82 auprès de LEGLA Léon)

Les explications relatives à ce chant sont résumées par le chef LEGLA Léon, du village Song i Njé du clan Lôgkat :

"MINTOGE était un pêcheur émérite. Quand il descendait dans notre rivière ici, il fallait que deux ou trois personnes l'accompagnent pour porter le poisson. Nous étions tous pleins d'admiration pour ses dons de pêcheur. Les femmes, naturellement, n'avaient d'yeux que pour lui et son poisson. Et la chanson que l'on vient de chanter est une création de Mintoge en personne. Car il était un maître de tigo dans notre région. Vit-il encore ? Je l'ignore. Son village, situé à environ 16km d'ici, s'appelle Yoï".

Il a fallu vérifier, MINTOGE mi Sômb loba, fils du clan log nwanak vivait encore en 1982 : ce vieil aveugle que notre visite a littéralement affolé de plaisir, vivait claustré dans une maison fort entamée par les intempéries :

"Je suis MINTOGE mi Somb'loba, fils du clan Log nwanak du village Yoï. Je suis né peu après la guerre de 1914. On me portait sur le dos pendant la corvée de njók. C'est moi qui ai introduit le jeu tigo mbán dans cette région de Ngambé. Je l'ai appris sur la côte, il y a près de vingt ans (une femme de l'assistance rectifie "plus de 40 ans"). A Iihâlâ (Douala) nous exécutions le jeu au quartier mkané, en début d'après-midi, avant d'aller jouer au foot-ball. Nous formions deux camps séparés, un de filles, un de garçons. Mais nous pouvions aussi former des camps mixtes. Nous invitons beaucoup de jeunes gens. Des Blancs venaient nous admirer et offraient de l'argent aux vainqueurs de la partie. Vous étiez vaincu lorsque l'adversaire vous abattait de trois "lances". Alors, vous vous teniez à l'écart et ne dansiez plus. Il fallait exterminer le camp adverse pour être proclamé vainqueur. C'était comme le mbán

sauf que nous ne soulevions pas les pieds. Quand on lâchait l'adversaire, on reculait et, orteil rivé au sol, on relevait et rabattait le talon, le tout accompagné d'un jeu de reins. Trois "lances" tuaient l'adversaire. Et ainsi de suite..."

Bien que visiblement épuisé, mintoge s'est vaguement rappelé l'un des chants qu'il avait introduit avec le jeu tígó mbám :

Chant II - hégé mbém

(Le maître à jouer donne le ton et la mesure. Il s'assure que le groupe a saisi le vers à répéter dans un rythme à cinq temps. Pendant que l'assistance chante ce refrain, le maître développe le reste du chant sous la forme d'une improvisation)

Choeur hégé mbém mbém ! hégé mbém !

(en permanence, jusqu'au vers 6 où le maître rejoint le chœur).

Solo 1 - wé ! á bóni má wányá njé yé tudá (bis)  
2 - wé á bóni má wá mé nú mé nké éé !  
3 - a óólóó wééé a óólóó wééé (bis) !  
4 - di bannágá 'bóm i njángá wé ééé !  
5 - di bannágá 'bóm i nsingá á dú éé (bis) !  
6 - hégé mbém ! mbém ! hégé mbém !  
7 - loko ééé !

Choeur ééé ! ééé !

Traduction indicative

Choeur hégé mbém ! mbém ! hégé mbém !  
(onomatopée à effet purement rythmique)

- Solo
- 1 - O Boni je dis qu'il y a une panthère dans le buisson !
  - 2 - O boni me voici en train de partir !
  - 3 - A oobolo wé éé ééé !
  - 4 - Rencontrons-nous au marché de Dizangué !
  - 5 - Rencontrons-nous au marché de Nsinga, ma chère !
  - 6 - hégé mbém! mbém ! hégé mbém !
  - 7 - O jeu !

Choeur (Cris d'enthousiasme et d'approbation).

Chant III - bákón niéém

(A chaque vers du maître de tígó, le choeur répond par le mot "niéém !")

- Solo - Rrrr ! bákón !  
niéém !  
Rrrr ! bákón !
- niéém !  
- a bép mápábi ngán !  
- niéém !  
- mínlá mí súglé tén  
- niéém !  
- ké hégé! mé nióŋ éé nióŋ wó lép !  
- niéém !  
- ni yémág tígó ni bégé mákó  
- niéém !  
- mút á tígá bán ee wé á wo lép!  
- niéém !  
- bákón á kónbágá !

---

(1) Ce chant frappe par son syncrétisme linguistique. A la langue basaa se mêlent des mots duala (wányá, loko). Chose explicable par l'origine du jeu telle que reconnue par Mintoge lui-même.

Choeur

nléém

bákón à kónbágá

nléém ! nléém ! nléém !

(Enregistré à Ngambé auprès de BAOBE  
Paul le 17 juillet 1982)

Traduction indicative

- Rrrr ! (bruit des ailes) c'est bákón
- la chauve-souris !
- Bat des ailes sur le palmier !
- chauve-souris !
- Ses tripes se déversent !
- chauve-souris !
- Va dire au revenant qu'il mourra de noyade !
- chauve-souris !
- Dansez le tígó en observant les jambes !
- chauve-souris !
- Que personne ne trichè, sous peine de mourir noyé !
- chauve-souris !
- Que la chauve-souris s'extasie !
- chauve-souris ! chauve-souris ! chauve-souris !

Ce chant jette quelque lumière sur le jeu tígó mbán dont il évoque quelques règles et principes. La parenté de ce jeu avec le mbán proprement dit semble confirmée : le tricheur (mut hitígá) est toujours puni de mort, ici de mort par noyade.

Chant IV (Le maître à jouer enseigne le refrain au choeur. Il s'assure, avant de commencer son propre chant, que ceux-ci l'ont bien assimilé).

- Choeur - hé yá yá éé hé yáá é é !  
Solo - u jé bán hikok wă sëndi  
Choeur - idem...  
Solo - u ke bán ndéng binjámùhá !  
Choeur - idem...  
Solo - u jé bán njángo wá kwó !  
Choeur - idem...  
etc...

Traduction indicative

- Choeur - Hé yaya éé ! Hé yaa éé !  
Solo - Ne consomme pas le hikok<sup>(1)</sup>, tu glis-  
Choeur - idem... serais  
Solo - Ne commets pas l'adultère en plein jour  
Choeur - idem...  
Solo - Ne consomme pas le njángo<sup>(2)</sup>, tu tom-  
Choeur - idem... berais  
etc...

(Bout de chant enregistré à Song Mbong par Messondo le 13/08/82, auprès de MISAHME David).

Ce chant n'est pas fermé. Sa durée dépend de la verve créative du maître à jouer. Il s'agit d'une production libre, ouverte à la vie quotidienne dont elle véhicule quelques recommandations, tant sur la vie sexuelle que sur la culture gastronomique du groupe.

(1) Légume de forêt dont les Basaa font un plat recherché avec des taros. Ce légume est également prisé par les Eton du Sud-Cameroun.

(2) Autre légume familier des jardins, potagers de toute ménagère du Sud-Cameroun, parfois appelé kélén kélén.

Quand il arrête d'improviser des versets, le maître à jouer entonne le refrain avec le chœur. C'est à ce point crucial que deux adversaires invités au centre du cercle rivalisent d'habileté et de grâce, pour conclure le jeu en apothéose.

(Collecté à Song i Njé et Yoï (par Ngambé) et à Song Mbong (par Messondo) auprès de LEGLA Léon, de MINTOGE et MISAHME David respectivement le 17/7/82 et le 13/8/82).

#### Note ethnographique

Tígó mbáŋ est une prestation qui associe des éléments du jeu mbaŋ à la danse tígó. Il s'agit d'une véritable chorégraphie dont la substance est tirée de la vie galante et des traditions alimentaires du groupe.

Si des chants précis sont connus comme des classiques (bakón n'ém) la plupart relèvent de l'imagination et de la créativité du maître de tígó. Ce dernier doit, pour conquérir et conserver son public, réunir des qualités de poète, de chanteur et de danseur. Il puise sa matière dans l'expérience du groupe et se fait moraliste ou satirique selon les circonstances.

Tígó mbáŋ apparaît comme l'espace de symbiose des principales formes artistiques dont dispose le groupe qui le pratique. Comme lieu de convergence du chant, de la poésie et de la danse, tígó mbáŋ atteste que le groupe où il s'observe a atteint un seuil de culture au-dessus du folklore.

34 - á mós mò

Jeu collectif, pratiqué le soir par des enfants des deux sexes, dont l'âge varie entre sept et quinze ans. Le nombre de joueurs n'est point limité ; l'attraction est d'autant plus grande que les joueurs sont nombreux.

Ces enfants se rassemblent dans la cour. L'un d'eux se détache du reste du groupe. Au début du jeu, cet éloignement est volontaire, l'apanage de ceux qui se soucient d'engager la partie dans de bonnes conditions. La distance qui sépare ce joueur du groupe doit être d'environ vingt pas, ou plus, si l'aire de jeu est spacieuse.

Le groupe restant s'organise autour d'un meneur de jeu : chacun des participants choisit un objet ou un animal quelconque par lequel il se fait appeler. Cet objet, cet animal, doit être le plus beau aux yeux de celui qui le choisit, le principe étant de se choisir tel qu'on soit irrésistible. Cette assimilation à un objet est rigoureusement discrète : C'est à l'oreille du meneur de jeu que chacun murmure pour dire ce à quoi il s'est assimilé. Les autres ne le sauront que dans la suite de la partie. Aussi le meneur de jeu doit-il éviter que deux participants choisissent le même objet.

Ces objets doivent nécessairement appartenir à une même classe : oiseaux, fruits, animaux (sauvages ou domestiques), poissons, etc...

Celui qui choisit un objet déjà retenu est prié d'en chercher un autre.

Une fois que chacun a fait son choix, le meneur de jeu s'adresse au joueur isolé :

- Meneur : á m̀òs̀ m̀o é !
- Joueur isolé : é ! (1)
- p̀úmá á l̀é á é !
  - é !
  - p̀óbó á l̀é ná é !
  - é !
  - h̀ísíngí á l̀é ná é !
  - j̀ángl̀ó á l̀é ná é !
  - é !
  - l̀íkubé á l̀é ná é !
  - é !
  - k̀ómól á l̀é ná é !
  - é !
  - m̀b̀óndó á l̀é ná é !
  - é !
  - gwom b̀ísé b̀ísé wag sómból ye !
  - mág sómból... mág sómból h̀ísíngí !

Traduction indicative

- Le meneur : á. m̀òs̀ m̀o é !
- Le joueur isolé : Oui !
- Orange est ici !
  - Oui !
  - Papaye est ici !
  - Oui !
  - Aubergine est ici !
  - Oui !
  - Mangue est ici !
  - Oui !
  - Banane douce est ici !
  - Oui
  - Noisette est ici !

---

(1) L'interférence linguistique s'observe dans la combinaison des termes ou expressions basaá et baso'ó.

- Oui !
- Noix de coco est ici !
- Oui !
- De tous ces objets, lequel désires-tu ?
- Je désire... Je désire... Aubergine !

Dès que le nom de l'objet désiré est prononcé, celui des participants qui se l'était assimilé court rejoindre le joueur isolé. Ce processus de sélection se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec le meneur de jeu. Ce malheureux devient aussitôt la risée de tout le groupe, des joueurs comme des spectateurs. Tous l'entourent et l'accablent de diverses moqueries. Il est tenu de danser la danse de la honte sous des chants de dérision et les huées de ses compagnons.

Chant I

Solo á kwák dimbân

Choeur kwák kwák kwák (répété plusieurs fois)

(Collecté à Botbéa auprès de BĪKĪTIK  
Français)

Ce chant n'a pas de traduction véritable. Le retour de la voyelle et l'explosion des occlusives ont pour effet d'agacer le joueur malheureux, ce dont tout le monde s'amuse.

Chant II

Solo á tíg tíbí !

Choeur njánjá kúbá mót ngó... njánjá éé !

(Collecté à Maholè auprès de BAHOYA  
CHEF de village)

Traduction indicative

Solo O fosse d'aisance !

Choeur Qu'on couvre l'indigent d'excréments !!..

Chant III

Solo - só libóg

Choeur - nyék tibi á hóbágá é ! (répété plusieurs fois)

Traduction indicative

Solo - L'antilope, dans son gîte,

Choeur - fait des selles et s'en oint le corps !

(Collecté à Makot par Messondo auprès de  
BIDJEM, le chef du village le 13/08/82)

Ces dyptiques de dérision sont repris tant que le meneur de jeu désire prolonger l'épreuve de honte.

Le jeu á mòs mò a cependant prévu une clause de compensation, ou du moins un processus de réhabilitation en faveur du malheureux joueur: à la fin d'un tour de jeu, fin marquée par les moqueries et la danse de la honte, le meneur de jeu se retrouve seul avec le joueur malheureux. Pour que le jeu reprenne, ce dernier doit rejoindre le gros de la troupe. L'opération est comparable à celle d'un sablier où, à tour de rôle, la partie A se vide au profit de la partie B et inversement. En effet, le jeu ne reprend qu'avec un renversement de rôles : au tour précédent le joueur A (ici meneur de jeu) détient tous les objets et en communique la liste à B (ici joueur isolé) à des fins de sélection. Au second tour, et selon le jeu du sablier susmentionné, il appartient à B (devenu meneur de jeu) de

communiquer la classe et la liste de nouveaux objets à A (devenu joueur isolé). La classe d'objets doit être connue avant que le joueur malheureux de naguère ne rejoigne le groupe. Cette clause permet au sélectionneur de savoir l'objet auquel le joueur perdant de naguère s'est assimilé. Le sélectionneur pourra ainsi le faire éventuellement figurer dans le peloton de tête à défaut de le choisir le premier. Ce faisant, on évite que les moqueries ne frappent le même joueur ; et le malheureux de naguère, soulagé de sa honte, s'en trouve réhabilité et réintégré dans le groupe pour une poursuite sereine du jeu. Parfois, c'est le perdant qui devient le sélectionneur de la manche suivante.

(Collecté à Maholé (Ngog Mapubi)  
le 12/09/82 auprès du chef BAHOYA ;  
- à Botbéa (Ngambé) le 15/07/82 auprès  
de BIKITIK François et BASONOG Mathias ;  
- à Makot (Messondo) le 13/08/82 auprès  
de NYEMB Jacques, venu du village  
Ntogo)

#### Note ethnographique

A mós ma est un jeu mixte qui associe la compétition (le choix de l'objet auquel le joueur s'assimile) au hasard (l'appel de l'objet dépend des goûts du joueur isolé). Mais la séquence finale de la partie révèle que la compétition prime le hasard, le joueur malheureux étant considéré comme inapte à effectuer des choix judicieux. La formation du goût est l'un des objectifs du jeu ; elle se fonde sur une connaissance approfondie de l'environnement d'où sont tirés les objets à sélectionner.

Le groupe cherche en outre à tremper le caractère des joueurs, en les armant moralement contre les échecs toujours probables et les moqueries qui leur sont liées. Mais par dessus tout, la clause compensatrice du jeu est un indice sur l'idéologie du groupe : le souci de tous est de rester ensemble et de poursuivre la veillée sans définitivement disqualifier ceux à qui il arriverait de perdre. Car toute marginalisation irrévocable provoquerait la dislocation du groupe et romprait le cercle du jeu.

35 - Djomb lí ngán pùta

Ce jeu Yabati se pratique à plusieurs : le nombre de participants est illimité, mais il doit obligatoirement être pair, de manière à permettre la formation de deux camps numériquement équilibrés. Les joueurs, ainsi, se répartissent en deux rangées et s'assoient par terre, les uns en face des autres. Ils tendent leurs jambes, les entrecroisent avec celles des adversaires et les serrent de manière à ne laisser aucun espace entre elles. Puis chaque joueur tient les mains de l'adversaire assis en face de lui.

Le meneur de jeu présente ensuite un coussin circulaire, du genre dont se servent les porteuses d'eau pour maintenir les canaris en équilibre sur leurs têtes. Dès qu'il jette le coussin sur les jambes allongées, le meneur de jeu pose une question :

- ndzé n'á yón jóm̄b lí ngán pùta ?
- Qui donc portera le colis de Nganputa ?

Cette question est reprise en chœur par tous les joueurs, tout le long de la partie, le plus souvent sous une forme elliptique, suivant une cadence que respectent

les jambes en mouvement : celles-ci en effet doivent s'agiter de haut en bas et inversement pour se débarrasser du coussin et le passer au voisin d'en face sans que le joueur le touche de ses mains. Le camp qui ne parvient pas à renvoyer le coussin à l'adversaire a perdu la partie. Cette défaite est constatée si en trois tours de chant le coussin n'a pas été renvoyé au camp adverse. Alors le jeu s'arrête momentanément pour permettre aux gagnants de goûter leur victoire. Et ils en jouissent en se moquant de l'adversaire, notamment du joueur défaillant qui a trop longtemps conservé le coussin et qui, de ce fait, a entraîné l'échec de son camp.

La partie peut durer longtemps si les deux camps ont les mêmes aptitudes ; mais habituellement, la fatigue, la monotonie ou le découragement mettent fin au jeu.

Le chant qui accompagne ce jeu tient à quelques paroles.

Chant :

- jóm̄b lí ngánp̄uta !
- ndzè n'a yoy jó ?
- ngánp̄uta !

Traduction

- Le colis de Ngangputa !
- Qui le portera ?
- Ngangputa !

Toutes ces paroles peuvent être reprises pour renouveler l'enthousiasme des joueurs et relancer la partie.

Mais habituellement les deux derniers vers-suffisent pour rythmer le mouvement des jambes.

### Note ethnographique

Le jeu jomb. lí ngán pùta a une origine socio-historique que nous a expliquée le chef de Canton Banya : "ngánpùta était un homme tout puissant dont le propre était de faire porter de force ses colis à tous ceux qu'il rencontrait sur son chemin. C'était du temps de l'indigénat. Les indigènes étaient corvéables. Tous les puissants ayant alors le pouvoir de transformer les hommes en portefaix, ceux-ci fuyaient les fardeaux dont on leur imposait le transport. C'est cette situation que le jeu rappelle. Les enfants jouaient à ce jeu pour se donner secrètement la conduite à tenir au cas où ils auraient rencontré Ngangputa, symbole de la toute-puissance coloniale et des sévices de l'indigénat. Car on arrêtait aussi les villageois de force pour les conduire à Dizangué, à Ndjock. Le Nkam a beaucoup souffert de l'indigénat. Jomb lí ngánpùta est un rappel par le jeu de ce drame des travaux forcés.

Chez les Mbang, on connaissait Loṅ mayuk. Loṅ mayuk faisait porter des malles à des hommes et leur faisait parcourir des dizaines de kilomètres. Dans ces malles il n'y avait que des pierres... Mais Loṅ mayuk les torturait ainsi pour marquer sa puissance. Ngangputa symbolise les hommes de ce genre qui abusent de leur autorité. L'exode dont souffre le Nkam naît des situations de ce genre. Car les populations fuyaient dès qu'on leur annonçait un déplacement de Ngangputa"

(Collecté à Yabassi auprès de NSIA  
BENGA Richard, le 9 septembre 1985)

Ce jeu offre une illustration de la manière dont une communauté gère son histoire, la stylise sous une forme ludique, pour ne rien perdre de sa mémoire collective. Jám lí ngán putá est un jeu mixte et de compétition bâti sur une exigence de commémoration.

35bis - buti bōhekol (+)

Sous cette appellation, les Banen (Ndokohok) désignent un jeu mixte auquel ils se livrent le soir, à deux ou à plusieurs.

Deux joueurs s'assoient à même le sol ou, quand c'est possible, sur une natte qu'une feuille de bananier remplace volontiers. Ils dégagent entre eux une surface telle que leurs mains droites puissent librement évoluer. Chacune de celles-ci tient un accessoire, habituellement un caillou (hepángáŋ ou hebángá). Les deux joueurs entonnent un chant dont le rythme est respecté tout au long du jeu. En fonction de ce rythme, chacun des joueurs dépose son caillou à sa droite, devant son compagnon de jeu ; il prend le caillou que son compagnon a déposé pour le replacer à sa droite sans rompre la cadence ni le rythme du chant.

Si par lenteur, distraction ou confusion, deux cailloux se retrouvent d'un même côté, à un même endroit, celui dont c'est la droite l'emporte sur son compagnon de jeu qui s'en trouve disqualifié.

---

(+) - Buti signifie "prunier", arbre encore appelé safoutier, dont les fruits sont nommés betot en tunen

- hekol désigne l'écureuil  
buti bōhekol signifierait "le prunier de l'écureuil marauder". L'écureuil est le symbole du maraudage chez les Banen de Ndokohok.

Cependant le jeu buti b'ó hekól est plus captivant encore s'il est joué à plusieurs : des enfants s'assoient en cercle, jambes repliées. Ils dégagent devant eux un espace où leurs mains droites puissent librement évoluer. Chacun tient un caillou et, au rythme cadencé du chant, le place à sa droite. Suivant la même cadence, son voisin immédiat doit le prendre et le placer en relais à sa propre droite. Le joueur du cercle qui se retrouve avec deux cailloux, (l'un dans sa main droite et l'autre à sa gauche) a rompu la chaîne ludique : il se fait exclure du jeu. Les autres poursuivent la partie. Ainsi, d'élimination en élimination, on retrouve le jeu à deux dont le vainqueur est connu selon le principe décrit plus haut. Il est fréquent que dans cette phase finale d'où doit sortir le champion, le chant s'exécute à un rythme accéléré, la vélocité de chacun étant le critère de sélection.

Le chant

pénd	pá	mokám(a)	na	mángél(ε)
hommes	de	blancs	avec	malices
pámo	buti	p'ó	hekól(ε)	keták
ils ont	prunier	de	écureuil	cueilli
'bángáa	'bángáa <sup>(+)</sup>		frindzo	e (bis)
caillou	caillou	(sans signification pertinente)		

Traduction

Les hommes blancs malicieux !  
Ont dépouillé de ses fruits le prunier de l'écureuil  
caillou ! caillou !

---

(+) réduction du mot hebángá

Note ethnographique

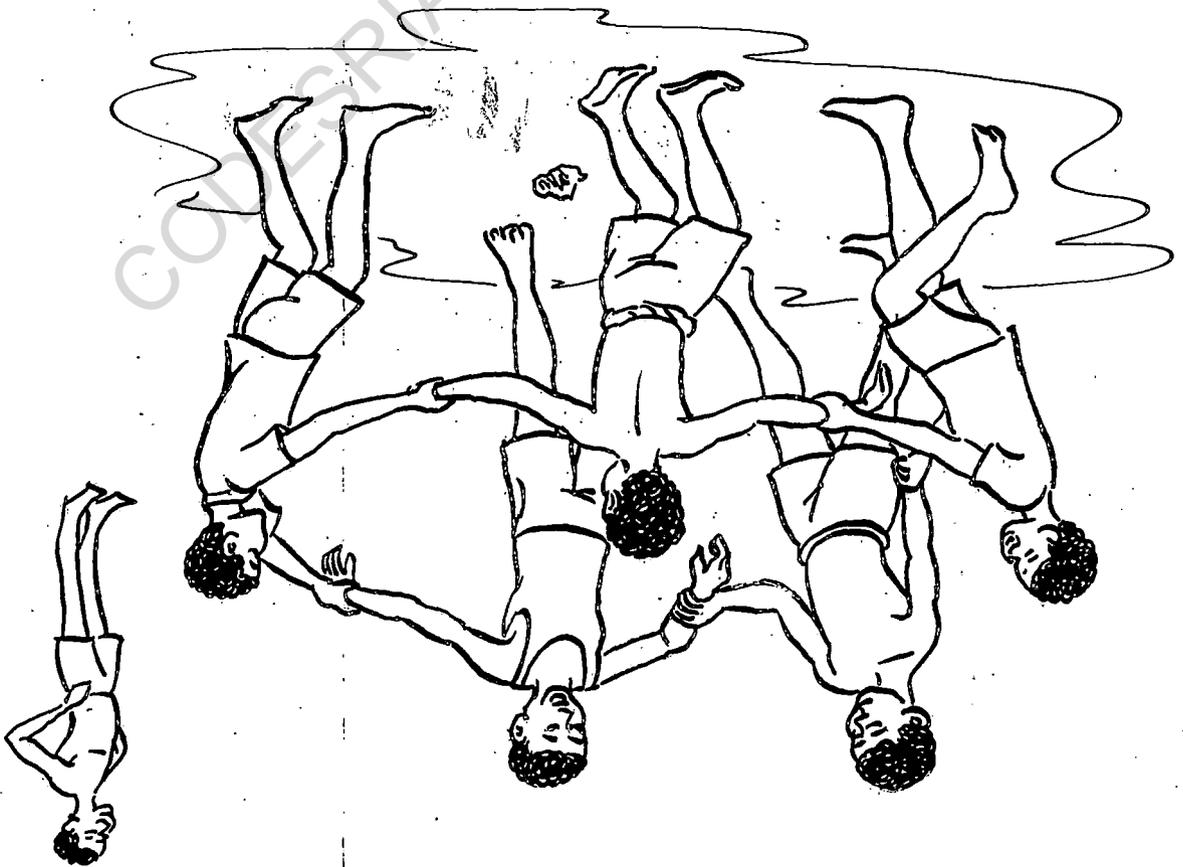
Le jeu buti bó hekól est un jeu mixte et de compétition, dont l'explication est étroitement liée à l'histoire coloniale vécue par les Banen de Ndokohok : "Ce jeu est une invention des enfants, qui ont eu à observer la construction de la route carrossable qui traverse le pays Banen. A cette époque, il n'y avait pas de daimers automobiles. L'administration coloniale réquisitionnait des manoeuvres pour la corvée. Certains creusaient, d'autres évacuaient la terre creusée, d'autres encore, en cercle, damaient la chaussée avec une sorte de pilon à base circulaire massive, très pesant, qu'ils se passaient à tour de rôle suivant une cadence contrôlée par le chef de chantier. Ce travail à la chaîne s'accompagnait souvent d'un chant dans le but de soutenir le rythme de travail. L'indigène qui rompait le rythme de travail était puni d'une sévère flagellation. Nous ignorons pourquoi les enfants chantent que les colons blancs, par la ruse, sont parvenus à dépouiller de ses fruits le prunier de l'écureuil."

Il est possible que l'imagination des enfants ait voulu stigmatiser une situation de spoliation ou d'usurpation. C'est le même jeu que pratiquent les Yabassi, sous le nom de nwék55.

(Collecté à Ndokohok (Ndikinimeki)  
auprès de BANYAMACK Casimir le 27  
juillet 1983)

- 36 bengé

Un groupe d'enfants qui décide de se livrer à ce jeu isole l'un de ses membres. Le reste du groupe forme un



Bengé

cercle ; au centre de celui-ci, l'un des joueurs restants dépose un objet : caillou, brindille de bois, etc... Ensuite l'on invite le joueur isolé à découvrir celui qui a déposé l'objet visible au centre du cercle.

S'il désigne sans erreur le joueur en question, celui-ci le remplace en s'éloignant du cercle. S'il se trompe, tous les joueurs du cercle le portent et le déposent sur un tas de fumier, pour aussitôt se sauver à toute vitesse et reconstituer le cercle, sans se faire rattraper par le joueur malheureux. Car celui-ci doit les poursuivre dès qu'ils lui tournent le dos. Celui qui se fait rattraper perd sa place sur le cercle au profit du joueur du fumier. Il lui revient alors de s'isoler pour la reprise de la partie

Ce jeu peut être repris en autant de fois que le désirent les joueurs.

(Nkondjock le 12 août 1985, auprès de  
NDOK KONG Samuel)

#### Note ethnographique

Ce jeu se fonde sur le divertissement pur, à partir d'une épreuve de divination (qui fait intervenir le hasard) et d'une épreuve de course (qui fait intervenir la compétition). Nous n'avons enregistré aucun indice sociologique particulier, en dehors de la mention du fumier qui informe sommairement sur le souci d'hygiène du groupe, sur l'organisation de son environnement et de son espace vital.

- 36 (bis) Ombai

Des enfants, filles et garçons se rassemblent dans la cour, généralement après le repas du soir. Ils forment

un cercle au centre duquel se tient le meneur de jeu - qu'on a choisi pour sa belle voix ou son habileté à jouer l'ombai. Le meneur de jeu claque des mains à trois reprises selon un rythme étudié, pivote sur lui-même et entonne un chant dont le refrain est repris en chœur par tout le groupe.

Ce chant s'organise sur un rythme ternaire. Dès le début de son exécution, deux joueurs désignés se détachent de la périphérie du cercle vers le centre. Ils exécutent quelques mouvements de torses et de jambes, jusqu'au troisième temps où chacun d'eux lève une jambe. Trois fois la jambe doit être levée. A la troisième levée, le couple se sépare et un autre prend sa place.

Si les joueurs lèvent leurs jambes dans le désordre, c'est-à-dire sans que la jambe gauche du joueur A soit levée en même temps que la droite du joueur B, tous deux rentrent à la périphérie du cercle sans bénéficier d'ovations. Mais s'il y a parfaite coïncidence, c'est-à-dire si trois fois les jambes symétriques sont levées, alors le retour des joueurs sur le cercle est accompagné de trilles, de manifestations de joie qui saluent la beauté de la performance.

Le jeu Ombai se situe à la frontière des jeux proprement dits et de la danse, se rapprochant ainsi du jeu tigo mbáñ des Basaa<sup>(+)</sup>. Il est souvent soutenu par des chants dont nous avons enregistré trois.

Chant I

Solo

o sí bí lángá

o sí bí tila

má tá ye wá bo

(repris plusieurs fois)

---

(+) Collecté à Hison nje et Yoi (Ngambé) et à Song Mbong (Messondo)

Choeur yá ee yá ee !  
má tá ye wá bo ée

Solo á bolo jime ee !!

Choeur ewáa !

Solo á bolo jime ee !!

Choeur ewáa !

Solo jimeee !

Choeur ewáa !

etc...

Traduction indicative

Solo Tu ne sais pas lire  
Tu ne sais pas écrire  
Je ne puis t'épouser

Choeur Oh ! Oui ! Oh ! Oui !  
Je ne puis t'épouser

La suite du chant est un ensemble de cris d'exhortations à des fins d'animation. Nos informateurs de Ndogbassaben affirment que la langue de ce chant n'est pas le tunen. Il s'agit d'un emprunt fait à la côte, à la langue abo. En tunen en effet, "il ne sait pas lire" se dit "á le ndomán áfan" ou bien "á le ndofan ámap". "Il ne sait pas écrire" se dit : "á le ndomán otíl" ou bien "á le ndotíl ámap".

Cet emprunt linguistique permet de considérer le jeu ombai comme un emprunt culturel fait à la côte. Le second chant en langue duala tend à confirmer cette hypothèse.

Chant II

Solo á modi pányá ee !

Choeur na mála jongwa maloko sáwá (+)  
- á wum á wú mbolo !  
- á wú me ! (peut être repris n fois)  
- á wu mbolo !  
- á wú me (peut être repris n fois)  
- nje búsi ee ?  
- á nya maloko dipenda ? (n fois)  
- á dodi ee !  
- á dodi (n fois)

Traduction indicative (+)

Solo - La lune brille

Choeur - Je m'en vais regarder les jeux en ville  
- A wum a wu mbolo !  
- A wume !  
- A wu mbolo !  
- A wu me !!  
- Qui peut se présenter ?  
Il fuit les jeux de compétition  
- Est-ce que c'est bon (le jeu) ?  
- C'est bon (le jeu) !

---

(+) Chaque dyptique est repris autant de fois que le meneur de jeu le juge nécessaire, pour susciter l'enthousiasme des joueurs.

(+) Ce chant s'exécute ici en une langue syncrétique où se mélangent différents parlers de la côte, le duala et les parlers satellites.

Chant III (en langue tunen)

Solo a m'nlóló lebá  
Choeur m'nlólólebá  
Solo malanga oye somo  
aka fam o bukin  
Choeur m'nlóló lebá  
Solo a kul e !  
Choeur ee ee !  
Solo a yámá minu  
Choeur wáná nwak  
na benoko beyehan  
Solo a kul e  
Choeur ee e e  
Solo a yámá minu  
Choeur wáná nwak  
na papolo payehan  
Tous - ewaa ! ewaa ! ewaa !

Traduction indicative

Solo Puisque Minlol n'est plus  
Choeur Minlol n'est plus  
Solo Malanga fils de Somo  
a quitté la chefferie  
Choeur Minlol n'est plus  
Solo O Tortue !!  
Choeur Oui ! ...  
Solo O toi ma tortue  
Choeur Tu dois lutter  
contre les jeunes gens d'aujourd'hui  
Solo O toi ma tortue !  
Choeur Tu dois lutter  
contre les jeunes filles d'aujourd'hui

Suivent des cris de joie, consécutifs aux levers des jambes des joueurs invités au centre du cercle.

(Collecté à Ndogbassaben, le 13/07/83  
auprès de BELOMBE Pierre et MUTOMBO  
Elie).

### Note ethnographique

Ombai est un jeu mixte de plein air qui associe le chant et la danse dans une prestation chorégraphique sur fond de compétition.

Mais la compétition qui sous-tend le jeu ne consiste plus à gagner contre un adversaire, comme dans le jeu mbán. Il ne s'agit plus de gagner l'un contre l'autre, mais l'un avec l'autre. La victoire que le public salue par des ovations résulte de l'exécution harmonieuse et gracieuse des levers symétriques des jambes. Cette parfaite synchronisation des gestes fonde le plaisir du jeu, le corps ayant été reconnu par le groupe comme susceptible d'exprimer la beauté.

Les chants qui émaillent l'ombai en constituent le support principal. Ils comportent des indices relatifs à l'histoire et aux préoccupations du groupe.

+ Le chant I évoque l'écriture et la lecture, bases de l'instruction moderne. Et cette instruction conditionne les mariages au sein du groupe. Cet indice ne renvoie pas à un fait de tradition, mais fixe une évolution, un déplacement de valeurs susceptible de modifier la vie du groupe.

Le mariage est une institution cruciale pour la stabilité des Bantous du centre. Le jeune homme qui n'a pas pu se marier manque d'assiette sociale. Il est marginalisé ou, à tout le moins, traité de haut. D'où la portée tragique du chant I.

Ce chant marque en effet la perturbation que l'école moderne a provoquée dans la société par la modification des critères de mariage.

+ Les chants I et II ne sont pas exécutés en langue tunen, mais en ábo et en duálá, deux langues du littoral camerounais. Or les Banen sont à l'intérieur du pays. Nos informateurs expliquent cette situation d'emprunt par le fait que les premiers instituteurs envoyés en pays banen étaient originaires du littoral camerounais, des Abó, des Duálá, etc... Les premiers jeux que ces instituteurs introduisirent dans les écoles étaient les leurs, exécutés en leurs propres langues.

On peut donc retenir cet indice comme témoignage historique, dans la mesure où il rappelle un aspect de l'histoire des institutions scolaires chez les Banen.

+ Le chant III n'est donc qu'une adaptation locale du rythme emprunté et enrichi d'indices culturels propres au groupe banen.

- SOMO est un nom courant chez les Banen. Dans la stricte tradition, il désigne l'aîné de jumeaux, le cadet s'appelant LOMU. Car l'aînée des jumelles s'appelle SEN et sa cadette SOL.

Les Banen se souviennent encore d'un vaillant chef de guerre qui porta ce nom et qui affronta les Blancs avec quelques succès grâce à la foudre (emálámand) dont il avait le pouvoir de frapper ses ennemis.

MINLOLO ou MINLO était également un chef de guerre connu pour sa farouche résistance aux colonisateurs. Il fut tué par les Allemands. La tradition orale rapporte qu'à sa mort, MALANGA fut intronisé. Mais il géra la succession sans gloire, à la grande déception des Banen. La désaffection de ceux-ci entraîna l'invocation de la tortue justicière et vengeresse.

Chez les Banen en effet - comme chez la plupart des ethnies du Mbam - la tortue est redoutée pour la puissance maléfique qu'on lui attribue : elle serait capable de provoquer des maux terribles dont la lèpre. Elle est invoquée dans les ordalies ou épreuves de vérité pour la restauration de la justice, la punition des coupables et la réparation des torts. Son invocation dans le chant exprime le désir de vengeance que le groupe nourrit contre Malanga, leur chef défaillant.

La fin de ce chant dissimule mal le conflit des générations que les diverses perturbations ont provoqué dans le groupe.

Ainsi, les chants agrémentent la chorégraphie dans le jeu Ombai. Mais ils véhiculent surtout des indices dont l'examen renvoie à la culture et à la société des Banen, dont les valeurs et la fierté originelles semblent en perte de vitesse face à l'intrusion de la modernité.

37 - ecákolea (castagnettes)

"Une femme malmenée chez son mari pouvait tenter de fuir le domicile conjugal. Au lieu de dire clairement qu'elle fuit son mari, elle le signalait par le détour des "ecákolea", ou castagnettes, qu'elle jouait en chantant. C'était pour elle une manière discrète d'annoncer sa fugue.

L'homme perspicace d'un village voisin qui entendait une femme jouer des ecákolea se préparait aussitôt à l'intercepter, à la courtiser dans l'espoir de la retenir pour son propre compte. Cette pratique était courante dans le passé et provoquait des hostilités entre villages voisins.

Voir une femme mariée jouer à l'ecákolea signifiait donc qu'elle préparait une fugue. Les Gunu ne disent pas qu'elle fuit, mais qu'elle "passe". Et la fugitive subissait le rapt sans grande résistance" (Mpono Cosmas).

Chant :

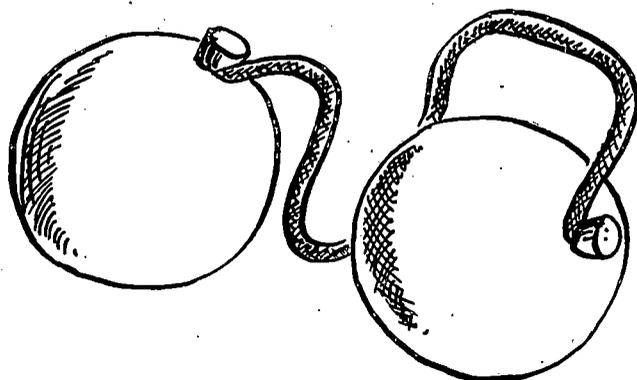
kádombá !  
nyo kádombá !  
nyo bánogo kádombá !  
ne bánogo nye màná !  
bábá kádombá !

Et les castagnettes claquent

cákáp ! cákáp !  
cákáp ! cákáp !

(exécuté par Mpono Cosmas)

Ecăkolea (castanettes)



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

"Le mari n'est pas content quand il trouve sa femme en train de jouer l'ecákólea. Car pour lui c'est la preuve qu'elle va le quitter incessamment." (Muko Pierre)

Comme supports du jeu ecákólea, l'on se sert des fruits de l'arbre bobembe. Quand ces fruits sont secs, on les perce et l'on y attache une ficelle. Deux ecákólea liés par cette ficelle sont tenus dans chaque main. La joueuse les agite en une cadence appropriée qui ponctue une chanson donnée.

(Collecté à Gueboba (Ombessa) le 14/04/84, auprès de MPONO Cosmas et MUKO Pierre).

#### Note ethnographique

Ce jeu galant est réservé aux femmes. Il rend compte d'une pratique matrimoniale et des réalités conjugales chez les Gunu. Si une épouse lésée a la possibilité de fuir le domicile conjugal, elle ne le fait que si son mari ne prend aucune disposition pour la retenir, puisqu'elle lui révèle ses intentions par le jeu ecákólea.

\* Le second trait culturel que signale ce jeu est la possibilité de rapt que les Gunu accordent à tout homme qui s'en montre apte. Car s'il est permis d'intercepter une fugueuse, il faut être assez bon guerrier pour affronter les assaillants mobilisés par l'infortuné mari.

+ Les Gunu enfin n'admettent ce genre de rapt qu'entre villages voisins. Il n'était pas permis à un homme d'intercepter la femme de son frère de clan avec l'intention de se l'approprier. Il avait le devoir d'empêcher ladite femme de quitter le village. C'était "sa

femme", selon les traditions. Mais quand il réussissait à la convaincre, il se chargeait aussitôt d'avertir le mari. Ce dernier devait se rendre auprès de sa femme en délégation pour une palabre de réconciliation.

D'une manière générale, les Gunu révèlent par leurs jeux qu'ils ont une culture galante très développée. C'est leurs filles qui jouent le *ncóli* ou flûte des amoureux. Et dans le jeu à l'arc où l'on fait rouler un fruit à transpercer, ce dernier symbolise la femme, la fugueuse qui "passe" (cf. -*qáta*).

Le jeu *ecákólea* fonctionne ainsi comme un signe, l'expression stylisée d'une culture matrimoniale strictement réglementée.

### 38 - Hiágá

Plusieurs enfants se rassemblent autour d'un maître à jouer ; chacun d'eux présente un gage : morceau de viande, arachides grillées, fruits divers, ou toute autre friandise. Le maître à jouer, généralement plus malicieux, met tous ceux qui l'entourent au défi de trouver la solution à un problème qu'il leur expose et dont la teneur suit : pôle d'attraction de tout le groupe, le maître à jouer présente quatre menus cailloux au public, tous les quatre devant tenir dans une main.

a/ il serre l'un des cailloux dans sa main droite, et, sur le poing ainsi fermé, dépose un second.

b/ il serre le troisième dans sa main gauche et dép le quatrième sur le poing fermé.

c/ il tourne l'endroit de ses poings vers le ciel, (le côté paume).

d/ il retourne ces poings et, d'un mouvement rapide, fait rouler par terre deux des cailloux.

e/ il les ramasse ensuite de manière telle que chacune des mains prenne l'un des cailloux naguère jetés. Il faut que l'une des mains contienne trois cailloux et l'autre un seul. Alors, se tournant vers le public, il pose la question consacrée : "N'avez-vous pas vu passer le caillou ?"

f/ dans le public ainsi défié quelqu'un doit, sans hésitation, dire dans quelle main est passé le troisième caillou. Si le public désigne sans erreur la main qui contient trois cailloux, le maître à jouer perd les friandises. S'il hésite ou se trompe, le maître à jouer ramasse les friandises que les uns et les autres avaient présentées comme gage. Il lui revient alors de les redistribuer à tous les participants au jeu.

Hiágá comporte un tour malicieux que les jeunes enfants ne maîtrisent pas. Notre informateur, MBEG MBEG Jacques l'explique : "Quand je veux jouer à Hiágá, j'invite tous les enfants à apporter des friandises. S'ils percent mon stratagème, ils les gardent; mais je ramasse tout s'ils font fausse route. Naturellement, il est dans mon intérêt de cacher la clé du jeu, qui est la suivante : au moment où je dois jeter les cailloux par terre, je vide entièrement l'une des mains, la gauche ou la droite, indifféremment. Au même instant, je fais en sorte que le caillou déposé sur l'un des poings passe à l'intérieur de la main que je referme aussitôt. Ces petites actions doivent être simultanées au jet par terre des cailloux. Mais tout se décide au moment du ramassage : en effet, chacune des mains devant récupérer l'un des cailloux au sol, l'une

n'en aura qu'un, et l'autre trois. C'est alors que je me relève pour poser la question. Très souvent les enfants ignorant le tour répondent qu'aucun caillou n'est passé d'une main à l'autre. Je déclare aussitôt que "le caillou est passé depuis longtemps". Et j'ouvre la main aux trois cailloux. Mais Hiágá consiste moins à désigner cette main qu'à percer le stratagème par lequel une main conserve tous ses deux cailloux pendant que l'autre se vide entièrement. Aussi faut-il y être initié à grand déploiement de friandises.."

(Collecté à Massok le 19/7/82 auprès de MBEG MBEG Jacques chez le chef MASSOK MA NTAMACK Hans).

39 - likéngé likéngé todo

Jeu dont le principal accessoire est le noyau de safou communément appelé "prune".

Ce jeu se fonde sur l'adresse et la malice par lesquels un joueur en met un autre au défi de percer son secret. En effet celui qui initie le jeu se sert des parties constitutives d'un noyau de safou (nkéngé todo). Il en dénombre huit portions qu'il dépose sur son corps d'une manière étudiée :

- une de chaque côté du cou, au creux de l'épaule
- une sous chaque aisselle
- une à chaque jonction intérieure du bras et de l'avant bras.
- une enfin dans chaque poing.

A la suite d'un signal convenu, il se débarrasse des portions de nkenge todo ; il ouvre ensuite la bouche et, de ses deux index, invite le public à bien vérifier que celle-ci ne contient rien. Il s'engage alors à faire jaillir de sa bouche deux portions de nkenge todo, ce dont tout le monde doute à grands cris. C'est alors qu'il appuie son pouce droit sur ses incisives supérieures et tend le bras. A la grande surprise de tous, une portion de nkenge todo se détache (apparemment de la bouche) et roule par terre. Le joueur refait les mêmes gestes avec son pouce gauche, et la seconde portion de nkenge todo roule par terre, jaillie de cette bouche qui naguère ne contenait rien...

Ce jeu, qui s'apparente à un tour de prestidigitacion, possède une clé ; au moment où le joueur lâche les portions de nkenge todo qu'il avait placées sur son corps, il garde ses deux bras pliés vers le haut ; la position de ces membres lui permet de montrer de ses deux index que sa bouche est vide de tout contenu ; mais cette position des bras lui permet surtout de tenir deux portions de nkenge todo dans le creux des articulations des bras et avant-bras, tout en laissant aux index la possibilité de détourner l'attention des spectateurs vers la bouche. Les deux portions de réserve sont celles qui tombent au moment où le joueur tend les bras après avoir pincé les incisives supérieures. Mais il faut être prévenu pour douter qu'elles sortent de la bouche. Car le joueur ne tarde pas à expliquer à ses spectateurs que les dernières portions qui viennent de tomber sont celles qu'il a placées de chaque côté du cou et qui, par les effets de sa puissance magique, étaient passées dans sa bouche au moment opportun.

Ce jeu se fonde donc sur l'émerveillement, dans ce sens que le spectateur est attiré par le mystère qu'il comporte. Quant au joueur, sa réussite est tributaire de sa dextérité, et de l'habileté qu'il montre à détourner l'attention et à tromper la vigilance des autres. C'est en cela que le jeu porte le nom de "likéngé" c'est-à-dire "merveille" (due à l'habileté).

Pour notre informateur de MASSOK, "beaucoup d'enfants rêvaient de s'initier au mystère de ce jeu. Leurs aînés déjà informés leur demandaient de payer tribut : friandises, morceaux de viande... tout était bon pour cette initiation, à condition que le nombre de présents offerts ou le nombre de fois qu'on les a offerts atteigne le chiffre neuf. L'on pouvait dire à un enfant : "tu m'apporteras tous les morceaux de viande que ta mère va te donner pendant neuf jours à partir d'aujourd'hui". Ce jeu ne faisait rien gagner d'autre. Nous cherchions uniquement à vérifier l'intelligence et le sens de l'observation des plus jeunes."

(Collecté à MASSOK (Ngambé) auprès de MBEG MBEG Jacques le 19/7/82).

#### Note ethnographique

Hiágá et likéngé li nkenge todo sont des jeux connexes, mixtes, essentiellement bâtis sur des tours de passe-passe ou de prestidigitation. Ce sont des jeux de plein air, bien qu'on puisse les pratiquer à l'intérieur des cases quand vient la mauvaise saison, laquelle coïncide avec la maturation des "prunes" dont ces jeux utilisent les noyaux comme accessoires.

Ces jeux exercent le sens de l'observation chez les enfants. Mais au-delà de cette fonction évidente, le groupe s'appuie sur ces jeux pour asseoir l'observation comme technique d'apprentissage. Car les arts, les métiers qu'exercent les membres du groupe sont l'oeuvre de maîtres reconnus pour leur dextérité ou leur expérience pratique. Qui veut apprendre les arts et métiers doit payer tribut et s'astreindre aux exigences de l'initiation par l'observation, la principale règle pédagogique du groupe.

40 - mbán pá

Un garçon s'isole d'un cercle de joueurs, laissant une machette<sup>(+)</sup> (pá) derrière lui. L'un des membres du groupe cache ladite machette et fait appeler le joueur éloigné. Celui-ci accourt et, aussitôt, commence ses recherches. Il les fait en dansant au rythme d'un batteur qui frappe un bout de bois en s'aidant de deux morceaux de bambou. Ce jeu de batterie accompagne un chant que le groupe entonne en réponse au solo du chercheur de machette.

Chant :

Solo njé á gwe mé mbán pá ?

Choeur hiyegle ke e e ! mbán pá ! hiyegle ke

---

(+) L'importance de la machette dans la culture basaa n'est plus un mystère. Cet outil, qui devient aisément une arme redoutable, est un des signes distinctifs de ce groupe, qui par là-même confirme sa parenté avec les Basaa et Bakoko. En effet, "le Bakoko se sépare rarement de son coupe-coupe et, s'il arrive un petit différend, il sort son coupe-coupe (...). Le coupe-coupe est le compagnon inséparable du Bakoko, aussi bien sur terre que sur l'eau, au repos que dans ses déplacements". SCHILLER - Mission évangélique de Bâle, le 1er juillet 1893.

Cité par C. DIKOUME in Etude concrète d'une société traditionnelle : Les Elog Mpoo, Lille II, 265 p.

Traduction indicative

Solo : Qui me détient la machette ?

Choeur : Hiyéglé ké ! machette ! Hiyéglé ké.

Ce chant meuble le jeu de bout en bout. L'expression "Hiyéglé ké !" est une interjection narquoise propre à défier le joueur en quête de la machette cachée.

Ce jeu comporte cependant une particularité qui mérite d'être soulignée : au fur et à mesure qu'il exécute sa danse de divination, le joueur central surveille les réactions des joueurs périphériques. Bien plus, il écoute très attentivement le jeu du batteur, avec lequel il est généralement de connivence. En effet, la quête étant très aléatoire, les deux joueurs établissent entre eux un code de communication secrète. Il peut s'agir d'un signe, variable selon les joueurs. Mais généralement le batteur redouble intelligemment d'ardeur chaque fois que le chercheur de machette se trouve en face du détenteur de l'objet recherché. Un ou deux tours de danse suffisent pour vérifier si le même signal est donné devant la même personne, ce qui précipite la conclusion de la partie.

La particularité du mbán pá est d'admettre cette tricherie. Le meilleur joueur n'est donc pas celui qui fonde sa réussite sur le hasard, mais celui qui sait tromper la vigilance du groupe par la mise en oeuvre d'une grande variété de signaux passés entre lui et le batteur.

Le jeu du "fétiche" signalé en 1958 par KINDENGUE NDJOCK dans Kel'lam fils d'Afrique se rapproche de manière troublante du jeu que nous avons enregistré sous le nom de "mbán pá".

"Un petit balai de branchage est confectionné : c'est le djaï sorcier et devin." - Ceci est mon fétiche. Un fétiche très puissant, et qui le touche est mort ! "vient déclarer Kel'lam, le meneur de jeu. Puis, grimaçant, il jette le balai à terre et se retire au loin, surveillé par un gardien. Un quelconque assistant touche alors le fétiche et se rassied. On appelle Kel'lam qui bondit, ramasse son balai qu'il brandit féroceement : " -mais qui donc a touché mon fétiche ?"

L'assistance bat les mains en cadence, comme toujours et chante un refrain. Kel'lam reprend : " - Mais qui donc a touché mon fétiche... ? Serait-ce celui-ci... Serait-ce celui-là. Ne serait-ce pas cet autre ?... Ou le ciel... ou la terre ?" Le choeur narquois répond dans sa chanson : " - Voyons si son fétiche le lui dira..."

L'enfant mime alors la colère, le désespoir, hurle, saute, se roule à terre, pris par le jeu ; puis las de simulacres, jette promptement à la tête de celui qui l'a touché, le djaï victorieux.

Magie ? Non, d'un coup d'oeil, ou de toute autre manière, un compère l'a guidé, mais il ne faut pas que l'astuce soit visible"<sup>(+)</sup>

Il apparaît, après simple lecture de la description qui en est donnée, que le "jeu fétiche" n'est qu'une variante de mbán pá ou du mbo. Cette troisième variante confirme la structure et le principe du jeu. Que notre jeu s'appelle mbán pá ou "jeu fétiche", il consiste essentiellement à dévoiler un mystère : ou bien on découvre un objet caché, ou bien on devine celui qui a touché en cachette à un objet.

---

(+) KINDENGUE NDJOCK, Kel'lam, fils d'Afrique  
Alsatia, Paris, 1958 p. 48.

Le quêteur "finissait toujours par trouver ce qu'il cherchait", objet ou personne (NGUE-MAA, chef du village Libél Lingoi, le 30 août 1981). On peut s'interroger sur le fondement de cette infailibilité. Car comment un jeu fondé sur la supputation, la divination, pouvait-il présenter tant de régularité quant à son issue ?

Pour MBOGOL N'NANE et KINDENGUE NDOCK : mbáŋ pá ou "jeu fétiche" se fonde moins sur la divination que sur la ruse par laquelle on sait exploiter des complicités. La "magie" ici n'est qu'apparence et mystification, la clé du jeu étant "l'astuce", l'aptitude à percevoir discrètement un signal indicateur de celui qu'on cherche.

#### Note ethnographique

- Mbáŋ pá est un jeu de plein air réservé aux garçons. Il fait appel à des aptitudes personnelles sous le masque du hasard. C'est un jeu qui fonctionne par renversement ou antithèse, son ressort étant autre que celui, trompeur, qu'il affiche.

Ce renversement n'est point sans incidence sur ceux qui jouent : ceux-ci en effet se répartissent en deux catégories, les esprits naïfs et les esprits prévenus. Les naïfs mettent le "fétiche" au défi de révéler le joueur qui y a touché. S'ils narguent le quêteur, ils sont les premiers émerveillés de voir que le fétiche est plus efficace qu'ils ne l'imaginaient. Ils peuvent donc, naïvement, céder à la mystification dont ils sont l'objet. Cette catégorie de joueurs ne peut que s'en tenir à une attitude religieuse, pour le plus grand prestige du quêteur.

L'autre catégorie est plus avertie. Pour celle-là,

l'intérêt du jeu ne réside plus dans l'aptitude à trouver ce ou celui qu'on cherche - ils savent dès le départ qu'il y aura des complicités pour ce faire - l'intérêt du jeu réside plutôt dans la discrétion avec laquelle un signe sera fait, et dans la célérité avec laquelle ce signe complice sera perçu.

Du coup, le centre du jeu n'est plus de pouvoir trouver, mais de savoir cacher, de savoir se cacher des autres. Car un signal trop ouvertement fait détruit le jeu. De renversement en renversement, l'on découvre que mbán pá n'est pas un jeu de découverte, mais plutôt un jeu de dissimulation. Il cultive essentiellement le sens de la discrétion en public. Il enseigne à ceux qui s'y livrent à communiquer devant les autres, sans que ceux-ci s'en rendent compte. Sa signification de surface est l'exact opposé de sa signification profonde.

L'enseignement ainsi dispensé est fondamental pour tous ceux qui participaient de la civilisation de l'oralité et qui, de ce fait, devaient cultiver au plus haut point le sens de la parole ou plus généralement de la communication publique : ceux qui se rendaient à une palabre devaient pouvoir communiquer à l'insu des autres, autrement que par ces délibérations et conciliabules à l'occasion desquelles on se retirait des séances plénières pour se concerter.

A ces délibérations qui s'appelaient "lisog bot" (+) (parler sur le dos des autres) il fallait ajouter "linig bot" du verbe "nig" (faire discrètement signe à quelqu'un).

C'est dire que le jeu mbán pá prépare les enfants

---

(+) en réalité mimb; (sing. jimb)

1°/ à combattre la mystification et une trop naïve religiosité<sup>(+)</sup>

2°/ à se tenir en public en gardant un contact permanent avec les siens.

Car selon qu'elle existe ou non, cette connivence permet de gagner ou de perdre des palabres.

mbáŋ pá, déjà, permettait à des compères astucieux de gagner des friandises.

(Collecté à Manjanjan (Bot Makak) auprès de Mbogol Nneme le 1/9/81).

41 - mbo

mbo est un jeu d'observation. Il nécessite comme accessoire une feuille de macabo, un anneau et une ficelle.

Le joueur cherche derrière la case une tige de macabo. Il en coupe une feuille, récupère un bout de pétiole et la large partie du limbe. Il creuse une extrémité du bout du pétiole de manière à y placer l'anneau. Il recouvre cette partie d'un morceau de limbe et attache l'ensemble par une ficelle. L'autre extrémité du pétiole est polie, afin qu'elle tienne debout, en équilibre, sur une surface plane.

Le joueur organise une mise en scène au vu et au su de tout le monde : il faut que chacun constate que

---

(+) Ce qui présente un caractère somme toute sacrilège dans une société qui accorde une place de choix au Devin et à la divination (Ngambi)

l'anneau est bien attaché sous la feuille par la ficelle, au sommet du pétiole en position verticale. Une fois que tout est évident pour tous, le joueur se déclare capable de faire disparaître l'anneau sans avoir à détacher la ficelle. Naturellement, il suscite le doute et la curiosité. C'est alors qu'il rentre derrière la case et en revient la main attachée sous une large feuille de macabo. Il tape de ce curieux paquet le bout du pétiole qu'il venait de laisser devant le public, et il repart derrière la case laissant en place le bout de pétiole toujours attaché. Quand il en revient il brandit l'anneau à la grande stupéfaction de tous.

#### Note ethnographique

- mbo est un jeu de mystification. Son principe est de tromper les naïfs. En effet, la clé en est que le joueur fabrique deux emballages similaires, avec les mêmes matériaux. Il fixe un anneau dans l'un et réserve l'autre pour la réussite de son tour. Ce tour consiste à revenir de la brousse avec l'emballage vide caché sous la large feuille de macabo. Cette large feuille couvre la main du joueur, laquelle tient l'emballage vide. Le remplacement du paquet contenant l'anneau par le paquet vide se fait instantanément sous la feuille. Le joueur étant reparti avec le paquet contenant le bijou peut ainsi brandir ce dernier quand il revient.

Le jeu mbo cultive la perspicacité des enfants, l'aptitude à surmonter la mystification. Il se présente comme une introduction à la prestidigitation, à l'instar de "Ikéngé li nkenge todo et Hiágá"

(Collecté à Massok (Ngambé) le 19/7/82  
auprès de MBEG MBEG Jacques).

42 - Mintug mi l'iségé

Jeu matrimonial. Des enfants se rassemblent en deux camps et font de petits tas de sable (l'iségé). S'ils sont dix, il y aura deux camps de cinq tas de sable chacun. Les joueurs s'animent autour de leur tas de sable et simulent la pêche au barrage. Ils y enfouissent leurs mains et poussent des cris étudiés pour signaler aux voisins qu'ils sont aux prises avec un poisson, un crabe, etc...

A - J'ai arrêté quelque chose !

B - Qu'as-tu arrêté ?

A - Un crabe !

B - Quel type de crabe ?

La réponse de A devra être si précise que le type de crabe pris ne fasse plus l'ombre d'un doute. A la question de savoir ce que ce jeu signifiait, notre informateur Pierre BIMAI a répondu : "il s'agit pour les enfants de connaître les variétés de poissons ou de crabes qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans l'eau".

Une de nos informatrices, l'octogénaire NGO MANYIM, compléta cette réponse séance tenante : "Ce jeu s'exécutait presque exclusivement au clair de lune, et regroupait des filles et des garçons. Nous, les filles, nous confectionnions de petits paquets de feuilles remplis de sable, tandis que les garçons liaient des fagots de bûchettes ou de ramilles. Une jeune fille se détachait de notre groupe et remettait à un garçon le paquet de sable qu'elle venait de confectionner. Cela signifiait qu'elle avait préparé un "gâteau" (nkono) à ce garçon. Par ce geste, elle choisissait un "époux". Le garçon, en retour remettait son fagot de ramilles à cette fillette, qui devenait "sa femme". Chacune d'entre nous faisait la même chose, jusqu'à ce que

Mintug mi liségè



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

toutes les filles et tous les garçons présents soient devenus "mari" et "femme".

Ensuite nous passions à divers autres jeux, les jeux de cache-cache par exemple. Il pouvait arriver aux enfants de veiller bien tard dans la nuit, et parfois de dormir sur le sable de la cour... C'étaient pour nous des enfantillages, quoi... des gamineries."

Sous la dénomination "mintug mí liségé" (littéralement "jeu de sable") l'on désignait sans distinction tous les jeux auxquels se livraient les enfants, mais en particulier la simulation des épousailles décrite plus haut. N'y étaient généralement acceptés que les enfants encore naïfs, que la promiscuité ne pouvait pas inciter à passer de la simulation du mariage à sa consommation effective. Les mères des fillettes veillaient donc à ce qu'il n'y ait pas de grands garçons dans le groupe de la veillée. Beaucoup rappelaient leurs fillettes quand il fallait jouer aux époux, car la nuit ne garantissait pas l'innocence des épousailles.

(Collecté à Sokellé (Pouma) le  
3/8/82, auprès de Pierre BIMAI et  
de NGO MANYIM).

#### Note ethnographique

Sous la désignation collective mintug mí liségé (sing. ntug liségé) les Basaá regroupent une série de jeux mixtes essentiellement fondés sur la simulation de la vie conjugale. Leur portée socio-culturelle est donc quasi évidente.

Ces jeux offrent aux enfants des deux sexes l'occasion de s'initier aux exigences élémentaires de la vie conjugale où la répartition des tâches est de règle : il incombe à l'homme de chercher du bois de chauffage, tandis que la restauration de la famille échoit à la femme.

Au-delà de ces tâches quotidiennes, les Basaá classent l'offrande d'un fagot de bois ou d'un gâteau (nkono) d'arachides (hiondé) ou de concombres (ngond) comme une marque de profonde affection. La femme qui se voit offrir du bois par un homme s'attend à une proposition galante. Et c'est témoigner une tendresse respectueuse à son homme que de lui servir un gâteau. L'homme ainsi honoré salue généralement l'événement en associant ses amis au repas. Une épouse qui ne s'acquitterait pas de cette honorable obligation se l'entendrait reprocher à la première dispute.

Ce jeu insiste sur les rapports de complémentarité et de collaboration entre les conjoints. Mais il révèle surtout que le groupe ne tolère pas le célibat. C'est pour cette raison que le jeu se poursuit "jusqu'à ce que toutes les filles et tous les garçons présents soient devenus maris et femmes" (Ngo Manyim).

Il s'agit donc d'un jeu domestique par lequel le groupe simule l'une de ses préoccupations majeures, en l'occurrence le mariage, base de la stabilité sociale et de la pérennité du groupe.

43 - mbon (+)

Des garçons dont l'âge varie entre sept et quatorze ans forment un cercle sur une aire non accidentée, de préfé-

---

(+) mbon est un terme familier, presque moqueur, par lequel on désigne avec dérision un ami ou une relation. Se traduirait par "Mec".

rence au clair de lune. Ils entonnent un chant que ponctuent des claquements de mains, et dont le rythme s'accélère au fur et à mesure que le jeu se déroule.

Chant :

Solo mbon ! mbon e !

Choeur mbon !

Solo mbon á ntí bda !

Choeur mbon !

Solo mbon ! mbon e !

Choeur mbon !

Solo mbon á ye i ndobo !

Choeur mbon !

Solo mbon ! mbon e !

Choeur mbon !

Solo mbon á ye i ngwáda !

Choeur mbon !

Tous mbon e !

mbon !

mbon e !

Traduction indicative

mbon ! mbon e !

mbon !

mbon se déchaîne

.....

.....

mbon est dans la vase

.....

.....

mbon se fait glaneur

.....

.....

Au fur et à mesure qu'ils exécutent ce chant, les joueurs se déplacent en courant dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre : le joueur A passe devant son voisin de droite B et se tient à... sa droite. Aussitôt B se détache, passe devant A et C et pour se tenir à la droite de ce dernier. C, à son tour se détache, passe devant B et D et se tient à la droite de celui-ci. Ce manège s'exécute dans une vitesse croissante. Seuls la fatigue et le vertige l'arrêtent.

Manifestement, mbon est un jeu de vitesse qui entraîne ses participants à une course progressivement vertigineuse : le fait de passer en courant devant les autres et de les voir passer avec la même vitesse devant soi provoque une ébriété légère qui fonde le plaisir du jeu.

Le joueur qui croule sous le vertige ou qui, par quelque chute, rompt le rythme de la course, se voit écarté du jeu.

(Collecté à Manjab par Makondo auprès de NJOCK BANNEM Gilbert et KOLOL Benoît le 29 juillet 1982).

#### Note ethnographique

Ce jeu évoque en pointillé la pratique de l'exhumation chez les Basaa. Dans ce groupe, les enterrements sont suivis d'une stricte surveillance des sépultures, celles-ci étant toujours menacées de profanation.

+ Le terme mbon, (littéralement ami) exprime la familiarité et la connivence que les profanateurs de métier (mintonba) ont tissés entre eux, au sein d'une

macabre confrérie.

+ Le déplacement furtif des joueurs figure la fuite des profanateurs : en effet, une fois la sépulture pillée et vidée de son contenu, ces vandales forment une chaîne pour se passer le sombre colis, l'objectif étant la course aux relais qui doit conduire au lieu de partage du triste butin.

+ Il faut toujours que l'un des profanateurs descende dans la fosse, la creuse pour la vider de son contenu. La formule codée pour le dire c'est "mboŋ á ye ndobo" (l'ami est dans la vase).

+ Fredonné pendant des obsèques, ce chant a pour fonction d'avertir les veilleurs potentiels de la présence des profanateurs.

44 - njáá

Jeu caractérisé par la violence; exclusivement réservé aux garçons.

Ceux-ci se font pousser les ongles. Ils les taillent en pointe, les transformant ainsi en véritables serres. Njáá consiste à engager une lutte dont le principal objectif est de s'écorcher la peau du visage. Celui qui réussit à blesser son adversaire sans en recevoir de blessures gagnait la partie.

"A cause de son caractère violent, ce jeu était interdit par nos parents. Mais les enfants s'y livraient en cachette, par volonté de bravoure. En fait, nous nous ef-

forçons déjà d'imiter les actes de courage martial de nos parents".

(Collecté à Pendjock (Ngambé) le  
16/7/82 auprès de YITNGAI Noé).

### Note ethnographique

Ce jeu violent permet aux futurs guerriers du groupe de s'exercer à la bravoure. Mais son caractère martial est encore ce qui le disqualifie aux yeux de la communauté. Celle-ci exprime ainsi son hémophobie. Cette disposition surprend dans un groupe connu pour son acharnement au combat et son maniement de la machette. "On ne versait pas le sang par jeu", explique notre informateur : "Verser le sang a toujours été reproché. Celui qui se rendait coupable d'un acte sanglant devait fuir chez ses oncles maternels pour échapper à la mort.

Peu à peu, njáá a été remplacé par les combats avec le plat de la machette, à l'intérieur d'un cordon de liane<sup>(+)</sup>. Chacun à son tour tendait l'épaule à son adversaire et en recevait un certain nombre de coups. Celui qui pleurait ou qui sortait de l'espace circonscrit avait perdu la partie".

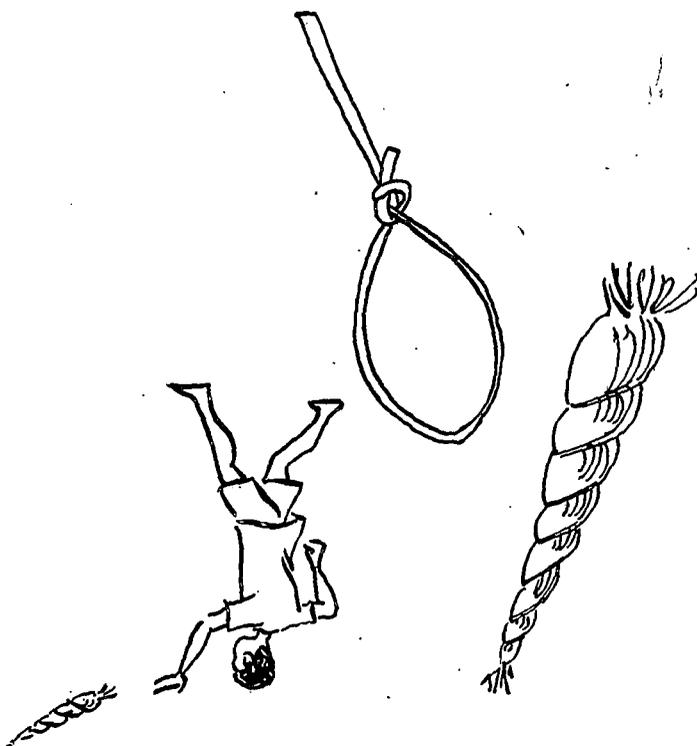
### 45 - mjángá

Jeu d'adresse, réservé aux garçons. L'on y utilise deux accessoires : une touffe de gazon solidement attachée

---

(+) Il s'agit du lémb, dont se ceint le planteur qui monte sur un palmier couper un régime de noix de palme. L'épaule gauche de notre informateur est marquée par les coups reçus dans sa jeunesse au cours de ce type de combat.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE



Njāngā

et formant mèche, et un noeud fait à partir d'une écorce de palme de cocotier. Le jeu tire son nom de la touffe de gazon qu'on appelle alors njángá.

Huit joueurs forment deux camps de quatre participants chacun. Une distance d'environ 15m les sépare. Le camp A arrache des environs de la cour quatre touffes d'herbes (bayoma) qu'on lie solidement par une ficelle, souvent tirée d'un tronc de bananier. Les touffes d'herbes sont liées dans le sens de leur longueur, de manière à constituer des projectiles. Les objets ainsi confectionnés sont appelés njángá. Le camp adverse B, lui, confectionne quatre noeuds coulants (libéna) d'un extrait de palme de cocotier : la raideur de cette matière permet aux joueurs de tenir droit les noeuds, par les bouts non circulaires.

Lorsqu'un joueur du camp A propulse son njángá vers le camp adverse B, les joueurs de ce dernier doivent saisir le projectile au vol à l'aide de leurs noeuds-lassos.

Mais avant que ne commence cette propulsion des njángá chacun des camps délimite soigneusement ce qu'il considère comme son espace vital, sorte de propriété foncière inviolable.

Chaque fois qu'un camp réussit à attraper le njángá au vol, il grignote l'espace vital de l'adversaire sur une longueur allant de un à deux pas, selon les conventions initiales. Le jet de njángá ne s'exécute pas à tour de rôle : c'est au camp qui gagne (en attrapant le projectile ou en réussissant à tromper la vigilance des noeuds adverses) qu'il revient de lancer le njángá. Ainsi, une parcelle de terrain perdue peut être récupérée à tout moment et inversement. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des camps soit totalement exproprié.

Pour notre informateur "ce jeu évoque le principe de guerre selon lequel la terre des vaincus devient la propriété des vainqueurs. C'est à peu près le cas pour les huit joueurs "de njángá."

(Collecté à Massok (Ngambé) le 19/7/82 auprès de MBEG MBEG Jacques).

Note ethnographique

Ce jeu d'adresse privilégie le divertissement.

Il exprime indirectement la préoccupation du groupe en matière foncière. L'occupation de l'espace est une source de conflits entre les peuples. Les Basaa du Sud-Cameroun y sont particulièrement sensibles. L'expression "Səng Ta" - La tombe de mon père - désigne le lieu où un Basaa a enterré son géniteur. Nul ne tolère que l'occupation de ce lieu lui soit disputé, sous peine de provoquer un homicide.

46 - nkóngó

Ce jeu s'inspire de la grenouille femelle qui, en temps de pluie, "porte" son mâle sur le dos. Les enfants jouent de la même manière à se porter les uns les autres et à sauter au rythme d'un chant :

- nkóngó 'bégé mjan ngu tá mé
- 'hooloo ja !
- nkóngó 'bégé man ngu tá mé
- 'hooloo ja !

nkóngó



CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Le port de la grenouille mâle par la femelle est couramment observé en temps de pluie. Pour les Mbang, cette situation symbolise toutes les attentions dont les femmes doivent entourer leurs maris en mauvaise saison. Car de l'avis des Mbang, la grenouille femelle ne dépose son conjoint qu'une fois la bonne saison revenue. Mais tant qu'il pleut, elle porte son mâle sur le dos.

Mais s'agit-il du mâle, ou du petit encore fragile ? Car le chant évoque aussi l'enfant (mon) ?

S'il est courant dans certains villages de voir une mère porter son enfant sur le dos, les Mbang dont la société est phallocratique ont interprété l'attitude de la grenouille à l'avantage des hommes envers lesquels les femmes auraient un devoir de dévouement. L'éducation des filles et des garçons passe ici par la pratique du jeu "nkíngó", la préoccupation secrète étant de transmettre cette idéologie aux enfants.

(Collecté à Nkondjock, le 13 août  
1985 auprès de Ndok Kong Samuel).

#### Note ethnographique

Nkíngó est un jeu de représentation. A partir d'une scène tirée de la vie animale, l'observateur Bantou tire une morale pour la vie sociale. Il transpose et interprète la scène en fonction de ses préoccupations. Cette attitude est significative de l'intégration de l'homme dans son milieu, d'où il tire ses ressources matérielles et morales.

Ce jeu est la mise en valeur d'une morale domestique. Le groupe prédispose les aînés des enfants à porter leurs cadets et à leur servir des nourrices en l'absence des parents. C'est à un autre degré que la société enrichit la scène par des allusions érotiques.

47 - ncoli

ncoli est un jeu qui tire son nom d'un arbuste des savanes, dont la caractéristique est d'avoir une tige à noeuds, à l'image du sissongo ou de la canne à sucre. Cet arbuste est en fait une grande herbe qui mûrit à la fin de l'année, entre novembre et décembre. Les signes de sa maturité sont le jaunissement et la chute de ses longues et larges folioles, la couleur beige que prend sa tige et, surtout le creux qui se forme à l'intérieur de cette tige.

Dès que le ncoli est mûr, jeunes filles et jeunes gens le coupent. Avec sa tige creuse, ils fabriquent des flûtes et en jouent le long des pistes qui conduisent au champ, à la source, etc...

ncoli consiste donc principalement à jouer de cette sorte de flûte saisonnière. Il est prioritairement réservé aux jeunes filles qui le pratiquent pour attirer les jeunes célibataires. Chaque jeune fille doit se distinguer des autres par sa manière de jouer, pour se faire reconnaître de loin par son amoureux. ncoli se fonde donc sur un langage codé : le jeu de la flûte est un message que diffuse la jeune fille à l'intention de son amoureux pour lui signaler son passage et, de ce fait même, le solliciter. Les jeunes filles circulaient parfois en bande. Chacune d'elles savait quel garçon était l'amoureux de quelle fille. Et le jeu ncoli était le signe qu'une jeune

fille donnée voulait rencontrer son ami, ou susciter l'admiration d'un garçon. ncolí est un jeu galant.

"Le jeu ncolí a un langage codé. La jeune fille peut dire à son ami : "me voici qui passe . Je m'en vais chercher de l'eau au puits, du bois dans la forêt de Gueboba, ou du poisson à Dougoumé. Toi mon ami, tu dois me suivre, c'est ma voix" (Mpono Cosmas).

Le chant de ncolí joué par MONOGOSOGO Jeanne

egeluge hayage eee  
egeluge haya amba(sa)  
egeluge hayage e  
n'nembue ye nyambas(se)  
egeluge budade e e  
n'nembue ye nyambas(sa)  
egeluge hayage  
egeluge haya ambassa  
egeluge ye gele ee  
nembue ya ambassa  
anwe geluge fiya !  
egeluge yegel ambassa

Signification globale

Une jeune fille, AMBASSA ne veut épouser qu'un monsieur, un notable ou le chef. Dans cette chanson, on lui reproche de ne pas savoir faire la cuisine. Sa prétention est ici dénoncée . En somme AMBASSA pleure sur elle-même, menacée qu'elle est de rater le mariage de ses rêves.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE



2è chant (joué par Mme MONOGOSOGO Jeanne)

elidi elidi emeguluge e e e ?  
elidi elidi emeguluge e e e ?  
elidi elidi emeguluge ?  
(elidi elidi tu es donc vraiment partie ?)

"Cette chanson est une complainte d'amoureux. Elle se limite à une seule question, posée sous plusieurs tons par un jeune homme dont la jeune femme est partie. Le jeune homme pleure sa bien-aimée!"

(Collecté à Gueboba, le 14/4/84  
auprès de Mpono Cosmas).

#### Note ethnographique

Ncoll est un jeu réservé aux jeunes filles. Il ouvre la saison des amours chez les jeunes GUNU, et permet aux jeunes filles d'exprimer leur sentimentalité par une flûte. L'importance de la culture galante chez les GUNU a frappé dans ecákolea. Sa finesse se confirme dans le jeu ncoll.

48 - títí (+)

Ce jeu consiste à trouver en quelques fractions de seconde la caractéristique d'un animal, à des fins de classification, dans les rubriques "bêtes à cornes", ou "bêtes à queue", etc...

---

(+) Ce mot est la désignation archaïque de "gibier" ou, plus généralement "bête sauvage". (langue basaa).

Quand il s'agit de bêtes à cornes, le jeu s'exécute comme suit :

- Des enfants s'installent, en cercle de préférence.

Ils désignent un questionneur, retenu pour sa parfaite connaissance du monde animal. La question qu'il pose et qui invite à dire si une bête donnée porte des cornes n'appelle qu'une réponse du genre "vrai ou faux". Toute erreur ou toute hésitation est sanctionnée de disqualification.

- títí tɔŋ (bis)
- tɔŋ
- ngwó ni tóŋ ?
- títí tɔŋ (bis)
- tɔŋ
- mbéé ni tóŋ ?
- ...
- títí tɔŋ (bis)
- tɔŋ
- híse ni tóŋ ?
- tɔŋ (bis)
- títí tɔŋ (bis)
- tɔŋ
- koi mi tóŋ ?
- ...
- ká mi tóŋ ?
- ...
- só ni tóŋ ?
- tɔŋ
- nyík mi tóŋ ?
- ...
- ndón ni tóŋ ?
- ...

- hisénd ni tón
- 
- nyet ni tón
- tón
- etc...

Traduction indicative

- Bête à cornes
- Cornes
- Le chien a-t-il des cornes ?
- ... (le silence vaut la négative)
- Bêtes à cornes
- Cornes
- Le hérisson a-t-il des cornes ?
- ...
- Bêtes à cornes
- Cornes
- Le lièvre a-t-il des cornes ?
- Cornes
- Bêtes à cornes
- Cornes
- Le singe a-t-il des cornes ?
- ...
- Le pangolin... ?
- ...
- Le porc-épic... ?
- ...
- L'écureuil... ?
- ...
- Le buffle ?
- Cornes
- etc...

L'énumération des bêtes peut s'arrêter pour deux raisons : le joueur interrogé se trompe et s'en trouve disqualifié, ou alors il est si averti sur les bêtes à cornes qu'il en devient incollable. Le questionneur passe aussitôt au joueur suivant pour rompre la monotonie des réponses exactes.

Le même principe est valable pour la classe des bêtes à queue. La seule différence réside dans la question posée.

- títírí lát mí tírí
- lát ! (bis)
- ngomb í nga lát mítírí
- lát
- títírí lát mí tírí
- lát ! (bis)
- págí á ngá lát mítírí
- ...
- títírí lát mí tírí
- lát ! (bis)
- mbáá í ngá lát mítírí
- lát !
- etc... (+)

Traduction indicative

- Bêtes à queue (bis)
- Queue
- Le varan a-t-il une queue ?
- queue
- Bête à queue (bis)
- queue

---

(+) En dehors du nom de l'animal qui est en langue basaa, la suite du chant s'exécute en une sorte de javanais sans rapport avec la langue des joueurs.

- Le gorille a-t-il une queue ?
- ... (le silence de négation)
- Le chat sauvage a-t-il une queue ?
- queue
- etc...

Ce jeu, qui dispense une véritable leçon de choses, cultive l'observation chez les enfants. De savoir qu'ils peuvent avoir à s'y livrer les incite à mieux connaître leur environnement.

Les enfants ont la possibilité d'étendre le jeu à d'autres classes de bêtes, à plumes ou à écailles, à griffes ou à sabots, à celles qui rampent ou à celles qui grimpent.

(Collecté à Makaï "Ngog-Mapubi"  
le 29/8/81 auprès de MBEI Martin)

#### Note ethnographique

Titi est un jeu mixte de compétition à grande portée didactologique. Il s'exécute essentiellement comme un test des connaissances que le joueur a du monde animal. Les différentes espèces et leurs traits les plus caractéristiques. Il s'agit d'une véritable leçon de choses où prime l'évaluation du sens de l'observation et de l'aptitude à la rétention. Car il faut avoir pu observer et retenir que tel animal a une queue ou des cornes, et tel autre non. Le groupe qui pratique ce jeu révèle qu'il privilégie la pédagogie par l'observation pour garantir aux enfants une meilleure maîtrise de l'environnement qui est le leur.

La langue de ce jeu est un mélange du basaa et d'une sorte de baragouin dépourvu de sens. Dans cette évolution par questions-réponses, seul le nom de l'animal désigné est aisément identifiable. Le reste dépend habituellement des conventions initiales. Car c'est par convention que les joueurs assignent le sens de "cornes" au mot "tɔŋ" sans accent dans la formule "titi tɔŋ". Il faut que ce mot porte l'accent tonique tɔ̃ŋ pour signifier "corne". Par ailleurs "lát mitiri" signifie "queue" par pure convention.

Cet arbitraire pose cependant la question esthétique dans les jeux bantous. L'usage d'une langue sans véritable valeur sémantique manifeste une volonté de gratuité et, surtout, de dépaysement, toutes choses qui confirment le jeu comme divertissement par-delà ses fonctions sociales évidentes. Ici les enfants se récréent en se créant une langue sans attache avec cette quotidienneté dont le jeu, partiellement, les libère.

Tableau II Occurrences illusoires des jeux.

L'objet du présent tableau est de préciser le nombre de fois qu'un jeu donné - dans ses différentes versions - a été rencontré au cours de nos investigations. La récapitulation du tableau III permet d'en établir la fréquence chez les Bantous du Centre, ce qui est une manière de mesurer l'extension d'un jeu donné dans notre aire d'enquête.

Nous comptons pour distincts les jeux et leurs versions - ces dernières étant souvent à tort présentées comme des jeux originaux. D'où le caractère illusoire de ce tableau II. Cependant ce tableau constitue la matrice de ceux qui vont suivre.

LIBEL LINGOI (1)

- Lisuk lisuk
- Lingok
- Ndog
- Ngo ncong
- Ndum
- Ndong
- Ngeki
- Nlom ngoi
- A mòó mó e

Manjánjǎn (Nguibassal) (2)

- Mbán pá
- Ndona
- Lisuk lisuk
- Mpoi

Bobog (3)

- Kúúmba kúúmba
- Manimbla
- A mòó mó e
- Mbán
- Lisuk lisuk

Ntuléng (4)

- Mbán
- Nlom ngoi
- Lisuk lisuk
- Kúúmba kúúmba
- Masiñ

Manguenda I (5)

- Njika
- Lisuk lisuk
- Lingok
- A mòó mó e
- Hiánga hiánga
- Masol

Makaí (6)

- Mban
- Ngam
- Hiánga hiánga
- Lisuk lisuk
- Man hisé
- Mbam
- A mòó mó e
- Nlom ngoi
- A mángá mángá
- Titi

Mahole (7)

- Nlom ngoi
- Ndongo
- Ngeki
- Lisuk lisuk
- A mòó mó e
- Hiánga hiánga

Mandjab (Matomb) (8)

- Lingok
- Mban ngoo
- Kúúmba kúúmba
- Ndum
- Man hisé
- Nlom ngoi
- Ngo nconog

Matomb (9)

- Lisuk lisuk
- Ngegi
- Man hisé
- Nkenge todo (ndum)
- Nlom ngoi
- Mban
- Titi
- Sakwo (henge)

Botbéa (10)

- Njeka
- Mbam
- Malenna
- Ntug diban
- Nlumé ngén
- Makéé
- Mban

Pendjock (11)

- Njeka
- Mbam
- Bike

- Makéé
- Njáá
- Mahoná
- Nlumé ngén

Isson Ndjé (12)

- Mintug mi liségé
- Tigo mban

Song Mbom (13)

- Mintug mi liségé
- Masolbana

Massok (14)

- Njangá
- A mòó mó e
- Hiágá
- Mbo
- Bisug bisug bége bége
- Masa gi mi wán
- Njé i ye njéi (nlom ngoi)
- Likémge lí nkenge todo

Nyahoo (15)

- Nje ((balancoire)
- Ndi ndime
- Ngeka
- Ndoŋ ((Bike)
- Mban
- Wakéé
- Masolbana

Likund bian (16)

- Hikábá
- Njeka
- Ndoŋ
- Henge
- Nlumé ngén

Omeng (17)

- Hila

Nwamb (18)

- Hikábá
- Masiŋ
- Hiban wálor (mban ngoma)

Ngonga (19)

- Mandim (poursuite)
- Mintug mi liségé
- Sigá hikó
- Masolbana
- Kingolo (ngo nconog)
- Ndindima
- Masiŋ
- Njeka
- Ngele (toupie)
- Njangá

Nkak njock (20)

- Bacánglá
- Masa gi mi wán
- Njeka
- Man njok (too too)
- Tue (ngek)
- Sapo
- A mòó
- A ngolon (man hisé)

Mandjab (Edéa) (21)

- Kúkúmbá yegle yee
- Njók bi mal me bon (nlom ngoi)
- Lingok
- Lisuk lisuk
- Ndum
- Mbag (hikoglo ye hibé)
- Mbon
- Mintug mi liségé

Song Mbong (24)

- Kúkúkúmbá yegle yé
- Mban
- Lingok
- Ngo nconog
- Mban ngoma
- Lisuk lisuk
- Tigo mban

Sokelle (22)

- Hianga hianga
- Mintug mi liségé
- Mban
- Ndon
- Mban pa
- Bacanglan
- Masolbana
- Libégé ngak báyón
- Libégé ndjadga

Makot (25)

- Mban
- Lingok
- Ngo nconog
- Bákón bátudu (kon matudi)
- Masolbana
- Mban ngoma

Mbengue (23)

- Mban
- A mabé mabé
- Mban ngoma
- Niumé ngém
- Man hisé
- Nlom ngoi
- Kúmbá
- Ngo nconog
- Njéé a ye matin

Ndokohok (26)

- Hetobé
- Ndon
- Heia
- Heká
- Hebangandé
- Hefét na móló
- Hipitim (cache-cache)
- Puti bóhekol
- Nihion (balançoire)
- Enjal (lutte traditionnelle)

Nituku (27)

- Yomb (lutte)
- Ndóno
- Hingeye (hetobé)
- Helá
- Heká

Ndokbassaben (28)

- Helá
- Ndóno
- Esàl (lutte)
- Heká
- Engéi (toupie)
- Alàobàde (mban)
- Ombai

Nyokom (29)

- Indon (Hela)
- Pàá (Heká) 7 pions
- Ton (ndóno)
- Zoki zoki
- Masig

Itundu (30)

- Hingeye
- Ndóno
- Helá (ou hendon)
- Helá henotenena
- Hìpit (cf. mahona)

Babeta (31)

- Onsán (jeu martial - mpol)
- Mekeli (hetobe)
- Onoo
- Pion (ngek)
- Ketaa (mban)
- Onka (ngam)
- Nton (ndóno)

Bonek (32)

- Hingeye
- Elai (hela)
- Ndóno

Banyomen (33)

- Nkáne (jet de flèches)
- Onoo (lutte entre enfants)
- Onka (Ngam, Heká)
- Ondum ou onda (Hela)

Begui (34)

- Nsop (tir à l'arc)
- Ngane Ngék
- Makele (hetobe dans l'eau)
- Mban
- Pándáne (Hila)
- Molá (ngam)
- Nton (mbam, ndóno)

Gueboba (35)

- Ncáa (lutte)
- Ntáǵá (Hela)
- Bétèmba (ngék)
- Sote (tir à l'arc sur cible mobile, roulante)
- Ecákolea
- Ncambia (mban)
- Ncólí

Tobanye (36)

- Ecale
- (cf- Ossimb pour le reste.)

Ossimb I

- Hebiosie
- Heláállá (ngam)
- Hepena mbanan (cache-cache)
- Ondon
- Helandé (tir à l'arc)
- Omban (Mban)
- Ecale (lutte)
- Hieneññeññe (vertige)
- Obihiññeññe (balançoire)
- Músùlra (marimba)

Guéfigue

- Mesñe - ntsà
- Tsilí (ngék)
- Ntáǵá (ngam et aussi Hela)

Bunyanguluk (39)

- Ecale ou mesin
- Hesiosio (Hebiosie)
- Heláála (ici Hela)
- Ondon (ndon)
- Heláá'te (Helááde)
- Omban (Mban)
- Abal mison mison
- Lékém lékém twaale
- Ekwáásé (A. máná máná)

Tchekos (40)

- Helandé (adresse)
- Helaalá
- Ecale
- Henyané (rapt)
- otéta (course de résistance)

Kilkoto (41)

- gátà (ngék)
- Pinohi (jeu de têtes de calabas)
- Mekelee (Hetobé)
- Kisilíáá
- Mesin
- Ndáñ (Hela)

Beny (42)

- Ndán (Hela)
- Nyomb (lutte)
- náta
- Benálanánd (épervier-lingok)
- Inon

- Sógá só sóg lángá
- Rumá ngándó
- Ngéré (toupie)
- Bánkóróté (cloche-pied)
- Lángá lángá sówé

Ndokmem Nord (46)

Balamba/Bombato (43)

- Məsiḡ
- Náta (ngék)
- Ekotie (tir à l'arc)
- Ndán (ngam)
- Búḡ búḡ (cf. Mahonḡ, koḡ matudí)
- Kísíliáá
- Nsalia (cf. Mekelee)
- Teg tege (toupie)

- Sola sola
- Ngo lingo moneyaka (linge)
- Hela (linge)
- Heka
- Ombama

(Nkondjock) - Dibum (47)

Yoro (44)

- náta (jeu de coussin roulant)
- Nyomb (lutte)
- ndán (cf. Hela, 2 rangées de 7 cases à 5 pions)
- Inálanánd (épervier/guerre, Lingok)
- Inon (Nlumé ngén)
- Sambiá (Mban, ncambia)

- Dikumba
- Masolob
- Masin
- Márota
- Sógá sóḡ
- Ruma ngándu
- Ponge (Hela)
- Djákas
- ngéré (toupie)

Yabassi (48)

Manguéle (Nkondjock) (45)

- Dikumba (Mban)
- Bon bi ngoo yá nzok
- Míḡ
- Djákas (ngam)
- Pongé (Hela, 2 rangées de 6 cases à 6 pions)
- Bengé

- Mban
- Sukudu sukudu
- Sólá (míḡ)
- Nwekoo
- Djomb li ngánputa
- Pongi (hela)

Mosse (49)

- Ombama ..
- Itùṅ tùṅ (fusil-balle en  
mbalikondo)
- Molo
- Sukudu sukudu beku beku
- Njik njeka (hela)
- Hiketa (hingeye)
- Lingé lingé

Lokndeng (50)

- Njik(Hela)
- Molo
- Ombama
- Sola sola
- Sukudu sukudu

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

Tableau III

Classement des jeux collectés par ordre décroissant d'occurrence et d'extension.

(1)	Hela	x	26	(31)	Kon matudi	x	2
(2)	Mban	x	23	(32)	Mahona	x	2
(3)	Hikábá	x	17	(33)	Man njok	x	2
(4)	Enjal (mesin)	x	17	(34)	Musulén	x	2
(5)	Lisuk lisuk	x	16	(35)	nwekóó	x	2
(6)	Mbam	x	14	(36)	Titi	x	2
(7)	Mion	x	14	(37)	Bengé	x	1
(8)	náta	x	13	(38)	Djóm li ngán puta	x	1
(9)	Nlumé ngén	x	12	(39)	Ecakólea	x	1
(10)	Bon bi ngoo ya nzok	x	11	(40)	Híagá	x	1
(11)	A mós mós e	x	8	(41)	Likéngé li nkenge todo	x	1
(12)	Engel	x	8	(42)	Mban pá	x	1
(13)	Inálanan	x	8	(43)	Mbo	x	1
(14)	Hetobé	x	8	(44)	Mbon	x	1
(15)	Kúumba kúumba	x	7	(45)	Njáá	x	1
(16)	Henge	x	6	(46)	Njángá	x	1
(17)	Híangá híangá	x	6	(47)	Nkóngó	x	1
(18)	Ngo nconog	x	6	(48)	Ncolí	x	1
(19)	Mban ngoma	x	5				
(20)	Obihienet	x	5				
(21)	Man hisé	x	4				
(22)	Ekwaásé	x	3				
(23)	Hebiosia	x	3				
(24)	Makee	x	3				
(25)	Mintug mii liségé	x	3				
(26)	ndi ndimé	x	3				
(27)	Tigo mban	x	3				
(28)	Bike	x	2				
(29)	Hieneliengelie	x	2				
(30)	Itun tun	x	2				

C H A P I T R E III

- LUDOLOGIE : QUELQUES APPROCHES THEORIQUES -

"Nous constatons tout au plus qu'il y a, dans les anthropologies, des moments méthodologiques et des moments théoriques". (181)

F. DUMONT

Le jeu est un phénomène social dont l'universalité et la richesse humaine se vérifient par les diverses approches ou méthodes d'analyse que les chercheurs ne cessent d'adopter pour son étude.

Une revue, fût-elle sommaire, de ces approches théoriques n'est pas inutile. Elle s'avère même importante pour qui veut mesurer la complexité du phénomène ludique, aucun point de vue ne pouvant revendiquer la décision. Cette multiplicité d'approches, loin de réduire le phénomène, l'éclaire sous des angles si divers que c'est le jeu même qui s'en trouve valorisé.

De toutes ces approches, nous n'aurons pu retenir que les plus imposantes : l'approche mathématique, psychologique, structurale, utilitariste sont autant de techniques d'analyses qui proclament leurs différences et parfois leur opposition pour les besoins d'école, mais qui en réalité, se recourent - si l'on excepte l'approche mathématique dont les objectifs sont particuliers.

#### I - L'Approche mathématique

Sous cette rubrique, nous évoquons les études mathématiques fouillées dont le jeu fait l'objet sous la dénomination de "théorie de jeux". Cette dernière formule est trompeuse : le terme "jeu" y est utilisé dans une acception si large qu'en réalité il signifie "action". Nicolaï N. VOROBYEV et SMEDT le laissent du reste entendre : pour le premier, "la théorie des jeux a pour but de fournir des modèles mathématiques à l'étude de la décision dans les situations de conflit"<sup>(182)</sup>... Pour le second,

"la théorie des jeux (...) a pour principal objectif d'analyser les confrontations entre personnes et groupes de personnes (...), [elle] s'applique chaque fois qu'un conflit peut être résolu rationnellement (...) [elle] se pose comme science de l'action" (183).

Il s'agit pour VOROBYEV (184) "d'étudier des conflits traités comme des jeux", le conflit étant "un phénomène dont on connaît les parties en cause et leurs relations mutuelles". Car le concept de jeu se présente comme "la formalisation du concept de conflit", au point que pour les mathématiques "les jeux proprement dits commencent lorsqu'on est confronté à de véritables conflits, c'est-à-dire lorsqu'on est en présence d'au moins deux parties".

Cette proposition a des implications théoriques utiles pour notre étude, dans la mesure où la formalisation du concept de conflit permet de poser le jeu comme essentiellement fondé sur la rencontre, généralement conflictuelle, de deux camps ou parties. Le jeu s'en trouve perçu comme occasion sinon de conflit véritable, du moins de compétition soutenue. Il devient compréhensible que le véritable objet de la théorie des jeux soit "l'examen du comportement optimal dans des situations de conflits plutôt que l'étude des conflits eux-mêmes" (185). Il s'agit en effet de déterminer, de manière souvent normative, l'action à entreprendre pour obtenir ce que les théoriciens du jeu nomment le maximin et le minimax (186). Car le maximin est, pour celui qui joue, le meilleur de ce qu'il peut faire pour limiter le pire qui puisse lui arriver; le minimax, lui, consiste à faire de son mieux pour réduire au maximum le maximum de ce que l'adversaire peut réaliser. Le maximin assure le moindre mal, et le minimax le maximum d'équilibre. Le jeu, dans ce contexte, se révèle

essentiellement agonistique. Neumann et Morgenstein le rappellent dans la théorie qu'ils ont élaborée. La théorie du jeu ayant posé la quête de l'optimalité comme principe d'action dans toute situation agonistique, c'est comme technique du minimax et du maximin qu'elle est appliquée à l'économie en 1944 par VON Neumann et Morgenstein (+), et à la guerre en 1961 par M. DRESCHER (+). Il n'y a pas jusqu'à la conférence de l'OTAN en 1964 qui ne se soit intéressée à la théorie des jeux, intérêt dont l'ouvrage de T. SAATY (1968) sur la théorie des jeux appliquée aux problèmes de désarmement constitue la preuve la plus éloquente.

La théorie des jeux fascine par sa conception agonistique du jeu. Mais pour Nicolaï N. VOROBYEV "l'examen et l'exposé descriptifs du jeu en tant que conception formelle, ainsi que les questions constructives concernant le processus d'identification du jeu occupent, dans la théorie des jeux, une place de second plan" (187).

Aussi demande-t-il de distinguer "la description du point de vue de la théorie des jeux des phénomènes qui ont lieu dans la nature ou dans la société" et "les décisions réelles auxquelles on parvient dans certains problèmes pratiques grâce aux méthodes de la théorie des jeux" (188). Cette distinction s'opère aux dépens "des phénomènes qui ont lieu dans (...) la société". Et c'est précisément le point de déception pour l'anthropologue dont le souci n'est pas de mettre au point une technique de prise de décision, mais plutôt d'accéder par le jeu à la connaissance de la culture et des sociétés humaines.

---

(+) Par l'étude de l'économie concurrentielle ces auteurs voulaient déterminer les rouages des marchés, les techniques et les effets publicitaires et bien d'autres aspects dans la mise en forme des prix. Cf. Nicolaï... Vorobyev, op. cit p. 243.

(+) M. DRESCHER s'intéresse aux applications militaires de la théorie des jeux.

## II - L'Approche utilitariste.

La doctrine connue sous le nom d'utilitarisme et dont le principal promoteur est John STUART MILL (1806-1873) a fortement influencé le XIX<sup>e</sup> siècle européen. Elle constitue une morale, entendue comme "science de la conduite droite" (189).

Cette dimension de la doctrine apparaît dès les premières lignes de l'Utilitarisme où John STUART MILL affirme que "toute action est accomplie en vue d'une fin et les règles de l'action - il semble naturel de l'admettre - reçoivent nécessairement tous les caractères, toute leur coloration, de la fin qu'elles servent" (190).

Les divers arguments développés dans l'ouvrage pour défendre l'utilitarisme partent du principe d'utilité ou de finalité. D'après ce principe il faut, pour mériter qu'on s'y engage, qu'une action soit utile, ait une fin, donc serve à quelque chose.

Mais le contexte socio-économique dans lequel l'utilitarisme de J. S. MILL voit le jour n'a pas permis de s'accorder sur la fin que l'action doit servir. Des controverses souvent violentes ont entouré la doctrine utilitariste. Et l'influence de l'économie, alors en pleine expansion en Europe, a souvent incité à percevoir l'utilitarisme comme doctrine privilégiant l'utilité pratique et l'intérêt matériel de l'action humaine. C'est comme telle qu'à tort ou à raison, bien des penseurs l'ont adoptée ou combattue. Beaucoup se prévalaient de ce que STUART MILL semblait méconnaître le prix de la gratuité - lui qui a pu écrire, parlant de l'esprit de sacrifice :

"C'est une noble chose que d'être capable de renoncer entièrement à sa part de bonheur ou aux chances de l'atteindre ; mais, en fin de compte, il faut bien que ce sacrifice de soi-même soit fait en vue d'une fin : il n'est pas sa fin à lui-même" (191).

Ce rejet de la gratuité est caractéristique du XIX<sup>e</sup> siècle où l'explosion économique pousse l'homme à s'opposer à l'univers pour le conquérir et se le soumettre. C'est par lui que le XIX<sup>e</sup> siècle s'oppose au VI<sup>e</sup> où les présocratiques combattent l'esprit de gain et de profit matériel immédiat. Il est aventureux de parler de déchéance ou de promotion en comparant les deux dispositions d'esprit. Mais il s'agit là d'une évolution importante dont il faut tenir compte dans l'étude des jeux. Cette évolution permet de signaler deux états de civilisations, ou de sociétés que Martine MAURERAS BOUSQUET a campés : pour elle, la pensée grecque présocratique "est le dernier écho de la vision du monde des chasseurs-cueilleurs paléolithiques (...) L'homme paléolithique [dont les besoins se limitaient au strict essentiel] pouvait consacrer à sa subsistance sensiblement moins de temps, et de souci que nous ; travail et loisir, sérieux et jeux auraient été moins nettement séparés que par la suite" (192)

Cette suite prend son départ avec les post-socratiques, et ce depuis Platon notamment, dont la gravité exacerbée en utilitarisme trouve sa cristallisation au XIV<sup>e</sup> siècle où "l'idée qu'il puisse y avoir du jeu, c'est-à-dire des plages de gratuité absolue apparaît hérétique" (193). Car peu avant déjà, Saint Thomas et Leibniz soulignaient qu'il n'y a rien sans raison.

Cette gravité héritée des post-socratiques a pris diverses directions au XIX<sup>e</sup> siècle : elle pousse Schopenhauer à une philosophie de l'absurde qui fait constater la mort de Dieu qui, seul, donnait un sens, sa raison à l'univers. Cette perte de "raison" transforme la vie en "farce" et l'univers en une vaste aire de jeu. Schopenhauer en a conclu que vivre c'est jouer. Par désespoir, il a renoncé au vouloir-être pour prôner une philosophie pessimiste de l'abandon. Nietzsche, lui, n'abandonne pas, bien que Dieu soit tout aussi mort à ses yeux. Mais précisément parce que Dieu est mort, le sur-homme affronte une vie dépourvue de toute raison et de toute signification. Le renoncement à la volonté observé chez Schopenhauer fait place à la volonté de puissance chez Nietzsche. Il faudra attendre Heidegger pour que l'absurde soit dépassé par l'intellect. En effet, pour Heidegger, l'être-au-monde (da-sein) se définit essentiellement par l'inquiétude, l'instabilité et l'angoisse. Il est donc absurde de chercher quelque raison à cette absurdité, étant entendu qu'il n'y a rien ni en-deça ni au-delà de la nature. Par cette neutralisation de l'angoisse, Heidegger reconquiert sa sérénité qui est la sérénité même des présocratiques, grâce à laquelle l'être se perçoit et se conçoit un, et non plus dans le dualisme platonicien. Dès lors, l'être peut être au monde sans raison, puisqu'il n'est nul besoin d'une raison pour être, c'est-à-dire, pour jouer. D'où l'éclatante formule de Heidegger : "Le parce que disparaît dans le jeu. Le jeu est sans pourquoi" (194).

Ce retour apparent à l'esprit des présocratiques s'observe également dans le Jeu comme symbole du monde où Eugen Fink développe l'idée que le terme "jeu" rappelle l'homme à une aventure gratuite et non absurde (195).

Cette incursion dans la philosophie du jeu n'a d'excuse que la lumière dont elle peut éclairer l'évolution du concept de jeu, évolution dont le mouvement pendulaire passe de la conception utilitariste à la vision gratuite du jeu.

On peut maintenant préciser que l'approche utilitariste du jeu se fonde sur une vision "grave" ou "sérieuse" du monde ; gravité et sérieux qui, au XIX<sup>e</sup> siècle, se cristallisent dans la notion de travail : c'est en ce siècle que s'est en effet développée l'idéologie du travail, qui privilégie ce que John Stuart Mill nommait "les moyens d'existence". Sur la base de cette idéologie, Georges Gusdorf a pu écrire que :

"la part du jeu dans la vie humaine, c'est une part de loisir, c'est-à-dire une part dérobée au travail. Or le travail dans notre civilisation c'est ce qui permet à l'homme de gagner sa vie et de justifier son existence"(196).

Le même auteur a insisté :

"l'esprit de jeu contrevient aux valeurs utilitaires, à l'exigence pragmatique de rendement. Dans une civilisation régie par une éthique de la production, le jeu apparaît comme une forme de gaspillage et comme la tentation d'un manquement aux normes du rationalisme économique"(197).

Sans y souscrire, comme nous le verrons, G. Gusdorf décrit par ces mots le nerf de ce qui, à nos yeux, constitue l'approche utilitariste du jeu, laquelle oriente les analyses de certains africanistes. Dans les Peuples et les Civilisations de l'Afrique suivi de Les langues et

l'Education, H. Baumann et D. Westermann évoquent "l'ancienne éducation" des jeunes Africains et la scindent en trois périodes : la première enfance, de six à huit ans, la période intermédiaire, de douze à seize ans et l'âge non spécifié de l'imitation de la vie adulte. Pour ces auteurs "l'activité utile n'est qu'un développement des jeux"(193). Il n'y a

"aucune tribu qui ne connaisse des jeux qui ne soient que des jeux; les enfants s'occupent en général, de préférence à imiter les actes des adultes"(199).

Ces assertions posent les jeux comme fondamentalement liés à des données extérieures aux jeux, aux actes d'adultes ; ils en sont des imitations ; en fait ces auteurs définissent les jeux africains comme de simples préparations à la vie adulte. Il est permis de penser qu'à leurs yeux il n'y a pas de jeux véritables, mais un ensemble d'éléments d'apprentissage :

"l'enfant, disent-ils, apprend des adultes en les observant et en imitant leurs actions, d'abord parce que cela l'amuse de faire les mêmes choses, bientôt pour de bon et parce qu'on l'en charge".(200)

Et pour asseoir sa théorie du jeu-école-apprentissage, Westermann s'appuie sur les langues :

"ce n'est pas par accident que le mot qui signifie apprendre a aussi le sens d'imiter en plusieurs langues africaines".(201)

L'on peut admettre que dans "plusieurs langues africaines" - dont H. Westermann ne cite pas une seule - apprendre

"ait le sens" d'imiter. Il est même possible que dans plusieurs langues, le même mot semble désigner les deux notions. Cependant, la langue basaa, langue de l'un de nos groupes d'étude, dit níglí pour "apprendre" et níglé pour "imiter". Il suffit de prononcer rapidement l'un ou l'autre mot pour qu'un auditeur étranger s'y trompe et prenne l'un pour l'autre. Rien, à première vue, n'interdit de supposer que ce soit le risque "dans plusieurs langues africaines". Mais l'idéologie du travail pousse Westermann à soutenir que "les fillettes jouent aux travaux agricoles, à piler, à moudre, à faire la cuisine, à tenir le rôle d'une mère avec un enfant"<sup>(202)</sup>. Il y a sans doute lieu d'apprendre par l'imitation. Mais le débat du jeu et de l'imitation n'a encore connu aucune conclusion décisive, car il n'y a de jeu que pour celui qui est convaincu de jouer : "Le jeu n'est pas dans la chose, mais dans l'usage qu'on en fait". Par cette protestation, Henriot invite à se mettre dans les conditions de connaître et de comprendre cet usage, le jeu valant d'abord par ses "modalités intentionnelles" non par sa "structure"<sup>(203)</sup>.

La difficulté semble réelle de dire où et quand, chez les fillettes, commence la simulation ? Car ont-elles le recul nécessaire à l'attitude de simulacre ? Montaigne en doute : "les jeux des enfants ne sont pas jeu [il faut] juger en eux comme leurs plus sérieuses actions"<sup>(204)</sup>. Et si sérieuse semble l'action entreprise que l'enfant ne tolère pas qu'on lui rappelle que sa houe, son sel, son bébé ne sont pas une vraie houe, du vrai sel, un vrai bébé.

Nous percevons déjà que l'un des risques de l'approche utilitariste est de confondre les mécanismes de jeu avec les mécanismes d'apprentissage. L'enfant africain, comme d'autres enfants, sait travailler en jouant. Mais

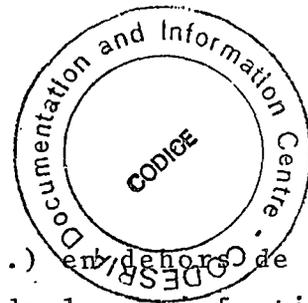
avant le stade des jeux réglés, il demeure aventureux d'affirmer que tel enfant joue parce qu'on le voit imiter un adulte. Il semble plus neutre de constater qu'il s'entraîne, donc qu'il apprend. Les fillettes de Westermann ne jouent pas aux travaux agricoles ; elles apprennent ces travaux par l'imitation et l'observation, qui sont les formes quotidiennes de l'éducation dans l'Afrique traditionnelle où, par un adage populaire, l'on rappelle à l'enfant d'observer les oreilles d'un chien pour apprendre à tailler la pointe à fendre du bois (páhǵé). Les Basaá par exemple savent qu'il n'est point besoin d'offrir un poulet pour apprendre un art que la seule observation permettrait de maîtriser :

(li kǵngé li jis li nké be kop)  
art de l'oeil il va pas poulet.

Le linguiste Maurice Houis serait donc fondé à dire à Westermann, en objection à son approche utilitariste du jeu africain, que ce serait "ignorer une dimension fondamentale de l'homme d'Afrique (...) que de référer tous ses comportements aux démarches d'un pragmatisme utilitaire" (205)

Mais c'est dans l'analyse ambiguë, à la limite contradictoire, de Johan Huizinga que nous décelons l'une des protestations les plus décisives contre l'approche utilitariste des jeux.

L'auteur de Homo ludens commence par affirmer que "le jeu n'est pas imposé par une urgence physique (...) par la "courante" ou "proprement dite" (206) ; sa gratuité selon lui, le situe "en dehors du mécanisme de satisfaction immédiate des besoins et des désirs. Bien mieux, elle interrompt ce mécanisme" (207). Et Huizinga, après avoir insisté sur le caractère superflu du jeu en fait "un intermède dans la vie



quotidienne" (208) situant "ses fins (...) en dehors de la sphère de l'intérêt matériel direct ou de la satisfaction individuelle d'appétits" (209).

L'ambiguïté de cette appréciation tient à ceci que tout en établissant le jeu comme phénomène gratuit et désintéressé, Huizinga l'évacue de la quotidienneté ; comme si, dans celle-ci, ne devraient prendre place que les activités utiles. C'est par un utilitarisme qui ne s'avoue pas que Huizinga, considérant l'essentiel de la vie quotidienne dans ce qui présente "un intérêt matériel direct", estime que le jeu, qui n'en présente pas, n'en est qu'une "interruption", un intermède. C'est également dans ce contexte de l'idéologie du travail et du productivisme que Paul Chauchard regrette que "le jeu apparaisse alors comme une nécessaire détente" (210). L'ambiguïté de Huizinga trouve une explication dans cette idéologie, que Paul Chauchard dénonce dans Travail et loisirs, et d'où il peut ressortir que l'essentiel de la vie réside dans le travail, que tout commence par le travail et découle du travail utilitaire, y compris les loisirs. De cette vision du monde on peut, sans trop pousser, logiquement déduire que c'est le travail qui produit le jeu et le justifie. Cette conception s'éclaire par l'influence de la morale chrétienne qui fait obligation à l'homme de ne manger qu'à la sueur de son front. Nous voudrions déjà faire relever la portée théorique et l'importance épistémologique du débat que les propositions liminaires de Huizinga peuvent provoquer sur le statut du jeu dans la vie quotidienne. Car le débat n'est pas mineur de savoir si, et en quoi le jeu est une activité "séparée" de la vie quotidienne ordinaire, étant donné qu'en dehors de l'idéologie du travail on peut avoir du jeu une vision intégrée.

Mais l'ambiguïté initiale de Huizinga se complique de ce qu'il faut bien tenir pour une contradiction interne. C'est au chapitre onze de Homo Ludens que l'auteur exprime une grande exaspération devant le XIX<sup>e</sup> siècle qu'il examine "sous l'angle du jeu": Lui qui, au départ, semble réduire le jeu à un intermède dans la vie productive, s'étonne :

"Le XIX<sup>e</sup> siècle paraît faire peu de place à la fonction du jeu comme facteur d'évolution de culture (...) avec la révolution industrielle (...) le travail et la production deviennent un idéal, bientôt une idole (...) la honteuse erreur put naître et se répandre, que les forces et l'intérêt économiques détermineraient et régiraient la marche du monde. La surestimation du facteur économique dans la société et dans l'esprit humain était, en un sens, le fruit naturel du rationalisme et de l'utilitarisme"(211).

"On peut affirmer du XIX<sup>e</sup> siècle que dans presque toutes ses manifestations culturelles, le facteur ludique passa notablement à l'arrière-plan ; les idéaux de travail, d'éducation et de démocratie ne laissaient guère de place au séculaire principe du jeu(212).

Cette constatation semble la plus profonde réfutation que Johan Huizinga ait opposée à sa propre thèse. En effet, si tout naît du jeu et dans le jeu, si comme Huizinga l'écrit "la civilisation humaine s'annonce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu"(213), il semble contradictoire que tout le XIX<sup>e</sup> siècle, toute une civilisation par conséquent, ait vu le jour sans que soit fait appel à l'esprit de jeu; et même qu'elle ait vu le jour contre l'esprit de jeu. Déjà l'évacuation du jeu hors du quotidien rendait la position de Huizinga ambiguë, voici que cette évacuation du jeu, commise par tout un siècle,

révolte Huizinga qui l'avait pourtant évacuée du quotidien. Cette situation dénonce une contradiction interne qui revêt toute la puissance d'un démenti à la thèse de Homo Ludens par son auteur lui-même.

Cette réserve enlève cependant peu de chose à la richesse de ce labeur de pionnier. Car il peut s'avérer sans objet de parler même d'approche utilitariste du jeu, l'utilitarisme ayant, par définition, évacué le jeu comme activité de peu d'utilité.

Mais nous insistons sur l'approche utilitariste du jeu parce qu'elle ne s'avoue pas comme telle et que, ce faisant, elle pousse à l'erreur ceux qui, sur la base (inconsciente) de l'idéologie du travail (XIX<sup>e</sup> siècle) ont défini le jeu comme activité séparée et improductive -, quand cette séparation et cette improductivité restent à spécifier, sinon à établir.

Notre réserve sur l'approche utilitariste du jeu se fonde sur l'ambiguïté et la contradiction que nous croyons observer chez Huizinga, deux arguments qui permettraient de penser que ce n'est pas à la seule fonction sociale des jeux entendue comme leur utilité sociale que les recherches ludologiques devraient se réduire, cette utilité étant posée par le seul fait pour le jeu d'être un phénomène social. Il devient ainsi possible d'interroger la pertinence du fonctionnalisme appliqué au jeu en particulier, cette méthode n'étant en réalité que l'un des prolongements de l'utilitarisme. La réponse nous semble venir de Lévi-Strauss qui, évoquant Malinowski et Marcel Mauss, reproche au premier d'avoir réduit la notion de fonction :

"conçue par Mauss à l'exemple de l'algèbre, c'est-à-dire impliquant que les valeurs sociales sont connaissables en fonction les unes des autres, [cette notion] se transforme dans le sens d'un empirisme naïf, pour ne plus désigner que le service pratique rendu à la société par ses coutumes et ses institutions. Là où Mauss envisageait un rapport constant entre les phénomènes, où se trouve leur explication, Malinowski se demande seulement à quoi ils servent, pour leur chercher une justification"(214).

C'est pour échapper à l'empirisme des ludologues que Martine Maureras Bousquet s'écarte du fonctionnalisme, tel du moins que Huizinga le tire de l'utilitarisme : "le jeu, dit-elle, n'a ni but ni fonction et ne peut pas être défini à partir de buts ou de fonctions"(215). Mais malgré cette revendication de la gratuité du jeu, M. M. Bousquet cède quelque peu à l'utilitarisme ; non point pour l'appliquer au jeu, mais pour analyser le ludique ; il en naît l'approche dite technologiste, dont l'essentiel se résume en une interrogation :

"S'il y a dans le monde une énergie, un élan, une force ludique, cette énergie peut-elle être captée et pouvons-nous, à partir de l'état actuel de nos réflexions, fonder une technologie du ludique ?"(216)

Cette tentative de récupérer le ludique dans les jeux de simulation nécessaires à la dynamique de groupe pour l'exploiter à des fins holistiques est une préoccupation d'avant-garde ; elle suppose que les groupes ont toujours un problème à résoudre en vue de la meilleure décision à prendre. Le jeu ainsi abordé comme "moyen de communication heuristique" et comme "instrument de découverte collective et d'apprentissage"(217) rappelle le principe d'utilité sans que M. M. Bousquet ait véritablement souscrit à l'utilitarisme.

On se serait attendu à l'inverse, pour au moins deux raisons :

- a/ le souci technologiste est l'une des conséquences pratiques de l'idéologie du travail et du productivisme moderne.
- b/ l'approche utilitariste est adoptée par des ludologues qui, pourtant, ont cru s'en écarter : c'est le cas de Roger Caillois qui, à la suite de Huizinga, déclare le jeu "improductif" ; et de Dumazédier qui fonde sa sociologie du loisir sur l'opposition de ce dernier au travail et qui, d'accord en cela avec Henri Wallon, tient le jeu pour "une infraction" aux tâches de production que les nécessités pratiques imposent à l'homme.

En privilégiant non plus le jeu comme structure mais le ludique comme énergie ou dynamique des jeux, M. M. Bousquet rappelle en plein courant technologiste et productiviste que l'important n'est pas le jeu mais l'esprit du jeu, dont Georges Gusdorf a dit, non sans justesse, qu'il "contrevient aux valeurs utilitaires". L'activité ludique, a-t-il précisé, n'est pas un manquement au devoir ; elle exprime une authenticité humaine aussi responsable que les autres aspects de la personnalité. S'il est vrai que la force des choses oblige l'homme à gagner sa vie matérielle il n'est pas moins certain que la vie humaine se gagne aussi, ou se perd selon d'autres normes que celles de la seule existence professionnelle. L'activité de jeu, en laquelle s'incarnent les valeurs de liberté et de gratuité, atteste le désir fondamental de l'homme qui veut rester vivant<sup>(218)</sup>.

La prépondérance de l'esprit du jeu, dans la complexité même de son analyse, semble mieux éclairer le jeu dans les sociétés non industrielles ou archaïques. On le trouve chez l'homme du paléolithique, et dans les sociétés afro-asiatiques traditionnelles dont les Bantous du Centre constituent un modeste échantillon. Aussi n'est-il pas indifférent que J. M. Lhote souligne la différence qui sépare le jeu dans les deux types de sociétés, industrielle et archaïque :

"pour nous le jeu est évasion hors de la lutte sociale, tandis que pour ces indigènes le jeu est un moyen et un espoir de fonder un ordre social"(219)

Dans ce contexte, il est possible que ni l'utilitarisme, ni le fonctionnalisme qui en découle, ne soient les meilleures approches du jeu.

### III - Approche psychologue

"Le jeu (...) est avant toute chose (...) forme de comportement. Déterminer la nature du jeu c'est donc, en termes plus simples et plus précis, savoir d'abord pourquoi l'on joue. C'est un problème psychologique" J. R. Vernes(220)

Les psychologues qui se sont penchés sur les jeux les ont abordés de deux principales manières : les uns ont pris pour jeux ce qui n'est, objectivement parlant, qu'attitudes ludiques. Les autres, quand ils ont voulu faire cette différence, ont appliqué aux jeux la technique psychanalytique et en ont fait une occasion de thérapie. La première tendance est celle des psychogénétiens, et la seconde celle des psychopathologistes et des psychanalystes.

+ - La psychogénétique et les jeux

Jean Piaget et les adeptes de la psychogénétique étudient les jeux chez les nourrissons ou les tout-petits enfants. A leurs yeux, le jeu est si important pour l'enfant que c'est par le jeu même qu'ils définissent l'enfance. Ils distinguent les jeux psychomoteurs, sensoriomoteurs, affectifs, etc... en soulignant que ces diverses activités sont liées au développement, à la maturation progressive des différents organes du petit enfant.

Piaget, dans Le Jugement moral chez l'enfant<sup>(221)</sup> distingue différentes étapes du jeu :

- a/ les jeux d'exercice, jusqu'à deux ans ;
- b/ les jeux symboliques où l'enfant réalise la représentation d'un être, d'une chose ou d'un rôle. L'enfant peut ainsi jouer à la mère, ou jouer à dormir. Ces jeux symboliques ont la particularité d'exprimer une individualité : les symboles y sont "motivés", c'est-à-dire qu'ils sont construits par l'individu tout seul, ce qui les distingue des symboles du langage, qui sont des signes conventionnels et collectifs.
- c/ Les jeux de construction où l'enfant, peu à peu, s'oriente vers le monde extérieur ;
- d/ les jeux de règles, de 8 à 10 ans, dont Piaget pense qu'ils ne sont plus des jeux individuels, inventés pour soi et susceptibles d'exprimer une singularité, mais des jeux sociaux, collectifs, qui se transmettent de génération en génération.

Pour Martine Maureras Bousquet, ce sont ces derniers jeux qui "aident et sanctionnent le passage de la centration sur le moi à l'ouverture sur le monde et à la socialisation" (222).

Ce que la psychologie génétique nomme "jeu" est donc si étroitement lié à la croissance globale du tout petit que la tentation serait de classer ces jeux en fonction des organes, des sens ou des fonctions qu'ils sont censés développer. Des travaux ont cédé à cette tentation qui consiste à rattacher certains jeux à certaines parties du corps dans une exclusivité somme toute peu réaliste. C'est ainsi qu'on a voulu distinguer les "jeux du nombril", "les jeux des mains", les "jeux de la tête et des pieds" des "jeux du ventre et du dos" (223).

Nous tenons pour évident que le jeu fait appel aux sens et à certains organes du joueur. Mais le sens du jeu, c'est-à-dire l'esprit de jeu, qui seul décide du jeu, ne semble devoir être lié aux sens et aux organes qui ne sont sollicités par le joueur que pour donner corps à l'esprit de jeu. Car le fait que la psychogénétique tienne des attitudes ludiques pour des jeux expose au danger de réduire le jeu à sa matérialité corporelle, au lieu que l'esprit de jeu se sert du corps comme des autres accessoires pour créer une culture.

Par ailleurs, si la psychologie de l'enfant rend compte des mécanismes de pensée liés à la croissance de l'enfant, il semble douteux qu'un tel compte débouche sur la détermination d'une culture : car les faits de culture sont voulus et réfléchis alors que les faits qu'analyse la psychogénétique sont spontanés, de l'ordre du réflexe sinon de l'instinct. C'est dans cette catégorie que se range

la paidia que Roger Caillois trouve "à la source du jeu" et qui caractérise "la liberté première (...) puissance première d'improvisation et d'allégresse" (224).

Il est significatif de relever que Roger Caillois, très piagétien en cela, passe "de la turbulence à la règle" et définit le jeu proprement dit par cette dernière. A ses yeux, les règles seules "transforment [le jeu] en instrument de culture fécond et décisif" et garantissent sa "vertu civilisatrice" (226). Cette proposition autorise la pensée que le groupe paidia ne comportant pas de règle, ne comporte pas de jeu, étant exclusivement constitué d'activités improvisées et spontanées. En effet, il ne s'agit de rien de moins que d'une

"exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière (...) dont le caractère impromptu et dérégulé demeure l'essentielle sinon l'unique raison d'être... Ce besoin élémentaire d'agitation" (226)

ne semble pas à même de fonder une civilisation ; tout y est sans suite, laissé au gré des impulsions de l'heure. Caillois situe ces phénomènes "en-deça de toute stabilité" et refuse de les nommer (227).

La différence avec Piaget, c'est que ce dernier les nomme, les classe et les exploite pour la connaissance des tout-petits. Mais il ne s'agit de rien de moins que d'attitudes ludiques transitoires et non de jeux. Car le jeu véritable ne commence qu'une fois que la turbulence de la paidia est disciplinée. Cette maîtrise de l'agitation, à en croire Piaget, s'observe chez l'enfant entre huit et dix ans, période d'éclosion des jeux réglés. C'est également

à cette période que le piagétien Caillois quitte la paidia pour le ludus qui est un "complément et comme l'éducation de la paidia, qu'il discipline et enrichit"(228).

+ - Le "Ludus" est-il satisfaisant ?

Mais si cette évolution générale semble satisfaisante, il reste à savoir si le ludus, tel que présenté dans les Jeux et les Hommes, répond aux exigences du jeu proprement dit.

Roger Caillois le présente comme "ressort", "le plaisir qu'on éprouve à résoudre une difficulté créée à dessein, arbitrairement définie"(229) pour "le contentement intime de l'avoir résolue". Ce sentiment, écrit Caillois, se déploie "en dehors de tout sentiment explicite d'émulation ou de rivalité : on lutte contre l'obstacle et non contre un ou plusieurs concurrents"(230).

Les exemples qu'en donne Roger Caillois, mots croisés, lecture, problèmes d'échecs établissent qu'il s'agit de jeux solitaires. Ce type d'activités, par leur caractère exclusif, ne suscitent que méfiance et suspicion chez les Bantous du Centre, qui tiennent l'homme seul pour suspect, la solitude étant l'une des sanctions sociales les plus sévères qu'on puisse infliger à un coupable. Bien plus, le narcissisme qu'implique le ludus est mal admis par ces peuples qui le tiennent pour une inaptitude à la socialisation. Si donc le jeu véritable se caractérise par cette dernière aptitude à éclater vers autrui, on admet que le ludus, qui tourne le joueur vers lui-même, ne puisse encore être accepté comme jeu. Car le "contentement intime" qu'il implique et l'absence de "concurrents" éloigne de toute véritable compagnie. Roger Caillois, conséquent et

de logique, précise que ce type d'activités n'est qu'une "sorte de pis-aller destiné à tromper l'ennui (...) en attendant mieux, jusqu'à l'arrivée des partenaires qui (...) permettent d'échanger, pour un jeu disputé ce plaisir sans écho" (234).

Ainsi, le ludus n'est pas plus une classe de jeux que la paidia; le premier pour le narcissisme et la solitude qu'il implique, la seconde pour son exubérance inconséquente et dérégulée. Nous sommes plutôt en présence de deux attitudes ludiques plus propres à éclairer la singularité des individus qu'à rendre compte de la civilisation ou de la culture d'une communauté. Ludus et paidia sont en-deça de la catégorie d'activités qu'on appelle jeux. Si le psychologue en fait le centre de ses études, l'anthropologue se montre plus réservé devant ces attitudes de turbulence et d'associabilité.

Nous posons donc par hypothèse que la notion de jeu ne prend sa dimension anthropologique qu'avec la socialisation voulue et recherchée du joueur. Cette hypothèse exclut les attitudes ludiques fondées sur la spontanéité et le réflexe, dont se préoccupe habituellement la psychogénétique. Aussi Ndaki Mboulet, mesurant l'impasse de l'approche psychogénéticienne, a-t-il pu écrire que "la description des jeux des tout jeunes risque de paraître trop générale et par conséquent un peu éloignée du sujet" (232) ; car l'anthropologie tient le jeu pour un acte réfléchi, qui engage tout l'homme et qui, ce faisant, est susceptible de fonder un projet de société et une culture. Or les attitudes ludiques étudiées en psychologie n'établissent pas réellement que le tout petit baigne dans une société, lui qui vit encore en-deça de celle-ci, et qui limite si sou-

vent son univers à lui-même qu'il se sert de son propre corps comme partenaire ou comme jouet. Il en va tout autrement des jeux proprement dits, qui sont des sollicitations permanentes d'une altérité et d'une extériorité pour une interaction créatrice de culture.

Pour Ralf Dahrendorf, la psychologie a pour tâche "d'étudier les êtres dans leur singularité, en ne tenant compte que de façon secondaire de leur appartenance sociale" (233). Or le jeu tel qu'il apparaît chez les Bantous du Centre se fonde sur cette appartenance sociale même, sur le groupe, et exclut la singularité. L'anthropologie prend donc le contre-pied de la psychogénétique.

Leur différence d'approche se prolonge dans l'approche des jouets et, surtout dans l'exploitation que la psychologie fait de ceux-ci.

L'anthropologue se passionne de tout produit créé par l'homme, comme susceptible de rendre compte de cet homme. Le psychologue se passionne des jouets pour ce que ces jouets non créés par l'enfant peuvent provoquer chez lui. Charlotte Bühler s'intéresse ainsi aux jouets pour leur utilité psychosomatique ; certains peuvent stimuler les développements sensoriel, moteur ou musculaire chez l'enfant, favoriser la maîtrise des objets environnants, ou cultiver le sens de la créativité, de la construction, l'imagination ou le sens dramatique.

Cette tendance à se servir du jouet pour former un enfant a conduit à la psychothérapie, le jouet, le jeu même n'étant pour le joueur qu'un moyen de recouvrer son équilibre. Roger Pinon signale trois formes de thérapies : par les jouets, par le jeu imaginatif et par le jeu dramatique. La thérapie par le jouet est différemment étudiée

par Mélanie Klein et Anna Freud. La première place le joueur devant des jouets et interprète ses choix comme reflets de désirs refoulés ; elle veut amener l'enfant "à comprendre et à accepter son anxiété et son sentiment de culpabilité"(234). La seconde choisit les activités ludiques pour l'enfant et interprète le jeu de celui-ci pour "le réorienter" et "réorganiser sa vie psychique"(235).

Qu'il s'agisse de Mélanie Klein ou d'Anna Freud, dont les méthodes sont dirigistes, qu'il s'agisse même de "la psychotérapie par le jeu non dirigé"(236) et dont l'objet est de libérer l'imagination et la fantaisie du joueur, le fond de l'approche est le même : pour les psychothérapeutes, le joueur est un malade et le jeu est une occasion de guérison. Georges Gusdorf décrivant ce point de vue affirme que

"le jeu est une nouvelle naissance, une récréation au sens d'une renaissance parce que les éléments refoulés, les exigences et les énergies insatisfaites trouvent enfin la possibilité de s'exprimer, reconstituant ainsi un équilibre"(237).

Mais le jeu serait-il "le fruit d'une énergie accumulée, qui n'aurait pas eu l'occasion de se dépenser dans une activité normale et utile ?"(238).

Au débat sur l'utilité du jeu, s'ajoute celui de son caractère pathologique ou normal. On peut cependant observer que chez les Bantous du Centre, le jeu n'est pas l'expression d'une énergie malsaine ou non dépensée en quelque activité utile. Car c'est traditionnellement le soir, après tous les travaux quotidiens "utiles" et "normaux" que les enfants se livrent au jeu. Il faut donc chercher dans une autre direction. M. J. R. Vernes se garde de la recherche

des "mobiles psychologiques" auxquels les psychologues ont tendance à réduire le fait ludique. A ses yeux, une telle explication reste aussi vague que générale. Car elle se réduit aux jeux de simulacre et aux jeux sensorio-moteurs "qui posent des problèmes psychologiques délicats". Ces deux catégories de jeux "apparaissent surtout chez les animaux et les jeunes enfants" (239).

Nous voici revenus aux jeux spontanés, non réglés, des animaux et des tout-petits. Ils peuvent sans doute se prêter à l'analyse psychologique ou psychothérapeutique en tant qu'ils mettent en oeuvre les réflexes et les instincts et, parfois, des désirs refoulés. Mais ils ne semblent pas pouvoir retenir l'anthropologue qui tient aussi le jeu pour un langage symbolique et qui, après J. R. Vernes, se demandera toujours "comment le symbole apparaît dans la conscience rudimentaire" (240) du tout petit ou de l'animal.

Notre réserve se précise davantage au regard des Bantous du Centre. Non seulement le jeu véritable ne s'y conçoit que réglé, non spontané, mais il n'y est jamais tenu pour un acte anormal, marginal, reflétant un déséquilibre quelconque chez celui qui le pratique.

Cette conception du jeu comme activité intégrée s'oppose termes à termes à celle du jeu - activité - séparée de Huizinga ou de Caillois. Elle reproduit à un autre niveau l'opposition du normal et de l'anormal, tels que Mauss le reconnaît respectivement dans les recherches des anthropologues et des psychologues :

"Tandis que vous ne saisissez ces cas de symbolisme qu'assez rarement et souvent dans des séries de faits anormaux

dit-il aux psychologues en 1924, nous nous en saisissons d'une façon constante de très nombreux, et dans des séries immenses de faits normaux"(241).

L'approche psychologique des jeux telle que nous venons de l'évoquer résiste mal à l'objection de Marcel Mauss. C'est en s'appuyant sur cette mise au point que Claude Lévi-Strauss, parlant de Ruth Bénédict, estime qu'il était "tout de même imprudent d'utiliser une terminologie psychiatrique pour caractériser les phénomènes sociaux"(242).

L'approche psychologique ne semble donc pas convenir à l'étude des jeux, et des jeux africains notamment, pour au moins trois raisons.

1°/ les jeux africains, pour la plupart, échappent à la spontanéité caractéristique des attitudes ludiques, cette "activité surabondante" et cette "bienheureuse turbulence"(243) des enfants ou des animaux qu'étudient des psychologues et les psychogénétiens.

2°/ Loin d'être des activités individuelles, marginales ou pathologiques, ces jeux ne se conçoivent que collectifs et intégrés à la vie de la communauté. C'est en quoi ils échappent aux méthodes de la psychothérapie, et à la psychanalyse comme technique curative - qui ne s'intéressent avec fruit qu'aux "conduites individuelles anormales"(244).

Ce n'est donc pas la psychologie interprétative et subjective qui serait d'un recours pertinent en ludologie, mais la psychologie objective telle que la théorie marxiste

la préconise et dont Mikail Bakhtine<sup>(+)</sup> est l'un des représentants les plus crédibles.

Car les jeux proprement dits sont des activités de groupe et à ce titre, ils constituent "un système symbolique qui ne peut être que collectif"<sup>(245)</sup>. Il s'agit là d'un système de communication sociale dont le symbolisme supérieur est susceptible de fonder une anthropologie, au lieu que "les conduites psycho-pathologiques individuelles offrent à chaque société une sorte d'équivalent doublement amoindri (parce que individuel et parce que pathologique) de symbolismes différents du sien propre, tout en étant vaguement évocateurs de formes normales et réalisées à l'échelle collective"<sup>(246)</sup>.

3°/ Enfin, quand le jeu serait une activité pathologique, sa gestion serait encore collective dans l'Afrique traditionnelle dont participent les Bantous du Centre. Dans cette société, la folie même est assumée par la communauté tout entière, à la différence de la société occidentale où l'institution asilaire marginalise le malade. Dans la société occidentale, comme le souligne le Prof. H. Collomb,

"le malade n'est plus une personne ; (...) Que le psychiatre, et le psychiatre seul, s'en occupe. La société n'est plus concernée (...) Cette situation, à laquelle il serait facile de trouver une explication dans les systèmes socio-économiques occidentaux, prend un certain relief par comparaison avec ce qui existe encore dans les sociétés africaines. Ici l'espace du guérisseur est un espace de méditation, c'est-à-dire de communication ; l'espace du fou n'est pas lieu d'exclusion mais lieu d'échanges et de relations"<sup>(247)</sup>.

---

(+) cf. Mikhaïl BAKHTINE. Le Marxisme et la philosophie du langage (essai d'application de la méthode sociologique en linguistique). Ed. de minuit, 1977, 233 p.

Si donc en Afrique la folie même est intégrée, à combien plus forte raison doit pouvoir l'être le jeu. C'est dire que par des échanges et des relations qu'il implique, le jeu africain dessine un espace privilégié de communication sociale, à étudier en dehors de la psychopathologie.

Il est possible que la tendance psychologiste dans l'étude des jeux soit partie de Pascal et de sa théorie du divertissement. Pour l'auteur des Pensées, c'est parce qu'ils ne peuvent demeurer en repos dans une chambre que les hommes imaginent des divertissements et s'y adonnent, pour fuir leur propre réalité. Le divertissement en général et le jeu en particulier seraient ainsi pratiqués par volonté de se cacher de soi. Cette théorie pourrait justifier l'approche psychopathologique, une certaine psychanalyse qui, tenant l'homme pour essentiellement malade, considère le jeu comme expression de fantasmes refoulés et, partant, comme occasion de thérapie. Pour la psychopathologie, en effet, l'acte de jeu, toute distraction, est une conduite de compensation, expression symbolique d'un déficit antérieur et inconscient. Aussi la psychanalyse s'efforce-t-elle de remonter le cours de l'histoire de l'individu, "pour maîtriser le temps en réinscrivant tout le passé de notre histoire et en nous permettant d'en disposer" (248).

Seulement, cette approche clinique du jeu révèle que la psychanalyse fige l'histoire et nie l'évolution de l'homme, puisqu'elle considère que tout est joué, et définitivement, dès la première enfance, qui en devient la clé du reste de la vie (+). Le temps qui la retient est un temps pathogène d'où l'homme s'efforcera de s'évader.

---

(+) Ce reproche est fait à la Psychocritique de Charles Mauron par Serge Doubrovsky. Cf. Pourquoi la Nouvelle critique, Paris Denoël-Gonthier, 1966, 275 p.

Cette perception n'est pas celle des Bantous du Centre dont les jeux collent à la réalité, et parfois à l'actualité. Les jeux africains traditionnels introduisent, installent le joueur au coeur du temps, de son temps. C'est précisément pour cette raison qu'ils sont un discours culturel qui définit plus un projet de société qu'il ne rappelle les séquelles d'une situation antérieure. Ces jeux introduisent beaucoup plus le joueur à l'avenir collectif qu'ils ne fixent un passé collectif inconscient et frustrant. Au jeu comme fuite de soi ou comme activité pathologique, les Bantous du Centre opposent le jeu comme rencontre avec soi à travers les autres. Ce que le jeu africain développe ce n'est point l'être de solitude, mais l'être de communauté ; cette particularité explique partiellement l'absence quasi totale de jeux dits solitaires.

Si donc le jeu a été exploité avec bénéfice à des fins thérapeutiques (psychorythmie, psychodrames, etc...) il convient d'observer que ce n'est point le jeu que la psychologie étudie, mais le sujet qui joue : Jean Château, dans l'Enfant et le jeu se préoccupe plus de l'enfant que du jeu, ce dernier n'étant qu'un prétexte pour la connaissance de l'enfant.

Le présent travail s'efforce, par une approche tripolaire, d'étudier le jeu comme objet, mais comme un objet pratiqué par un sujet qu'il contribue à modifier et dont il révèle la culture.

#### IV - L'Approche structuraliste

Bien qu'il ne se soit pas spécialement intéressé aux jeux, Claude Lévi-Strauss a mis au point une technique

d'analyse des faits sociaux qui mérite d'être interrogée au regard des jeux.

"Le jeu, dit-il, se définit par l'ensemble de ses règles"<sup>(249)</sup>. Cette formule lapidaire exprime l'essentiel de la conception que l'auteur de la Pensée sauvage a de ce phénomène social, les règles du jeu n'étant rien de moins que les structures par lesquelles le jeu s'organise et fonctionne. Pour C. Lévi-Strauss le jeu n'est donc, pour ainsi dire, que l'ensemble de ses structures.

La notion de structure a une longue histoire, ayant été utilisée avant la naissance même du "structuralisme". On la rencontre chez Ferdinand de Saussure (1857-1913), dans le Gestaltisme de Köhler (1887-1967) et dans l'ethnologie et la sociologie fonctionnaliste de Malinowski et Radcliffe-Brown. Elle doit son envergure scientifique à la linguistique - à la linguistique américaine notamment - qui a fortement influencé Claude Lévi-Strauss à travers Sapir, Bloomfield et Jakobson, eux-mêmes influencés par F. de Saussure.

Mais l'usage multiple de la notion de "structure" ne va point sans malentendus. Il ne serait sans doute pas inutile de recenser les nombreux débats qu'elle a suscités ; toutefois les limites de notre revue panoramique des approches du jeu nous imposent de nous en tenir à la seule manière dont le concept de "structure" est utilisé en ethnologie, que ce soit par des ludologues ou non. Car dans cette discipline déjà, l'unanimité est loin d'être faite. En 1953, Radcliffe-Brown a dû préciser ce qui le distinguait de Lévi-Strauss, par une lettre adressée à ce dernier :

"Comme vous l'avez reconnu j'emploie le terme "structure sociale" dans un sens si différent du vôtre que la discussion devient difficile au point que je doute qu'elle soit profitable. Alors que pour vous la structure sociale n'a rien à faire avec la réalité mais se réfère aux modèles qu'on construit, je considère la structure sociale comme une réalité"(250).

R. Brown s'appuie sans doute sur l'Anthropologie structurale où Claude Lévi-Strauss définit sa position :

"Quand on parle de structure sociale, on s'attache surtout aux aspects formels des phénomènes sociaux ; on sort donc du domaine de la description pour considérer des notions et des catégories qui n'appartiennent pas en propre à l'ethnologie... Le principe fondamental est que la notion de structure sociale ne se rapporte pas à la réalité empirique, mais aux modèles construits d'après celle-ci"(251).

Il devient compréhensible que pour Claude Lévi-Strauss, l'ethnologie soit "d'abord une psychologie"(52), son objet étant non pas d'appréhender le fait social tel qu'il est vécu dans la société, mais de remonter à son point de naissance qui est l'esprit humain. L'analyse structurale part ainsi du principe qu'il

"suffit d'atteindre la structure inconsciente, sous-jacente à chaque institution ou à chaque coutume, pour obtenir un principe d'interprétation sociale valide pour d'autres institutions et d'autres coutumes"(253).

C'est pourquoi Lévi -Strauss estime dans l'Homme nu que "l'effacement du sujet représente une nécessité d'ordre, pourrait-on dire, méthodologique"(254).

La démarcation de Radcliffe-Brown semble ainsi justifiée, et l'exaspération de Raoul et Laura Makarius expliquée. Ceux-ci en effet reprochent sévèrement à Lévi-Strauss d'avoir commis la "désobjectivation de l'homme (...), marque de sa connivence avec la société réifiée et réifiante de notre époque qui reflète la société technocratique dont elle est l'expression la plus achevée" (255).

Pour ces auteurs, l'anthropologie structurale "ayant commencé par brandir les faits afin de détruire les concepts finit par décoller résolument de la réalité factuelle et par se cantonner dans l'abstraction" (256). Le caractère abstrait de cette approche conduit à des découpages arbitraires et à des confusions, notamment à propos de l'inconscient (+). La conséquence, pour Makarius, est que "les constructions structurales ne peuvent s'élever que sur le vide de contenu" (257).

Ce rappel sommaire de la démarche structurale et des principaux reproches qui lui sont faits permet d'interroger la pertinence de l'approche structuraliste des jeux.

Ceux-ci constituent des faits ethnographiques ; ils obéissent à une nécessité qui les rend significatifs à la fois de manière intrinsèque et dans les rapports qu'ils entretiennent avec d'autres faits. Ils ne sont donc point "permutables à loisir", comme certains de ces phénomènes linguistiques abstraits dont le structuralisme s'est inspiré. Comme fait ethnographique, le jeu africain vaut son pesant d'homme ; cette densité humaine est précisément ce qui résiste aux constructions cérébrales et aux manipulations

---

(+) "Le fait que la vie sociale est déterminée par des facteurs échappant à la conscience des hommes est confondu avec la notion que ces facteurs sont inconscients et par conséquent, déterminés par l'inconscient", Makarius, p. 95

structurales, d'où notre réticence face à la "désubjectivation" et au rejet de l'expérience vécue. Pour présenter quelque intérêt, la recherche ludologique semble devoir éviter l'évacuation du sujet et de l'empirisme. La méthode que R. et L. Makarius préconisent pour l'approche du fait ethnographique en général vaut pour ces autres faits ethnographiques que sont les jeux :

"Si l'on se penche sur les faits ethnographiques en les saisissant au niveau empirique qui est le leur pour les étudier à l'aide d'autres faits et d'autres contextes ethnographiques, des relations finissent par devenir perceptibles, permettant de déceler le système dont ces faits relèvent"(258).

Aussi est-ce bien à la réalité sociale défendue par Radcliffe-Brown qu'il faut revenir. Car bien que des idées soient conçues dans l'esprit humain, elles ne deviennent des faits sociaux que lorsqu'elles sont vécues, expérimentées, éprouvées et, comme telles, adoptées comme représentatives du groupe qui les vit. Le mouvement est celui de l'idée comme fait imaginaire au fait social qui, seul, donne matière à l'anthropologie. Comme l'ont expliqué R. et L. Makarius,

"sans doute les motivations subjectives qui médiatisent les structures sociales ont recours à des symbolisations : mais si ces symbolisations constituent un langage, il s'agit d'un langage dont la grammaire et la syntaxe sont données par la situation sociale objective et non par une configuration de l'esprit humain"(+)

---

(+) R. et L. Makarius. p. 100-101. Souligné par nous.

C. Lévi-Strauss ne semble donc pas être entièrement revenu de la linguistique dont l'anthropologie structurale s'est inspirée. Le système de communication, le langage qu'il décrit n'est plus social, mais abstrait, en rupture certaine avec la société concrète et la réalité empirique. Cette approche évacue l'homme, dans une objectivité technologique. On convient qu'elle réponde mal à l'étude des jeux que Georges Gusdorf conçoit comme "rapport au monde [qui] désigne une certaine intention de la vie personnelle, une orientation des sentiments et de l'intelligence". Gusdorf souligne en effet que le jeu ne peut se réduire à

"L'approche technologique, laquelle rassemble des matériels et des modes d'emploi, catalogue des cadres et règles du jeu (...) normes qui obligent le joueur à jouer le jeu. Cette approche objective ne suffit pas à caractériser le phénomène du jeu dans sa totalité, car elle laisse de côté l'aspect personnel d'amusement qui exprime la participation du joueur à son jeu".(259)

Les règles étaient ce par quoi le structuralisme définissait le jeu ! La réalité et l'expérience rappellent que si les règles décrivent la structure du jeu, cette structure demeure figée sans l'esprit du jeu dont seul le joueur est porteur.

Bien plus, s'il est exact que tout jeu comporte des règles qui permettent non pas de le définir comme l'affirme Lévi-Strauss mais de le décrire, c'est renverser la réalité du jeu que de la limiter à ses règles dont on sait le caractère conventionnel. C'est dire qu'il y a risque à définir un fait social par un paramètre susceptible de modification. Enfin, Jacques Henriot a montré que "le propre d'une structure opératoire est d'être ré-

versible - puisqu'elle se définit par la réversibilité des opérations qui la composent" (260). Or la structure du jeu n'est pas réversible mais dramatique, parce que linéaire : le jeu dessine "le schéma d'une conduite qui se déroule suivant un sens ; seul ce sens lui confère un sens" (261). Cette observation limite l'ambition de la méthode structurale telle qu'elle serait tentée de s'appliquer au jeu. L'auteur de La pensée sauvage a dû admettre que certains faits sociaux ne sont pas rigoureusement des structures, bien qu'il se produise des événements "à partir d'une structure" (262).

Au début d'un jeu, rappelle J. Henriot, "les règles sont les mêmes pour les deux camps" (263) selon une réversibilité propre à toute structure opératoire ; mais l'on observe vite une asymétrie du fait qu'il y a un perdant et un gagnant. Cependant, pour Claude Lévi-Strauss, cette situation tient à la seule "contingence des événements" elle-même tributaire "de l'intention du hasard ou du talent" (264). Claude Lévi-Strauss n'aura donc pas totalement échappé à l'esprit du jeu, les jeux à ses yeux dépendant d'une intentionnalité. Cette présence humaine décide de l'existence ou de la non-existence du jeu.

Pour s'en convaincre, il importe de se rappeler la différence que la langue anglaise établit entre game et play. L'anthropologie structurale s'en tient au "game" en méconnaissant le "play". C'est pourtant le "play" qui, par l'esprit, nourrit le "game". C'est lui qui "produit des événements à partir d'une structure".

S'il fallait donc absolument utiliser le concept de structure en parlant des jeux, il serait prudent de l'entendre non comme donnée irréversible, immuable (game)

mais comme donnée historique, dramatique (play). Car le jeu est un processus étroitement lié au temps humain. Comme "structure" diachronique, il associe le temps psychique au temps mécanique tels que les ont étudiés Paul Fraisse et Jean Guittou<sup>(265)</sup>. Cette association nuance l'approche structuraliste à défaut de la rectifier ou de la disqualifier. C'est sans doute cet esprit de nuance qui a fait dire à Jacques Henriot qu'"un jeu est une structure fermée mais temporelle"<sup>(266)</sup>.

+

+

+

La revue - trop sommaire sans doute - des méthodes qui précède ne se justifie que par le souci des nuances : nécessaire à l'étude d'un objet aussi divers que le jeu. En effet si le jeu est une valeur carrefour à laquelle conduisent plusieurs voies ou méthodes d'analyse, il faut se garder de la tendance de toute méthode à s'ériger en système. L'esprit de système, toujours, pêche par sa volonté d'exclusivité. L'étude du jeu, du jeu bantou notamment, suggère que les approches systématiques cèdent le champ aux approches systémiques. D'où la nécessité de notre brève revue critique nourrie par l'espoir de clarifier notre propre point de vue méthodologique.

Cette exigence de clarification nous a incité à reposer la délicate question des taxinomies, l'un des grands problèmes encore mal résolus en ludologie.

CHAPITRE IV : LUDOLOGIE ET TAXINOMIES

"En situation réelle, les cases de toute classification deviennent perméables ; et les manifestations du sens, toujours plus ou moins hybrides".

Paul Zumthor (+)

A/ DE LA CLASSIFICATION

"Classer les choses, d'après Durkheim et Marcel Mauss, c'est les ranger en groupes distincts les uns des autres, séparés par des lignes de démarcation nettement déterminées (...). Il y a, au fond de notre conception de la classe, l'idée d'une circonscription aux contours arrêtés et définis".(267)

Bien que ces deux auteurs étudient surtout les différents types d'organisations des sociétés primitives, leur définition semble suffisamment précise pour éclairer toute tentative de classification. E. Durkheim et Marcel Mauss rappellent une "histoire" et même une "préhistoire" de la classification pour dénoncer la facilité et souligner la nécessité de distinguer les véritables classifications des regroupements rudimentaires<sup>(268)</sup>. Ils préfèrent du reste parler de "fonction classificatrice", fonction qui n'est pas naturelle à l'homme ; car

"une classe c'est un groupe de choses ; or les choses ne se présentent pas d'elles-mêmes ainsi groupées à l'observation.

---

(+) Paul Zumthor, Introduction à la poésie orale, Seuil, 1983, p. 52.

cf. aussi Greimas : "On sait bien par ailleurs que le code taxinomique, quel qu'il soit, n'épuise presque jamais ses possibilités et laisse toujours des cases disponibles pour d'éventuelles dénominations des termes-objets",

Greimas, Du Sens, Seuil, 1970, p.31 et 32.

Classer ce n'est pas seulement constituer des groupes : c'est disposer ces groupes suivant des relations très spéciales (...). Toute classification implique un ordre hiérarchique dont ni le monde sensible ni notre conscience ne nous offrent le modèle. Il y a donc lieu de se demander où nous sommes allés le chercher"(269).

Il s'avère que toute classification est le résultat "d'une élaboration dans laquelle sont entrés des éléments étrangers"(270). De tous ces éléments étrangers, Durkheim et Mauss retiennent principalement la sensibilité sociale qui est source de sociocentrisme et qui, à leurs yeux, décide de toute classification. Ils montrent en effet, à propos des données à classer que

"les différences et les ressemblances qui déterminent la façon dont elles se groupent sont plus affectives qu'intellectuelles. Voilà comment il se fait que les choses changent, en quelque sorte, de nature suivant les sociétés; c'est qu'elles affectent différemment les sentiments des groupes (...) cette valeur émotionnelle (...) joue le rôle prépondérant dans la manière dont les idées se rapprochent ou se séparent. C'est elle qui sert de caractère dominateur dans la classification. Or l'émotion est naturellement réfractaire à l'analyse (...) Surtout quand elle est d'origine collective, elle défie l'examen critique raisonné (...) Ainsi l'histoire de la classification scientifique est-elle, en définitive, l'histoire même des étapes au cours desquelles cet élément d'affectivité sociale s'est progressivement affaibli (...) Mais il s'en faut que ces influences lointaines (...) aient cessé de se faire sentir aujourd'hui (...) c'est le cadre même de toute classification" (271).

Cet emprunt s'explique par le souci de rappeler la définition de la classification et, surtout, d'en signaler

les aléas, eu égard à l'affectivité dont s'entâchent encore les taxinomies. Cette affectivité constitue une réserve sérieuse à l'engouement pour la classification, réserve qu'accentue le caractère non naturel, de "la fonction classificatrice". Jacques Henriot tient cette dernière pour un "besoin logique" d'ordre et de systématisation dont la satisfaction expose à l'arbitraire.

Sans doute est-ce à cause de cet arbitraire due aux différences de l'affectivité que les classifications sont si nombreuses, et parfois si divergentes qu'elles donnent lieu à de véritables querelles.

#### B - LA QUERELLE DES CLASSIFICATIONS

Comme l'ont rappelé Lévy et Ségaud (272), c'est un vieux débat que celui que vivent les sciences sociales à propos des systèmes de classifications. Ceux-ci, pour ainsi dire, ont leurs grandeurs et leurs servitudes<sup>(+)</sup>.

De Huizinga à Caillois en passant par Piaget, les classifications des jeux notamment se fondent sur le structuralisme : elles dégagent, ou tentent de dégager les caractères objectifs qui opposent ou simplement distinguent les jeux. Mais ces classifications ne disent pas en quoi des jeux si opposés sur le plan de leurs structures sont tous des jeux :

"La classification isole, par principe, des structures irréductibles. Elle laisse de côté la question capitale, qui est de savoir en quoi les structures fondent des types de jeux à la fois irréductibles et comparables, étrangers et parents"(273).

---

(+) "Qu'est-ce qu'on exige, au fond, d'une taxinomie scientifique pour la juger convenable ? Tout d'abord qu'elle soit exhaustive, ensuite qu'elle soit cohérente, c'est-à-dire que chaque terme-objet ne puisse être placé qu'à un seul endroit de l'arbre taxinomique et non à plusieurs; qu'elle soit simple enfin et présente la classification sous la forme la plus économique", Greimas, Du Sens, (essais sémiotiques), p. 30

Cette lacune est compliquée par l'affectivité déjà signalée par Durkheim et Mauss ; car la valeur émotionnelle d'où vient le sociocentrisme pèse de toute sa charge sur les taxinomies. Aussi, Lhote fait-il constater "combien les classifications divergent selon les intentions qui les animent" (274).

Mais malgré ce reproche implicite d'arbitraire et de subjectivité, la littérature sur les jeux a donné le jour à bien des taxinomies, comme pour redire avec Michel Foucault, dans l'Archéologie de savoir, "qu'on échappe difficilement au prestige des classifications" (275), surtout à partir du XIX<sup>e</sup> siècle où le champ épistémologique éclate et se diversifie tant sur le plan théorique que méthodologique. Nous voudrions donc proposer une présentation critique des classifications des jeux qui nous paraissent significatives de cette diversité et, surtout, de cette divergence qui pourrait, à terme, inciter à se demander si les classifications des jeux ont un intérêt autre que de pure prestige.

B - a) Ndaki Mboulet. - Bien qu'il ait reconnu qu'"une classification est toujours arbitraire" (276) Ndaki Mboulet, structuraliste en ce point, propose comme critères de départ certaines oppositions dont l'opposition spatiale. Celle-ci "s'établit entre le village d'une part, la brousse, le fleuve, la mer d'autre part. Cette opposition spatiale va déterminer certains jeux. Le temps et l'espace, c'est-à-dire la vie écologique peut être un principe de classification des jeux" (277).

Il semble risqué de souscrire à cette apparente dichotomie qui fait craindre que le terme "jeu" soit uti-

lisé dans le sens de "sport", de "compétition sportive". L'espace de jeu influence non pas le principe du jeu mais son déroulement. Il conditionne le joueur qui ne peut s'organiser de la même manière sur l'eau et sur la terre ferme. Classer les jeux en fonction de leur espace d'exécution expose à des affirmations hasardeuses dans la mesure où des jeux se déplacent selon l'opportunité sans pour autant que ce qui les fonde, leur esprit, leur principe, en soit affecté. L'espace du jeu ne semble donc pas être un critère pertinent de classification ; c'est un facteur important non crucial, qui pourrait à l'occasion s'avérer secondaire parce que extérieur au jeu proprement dit. Ni l'écologie, ni la topologie ne sauraient donc être des critères décisifs de classification.

Comme pour compléter cette approche, Ndaki Mboulet évoque d'autres facteurs : "le temps, l'espace, l'âge et le sexe qui sont des principes généraux de classification des êtres et des choses et des activités humaines peuvent également servir à classer les jeux"<sup>(278)</sup>. L'auteur dégage ainsi

"cinq grandes classes de jeux :

- I - Les jeux des nourrissons
- II - Les jeux d'enfants
- III - Les jeux d'adolescents
- IV - Les jeux des jeunes gens et jeunes filles
- V - Les jeux d'adultes"<sup>(279)</sup>.

Il tire douze sous-classes à partir des quatre dernières, chacune des douze sous-classes peuvent encore se subdiviser en sous-classes "en fonction du jour et de la nuit".

On aurait ainsi, pour la classe II :

- des jeux de garçonnets de jour, de nuit
- des jeux de fillettes de jour, de nuit
- des jeux mixtes de jour, de nuit.

L'extension d'une telle subdivision aux autres "classes" donnerait "36 sous-groupes" de jeux.

Cet effort de "classification" semble spéculatif et sans grande prise sur la réalité. Même les besoins de théorisation pure ne permettent pas d'en tenir compte, le jeu étant ce "phénomène total" -dont parlait Mauss - qui ne s'accommode pas de l'atomisation à base d'exclusivité ou d'étanchéité.

Le fait pour Ndaki Mboulet de mélanger divers facteurs dans l'espoir de mieux cerner le jeu révèle assez le caractère global de celui-ci. La plupart des facteurs de classification débordent les uns sur les autres et se soutiennent pour que le jeu ait lieu.

Mais loin de se décourager, Ndaki Mboulet propose deux nouveaux critères de classification en plus de l'espace, du temps, de l'âge et du sexe : il s'agit du partenaire et du matériel.

"Ces notions de partenaire et de matériel nous permettent de proposer la classification ci-après :

Jeux avec partenaire(s)	avec matériel
Jeux avec partenaire(s)	sans matériel
Jeux sans partenaire(s)	avec matériel
Jeux sans partenaire(s)	sans matériel

riel"(280)

Le caractère somme toute artificiel d'une telle "classification" peut justifier notre réticence à la retenir, l'auteur s'étant appuyé sur deux accessoires du jeu, le partenaire et le matériel. Comme il le reconnaît, "très rares sont les jeux africains qui, à partir de la classe III (celle des adolescents) se déroulent en solitaire"<sup>(281)</sup>. Il y a donc toujours un partenaire dans tout jeu véritable, que ce partenaire soit réel ou imaginé. En-deçà de cet âge, il est risqué de parler de jeux au sens strict. Certes les adolescents associent leurs cadets à leurs jeux, pour donner plus d'attrait à ceux-ci; car plus on est de fous, dit l'adage, plus on rit. Mais ces cadres sont le plus souvent de simples figurants tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge dit "de raison" - qu'on fixe approximativement à sept ans. De tels enfants apprennent plus à jouer qu'ils ne jouent effectivement. Il en devient plus aventureux encore de parler des "jeux de nourrissons", bien que les psychologues aient assimilé certains gestes et attitudes des nourrissons et des tout petits à des jeux. Ndaki Mboulet, qui s'en doute, parle plutôt de "l'univers ludique des nourrissons"<sup>(282)</sup> et affirme qu'il "est abusif de parler déjà de matériel et de partenaire à ce stade car le nourrisson n'en a nullement conscience"<sup>(283)</sup>. Il ne semble pas moins abusif et contradictoire que "le sachant, il ait défini une "classe" de jeux dit des nourrissons"<sup>(284)</sup>.

Le travail de Ndaki Mboulet présente donc l'avantage de révéler que l'effort de classification des jeux est une tentative aléatoire.

B - b) Jean-René Vernes - parlant des jeux de compétition, Jean-René Vernes montre que toute classification des jeux est arbitraire et aléatoire parce que fondée sur des

"critères hétérogènes. On se réfère tantôt à l'instrument de jeu, tantôt à la principale qualité mise en oeuvre, tantôt au lieu où le jeu se déroule"(285).

La difficulté de hiérarchiser ces critères fait penser à cet auteur qu'une "classification rigoureuse ne peut être établie que par référence à un principe original et qui n'est pas formulé dans le langage"(286). Aussi distingue-t-il les jeux semi-conventionnels des jeux conventionnels. Pour les premiers, seul le but est conventionnel, les moyens dépendant des lois naturelles et de l'habileté du joueur. C'est ainsi que dans certains jeux d'adresse, le but à atteindre procédera d'une convention. "Hormis le but proposé, écrit Vernes, le jeu est indépendant de toute convention"(287).

Pour les seconds, "le moyen est, au même titre que le but, strictement conventionnel"(288). Le jeu Héla des Bantous du Centre nous en donnerait un exemple : le but convenu, l'issue du jeu, consiste à prendre tous les pions de l'adversaire. Mais la manière dont les pions doivent être placés est tout aussi conventionnelle. Sa distinction proposée, Jean-René Vernes montre que les jeux semi-conventionnels "se classent donc tout naturellement selon la principale qualité nécessaire au jeu"(289) alors que les jeux conventionnels, au contraire, partent des instruments et accessoires des jeux et des règles qui en fixent l'usage. C'est seulement lorsque la règle a codifié l'usage desdits accessoires que les qualités nécessaires au jeu peuvent être déterminées. "C'est donc à l'instrument de jeu qu'il faut demander le principe d'un classement, selon les divers modes convenables de son utilisation"(290).

Jean-René Vernes retient ainsi deux modes de classification pour les deux grandes classes de jeux (conventionnels et semi-conventionnels) qu'il distingue; mais comme principe de classification, il propose la principale qualité humaine à mettre à l'épreuve. Centrant sa taxinomie sur l'homme qui joue, il distingue, parmi les jeux semi-conventionnels :

- les jeux de force
- les jeux de course
- les jeux d'adresse
- les jeux de vitesse
- les jeux intellectuels
- les jeux de caractère
- les jeux d'intuition et de hasard.

Pour que ces qualités fondent une classification des jeux, il faut qu'elles soient irréductibles et quasi exclusives. Or il est difficile d'imaginer un joueur qui, pendant son jeu, ne solliciterait qu'une seule de ses qualités, fût-elle la "principale", à l'exclusion absolue des autres. Les aptitudes humaines étant complémentaires dans toute activité ludique, on admettra que le "classement" de Vernes ne soit pas à l'abri de toute critique. Mais c'est la distinction même des jeux conventionnels et semi-conventionnels qui ne satisfait pas le jugement, dans l'exacte mesure où tout jeu véritable est réglé, donc conventionnel, et où les jeux dits "semi-conventionnels" n'en sont pas moins des jeux conventionnels, étant un sous-ensemble plus étendu.

B - c) Lhote et Smedt - Ces deux auteurs sont abordés sous la même rubrique pour l'influence que Roger Caillois exerce sur eux, bien qu'à certains moments l'un et l'autre expriment quelque velléité d'émancipation. Lhote

rappelle que R. Caillois sépare les deux pôles d'Apollon et de Dionysos qui fondent respectivement l'Alea et l'Agôn d'une part, l'Ilinx et le Mimicry d'autre part. Mais contrairement à Caillois qui les oppose, Lhote les associe : "en reliant les deux pôles de la culture et la nature, d'Apollon à Dionysos, c'est encore une manière d'exprimer l'ambivalence qui préside à notre recherche sur les jeux" (291).

Cette volonté de synthèse évolue vers une nette réserve, lorsque Lhote examine la taxinomie de Caillois. Ce dernier, dit-il "ne se réfère pas au temps ou à l'espace mais à l'énergie... A quel type d'énergie font appel les différents jeux de compétition, de simulacre, de hasard et de vertige ? La réponse vient alors du philosophe, non point de l'ethnologue ou du psychologue" (292).

On observe qu'en même temps qu'il tente de s'en détacher, Lhote s'appuie sur les conclusions de Caillois en adoptant les quatre catégories de jeux que celui-ci a proposées. Cette ambiguïté est significative d'une réticence timide qui cache mal un malaise épistémologique. Car Lhote ne tarde pas à proposer ses propres catégories de jeux, bien qu'il s'en tienne à quatre comme Caillois :

"Jeux dont la nature réside dans une figure fixe  
Jeux dont la figure se forme en jouant  
Jeux dont la nature réside dans une figure mobile  
Jeux conditionnés par la figure de leurs terrains d'évolution ou de leurs tableaux" (293).

Cette taxinomie par l'espace de "quatre zones" peut, comme chez Ndaki Mboulet, "être décomposée en quatre"

"Ainsi, quatre catégories principales regroupent approximativement : les jouets, les jeux de société, les jeux de hasard, les jeux de terrain et de table. Les notions de magie, de communion, de destin et d'ordre correspondant à ces catégories". (294)

S'il est permis de supposer que ces notions philosophiques sont de quelque éclairage pour la classification proposée, l'on peut douter que cet éclairage éventuel enlève l'adhésion. L'important, dans cette tentative de démarcation réside dans le concept d'énergie que Lhote isole et oppose à Caillois<sup>(+)</sup>. Et lorsqu'il se demande "à quel type d'énergie" les différents jeux font appel, la question en elle-même nous semble déterminante, bien que nous doutions qu'il faille en chercher la réponse du côté de la philosophie.

Il s'agit en effet de ces "ressorts du jeu" évoqués par Caillois et recensés avec soin par Smedt :

- le besoin de s'affirmer, l'ambition de se montrer meilleur
- le goût du défi, du record ou simplement de la difficulté vaincue
- l'attente, la poursuite de la faveur du destin
- le plaisir du secret, de la feinte, du déguisement
- celui d'avoir ou de faire peur
- la recherche de la répétition, de la symétrie ou au contraire la joie d'improviser, d'inventer, de varier à l'infini les solutions
- celle d'élucider un mystère, une énigme
- les satisfactions procurées par tout un art combinatoire
- l'envie de se mesurer dans une épreuve de force, d'adresser, de rapidité, d'endurance, d'équilibre, d'ingéniosité

---

(+) Ce concept d'énergie annonce le ludique sur lequel Martine Maureras Bousquet bâtit son étude sur les jeux.

- la mise au point de règles et de jurisprudences, le devoir de les respecter, la tentation de les tourner
- enfin la griserie et l'ivresse, la nostalgie de l'extase, le désir d'une panique voluptueuse" (296).

Le plus modeste effort de statistique révèle que les ressorts du jeu, apparemment si variés, se recourent en un seul : le goût de la compétition. Il n'est pas indifférent que ce soit auprès d'un disciple de Caillois que nous ayons dégagé cette constante. Car elle apparaît comme une démarcation de Smedt vis-à-vis de Caillois - dont il convient maintenant d'interroger, à part, la classification.

#### C - ROGER CAILLOIS : UNE TAXINOMIE CONTROVERSEE

Roger Caillois est devenu un classique, tant est grande l'importance de ses travaux sur les jeux dont il a magistralement dégagé quatre classes : les jeux de mimétisme ou Mimicry, les jeux de vertige ou Ilinx, les jeux de hasard ou Alea et les jeux de compétition ou Agon. Il définit ensuite la paidia et le ludus (cf. supra) et procède à des combinaisons pour dégager les (in)compatibilités entre les groupes de jeux. C'est ainsi que la paidia caractérisée par l'agitation, le tumulte et l'exubérance s'oppose à l'alea où l'attente passive est vécue dans un "frisson immobile et muet". Le ludus où priment règle, calcul et combinaisons s'oppose à l'Ilinx qui est "emportement pur". Mais de manière plus globale, Caillois signale que le ludus est au centre du mimicry, de l'agon et de l'alea, tandis que la paidia se rapproche de l'Ilinx (296).

Cette classification qui s'inspire du structuralisme emprunte largement à la psychologie. Aussi faut-il, pour la suite de notre examen, garder en esprit que Roger Caillois

classe non pas des jeux, mais les ressorts des jeux ; car tout son travail est fondé non sur la description des jeux mais sur celle des différentes attitudes psychologiques qui les sous-tendent<sup>(+)</sup>.

A cette observation, s'ajoute celle de J. L. Calvet qui, relevant "l'illusion linguistique"<sup>(297)</sup> de Caillois, signale que ce dernier, "dans sa classification, a fait profondément oeuvre de francophone ; est pour lui jeu tout ce que la langue française classe comme tel"<sup>(298)</sup>, en dehors de la musique. Caillois en effet joue sur le mot "jeu" ; il part de la langue et suit en cela Huizinga dont le chapitre II, "conception et expression de la notion de jeu dans la langue", analyse le concept de jeu dans "la plupart des langues modernes européennes", dont notamment une demi-douzaine<sup>(299)</sup>.

Pour J. L. Calvet, il s'agit là d'un "ethnocentrisme"<sup>(300)</sup> dont l'étude des jeux ne semble pas pouvoir réellement profiter.

Nous voudrions donc interroger les quatre classes de jeux isolées par Caillois pour, autant que faire se peut, mesurer l'importance de cette taxinomie.

C - a) La Mimicry - sous ce terme anglais dont le sens est "mimétisme", Roger Caillois présente l'une de ses quatre classes de jeu. Il s'appuie sur le monde des animaux, des insectes notamment, pour soutenir son argumentation. Le mimétisme est ainsi présenté comme "l'équivalent" chez l'insecte, des jeux de simulacre chez l'homme"<sup>(301)</sup>. Le dossier

---

(+) Caillois s'efforce d'identifier "les diverses attitudes mentales que supposent les différentes variétés de jeux (...). Les attitudes intimes qui donnent à chaque comportement sa signification" cf. "Jeu et sacré" op. cit. , pp. 201-202

constitué à l'appui de cette hypothèse tire tous ses éléments du monde des insectes.

Il semble donc nécessaire de se référer aussi au monde animal, tel du moins que l'histoire naturelle l'étudie, pour interroger la proposition de Caillois. L'histoire naturelle, précisément, a évolué de la classification structurelle et morphologique à la classification fonctionnelle de CUVIER, qui met l'accent sur la fin ou la fonction d'un organe. Parlant du mimicry dans le monde animal, R. Caillois reconnaît que le masque, le travesti "fait partie du corps, au lieu d'être un accessoire fabriqué". Mais dans les deux cas, il sert exactement aux mêmes fins<sup>(302)</sup>. C'est donc aussi la fin, la fonction d'un organe ou d'un comportement donné qui permet à Caillois de rapprocher le monde animal et le monde humain, bien que ce monde, à en croire Caillois, soit "opposé terme à terme à celui de l'homme"<sup>(303)</sup>.

Il n'est donc pas indifférent que Caillois ait négligé le recul, la distance que l'homme observe et doit observer dans tout travesti. Car l'animal en est, lui, incapable, étant mû par l'instinct. Son mimétisme est en effet dû à la nature fondamentale et élémentaire quasi "organique de l'impulsion qui le suscite"<sup>(304)</sup>. Mais de négliger cette distance permet à Caillois de faire oublier que si le mimétisme de l'animal est "organique", instinctif, il est chez l'homme le résultat d'une élaboration réfléchie. Il ne tient plus de la nature : c'est un acte de culture. On quitte le monde animal des réflexes pour le monde humain, celui de la réflexion. Cette différence explique que l'animal réalise son mimétisme à partir de son corps tandis que l'homme se sert d'un "accessoire fabriqué"<sup>(305)</sup>.

Mais l'hypothèse de Caillois lui fait dire que l'animal qui se travestit "joue un personnage"<sup>(306)</sup>. La réalité permet d'établir que cet animal ne joue pas, mais se défend, lui dont la situation est dramatique. Les propres exemples de Caillois autorisent notre réserve : "un chat devant un chien hérissé ses poils, de sorte que, parce qu'il est effrayé, il devient effrayant"<sup>(307)</sup>. La situation objective ne permet pas de soutenir que le chat joue, lui qui est aculé à la défensive qui, généralement précède de peu l'offensive. Roger Caillois s'en est douté dès Le Mythe et l'homme. "Pour se protéger, écrit-il, un animal inoffensif prend l'apparence d'un animal redoutable"<sup>(308)</sup>. Et caillois énumère plusieurs cas d'insectes forcés à se protéger par le mimétisme:

"La chenille du *Choerocampa Elpenor*... inquiétée, elle retracte ses anneaux antérieurs ; la quatrième se renfle fortement ; l'effet obtenu serait celui d'une tête de serpent capable de faire illusion aux lézards et aux oiseaux de petite taille, effrayés par cette subite apparition... Quand le *Smerinthus ocellata*, qui, au repos (...) cache ses ailes inférieures, est en danger, il les démasque avec leur deux gros "yeux" bleus sur fond rouge qui épouvantent soudain l'agresseur. Ce geste est accompagné d'une sorte de transe (...) L'accès passé il revient lentement à l'immobilité"<sup>(309)</sup>.

Roger Caillois précise que "cette transformation terrifiante est automatique"<sup>(310)</sup>. Il faut donc bien admettre que si l'animal, l'insecte se transforme, c'est par automatisme. L'instinct primé, l'instinct de conservation essentiellement, car il y a péril en la demeure. Les exemples produits par Caillois pour convaincre du mimétisme des animaux comme jeu révèlent que les animaux évoqués ne se travertissent point par jeu, mais qu'ils le font parce que

leur vie est en jeu. Il convient donc de se rappeler avec Huizinga que "dans le jeu", "joue" est un élément indépendant de l'instinct immédiat de la conservation"<sup>(311)</sup>.

Caillois a décrit cet autre mode de mimétisme par lequel un insecte se confond avec le milieu où il vit, en épousant soit les couleurs ambiantes, soit la forme de la feuille qui le couvre. Certes il y a dissimulation. Mais y a-t-il simulation ? L'insecte qui se cache joue-t-il ? Une analyse des substances qui composent ses organes ou que ses organes secrètent - analyse qui ne relève pas des sciences sociales - pourrait révéler le principe des effets photo-électriques, certains organes ayant pour propriété de refléter les couleurs que leur suggère la lumière de leur milieu. L'exemple du caméléon est connu des Bantous du Centre, bien que ceux-ci n'expliquent pas ses multiples changements de couleurs par les effets photoélectriques. Affirmera-t-on que le caméléon change de couleurs consciemment, par jeu ? Sa dissimulation instinctive est organique ; elle lui permet de passer inaperçu, donc manifestement de se protéger d'un danger toujours probable. Il ne serait point sans intérêt de savoir si les insectes décrits par Caillois changent toujours de couleur ou de forme après avoir perçu le danger ou si la couleur ou la forme qu'on leur voit sont antérieures au danger. Dans Le Mythe et l'homme, Caillois apporte un début de réponse à cette interrogation : après évocation du phénomène d'homochromie qui peut être évolutive, périodique ou facultative, il écrit qu'il s'agit

"d'une action purement automatique commandée la plupart du temps par la vision rétinienne (...) une sorte de téléphotographie de l'image rétinienne à la surface du corps, une transposition diffuse de la rétine à la peau"<sup>(312)</sup>.

Des expériences ont ainsi montré que certain chenilles produisent de la soie bleue une fois éclairées avec de la lumière bleue<sup>(313)</sup>, que des rainettes aveuglées gardaient leur couleur verte sur une surface brune, alors qu'elles prenaient la couleur du milieu quand elles jouissaient de la vue.

Mais Caillois ne tient pas de tels phénomènes pour organiques ; il les tient pour conscients et s'en explique en s'appuyant sur le transformisme lamarckien<sup>(+)</sup>, qu'il décrit pourtant comme "hypothèse hasardeuse". L'on observe par la suite qu'il n'adopte le transformisme que pour l'opposer à Le Dantec qui fait du mimétisme des insectes un acte volontaire, ce que Caillois considère comme "assertion désespérée"<sup>(314)</sup>.

Mais d'entendre Caillois affirmer que chez certains papillons "l'imitation est poussée dans les plus petits détails"<sup>(315)</sup> laisse méditatif, car l'imitation suppose de la volonté, une conscience soit chez celui qui s'y livre, soit chez le dresseur qui veut la provoquer chez un être qui en serait dépourvu.

Par ailleurs, R. Caillois rejette l'hypothèse du mimétisme comme "réaction de défense"<sup>(316)</sup> pour deux principales raisons :

a) cette défense est nulle, inefficace, Judd ayant prouvé que l'homomorphie et l'homochromie ne suffisent pas à sauver leurs adeptes des prédateurs qui s'en nourrissent.

---

(+)"Il aurait pu y avoir un jeu d'organes cutanés permettant la simulation (...) le mécanisme imitateur aurait disparu, le caractère morphologique une fois acquis (c'est-à-dire, dans le cas présent la ressemblance une fois obtenue) selon la loi même de Lamarck".

cf. Le Mythe et l'homme, pp. 99-100.

b) des insectes non comestibles, qui n'ont donc rien à craindre des prédateurs, se livrent au mimétisme.

Roger Caillois en conclut qu'on "a affaire à un luxe, et même à un luxe dangereux, car il n'est pas sans exemple que le mimétisme fasse tomber l'animal de mal en pis"<sup>(317)</sup>. A l'appui de cette hypothèse, il cite les chenilles arpeuteuses dont la simulation (nous disons dissimulation) est si réussie que les horticulteurs les prennent pour des pousses d'arbustes et les coupent au sécateur. Il évoque en outre les phyllies qui "se broutent entre elles, se prenant pour de véritables feuilles". Pour Caillois, l'on est en plein "masochisme collectif aboutissant à l'homophagie mutuelle, la simulation de la feuille étant une provocation au cannibalisme dans cette manière de festin totémique"<sup>(318)</sup>.

On note que si R. Caillois ne retombe pas dans l'hypothèse volontariste dont il fait reproche à Le Dantec, il semble au moins prêter un instinct masochiste et une intention de magie aux phyllies. "Cette interprétation n'est pas aussi gratuite qu'elle paraît"<sup>(319)</sup> se défend-il. Mais quel crédit peut-on accorder à une théorie de la magie chez les insectes, chez qui il décrit une sorte de rite à base de manducation et d'homophagie ?<sup>(+)</sup>

Quant aux phyllies, l'on peut admettre que le fait qu'ils se broutent est une preuve de l'inaptitude de leur mimétisme à les protéger. Mais cette inefficacité du travesti n'est pas une preuve que l'aptitude au travesti soit un jeu. Bien au contraire, que ces bêtes se tuent montre qu'elles ne jouent pas au sens propre du terme ; car si elles jouaient, elles arrêteraient aussitôt leur partie de simulation, reprendraient l'aspect initial qui permet à leurs

---

(+) "Qu'on ne dise pas que c'est folie d'attribuer la magie aux insectes" écrit-il dans Les Jeux et les hommes, p. 105

congénères de les reconnaître comme phyllies, leur évitant ainsi de les prendre pour des feuilles ou des bourgeons. Mais que les phyllies soient victimes de la métamorphose même qui était censée les sécuriser montre qu'elles subissent là un accident - du genre dont un soldat serait victime. En effet, nul ne songerait à dire d'une tenue de camouflage qu'elle est un luxe, et un luxe dangereux pour un soldat qui veut se dérober à la vue de l'ennemi, sous le prétexte que ne pouvant le reconnaître dans un buisson, son collègue a tiré sur lui... Masochisme militaire ? Certes non. Moins encore homicide totémique.

Roger Caillois a emprunté des exemples à différents milieux. Mais les crabes oxyrhynques lui semblent les plus convaincants : ils

"plantent sur leur carapace toute algue ou polype qu'ils peuvent saisir ; leur aptitude au déguisement, quelle que soit l'explication qu'elle reçoive, ne laisse pas de place au doute"(320).

Le doute ne porte pas sur l'aptitude de toutes ces bêtes à changer de forme ou d'aspect, mais sur l'interprétation de cette aptitude comme jeu. Il faudrait, pour lever le doute, établir qu'il y a jeu, donc conscience de jouer et possibilité de recul ou de distanciation chez ces bêtes. Cette preuve n'est pas apportée par Caillois. Car la théorie qu'il développe n'est pas celle de la simulation, mais celle de la dissimulation fondée sur l'assimilation quasi totale d'un organisme à son milieu : "l'organisme vivant fait corps avec le milieu où il vit (...) il n'est pas dans un milieu, il est encore ce milieu"(321).

Pour qu'il y ait jeu, dit Caillois, il faut qu'il ne soit "pas essentiellement question de tromper le specta-

teurs"<sup>(322)</sup>. Aussi écarte-t-il du jeu le déguisement de l'espion et du fugitif "qui se déguisent pour tromper réellement, parce que eux, ne jouent pas"<sup>(323)</sup>. Il semble évident que si l'on peut poser que le fugitif trompe réellement et consciemment pour échapper à la mort, on peut tout aussi poser que l'insecte, la chenille, le crabe trompent réellement mais instinctivement, toujours par ce souci identique de conservation. La seule différence entre l'homme et la bête porte sur la conscience que le premier a de son action, conscience qui lui permet de se dédoubler, donc de faire la part entre son être et son masque.

Mais après avoir joué sur le mot "jeu", Caillois joue sur les deux claviers humain et animal ; il part du monde animal pour fonder une classification, et une "sociologie à partir des jeux". L'objection pourrait lui venir d'un sociologue : parlant de la "place de la sociologie dans l'anthropologie", Marcel Mauss fixe ce qu'il croit être les limites de la psychologie et de la sociologie. Nous voudrions l'écouter attentivement :

"Nos collègues Rabaud<sup>(+)</sup> et Piéron choisissent leurs expériences dans toute l'échelle animale, nous autres sociologues, nous ne constatons et n'enregistrons que des faits humains. Marquons bien ce point. Je sais que je touche ici la difficile question des sociétés animales (...) Les sociétés humaines sont, par nature, des sociétés animales, et tous les traits de celles-ci se retrouvent en elles. Mais il est d'autres traits qui les distinguent jusqu'à nouvel ordre. Nous n'apercevons pas dans les comportements des groupes d'anthropoïdes les mieux formés, dans les troupes de mammifères les plus solides et permanentes, dans les sociétés d'insectes les plus hautement évoluées, nous n'apercevons dis-je, ni ces volontés générales, ni cette pression de la conscience des uns sur la conscience des autres, ces communications d'idées (...)

---

(+) Roger Caillois évoque largement les travaux de Rabaud dans Le Mythe et l'homme, p. 94, note 1 ; p. 95, note 3 ; p. 101.

en un mot ces institutions qui sont le trait de notre vie en commun. Or ce sont celles-ci qui (...) nous font non seulement homme social, mais même homme tout court. Lorsqu'on me montrera même des équivalents lointains d'institutions dans les sociétés animales, je m'inclinerai et dirai que la sociologie doit considérer les sociétés animales. Mais on ne m'a rien montré encore de ce genre (...). La psychologie n'est pas seulement celle des hommes, tandis que la sociologie est rigoureusement humaine(524)

On peut donc s'interroger sur cette "sociologie à partir des jeux" que R. Caillois veut fonder sur l'observation des insectes, base de sa classification des jeux.

Il est possible que le mimétisme ne serve pas forcément à protéger l'être qui le pratique, bien que tous les exemples de Caillois portent sur des êtres menacés et obligés de se dissimuler. On admet que le mimétisme s'explique par diverses expériences et théories. Mais le mimétisme tel que le décrit Caillois n'est pas une tendance ludique propre à fonder toute une classe de jeux ; la distance qui sépare les insectes des hommes est si grande que R. Caillois a dû faire flèche de tout bois, dans une tentative de démonstration sur un fond d'anthropocentrisme qui fait parler de magie chez des insectes. Des primates auraient sans doute encore permis quelque analogie<sup>(+)</sup>.

Mais déjà, Marcel Mauss ne l'accepte guère. C'est que la "simulation" dont Caillois accorde l'aptitude aux insectes n'est chez ceux-ci que dissimulation automatique et instinctive. L'homme seul semble capable de la simulation véritable, celle-ci étant volontaire, réfléchie donc cons-

---

(+) Henri V. Vallois : "La comparaison des formes actuelles a pour premier but de relever les ressemblances et les différences entre les caractères anatomiques, physiologiques et psychologiques de l'homme et ceux des mammifères qui paraissent les plus proches de nous, c'est-à-dire les primates, voire, pour la plus grande majorité des anthropologistes, les singes anthropomorphes", "Le problème de l'hominisation" in Le Processus de l'hominisation, CNRS, 1958, p. 207

ciente, fondée sur la distanciation propre à la dramatisation. Tout permet d'exiger qu'on parte de l'homme, qu'on s'en tienne à l'homme en matière de jeu. R. Caillois semble lui-même soupçonner son hypothèse sur le mimétisme lorsqu'il reconnaît que "certains développements précédents sont loin d'offrir toutes garanties du point de vue de la certitude"<sup>(325)</sup>. Mais il le dit si discrètement que la réserve se perd dans les flots d'exemples cités à l'appui d'une thèse qu'il défend dans Le Mythe et l'homme (1938) et qu'il reprend intégralement dans Les jeux et les hommes (1958). Mais Caillois a eu la rigueur de signaler que dans son travail théorique, il ne proposait qu'une "classification raisonnée des jeux"<sup>(326)</sup> et que, pour ce faire, il s'est appuyé sur "une nomenclature qui ne renvoie pas trop directement à l'expérience concrète"<sup>(327)</sup>.

Il se réfère cependant à cette expérience concrète lorsqu'il évoque "les grandes manifestations sportives", occasions privilégiées de mimicry, pour peu qu'on se souvienne qu'ici le simulacre est transféré des acteurs aux spectateurs : ce ne sont pas les auteurs qui miment, mais bien les assistants"<sup>(328)</sup>. Ainsi le mimétisme ne serait plus le fait de celui qui "joue", mais de celui qui observe le jeu ; l'assimilation du jeu au sport fait problème et ce mélange de registre entraîne Caillois à supposer qu'on peut être hors (du) jeu et jouer quand même. Mais le fanatisme du spectateur d'une "grande manifestation sportive" l'incite à s'identifier à son idole, le privant ainsi de toute possibilité de recul nécessaire au simulacre. La notion de "transfert" évoquée par Caillois retiendra donc notre attention.

"L'identification au champion à elle seule constitue une mimicry parente de celle qui fait que le lecteur se reconnaît dans le héros du roman, le spectateur dans le héros du film"(329).

Mais de s'appuyer sur l'homme cette fois ne permet pas non plus à R. Caillois de lever la réserve. En effet, le mimétisme, par définition, suppose un dédoublement : on joue un rôle dans lequel on ne se perd pas. Caillois, le premier, distingue "le personnage social" de la "personnalité véritable"<sup>(330)</sup>. Pirandello aurait distingué le personnage de la personne, ce qu'on joue, le rôle, et ce qu'on est. Et c'est encore Roger Caillois qui autorise la référence au théâtre : "L'acteur non plus ne cherche à faire croire qu'il est "pour de vrai" écrit-il<sup>(331)</sup>.

Il exclut donc lui-même l'identification par transfert, cette tendance inconsciente qui, par dérèglement de notre lucidité, fait de nous une pâle copie du modèle. On imagine assez qu'une telle attitude comporte quelque pathologie, vu l'aliénation morale qu'entraîne l'idôlatrie. S'il n'y a donc plus distance, la marge de liberté du "fan" est si réduite que ce dernier, ne s'appartenant plus, ne saurait dire s'il joue, Caillois ayant caractérisé le jeu par la liberté du joueur et la conscience qu'il en a. L'idôlatre étant littéralement ravi, on ne saurait plus dire s'il "se prête à l'illusion"<sup>(332)</sup>. R. Caillois qui s'en doute parle plutôt de "fascination"<sup>(333)</sup> et de "contagion physique"<sup>(334)</sup>, toutes choses qui subjuguent le spectateur ou le lecteur.

L'exemple des manifestations sportives, du roman et du cinéma ne semble donc pas faire la preuve qu'il y a mimicry. Ces phénomènes poussent à une identification, à une assimilation qui exclut le dédoublement et aliène. On

est peut-être autre par le fait de quelque métamorphose interne. Mais l'on n'est plus que l'autre au moment où l'on s'identifie à lui par idolâtrie. Dans la mimicry, il faut à la fois être l'autre et rester soi, car la simulation authentique suppose une conscience parfaite de la coexistence en soi du rêve et de la réalité. Elle est ironique au sens où, pour André Gide, elle nous fait vivre devant un miroir. La dépossession de soi observable chez le fanatique qui se perd dans une idole plonge dans un "vertige d'ordre moral"<sup>(335)</sup> qui rapproche la mimicry de l'Ilinx où, selon Caillois, il s'agit "d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement"<sup>(336)</sup>.

Ainsi, pas plus que l'univers des insectes, celui des hommes ne semble propre à établir la mimicry comme classe de jeux. Cette référence à l'homme nous laisse cependant au seuil de cette autre classe de jeux que Roger Caillois a nommée Ilinx.

C - b) Ilinx - sous cette dénomination, Roger Caillois évoque les jeux de vertige. Pour fonder cette classe de jeux, il se réfère "à dessein" aux exercices des "derviches tourneurs et ceux des voladores mexicains"<sup>(337)</sup>. Ces deux références sont empruntées à l'univers religieux<sup>(+)</sup>. Ce détail n'est pas inutile, Caillois ayant ailleurs clairement opposé le jeu et le sacré : dans L'Homme et le sacré, il montre que le sacré est un domaine où le fidèle est paralysé tour à tour par l'espoir et la crainte et "où, comme au bord de l'abîme, le moindre écart dans le moindre geste

---

(+) cf. - O. Depont et X. Coppolani, Les Confréries religieuses musulmanes, Alger, 1887 ;

- Helga Larsen, "Notes on the volador and its associated ceremonies and superstitions" in Ethnos, Vol. II, n° 4, July 1937, pp 179-192;

- Guy Stresser-Péan, "Les origines du volador et du comelagatoazte" in Actes du XXVIII<sup>e</sup> congrès international des américanistes, Paris, 1947, pp. 327-334. Cités par Caillois.

peut irrémédiablement le perdre"<sup>(338)</sup>. C'est un univers de menace, "celui du dangereux et du défendu"<sup>(339)</sup>, "ce dont on n'approche pas sans mourir"<sup>(340)</sup>. Le sacré en cela, s'oppose au profane dont participe le jeu, et qui constitue "un monde où le fidèle (...) exerce une activité sans conséquence pour son salut"<sup>(341)</sup>.

Il est important que R. Caillois ait marqué cette opposition dans "jeu et sacré", article publié en appendice à l'ouvrage susmentionné :

"Par le sacré, source de la toute-puissance, le fidèle se sent débordé. Il est désarmé en face de lui, et à sa complète merci. Dans le jeu, c'est l'opposé : tout est humain, inventé par l'homme créateur (...). Le jeu repose, détend, distrait de la vie et fait oublier dangers, soucis, travaux. Au contraire le sacré est le domaine d'une tension intérieure auprès de laquelle c'est précisément l'existence profane qui est détente, repos distraction"<sup>(342)</sup>.

Cette opposition nous suggère d'interroger le volador que R. Caillois présente en exemple de l'Ilinx comme jeu ;

"Au Mexique, dit-il, Les voladores - Huastiques ou Totonagues - se hissent au sommet d'un mât haut de vingt à trente mètres. De fausses ailes pendues à leurs poignets les déguisent en aigles. Ils s'attachent par la taille à l'extrémité d'une corde. Celle-ci passe ensuite entre leurs orteils de façon qu'ils puissent effectuer la descente entière la tête en bas et les bras écartés. Avant de parvenir au sol, ils font plusieurs tours complets, treize selon Torquemada, décrivant une spirale qui va s'élargissant. La cérémonie, qui comprend plusieurs vols et commence à midi, est vo-

lontiers interprétée comme une danse du soleil couchant, qu'accompagnent des oiseaux, morts divinisés. La fréquence des accidents a conduit les autorités mexicaines à interdire ce dangereux exercice" (343).

Mais voici un extrait de la description originale du volador telle que Roger Caillois l'emprunte à Guy Stresser-Péan :

"Le chef de danse ou k'chal (...) tourné vers l'est (...) invoque d'abord les divinités bienveillantes, en étendant ses ailes dans leur direction et en usant d'un sifflet qui imite le piaulement des aigles. Puis il se dresse debout au sommet du mât. Se tournant successivement vers les quatre points cardinaux, il leur présente une coupe enalebasse recouverte d'un linge blanc ainsi qu'une bouteille d'eau-de-vie dont, avec sa bouche, il projette devant lui quelques gorgées, plus ou moins vaporisées. Cette offrande symbolique une fois faite, il met son panache de plumes rouges sur sa tête, et danse en face des quatre points cardinaux. Ces cérémonies exécutées au sommet du mât marquent la phase que les Indiens considèrent comme la plus émouvante de la cérémonie, parce qu'elle comporte un risque mortel. Mais la phase du "vol" qui vient ensuite, reste encore très spectaculaire" (344).

C'est sur elle que Roger Caillois s'est appesanti, malgré l'évidence qu'il ne s'agit point de jeu proprement dit, mais d'une cérémonie sacrée où le déguisement du prêtre et des ouailles s'associe au vertige, ce qui multiplie les risques et augmente l'insécurité. La description détaillée que Guy Stresser-Péan nous en donne situe le volador parmi les rites indiens. S'il est donc possible que l'Ilinx soit un jeu, on peut observer que l'exemple choisi par Caillois pour nous en convaincre n'est pas très probant. D'où l'intérêt des précisions de Lhote :

"Les valadores mexicains ne sont pas directement parents des balançoires mais assurément cousins des pendus(...) Leur pratique obéit à un rituel précis, lié au culte de la fertilité (...)"

Dans la description que Cazeneuve en donne dans l'Encyclopédie de la Pléiade, il est précisé que "ce jeu" était associé autrefois à des sacrifices humains, offerts en l'honneur des divinités régnant sur l'agriculture..."(345).

Nous n'en passerons pas moins à notre seconde question, celle de savoir à quelle condition l'Ilinx peut devenir un jeu. Tel que Roger Caillois le décrit, l'Ilinx se caractérise par l'emportement ; ce vertige offre une "jouissance" tirée d'un "supplice"(346) qui frise le goût de la catastrophe. Dans quelle mesure y a-t-il véritablement jeu dans cette pratique quasi morbide, puisque Caillois, déjà, "hésite à nommer distraction un pareil transport, qui s'apparente plus au spasme qu'au divertissement"(347) ? En effet ceux qui s'adonnent aux jeux de vertige rapportés par Caillois ne s'y livrent ni en toute liberté, ni en toute lucidité. Les promoteurs de telles activités s'appliquent pour "appâter les naïfs par des **annonces mensongères**"(348). Et Les spectateurs de telles scènes ne sont témoins que des "affres des victimes consentantes ou surprises"(349). Quelle part le jeu proprement dit occupe-t-il dans ce plaisir sans sérénité, plaisir de masochiste dont on n'est pas toujours sûr de revenir, le risque d'accident étant permanent ?

Comme ces peuples du Mexique, les Bantous du Centre connaissent la balançoire et le tourbillon. Mais la pratique de ces jeux n'est admise que si tout risque d'accident est écarté. Car il ne s'agit pas de se lancer à corps perdu dans une entreprise suicidaire. Ces jeux ont la réserve et la sécurité pour conditions réserve dans le

jeu, et maîtrise de soi, les Bantous du Centre ayant établi un seuil des émotions et des risques à ne pas dépasser. Le meilleur dans ces jeux de vertige est donc non pas celui qui perd son contrôle, mais celui qui, dans ces limites, montre plus de maîtrise que tous ses autres compagnons. Contrairement à ce que Caillois semble soutenir en opposant Ilinx et Ludus<sup>(350)</sup>, tout permet de penser que pour être un jeu, l'Ilinx comme "emportement pur" doit s'associer au ludus qui suppose des règles, du calcul, une certaine maîtrise. L'opposition entre les deux classes de jeux est donc strictement théorique ; elle retient l'attention tant qu'on examine le principe de fonctionnement des ressorts ou des attitudes psychologiques qui les animent. Mais l'observation de la pratique des jeux de vertige permet de se rendre à cette évidence que l'emportement est toujours tempéré pour que le vertige demeure un jeu. Lorsqu'il écrit que "le goût de la difficulté vaincue ne peut intervenir (...) que pour combattre le vertige et l'empêcher de devenir désarroi ou panique"<sup>(351)</sup>, Caillois entend souligner l'opposition de ces deux ressorts. Ce faisant, il évacue cela même qui fait du vertige un jeu. En effet, si le plaisir du vertige tient à la griserie qu'il procure, il tient davantage à la conscience, fût-elle fugitive, qu'on a de cette griserie. C'est cette conscience en veilleuse, mais non totalement étouffée, qui permet de jouer, donc de se ressaisir et d'éviter un débordement fatal. Car le plaisir éprouvé tient à cette maîtrise relative de la situation ; et le jeu cesse aussitôt que la menace se précise. Les Surréalistes, que Roger Caillois connaît et qui pratiquèrent des jeux de vertige jusqu'à la dernière limite, distinguaient clairement les "effets-glissades" des "effets-précipices"<sup>(352)</sup>. Il fallait savoir s'arrêter au bord du précipice pour pleinement jouir du jeu. Ceux des Surréalistes qui n'ont pu réaliser cet arrêt salu-

taire sont tombés dans le gouffre, à l'exemple de Robert Desnos. L'Ilinx consiste donc dans "l'envie de voir passagèrement ruinés la stabilité et l'équilibre de son corps",<sup>(353)</sup> non dans l'incontinence débridée qui ferait tomber dans le gouffre fatal.

L'envie de dérèglement ne doit se réaliser que dans une lucide vigilance face au précipice qui appelle. L'Ilinx est donc en réalité du funambulisme psychologique où le joueur soit se prêter au vertige sans s'y perdre. Loin d'être l'"emportement pur" par lequel Roger Caillois le définit, il tient dans l'affrontement permanent entre soi et le gouffre. Le jeu, dans cette optique, réside dans l'aptitude à résister à l'emportement désiré. Aussi, lorsque Caillois soutient qu'il s'agit moins de triompher de la peur que d'éprouver voluptueusement une peur, un frisson, une stupeur qui font perdre momentanément le contrôle de soi, Grandjouan réplique-t-il que le but, dans l'Ilinx, n'est point "de s'abandonner au vertige mais de le dominer, il ne s'agit pas de subir, d'abdiquer, mais de lutter et de vaincre. On joue avec le vertige..."<sup>(354)</sup>. Le plaisir de l'Ilinx est donc en réalité un plaisir de compétition, fondé sur le principe de dépassement qu'impliquait déjà la mimicry<sup>(+)</sup>.

---

(+) Nous nous séparons en cela de R. Caillois qui définit le mimétisme par l'assimilation, alors que nous ne le concevons que dans la conscience qu'on a de la distance entre l'être et le rôle. Cette distance doit être rigoureusement respectée ; c'est elle qui instaure une atmosphère de rivalité entre la personne et le personnage, et qui sauve la première du second.

Marc de Smedt, dans l'Esprit des jeux (355), s'est intéressé au vertige et au mimétisme. A ses yeux "déguisement et griserie sont deux types d'attraits ludiques (...) dont la concurrence ou la conciliation caractérisent des formes de sociétés fondamentalement différentes". Marc de Smedt suit en cela Caillois qui a admis le vertige et le mimétisme comme jeux propres aux sociétés à tohu bohu.

Pour Marc de Smedt cependant, vertige et déguisement ne s'allient que dans des cérémonies sacrées (356). Ce qu'on ignore, c'est en quoi la concurrence ou la conciliation du déguisement et du vertige donnent lieu à deux formes de sociétés différentes. Est-ce parce que le déguisement véritable implique conscience d'un rôle, lucidité et distance au lieu que le vertige se fonde sur le dérèglement de cette conscience, de cette lucidité et l'effacement de toute distance ? Une réponse affirmative à cette interrogation reviendrait à adopter l'idée que Caillois se fait de l'Ilinx et de la mimicry, idée que Marc de Smedt reprend à son compte mais que nous n'aurons pas suivie (++) .

Car il n'est pas établi que le vertige et le mimétisme soient, en tant que ressorts de jeux, absolument inconciliables. Déjà Caillois les rapproche lorsqu'il les analyse de façon linéaire hors de tout esprit de compétition. Si donc ces phénomènes sont rapprochés comme non-jeux, a fortiori doivent-ils l'être comme ressorts ludiques :

---

(++) Nous voudrions avoir sensibilisé à ce phénomène : Caillois en niant tout esprit de compétition à l'Ilinx et à la Mimicry, les nie comme jeux. Car tout jeu véritable, et c'est notre hypothèse, implique cet esprit de compétition et d'affrontement - lequel dans le vertige et le déguisement se manifeste par le souci de maîtrise et la distanciation, la séparation du rôle et de l'être.

- Dans l'un comme dans l'autre, on quitte un état, un statut au bénéfice d'un autre. Il y a métamorphose ; cette métamorphose est formelle dans le mimétisme, et mentale ou psychologique dans le vertige.

- Dans l'un comme dans l'autre, le même danger guette le joueur : celui de ne pouvoir garder la distance salutaire entre la personne et le personnage, l'être et le paraître, ou celui de ne plus montrer assez de maîtrise pour éviter le précipice de la voltige.

On en peut conclure que le déguisement et le vertige en tant que jeux, impliquent l'un et l'autre un abandon contrôlé. Pour que ces attitudes conservent l'étiquette de jeux, l'on doit s'y prêter, non s'y abandonner "corps et âme" ou "à corps perdu". Il semble donc risqué de parler d'un "instinct de vertige"<sup>(357)</sup> ou d'un "instinct mimétique"<sup>(358)</sup>. Ce n'est point par instinct qu'on imite, mais par admiration ou par dérision, donc toujours en toute lucidité. Ce n'est point non plus par instinct qu'on se livre au tournoiement et à la voltige ; c'est par volonté de plaisir : le joueur se laisse tenter par le débordement parce qu'il se propose d'en être maître, de n'y point totalement céder. Nul cascadeur ne se fixe la chute fatale pour objectif, le vrai projet étant de revenir de la voltige, donc de sortir victorieux de l'épreuve qu'on s'est imposée. Que le plaisir cesse d'en être un quand survient l'échec (chute d'une balançoire, écroulement de l'ivrogne, submersion de l'être par le paraître) prouve assez que le plaisir de ces formes de jeux est lié au succès espéré au début de la partie. De ce point de vue, le déguisement et le vertige nous semblent essentiellement fondés sur une pulsion de victoire. Ce sont deux formes déguisées de compétition. Le déguisement est compétition avec soi, et compétition avec autrui et l'entourage. Dans le premier cas, il ne faut pas être vaincu par son propre rôle

mais en rester maître ; dans le second cas, il faut réussir à donner le change, ne pas se faire deviner sous le masque ou le costume, être pleinement pour la société ou le public ce personnage qu'on attend que vous soyez et qu'on espère que vous êtes. Dans un cas comme dans l'autre, le jeu se confirme comme activité sociale et s'écarte de "l'ivresse organique" (359).

On s'aperçoit dès lors que ni la Mimicry, ni l'Ilinx ne sont des catégories de jeux autonomes, mais des expressions camouflées du principe de compétition. Ici et là, il s'agit de vaincre l'appel du gouffre. C'est de cette victoire que naissent les cultures. C'est pourquoi peu à peu, dans la vie des hommes, "l'hégémonie des masques, la prépondérance ludique du simulacre et du vertige se sont effacés au profit de la compétition réglée" (360).

Marc de Smedt rapporte dans l'Esprit des jeux que les Indiens d'Amérique du Nord, les Zunis du Nouveau-Mexique et les Navajos sont passés maîtres dans "la libre clownerie" : ils introduisent au milieu de leurs grands rites "des figures grotesques, grimaçantes et hilares [qui] exorcisent le spectre infernal du vertige". Cette pratique a pour objet de soulager l'assistance en la libérant du "sortilège menaçant". Elle dresse ainsi une barrière qui "sape la terreur que le simulacre ne tarde pas à engendrer quand le vertige vient asseoir son prestige" (361).

Marc de Smedt croit être en présence d'un nouveau jeu. En réalité, Zunis et Navajos ont simplement perçu l'enfer auquel expose tout abandon au vertige et au simulacre. Alors ils combattent cet abandon par la bouffonnerie, pour "ruiner les alliances infernales entre le vertige et le simulacre" (362).

Et la principale arme leur semble le rire, dont Henri Bergson a expliqué la puissance de distanciation et de libération. Sans doute s'apercevra-t-on que ni la Mimicry, ni l'Ilinx ne sont naturellement des jeux. Par nature, ils n'ont pas le plaisir pour aboutissement, mais la terreur, et une terreur sacrée. Mais ils peuvent devenir des jeux, à condition que le joueur s'assure de cette distance et de ce recul par lequel on échappe au gouffre. Car quiconque se livre au "dérèglement systématique de tous les sens" (Rimbaud) risque de passer plus qu'"une saison en enfer"<sup>(+)</sup>. Mimicry et Ilinx ne sont jeux que pour celui qui est mû par cette "pulsion de dépassement"<sup>(363)</sup> que définit "la jouissance de vaincre la peur, de reculer à l'infini ses propres limites"<sup>(364)</sup>. Il ne s'agit de rien de moins que du principe de compétition.

C. - () Alea - Roger Caillaud caractérise les jeux de hasard par "la passivité", l'attentisme et la mise en vacance des aptitudes personnelles, le jeu se déroulant dans "un frisson immobile et muet"<sup>(365)</sup>. Les jeux de hasard seraient ainsi radicalement opposés aux jeux de compétition qui, eux, font appel aux aptitudes personnelles du joueur.

Cette opposition nous semble plus relever de la théorie que de l'expérience concrète. La pratique de l'alea comporte certes la part d'impondérable qu'on retrouve dans tout jeu, avec cette particularité que le joueur, à un certain moment du jeu, s'en remet à une force qui échappe à sa compétence. Cette règle semble générale et universelle. Chez les Bantous du Centre cependant, le joueur de ndongo ne souscrit pas à l'attentisme. Il sait que la décision ne dépend pas de lui. Aussi s'applique-t-il à intéresser à son sort ceux dont cette décision dépend. Par une formule

---

(+) Ce titre d'Arthur Rimbaud prend ici toute sa puissance évocatrice.

magique, un geste, une mimique, le joueur cherchera à influencer le sort. Il n'y parviendra peut-être pas. Mais il laissera croire à son adversaire qu'il a les moyens d'influencer la décision du destin. Cette pratique propre à la guerre psychologique observable dans les jeux n'est ni superficielle, ni passagère : elle tient de la culture même des Bantous du Centre qui croient peu au hasard. Pour eux, tout a une cause, que celle-ci soit humaine ou divine. Le joueur de ndonjo se pliera sans doute à la décision des dieux, mais c'est surtout au gagnant de la partie qu'il reconnaîtra plus de force magique. A telle enseigne que le jeu, parti du hasard, se déplace très rapidement vers la compétition. Du moins le facteur hasard est-il perçu comme intermédiaire, la rivalité des joueurs par leurs forces magiques étant le ressort secret de la partie. On convient donc avec J. L. Calvet que

"le jeu de hasard n'existe que comme tentative de contrôler le hasard (...) On tente sa chance, c'est-à-dire que l'on tente de prévoir la stochastique, le produit du hasard. Et l'on dispose pour cela de multiples voies (...) cette tentative de contrôler le hasard passe ici par la superstition" (366).

Cette orientation, pour être jugée à sa mesure, suggère qu'on se rappelle la différence établie entre le game et le play. Sur le plan objectif du game où le jeu n'est qu'une suite de règles et de structures, il est évident que le numéro d'un dé jeté échappe au contrôle du joueur. Objectivement, nul ne peut contrôler la roulette. Mais le jeu n'est pas le "game" ; pour qu'il y ait jeu, il faut accéder au "play" ; car c'est l'esprit qu'apporte le "play" qui anime les règles et les structures du "game". L'important ne réside donc pas tant dans le "game" que dans l'esprit que le joueur y insuffle par le "play".

Et cet esprit est de compétition, fondé par la pulsion de victoire ; c'est pourquoi

"l'alea considéré par Caillois comme le contraire de l'agôn (...) nous semble au contraire son complément (...) Bien des jeux associent le hasard et l'affrontement (...) Aussi le jeu nous apparaît-il plutôt comme une constante tension entre alea et agôn, comme une combinaison de ces deux grands principes" (367).

Bien plus, il peut s'avérer que le jeu de hasard, s'il existe comme tel, n'est pas accepté comme tel par le joueur. Et c'est ce qui importe, le jeu n'étant jeu que par et pour celui qui le pratique. Ceci explique que les apparences formelles de l'alea soient assez constamment démenties par les comportements secrets ou ostentatoires par lesquels le joueur s'efforce de se jouer du hasard, lequel "n'est admis que dans la mesure où l'on croit pouvoir le corriger" (368)

Pour J. L. Calvet, "cette tendance à tuer le sort pointe partout" (369).

Elle se manifeste tantôt par la superstition - qui est volonté objective d'apprivoiser le sort, tantôt par la tricherie, tentative de contourner les règles pour dévier le cours du jeu. On est donc enclin à penser que l'alea tel que R. Caillois le décrit comme occasion pour l'homme d'abandonner sa combativité et de s'en remettre entièrement au verdict du sort, cette attitude attentiste ne s'observe que dans le sacré où tout dépend de la volonté des dieux - Encore que les incantations et les liturgies n'aient pour raison d'être que de décider ces divinités en notre faveur. Cette tendance mérite d'être retenue. J. L. Calvet la relève chez Prométhée et observe qu'avec le vol du feu, l'homme exprime sa ferme tendance à ne plus prier mais à jouer.

Ailleurs, on a arraché aux prêtres "le maniement des instruments de la divination, le monopole de l'interrogation du hasard"<sup>(370)</sup>. C'est la même poussée qui, dans l'alea, incite le joueur à se soustraire aux dieux en se les soumettant par la tricherie ou la superstition. Au départ, l'alea participait du sacré ; l'homme le sollicitait pour susciter une théophanie. Il a fallu que l'alea s'associe à l'agôn pour qu'il exprime le profane et, ce faisant, devienne jeu.

La force de ce profane est proportionnelle à l'attitude de défi qui fonde la compétition avec autrui et même avec les dieux. Pour assouvir cette pulsion de compétition, le joueur est prêt à tricher, c'est-à-dire à jouer avec le jeu. Cette attitude pour ainsi dire métaludique<sup>(+)</sup> est l'expression de la révolte contre l'esprit de hasard. L'alea a donc ceci de paradoxal qu'il se fonde sur la révolution même par laquelle l'homme tue le sort. Il ne se déploie qu'en dehors de l'esprit de culte ; contrairement aux apparences, il ne pose le sort ou les dieux que pour les convertir, donc les vaincre par la tricherie ou par l'incantation. Car tout jeu est fondé sur le principe d'une victoire que par tempérament le joueur n'accepte pas d'attribuer à autrui, pas même à un dieu qui ne reconnaîtrait pas que c'est lui, le joueur, qui l'a mobilisé.

"Jouer/gagner (...) couple générique, écrit J. L. Calvet. Tricher en est l'enfant naturel, produit logique du jeu de hasard puisque tout repose précisément sur la nécessité de tordre le cou à ce hasard-là (...), jouer c'est vouloir ou essayer de gagner"<sup>(371)</sup>.

---

(+) Ce néologisme, proposé faute de mieux, s'inspire des sciences du langage où le discours sur le discours est dit "métalinguistique".

Tout jeu véritable semble donc s'organiser sur la base de ce principe, ce qui le fonde sur l'esprit de compétition.

C - d) La compétition comme ressort central du jeu.

L'hypothèse selon laquelle la compétition est le fondement du jeu proprement dit découle de l'argumentation précédente sur les taxinomies des jeux. Cette hypothèse est très discrète, mais toujours présente en filigrane dans la plupart des travaux antérieurs sur les jeux : on la trouve chez Huizinga, chez J. L. Calvet et même chez Caillois qui la réduit à une catégorie de jeux.

Johan Huizinga signale que la compétition est la forme de jeu qui règne dans l'Inde ancienne. Se référant à la société hellénique, il souligne que la compétition est indissociable du jeu, donc de la culture. Seulement chez les Grecs l'agonistique était devenue un phénomène si habituel qu'il "n'était plus éprouvé comme jeu" : "l'esprit n'était plus conscient de son caractère ludique"<sup>(372)</sup>.

Mais "Qui nierait, demande Huizinga, que ces idées de compétition, de défi, de danger ne soient toutes proches du concept de jeu ? Jeu et danger, chance hasardeuse, action téméraire, toutes ces notions s'interpénètrent"<sup>(373)</sup>. Bien plus, elles ont toutes pour fondement et pour ressort l'idée qu'à l'issue d'elles doit émerger un vainqueur.

Car "le jeu comporte toujours la question de réussite"<sup>(374)</sup>, laquelle implique une rivalité, "un risque mutuel de chances assujetti à des règles"<sup>(375)</sup>. C'est pour quoi Huizinga a pu écrire que "l'application du terme ludique au combat procède à peine d'une métaphore consciente. Le jeu est combat"<sup>(376)</sup>. Huizinga semble bien avoir raison.

de dire que le jeu présente par nature un "caractère antithétique" dans ce sens qu'il "se déroule le plus souvent entre deux parties"<sup>(377)</sup>. Il se hâte certes de préciser qu'"en soi antithétique ne signifie pas encore combatif, agonal ou agonistique"<sup>(378)</sup> ; Mais force est de reconnaître que tout jeu se fonde sur l'échange, principe qui exige une partie autre que soi, une partie dite adverse, quand même il n'y aurait pas de véritable hostilité. Car adversus, d'où vient adversaire, ne signifie point ennemi, mais désigne ce ou celui qui est en face. C'est vis-à-vis de cet autrui que tout joueur s'applique à asseoir sa réputation. Car le jeu implique une victoire, et "cette notion n'intervient que lorsqu'on joue contre autrui"<sup>(379)</sup>. Ce besoin de hiérarchie fait de la compétition ou de l'émulation le nerf de tout phénomène ludique. Aussi lorsqu'il n'a plus de concurrent, le champion se mesure-t-il encore à lui-même pour battre son propre record, pour se surpasser, après avoir assouvi "l'impulsion primaire qui est de surpasser les autres, d'être le premier, et d'être honoré"<sup>(380)</sup>.

Johan Huizinga voit dans ce désir un ressort puissant du perfectionnement individuel et collectif<sup>(381)</sup>. Aussi tient-il l'esprit de compétition pour "élément essentiel de la vie sociale"<sup>(382)</sup>, en tant que l'une des principales sources de la culture.

Il peut donc paraître surprenant que malgré cette insistance de Huizinga sur l'esprit de compétition, l'on ait encore atomisé le jeu et privilégié des ressorts opposés à cette pulsion de rivalité et de victoire. Supposer que le hasard est réellement opposé à la compétition, c'est perdre de vue que "tous les jeux de confrontation comportent une part de hasard, (...) l'ingrédient ludique numéro un.

[le hasard] est indispensable au jeu ; il en est le ferment (...). En beaucoup de jeux a priori déterminés on peut déceler une part de hasard<sup>(383)</sup>.

Le danger, c'est de prendre l'ingrédient pour l'objet principal qu'il doit relever. Le hasard, dans certains cas, renforce cette part d'incertitude qui plane sur tout jeu et qui en augmente l'attrait. Il est en cela présent dans les jeux les plus calculés. Mais le hasard n'est qu'un ingrédient pour le jeu qui, lui, est inconcevable lors de l'esprit de compétition. Ce dernier fonde les jeux et justifie le plaisir de jouer. Tout jeu, quel que soit le ressort initial et apparent mis en œuvre, s'exécute sur fond de rivalité, sous la pulsion de victoire, pour gagner ou dans l'espoir de gagner.

On rencontre cet espoir jusque dans le jeu fondé sur le travestissement. En effet gagner dans les jeux où prime le déguisement, c'est précisément réussir à tromper l'entourage ou le public en les amenant à prendre notre rôle pour de la réalité.

C'est cette réussite qui permet à l'être déguisé de passer inaperçu, donc d'échapper à la vigilance souvent fatale du regard d'autrui. On ne remporte pas une telle victoire si l'on ne garantit pas la distance salutaire entre le personnage et la personne. Car si ces deux pôles se confondent, c'est l'échec. On ne passe plus inaperçu.

Aussi bien, dans les jeux où prime le hasard, gagner c'est réussir à se soumettre le sort soit par la superstition, soit par la tricherie. Il s'agit donc aussi de remporter une victoire sur une force réputée incontrôlable. Et de parvenir à la contrôler, ou en donner seulement l'impression par notre réussite dans le jeu nous per-

met de supplanter les adversaires avec lesquels nous étions en compétition face au sort.

Les jeux dits de vertige n'échappent point à ce principe : l'on y cherche aussi une victoire. Et gagner revient à se maîtriser en maîtrisant la griserie qu'on provoque, et dont il faut pouvoir revenir. Car il y a échec dès qu'on ne réussit plus à dominer l'appel du précipice avec lequel l'on est entré en compétition.

Nous nous séparons en cela de Roger Caillois : le seul vouloir vaincre (une difficulté ou un adversaire) est l'unique principe du jeu. Peut-être trouve-t-on cette pulsion de victoire à la base de toute action culturelle de l'homme...

En résumé, le caractère non opératoire de la classification des jeux tient à la pluralité même des jeux. Pour Jacques Henriot : "le jeu est par essence plusieurs. Peut-être même est-il innombrable"<sup>(384)</sup>. Il faudrait, pour en proposer une taxinomie cohérente, "recenser l'infinie variété des jeux". "L'entreprise, dit-il, semble vouée à l'échec (...) Le "système" des jeux ne sera jamais achevé"<sup>(385)</sup>. Mais il ne peut y avoir découragement que si le caractère trompeur de la pluralité des jeux échappe à l'attention. Car si les jeux sont multiples et innombrables, le ressort psychologique qui les fonde, et qui s'accommode de plusieurs ingrédients est, lui, unique.

Si cette hypothèse était vérifiée, il deviendrait évident que ce ne sont plus les jeux qu'il faudrait chercher à classer les uns par rapport aux autres, mais plutôt le jeu, au sein de la production culturelle de l'homme.

Le jeu, en effet, est une activité si pleine qu'elle

en implique tout l'homme, à travers son physique et son environnement psycho-sociologique. Marcel Mauss l'eût appelé "fait social total". C'est en quoi le jeu est un fait éminemment culturel qui ne saurait, contrairement à ce qu'en pense R. Caillois, se révéler à la fois dans un principe et sa négation, l'agôn et l'alea, respectivement principe d'action qui sollicite les aptitudes humaines et principe d'inaction où les mêmes aptitudes sont congédiées. Le jeu est une valeur constellaire dont il fallait chercher plus en profondeur la pulsion nodale ou principe d'existence, ce ressort même qui fait le joint entre les différentes dispositions d'esprit observables dans le jeu. L'esprit de compétition qu'exprime la pulsion de victoire nous semble être ce principe d'existence, de la même manière que le principe de vie est le centre, le joint des différentes espèces animales et végétales qu'étudie l'Histoire naturelle - dont la leçon mérite d'être retenue.

#### C - e) La leçon de l'histoire naturelle

En effet dans Les Mots et les choses, ouvrage qui s'interroge en sous-titre sur "une archéologie des sciences humaines", Michel Foucault rappelle les querelles des taxinomies (+) entre les savants naturalistes tels que Linné, Buffon, et les Encyclopédistes (Diderot). L'opinion, alors, fut profondément partagée, dit-il. Mais "quand il se fut révéilé finalement impossible de faire entrer le monde entier dans les lois du mouvement rectiligne, quand la complexité du végétal et de l'animal eurent assez résisté aux formes simples de la substance étendue, alors il a bien fallu que la nature se manifeste en sa richesse étrange" (386).

---

(+) Linné, qui croit à l'immobilité de la nature, pense à faire entrer celle-ci dans une taxinomie. Buffon et Diderot estiment que la nature est trop riche et trop mouvante pour tenir dans un cadre aussi rigide. (cf. Foucault, p. 138-139).

L'étrange richesse des jeux, fort comparable à celle de la nature, résiste aux taxinomies et en explique les querelles. Pourtant une manière d'histoire naturelle des jeux semble mieux à même de contourner l'impasse. Car si l'on en croit Michel Foucault,

"l'histoire naturelle, (...) c'est la possibilité de voir ce qu'on pourra dire, mais qu'on ne pourrait pas dire par la suite ni voir à distance si les choses et les mots distincts les uns des autres ne communiquaient d'entrée de jeu en une représentation"(387).

Dans notre étude il ne s'agit de rien de moins que de cette "nomination du visible"(388). Car si l'historien est bien, dans la pensée grecque, "celui qui voit et raconte à partir de son regard"(389), on ne peut savoir et dire que dans "un espace taxinomique de visibilité"(390). D'où la nécessité pour les naturalistes de l'âge classique de "poser un regard minutieux sur les choses elles-mêmes"(391). Les techniques de l'observation préconisées par les naturalistes et que nous aurons exploitées ne devaient cependant plus conduire à ce "grand recueil des documents et des signes"(392) d'avant l'époque classique ; nous aurons tenté de lire ce que Foucault nomme "le discours de la nature" dont la continuité est la caractéristique. Cette continuité rend suspectes les taxinomies systématiques, et nous fait privilégier l'approche systémique, que fonde ici l'expérience du réel. Nous pensons en effet avec Foucault que "toute connaissance empirique, pourvu qu'elle concerne l'homme, vaut comme un champ philosophique possible, où doit se découvrir le fondement de la connaissance"(393). Cette hypothèse méthodologique semble d'autant plus opératoire que "les sciences humaines sont de dangereux intermédiaires dans l'espace du savoir"(394). Si Michel Foucault les situe hors du "trièdre épistémologique"(395) et ne les trouve que

dans "l'interstice" des "trois régions épistémologiques" que sont la biologie, l'économie et la philologie, c'est afin de faire mesurer "la complexité de la configuration épistémologique où elles se trouvent placées" (396).

Cet emprunt méthodologique semble pouvoir convenir à l'étude des jeux :

a) Si l'on reconnaît que l'histoire naturelle et ses techniques est ce qu'on trouve à la racine des sciences de l'homme ;

b) Si l'on admet avec Foucault qu'"il y a histoire naturelle lorsque le Même et l'Autre n'appartiennent qu'à un seul espace" (397) ..

Car bien que les jeux, si innombrables, diffèrent par leurs superficie ou périphérie, ils se rencontrent et s'identifient en profondeur et en leur centre, étant donné qu'ils appartiennent au même espace social où la compétition est de règle. Ce recours à l'histoire naturelle permet de mieux comprendre en quoi les jeux, si multiples en leurs déploiements, sont un en leur nature, grâce à l'esprit de compétition qui est leur contante nucléaire.

Le jeu est donc une espèce culturelle qu'il importe de percevoir et de situer comme telle au milieu des autres espèces culturelles qui, chacune à sa manière, mais toutes de manière convergente, expriment l'homme. On peut, pour éviter toute connotation botanique ou zoologique, parler de genres culturels, avec référence à l'architecture, à la musique, à la danse, qui s'interpénètrent et qui ne sont point étrangères au jeu de par leur parenté esthétique.

La recevabilité de cette hypothèse nouvelle ne peut être envisagée qu'après une étude comparée des jeux.

CHAPITRE V : LES JEUX BANTOUS : ESSAI DE COMPARAISON  
ET D'ANALYSE FORMELLES

A - DE LA PARENTE LEXICALE CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE

- Le jeu est un genre culturel à part entière dont la particularité est de combiner plusieurs arts. Sans en être la synthèse, le jeu emprunte occasionnellement à tous. Aussi s'appréhende-t-il volontiers comme une donnée éclectique dont le fonctionnement en société s'apparente, sur le plan de la forme, à celui du conte.

- Notre enquête sur le terrain a porté sur une cinquantaine de villages et a permis d'identifier quarante huit jeux distincts, d'importance inégale. Cette couverture suggère un constat : pour tous les Bantous du Centre, le jeu est une réalité sociale permanente et vivante. On peut cependant se demander si pour les divers groupes ethniques enquêtés la réalité du jeu présente quelque identité ou si elle ne s'appréhende qu'en termes de différences, ou même d'opposition. La première interrogation revient à savoir si les Bantous du Centre ont une perception homogène du jeu ou si à l'intérieur de l'espace humain circonscrit le phénomène du jeu est hétérogène. Les apparences peuvent inciter à affirmer l'une ou l'autre réponse. Mais nous voudrions, par-delà ces apparences, tenter d'établir le fait recherché, l'établissement pouvant seul favoriser une lecture crédible du fait social.

Trois critères de comparaison nous retiendront. Ils ont l'avantage d'être apparemment les plus simples. En réalité ils sont privilégiés pour leur valeur probante car ils présentent d'emblée une allure d'évidence :

- a) - le lexique
- b) - la parenté des versions
- c) - les similarités performanciennes.

a) Comparaison lexicale

Le lexique que les Bantous du Centre utilisent pour désigner le jeu, le joueur et l'action de jouer frappe par sa similarité. A quelques exceptions près, il s'agit pratiquement des mêmes mots, ou des mots procédant du même etymon. Mais le terme "jeux" prête à confusion du fait que dans les langues bantoues sa traduction englobe des prestations différentes : "les loisirs", les "distractions", les "festivités", etc...

Les Bantous du Centre utilisent ce mot dans cette acception large et spontanée pour désigner tout ce qui est divertissement. Le terme par lequel ils évoquent les jeux "proprement dits" est ainsi le même qui désigne les "dances". Il faut souvent insister pour qu'ils établissent la différence entre jeu et danse. Le tableau qui suit montre que les Bantous du Centre ont des termes spécifiques pour distinguer les deux activités.

Tableau IV      Désignation de "jeux" et "dances"  
chez quelques Bantous du Centre.

Ethnie	Jeux	Dances
Bafia	r <sup>+</sup> cab	r+dél <sup>+</sup> , mädél <sup>+</sup>
Banen	metekun	mepin
Basaá	mintuk	malok
Diboum	macab	hiem
Lemande	macakan	mebina (Ossimb) monok (Tobanye)
Mbang	macab	mabok

Remarques

a) Un examen sommaire de ce tableau permet de percevoir la distinction au niveau lexical des "jeux" et des "dances". Mais à l'intérieur d'une même rubrique, il est également possible de percevoir des similitudes, comme si le mot revenait sous diverses formes, avec quelques modifications explicables par les lois de la phonétique ou de la phonologie.

b) On observe ainsi que sous la rubrique "dances", les Lemande d'Ossimb disent *mebina* et les Lemande de Tobanye *mənək*. Les premiers se rapprochent du mot *məpin* et les seconds du mot *basaá malək*. S'il est hasardeux de dire quelle langue a emprunté à l'autre, il est possible de faire un constat de parenté.

c) Les Diboum désignent les "dances" par le mot *hiem*. C'est par le mot *hiembi* que les Basaá désignent également la danse. Il faut relever que le mot *hiembi* signifie prosaïquement "chant". Il ne signifie "danse" que dans un usage poétique. Alors le *basaá* originel dit *yem* pour "danser". C'est le cas dans le jeu *tigo mbaŋ*. La langue *diboum* étant demeurée très proche du *basaá* archaïque a conservé le terme *hiem*: "dances", "danser".

Le tableau IV qui suit se limite aux termes "jeux" "joueur", "jouer" : il offre un plus large aperçu sur la parenté lexicale des langues bantoues. Une étude lexicométrique fouillée permettrait de mieux cerner la parenté lexicale ici indiquée. En effet, il serait passionnant d'isoler la souche commune, le radical des termes ici retenus. Cette tâche ne va cependant point sans risque, étant donné qu'aucune des langues évoquées n'est établie sans controverses

comme langue mère.

Pourtant deux hypothèses apparemment exclusives mais en réalité complémentaires peuvent être émises :

Tableau V : La Désignation de la notion de "jeux"  
chez les Bantous du Centre.

	BAFIA	BANEN	BANYOMEN	BASSA	BASOO	DIBUM	LEMANDE
Lès Jeux	t+ tsab	metekun	mən	mintuk	mintok	macab	macakən
Jouer	r+ tsabk+	otekun	kəndəno	tuk	tok	ecab	ocakən
Le joueur	ntsabk+	mutekun	əngondəno	ntok	ncab	mocakən	motmacab

MBANG	NYOKON	YABASSI	Y A M B S S A				YAMBETA
			ELIP	EMAALA	GUNU	YANGBEN	
macab	matsigen	mintok	tuəndəno	tuyan	encəno	mayan	mecekun
motmacab	mətsigen	mo no lé a ntok	əndənd	eyeyitan	ucəni	eyen	mucekun

1) - Une langue mère encore à identifier ayant servi de souche commune aux différents groupes ethnique, les nuances et les diversités observées ne seraient imputables qu'aux multiples migrations des Bantous du Centre.

2) - Des groupes ethniques très différents auraient adopté des faits et termes communs ou proches - grâce au processus des emprunts explicables par les contacts linguistiques.

Malgré la fascination que peuvent exercer de telles hypothèses, le calcul de la parenté lexicale chez les Bantous du Centre peut s'avérer inutile. Un tel calcul, objet de la dialectométrie, permettrait certes d'identifier cette langue mère encore appelée proto. Il favoriserait l'identification de la langue bantoue la plus ancienne par le phénomène du rapprochement entre une langue bantoue donnée et le proto ainsi repéré. Mais cette comparaison n'offrirait rien de décisif et ne jouerait, au mieux, qu'un rôle d'hypothèse, étant donné l'inexistence du moindre locuteur du proto. Aussi bien est-ce dans ce contexte d'hypothèse que la théorie diffusionniste pourrait s'appliquer, l'ancienneté d'une langue, d'un nom de jeu et peut-être d'un jeu pouvant localiser l'aire d'origine du jeu en question, et donc un foyer culturel.

Cet exercice de dialectométrie<sup>(398)</sup> nous sert davantage comme hypothèse de recherche que pour ses résultats. Il commence par deux préalables : l'indication de ressemblance.

- Règles du changement phonétique

t devient  devant a ou o

b - disparaît devant i (i fermé)  
- devient p ou mb devant a et u

k, très dur reste inchangé

i devient ə u, a partout ailleurs

u devient o, u, ə, a

devient souvent ε devant n

- Le jugement de ressemblance

Soient des parlars A et B

1°) Si les deux formes correspondant à un même item de la liste, sont identiques aux correspondances régulières près, on leur attribue la valeur 1.

2°) Si entre les deux formes on peut établir une relation mettant en jeu des correspondances régulières, on leur attribue la valeur 0,75.

3°) Si entre les deux formes on ne peut établir qu'une ressemblance générale laissant supposer une origine commune mais par le biais des correspondances non établies, on leur attribue la valeur 0,50.

4°) Si les deux formes de toute évidence ne peuvent être reliées par une correspondance phonique plausible, c'est-à-dire si elles se rattachent à des étymons différents, on leur attribue la valeur 0.

Le corpus qu'il faut normalement retenir pour que le calcul lexico-statistique aboutisse à des résultats décisifs doit comporter entre 100 et 120 items. Analyser 120 items des 12 langues de notre échantillon eût été passionnant, mais nous aurait par trop éloigné de notre modeste préoccupation. Il ne nous a même plus paru indispensable de

retenir les 33 items initialement presentis (cf. annexe), les besoins d'illustration et d'expérimentation nous ayant suggéré de ne conserver que les dix items que les Bantous du Centre associent le plus étroitement à la notion de jeu. (Tableau VI)

Tableau VI

Français	Bafia	Banié	Banya	Banyomen	Basaa	Bonek
1. Les jeux	tsab	metekun	majogo	mən	mɪntuk	mæcəkun
2. jouer	tsabk	otekun	joga	kəndənc	tuk	cəkun
3. joueur	tsabki	mutekun	njoga	ɔngəndənc	ntuk	mucəkun
4. gagner	ridi	osup	imbəniɛ	kolan	búm	tətɔnɛniɛ
5. perdre	rtdimzt	ɔnimfn	imbəlen	kúnimí	nimfs	tətálɔsɛ
6. vaincre	rtyák	usup		kobam	búm	tətɔnəwini
7. pions	bam	pánándɔŋ	mbàgà	ántán	dibán	oka
8. fille	gɔn	múnámusɛn	mana nwayo	ombodom	mángé múdá	ɛtɛniɛ
9. garçon	delt	ɛnókoemənd	mana nomo	onobet	mángé munlom	ɔsɛnɛmɛn
10. Disquali- fier	rtsott	ofemi	pumsi	kùliùgi	pemes	nəkafam

7

8

9

10

11

12

Dibum	Lemande	Mbang	Nyokon	Yabassi	Elip
macab	macakɔn	macab	matsingen	mintok	tuɔ́ndɔ́nd
ecab	ɔcakɔn	acab	tsigen	ntok	kuɔ́ndɔ́nd
ncab	mocakɔn	mutmacab	metdigen	mónólé á ntok	oŋóndónd
pee	oyák	ábug	onyie	leb	-
bórá	onyímis	ábólan	osám	bólon	kùnímie
maŋ	elaŋ	-	páá	máŋ	ndaŋ
man ntaa	-	menge ntángá	onyieŋ	nduŋ mán motòá	mùúŋ aiyòndòmònd
man molúm	ɔnók	menge páam	andàà	nduŋ mán molom	mùúŋ aiyó ngand
pee	oyák	ábug	onyie	leb	kùkite
pímí	owààŋia	somé	ásomb	peme	kiheme

Tableau VII: Etude du proto

	1. Jeux	2. Jouer	3. Joueur	4. Gagner	5. Perdre
1. bafia	tsab	tsab-ki	n-tsab-ki	ridi	riðimzt
2. banen	metekun	s-tekun	mu-tekun	o-sup	o-nimin
3. banya	ma-jogo	joga	n-joga	í-mbomie	i-mbolen
4. banyomen	mən	k-əndəɔ	k-əndəɔ	kolan	ku-nimi
5. basaá	mí-ntuk	tuk	n-tuk	búm	nimís
6. bonek	mə-cəkun	cəkun	mu-cəkun	tətənənyie	-lose
7. dibum	ma-cab	e-cab	n-cab	pee	bórá
8. lemande	ma-cakən	ə-cakən	mə-cakən	oyák	o-nyimís
9. mbang	ma-cab	a-cab	ma-cab	ábug	á-bólan
10. nyokon	ma-tsígen	tsígen	me-tsígen	onyie	o-sám
11. yabassi	mi-ntok	ntok	n-tok	leb	bəlan
12. elip	tu-əndənd	ku-əndənd	oŋəndənd		ku-nimie
+	-tuk	-tuk-i	-túk-i		

6. Vaincre	7. Pions	8. Fille	9. Garçon	10. Disqualifier
r+yák	bam	gɔn	de.lɪ	r+sotɪ
u-sup	-ndɔŋ	-muen	-koemɔnd	ofemí
	mbàŋ-à	-nwayo	-nomo	pumsi
koban	à-ntán	ombodom	onɔbet	kù-liùgi
búm	dí-báŋ	-múdá	-muunlom	pemes
-newìní	oka	etenyie	-sènemen	nokafam
pee	maŋ	-ntaa	-molúm	pímí
oyák	e-laŋ	-wuunj	ɔ-nók	owààŋia
ábug		-tjáŋgá	-pám	nsome
o-nyie	pàá	onyien	andàà	à-somb
leb	maŋ	-motàá	molom	peme
kù-kite	ndaŋ	-yònmònd	yo-ugand	ki-heme
	bán			

Car il ressort de l'étude du proto (Tableau VII) que les items périphériques sont si distants qu'il est sans intérêt d'en amorcer l'analyse. Seuls les items centraux tels que jeu, joueur, jouer, pions, permettent la constitution du proto. Les deux items "fille" et "garçon" pourtant incontournables dans la pratique du jeu chez les Bantous du Centre ont révélé fort peu de parenté dans les langues retenues.

La référence même au Bantou central tel que A. E. MEUSSEN<sup>(399)</sup> l'a décrit, ne nous propose que kadí pour "fille" et kuenge pour "garçon". Mais il fallait établir ce constat d'échec et non seulement l'affirmer. Car il en découle des conclusions instructives :

a/ Chez les Bantous du Centre le jeu est une réalité socio-culturelle partagée dont l'ancienneté et la similitude sont représentées dans les langues des divers groupes ethniques.

b/ Un corpus élargi aurait peut-être mieux établi les distances et les parentés linguistiques. Mais les valeurs de ressemblances telles qu'elles ressortent des tableaux VII et VIII n'auraient pas connu de modifications sensibles.

c/ Les plus fortes parentés linguistiques s'expliquent par l'histoire du peuplement de la zone étudiée ; mais les plus fortes distances, l'inexistence même de toute parenté linguistique dans cette zone carrefour où les jeux sont, eux, pratiquement les mêmes, montrent avec quelque insistance que les similarités ludologiques ne sont pas forcément liées aux langues ; et que la culture, chez les Bantous du Centre, peut être indépendante de la langue qui la véhicule.

Ce phénomène perceptible à travers les synonymies ludologiques (tableau XII) trouve une confirmation et un début d'explication grâce à un détour par la lexico-statistique.

Comment lire sans difficulté le tableau IX<sup>c</sup> relatif à notre esquisse de dialectométrie ?

. Les douze langues de notre corpus rangées horizontalement, portent les numéros de 1 à 12 ; elles figurent dans la ligne supérieure du tableau. Chaque numéro désigne la langue à comparer. La ligne immédiatement inférieure rassemble les numéros des langues de comparaison.

. La colonne verticale dite des items lexicaux désigne les termes retenus comme constituant le champ sémantique des jeux.

. Compte tenu du jugement de ressemblance formulé et des règles de changement phonétique rappelés plus haut, nous pouvons comparer le Banen au Lemande, le Dibum au Yabassi, le Mbang au Nyokon à titre d'illustration et de mise en train.

Tableau VIII Comment lire le tableau IX des valeurs de ressemblance

Item lexical	Banen	Lemande	Taux de ressemblance	Critère de jugement
N° 1 - Jeux	metekun	macakən	0,50	N° 3
N° 2 - Jouer	otekun	ocakən	0,50	N° 3
N° 3 - Joueur	mutekun	mocakən	0,50	N° 3
N° 4 - Gagner	osup	oyak	0	N° 4

Ce phénomène perceptible à travers les synonymies ludologiques (tableau XII) trouve une confirmation et un début d'explication grâce à un détour par la lexico-statistique.

Comment lire sans difficulté le tableau IX<sup>c</sup> relatif à notre esquisse de dialectométrie ?

. Les douze langues de notre corpus rangées horizontalement, portent les numéros de 1 à 12 ; elles figurent dans la ligne supérieure du tableau. Chaque numéro désigne la langue à comparer. La ligne immédiatement inférieure rassemble les numéros des langues de comparaison.

. La colonne verticale dite des items lexicaux désigne les termes retenus comme constituant le champ sémantique des jeux.

. Compte tenu du jugement de ressemblance formulé et des règles de changement phonétique rappelés plus haut, nous pouvons comparer le Banen au Lemande, le Dibum au Yabassi, le Mbang au Nyokon à titre d'illustration et de mise en train.

Tableau VIII Comment lire le tableau IX des valeurs de ressemblance

Item lexical	Banen	Lemande	Taux de ressemblance	Critère de jugement
N° 1 - Jeux	metekun	macakən	0,50	N° 3
N° 2 - Jouer	otekun	ocakən	0,50	N° 3
N° 3 - Joueur	mutekun	mocakən	0,50	N° 3
N° 4 - Gagner	osup	oyak	0	N° 4

Item lexical	Banen	Lemande	Taux de ressemblance	Critère de jugement
N° 5. Perdre	onimín	onyimis	0,75	N° 2
N° 10. Disqualifier	ofemi	owàània	0	N° 4
	Dibum	Yabassi		
N° 1. Jeux	macab	mintok	0,50	N° 3 <sup>(+)</sup>
N° 4. Gagner	pee	leb	0	N° 4
N° 5. Perdre	bórá	bólon	0,75	N° 2
N° 7. Pions	man	mán	1	N° 1
N° 10. Disqualifier	pímf	peme	1	N° 1
	Mbang	Nyokon		
N° 1. Jeux	macab	matsigen	0	N° 4
N° 10 Disqualifier	some	ásomb	0,75	

(+) Radical lointain commun : tuk-i eu égard aux lois du changement phonétique.

Tableau IX : Les Valeurs de ressemblance

	Valeurs de ressemblance																							
	1												2											
items lexicaux	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1. Les jeux	0	0	0	0	0	050	0	050	0	0	0	0	0	0	075	0	050	0	0	0	0			
2. jouer	0	0	0	0	0	050	0	050	0	0	0	0	0	0	075	0	050	0	0	0	0			
3. joueur	0	0	0	0	0	050	0	050	0	0	0	0	0	0	075	0	050	0	0	0	0			
4. gagner	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	050	0	0	0			
5. perdre	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	075	050	0	0	075	0	0	0	075			
6. vaincre	0	0	0	0	0	0	050	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	050	0	0	0			
7. pions	0	050	0	0	0	0	0	0	050	0	0	050	0	050	0	050	050	050		050	075			
8. fille	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
9. garçon	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
10. disqualif.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Total/10	0	050	0	0	0	1,50	050	1,50	050	0	0	050	075	1	225	050	2,75	1	0	050	1,50			
Taux de ressemblance en %	0	5	0	0	0	15	5	15	5	0	0	5	7,5	10	22,5	5	27,5	10	0	5	15			

3									4							
4	5	6	7	8	9	10	11	12	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	050
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	050
0	0	0	0	0	0	050	0		0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	0	075	0	075	0	0	075	0	0	0	1
									075	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	050	050		050	050	050	060	0	050	050		050	050	050
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	050	0	050	0	0	0	050	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1,50	0	1	050	0	1	1,75	050	2	0	050	1,25	0	050	050	2,50
0	15	0	10	5	0	10	17,5	5	20	0	5	12,5	0	5	5	25

5							6						7					
6	7	8	9	10	11	12	7	8	9	10	11	12	8	9	10	11	12	
0	050	0	050	0	075	0	0	075	0	0	0	0	0	1	0	050	0	
0	050	0	050	0	075	0	0	075	0	0	0	0	0	1	0	050	0	
0	050	0	050	0	075	0	0	075	0	0	0	0	0	1	0	050	0	
0	0	0	050	0	0		0	0	0	075	0		0	0	0	0		
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	075	0	075	0	
0	0	0	050	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
0	050	075		050	050	075	0	0		0	0	0	050		050	1	050	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	075	0	0	0	050	0	1	0	
0	075	0	0	0	075	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
0	075	0	0	0	1	050	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	050	
0	275	175	250	050	450	125	0	225	0	150	0	0	050	425	050	625	10	
0	27,5	17,5	25	5	45	12,5	0	22,5	0	15	0	0	5	42,5	5	62,5	10	

9	10	11	12	10	11	12	11	12	12	
0	0	0	0	0	050	0	0	0	0	1. Jeux
0	0	0	0	0	050	0	0	0	0	2. Jouer
0	0	0	0	0	050	0	0	0	0	3. Joueur
0	0	0		0	0	0				4. gagner
0	0	0	075	0	1	0	0	0	0	5. perdre
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6. vaincre
	050	050	050				050	050	050	7. pions
0	0	0	0	0	050	0	0	0	0	8. fille
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9. garçon
0	0	0	0	075	0	0	0	0	050	10. disqualifier
0	050	050	125	075	3	0	050	050	1	Total/10
0	5	5	12,5	7,5	30	0	5	5	10	Taux de ressemblance en %

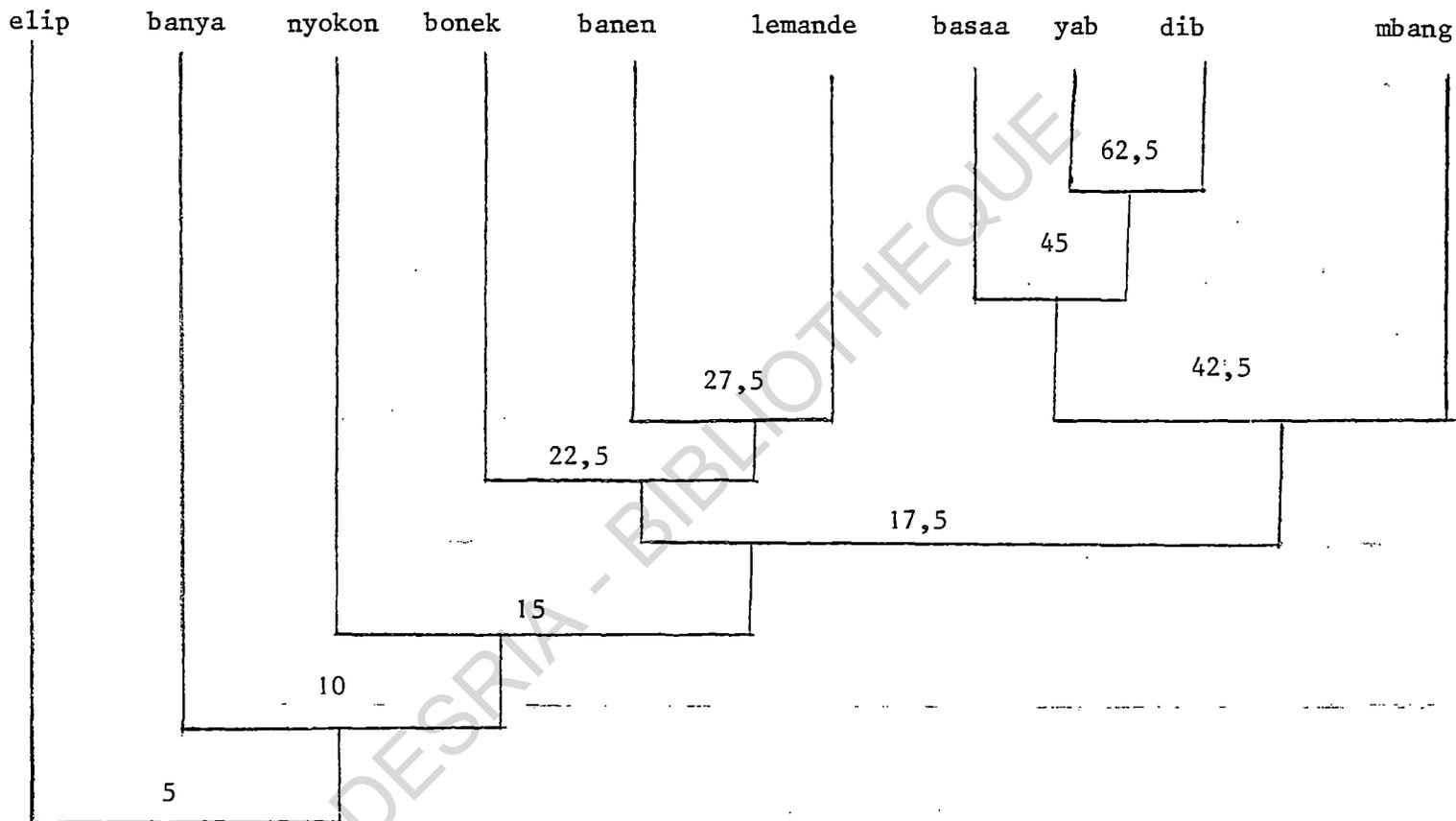
Tableau X : Matrice de ressemblance

(Récapitule les degrés de parenté entre les langues de notre corpus sur la base de dix items lexicaux relatifs au champ sémantique des jeux).

1- bafia												
2- banen	0											
3- banya	5	5										
4- banyomen	0	7,5	0									
5- basaa	0	10	15	20								
6- bonek	0	22,5	0	0	0							
7- dibum	15	5	10	5	27,5	0						
8- lemande	5	27,5	5	12,5	17,5	22,5	5					
9- mbang	15	10	0	0	25	0	42,5	0				
10- nyokon	5	0	10	5	5	15	5	5	7,5			
11- yabassi	0	5	17,5	5	45	0	62,5	5	30	5		
12- elip	0	15	5	25	12,5	0	10	12,5	0	5	10	
	baf	ban	bany	banyom	basaa	bonek	dibum	lem	mbang	nyok	yabassi	(elip)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Tableau XI (suite)

Ce graphique dit du voisin le plus proche, permet de visualiser les distances linguistiques entre les éléments du corpus.



Cet effort d'éclairage par la lexico-statistique est prolongé par la comparaison lexico-structurale.

## B - COMPARAISON LEXICO-STRUCTURELLE

Par comparaison lexico-structurelle, nous désignons l'effort qui consiste à préciser la parenté des jeux ou synonymies ludologiques, l'identité quasi générale de leurs paramètres formels et leurs similarités performanciennes.

### a) Synonymies ludologiques (400)

Les Synonymies ludologiques, telles qu'elles apparaissent dans le tableau XII indiquent les différentes dénominations sous lesquelles le même jeu apparaît dans les divers groupes ethniques enquêtés. Elles établissent l'extension d'un jeu donné chez les Bantous du Centre.

En dépit de quelques nuances enregistrées, les jeux ainsi collectés comportent, pour leur grande majorité, des structures et principes identiques sous des dénominations variées eu égard aux langues des groupes qui les pratiquent. Cette particularité repose le problème des rapports entre la langue comme support culturel et le contenu culturel que ce support véhicule. La mise en lumière des synonymies ludologiques renforce l'idée que la diversité linguistique des Bantous du Centre est inversement proportionnelle à la communauté de leur fonds culturel.

Le tableau XII dit des synonymies ludologiques expose nos résultats sous la forme de fractions, pour les seuls besoins de la présentation. Le numérateur indique les occurrences des jeux (cf. tableau III et le dénominateur les différentes dénominations sous lesquelles le même jeu apparaît. Il s'agit en fait de cette extension que le tableau XIII présente aussitôt après par ordre décroissant.

<u>Enjal</u> 22/12	<u>Mbam</u> 13/12	<u>Hetóbbé</u> 13/9	<u>Hiángá Hiángá</u> 21/8
njika njeka (Botbea, Nkak Njock Pendjock, Ngonga Likundbaam)  Hila (Omeng) Hela (Banen)  Elai (Bonek)  Ondum (Banyomen) Onda  Pandane (Begui)  Heláála (Bunyunnuluk)  Ntáná (Guboba)  Ponge (Mbang, Dibum)  Pongi (Yabassi)  Njik (Mosse, Logdeng)	náta  ngék (Basaá) ngeka (Basoo)  Tue (Bakoko) Pióŋ (Babeta)  ngáŋe ou nsop (Begui) Betemba ou Sote (Gueboba)  Tsíli (Guefigure)  Helande (Ossimb I)  Ekotie (Balamba)	ngam (Basaa du Nyong et Kellé) Malenna (Botbea)  Híkábá (Likundbaam, nwamb) páá (nyokon)  Onka (Babeta, Banyomen)  Heláála (Ossimb I, Tchekos) Ndán (Bombato)  jákás (Mbang, Dibum)  Heká (Banen)	Aloabade (Ndok bassaben) Ombama (Mossa, Ndok man...) Ketaa (Babeta)  Ombar (Lemande) sambia (Yoro)  Ncambia (Gueboba)  Dikumba (Mbang, Dibum) mbar (basaa)
<u>Enjal</u> 13/7	<u>Mbam</u> 12/7	<u>Hetóbbé</u> 7/7	<u>Hiángá Hiángá</u> 6/5
Nyomb (Beny, Yoro) masiŋ (Basaa, Mbang, Dibum)  onoo (Babeta, Banyomen)  ncaa (gueboba)  mpol (manjánján (Basaa) mesine (Guefigure)	mbam (Basaa-Nyong et Kellé Ngambé, Ndom) ondŋ (Lemande)  Bacánglán (Basaa : Pouma et Sokelle) Bacánglá (Bakoko)  ntŋ (Babeta, Yambeta)  ton (nyokon)  ndŋo (Bonek)	hikotø  hingeye (Nituhu, Bonek)  makele (Begui)  mekili (Babeta)  mekelee (kilkoto)  nsalia (Balamba)  hetóbbé (Ndokohok)	A máŋá máŋá (Basaá) Fika Fika mbor mbor (Basaa)  Hianga Hianga (basa'a) lékém lékém twáále (Lemande, Bunyunnuluk) láŋá láŋá sówé (Mbang)

<p><u>Engel</u> 8/5            ndɔŋ (Likundbaam, nyahoo, Sokelle)            Ngele (Ngonga)            tég tégé (Balamba)            ngere (Mbang, Dibum)            Engel (Ndogbassaben)</p>	<p><u>Henge</u> 6/5            Henge (Likundbaam)            Hefét na móló (Ndokohok)            sakwo (Matomb)            sapo (Nkak nzok)            móló (Mosse, Lokndeng)</p>	<p><u>Lisuk lisuk</u> 17/5            Lisuk lisuk (basaa)            sógá s'ó (Mbang, Dibum)            sukudu sukudu (Banen)            zoki zoki (Nyokon)            Abal mison mison (Lemande)</p>	<p><u>miɔŋ</u> 10/5            masól (Basaa)            s'ólá s'ólá Ndokmem Lokndeng)            miɔŋ (Mbang)            Hipítim (Ndokohok)            Hepena mbanan (Ossimb I)</p>
<p><u>Nlumé ngén</u> 11/5            ndum (basaa-Nyong et Kellé)            Nlumé ngén            Inɔŋ (yambassa-Yoro)            Nkenge todo (Basaa-matomb)            Ruma ngando (mang, Dibum)</p>	<p><u>Bon bi ngoo ya nzok</u> 10/4            Nlom ngoi liúŋ li b'ón            njé i yé i njel (Basaa)            njok bi mal me b'ón (Basaa)            Bon bi ngoo ya nzok (Mbang)</p>	<p><u>Hebiosie</u> 3/4            Hesiosio (Bunyuguluk)            Kisilíáá (Kilkoto)            Liháá (Basaa)            Hebiosie (Ossimb I)</p>	<p><u>Mban Ngoma</u> 5/4            Mban ngoma (Menge Basaa)            Mban ngoo (Manjab-basa'a)            Hiban wáalom (Nwamb-basaá)            Hebangandé (ndokohok-Banen)</p>
<p><u>Obihienel</u> 5/4            Ndɔŋgo            Nlé (nyahoo)            Obihienel (Ossimb I)</p>	<p><u>Ekwaásé</u> 3/3            sigá hik'ó (Basaa)            bank'óróté (Mbang)            Ekwaasé (Bunyuguluk)</p>	<p><u>kúumba kúumba</u> 7/3            kukumba yegle ye (Song-Mbong)            Henyan (Tchecos)            kúumba kúumba (Basaa)</p>	<p><u>Inálan</u> 8/3            Lingok (Basaa)            Benálanand (Beny)            Inálan (Yoro)</p>
<p><u>Ndi ndimé</u> 3/3            ndi ndimé (Nyahoo)            Ndi ndima (Ngonga)            Njéé a ye matin (Mbenge)</p>	<p><u>Bike</u> 2/2            Bike (Pendjock)            Pinchi (Kilkoto)</p>	<p><u>Hienelienelie</u> 2/2            nginá (Basaa)            Hienelienelie (Ossimb I)</p>	<p><u>Ituŋ-tuŋ</u> 2/2            ngaa likai (Basaa)            Ituŋ tuŋ (Mosse-Banen)</p>

Kón mātúdí 2/2

Bakón bá túdú (Makot)

Kón mātudí (Matomb)

Mahona 2/2

Hipít (Etundu)

Mahona (Pendjock)

Makee 3/2

Otetá (Tchekos)

Makee (Nyahoo)

Man njok 2/2

Man njok (Nkak Nzok)

Makondo ma njok (Basaa)

Man hise 4/2

Man hise (Basaa)

A ngolon (Nkak nzok)

Musulén 2/2

Manimbla (Basaa)

Musulén (Ossimb I)

Ngó nconog 6/2

Ngó nconog (Basaa)

Kingolo (Basaa de  
Ngonga)

Nwékóó 2/2

Buti bɔhekɔl (Ndokohok)

nwékóó (Yabassi)

Tigo mban 3/2

Ombaí (Ndokbassaben)

Tigo mban

A mɔɔ mɔ e 8/2

A mɔɔ mɔ e (Basaa)

bengé 1/1

bengé (Mbang)

jóm lí ngán púta 1/1

jóm lí nganputa (Yabassi)

Ecakolea 1/1

Ecakolea (Gueboba)

Hiagá 1/1

Hiaga (Massok)

Likéngé lí ngenge todo  
1/1

Likéngé lí ngenge todo  
(Massok)

Mbán pá 1/1

Mbán pá (Manjánján)

Mbo 1/1

mbo (Massok)

Mintug mí líségé 1/1

mintug mí líségé (Basaa)

Mbon 1/1

Mbon (Basaa)

Njáá 1/1

njáá (Pendjock)

njángá 1/1

Njángá (Massok)

Nkóngó 1/1

Nkóngó (Mbang)

ncólí 1/1

ncólí (Gueboba)

Títí 1/1

títí (Basaa)

Tableau XIII. Classement des extensions des jeux par ordre de grandeur décroissant (401)

(1)	Hela	x 12	(26)	máhoŋa	x 2
(2)	ŋáta	x 12	(27)	makee	x 2
(3)	hikáɓá	x 9	(28)	maŋ njɔk	x 2
(4)	mbaŋ	x 8	(29)	mán hise	x 2
(5)	enjal	x 7	(30)	musylén	x 2
(6)	mbam	x 7	(31)	ngo nconog	x 2
(7)	hetɔbé	x 7	(32)	nwékóó	x 2
(8)	hiángá hiángá	x 5	(33)	tigo mbaŋ	x 2
(9)	engel	x 5	(34)	a mɔɔ mɔ e	x 1
(10)	henge	x 5	(35)	béngé	x 1
(11)	lisuk lisuk	x 5	(36)	jóm lí ngán puta	x 1
(12)	míɔŋ	x 5	(37)	ecakɔlea	x 1
(13)	nlumé ngéŋ	x 5	(38)	hiágá	x 1
(14)	bɔn bi ngoo yandzɔk	x 4	(39)	likéngé linkenge	x 1
(15)	Hebiosie	x 4	(40)	mbán pá	x 1
(16)	mbán ngoma	x 4	(41)	mbo	x 1
(17)	obihienel	x 4	(42)	mintug mí lí séngé	x 1
(18)	ekwáásé	x 3	(43)	mbon	x 1
(19)	kúúmbá kúúmbá	x 3	(44)	njáá	x 1
(20)	inálánán	x 3	(45)	njángá	x 1
(21)	ndí ndimé	x 3	(46)	ŋkóŋgó	x 1
(22)	bike	x 2	(47)	ncóli	x 1
(23)	hienelienelie	x 2	(48)	títi	x 1
(24)	itun tun	x 2			
(25)	kóŋ mátúdi	x 2			

b) - Les paramètres formels des jeux

Les paramètres formels désignent les éléments fondamentaux autour desquels s'organise un jeu donné. Nous tentons de les identifier dans le tableau XIV. Cet effort d'identification, quelque sommaire qu'il soit, est d'un recours certain dans l'interprétation ultérieure des jeux concernés. Qu'il nous suffise donc, pour le moment, d'explicitier les dix rubriques retenues.

1/ "jeu" - désigne le nom sous lequel le jeu étudié est le plus connu des Bantous du Centre comme le montrent déjà les tableaux III et XII

2/ "statut" - précise la nature solitaire ou collective du jeu dans la communauté.

3/ "Participants" - indique si le jeu est réservé aux filles, aux garçons ou s'il est mixte, certains jeux pouvant être pratiqués par des adultes, en exclusivité ou en association avec les enfants.

4/ "Personnages" - dans la pratique du jeu, certains "participants" sont des rôles précis tandis que d'autres représentent. Tous s'approprient comme "personnages" du jeu. Il arrive même souvent que les chants exécutés évoquent des êtres dont la connaissance n'est pas inutile dans la compréhension du jeu. Ces êtres ne sont pas à proprement parler des personnages, mais une troisième catégorie que nous appelons "actants culturels", et dont nous parlons dans le chapitre intitulé "Le Jeu et ses signes".

5/ "Chant" - les jeux des Bantous du Centre se répartissent en deux principales catégories : les ludes, jeux où

aucun chant n'est exécuté, et les canteludés, jeux accompagnés d'un chant ou fondés sur un chant. Cette association du chant à l'exécution matérielle du jeu ou performance ludique méritera qu'on s'y arrête pour son impact esthétique.

6/ "Accessoires" - la performance ludique ou exécution matérielle du jeu nécessite parfois l'usage de matériaux précis. Il n'est pas indifférent d'identifier ces divers matériaux et de les analyser, car ils sont susceptibles d'éclairer les rapports du joueur avec son environnement.

7/ "Tracé géométrique" - l'exécution d'un jeu implique toujours un tracé, réel ou fictif, sur l'aire de jeu. Peut-être la figure ainsi tracée comporte-t-elle une explication ?

Car pourquoi aurait-on un cercle, un losange plutôt qu'un trapèze ou un carré ? Le tracé géométrique ne pourrait-il éventuellement constituer une clé de l'organisation et de l'occupation de l'espace par l'homme-qui-joue ?

8/ "Ressorts" - les jeux sont des mécanismes sociaux qui ne fonctionnent que sur la base de ressorts psychiques déterminés. Roger CAILLOIS l'a montré. De tels ressorts existent-ils chez les Bantous du Centre ? Si oui, seraient-ils les mêmes que ceux identifiés et classés par R. CAILLOIS ? En aurait-on de particuliers et quelle serait l'explication profonde de cette éventuelle originalité ?

9/ "Espace" - les jeux se déploient nécessairement sur un espace donné, réel ou fictif, dont les limites peuvent être matérialisées ou imaginaires (cf. tracé géométrique). Les Bantous du Centre ont-ils, pour leurs jeux, un espace

privilégié ? Où jouent-ils ?

10/ "Valeurs" - désigne l'objet de quête, la valeur culturelle ou l'aptitude qui tend le ressort du jeu, et en fonction de laquelle la partie se dénoue. C'est toujours en fonction de cette valeur culturelle que tout se joue. Le principe du jeu n'est donc rien de moins que la valeur sociale qu'une communauté propose à ses membres pour les besoins de pérennité. L'existence obligée du principe est encore ce qui fait échec à la gratuité dont les utilitaristes taxent le jeu.

Le tableau XIV ci-dessous présente une vue synoptique des dix paramètres formels retenus. Il s'en dégage quelques conclusions partielles instructives.

CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

Tableau XIV dit des paramètres formels

Jeu	Statut	Particip- pant	Person- nage	Chant	Accessoires	Tracé géomét.	Ressorts	Espace	Valeurs
Hela	Collec- tif (C)	garçons et adultes	-	-	- Pions. (hehe) ou	cercle	Compéti- tion	Cour ou intérieur	-Calcul stra- tégique -Mathématique
gáta	C	garçons et adultes	-	-	1 fruit, sa- gaie ou arc et flèche	ligne droite	Compéti- tion	Cour	adresse
Hikábá	C	enfants des 2 sexes	-	-	amandes de palme caillou	cercle	Compéti- tion	Cour ou intérieur	adresse
Mban	C	"	malet	Solo et choeur	-	cercle	"	cour	adresse vitesse
Mban	C	garçons et adultes	-	-	languettes de bambou	"	Compéti- sur hasar.	Cour ou intérieur	sort habileté
Enjal	C	garçons et filles	-	-	armes rudi- mentaires	"	Compéti- tion	Cour	Force physi- que endurance
Hetóbé	C	"	-	dialogues (solo et choeur)	-	"	"	"	Force, adresse vitesse
Hiágá	C	"	-	solo	-	1. droite	Compét. sur ha- sard	Cour ou intérieur	Le sort

Engé	C	"	-	-	Toupie	Cercle	Compétition	Cour ou intérieur	distance, durée du parcours de la toupie
Héngé	C	garçons	-	solo et choeur	bambou, feu, arc, cendre	"	hasard	"	le sort
lisuk lisuk	C	garçons et filles	donneur hibou : enfant	solo et choeur	caillou	"	Compétition	"	découverte
Míón	C	"	chien	solo	-	-	"	cour	découverte cachette
Nlumé Ngén	C	garçons et adultes	-	dialogues question-réponses	cailloux amandes	Té ou cercle	Compétition	intérieur	- mémoire - rétention
Bon bi ngoo ya ndzok	C	garçons et filles	marcassin sanglier	solo et choeur	corde	cercle	hasard + compétition	cour	- sélection - force physique
Hebiosie	C	"	-	-	-	-	compétition	cour	célérité
Mban Ngoma	C	"	-	solo et choeur	caillou	cercle	compétition et hasard	cour	découverte observation
Obihienel	C	"	-	-	balançoire	pendule	compétition sur vertige	rives des cours d'eau	griserie et peur
Ekwaásé	C	"	-	solo et choeur	-	ligne droite	compétition	cour	vitesse équilibre
kúúmbá kúúmbá	C	"	épervier poules poussins	solo et choeur	-	cercle	"	"	vitesse vigilance
Inálanan	C	garçons	épervier	-	sagaies	-	compétition	cour	force guerrière
Ndi ndimé	C	garçons et filles	-	-	foulard (sur les yeux)	cercle	"	"	découverte

Bike	C	garçons	-	-	coquilles d'escargots en cônes t.	ligne droite	compétition	cour	adresse
Hieneliengelie	C	garçons et filles	-	-	-	spirale	compétition sur vert.	cour	griserie du vertige
Ituŋ tuŋ	C	garçons	-	-	sarbacanes et "balles" en moelle	-	compétition	cour	puissance de l'arme
kón mátúdí	C	garçons et filles	-	question et réponse	amandes de "hehe ou de	prunes	compétition sur hasard	cour ou intérieur	découverte
Mahona	C	filles et garçons	-	-	amandes de "hehe" ou cail.	cercle	compétition sur hasard	intérieur	découverte
Makee	C	"	-	-	-	-	compétition	cour	vitesse
Maŋ njok	C	"	-	-	fleur	-	compétition hasard	sentier	vigilance vitesse
Man hise	C	"	lièvre	solo et choeur	-	cercle	compétition	cour	célérité force physique
Musulén	C	"	-	-	corde éventuelle	ligne droite	compétition	cour	force phy- sique
ngo nconog	C	"	masque ngo nconog	solo choeur	travestis- sment	cercle	mimétisme	cour	frayeur éducative
Nwékóó	C	filles et garçons	-	chant refrain choeur	gros cailloux	cercle	compétition	cour ou intérieur	vitesse
Tigo mban	C	"	-	chant et choeur	-	"	compétition sur hasard	cour	adresse
A móó mo e	C	"	-	dialogues	-	sablier (cercle)	compétition sur hasard	cour	sélection
bengé	C	"	-	-	caillou ou brindille de bois	cercle	hasard	cour	découverte

jóm lí ngán puta	C	"	ngán puta	solo et choeur	coussin	ligne droite	compétition	cour ou intérieur	adresse, force et vitesse
Ecakolea	solitaire en ap.	femme adulte	-	solo	fruit de bo- bombe (cas tagnettes)	-	compétition de chantage affectif	village	mise en demeure
Hiágá	C	filles et garçons	-	-	cailloux	cercle	compétition	cour ou intérieur	découverte
Likéngé lí nkenge todo	C	"	-	-	amandes de "prunes"	"	"	"	découverte, vigi- lance, adresse
Mbán pá	C	garçons	-	chant	machette, touffe d'her- bes ou chasse mouches	"	"	cour	découverte
mbo	C	filles et garçons	-	-	feuilles de macabo - anneau - ficelle	"	"	cour ou intérieur	découverte
Mintug mí líségé	C	filles et garçons	-	-	ramilles	-	mimétisme simulation	cour	mimétisme social
mboŋ	C	garçons	-	solo choeur	-	"	compétition	cour	vitesse équilibre
njáá	C	"	-	-	ongles	cercle	"	cour	bravoure
Njángá	C	"	-	-	- gazon - corde (pal- me de cocotier	cercle	"	"	adresse
Nkóngó	C	filles et garçons	grenouille	solo et choeur	-	ligne droite	mimétisme	cour	force physique
ncóli	solitaire en app	filles	-	solo	flûte	-	compétition de séduction	village	convaincre de sa beauté
Títí	C	filles et garçons	-	questions réponses stéréoty- pées	-	cercle	compétition	cour ou intérieur	connaissance du milieu

Sur les 48 jeux l'on observe ce qui suit :

+ Statut des jeux - (+)

- 46 jeux sont collectifs soit 95,8%

- Deux jeux sont apparemment solitaires, soit environ 4,1%. Il s'agit de ncoli et ecakolea. Mais ces jeux ne sont solitaires que sur le plan formel. En effet, la jeune fille qui joue de la flûte et la femme adulte qui joue des castagnettes sollicitent l'attention de leur partenaire ou, dans le cas d'ecakolea, de toute personne qui arriverait à passer.

Pour chaque joueuse, l'objectif est de communiquer avec l'autre qui est absent ou simplement lointain, et de l'informer de son intention. La présence du partenaire-adversaire est donc implicite.; son absence formelle oblige à classer les jeux concernés dans la rubrique des jeux solitaires, mais personne ne s'y trompe sur le fond.

Sur cette base, il ne serait pas exagéré de conclure que les Bantous du Centre ignorent l'existence de jeux solitaires. Tout jeu qu'ils pratiquent est exigence de collectivité et de solidarité dans la compétition. Les jeux bantous posent l'altérité comme une incontournable nécessité.

+ Participants

- 37 jeux sont mixtes, soit 77%

- 12 sont réservés au sexe masculin, soit 25%

- 6 sont l'exclusivité de petits garçons, soit 12,5%

---

(+) Le premier paramètre formel, le nom du jeu, vient d'être évoqué à propos des synonymies ludologiques. Sa valeur étant plus d'ordre statistique que sémantique, nous ne le reprenons pas ici.

- 2 jeux sont réservés au sexe féminin, soit 4,1% dont l'un est l'exclusivité des femmes adultes et l'autre celle des jeunes filles, soit 2,07% pour chaque tranche d'âge.

On observe que seuls les petits garçons ont l'exclusivité de certains jeux. Un jeu pratiqué par des adultes peut l'être par des petits, alors que l'obligation de respectabilité interdit l'inverse. Chez les femmes au contraire, l'adulte a le monopole sur *ecakolea*, comme la jeune fille sur *ncoli*. L'obligation de réserve pour l'une et l'autre empêche tout amalgame.

Il ressort de ces calculs indicatifs que la participation au jeu est démocratique chez les Bantous du Centre. Bien que des tendances phallogocratiques apparaissent dans le pourcentage des jeux réservés au sexe masculin. La pratique ludique se précise ainsi comme pratique communautaire.

#### + Personnages

- 38 jeux manquent de personnages, soit 79,1%
- 10 jeux en ont, soit 20,7%

Ces personnages se recrutent dans les multiples univers qui constituent l'environnement de l'homme. Les jeux bantous mettent donc en scène :

- des personnages humains tels que *malet* dans le jeu *mban*, *nganputa* dans le jeu qui porte son nom, *ngə nconog* dans le jeu de ce nom.

Ces personnages sont soit connus comme tels dans l'histoire vécue des peuples (*nganputa*), soit connus comme fonction sociale (*malet* ou maître d'école), soit enfin des

symboles garants d'une certaine morale (ngo nconog).

- des animaux personnages tels que :
- likuŋ (hibou) dans le jeu lisuk lisuk
- mbu (chien) dans le jeu mionŋ
- hisé (lièvre) dans le jeu man hisé
- kúúmba (épervier), dans le jeu de ce nom
- nkongo (grenouille) dans le jeu de ce nom
- Les grenouilles et le sanglier dans le jeu bon bi ngo ya nzok etc...

Par la variété des personnages qu'ils impliquent dans leurs jeux, les Bantous du Centre révèlent qu'ils sollicitent plusieurs "milieux": domestique, sylvestre, diurne et nocturne... Oiseaux, mammifères et batraciens, rien n'est a priori exclu de l'univers ludique. Le jeu des Bantous du Centre vit de son milieu ; la ludologie s'appuie sur l'écologie.

D'autres personnages apparaissent dans les jeux dont le rôle est de représentation : nti, le donneur (cf. lisuk lisuk) a ainsi une charge symbolique ; il figure l'idée selon laquelle c'est une force surnaturelle<sup>(+)</sup>, indépendante de la volonté humaine, qui distribue les enfants. Dans le jeu ngo nconog, c'est le masque qui assume ce rôle. Il véhicule une croyance selon laquelle une puissance non identifiable par l'homme supervise la vie sociale et sanctionne ceux qui contreviennent à l'éthique collective.

+ Le chant

- 24 jeux sur les 48 collectés s'exécutent sans chant, soit 50% du corpus.

- 14 jeux comportent des choeurs et des soli, soit 29,1%

---

(+) Nous y reviendrons plus loin pendant l'essai d'interprétation des jeux.

- 6 comportent un solo, avec refrain ou encore un échange de questions-réponses, soit 12,5%

- 4 jeux n'ont qu'un simple solo, et représentent 8, 3%.

La parité entre les ludes et les canteludes est significative d'un souci d'équilibre qui ne diminue en rien le caractère communautaire du jeu ; les canteludes ne font du reste que renforcer ce dernier qui existe déjà dans les ludes.

+ Les accessoires

- 33 jeux s'exécutent avec des accessoires, soit 68, 7%

- 15 jeux n'en ont pas, soit 31,3%

Certains accessoires sont des sortes d'artefacts : le foulard du jeu ndi ndime, la sarbacane et la balle du jeu itun tuŋ, le coussin du jeu nganputa, la flûte du jeu ncoli, etc... Toutefois, la plupart de ces accessoires sont construits ou fabriqués à partir d'éléments tirés de l'environnement.

D'autres accessoires sont directement empruntés à l'environnement minéral (caillou), végétal (fruits, feuilles) ou animal (coquilles d'escargots).

Cet éventail d'emprunt renforce l'influence déjà signalée de l'écologie sur les jeux des Bantous du Centre (\*)

+ Tracés géométriques

- 38 jeux dessinent un tracé identifiable en réalité

---

(\*) Il y a des accessoires qui fonctionnent comme des signes. Nous les étudions au chapitre sur l'herméneutique des jeux.

ou en imagination, soit 79,3%

- 10 jeux ne présentent pas de tracé définissable, soit 20,7%

Cette disproportion en faveur de la circonscription d'un espace montre que les Bantous du Centre se soucient de l'organisation de leur espace ludique, de la maîtrise de leur espace pour tout dire. La fréquence de certaines figures par rapport à d'autres est susceptible de porter un sens que l'interprétation tentera de dégager plus loin.

+ Ressorts

- 33 jeux se fondent sur la compétition simple, soit 68,7%

- 8 jeux associent compétition et hasard, soit 16,6%

- 2 combinent compétition et vertige, soit 4,1%

- 2 jeux se fondent sur le mimétisme, soit 4,1%

- 2 jeux s'exécutent sur la base du hasard simple, soit 4,1%

- 1 jeu, le *ncóli* est un jeu d'amour qui n'entre dans aucune des catégories habituelles. Il ne s'agit même pas d'un défi amoureux sur fond de dépit comme dans *ecakolea*, où la belle menace de partir si rien de convaincant n'est fait pour la retenir. Dans *ncóli*, il y a simple invite. Ce jeu galant traduit une finesse de moeurs qui rappelle les anciennes cours de l'Occident médiéval.

De tous les ressorts à ce jour connus, seule la compétition prime dans les jeux des Bantous du Centre. En effet, la compétition simple occupe 68,7% du corpus. Et ce ressort a ceci de puissant que c'est lui qui domine dans toute combinaison avec tout autre ressort. Aux 68,7% on peut donc ajouter

les 16,6% de la combinaison agon-alea, et les 4,1% des couples agon-ilinx. La compétition occupe ainsi, en définitive, 89,4% du corpus. Ces données sont certes indicatives, mais elles reflètent une réalité que l'extension de l'échantillon pourrait à la rigueur moduler, sans pouvoir la contredire. Le fait que les jeux fondés sur le hasard simple, sur le mimétisme ou sur le vertige simple aboutissent chez les Bantous du Centre à la désignation d'un gagnant et d'un perdant suggère qu'à la base de tout véritable jeu, règne l'esprit de compétition avec autrui, avec soi-même ou simplement avec quelque obstacle à surmonter.

#### + Espace

Les 48 jeux s'exécutent en milieu domestique, ou domestiqué, soit 100%. Cette localisation des jeux confirme l'activité ludique comme fondamentalement domestique, une activité humaine. Car même en pleine forêt, tout espace retenu pour un jeu doit être aménagé de manière à reproduire l'espace domestique, où les obstacles sont aplanis et les dangers écartés. Le jeu se révèle par ce trait comme une entreprise d'humanisation ou de domestication de l'espace. L'homme qui joue ne subit plus son milieu ; il se le soumet pour en tirer ce qui lui facilite le jeu, ou pour en éloigner ce qui perturberait ledit jeu. Cette gestion de l'espace est encore ce qui montre que le jeu est une entreprise culturelle, parce que nourrie de ce que faute de mieux, nous nommerions esprit de Prométhée.

#### + Valeurs

Les valeurs et aptitudes qui tendent les jeux sont diverses et complémentaires. Il serait artificiel de les isoler, même pour les besoins de l'analyse ; leur interaction est telle que la valeur de convergence qui les regroupe est

la vie communautaire dans ce qu'elle comporte de contraintes, d'exigences et de générosités. Le tableau des aptitudes et valeurs culturelles illustre donc l'éventail des critères que tout joueur devrait remplir pour son intégration fructueuse chez les Bantous du Centre.

### C) LES SIMILARITÉS PERFORMANCIELLES (402)

Par similarité performancielle nous entendons l'état de ressemblance des différentes manières d'exécuter un même jeu, qui permet de savoir si l'on est en face d'une variante ou simplement d'une version dudit jeu.

La lexico-statistique a permis de déterminer, à titre illustratif, le radical des items de base (jeu, jouer, joueur, pions) de notre projet d'étude. La mise en lumière de ce proto-bantou ou langue-mère ne permet cependant pas de retenir comme référence originelle l'une ou l'autre langue de l'échantillon. Au mieux, l'on peut supposer que la langue la moins éloignée de cet etymon est la plus ancienne. Mais cette déduction n'est faite par les linguistes qu'avec prudence, sous la forme d'une hypothèse de recherche. L'état actuel des études dialectométriques n'autorisent pas plus d'assurance, ce qui constitue pour nous un handicap : en effet de pouvoir sans erreur établir le caractère originel de telle langue de l'échantillon nous aurait offert une base importante pour l'analyse comparée des jeux collectés. Il aurait alors été possible, à partir de la langue mère isolée, de déterminer l'antériorité d'une langue et, par voie de conséquence, d'un jeu ou d'une version donnée d'un jeu par rapport à d'autres versions. Il eût été logique dans ce cas de parler de variantes, ce terme supposant qu'il y a eu un écart par rapport à la norme de référence originelle ; qu'il

y a eu développement à partir d'une souche. Cette norme de référence originelle nous fait défaut et le jeu nɔmɛ nɔn nous donne un exemple du handicap susmentionné. En effet, la langue Yambassa (ɛmàá|á) n'ayant pas prouvé son antériorité au regard des langues Mbang et Basaa, comment un ludologue pourrait-il affirmer sans risque que le jeu inɔn (Yambassa de Yoro) est la souche, la référence originelle du même jeu rencontré chez les Mbang sous le nom Ruma ngando, chez les Basaa sous deux noms, nɔmɛ nɔn et ndum<sup>(+)</sup> ? Dans une telle situation, la notion de "variante" si facilement utilisée par les ludologues s'avère non opératoire, une notion à risques. Il nous semble donc plus nuancé de parler de versions de jeux, dont chacune reste en mesure de revendiquer la prééminence historique en se prévalant du handicap susmentionné encore mal levé par la lexico-statistique.

Nous tenterons donc de comparer non des variantes mais des versions de jeux. Quelques exemples, fort limités en nombre mais retenus parmi les plus représentatifs du corpus, offriront des matériaux pour cet effort de comparatisme. Leur représentativité tient à quatre facteurs principaux :

- a) - l'occurrence
- b) - la mitoyenneté
- c) - l'extension
- d) - le déploiement.

a) L'occurrence est le fait, pour un jeu donné, de se retrouver dans sa matérialité dans plusieurs groupes ethniques et de nombreux villages enquêtés (cf. tableau II)

---

(+) Respectivement à Botbéa dans la Sanaga Maritime et à Libél Lingoï dans le Nyong et Kellé.

b) La mitoyenneté est la moyenne des extensions dont la fourchette porte de 1 à 12. Le tableau IX précise ce phénomène et établit le chiffre 5 comme moyenne des extensions.

c) L'extension est le fait pour un jeu d'apparaître à divers endroits sous une dénomination différente. Elle implique l'occurrence sans se limiter à elle. L'extension est formelle tandis que l'occurrence est matérielle ; c'est elle qui oblige à la nuance entre une variante et une version. Car les différences d'appellation d'un phénomène matériel apparemment ou réellement identique peut supposer que ledit phénomène soit différemment perçu. Et la perception d'un jeu (se) fonde (sur) la signification sociale de ce jeu.

d) Le déploiement est le processus d'exécution d'un jeu. Son observation permet de déterminer les étapes ou phases du jeu, ses virages et son tracé géométrique. Le déploiement peut donc se démonter et se remonter ; c'est par lui que se découvre la structure du jeu. Sa réalisation par un joueur ou groupe de joueurs prend le nom de performance ludique.

C'est sur la base de ces quatre facteurs que nous avons cru pouvoir retenir trois jeux pour les besoins de l'illustration : lisuk lisuk (17/5), nlume ngen (11/5) et hianga hianga (6/5).

+ Lisuk Lisuk

Ce jeu comporte six séquences performanciennes.

- 1/ - le choix de l'espace de jeu vite accompagné de la position assise des joueurs, jambes allongées.
- 2/ - L'isolement de Likun
- 3/ - choix, promenade et dissimulation du caillou par Nti hiban, le tout ponctué par un chant.

- 4/ - interpellation et mise à l'épreuve de Likun
- 5/ - réponse et quête de Likun avec ou sans succès
- 6/ - réaction des joueurs et conclusion de la partie.

Que le jeu s'appelle Lisuk Lisuk, Zoki Zoki, ou encore mison mison, ses séquences performanciennes sont rigoureusement les mêmes chez les Basaa, les Nyokon et les Lemande. Les développements internes que tel ou tel groupe opère sont très légers et ne portent nullement sur la structure du jeu. Cette identité se confirme à l'intérieur du jeu au niveau actanciel, celui des types de personnages mis en action :

- le meneur de jeu qui détient le caillou le promène, le dissimule et donne la mesure du jeu,
- le quêteur dont l'épreuve consiste à retrouver le caillou dissimulé,
- les autres joueurs chargés de protéger dans une bonne cachette l'objet recherché par le quêteur.

Au niveau symbolique, le caillou dissimulé par l'un et recherché par l'autre représente un enfant dans les trois groupes ethniques ici retenus. Certes la version basaa semble plus explicite sur ce symbolisme, mais ce dernier est commun à tous les Bantous du Centre.

Ces trois niveaux de similarité ; structurel, actanciel et symbolique confirment assez clairement que la réalité du jeu Lisuk Lisuk est identique dans les différents groupes ethniques par delà les diversités linguistiques. Un examen structural des différents noms de ce jeu montre que leur composition a rigoureusement obéi à la même structure répétitive, qu'il s'agisse de Lisuk Lisuk, de Zoki Zoki ou de Mison Mison.

+ Hianga Hianga.

Ce jeu comporte quatre séquences performanciennes.

1/ - choix de l'espace et adoption de la position assise, jambes allongées

2/ - accroupissement du meneur de jeu et exécution du manège ponctué d'un chant.

3/ - chutes du chant suivies du repli de la jambe sur laquelle le chant a fini.

4/ - Finale faite de moqueries ; le propriétaire de la jambe qui demeure allongée au dernier tour du chant a perdu la partie.

Les Mbang prolongent ce jeu par un signal "dikono dikono". Il s'agit d'une séquence performancielle additive. Cet additif ludique est spécifique à ce groupe qui s'en sert pour appeler l'existence en son sein de deux catégories sociales : les hommes libres (nkwenza) et les esclaves (bayon). Par cet ajout, les Mbang ont imprimé au jeu une structure circulaire : la position initiale des joueurs (assis, jambes allongées) est retrouvée à la fin du jeu, en vue d'une reprise éventuelle de la partie. Ce développement de la structure originelle du jeu prouve l'inventivité du groupe. Il montre surtout que la créativité ludique se nourrit parfois de la nécessité pour un groupe de rendre compte d'un fait social tel que DURKHEIM l'eût défini.<sup>(+)</sup>

Les Mbang nous offrent en réalité deux jeux distincts mais juxtaposés, dont l'enchaînement est si élaboré qu'il en paraît naturel : en effet les jambes constituent l'élément

---

(+) Pour Emile DURKHEIM, ce qui constitue les faits sociaux "ce sont les croyances, les tendances, les pratiques du groupe pris collectivement" ; leur "pouvoir de coercition externe" sur les individus en devient inévitable. cf. Les Règles de la méthode sociologique p. 6 et 11.

charnière de l'un et l'autre volet du jeu ; c'est par elles que le premier se ferme et que s'ouvre le second. Cet élément charnière facilite ainsi la transition sur le plan strictement performantiel. L'analyse révèle cependant que de l'une à l'autre phase du jeu, l'on passe du principe de hasard au principe de compétition : naguère la victoire du joueur dépendait du sort qui doit, seul, pouvoir désigner la jambe à plier ; voici que pour échapper à l'esclavage, le joueur doit fournir de grands efforts physiques pour retrouver la station verticale sans avoir à plier la jambe. La compétition combinée au hasard fonctionne comme le masculin associé au féminin. Elle évince le hasard et, en l'occurrence, la structure de renversement dessinée par le jeu l'atteste. Dans la première phase, on disqualifiait celui qui avait gardé une jambe raide. Dans la seconde le joueur victorieux est celui qui a su échapper à l'esclavage en gardant ses jambes raides au moment où on le soulève. Une telle inversion structurelle mérite un examen ; et ce dernier révèle que l'inversion structurelle n'est pas un ajout gratuit, mais qu'il véhicule un message social : si au départ de la vie le hasard peut décider du sort de l'homme, le peuple Mbang fait de l'effort personnel la clé de la liberté. C'est le privilège de naissance qui s'en trouve contesté dans cette société égalitaire. D'où le renversement de la structure initiale du jeu et la revalorisation du principe de compétition - qui en dernier ressort décide de la finale du jeu.

Des cas de ce genre sont rares dans les jeux bantous. Celui-ci constitue cependant une exception instructive dans la mesure où le jeu hianga hianga, au demeurant identique dans plusieurs groupes, (Mbang, Lemande, Basaa) ne connaît de modifications structurelles chez les Mbang que pour des raisons sociales profondes. Il peut s'en dégager une règle :

toute modification structurelle d'un jeu est sous-tendue par une exigence sociale fondamentale, alors que les modifications non structurelles ne traduisent que la liberté créatrice que la collectivité accorde volontiers à tout participant aux jeux, après s'être assurée que lesdites modifications sont sans conséquences néfastes pour la viabilité du groupe.

+ Nlume ngen

Ce jeu comporte trois séquences performanciennes

- 1/ + Le tracé de l'itinéraire du jeu
- 2/ - La désignation du questionneur et du questionné
- 3/ - Le questionnement.

Les différentes versions s'apparentent déjà par leurs noms :

- les termes ndum, nlume et ruma procèdent visiblement d'un même radical que les évolutions phonétiques ont modifié selon des règles connues de la dialectométrie.

- il en va de même des termes ngen et ngando

- seule la version Yambassa aurait pu, sur le seul plan de la dénomination<sup>(+)</sup>, se démarquer des autres versions. Mais le déploiement du jeu Yambassa, notamment l'exécution du chant qui le sous-tend, sont bâtis sur ndum, terminal de presque tous les versets par lesquels le questionné répond au questionneur. Quand on apprend que chez les Yambassa ce terme ndum désigne un ancêtre fondateur du groupe, on mesure toute sa portée historique. Cette portée généalogique n'autorise pas de retenir le terme ndum comme proto. Mais elle

---

(+) Chez les Yambassa ce jeu s'appelle Inon

en suggère l'hypothèse, le jeu étant une épreuve de mémoire chez tous les Bantous du Centre. Ce fait est plus frappant encore chez les Yambassa dans l'exacte mesure où ce jeu est l'occasion pour le groupe d'égrener le chapelet de sa généalogie et, ainsi, d'éviter l'amnésie collective.

#### 1/ - Les tracés du jeu

Sur quatre versions collectées du jeu n'lume ngen, trois obéissent au même tracé : le T avec ouverture au point de jonction des trois branches. Seule la version mbang trace un cercle fermé avec un centre explicitement marqué où repose la tête du boa, la circonférence du cercle étant matérialisée par le corps du terrible reptile. Mais par delà les différences purement formelles du tracé - qui obéissent à une organisation du pouvoir tel qu'il nous sera donné de le voir - le jeu demeure fondamentalement le même dans la structure circulaire. C'est la même linéarité globale qui est matérialisée ; et c'est par elle que les différents groupes entreprennent une sorte de pèlerinage par la mémoire, les uns vers une source ou des origines mal nommées, les autres vers la tête pensante du corps social. Ici et là, il s'agit de plonger sans faute par la mémoire au plus profond du groupe pour s'affirmer aux yeux des autres.

Bien d'autres indices balisent cette incursion :

+ - Chez les Basaa, les branches du T sont équilibrées, étant constituées de trois étapes chacune. C'est le même chiffre trois qu'on retrouve dans les neuf carrefours que ce jeu doit compter pour être complet. Cet indice prend toute sa valeur socio-culturelle quand on apprend que le chiffre trois et, surtout, son multiple neuf sont des chiffres fétiches autour desquels les Bantous du Centre ont

organisé l'essentiel de leur univers sacré.

S'explique donc le fait que le jeu s'achève par le neuvième carrefour. Neuf est en effet le terme de toute initiation chez les Basaa ; et le groupe qui pratique ce jeu estime qu'au neuvième carrefour de ce parcours de pèlerin, on doit avoir renoué avec son passé le plus lointain, avec ses ancêtres les plus sacrés. C'est donc le point d'acquisition du pouvoir total. Et c'est précisément parce que cette neuvième étape est le creuset du pouvoir total que les Mbang le désignent *nló mbóm*, tête de boa. Car il est connu que ce reptile, qui n'a point de venin, foudroie cependant ses victimes en les frappant de sa tête, la marque même de sa puissance.

+ - Les Yambassa associent une branche initiale de cinq étapes à trois branches latérales de trois étapes chacune. Si le chiffre trois rappelle l'appartenance des Yambassa aux Bantous du Centre, le chiffre cinq les en distingue. En effet, les Yambassa sont les seuls Bantous du Centre à avoir conçu une semaine de cinq jours. Le sous-groupe Elip cite ces jours : Osulus, Yádoá, Atányə, Kinsàka et Kindia (jour sacré et de repos). Le sous-groupe Gunu cite aussi cinq jours : Yandena, Añaba, Odane, Yando et Nkwena.

L'usage du chiffre cinq se rencontre aussi chez les Yambetta, notamment chez les Kiboum près de Boutourou, mais uniquement dans le système de comptage. Pour dire 6, sept et huit, etc..., les Yambetta de Kiboum partent de la base cinq et progressent  $5 + 1$ ,  $5 + 2$  et  $5 + 3$ , etc... On peut donc dire, pour revenir au jeu *nlume ngeñ*, que les Yambassa y ont imprimé cinq étapes initiales pour consigner une de leurs exigences sociales fondamentales : l'organisation et la distribution du temps. La règle énoncée plus haut sur

les modifications structurelles des jeux se vérifie ici.

En dehors de cette particularité fort justifiée, les Basaa, les Yambassa et les Mbang prévoient neuf carrefours dans le déploiement de ce jeu. Il faut du reste souligner que les cinq étapes des Yambassa sont périphériques : on les trouve au début et à la fin du tracé, non à l'intérieur du jeu. Ce caractère périphérique autorise la conclusion que la version Yambassa du jeu n'importe demeure, dans le fond, similaire à celles des groupes ethniques Basaa et Mbang.

Sous des particularités ou des contingences spécifiques tributaires d'une créativité adaptative, couve un essentiel fondamental et constant. Cette constance apparaît au grand jour pendant le déploiement du jeu ou performance ludique.

Exécutés côte à côte, les jeux apparemment différents que nous avons retenus à titre indicatif permettent de constater - car c'est une affaire de constat - leurs similarités performanciennes. Celles-ci sont strictement formelles, mais l'analyse de ces formes nous a conduit au fonds culturel, aux fondements idéologiques mêmes qui motivent le jeu et le justifient. Ces fondements ne sont pas absolument identiques d'une ethnie à l'autre. Ils ne sont pas non plus contradictoires. Au contraire ils fonctionnent de manière synergique.

Si donc l'examen des formes des jeux en éclaire le fonctionnement, c'est davantage la comparaison des différentes versions d'un jeu qui révèle le(s) fondement(s) par le(s) quel(s) le jeu se justifie socialement. On découvre alors qu'il n'y avait qu'un seul jeu que des consciences particulières ont adapté à leurs contextes spécifiques pour des raisons spécifiques, sans toutefois que soit cristallisé le

principe pascalien des versants des Pyrénées. Car ici, la même donnée ludologique peut se percevoir différemment sans pour autant que différence soit opposition, ou négation totale des perceptions voisines.

L'étude comparative des jeux incline donc à penser que le jeu n'est rien de moins qu'un jeu de formes, formes que chaque peuple nourrit de ses préoccupations dans un temps et dans un espace spécifiques. C'est dire que dans le jeu, le principal n'est pas la fonction - toujours présumée et toujours fluctuante, mais le fonctionnement, lequel formalise les axes de pensée du groupe. Cette base théorique dont l'essai de comparatisme qui précède donne un début de vérification, permet de s'apercevoir que si les jeux sont multiples, le jeu, lui, est un. Cette unicité n'est pas le fait du contenu des jeux, mais de la forme - dont l'étude révèle que le jeu est un phénomène social qui tient son sens de son fonctionnement.

En effet, ce que le jeu contient n'est réellement perceptible qu'à travers le déploiement de la forme qui le contient. C'est pourquoi le jeu gagne à s'étudier comme performance. Ce dernier concept est tridimensionnel et souple ; il résume l'idée qu'un individu ou un groupe d'individus en situation exprime une préoccupation par une forme susceptible de modification. D'où l'utilité d'une approche comparative telle que justifiée plus haut, et qui pourrait contribuer à combler la carence déplorée par Jean-Marie LHOTE, quant au "peu de réflexions échafaudées à partir de l'observation des formes ou des structures des jeux (402)"

Dès lors le jeu comme performance pose des questions de créativité et d'esthétique qu'il devient difficile d'éluder.

CHAPITRE VI : L'ESTHETIQUE DES JEUX BANTOUS

A - LA QUESTION DE L'ESTHETIQUE DANS LE JEU

En 1976, Jean Marie LHOPE regrettait que "peu de réflexions" aient été "échafaudées à partir de l'observation des formes ou des structures des jeux"<sup>(402)</sup>. Mais en 1951 déjà, Johan HUIZINGA s'interrogeait dès les premières pages de Homo Ludens : "Si le jeu ne peut être relié directement ni au vrai ni au bien, se situerait-il par hasard dans le domaine de l'esthétique ?"<sup>(403)</sup>. Bien qu'il ne se soit nullement attaché à répondre à cette question, HUIZINGA n'en a pas moins recommandé de "prêter tout d'abord l'attention nécessaire à la particularité du jeu profondément ancré dans l'esthétique"<sup>(404)</sup>. Il affirme certes que "la beauté n'est pas une qualité inhérente au jeu comme tel" ; mais il écrit aussitôt après, sans redouter la contradiction, que "les liens entre le jeu et la beauté sont solides et multiples"<sup>(405)</sup>. Toutefois, il importe de ne s'y point tromper : si Johan HUIZINGA insiste sur la solidité et la multiplicité des liens entre le jeu et la beauté, c'est parce qu'il tient le jeu et la beauté pour des données distantes qui ne se rapprochent pas d'elles-mêmes, pour ainsi dire naturellement. Aussi est-il significatif que HUIZINGA n'ait jugé utile ni de spécifier la nature et la portée desdits liens, ni d'en préciser le fondement et le fonctionnement.

Mais l'auteur de Homo Ludens se doute d'être face à une question essentielle : "Le jeu, dit-il, révèle une aspiration à la beauté. Ce facteur esthétique est peut-être identique à la hantise de créer une forme ordonnée qui pénètre le jeu sous tous ses aspects. Les termes dont nous pouvons user pour désigner les éléments du jeu, résident pour une bonne part dans la sphère esthétique".<sup>(406)</sup>

Tant de difficulté à éloigner ou à ignorer la question de l'esthétique dans le jeu montre que celle-ci est une réalité incontournable ; en effet, ce n'est pas le jeu qui aspire à la beauté ; le jeu n'est pas lié au beau comme à une donnée extérieure à lui : il existe un beau ludique identifiable, mais non spécifique, dont les moyens d'expression sont ceux de la plupart des créations artistiques.

Dans le jeu aussi, il s'agit de mettre en forme, de transposer ou de figurer une expérience humaine dans un monde donné. Ce travail de mise en forme autorise la pensée que les rapports du jeu et du monde ne sont pas prosaïques, mais poétiques, donc de créativité. Le jeu n'est point la prose de la quotidienneté, mais une création culturelle qui permet de "s'évader du monde en le faisant"<sup>(407)</sup>, ce qui est une manière de le transformer. Mais comme dans toute création esthétique, cette formation est plus objectivée qu'objective. Pendant le jeu, ce n'est point tant le monde que le joueur qui se transforme par la vision qu'il a du monde. Il y a moins une réelle transformation du monde, qu'une métamorphose du joueur. Ce dernier accède à des conditions psychologiques telles que son univers habituel en devient autre à ses yeux. De fait c'est lui qui devient autre pour un monde autre, le monde de la réalité transfigurée.

C'est en quoi le jeu mérite d'être appréhendé comme expression artistique. Et "l'expression artistique ne se propose ni d'enseigner, ni de moraliser, elle cherche seulement à projeter, à mettre en forme une vérité intérieure"<sup>(408)</sup>. Cependant, la particularité de cette intériorité en matière de jeu est d'être partagée, collective, pour tout dire un "fait social" au sens où DURKHEIM associe étroitement ce terme à "une organisation définie", le groupe ou la société.

Il en va ainsi du jeu comme de tout fait social, c'est-à-dire de tout ce qui implique les relations entre l'individu et le groupe et qui, pour A. LEROI-GOURHAN, "se réfère au comportement esthétique"<sup>(409)</sup>.

Nous voudrions insister sur cette dimension relationnelle du fait ludique pour souligner que sa dimension esthétique n'est pas assimilable à la perception qu'un individu ou qu'un artiste isolé peut avoir du beau.

En nous appuyant sur André LEROI-GOURHAN, nous voudrions souligner que l'anthropologue n'a pas de la question de l'esthétique une perception individuelle mais sociale, donc collective. Cette notion est perçue "dans une perspective paléontologique au sens général, perspective dans laquelle le va-et-vient dialectique entre la nature et l'art marque les deux pôles du zoologique et du social". Il ne s'agit donc plus, parlant de l'esthétique, "de limiter à l'émotivité essentiellement auditive et visuelle de l'homo sapiens la notion de beau, mais de rechercher dans toute l'épaisseur des perceptions comment se constitue dans le temps et l'espace un code des émotions qui assure au sujet ethnique le plus clair de l'insertion affective dans sa société"<sup>(410)</sup>.

Johan HUIZINGA a eu du jeu une heureuse intuition esthétique qu'il n'a, hélas, pas développée. Et bien qu'ils aient tous accepté le jeu comme "activité sociale", aucun de ses disciples n'a interrogé la dimension esthétique de ce phénomène, pas même Roger Caillois qui en avait largement les moyens. D'où notre recours à André LEROI-GOURHAN qui a perçu dans l'esthétique des faits sociaux non plus une signification individuelle, mais une "signification ethnique"<sup>(411)</sup>.

A ses yeux, les manifestations esthétiques procèdent

du "style ethnique" qu'il définit comme "la manière propre à une collectivité d'assurer et de marquer les formes, les valeurs et les rythmes. Sous cet angle, la personnalité esthétique n'est nullement insaisissable". Pour LEROI GOURHAN, on peut l'atteindre par "la recherche comparative, car le style ethnique est une expression totale".<sup>(412)</sup>

Cette conception de l'esthétique du fait social comme expression d'une totalité semble convenir à cet autre "phénomène social total"(MAUSS) qu'est le jeu africain. Celui-ci en effet participe de ces faits de culture d'Afrique où, selon Geneviève CALAME-GRIAULE, "la société à tous les niveaux (de la base matérielle aux conceptions de l'homme) et l'homme sont en rapport de réciprocité"<sup>(413)</sup>.

Le jeu apparaît alors comme une fleur culturelle, de la culture stylisée. L'examen de la pointe qu'il présente à la manière d'un iceberg révèle que la gratuité par laquelle on a voulu le caractériser réside moins dans les mobiles que dans ses formes dont le langage et le message sont multiples. Ces formes méritent d'être interrogées. Il se peut qu'elles dégagent une rhétorique - telle du moins que Roland BARTHES l'eût définie : "un ensemble de figures fixes, réglées, insistantes, dans lesquelles viennent se ranger les formes variées du signifiant"<sup>(414)</sup>.

C'est par une telle rhétorique qu'il est possible de remonter à "une signification éthique"<sup>(415)</sup> qui soit autre chose que ce fonctionnalisme primaire auquel le fait ludique a été réduit bien des fois. D'où la nécessité d'interroger quelques formes et manifestations du beau ludique.

#### B - Formes et Manifestations du beau ludique

L'hypothèse esthétique émise naguère s'appuie sur l'existence des formes et manifestations dont la fréquence exclut la gratuité. Ces formes vont des plus simples aux plus élaborées, des lignes ou simples tracés aux chants, en passant par les nombres et les rythmes, les accéssoires, les gestes, les masques et la langue même des jeux.



sont multiples qu'en apparence. La plupart se ramènent à une figure centrale, le cercle, dont la stabilité, l'équilibre et l'harmonie des formes expriment à plus d'un titre le rêve d'harmonie et d'équilibre des groupes en présence. La plupart des jeux bantous ayant pour ressort la compétition (qui suppose des oppositions parfois vives) il peut paraître paradoxal qu'au plus fort de cet esprit de compétition les formes des jeux tiennent le langage de l'harmonie et diffusent plutôt un message de cohésion.

Les lignes et tracés des jeux bantous nous mettent cependant en présence de ce que A. LEROI-GOURHAN nommait "la signification ethnique" : celle-ci n'adhère pas au phénomène social dont elle émane ; elle peut même, comme c'est le cas dans les jeux, prendre le parti du paradoxe, et diffuser un message opposé aux structures apparentes du fait social. Une telle particularité exclut la spontanéité ; elle suppose élaboration et créativité. Car la mise en forme de la signification ethnique exige transposition, transfiguration et transfert, toutes choses qui ne se dispensent pas toujours d'occultation. Le langage des formes n'a donc ni la transparence ni la linéarité des valeurs sociales que ces formes véhiculent. Il se fonde sur une stylisation laborieuse, faite de dissimulations. La pédagogie traditionnelle dans nos ethniques en tient le plus grand compte pour sa propre efficacité. Les lignes et tracés des jeux collectés participent ainsi de "l'art figuratif" dont LEROI-GOURHAN dit qu'il "est précédé par quelque chose de plus obscur (...) qui correspond à la vision réfléchie des formes"<sup>(416)</sup>. Cette dernière aboutit à la technique de figuration, laquelle suggère à l'observateur attentif que par les simples lignes et tracés de leurs jeux, les Bantous du Centre expriment l'une de leurs préoccupations intimes : la vie en un cercle harmonieux ou harmonisé par-delà les risques de dislocation que la compétition pourrait provoquer.

Cette préoccupation explique leur esthétique de la continuité, réticente à toute rupture, fût-elle simplement formelle. Les nombres et les rythmes privilégiés par les Bantous du Centre viennent à l'appui de cette observation.

b) - L'esthétique des nombres et des rythmes

Comme la plupart des peuples du monde, les Bantous du Centre s'attachent à certains nombres, qui leur semblent exprimer l'idée qu'ils se font de l'harmonie et de la complétude. Cette attitude est conforme à la mentalité originelle, qui tient les nombres pour un «support d'élection aux élaborations symboliques. Ils expriment non seulement des qualités, mais des idées et des forces (...) le nombre des choses ou des faits (...) permet d'accéder à une véritable compréhension des êtres et des événements»<sup>(417)</sup>.

Ce n'est donc point un hasard si PLATON tient les nombres pour le sommet de la connaissance la plus élevée, l'essence même de l'harmonie de soi et du monde. Il faudrait, pour rendre compte du caractère universel de cette perception des nombres, évoquer bien d'autres anciens : PYTHAGORE, qui dans son discours sacré estime que le nombre est la base de l'arrangement du monde ; BOECE qui fait transiter toute connaissance crédible par la maîtrise des nombres. En 1948, René ALLENDY a fait le tour de la question dans le Symbolisme des nombres.

Et c'est précisément comme symbole que les nombres retiennent les Bantous du Centre - qui les associent étroitement aux rythmes de leurs jeux, reflets stylisés de leur vie quotidienne.

Les nombres fétiches des Bantous du Centre se comptent rapidement à partir de leurs jeux. D'une manière géné-

rale, les jeux bantous sont prioritairement des jeux de compétition et s'organisent sur trois phases : une phase aller dite d'offensive, une phase retour dite défensive, et une dernière phase dite de stabilisation. Cette troisième phase n'est point automatique ; elle n'intervient qu'au cas où les deux premières n'ont pas permis de connaître le vainqueur. Alors, elle contribue à rétablir l'équilibre entendu par tous comme nécessité d'une hiérarchie.

Ce principe stabilisateur balise toute l'activité ludique des Bantous du Centre. C'est pourquoi la question posée à la fin d'une partie est d'ordre hiérarchique, toujours la même "qui a vaincu ?"

On peut donc, à ce niveau de l'organisation globale des jeux, observer que la structure ternaire de ladite organisation rend compte d'un principe social incontournable ; il faut que dans le groupe qui joue, apparaisse un vainqueur, un meneur d'hommes potentiel. Aussi les Bantous du Centre n'interrompent-ils pas leurs jeux avant d'avoir identifié ce meneur potentiel. Les trois phases qu'ils prévoient garantissent cette identification.

Quand on dépasse cette organisation ternaire pour l'examen des jeux dans leur déploiement, l'on observe que tous les jeux ne comportent pas des nombres fétiches porteurs de signification sociale. Il est donc compréhensible qu'on s'en tienne aux principaux jeux qui en comportent, et que le tableau ci-dessous signale à titre indicatif.

Tableau XV

Des nombres

Jeu	Nombres
Hela	5 (pions par case) et 12 (cases)
Hikábá	7 (pions)
Mbaŋ	3 (flèches) et 5 (rythmes à 5 temps)
Nlume ngeŋ	3 (pions initiaux), (5 chez les Yambassa) 9 (carrefours), 9 étapes chez les Mbang) 81 pions en tout
Hiaga	4 (cailloux)
Likéngé li nkenge todo	8 (pions)

Ce tableau appelle quelques observations :

Le Dictionnaire des symboles de Chevalier et Gheerbrandt<sup>(+)</sup> enseigne que "douze est le nombre des divisions spatio-temporelles, (...) le produit des quatre points cardinaux (...). Le douze symbolise l'univers dans son déroulement cyclique spatio-temporel (...) dans sa complexité interne" (p. 365). "Douze est en définitive, toujours le nombre d'un accomplissement, d'un cycle achevé" (p. 366).

Cette caractéristique pourrait expliquer l'importance du jeu Hela chez les Bantous du Centre, importance établie par la fréquence du jeu en question : ce dernier, en effet, est rencontré 22 fois dans les 50 villages enquêtés, représentant ainsi l'occurrence la plus élevée. Il s'agit d'un jeu d'accomplissement : pour l'homme et le groupe qui le pratiquent, les possibilités mathématiques qu'il offre le hissent au sommet de la connaissance de soi par la concen-

(+) Nous nous limiterons à en indiquer les pages citées.

tration, et au sommet de la maîtrise du monde par l'acquisition de ces aptitudes à l'arrangement que PYTHAGORE trouvait dans la manipulation des nombres, dans le calcul pour tout dire.

Mais si le nombre 12 est, de manière générale, le nombre de l'accomplissement, les Bantous du Centre ne le connaissent pas comme tel. Ils connaissent deux de ses sous-multiples, 3 et 4 dont la combinaison, comme par hasard, le constitue. L'on ne sort donc pas véritablement du nombre des cases du jeu Hela. Bien plus, ces sous-multiples de 12, à savoir 3 et 4, renforcent l'idée de totalité, d'harmonie et de plénitude, véhiculée par le 12 (pp. 972 et 796).

Le nombre 5, celui des pions contenus dans chacune des 12 cases est connu comme symbole de l'union par les pythagoriciens, étant "le milieu des neuf premiers nombres" (p. 254). Mais il est surtout le nombre "du centre, de l'harmonie et de l'équilibre" (p. 255).

Les Bantous du Centre le tiennent pour déterminant : les Yambassa ont une semaine de cinq jours. Et c'est après cinq jours que traditionnellement le chef de famille révèle le nom du garçon qui vient de naître, après un rituel que les Basaa appellent Ya'a. Ce nombre 5 apparaît donc traditionnellement comme un nombre masculin, 4 étant le nombre féminin correspondant.

Aussi est-il troublant que le jeu Hela s'exécute sur 12 cases de 5 pions chacune. Jean CHEVALIER et Alain GHEERBRANT estiment que "la combinaison des deux chiffres  $12 \times 5$  donne naissance aux cycles de 60 ans, où se résolvent les cycles solaire et lunaire". Est-ce pour cette raison que chez les Bantous du Centre seuls des adultes, aux cycles de crois-

sance accomplis, ont traditionnellement le droit de s'adonner au jeu Hela ? On en peut douter ; mais le fait que les pions en circulation dans ce jeu soient au nombre de 60 cristallise l'hypothèse d'accomplissement évoquée plus haut dans les cycles cosmiques.

Le jeu Hela, par les nombres qu'il comporte, diffuse un message formel d'harmonie, d'équilibre et d'accomplissement, toutes caractéristiques qui en font un jeu d'élite, le jeu de prédilection pour les hommes accomplis.

b-1) - Hikaba

Bien qu'il soit l'addition de 3 et de 4, le nombre 7 des pions utilisés dans le jeu Hikaba ne porte pas de signification sociale chez les Bantous du Centre. Par ailleurs c'est une variante du jeu Hikaba qui limite ses pions au nombre de sept. Ce chiffre socialement muet n'est cependant pas dénué de tout intérêt esthétique. Il résulte d'une créativité fondée sur l'observation.

La limitation du nombre de pions à 7 s'explique par les possibilités de contenance de la menotte du joueur. Ce souci d'adéquation entre le contenant (la main du joueur) et le contenu (les pions) exprime le refus de débordement et de tout désordre. Dans sa performance, le joueur se doit de se contenir par une grande habileté au cours de l'épreuve d'adresse croissante qu'impose le jeu.

Le nombre 7 se scinde en réalité en deux modules ; 1 + 6. Le pion isolé qui joue ici le rôle de pion conducteur, est celui qui trace la verticalité et qui, en s'élevant, conditionne le ramassage des autres dans l'ordre numérique croissant : 1 + 1, 1 + 2, 1 + 3, 1 + 4, 1 + 5 et 1 + 6.

Ce ramassage s'effectue sur un axe horizontal qui, associé à l'axe vertical du pion conducteur, reconstitue les deux principales orientations de l'homme dans son univers spatio-temporel. Ce schéma numérique trouve confirmation auprès de Jean CHEVALIER et R. GHEERBRANT : ces auteurs, en effet, voient dans l'association du ciel (verticalité) et de la terre (horizontalité) le symbole de la totalité de l'espace et du temps. "Sept, disent-ils, représente la totalité de l'univers en mouvement" (p. 860).

Cette signification générale du nombre 7 n'est pas en contradiction avec l'interprétation africaine de ce nombre. Car pour les Bantous du Centre, sept est l'association de la masculinité et de la féminité, respectivement exprimées par les chiffres impair et pair, ici 3 et 4. C'est dans l'union des deux forces impaire et paire, masculine et féminine que les Bantous du Centre voient l'harmonie de l'univers. Des travaux antérieurs ont révélé une esthétique numérique similaire chez les Dogons et les Bambaras (p. 864). La variante à sept pions du jeu Hikaba rappelle donc doublement le même souci de perfection et d'harmonie :

1 - par la combinaison du 3 et du 4, de la masculinité et de la féminité telles que certains groupes les conçoivent.

2 - par la combinaison de l'horizontal (terre) et du vertical (ciel) ;

3 - par l'exigence d'adéquation entre le contenant (la main) et le contenu (les 7 pions).

C'est dans sa variante étendue que le jeu Hikaba procède à des expansions. Cette fois, le nombre de pions

est bien élevé ; le jeu, alors, commence sur les deux revers de la main et s'achève par le décompte des "femmes" ou des "enfants" obtenus. Mais ce débordement numérique, dont il faut convenir au départ, s'explique par un fait social : la polygamie en vue d'une nombreuse progéniture. On peut donc en déduire que dans les jeux, l'esthétique numérique se règle sur l'idéologie de la société qui pratique ces jeux, tout nombre fétiche étant le signe stylisé d'une préoccupation sociale.

Cette observation est valable pour les jeux : mban, nlume ngen et mbam.

b-2 - Mban

Le 3 des trois flèches, coexiste avec le 5 du rythme à cinq temps. La coexistence de ces nombres dont l'un est fondamental et l'autre "la somme des premiers nombres pairs et du premier nombre impair" (254) cristallise l'exigence d'équilibre et d'harmonie.

Chez les Bantous du Centre, 3 est un nombre clé qui exprime la vérité. La troisième manifestation d'un phénomène y est généralement considérée comme une hiérophanie. Dans le jeu mban, c'est la troisième flèche qui décide du jeu, parce qu'elle apparaît comme une sentence irrévocable. Au départ de cette sentence, trône le chiffre cinq, par lequel la partie est rythmée. Cette fois 5 sous-tend le caractère martial du jeu et, dans une certaine mesure, en développe l'agressivité. Par cette propriété, ce rythme exacerbe une certaine masculinité, jusque chez les joueurs de sexe féminin.

Mais le rythme à cinq temps exprime essentiellement l'allant musical dont le jeu a besoin pour vaincre la monotonie.

Ce rythme pentagonal prend sa dimension éthique à l'issue du choc des adversaires. En effet, du moment qu'il faut trois flèches aux joueurs pour gagner ou perdre, le rythme pentagonal doit se multiplier par trois pour une clôture harmonieuse et équilibrée de l'épreuve engagée. Tout chiffre intermédiaire trahit l'incomplétude et commande la poursuite du jeu.

La numérique du jeu mban fonctionne donc sensiblement comme celle du jeu Hela. Ici et là les nombres initiaux, fondamentaux ou non, s'associent pour donner le jour à une harmonie encore plus stable. Cette correspondance interne des nombres pose la volonté collective de perfection comme réelle et constante, bien qu'on ne puisse objectivement l'établir comme consciente. Mais l'histoire de la créativité montre que c'est le propre même de la plupart des manifestations esthétiques que d'être le plus souvent inconscientes.

b-3) - Mbam

Les 4 bambous utilisés dans le jeu Mbam ne laissent rien paraître en eux-mêmes. Il faut interroger leurs valeurs numériques et, surtout, leur symbolique pour mesurer la portée sociale de ce jeu :

- 4 points y désignent un lièvre
- 6 ..... un sanglier
- 8 ..... un éléphant
- 9 ..... une panthère.

Cette grille révèle une hiérarchie des nombres au sommet de laquelle trône le nombre 9, dont la valeur sacrée est générale chez les Bantous du Centre.

Ici, la numérique ouvre l'étude du symbolisme zoologique, objet d'une analyse ultérieure. L'essentiel, en attendant, réside dans la culmination de la victoire dans le chiffre rituel 9 qui "annonce à la fois une fin et un recommencement, c'est-à-dire une transposition sur un nouveau plan. On retrouvait ici l'idée de nouvelle naissance et de germination, en même temps que celle de mort... Dernier des nombres, Il exprime la fin d'un cycle, l'achèvement d'une course, la fermeture de la boucle" (p. 665). Ici 9 désignant la panthère est le paroxysme de l'accomplissement numérique. Cette apothéose numérico-esthétique trouve un écho social sur le plan éthique. Car la hiérarchie sociale des Bantous du Centre accorde un grand crédit à tout tueur de panthère. Une fois de plus la numérique rend compte d'une esthétique elle-même tributaire d'une éthique.

Cette observation se vérifie davantage dans le jeu nlu mé ngen qui s'ouvre par cinq pions chez les Yambassa à cause de leur division du temps en semaines de cinq jours. Chez les Yambassa, ce jeu appelé Inon est fondé sur l'égre-nage du chapelet généalogique : l'épreuve consiste à remonter le temps ; l'on s'explique que dès le départ de cette entreprise la manière dont les Yambassa découpent ce dernier soit rappelée.

En dehors de ce groupe ethnique dont la particularité<sup>(+)</sup> s'arrête du reste à ce liminaire, les autres Bantous du Centre fondent le jeu sur le nombre 3 et ses multiples. Chaque T compte ainsi 3 branches de trois pions. L'itinéraire, au total, comporte 9 carrefours qu'on retrouve dans les 9 étapes du jeu Ruma ngando chez les Mbang, et 81 pions.

Il est hautement significatif que dans le compte, 9 corresponde à un carrefour. Ce lieu dans le jeu, ne laisse

---

(+) Ce phénomène est important pour la compréhension des similarités performancielles des jeux.

planer aucune équivoque, étant explicitement nommé comme lieu de rencontre des esprits. Cette mention résitue le nombre 9 au terme de la vie profane, ce qui revient à le situer au seuil du sacré. Nos informateurs déclarent qu'ils pratiquaient ce jeu "pour cultiver la mémoire du passé et renouer avec les ancêtres" (++)

Quant aux jeux Hiaga et Likéngé li nkéngé todo où apparaissent respectivement les nombres 4 et 8, ils ne présentent aucune portée sociale particulière, bien que le jeu Likéngé li nkéngé todo révèle une utilisation exemplaire du corps (+)

Le beau qu'ils véhiculent par leur numérique tient à de la prestidigitatation, les deux jeux étant fondés sur des tours de passe-passe. Cette réserve permet de voir que les Bantous du Centre n'accordent pas de crédit social à tous les nombres qu'ils manipulent. Non seulement les nombres se subdivisent en nombres clés et en nombres ordinaires, en nombres masculins et féminins, mais leur valeur éthique est sinon figée, du moins tributaire des contextes déterminés qu'il faut absolument identifier pour cette intelligence des nombres en présence. Car ce référent culturel est le soubassement et la clé des nombres et des rythmes du jeu.

Si nous avons quelque peu sensibilisé à la puissance esthétique de ces nombres et rythmes, et si nous avons un tant soi peu révélé le lien, étroit au demeurant, entre cette puissance esthétique et la morale sociale, alors il serait permis d'observer que dans les jeux les nombres et les rythmes ne sont pas de simples quantités, mais des principes de

---

(++) BASSONOG Mathias - Botbéa le 15 juillet 1982. Il disait en basaa babok (les prédécesseurs) pour désigner les ancêtres.

(+) Cf. Soeur Christine BUHAN.

vie autour desquels la société traditionnelle, en secret, s'organise.

Ce bref parcours montre que, chez les Bantous du Centre comme chez bien des peuples, "la pensée traditionnelle (...) met absolument tout en relation : tout se tient dans l'univers et le nombre n'est qu'un certain noeud de relations" (418).

Il s'en dégage une esthétique relationnelle qui procède par touches successives et par association d'idées. Cette méthode exige à la pensée rationaliste de faire un effort d'imagination pour déceler le réseau de significations en veilleuse sous les indices ; ceux-ci ne sont pas nombreux ; mais ils sont dissimulés par le travail de stylisation. Leur message esthétique est prolongé par les chants dont la plupart des jeux sont égaillés.

c) - Le chant et le jeu

Le chant traditionnel figure parmi ces productions esthétiques et culturelles que l'ethnologie classique a confinées dans le fétichisme par lequel elle caractérise les peuples archaïques en général ; l'on n'y a souvent vu que prière et incantation, le chant étant pour beaucoup le moyen le plus efficace dont dispose l'homme traditionnel pour établir un contact avec les dieux et les esprits, pour le meilleur contrôle d'un environnement qu'il est impuissant à comprendre et à maîtriser. Le chant traditionnel n'est donc habituellement perçu que sous l'angle religieux, ce qui le limite à l'expression de la piété, à un acte cultuel qui participe du rite.

Cette perception du chant n'est que l'une des conséquences du fonctionnalisme primaire qui se préoccupe exclu-

sivement de "ce à quoi sert" tel ou tel fait social.

L'hypothèse esthétique se préoccupe davantage du fonctionnement du chant dans le jeu, en respect du fonctionnalisme de MAUSS tel que rappelé par Lévi STRAUSS.

Le chant s'appréhende dès lors comme une création artistique dont le fonctionnement (et non plus seulement la fonction) nourrit la performance ludique et confirme le jeu comme oeuvre ou comme genre culturel à part entière et incontournable dans toute civilisation de l'oralité.

Si important est le chant dans les jeux bantous que sa présence permet d'isoler un type particulier de jeu que faute de mieux nous voudrions nommer cantelude<sup>(+)</sup> : il s'agit d'un jeu comportant un chant, étant entendu qu'il est possible que ce soit le chant qui fonde et organise le jeu.

Par ailleurs, tout chant suppose un rythme, donc un nombre, et la danse qui matérialise ce rythme. Le chant se trouve ainsi au centre d'une chaîne esthétique dont il convient d'interroger le fonctionnement et la pertinence au regard de la société. Car tous ces facteurs esthétiques tendent à traduire un message social qu'ils portent de manière plus ou moins indicielle. L'idée de ce lien entre le chant et la société qui l'exécute se renforce à la lecture de C. Maurice BOWRA qui, dans Chant et Poésie des peuples primitifs, définit le chant comme "l'expression des conditions sociales et économiques dans lesquelles il a pris naissance et des besoins que celles-ci suscitent chez l'homme" (419).

---

(+) - de cantare (lat. chanter) et de ludere (jouer). Nous pensons aux chantefables ou fables comportant un chant.

Peut-être en aura-t-on la confirmation après une analyse détaillée des chants dans les jeux des Bantous du Centre.

Des 48 jeux collectés, 24 comportent un chant ou, à défaut, se fondent sur un dialogue qui, souvent, se limite à une question et à une réponse. Il est donc utile de distinguer les formes de chants qu'on y rencontre. Une observation attentive permet d'en isoler quatre - en dehors du dialogue.

c-1) - La rengainé solo

Il s'agit d'une formule plus ou moins longue, que le meneur de jeu récite ou chante seul, et en fonction de laquelle le jeu se déroule. Les autres joueurs n'ont aucune influence sur ce solo dont l'exécution est laissée à la discrétion du meneur de jeu. Mais ils en acceptent les conséquences. L'on en trouve deux exemples dans les jeux Hianga Hianga et mion.

c-2) - La formule dialoguée

Il s'agit principalement d'une formule de type question-réponse, qui sert à ouvrir le jeu ou à le dynamiser en cas d'essoufflement. L'important dans la formule dialoguée n'est pas la musicalité, mais l'échange qui s'instaure entre le joueur qui questionne et celui qui répond. Car c'est de cet échange que dépend la performance commune. Les jeux nlu me ngen, kon matudí, A mós mó é et Títí fournissent des exemples éloquents de formule dialoguée.

c-3) - La plainte (amoureuse)

Elle apparaît deux fois dans notre corpus : dans les jeux ecakolea et ncoll, tous des jeux Yambassa. Il est significatif que la plainte soit exclusivement l'oeuvre de jeunes filles en quête d'amants et des épouses délaissées ou

qui s'estiment telles. L'objet qui les fonde étant essentiellement intime peut expliquer la solitude qui les entoure. Dans ncoli comme dans ekaolea il s'agit de séduire un homme et de s'attirer ses tendresses.

Ce processus de conquête amoureuse est individuel. Il pose l'isolement comme condition de succès et, de ce fait, écarte provisoirement du groupe celui qui l'engage. Mais par la suite, il révèle le rejet de la solitude dans la mesure où les chants du ncoli ou de ekaolea visent à la constitution d'un couple.

L'épanchement ou les lamentations de la complainte, loin d'en faire une donnée narcissique, sont des appels pour le dialogue et la compagnie. La solitude initiale est un moment de préparation en vue d'une vie de communauté.

#### c-4) - Le chant alterné

Il instaure des échanges plus développés entre deux joueurs ou deux groupes de joueurs. Le plus souvent, cet échange s'effectue entre le meneur de jeu et le reste des participants, créant ainsi la structure binaire soliste-choeur, très fréquente chez les Bantous du Centre. Un bref décompte montre en effet que des 24 jeux comportant l'une ou l'autre de nos formes de chants, 15 s'organisent autour du chant alterné (cf. tableau V).

Ce dernier, à partir duquel existe le cantelude, est le plus riche de toutes ces formes de chants, grâce à ses dimensions dramatique, chorale et chorégraphique.

En effet, la portée dramatique du chant alterné se manifeste par la danse et les différents gestes par lesquels

les joueurs agrémentent leurs performances. Par sa portée chorale le chant alterné dépasse le cadre esthétique. Pour Paul ZUMTHOR "le refrain choral manifeste de la manière la plus explicite le besoin de participation collective qui fonde socialement la poésie orale" (420).

Mais contrairement à ce que dit Paul ZUMTHOR, le refrain choral ne constitue pas un type de chant autonome : le choeur s'associe au drame ; les deux constituent un ensemble solidaire, le chant alterné, pour une meilleure performance ludique. C'est peut-être de ce type de chant que parle C. Maurice BOWRA (421) lorsqu'il affirme :

"le chant s'accompagne fréquemment d'une certaine forme d'action, telle qu'une danse dans laquelle les mouvements du corps se répètent selon des thèmes ou une mimique variés, qui dépeignent ce qu'expriment les paroles et renforcent leur sens ou les allusions qu'elles renferment (...) Paroles, musique et mouvement forment un tout homogène, et l'on ne peut juger de leur pleine valeur si on les dissocie les uns des autres" (+)

Une association aussi étroite pose le jeu (où se déploie le chant) comme expression incontestable de la théâtralité. Pour s'en convaincre, il faut revenir à Maurice BOWRA qui parle explicitement de "représentation" : «le seul fait de chanter suscite un état d'esprit dramatique (...) le chant primitif fait sortir les exécutants d'eux-mêmes en leur faisant jouer un rôle, même si celui-ci ne met qu'eux en scène tels qu'ils ont été récemment, ou en eussent voulu être. Il provoque cet éloignement de la scène immédiate qui est le fondement de tout art, et le détachement qui permet

---

(+) Le même BOWRA écrit : "Le chant est fondé sur des mouvements rythmiques, qu'ils se manifestent sous la forme de danse ou de pantomime, ou de l'un et l'autre conjugués" (id. p. 39).

à un homme de se voir ou de voir sous un autre aspect (Bowra p. 39).

Cette théâtralité renforce le statut du jeu comme performance ; elle apparaît sous sa forme chorégraphique dans des jeux tels que ngo nconog : le masque qui donne son nom au jeu offre au public un authentique ballet où s'associent l'attrait et la frayeur. Ce que dit Roger DORSINVILLE, parlant de la danse comme "clé de l'oralité" semble alors s'appliquer à ce jeu : "la figure masquée la plus effrayante, destinée à manifester les terreurs de la forêt ou à dicter les lois de l'invisible, danse des arabesques avec une légèreté et une souplesse telles que de démonstration, pour être le message d'un monde redoutable, n'en exerce pas moins une étrange attraction, la satisfaction esthétique se mêlant à l'effroi" (422).

La danse, soutenait Roger DORSINVILLE, est la clé de l'oralité grâce au "besoin de participation sociale" qu'elle exprime, à sa "qualité unique d'un langage artistique commun" et à sa "faculté de remembrement" (423). Que dire du chant qui, par les rythmes qu'il comporte et la théâtralité qu'elle implique fonde la danse ? N'y trouve-t-on pas les mêmes vertus, et bien davantage, que dans la danse ? Maurice BOWRA semble le croire. Mais à ses yeux toutes les vertus du chant se résument en une seule : la vertu communautaire. "Le chant primitif (...) est une activité communautaire (...). Le chant choral en est la forme la plus prisée (...). Il est donc, jusqu'à un certain point, la voix d'une conscience commune, l'expression de ce que l'ensemble de la société ou des éléments importants de celle-ci éprouvent en certaines occasions" (424).

Le rapport chant-collectivité s'avère si étroit que toute activité où se déploie le chant et ses corollaires

s'appréhende comme en rapport étroit avec la collectivité. En l'occurrence, le jeu en général et le cantelude en particulier se confirme comme élé de la société qui le pratique. Il n'est pas indifférent pour notre hypothèse que ce statut se soit dégagé de l'étude du fonctionnement esthétique des constituants ludiques.

Cette proposition, objecterait-on, ne se fonde que sur une approche théorique. En fait elle dit l'essentiel, car la moindre analyse thématique du chant dans un cantelude donné permet de voir que le message du chant est éminemment social, ayant la communauté pour destinataire, et pour objectif sa perpétuation. Le chant du jeu a ainsi prise directe sur le champ social. Cette vision du chant éclaire de quelque lueur la relative diversité des rapports du jeu et du chant. Elle reste cependant externe. Aussi n'était-il pas inutile d'examiner comment le chant fonctionne dans le jeu, pour une perception interne<sup>(+)</sup> de son impact esthétique. Ce fonctionnement met en relief une volonté de communauté dont l'explication se trouve dans le principe de créativité des jeux<sup>(++)</sup>; mais la langue du jeu en donne déjà une idée.

d) - La langue des jeux

d-1) - Langues et jeux

Le jeu est habituellement étudié dans ses rapports avec la langue ou les langues des peuples qui le pratiquent : HUIZINGA titre le second chapitre de Homo Ludens "Conception et Expression de la notion de jeu dans la langue" ; Roger CAILLOIS développe longuement des considérations sur le sens du terme "jeu" dans la langue française. Louis Jean CALVET consacre son chapitre premier aux "langues", certes

---

(+) Nous nous sommes appuyé sur Paul ZUMTHOR pour cet examen du chant dans le jeu.

(++) C'est la préoccupation du chapitre suivant.

pour dénoncer l'illusion sémantique des uns et l'amalgame des autres ; mais de cette dénonciation même, il ressort que la question linguistique est incontournable en ludologie.

Le présent travail n'a pas échappé à cette réalité. Mais plutôt que de reprendre le débat théorique des éminents prédécesseurs évoqués plus haut, nous voudrions attirer l'attention non plus sur le rapport des langues avec des jeux, mais sur la langue des jeux. Il s'agit d'entrer pour ainsi dire dans le jeu pour analyser la langue qui s'y déploie, ses caractéristiques générales, ses particularités, sa signification interne et sa portée sociale éventuelle.

d-2) - Langue périphérique ou jeu de langues

Il convient dès le départ de faire observer que les jeux des Bantous du Centre constituent de belles occasions de parole, ou simplement de bavardage. A telle enseigne qu'il n'est pratiquement pas de jeu muet chez ces peuples. Nous entendons par là que le silence, le mutisme n'est de règle dans aucun jeu ; son observance ou sa non observance est discrétionnaire, et dépend de l'humeur ou du tempérament du joueur. Mais autant le mutisme d'un joueur peut lui valoir de la considération lorsqu'il gagne sans faconde, autant il peut être interprété comme un signe de dépression totale du perdant. Aussi observe-t-on d'une manière générale que le joueur s'adresse par moments à son adversaire ou aux spectateurs pour intimider celui-ci ou prendre à témoin ceux-là. Les jeux des Bantous du Centre s'accompagnent donc généralement d'un échange de paroles, fondements d'une guerre psychologique toujours probable. Mais bien que ce déploiement linguistique accompagne le jeu, il demeure somme toute extérieur au jeu. Il ne s'agit au mieux, de rien de

moins que d'une langue périphérique qui, le plus souvent, se résume à un jeu de langues au cours duquel la virtuosité des joueurs s'exprime par la manipulation des railleries, chacun s'ingéniant à mettre les rieurs de son côté pour se stimuler ou démonter son adversaire.

#### d-3) - La langue du jeu

La langue du jeu, quant à elle, n'est liée ni au tempérament ni à l'humeur du joueur. Elle échappe aux caprices des participants au jeu. Bien plus, elle se les soumet dans l'exacte mesure où c'est elle qui fonde les formules récitées en solo, les formules dialoguées et les divers chants des jeux. C'est donc ce matériau qu'il faut interroger dans l'espoir de déterminer la langue du jeu, c'est-à-dire la forme générale et les particularités du fait linguistique dans le jeu. Il ne s'agit plus des langues des peuples couverts pendant nos enquêtes sur le terrain, mais d'un phénomène qui, dépassant les langues des groupes, s'épanouit par ce que ces groupes détiennent de puissance créatrice. Car si dans les jeux les mots prononcés ou perçus participent du social par lequel F. de SAUSSURE définit la langue, il apparaît assez vite que le jeu libère la langue de l'emprise sociale et du quotidien si souvent utilitaire. Il n'y a certes pas rupture totale, mais la poussée ludique est telle que la langue du jeu va du simple écart à l'inintelligibilité la plus totale, créant ainsi un nouveau registre linguistique. Ce registre, d'une manière générale, est éminemment poétique.

Et c'est la principale caractéristique de la langue du jeu que d'être poétique. On l'aura déjà soupçonné à la seule identification des diverses formules dont s'enrichit le jeu et dont le chant alterné constitue le sommet. L'existence même, et la prépondérance des canteludes tendent à établir que pour les Bantous du Centre, le jeu et, par conséquent la langue du jeu, est une création poétique. "Est poésie, écrit Paul ZUMTHOR (...) ce que le public (...)

reçoit pour tel, y percevant une intention non exclusivement pragmatique ; le poème, en effet, est comme la manifestation particulière en un temps et un lieu donnés, d'un vaste discours constituant globalement un trope des discours ordinaires tenus au sein du groupe social"<sup>(425)</sup>.

Relève-t-on autre chose dans le jeu, sinon que "le discours ordinaire" y est formulé et même recrée en un trope dont "le formulisme syntaxique"<sup>(426)</sup> favorise sa rétention par le groupe ? Car c'est le principe cardinal par lequel se définit la créativité dans le jeu : au niveau de la langue, il s'agit pour les joueurs de reprendre le quotidien, de le revaloriser pour l'ériger en une valeur culturelle collective que le groupe tout entier puisse aisément retenir, et dans laquelle il se reconnaisse. Les écarts évoqués plus haut ne vont jamais jusqu'à la rupture avec la société. Quand s'active le principe de créativité, c'est avec la collectivité pour cible. L'exemple du jeu Lisuk Lisuk retenu pour sa simplicité et à titre indicatif, illustre ce caractère poétique de la langue du jeu.

En effet le "discours ordinaire" qui sous-tend ce jeu se résume en une recommandation faite à tous les parents actuels et futurs : il faut préserver l'enfant de toute malveillance. Cette recommandation prend naturellement les allures d'une exigence sociale et révèle que l'enfant est un objet précieux chez les Bantous du Centre. Il est évident que l'énonciation ordinaire de cette exigence ne suscite ni plus d'enthousiasme ni plus de ferveur que celle des autres recommandations que le groupe peut faire à ses membres. Mais le groupe, qui tient à faire passer ce message de protection dans les réflexes des tout petits, s'appuie sur une création ludique pour sortir le discours quotidien de son prosaïsme. D'où la mise en oeuvre de toute une combinatoire

où les paroles, les personnages et les accessoires contribuent à focaliser l'attention du joueur sur l'idéal social collectif, sans que cette fixation prenne le caractère coercitif qu'elle présente dans le "discours ordinaire". A ce niveau déjà, il y a mise en trope d'une réalité prosaïque.

Au niveau des actants, il a fallu trouver des éléments dont la charge émotive soit propre à ébranler les joueurs et le groupe : le personnage du Hibou dans ce jeu n'est pas un choix gratuit. L'analyse de son impact social fera l'objet d'un développement ultérieur certes, mais nous voudrions déjà signaler que le Hibou a pour fonction poétique d'ébranler le groupe pour lequel sa seule présence constitue une redoutable menace. L'émotion que ce personnage provoque est faite de répulsion et de fascination, d'horreur et d'ardeur. De cette ambivalence où selon R. OTTO "le tremendum et le fascinans se mêlent"<sup>(427)</sup>, naît la poésie du personnage dans ce sens que le discours de la peur ordinaire et de la menace n'est plus prosaïque, mais mis en trope, figuré par le Hibou.

Si l'on descend au niveau de l'organisation et de l'exécution du chant alterné, l'on s'aperçoit qu'il y a un troisième moment de poésie, fondé sur les reprises des finales des versets chantés. En effet, dans le dialogue institué entre le meneur de jeu et le chœur, ce dernier introduit son verset par les finales de ceux que vient d'exécuter le meneur du jeu. C'est par la fermeture du verset du meneur que le chœur ouvre sa participation. Grâce à cette technique qui dessine une chaîne stylistique, dès qu'une étape est couverte une autre est ouverte. Il n'est pas certain que cet enchaînement signifie la solidarité du chœur et du solo, mais il autorise la pensée que ceux qui participent à cette performance font corps avant d'interpel-

le Hibou, qui figure la menace pour tous et qui, tout au long du chant, le rappelle par son intermittent hululement.

La poésie dans ce cas n'est donc plus à définir par la seule manipulation des formes ; elle réside aussi et surtout dans cette application à mettre en trope pour sa meilleure intelligence par la collectivité un discours ordinaire qui n'eût sans doute été très efficace s'il était demeuré prosaïque. Cette impression est renforcée par la moindre analyse stylistique des chants et autres formules des jeux. L'on y reconnaît en effet les diverses figures connues des stylisticiens, qu'il s'agisse de la litanie, de la répétition ou de l'itération, des équivalences, des contrastes ou des allitérations, des assonances ou des consonances, etc... Quelque fascinante que puisse être leur étude, celle-ci relève d'un exercice purement littéraire en marge du présent projet.

Dans les jeux, les efforts de créativité écartent du quotidien ou de l'ordinaire prosaïque, non point par volonté de rupture, mais par souci d'efficacité. Le poétique ludique n'est donc pas une poétique de la gratuité, mais une poétique de l'efficacité sociale. Car la recherche du mieux dire a pour objectif le mieux faire au sein de la communauté.

Il arrive toutefois que la langue du jeu s'échappe de l'enclos sémantique du groupe et se déploie dans une parfaite incompréhensibilité. Ces cas sont rares, mais ils existent : le jeu Hiànga Hiànga nous en donne deux exemples par les chants II et III, dont la singularité est de n'offrir aucune possibilité de traduction et, partant, aucun lexique intelligible. Ces chants, pourtant, sont connus de presque tous les Bantous du Centre, à quelques détails près. Cette

extension autorise la pensée que le phénomène n'est pas négligeable, et qu'il s'agit là d'un type de créativité que la communauté assume. Mais assumer l'inintelligibilité pour une communauté habituellement préoccupée d'échanges clairs et de dialogues sensés ne paraîtrait incongru qu'aux tenants d'un utilitarisme étriqué. Car l'exécution des chants inintelligibles marque plutôt le sommet de l'esprit de gratuité. Il s'agit de cette "langue des oiseaux" dont parle SMEDT (p. 218) et qui tire sa beauté et son intérêt du fait même qu'elle est énigmatique. Le mystère qui l'entoure rapproche du sacré sans que cette langue soit hiératique. Cette langue n'est donc à confondre ni avec cette sorte de langage codé que les membres d'un groupe mettent au point pour communiquer entre eux, ni avec cette sorte de javanais par lequel un locuteur rompt avec l'usage quotidien de la langue usuelle. La portée poétique de cette langue inintelligible tient à sa puissance de dépaysement, créatrice du merveilleux ludique. Ce phénomène est renforcé par un autre : l'exotisme linguistique, par lequel des joueurs d'une appartenance linguistique donnée injectent dans leurs chants des mots empruntés à une autre langue. Le syncrétisme qui découle de cette pratique relève la langue du jeu par l'effet de surprise et la déroute passagère qu'il produit<sup>(+)</sup>. Le chant II du jeu Mban ngoma comporte des emprunts de cette nature, faits par les locuteurs Basaa aux deux langues ewondo<sup>(++)</sup> et duala<sup>(+++)</sup>. Il ne s'agit souvent que d'une manière de coquetterie ou d'exhibition linguistique par laquelle un joueur tient à rappeler ou à laisser croire que

---

(+) Il va de soi que de tels emprunts linguistiques peuvent être exploités dans l'étude de la diffusion d'un jeu donné. Mais nous nous en tenons ici à l'aspect strictement esthétique du phénomène.

(++) yi wa (...)bi nga tobó na

(+++) boso

ses connaissances linguistiques débordent les frontières de son groupe d'origine. La surprise intéressée que suscitent de tels emprunts ponctuels perturbe si légèrement l'intelligibilité de la langue du groupe qu'elle en devient un facteur d'attrait. Le plaisir qu'ils procurent vient aussi parfois de l'ignorance même de ceux qui les utilisent sans en maîtriser le sens. C'est dire que le charme de l'exotisme linguistique se déploie davantage comme astuce esthétique pure sans véritable préoccupation sémantique.

De ce qui précède, il ressort que la langue des jeux est une donnée poétique, où la créativité ne se déploie point contre le groupe. Car le "discours ordinaire" qui donne sa matière au jeu a besoin d'une création esthétique pour être valorisé et retenu par la communauté. Le plaisir de jouer dépend aussi de cette réussite esthétique, car si la pulsion de victoire motive fondamentalement les joueurs, le plaisir de participer au déploiement esthétique d'une création poétique comble bien de participants au jeu, et console bien des perdants. Il n'est donc pas indifférent que pour certains joueurs, le seul fait de participer au jeu constitue déjà, à lui tout seul, une source de grande satisfaction. Celle-ci naît de la conscience d'avoir pris part à une performance éminemment poétique où le résultat, en définitive, compte moins que la contribution à une performance esthétique. Dire du jeu qu'il est une activité gratuite revient donc aussi à souligner, ne serait-ce qu'indirectement, cette vocation esthétique de toute activité ludique. C'est peut-être ce qui fait dire à WINNICOTT que "le jeu est essentiellement satisfaisant, ce qui se vérifie même s'il conduit à un degré élevé d'angoisse" (428).

Cette proposition emporte obligation de s'interroger sur ce qui nourrit cette essence de satisfaction, à savoir la créativité dans les jeux des Bantous du Centre.

CHAPITRE VII : DE LA CREATIVITE DANS LES JEUX BANTOUS

La créativité est l'aptitude à produire du nouveau soit par la modification de ce qui existait déjà, soit par l'invention de l'inédit. Sa manifestation chez l'homme permet de vivre "ce bonheur d'invention" qui, pour GUSDORF, "caractérise les moments heureux de la vie sociale"(429). La référence à la vie sociale suggère que la créativité est un phénomène complexe et pluridimensionnel. Quand elle se déploie sur le plan culturel - qui est celui des jeux - elle se fonde selon R. PINON sur quatre facteurs : "la réinterprétation du milieu, l'imitation, l'observation et la croyance"(430 et 431).

Cependant, si ces facteurs interviennent dans la créativité en général, R. PINON ne dit pas de quelle manière ils influencent le processus de création. En matière de jeux par exemple, comment se déploie le principe de créativité ? En d'autres termes, comment se crée un jeu ? Et parlant des jeux des Bantous du Centre, leur création est elle collective comme on a prétendu, ou en réalité collectivisée ?

A - LE JEU : CREATION COLLECTIVE OU CREATION COLLECTIVISEE ?

Le jeu n'échappe pas au principe d'invention évoqué plus haut ; mais J. R. VERNES rappelle que "l'invention n'est pas ici découverte d'une réalité préexistante dont l'évidence s'impose immédiatement à tous dès qu'elle est communiquée, elle n'est d'abord qu'une simple convention, admise arbitrairement, et dont le succès seul auprès d'un grand nombre de joueurs garantira finalement la va-

leur. Celle-ci n'est reconnue que quand la diffusion a été suffisamment large. Mais, et c'est ici le noeud de la difficulté, la diffusion ne porte que sur la règle elle-même. Les conditions de l'invention, le nom de l'inventeur ne sont pas transmis aux nouveaux joueurs. On assiste ainsi à ce fait paradoxal que les seuls joueurs qui aient laissé un nom dans l'histoire des jeux sont les champions et non les inventeurs" (432).

Cette réflexion nous semble éclairer bien des facettes de notre problématique. L'on y apprend :

a) - que le jeu, quel qu'il soit, est une création individuelle, non pas collective mais qui, pour vivre, doit être inéluctablement collectivisée et, de fait, subir la sanction sociale.

b) - que c'est grâce à cette sanction collective que de simple arbitraire qu'il était au départ, le fait ludique accède au statut conventionnel, devenant ainsi un discours communautaire. Paul ZUMTHOR dirait que le discours ordinaire alors, s'érige en trope. Car de simple parole individuelle ou personnelle qu'il était, le jeu inventé devient un langage par lequel la collectivité communique.

c) - que c'est la communauté qui signe l'oeuvre ainsi produite et adoptée en tant qu'elle s'y reconnaît. Elle en évacue le géniteur, non point par volonté d'usurpation, mais par souci de crédibilité pour l'oeuvre produite. C'est par ce sceau collectif que chez les Bantous du Centre, l'oeuvre devient culturelle (+). Car chacun y ajoute; chacun est tout au moins susceptible d'y ajouter du sien. C'est pourquoi,

---

(+) "La culture est la façon dont le donné naturel immédiat est repris par le groupe social". Auzias  
L'Anthropologie contemporaine, p. 111

"l'originalité d'un jeu ne réside généralement pas dans une idée, mais plutôt dans un système plus ou moins complexe d'idées, liées entre elles de façon harmonieuse"(433).

Cette remarque nous retient pour au moins deux raisons : son universalité et ses implications à la fois théoriques et méthodologiques. En effet, les jeux sont des élaborations complexes qui sollicitent ou, à leur manière, rendent compte du mode d'existence des peuples qui les pratiquent. Par ailleurs ils participent profondément de l'écriture, dont la caractéristique est d'ignorer la signature individuelle des oeuvres culturelles. Car si dans les civilisations dites de l'écriture il appartient à un auteur connu de signer le "bon à tirer" de ses oeuvres, dans les civilisations dites de l'oralité, c'est à la collectivité qu'il revient de décerner le "bon à retenir", parce que l'oeuvre est le fruit d'un système. La créativité du jeu, qui pose le problème de sa paternité, semble ne pouvoir s'appréhender que sous l'éclairage des cultures traditionnelles. Sans doute est-ce pour en avoir été convaincu que RENAN écrit dans L'Avenir de la Science que "les oeuvres les plus sublimes sont celles que l'humanité a faites collectivement, et sans qu'aucun nom propre puisse s'y attacher. Les plus belles choses sont anonymes. Les critiques qui ne sont qu'érudits le déplorent et emploient toutes les ressources de leur art pour percer ce système. Maladresse ! Croyez-vous donc avoir beaucoup relevé telle épopée nationale parce que vous aurez découvert le nom du chétif individu qui l'a rédigée ! Que me fait cet homme qui vient se placer entre l'humanité et moi ? Que m'importent les syllabes insignifiantes de son nom ? Ce nom lui-même est un mensonge ; ce n'est pas lui, c'est la nation, c'est l'humanité travaillant à un point du temps

et de l'espace, qui est le véritable auteur. L'anonyme est ici bien plus expressif et plus vrai ; (...) Homère serait un personne réel et unique, qu'il serait encore absurde de dire qu'il est l'auteur de l'Illiade : une telle composition sortie de toutes pièces d'un cerveau individuel, sans antécédent traditionnel, eût été fade et impossible" (434).

Cette leçon vaut pour les Bantous du Centre où le jeu est, en dernière analyse, la résultante des contributions diverses, le potentiel créatif de chaque participant étant sollicité. La seule éclosion du jeu dans une société y révèle l'existence de cette "pulsion créative" que WINNICOTT reconnaît en chacun de nous. Cette pulsion est certes difficile à définir, mais pour WINNICOTT, elle rappelle que "le jeu est essentiel" puisque "c'est en jouant" que l'homme "se montre créatif" (435).

Pour l'auteur de Jeu et Réalité, en effet, l'homme qui joue crée un espace spécifique, "l'espace potentiel" qui varie certes suivant les expériences de la vie, mais qui tient à la frontière de l'intériorité et de l'extériorité. Cet "espace potentiel", lieu de gestion et de précipitation de l'expérience humaine, est l'espace même de la culture. En effet, c'est à propos de l'expérience culturelle que WINNICOTT écrit :

"le jeu a une place et un temps propres. Il n'est pas au dedans, quel que soit le sens du mot (...) il ne se situe pas non plus au dehors, c'est-à-dire qu'il n'est pas une partie répudiée du monde, le non-moi, de ce monde que l'individu a décidé de reconnaître (...) Pour connaître ce qui est dehors, on doit faire des choses, cela prend du temps. Jouer c'est faire" (p. 59)

Le jeu apparaît dès lors comme une entreprise cul-

turelle qui introduit quiconque s'y engage dans un temps et un espace créatifs, par lesquels se définit "l'espace potentiel" où le joueur dépose son expérience existentielle.

Il n'est plus, à ce niveau que de se souvenir des analyses précédentes sur l'esthétique et ses diverses formes pour voir comment se manifeste la créativité dans les jeux des Bantous du Centre. Car l'objectif de ces illustrations était de rendre plus tangible un phénomène abstrait avant même que d'en tenter une analyse théorique.

Le cantelude nous offre une illustration concrète du processus créatif des jeux chez les Bantous du Centre.

B - LE CANTELUDE : UNE ILLUSTRATION DU PRINCIPE DE CREATIVITE CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE

Le cantelude est un jeu comportant un ou plusieurs chants, ou s'organisant autour d'un chant. Des quarante huit jeux de notre corpus, la moitié est constituée de canteludes. Une telle fréquence, près de 50 pour cent, nous fait obligation d'analyser ce phénomène.

L'étude thématique des chants des jeux interviendra plus loin lorsqu'il faudra interroger le jeu comme discours anthropologique. La présente étape consiste plutôt à étudier la position et le fonctionnement des chants dans les jeux. Car maintenant que nous en connaissons les divers visages, il convient d'en déterminer la structure, les séquences et la combinatoire au regard de la performance ludique.

Le chant dans les canteludes se caractérise par la diversité qui est celle des jeux qu'il sous-tend : il est tantôt stéréotypé, tantôt libre. Mais le chant, même libre,

conserve une structure fondamentale qu'on reconnaît dans les rythmes qui ponctuent la partie de jeu. L'exécution d'un chant est donc étroitement liée tant au jeu qu'aux joueurs. C'est précisément dans ce sens qu'elle s'intègre dans la performance.

L'observation sur le terrain fait constater qu'il n'est ni de question ni de réponse, bref, qu'il n'est point d'intervention orale qu'un joueur ne puisse transformer en chant, soit par enthousiasme personnel, soit par dérision.

Pour la suite de l'exposé, il eût été plus commode d'assouplir les frontières esquissées naguère entre les différentes formes de chants pour entendre par "chant" toute parole suivie d'un joueur, mise ou non en musique, mais toujours susceptible de l'être. Un tel assouplissement de la notion permettrait d'englober les divers types de chants rencontrés ; il correspond du reste le mieux à la pratique du jeu, c'est-à-dire au jeu comme performance. Mais le souci de théorisation nous suggère de revenir aux catégories de chants identifiées.

a) - La rengaine et la formule solo dans le cantelude

On les rencontre dans les jeux Hiànga Hiànga et mion  
- Dans Hiànga Hiànga, la rengaine solo est un récit. Le meneur de jeu conte une histoire ; il la récite avant de la chanter ; et cette histoire peut fort bien être dite sous la forme d'un discours ordinaire, sans musicalité. Seulement la musique exprime un besoin esthétique, celui notamment de déplacer un discours ordinaire vers le terrain de la poésie. La musique introduit ainsi un élément de rupture et de dépaysement qui facilite l'illusion<sup>(+)</sup> du joueur, son entrée

---

(+) cf. Roger CAILLOIS : in-lusio = entrer dans le jeu.

dans le jeu, sa métamorphose en somme. Ce rôle de mise en condition, fondamental au départ du jeu, se complète par le rôle de maintien de l'intérêt. Dans le jeu Hiànga Hiànga, le chant n'occupe pas seulement une position liminaire. Il accompagne le jeu, et en ponctue les étapes. Quand finit le chant, le jeu finit.

Il faut admettre que la rengaine tant de fois reprise en solo ne maintient l'intérêt des joueurs que par sa puissance itérative. Les reprises, bien que multiples, ne sont pas de simples répétitions : chaque chute de chant sanctionne une phase du jeu et pousse vers sa conclusion.

Cette progression est matérialisée sur le trajet linéaire de l'axe ludique par des jambes repliées ou allongées, qui révèlent à quels endroits la rengaine s'est arrêtée.

Contrairement à ce qu'on aurait pu craindre, le suspense des joueurs augmente au fur et à mesure que la rengaine est chantée et que ses chutes se multiplient. La structure linéaire du jeu est donc confirmée par la linéarité de la rengaine ; celle-ci met en relief un trait fondamental de l'esthétique traditionnelle : l'itération, où la même chose dite deux fois n'est plus la même, mais que bien des africanistes réduisent à de la simple répétition.

En plus de ce fonctionnement esthétique, la rengaine comporte une dimension nomothétique, observable dans la formule par laquelle s'achève la version de MAKAI :

"Toi, corbeau, plie ta patte  
Et corbeau de plier une de ses ramilles de pattes  
Et de s'asseoir dessus".

Cette formule imagée, apparemment anodine, est une

clé par laquelle le meneur de jeu rappelle la règle centrale du jeu; à savoir qu'il faut impérativement plier la jambe sur laquelle le chant s'est arrêté. Ce chant montre que dans le jeu Hiànga Hiànga, les préoccupations esthétiques et nomothétiques coexistent et se soutiennent pour une parfaite exécution de la performance ludique.

- Dans le jeu mion, le chant est ponctuel. Il ouvre la partie, sans l'accompagner de bout en bout. Mais il faut y recourir à toute reprise du jeu.

Cette position liminaire suggère que le jeu dépend du chant, puisqu'il en part. Il en dépend d'autant plus que c'est le chant qui en fixe la règle. En effet, c'est le chant qui donne le ton de la partie. C'est par lui que les joueurs dissimulés apprennent que leur recherche a commencé, et qu'ils ont intérêt à se bien cacher.

Il est certain que les enfants peuvent se livrer au jeu de cache-cache sans nul besoin de chant liminaire. Mais de voir que c'est le chant qui, précisément, ouvre la partie et en fixe les principes confirme ce besoin de poétisation du discours. Nous dirions qu'il y a nécessité de poésie, car c'est de cette poétisation que dépend la métamorphose du joueur. Comme dans Hiànga Hiànga, le chant joue un rôle esthétique et nomothétique. Il met pour ainsi dire dans le jeu.

b) - La formule dialoguée dans le cantelude

La formule dialoguée se caractérise par sa dimension agonistique. Il s'agit le plus souvent d'une question, de la question centrale du jeu, à laquelle un joueur doit répondre avec exactitude s'il veut poursuivre la partie.

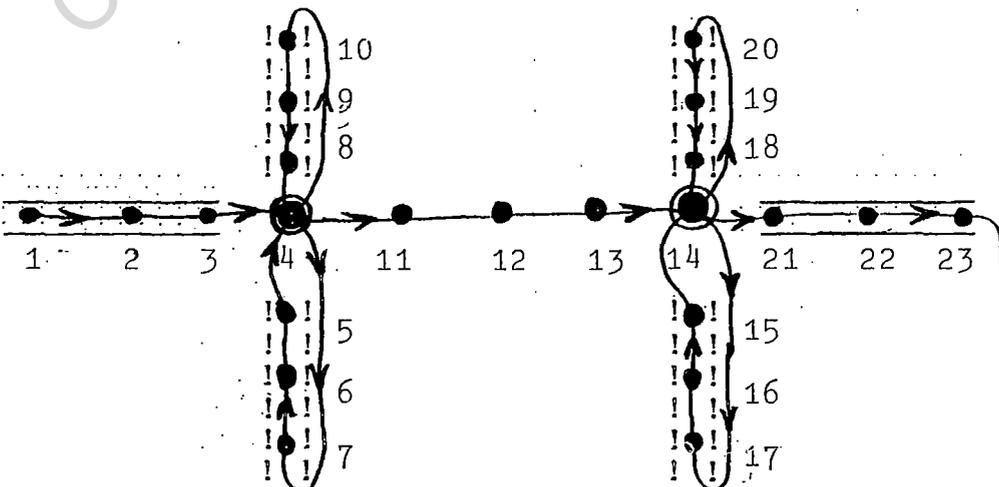
Cette question peut être posée le plus platement du monde, dans le style d'une conversation ordinaire. Mais les joueurs qui la posent impriment à leurs voix des intonations telles que la question prend des allures de chant. Cet effort d'embellissement se justifie par un souci esthétique, dont l'objet est d'agrémenter la partie.

Mais la formule dialoguée a une puissance fonctionnelle plus importante encore que le solo. Dans le jeu nymphen par exemple :

- C'est ce dialogue qui constitue le noeud ludique, qu'il faut absolument dénouer pour progresser. La menace de disqualification en devient permanente.
- La question lancinante, constante remise en cause des acquis, maintient les joueurs dans l'inquiétude de départ jusqu'au dénouement libérateur.

Ces retours des mêmes questions, des mêmes réponses et des mêmes angoisses sont assez clairement figurées par l'itinéraire du pèlerin sur le T

Schéma III L'itinéraire du pèlerin.



Le présent schéma montre sans équivoque que le jeu s'est bâti sur les seules questions-réponses, ici représentées par les points sombres. La structure du T, une tige soutenant deux branches, fonctionne en miroir et renforce l'idée de répétitivité déjà perçue dans le retour des questions et réponses. Car la forme dite de miroir reflète deux mouvements équivalents, mais opposés.

C'est précisément de cette forme d'opposition que naît le dialogue, cette autre forme de discours qui, comme son nom l'indique, suppose un adversaire<sup>(+)</sup>. L'adéquation ainsi dégagée entre la structure du jeu et la structure du chant prend toute sa valeur esthétique et suppose une élaboration certaine sans qu'il y ait lieu, pour le moment tout au moins, d'interroger le caractère conscient ou inconscient de cette dernière.

Avec la formule dialoguée, le jeu se précise comme activité collective. Il y a évolution par rapport à la rengaine-solo : en effet dans le solo, un joueur est en face des autres qu'il rassemble et oriente par sa prestation. Dans la formule dialoguée, nous avons d'emblée deux joueurs en présence. La collectivité n'est plus la création d'un individu, elle se pose dès le départ comme préalable au jeu.

La plainte, quant à elle, est rare chez les Bantous du Centre ; cependant elle n'en obéit pas moins à cette vocation au dialogue, étant un appel à la compagnie, un appel pour la compagnie, comme c'est le cas dans le *ncoli* ou l'*ecakolea*.

Mais de toutes les formes enregistrées, le chant alterné s'avère le plus riche, esthétiquement et socialement parlant.

---

(+) Adversaire, de adversus, celui qui est en face.

c) - Le chant alterné dans le cantelude

Le cantelude n'existe véritablement que sur la base du chant alterné. Il apparaît de manière exemplaire dans les jeux Lisuk Lisuk, mbañ, mbañ ngoma, man hisé, tigo mbañ, ngo nconog et bon bi ngo ya nzok. Comme son nom l'indique, il se caractérise par l'alternance du jeu et du chant, par la prépondérance de l'échange du chant solo et du chant choral. Le cantelude s'organise ainsi sur un double dialogue : celui du jeu et du chant et, dans ce dernier, celui du solo et du chœur.

L'examen le plus sommaire des jeux ci-dessus mentionnés révèle que le cantelude ne se conçoit pas sans cette double interaction qui fonde sa richesse esthétique. La clé de cette dernière c'est le refrain choral encore appelé repons.

Dans le cantelude, le chant alterné est responso-rial dans ce sens qu'il institue un dialogue entre l'appel du meneur de jeu et le repons ou refrain choral exécuté par le groupe. L'observateur non prévenu peut avoir l'impression d'une égalité, ou d'une équivalence entre l'appel et le repons. Illusion. Car l'échange n'est qu'apparent, purement formel : c'est toujours l'appel qui va au repons, bien que tout porte à croire que le repons répond à l'appel. En effet, quelque paradoxal que cela puisse paraître, le repons choral n'est pas une réponse à l'appel, mais un renvoi de l'appel à lui-même, pour une nouvelle création. C'est pourquoi seul l'appel comporte des variations alors que le repons est constant, quasi immuable. Cette stabilité le consacre, comme repère esthétique pour le chant qu'il balise et, invariablement relance. C'est dans l'appel certes que réside les principales trouvailles esthétiques du chant alterné, mais le repons est le facteur catalysant,

le nerf de cette créativité. Il fonctionne pour ainsi dire en appel de trouvailles toujours plus nombreuses, et chaque fois plus belles. Et c'est pour avoir suscité ces trouvailles que le refrain les scinde par sa seule occurrence. Car c'est encore le repons qui, dans le cantelude, distribue les unités sémantico-esthétiques autour desquelles s'organise le jeu. Cette analyse révèle avec quelque clarté que l'appel exerce dans le jeu une fonction logique, tandis que le refrain joue un rôle prioritairement logistique : l'appel véhicule les sens, le refrain les ventile tout au long du parcours ludique. C'est précisément en quoi "l'usage des refrains, écrit Paul ZUMTHOR, interfère dans la production de sens. Techniquement, le refrain est une phrase musicale récurrente, découpant le chant en sous-unités, la performance en moments distincts".<sup>(436)</sup> Le refrain se range ainsi dans les techniques formelles, comme "récurrence discursive". C'est à ce titre qu'il "constitue le moyen le plus efficace de verbaliser une expérience spatio-temporelle"<sup>(437)</sup>. Comme il ne s'agit pas encore pour nous d'analyser la thématique de cette expérience, l'important, à ce niveau, est de retenir que le cantelude s'appuie sur cette forme esthétique bipolaire exprimée par "l'alternance" entre l'appel et le repons choral. Il s'y appuie pour son impact dans la production, l'expression et la distribution d'une sémantique. Le chant dans le jeu n'est donc pas une production simplement décorative. Il s'étend sur le social dont il porte le message. C'est à son propos sans doute que Paul ZUMTHOR parle de "la socialité que, dans le quotidien de l'existence, nourrit la voix vive" (p. 29). Cette puissance socialisante du chant en général, et notamment du refrain choral, prend une valeur anthropologique : en effet seules les sociétés humaines "entendent, de la multiplicité des bruits, émerger leur propre voix comme objet : autour de celui-ci se ferme et se solidifie le lien social, tandis que prend forme une poésie"<sup>(438)</sup>. Le chant contribue ainsi à la socialisation des êtres qui l'exécutent

il favorise leur sociabilité. Il constitue de ce fait l'un des principaux ressorts de la vie communautaire, laquelle trouve son expression la plus parfaite dans les chœurs, quels que soient les faits de culture où ces derniers apparaissent. La présence du chant dans les jeux, en particulier l'identification des canteludes confirme la "vocation communautaire"<sup>(+)</sup> du chant et, partant du jeu. Le chant éloigne la solitude et favorise la cohésion sociale. Les jeux des Bantous du Centre, étant en grande partie des canteludes, on peut s'expliquer l'inexistence quasi totale des jeux dits solitaires. Car le chant "fait vibrer en nous quelque chose qui nous dit que réellement nous ne sommes plus seuls"<sup>(439)</sup>.

Chez les Bantous du Centre, le jeu se signale comme activité communautaire pour peu qu'on en interroge les constituants formels. En effet, l'examen de ceux-ci permet de constater que l'esthétique du jeu bantou est fondée sur l'oralité et qu'elle débouche sur une éthique de communauté selon laquelle le jeu, tout en étant une activité de compétition, ne se conçoit pas en terme de déchirement, mais de cohésion. C'est en quoi le jeu, de par son esthétique, revendique d'être classé dans l'orature dont la technique d'expression est l'oralité. Car si l'on en croit Paul ZUMTHOR "l'oralité pure (qui) ne s'est épanouie que dans des communautés archaïques (...) définit une civilisation de la voix vive, où celle-ci constitue un dynamisme fondateur, à la fois préservateur des valeurs de parole et créateur des formes de discours propres à maintenir la cohésion sociale et la moralité du groupe"<sup>(440)</sup>.

---

(+) Cette formule est de Paul ZUMTHOR. p. 28

Il convient d'observer certains canteludes dans leur pratique pour se rendre compte du lien entre le chant et la société. Deux illustrations dont l'avantage est de fonctionner en sens inverse l'une de l'autre permettraient un meilleur éclairage de ce phénomène.

1°/ Dans le cantelude Lisuk Lisuk, le meneur de jeu donne le départ et le ton du jeu par son appel - qui est vite repris en écho dans le groupe par un repons choral.

<u>Appel</u>	- Lisuk Lisuk !
<u>Repons choral</u>	- suk le hikwaa é
<u>Appel</u>	- lisuk
<u>Repons</u>	suk é é
<u>Appel</u>	Bimbaa bi mbaa
<u>Repons</u>	Mbaa i ye tut é
<u>Appel</u>	Bi mbaa
<u>Repons</u>	Mbaa eé

Dans ce dialogue, le repons est en réalité un double phénomène de reprise et de prolongement. Dans un premier mouvement, il reprend les dernières syllabes de l'appel et les prolonge. Mais au deuxième mouvement il revient à cette dernière syllabe pour s'y tenir, renvoyant ainsi l'appel à lui-même, à la case départ. Ce fonctionnement procède d'un sens poussé de la participation. Car si dans un premier temps le repons fait écho à l'appel, il le déborde momentanément, semble même s'en détacher. Mais il ne tarde pas à y revenir pour le relancer dans un second temps. Chaque élément du chant joue donc un rôle de direction selon le principe de l'alternance. Car que deviendrait l'appel sans le repons ? L'appel ne vit que par l'écho qui lui parvient du groupe, et qui prouve au meneur du jeu que la participation de tous lui est acquise. En réalité, il n'y aurait pas de jeu Lisuk Lisuk sans cet écho. Le

silence du groupe aurait consacré la mort de ce jeu. Il en découle qu'en réalité, c'est du repons choral que dépend le jeu dont le départ est pourtant donné par l'appel d'un individu. Le rôle de ce dernier, par delà les apparences est donc essentiellement de sollicitation. Seul le repons choral joue un rôle de consécration. Le repons choral apparaît ainsi comme le véritable noyau du chant exécuté.

C'est à lui que tout vient ; et tout (re)part de lui. Tel est son statut structurel, dont la signification prend alors une allure d'évidence : la prépondérance du repons choral par rapport à l'appel signifie la suprématie du communautaire sur l'individuel.

2°/ La seconde illustration nous est fournie par le jeu Hebangandé. Les différentes versions de ce cante-lude révèlent le même principe de participation bipolaire : l'appel et le repons choral sont les deux repères entre lesquels évolue la partie. Le meneur placé au centre du cercle lance l'appel, et les joueurs périphériques produisent le repons choral, dont l'invariabilité mérite quelque attention. En effet, c'est l'appel (et non le repons choral) qui varie. Il passe d'un thème à un autre, mais jamais avant de s'être assuré que le chœur a ratifié le message immédiatement antérieur par un repons. Les diverses trouvailles de l'appel doivent sinon refléter une préoccupation sociale, du moins bénéficier d'une sorte d'aval collectif. Et cet aval est matérialisé par le repons choral dont dépend la poursuite de la partie. Il y a ici une technique, mieux, l'esquisse d'une théorie de la créativité sur laquelle l'on ne s'est pas souvent attardé. Cette théorie esthétique révèle en effet que la créativité n'est pas collective ; qu'il y a plutôt collectivisation d'une production individuelle. Car la trouvaille du meneur de jeu ne devient culturelle que si

par son repons, le groupe signifie qu'il l'adopte ou s'y reconnaît. Et dans le jeu hebangandé, le repons choral s'amplifie parfois en trilles lorsque le groupe estime que l'appel lui a proposé une trouvaille d'une inestimable portée esthétique ou morale.

C'est dans ce contexte de participation que les autres membres du cercle peuvent individuellement intervenir, proposer un appel, lorsqu'il est établi que le meneur de jeu s'essouffle. Mais là structure du chant n'en demeure pas moins la même ; à savoir que c'est du repons choral que vient le certificat de compétence pour la poursuite du jeu.

Une fois de plus, ceci revient à dire que le chant n'évolue pas de manière anarchique : l'appel a le groupe comme référent permanent et immuable dont l'aval est incontournable. Le repons choral joue donc un double rôle de visa et de relance pour l'appel dont le rôle est de sollicitation. En définitive, le phénomène analysé s'explique par le contraire de ses apparences : apparemment c'est l'appel qui ouvre le jeu, en donne le ton. Mais dans la réalité c'est le repons choral qui en est le centre autour duquel gravite l'appel à travers ses multiples trouvailles esthétiques. L'appel ne saurait se répéter sous peine de disqualification du meneur de jeu. Et le repons choral, lui, ne saurait se modifier sans que la performance en soit perturbée. Il en constitue paradoxalement le véritable noyau.

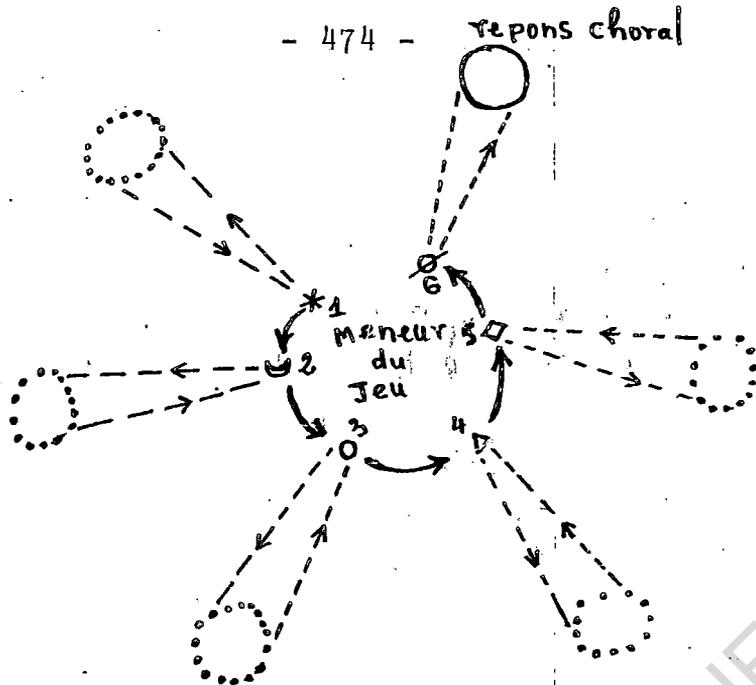


Schéma IV Du Cantelude

a/ - Le repons choral immuable, est le véritable noyau structurel du cantelude. Il représente le référent social dont l'aval est nécessaire à la viabilité du jeu. Les appels sont multiples, essentiellement variés et illimités. Ils reflètent l'aptitude à la créativité du meneur de jeu, qui peut, à l'occasion se voir remplacer par un membre du choeur.

b/ - De 1 à 5, trouvailles antérieures et variées du meneur de jeu telles que déjà ratifiées par le choeur (repons choral). La 6<sup>e</sup> trouvaille est en cours de validation.

c/ - Les pointillés correspondent aux ratifications antérieures du choeur trompeusement périphérique, le cercle du jeu symbolisant le groupe de référence. Ici le centre dépend de la périphérie.

### CONCLUSION PARTIELLE

Cette seconde partie de notre travail s'est efforcée de démontrer que les jeux sont des faits de culture si divers et si multiples qu'il est illusoire d'en vouloir faire un recensement exhaustif. Une telle difficulté ne va pas sans conséquence :

1°/ - Fait de culture diversifié, le jeu ne peut se lire d'une seule manière ; ce serait en réduire l'approche à une seule vision du monde. La diversité d'approches théoriques ou méthodologiques du jeu confirment donc la richesse culturelle de ce fait humain et social. Les mathématiciens ont élaboré une théorie de la décision par le jeu, les utilitaristes une théorie de la récupération pratique du jeu. Les psychologues s'en sont servis à des fins thérapeutiques. Quant aux structuralistes, ils ont évacué ou tenté d'évacuer le joueur de son jeu. Ces écoles, dont il faut saluer l'apport en ludologie, comportent cependant des limites propres à tout système. Chacune contribue pourtant à lever le voile sur une facette de cette réalité humaine, le jeu, qu'on ne peut espérer cerner que dans la prudence et les nuances d'une approche éclectique, qui ne part de l'homme que pour revenir à l'homme. Car il n'y a point de jeu hors de l'esprit de jeu, le jeu étant un objet pratiqué par un sujet dont il porte la culture.

2°/ - Mais le jeu est un fait socio-culturel multiple, innombrable. L'observation des sociétés qui jouent révèle que les jeux sont en perpétuelle évolution, et qu'il s'en crée de nouveaux. Il est donc bien hasardeux d'en proposer une taxinomie crédible, malgré la volonté scientifique compréhensible en ce domaine. Car la classification de Roger Caillois, qui passait naguère pour la plus élaborée, n'est

à l'abri ni de l'arbitraire, ni de la critique, Caillois n'ayant pas classé des jeux mais des ressorts ludiques. Il s'avère à l'analyse qu'on peut encore proposer un classement de certains jeux, mais qu'il est risqué d'annoncer une classification des jeux, aucun jeu n'ayant des ressorts et des données si exclusifs qu'on ne puisse les rencontrer dans un autre jeu. Ce chevauchement des principes ludiques ne s'évalue que par de maigres pourcentages ; il n'en fait pas moins échec à toute tentative de classification au sens technique de ce terme<sup>(+)</sup>. Cette impasse oblige à reconsidérer la question ; elle permet surtout de voir que ce ne sont pas les jeux mais plutôt le jeu qu'il faut chercher à classer au sein des autres faits de culture. Car le jeu, comme bien d'autres faits culturels, se fonde sur la pulsion de réussite, source de créativité et d'esthétique.

3°/ - Chez les Bantous du Centre comme chez bien des peuples, esthétique et créativité se fondent sur des formes diverses, linguistiques ou simplement lexicales et structurelles. Des paramètres formels identifiables en précisent les contours et permettent d'établir des similarités performancielles si frappantes que le ludologue préfère parler de versions plutôt que de variantes des jeux. Du coup, l'analyse comparée de ces formes s'en trouve justifiée. C'est par elle qu'on s'introduit dans les jeux, qu'on les découvre comme autant de performances, et qu'on en mesure la portée esthétique, indissociable du reste de l'éthique sociale.

Dès lors, le jeu se présente sous le visage qui lui a été jusqu'ici méconnu, celui d'une création culturelle

---

(+) Roger Caillois s'en est douté et s'est réduit à proposer sa taxinomie "selon que, dans les jeux considérés, prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige". Les Jeux et les hommes. p. 47

dont le fonctionnement de signe renvoie à la société qui la nourrit et au sein de laquelle elle se déploie. Car les jeux des Bantous du Centre constituent les signes d'un discours que cette communauté se tient à elle-même de manière consciente ou inconsciente.

La sémanalyse peut contribuer à la lecture de ce type de discours et à l'interprétation de tels signes.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

TROISIEME PARTIE

\*\*\*\*\*

ETUDE SEMANALYTIQUE DES  
JEUX BANTOUS

CODESRIA-BIBLIOTHEQUE

CHAPITRE VIII : LA SEMANALYSE : UNE METHODE

A - SEMAMALYSE = SEMIOLOGIE + PSYCHANALYSE THEORIQUE

Le mot Sémanalyse est une création de Julia KRISTEVA. Il apparaît pour la première fois en 1969 dans Semeiōtikē, essai qui a pour sous-titre "Recherches pour une sémanalyse". Il désigne une méthode qui se définit globalement comme la synthèse de la sémiologie et de la psychanalyse théorique, la dimension thérapeutique de la psychanalyse n'y étant pas sollicitée.

Mais nul mieux que Julia KRISTEVA ne saurait préciser les contours de son projet de méthode : partant des Stoïciens qui, à ses yeux, firent "les premières réflexions sur le signe"<sup>(441)</sup>, Julia KRISTEVA évoque les emplois modernes du terme "sémiotique" pour signaler "l'importance" de la sémiologie saussurienne à prépondérance linguistique. Mais F. de SAUSSURE ayant lui-même reconnu que la langue "n'est qu'un système particulier", Julia KRISTEVA s'en prévaudra pour rechercher la possibilité pour la sémiotique d'"échapper aux lois de la signification des discours comme systèmes de communication, et de penser d'autres domaines de signifiante" (p. 20).

Elle critique donc la notion de signe et, jetant les bases de sa méthode, estime que "la sémiotique ne saurait se faire qu'en obéissant jusqu'au bout à la loi qui la fonde, à savoir à la désintrinsication des démarches signifiantes ; et ceci implique qu'elle se retourne incessamment sur ses propres fondements, les pense et les transforme. Plus que "sémiologie", ou "sémiotique" cette science se construit comme une critique du sens, de ses éléments et ses lois - comme une sémanalyse" (p. 21).

Il s'agit donc d'une méthode dont la nouveauté est certaine, et qui se caractérise par l'éclectisme, mieux, par l'interdisciplinarité. Car prolongeant F. de SAUSSURE qui confiait au psychologue le soin de "déterminer la place exacte de la sémiologie", Julia KRISTEVA estime que "le lieu de la sémanalyse" est tributaire d'une "théorie générale du fonctionnement symbolique" (p. 21), laquelle "se situe au croisement de plusieurs sciences, produites elles-mêmes par le processus d'interpénétration des sciences" (p.20). Pour elle, c'est par cette interdisciplinarité que la sémanalyse évitera d'être une démarche rigide, dogmatique, dont la conséquence serait de créer "le champ unifié et totalisant d'une nouvelle somme théologique" (p. 21).

La sémanalyse se précise donc comme "théorie scientifique des systèmes signifiants dans l'histoire et de l'histoire comme système signifiant (...). Elle ordonne critiquement les systèmes signifiants et contribue ainsi au fondement non pas d'un système du Savoir, mais d'une suite discrète de propositions sur les pratiques signifiantes" (p. 24).

Ces limites rappelées, la sémanalyse présente la particularité d'associer objet et sujet, pour déboucher sur l'histoire, et la matérialité du vécu<sup>(+)</sup>. C'est précisément par cette ouverture sur les vécus humain et historique que "la sémanalyse se ressent de l'ébranlement freudien (...) du sujet et de son discours et, sans proposer de système universel et clos, formalise pour déconstruire. Elle évite ainsi l'enroulement agnostique du langage sur lui-même, et lui désigne un dehors" (p. 25).

---

(+) Il est important de préciser que la Sémanalyse se réclame de la Phénoménologie de Husserl dont l'influence sur la linguistique structurale est certaine, quoique "inavouée". Julia KRISTEVA.

Le langage, cet inconnu, Seuil, 1981, 336 p. ; pp.214-220

Julia KRISTEVA n'ignorait pas l'existence des "systèmes sémiotiques des tribus dites "primitives". Elle s'est même si clairement appuyée sur les études anthropologiques y afférentes (p. 33) que nous nous en sommes trouvé encouragé à appliquer sa méthode dans l'analyse de ces autres "pratiques signifiantes" que constituent les jeux. Car les jeux figurent parmi ces systèmes sémiotiques que Julia KRISTEVA suggère de lire à travers la grille de la sémanalyse.

Mais il convient de préciser ce que la Sémanalyse, telle du moins que nous voudrions l'appliquer en ludologie, aura retenu de la sémiologie et de la psychanalyse.

#### B - L'APPORT DE LA PSYCHANALYSE EN LUDOLOGIE

S'interroger sur l'apport de la psychanalyse en ludologie revient à rapprocher le jeu du rêve. Ceci ne va point sans hardiesse. En effet rien, à première vue, n'encourage une telle démarche. Mais il convient de rappeler que la présente étude se fonde sur l'hypothèse esthétique, que préoccupe le comment de la création des jeux, et qui privilégie une herméneutique de la production. C'est une préoccupation similaire que FREUD développe dans L'Interprétation des rêves, ouvrage que bien des savants considèrent comme la somme de ses travaux.

Après avoir montré que le rêve tire son matériel de "l'expérience vécue" (p. 18), FREUD en interroge "la source" et répond par l'hypothèse esthétique : "on est tenté de croire à une activité créatrice indépendante" écrit-il. FREUD s'attache, par la suite à élucider "l'énigme de la formation du rêve" (p. 46), "la façon dont nos rêves sont composés" (p. 48). Il observe dans le rêve la

possibilité de former des images composites" (p. 279) dont il distingue le "noyau" des "attributions". FREUD souligne enfin dans l'important chapitre sur le travail du rêve que "le discours du rêve est construit comme un agglomérat dans lequel des fragments plus importants d'origine diverse sont soudés par une sorte de ciment solidifié" (442)

Point n'est besoin de prolonger cette revue pour comprendre qu'aux yeux de FREUD, le rêve est une élaboration dont les méthodes sont celles qu'on observerait dans la production d'une oeuvre d'art, une oeuvre théâtrale par exemple. Si les images du rêve sont composites, le rêve les "organise (...) en scène, il représente les choses comme actuelles, il dramatise une idée" (443) Freud développe ce registre artistique et montre que le travail du rêve est un processus esthétique. Aucune technique d'élaboration n'y manque, qu'il s'agisse de la figuration, de la déformation ou de l'association, du déplacement ou de la condensation... Et plus la résistance psychique est grande, plus grand est "le travail de transformation ou de déformation du rêve" (444) - travail qu'il faut comprendre dans le sens précis d'élaboration artistique. C'est donc l'hypothèse esthétique qu'on trouve à la base de la conception et de l'interprétation du rêve chez Sigmund FREUD. Et c'est pour tenir le rêve pour une production artistique que FREUD l'interprète non par sa fonction mais par son fonctionnement : il le déconstruit avant de le reconstruire "morceau par morceau (...) ; la méthode d'interprétation que je pratique (...) se rapproche de la méthode de déchiffrage. Elle est, comme celle-ci, une analyse "en détail" et non "en masse" ; comme celle-ci, elle considère le rêve dès le début comme un composé, un "conglomérat" de faits psychiques" (445).

Le rapprochement du jeu avec le rêve ne s'opère donc pas sur le terrain de leurs contenus, mais sur le terrain esthétique, celui de leur production, de leur élaboration. La psychanalyse part de la formation du rêve. Elle inspire à la sémanalyse son intérêt pour la forme de l'objet étudié. C'est donc en toute logique qu'après avoir parlé de la construction des rêves, FREUD s'efforce d'en démonter le "mécanisme"<sup>(+)</sup>. Ce travail commencé dans l'Interprétation des rêves connaîtra un prolongement pénétrant dans Délire et rêves dans "la Gravidia" de Jensen, véritable essai de critique psychanalytique.

FREUD y applique sa méthode à une oeuvre littéraire et démontre comment une oeuvre d'art, fruit de l'imagination, confirme ses thèses scientifiques et cliniques. Sur la base de l'hypothèse esthétique, il considère les personnages de la nouvelle de Jensen, Norbert Hanold et Zoé Bertgang, "dans toutes les expressions de leur psychisme, dans leurs faits et gestes comme des personnages réels et non pas comme des créations poétiques, comme si l'esprit du romancier était un milieu absolument perméable aux rayons du réel et non point réfringent ou troublant"<sup>(446)</sup>.

Cette ouverture préconisée de l'esprit au vécu réel est une disposition nécessaire à une lecture psychanalytique de toute représentation. Et FREUD tient la "Gradiiva" pour une "représentation poétique d'une observation clinique et thérapeutique"<sup>(447)</sup>. Quant au jeu, il apparaît comme une représentation poétique d'une réalité sociale et culturelle qu'en général il dramatise. Telle nous semble la parenté. Mais la similitude du jeu et du rêve réside et s'arrête à leur statut commun de représentation, qui est d'ordre stric-

---

(+) Ce terme puissant apparaît dans Délire et rêves... pp. 187-188 et exprime la théorie de la créativité qui sous-tend l'étude de Freud.

tement esthétique, formel. En effet hors de ce contexte formel, tout semble distinguer l'un de l'autre : le rêve est une production individuelle qui, chez Freud procède du psychopathologique. Il participe de l'inconscient où le refoulement est de règle, pour des raisons de bienséance ou d'éthique sociale.

Le jeu tel qu'il apparaît chez les Bantous du Centre est une performance collective qui procède de l'univers psychosociologique et culturel où le camouflage - non plus le refoulement est de règle pour des raisons pédagogiques. Il ne s'agit plus de reléguer un désir individuel dans l'inconscient pour être admis en société. Au contraire il s'agit de prendre conscience des exigences socio-culturelles inconscientes pour s'intégrer dans la collectivité. Le processus reste le même, mais il est affecté de signes opposés. Du rêve au jeu, l'homme passe d'une certaine négativité à une certaine positivité. Car si les rêves sont des "représentations (...) liées à des charges sentimentales qui ne doivent pas avoir lieu"<sup>(448)</sup>, les jeux au contraire sont des représentations liées à des charges sentimentales qui doivent avoir lieu, et dont la société ne peut se passer, pour sa propre survie. Leur cohérence ne tombe pas sous les sens, à cause précisément du détour esthétique, du travail de construction par lequel l'idée passe pour devenir jeu. La méthode freudienne esquissée plus haut et appliquée à la Gradiva de Jensen s'avère donc pertinente pour le jeu. On peut, pour interpréter et comprendre ce dernier, recourir à l'archéologie telle que les personnages de la Gradiva la renouvellent dans les ruines de Pompéi ; car le jeu, comme le rêve, se présente en un conglomérat dont il faut identifier les débris en vue de leur restructuration intelligible. L'on s'apercevra que le jeu constitue à sa manière ce que Freud disait du rêve : "un écheveau de pensées",

"une chaîne d'associations" (449).

A l'instar du rêve en effet, il est "rarement la représentation, on pourrait dire la mise en scène d'une seule idée, il l'est en général d'une série, d'un tissu d'idées" (450).

L'importance que Freud accorde à la transformation des pensées latentes du rêve en son contenu manifeste revêt ici tout son intérêt ; car on "passe d'une forme d'expression parfaitement intelligible dans une autre à l'intelligence de laquelle nous ne parvenons que par un travail méthodique" (451).

Freud a codifié et appliqué cette méthode dans Délire et rêves ... : "la méthode régulière de l'interprétation des rêves consiste à faire abstraction de la cohérence apparente du rêve manifeste, à envisager isolément chaque partie du contenu, et à en rechercher la dérivation dans les impressions, les souvenirs et les associations libres" (452). Nous n'aurions pas tant insisté si le jeu, comme le rêve, n'était le résultat d'une dérivation dont le noyau se trouve dans "l'expérience vécue", reconnue par Freud à propos du rêve, et qui correspond à ce "dehors" dont la Sémanalyse tient le plus grand compte (+). Le sens du jeu, comme le sens du rêve, est donc à chercher sous le travestissement de l'art, par une archéologie dont Freud a révélé l'intérêt dans Délire et rêves... Comme le rêve, le jeu se révèle dans sa nature de signe ou de "pratiques signifiantes" (Kristeva). Il devient compréhensible que son intelligence suggère le recours à la sémiologie.

---

(+) Michel Leiris le redit dans Cinq études d'ethnologie :

"Le rêve n'est pas le produit d'une fantaisie gratuite comme on l'a cru longtemps mais exprime avec un matériel d'image tirées directement ou indirectement de l'environnement culturel, des préoccupations ou des conflits variables eux-mêmes, en fonction des cultures"

Paris, Denoël, 1969, p. 45

C - LA SEMIOLOGIE ET SES APPORTS EVENTUELS EN LUDOLOGIE

Lorsqu'en 1908, Ferdinand de SAUSSURE annonce la naissance de la sémiologie, il la conçoit comme "une science plus générale (...) qui a pour objet les systèmes de signes dont la langue est le type le plus important" (453). F. DE SAUSSURE intégrait la linguistique à la sémiologie, la première étant un sous-ensemble de la seconde alors jugée "plus générale". Georges MOUNIN s'appuiera sur cette hiérarchie pour cristalliser "la différenciation" de la sémiologie d'avec la linguistique. Les "lignes fondamentales" de la sémiologie, dit-il, ne se perçoivent que "par contraste avec les caractères propres des langues" (454).

Ce premier point de discussion n'est pas sans intérêt pour la ludologie, surtout lorsqu'il s'agit de jeux africains. En effet, il révèle qu'il y a danger à manipuler la notion de signe sans en spécifier l'acception : la linguistique, en privilégiant la fonction de communication parmi les caractères du langage ne retient prioritairement que le signe où cette intention de communiquer<sup>(+)</sup> se perçoit. La dimension linguistique que comporte le jeu africain est réelle, mais elle est interne au jeu : à l'intérieur d'un jeu donné, diverses manifestations du langage articulé se justifient par l'intention de communiquer soit avec l'adversaire, soit avec le partenaire ou simplement avec le spectateur : trois pôles qui font pour ainsi dire partie intégrante du jeu. Mais le jeu comporte aussi divers signes dont la raison d'être n'est plus de communiquer au sens strictement linguistique, mais d'inviter à la recherche d'une signification ; ces signes fonctionnent comme la partie visible d'un iceberg culturel. Et quand ils sont organisés

---

(+) La sémiologie de la communication dont on perçoit ici un indice se sera inspirée du concept de l'intentionnalité énoncé par Husserl.

de manière systématique, c'est tout le jeu qui devient signe ou, plus exactement un indice au sens technique d'Eric BUYSSENS ou de TROUBETZSKOY<sup>(+)</sup>

C'est donc sur la notion de signe que porte la mise au point de Georges MOUNIN: "le modèle d'explication linguistique" fondé sur une définition rigoureuse du signe n'est pas extensible à des ensembles de faits dont on n'a pas d'abord prouvé qu'on peut leur appliquer ce traitement"<sup>(455)</sup>. En effet, à la différence du signe linguistique, et comme le reconnaît F. DE SAUSSURE, "le symbole a pour caractère de n'être jamais tout à fait arbitraire ; il n'est pas vide, il y a un rudiment de lien naturel entre le signifiant et le signifié..."<sup>(456)</sup>.

Le débat, on s'en aperçoit, dépasse largement la simple dispute terminologique : il a une incidence théorique profonde qu'on ne saurait méconnaître sans aussitôt se fermer à l'intelligence de notre objet d'étude : les jeux. C'est à la sémiologie que nous devons cet avertissement.

Il convient donc, pour la suite du présent travail, de dépasser le signe tel que SAUSSURE l'eût défini : "combinaison du concept et de l'image acoustique". Du reste, ne pourra-t-on retenir son acception "plus générale" du signe comme "total" du signifié et du signifiant - qu'en sortant du champ "arbitraire" de la linguistique. Cette exigence méthodologique est incontournable pour l'étude du jeu, bien que F. DE SAUSSURE se soit par ailleurs appuyé sur des jeux pour certaines de ses démonstrations<sup>(++)</sup>. C'est, par exemple,

---

(+) Troubetzskoy : Principes de philosophie, Paris Klincksieck, 1957 pp. 16-19.

(++) "De toutes les comparaisons qu'on pourrait imaginer, la plus démonstrative est celle qu'on établirait entre le jeu de langue et une partie d'échecs. De part et d'autre, on est en présence d'un système de valeurs et on assiste à leurs modifications. Une partie d'échecs est comme une réalisation artificielle de ce que la langue nous présente sous forme naturelle" (Cours, p. 125).

au maître de Genève que nous devons l'idée d'une approche endogène et exogène des jeux : "il est relativement facile de distinguer ce qui est externe de ce qui est interne : le fait que le jeu d'échecs est passé de Perse en Europe est d'ordre externe, interne au contraire, tout ce qui concerne le système et les règles. Si je remplace des pièces de bois par des pièces d'ivoire, le changement est indifférent pour le système ; mais si je diminue ou augmente le nombre de pièces, ce changement là atteint profondément la grammaire du jeu"<sup>(457)</sup>.

Par cette remarque et à partir de la linguistique que la sémiologie englobe, F. de SAUSSURE inspire l'approche sémiologique des jeux, en prolongeant l'approche sémantique dont les jeux ont bénéficié jusqu'à ce jour, mais qui a souvent souffert du réductionnisme fonctionnaliste. Car le pas sémiologique que nous faisons a pour ambition principale d'éclairer de quelque lueur non plus tant les fonctions (externes) du jeu, que le fonctionnement (interne) de la "grammaire du jeu".

La primauté que nous accordons à la forme des jeux dès la deuxième partie du présent essai trouve ici un prolongement logique. Roland BARTHES y peut souscrire : "la sémiologie ne peut avoir d'unité qu'au niveau des formes, non des contenus ; son champ est limité, elle ne porte que sur un langage, elle ne connaît qu'une seule opération : la lecture et le déchiffrement"<sup>(458)</sup>.

L'apport de la sémiologie en ludologie réside donc principalement dans cette possibilité de lecture et de déchiffrement des formes du jeu, ce dernier étant considéré pour ce qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être : un discours.

Quelque attrayant que puisse paraître l'histoire de la sémiologie ou l'examen panoramique des controverses y afférentes, il convient de souligner que la modestie de notre approche se prive volontiers de cet exercice d'érudition pour camper le bénéfice que la ludologie peut tirer de la sémiologie. Cette orientation méthodologique ne va point sans questionnement. Car le risque sémiologie se justifie-t-il en ludologie ? Si "le déchiffrement" sémiologique pose par hypothèse que le jeu est un signe - ne faudra-t-il pas nécessairement préciser en quoi, et déterminer la place éventuelle du signe dans la culture africaine ? Toute réponse acceptable à ces interrogations est susceptible d'asseoir l'hypothèse esthétique, fondement du présent essai. En dernier ressort, il s'agit d'interroger la pertinence de la sémanalyse dans l'étude des jeux africains.

CODESRIA - BIBLIOTHÈQUE

CHAPITRE IX : SEMANALYSE ET LUDOLOGIE EN AFRIQUE

A - LE SIGNE DANS LA CULTURE AFRICAINE

Pour se faire une idée du signe dans la culture africaine, il importe de fonder la réflexion sur l'oralité par laquelle cette culture se caractérise. Il ne s'agit plus d'engager une quelconque défense et illustration de l'oralité. Nous voudrions plutôt souligner que l'oralité, loin de se limiter à une forme d'expression, est en réalité toute une civilisation. Paul ZUMTHOR l'aura efficacement démontré à partir de la poésie orale. La référence à l'oralité dans le contexte de la ludologie rappelle que les jeux sont des faits sociaux tributaires de l'oralité qui, elle, constitue le fondement de "l'archéo-civilisation"<sup>(+)</sup>.

Lorsque HUIZINGA voit en eux le germe des cultures de l'humanité, il reconnaît sans équivoque que c'est aux jeux qu'il faut remonter pour retrouver la source de certains faits modernes de civilisations. Et ce qu'on trouve à cette source n'est rien de moins que l'oralité, cette réalité maîtresse des sociétés archaïques.

Or dans ces dernières, l'homme ne vit pour ainsi dire qu'en dialogue avec son environnement, soutenu par sa puissance de représentation. Paul ZUMTHOR le suggère lorsqu'il résume une pensée de Mac LUHAN : "Dans un univers de l'oralité, l'homme, directement branché sur les cycles naturels, intériorise, sans la conceptualiser, son expérience de l'histoire, conçoit le temps selon des schémas circulaires, et l'espace (en dépit de son enracinement) comme la dimension d'un nomadisme ; les normes collectives régissent impérieusement ses comportements"<sup>(462)</sup>.

---

(+) cf. Paul ZUMTHOR op. cit. p. 37

Cette observation dessine et semble justifier le processus de sémiologie tel que le vit l'homme archaïque : ce dernier dont les rapports avec la nature ne sont point de domination mais de dialogue évite comme fatal tout "branchement direct", tout affrontement. Il biaise et, sans rompre avec l'extérieur, il en interiorise plutôt le message pour n'exprimer ultérieurement son expérience que par ces formes détournées que sont les symboles. Romant GUARDIN l'a reconnu : "un symbole naît chaque fois que l'intérieur (...), trouve son expression dans l'extérieur" (463). Le détour évoqué naguère est fondamental pour la mise au jour des symboles, car c'est seulement lorsque l'homme archaïque évite le choc, le conflit avec son milieu, c'est seulement lorsque ce vécu direct s'éloigne que le symbole éclot. Alors l'extérieur n'est plus subi par l'intérieur comme présence inquiétante. L'intérieur le gère et en diffuse la nocivité par la représentation. Il y a distanciation, non pas rupture. Et le fil qui relie les deux univers intérieur et extérieur est un tissu d'indices dont la fragilité et la complexité n'ont pas échappé aux sémiologues.

Cette dualité du signe conduit à un tiers facteur : le sens. Dans la culture africaine, il existe des symboles individuels, associant une extériorité et une intériorité. Mais le sens n'existe qu'une fois le symbole confronté au fonds culturel collectif et par lui ratifié. Tout signe, pour faire sens, doit coïncider avec ce que JUNG, dans un autre contexte, nommait "images ancestrales" (464). Il ne s'agit pas de l'inconscient collectif tel que JUNG l'a défini, mais plutôt de l'ensemble des référents culturels dont la communauté, objectivement, balise son existence quotidienne dans ses dimensions matérielle et spirituelle. Car

c'est en fonction de cette existence quotidienne que le signe fait sens, ce dernier étant "un rapport social concret" (PRIETO). La particularité de ce référent culturel collectif est d'être à la fois impersonnel et archaïque - Ses productions ne sont plus personnalisées, mais anonymes ; elles sont sinon primitives, du moins d'une origine si lointaine qu'il devient aléatoire d'en vouloir établir la source. L'orature africaine participe de ce principe.

S'interroger sur la place que la culture africaine accorde au signe revient donc à s'interroger sur l'existence même du processus de sémiologisation dans cette culture. La réponse affirmative qui précède s'appuierait à l'occasion sur des travaux célèbres dont ceux de Maurice HOUIS<sup>(465)</sup>.

L'auteur d'Anthropologie linguistique perçoit derrière l'oralité une situation où l'homme vit en dialogue avec son milieu ambiant. Ce dialogue, certes, lui semble quelque fois "infra-conceptuel"; mais Maurice HOUIS ne le conçoit, que dans ce qu'il appelle "la sympathie des symboles" (p. 72). A ses yeux, l'homme traditionnel se comporte dans son contexte "comme un locuteur" (p. 81). Maurice HOUIS en conclut que dans cette culture archaïque, l'effort d'éclairage de la relation homme-nature doit se situer "dans la perspective d'une réflexion sémiologique (...). La nature est un réservoir de signifiants et le lieu où se manifestent des signes" (p. 80). Et l'homme traditionnel s'avère comparable au joueur de roulette que SMEDT a décrit : "le moindre détail, le plus léger indice, lui font signe"<sup>(466)</sup>.

Ainsi non seulement les cultures archaïques en général et la culture africaine en particulier accordent une place de

choix au signe mais, à en croire M. HOUIS, elles ne se perçoivent et ne se peuvent valablement appréhender que par la sémiologie. Il n'y a pas jusqu'à GURVITCH qui n'ait montré l'importance des signes sociaux : il les rattachait "plus spécialement aux oeuvres mentales, aux idées et valeurs collectives" (467), dont il est possible que les jeux constituent un véhicule précieux. Précisément, à cause de cette prépondérance du signe dans les cultures africaines, des chercheurs en ont, hélas, exagéré la portée.

Marcel GRIAULE a ainsi réduit au symbolisme toutes les manifestations sociales. Cette illimitation est reprise par Geneviève CALAME-GRIAULE pour qui "tout" chez les Dogon, "est signe" (468). Chez G. CALAME GRIAULE, le mot symbole trouve une acception trop large pour être rigoureusement exploitable. En réalité, il est "purement et simplement synonyme de signe" (HOUIS, p. 88). Mais le risque le plus sérieux auquel cette tendance expose est de faire de la pensée dogon une "pensée symbolisante" qui voit un signe, donc un message dans tout. Nous ne serions donc pas loin de l'indéfendable thècrie de la "pensée primitive" de Lévy-BRUHL, toute religieuse, toute syncrétique. Cette école, nommée "ethnologie des symboles" par HOUIS, a étendu le symbolisme au surnaturel et au mysticisme, faisant de tout signe une clé du sacré, et de tout fait social un acte rituel. Nous ne leverons donc pas le "voile de suspicion" dont Maurice HOUIS a couvert l'ethnologie des symboles ; nous n'en avons pas les moyens, car la réflexion sémiologique fort prometteuse pour l'intelligence des cultures africaines et des jeux en particulier n'est rien moins que cette hiératisation exagérée des signes les plus profanes. En l'occurrence, jouer n'est pas se livrer à un rite de type culturel, bien que tout jeu social comporte un rituel codifié. Jouer n'est point prier, bien que certains jeux comportent des séquences incantatoires vaguement proche des prières.

Mais c'est peut-être déjà parler du jeu comme si nous l'avions établi comme signe ? Le jeu des Bantous du Centre est-il un signe ? Ne serait-il qu'une activité où se manipulent des signes ?

B - LE JEU BANTOU : UN SIGNE ?

L'étendue de la problématique du signe part de la linguistique et porte sur bien des disciplines. Mais des nombreuses tendances de la sémiologie, deux principales nous retiendront : la sémiologie dite de la communication préconisée par Eric BUYSENS et la sémiologie de la signification de Roland BARTHES.

Eric BUYSENS retient comme signe les seuls éléments qui, relevant d'un choix conscient, comportent une intention de communication. La sémiologie, telle du moins qu'il la conçoit et que l'explique Louis J. PRIETO doit alors "s'occuper des faits perceptibles associés à des états de conscience, produits expressément pour faire connaître ces états de conscience et pour que le témoin en reconnaisse la destination"<sup>(469)</sup>. Dans la théorie de BUYSENS le signe est en réalité un signal.

Roland BARTHES, pour sa part, retient comme signes des faits qui ont une signification; mais dont on n'est pas certain qu'ils comportent une intention de communication. Le signe, dans ce dernier cas, est un indice.

Des sémiologues ont souligné avec force l'incompatibilité des deux tendances et perceptions du signe.

Georges MOUNIN notamment a émis des réserves sur

la sémiologie de la signification au profit de la sémiologie de la communication : "ce qu'on appelle sans doute précipitamment sémiologie de la signification, ou bien recouvre tout simplement la théorie de la connaissance, l'épistémologie, ou bien s'attaque, avec un outil qui n'est pas fait pour cette tâche, à l'étude des significations spécifiques soit des faits sociaux, soit des faits esthétiques" (470).

Evoquant les notions d'indice et de signal, il précise qu'"on interprète un indice, et l'interprétation en sera variable, avec les récepteurs, selon leur intuition, leur compétence, etc. On décode un signal et le décodage en est univoque pour tous les récepteurs en possession du code de communication" (p. 14). Sa conclusion découle de cette prise de position : "toute sémiologie correcte repose sur l'opposition catégorique entre les concepts cardinaux d'indice et de signal" (p. 13). Georges MOUNIN n'a donc pas hésité à dénoncer la sémiologie de la signification comme immature. Il distingue sans équivoque indices, signaux, signes et symboles : les premiers seraient des "faits significatifs", les seconds des "faits signifiants" (p. 101).

Cette querelle n'est pas simplement terminologique. Elle interpelle le ludologue et le met en demeure de situer le jeu dans les catégories de la sémiologie : car le jeu est-il un indice ou un signal ? Son intelligence procède-t-elle de la sémiologie de la signification ou de la sémiologie de la communication ?

C'est à Georges MOUNIN que nous aurions pu emprunter la définition de l'indice : "un fait perceptible qui nous fait connaître quelque chose à propos d'un autre qui ne l'est pas" (p. 13). Mais dans la Sémiologie (1968)

antérieure à l'Introduction à la Sémiologie de MOUNIN (1970) Louis PRIETO déjà avait montré que "le signal appartient à la catégorie des indices c'est-à-dire qu'il est un fait immédiatement perceptible qui nous fait connaître quelque chose à propos d'un autre qui ne l'est pas" (471).

Après avoir ainsi emprunté à J. L. PRIETO sa définition de l'indice, G. MOUNIN emprunte à Eric BUYSENS sa définition du signal : "l'acte par lequel un individu connaissant un fait perceptible associé à un état de conscience est réalisé tel qu'un autre individu comprenne le but de ce comportement et reconstitue dans sa propre conscience ce qui passe dans celle du premier" (472).

Il semble donc justifié de recourir aux sources mêmes de Georges MOUNIN : l'on se rendrait compte que ni PRIETO, ni BUYSENS n'opposent le signal à l'indice. PRIETO, notamment dans Messages et Signaux, affirme que "le signal peut être défini comme un indice artificiel, c'est-à-dire comme un fait perceptible qui fournit une indication et qui a été produit expressément pour cela" (473).

Dans cette définition qui associe le signal et l'indice, nous croyons trouver non pas la définition, mais une acception technique précise du jeu tel qu'observé chez les Bantous du Centre. Car non seulement le jeu y donne une indication, mais il est un produit socio-esthétique à portée culturelle incontestable. Il constitue ce donné perceptible qui en fait connaître un autre qui ne l'est pas. Le jeu des Bantous du Centre comporte ainsi la double dimension de communication et de signification par laquelle Louis PRIETO reconnaît le signe véritable. Cette bipolarité s'explique : les jeux tels que pratiqués par les Bantous

du Centre font signe (communication) aux membres du groupe, de manière interne, et font sens (signification) à la fois pour les membres dudit groupe et pour tous ceux qui, étrangers au groupe, arriveraient à s'intéresser à eux.

Le jeu des Bantous du Centre s'avère donc à la fois un indice et un signal. C'est dans sa complexité de signe qu'il exige une sémiologie qui s'émancipe de la linguistique et qui s'affirme dans la double polarité que Louis PRIETO lui reconnaît : "la sémiologie de la signification devra trouver dans la sémiologie de la communication un modèle beaucoup plus approprié que celui que lui fournit la linguistique (...). L'intérêt de la sémiologie de la signification rebondit ainsi sur la sémiologie de la communication et accroît l'intérêt que celle-ci présente déjà par elle-même" (474).

Il s'agit donc de ne réduire la ludologie à aucune chapelle sémiologique ; car le jeu est un fait socio-culturel produit pour communiquer et signifier. A ce double titre, il est un signe qui comporte d'autres signes - que le seul besoin de clarté suggère d'appeler symboles. L'analyse des formes nous aura sans doute permis d'en comprendre quelques uns (+). Elle doit se compléter par l'analyse des contenus d'autres facteurs internes du jeu ; car la chaîne combinée de ces significations formelles et sémantiques est ce qui achève d'établir le jeu comme signe ; ce double effort de lecture revient à interpréter des indices et à décoder des signaux.

Comme on s'en doute, ces deux entreprises sollicitent la conscience des sujets émetteurs et récepteurs

---

(+) cf. Chapitre consacré à "l'Esthétique du jeu"

du signe. De fait, elles ne se conçoivent simplement pas en dehors de cette conscience. Si déterminante est cette implication de la conscience humaine dans le jeu-signe que pour un examen fructueux de celui-ci, il semble à tout le moins utile de faire appel à un instrument qui a fait ses preuves : la psychanalyse.

Bernard TOUSSAINT nous conforte dans cette idée : "la dernière étape méthodologique des études sémiologiques marque une très nette propension à l'étude privilégiée du symbolisme (signifié de connotation) contenu dans toute explication personnelle ou collective des significations des messages de toutes natures que se "transmettent" les hommes. L'étude des super-significations contenues intrinsèquement dans la notion sémiologique de signifié de connotation devait aboutir à une convergence théorique avec un autre système d'explication du symbolisme fantasmatique : celui prôné par la psychanalyse freudienne" (475).

Si nous avons quelque peu montré que le terrain de convergence de la sémiologie et de la psychanalyse était celui des signifiés de connotation, alors il serait possible d'entrer dans le jeu des Bantous du Centre ainsi établi comme signe pour en étudier les signes. Cette tentative suppose un préalable : l'assurance que le risque sémiologique se justifie en ludologie.

C - LE RISQUE SEMIOLOGIQUE SE JUSTIFIE-T-IL  
EN LUDOLOGIE

L'idée de risque sémiologique n'est pas une simple vue de l'esprit, Julia KRISTEVA ayant montré que rien n'est acquis d'avance : "la recherche sémiologique reste une recherche qui ne trouve rien au bout de la recherche que son propre geste idéologique, pour en prendre acte, le nier et repartir à nouveau. Ayant commencé avec comme but une connaissance, elle finit par trouver comme résultat de son travail une théorie qui, étant elle-même un système signifiant, renvoie la recherche sémiotique<sup>(+)</sup> à son point de départ : au modèle de la sémiologie elle-même pour le critiquer ou le renverser" (459).

Il y aurait donc à craindre que le propre de toute recherche sémiologique soit d'être son propre objet, ou même d'être sans objet concret. Mais venant de Julia KRISTEVA, la réflexion susmentionnée a les allures d'une boutade dont le projet réel est de dénoncer les jugements définitifs et les conclusions d'ordre "théologique". Julia KRISTEVA s'est détachée sans équivoque de la sémiologie classique qui sépare le signifiant du signifié. Dans une approche qu'elle qualifie de paragrammatique, elle établit un système infini de relais de codes entre eux, par refus des couples binaires de la sémiologie classique de Hjelmslev. La sémiologie qu'elle privilégie dans la sémanalyse rejette les études linéaires au profit d'une approche curriculaire où les codes, les faits, se renvoient les uns aux autres selon le principe de l'inter-textualité.

---

(+) La sémiotique est le "nom donné à des études sémiologiques de détail, d'un corpus. Le mot corpus utilisé en linguistique depuis longtemps signifie "territoire d'analyse" ; c'est le territoire privilégié que l'analyste définit lui-même selon ses propres critères de travail" cf. B. Toussaint - Qu'est-ce que la sémiologie ? Privat, 1978, p. 89.

On ne peut donc parler de risque sémiologique que par volonté de signaler, pour les refuter, les principes de l'analyse classique que dépasse Julia KRISTEVA. Car l'analyse classique, essentiellement logique, se veut rationnelle. L'analyse sémiologique elle, est essentiellement relationnelle. Roland BARTHES insiste sur cette loi lorsqu'il explique la notion de signe : "j'ai affaire dans tout système sémiologique non à deux, mais à trois termes différents ; car ce que je saisis, ce n'est nullement un terme, l'un après l'autre, mais la corrélation qui les unit : il y a donc le signifiant, le signifié et le signe qui est le total associatif des deux premiers termes". R. BARTHES affirme ainsi d'un bouquet de roses : "je lui fais signifier ma passion". Les trois termes ainsi rappelés, je lui et passion, l'auteur de Mythologies précise sa pensée : "à dire vrai il n'y a ici que des roses passionnalisées. Mais sur le plan de l'analyse, il y a bien trois termes ; car ces roses chargées de passion se laissent parfaitement et justement décomposer en roses et en passion : les unes et l'autre existaient avant de se joindre et de former ce troisième objet, qui est le signe" (460).

Mais en plus de cette définition du signe, on sait gré à Roland BARTHES d'avoir distingué les deux plans du vécu et de l'analyse, non point pour les opposer comme eût fait la sémiologie de Hjelmslev, mais pour les associer : "autant il est vrai, sur le plan du vécu, je puis dissocier les roses du message qu'elles portent, autant sur le plan de l'analyse, je ne puis confondre les roses comme signifiant et les roses comme signe : le signifiant est vide, le signe est plein, il est un sens" (p. 198).

Le schéma de toute analyse sémiologique s'avère donc tridimensionnel ; et le sens qu'implique le signe,

on s'en sera douté, est inéluctablement tributaire d'une conscience humaine. On comprend que pour Julia KRISTEVA, la recherche sémiologique n'arrive que pour repartir de plus belle. Ce n'est point que le signifiant ait changé, mais plutôt que la conscience lisante et donatrice de sens ait évolué. Dans ce créneau de la permanente évolution du sens, donc de la conscience humaine qui déchiffre le signe, se situe l'effort de la sémiologie. Le sens s'avère riche de son pesant d'homme. Cette charge humaine autorise la sémiologie à solliciter cet instrument d'investigation des consciences qu'est la psychanalyse théorique. Il n'est donc pas indifférent que la sémiologie se soit déplacée de l'idéalisme philosophique, de ce qu'il faut bien appeler la sémiologie mentaliste des Hjelmslev dont on retrouvera des aspects dans un certain structuralisme désincarné. En effet, si la sémiologie a d'abord privilégié les structures abstraites, sa connivence ultérieure avec la psychanalyse rappelle l'importance des significations symboliques humaines. Elle marque un retour à l'homme, retour profitable qui resitue la sémiologie dans les sciences humaines. Pour Roland BARTHES "c'est cela que nous devons chercher : une réconciliation du réel et des hommes, de la description et de l'explication, de l'objet et du savoir" (461).

Si la Sémanalyse comme méthode associant la sémiologie et la psychanalyse était justifiée en ludologie, si la culture africaine était reconnue comme culture sémiologique et si le jeu bantou était établi comme signe, il deviendrait possible de justifier et, ce faisant, de lever sans doute le risque sémanalytique que nous avons pris - ce qui permettrait d'étudier les signes du jeu chez les Bantous du Centre.

CHAPITRE X LES SIGNES DU JEU CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE

Nul signe ne signifie en général. Le signe n'a de sens qu'en rapport avec son référent. Le signe social qu'est le jeu implique une référence discrète ou évidente à la société qui lui donne sa matière, et à laquelle il renvoie. Le jeu et la société, pour ainsi dire, se font signe. Cette interaction nous situe au centre de l'approche sémanalytique, essentiellement relationnelle.

Il semble donc hasardeux de vouloir lire les signes des jeux bantous sans recourir à la société concernée pour en dégager quelque sens : "l'imaginaire du jeu, dit CALVET, est solidement enraciné dans le réel" (476).

C'est au regard de ce réel que nous croyons percevoir trois signes ou groupes de signes essentiels :

- + - les personnages du jeu
- ++ - les supports ludiques
- +++ - les actants culturels.

Mais pour les seuls besoins de clarté, nous voudrions signaler le spectateur du jeu pour sa puissance figurative : ce dernier, la plupart du temps, semble assister au jeu sans y prendre part. Il n'est cependant pas étranger à la partie, bien que son niveau d'implication soit inférieur à celui des personnages du jeu. Quand le spectateur n'est pas ostensiblement neutre, indifférent, il se présente comme un figurant dont l'incidence sur le mécanisme et le déploiement internes du jeu est relativement limitée, presque inexistante. Sa particularité relativement paradoxale, est pourtant d'être à la fois hors du jeu et pour le jeu : il agit pour le jeu, point dans le jeu. s'il est difficile de mesurer l'étendue de cet élément ambigu

à cause de son caractère périphérique, il convient de souligner que le spectateur du jeu, qui est toujours un être humain, fonctionne avec l'ambivalence de toute frontière : il ouvre et ferme au jeu par ses dimensions interne et externe, à l'image d'une porte. C'est lui qui circonscrit véritablement l'espace ludique qui n'est plus alors simplement topologique, mais idéologique. Le participant figure en réalité toute la société ; il fonde le jeu, le fait vivre pour en mieux vivre. Le fait même qu'il donne son assiette au jeu est ce qui le place pour ainsi dire hors compétition. Ce n'est point lui qui renvoie au jeu. Bien au contraire, c'est à lui que tout le jeu renvoie par chacun de ses indices que sont les personnages, les actants culturels et les supports ludiques.

A - LES PERSONNAGES DU JEU

a) - Le personnage dénotatif ou personnage de présence

Nous le rencontrons sous deux visages :

a) Il peut, sans nul besoin d'interprétation, s'identifier à une fonction clairement reconnue dans la société de référence. Cette dimension dénotative s'observe dans les personnages du "meneur de jeu", de "l'arbitre ou juge"<sup>(+)</sup> de malet ou "maître" (cf. mbaŋ) etc... Ces personnages dénotatifs constituent des signes transparents : ils rendent compte d'une exigence sociale de direction et d'ordre ; bref, d'une évidence d'organisation et de règlement dans la société de référence. Au cours du jeu, ces

---

(+) cf. Les jeux Hetobé et mbaŋ

personnages ne jouent pas le rôle qui leur est assigné. Tout laisse penser qu'ils sont leur rôle et qu'ils se confondent à ce dernier. Cette situation de réalité explique qu'au moment où ces jeux se déroulent, ces personnages dénotatifs donnent l'impression de gérer un processus en marge duquel ils se trouveraient eux-mêmes. Car la plupart bénéficient d'un recul ; ils mettent en marche un appareil ludique dont ils suivent le déploiement sans y être entièrement impliqués. Les exemples de *lisuk lisuk*, de *Hebangandé* de *a moo mo e*, etc... inclinent à le soutenir : ici et là, celui qui mène la partie la gère mais reste hors de cause à l'heure du bilan.

De tels exemples montrent que certains jeux introduisent un îlot de réalité au coeur même du jeu. Ce phénomène suggère de revoir les définitions classiques qui "séparent" le jeu de toute réalité.

Le personnage dénotatif fonctionne en effet comme vecteur de la réalité, en tant qu'il prouve la connection entre l'univers ludique et le milieu social qui en est le réceptacle, et sur lequel le jeu prend pied. Point n'est besoin que tous les jeux comportent de tels personnages pour que la connection jeu-réalité soit admise ; il suffit de quelques personnages-signes. Ceux que nous signalons à titre illustratif semblent d'autant plus significatifs qu'ils apparaissent tous dans les canteludes, - qui sont des jeux de communication par excellence. Si déjà par le chant qu'il entonne et dirige le meneur de jeu entre en dialogue avec les autres joueurs ; il devient frappant de découvrir que le meneur de cantelude bénéficie du statut original d'un personnage frontière qui participe à la fois de "l'en jeu" et du "hors jeu". De fait, il est permis de penser que de tels personnages, par l'ambivalence de leur rôle, constituent autant de courroies de transmission entre le jeu et

le vécu réel, dont la séparation s'observe moins dans les faits que dans la théorie.

La fonction sémiologique du personnage dénotatif est donc de jeter ce pont méconnu entre la réalité ludique et la réalité sociale. Par de tels signes, la société marque sa présence à l'intérieur du jeu, de manière détournée certes mais de manière incontestable. Cette présence de la société est d'autant moins contestable que ces personnages-signes introduisent dans le jeu le prosaïsme du réel dont ils procèdent. Ils sont pour ainsi dire des personnages de présence sociale à côté desquels évoluent des personnages de représentation.

#### b) Les personnages de représentation

En effet, si les personnages dénotatifs ou de présence sociale fonctionnent dans le sens société-jeu, il existe un second type de personnages qui fonctionnent dans le sens inverse, jeu-société. Faute de mieux, nous les nommerons personnages de représentation, à cause de leur dimension symbolique. Ces personnages symbolisent certains animaux auxquels la communauté attribue des pouvoirs fastes ou néfastes selon les cas. Pour en appréhender le sens, il importe de se déplacer du jeu vers le référent social et culturel ; car ce n'est point pour son aspect physique que tel animal ou objet est retenu par le groupe pour un jeu donné ; c'est toujours pour la charge symbolique que le groupe lui attribue.. Aussi est-ce le groupe qu'il faut interroger pour savoir ce qu'un animal ou un objet donné représente à ses yeux.

Notre corpus d'une cinquantaine de jeux comporte huit personnages de ce type, tous empruntés au monde animal.

Tableau XVI

Jeu	Personnage de représentation
Lisuk Lisuk	Hibou /enfant
mion	chien
Bon bi ngo ya nzok	sanglier/marcassins
Kúumba kúumba et Inálanan	Epervier/poules poussins
man hise	Lièvre
nkóngó	grenouille

Sur les huit personnages symboliques recensés :

-cinq appartiennent au monde dit sauvage : le hibou, le sanglier et ses marcassins, l'épervier, le lièvre et la grenouille.

- trois appartiennent au milieu domestique : l'enfant, le chien, les poules et leurs poussins.

Les rapports des deux univers sauvage et domestique sont conflictuels. L'examen des couples hibou-enfant et Epervier-poussins révèle que pour les groupes concernés le danger vient toujours du monde sauvage : ainsi dans Lisuk Lisuk, c'est du Hibou qu'il faut protéger l'enfant symbolisé par le caillou en circulation ; dans le jeu Kúumba Kúumba c'est de l'épervier, rapace bien connu, qu'il faut protéger les poussins du village. Le joueur qui assume le rôle de tel ou tel animal ne s'assimile donc pas à lui, mais littéralement joue un rôle symbolique. Alors que naguère le personnage dénotatif était l'incarnation même d'une réalité sociale, le personnage symbole représente une valeur ou une idée.

La différence entre le personnage de présence sociale et le personnage de représentation tient donc au fait que le premier assume la fonction de présence du réel dans le jeu alors que le second assume la fonction de représentation d'une idée ou d'une valeur sociale. Mais l'un comme l'autre consacrent, de manière directe ou détournée, l'inévitable communication entre le jeu et son environnement socio-culturel.

On peut dès lors interroger ce dernier pour obtenir le sens des personnages de représentation mobilisés dans le jeu.

Pour chaque personnage symbole, nos informateurs ont des réponses précises.

#### 1 - Le lièvre

Ce personnage apparaît dans le jeu qui porte le nom "man hise" (en langue basáa) ("levraut"). Le levraut fait le ménage dans la case de sa mère, comme du reste l'indique le chant exécuté par le groupe. Pourquoi est-ce au "levraut" qu'il revient d'assurer la propreté dans la case maternelle ? Quel sens la socio-culture basáa accorde-t-elle au lièvre ? L'essentiel de la réponse ici résumée nous vient de Thomas LINGOM et Mathias BAKADAL, tous deux du village Mandjab (par Matomb) où ce jeu Man hise a été collecté : les Basáa du Cameroun considèrent le lièvre comme l'une des bêtes les plus propres de la nature. Son pelage gris clair se prête à cette interprétation. Pour eux cette propreté physique n'est que le reflet de la pureté morale du lièvre. Il leur semble donc logique que le lièvre nettoie sa case, lui qui, par nature, ne tolère pas d'impureté. Le Basáa est si convaincu de cette pureté du lièvre

qu'il a fait de cet animal le symbole de l'innocence : "quand il y avait litige entre deux membres du clan, notamment lorsqu'un membre du clan était accusé d'un crime quelconque, les notables soumettaient publiquement les suspects au rite de vérité nommé ndoŋ. Après avoir entendu les diverses dépositions, le maître du rite faisait des scarifications sur leurs bras. Ils remettaient à chacun un filet de chasse spécialement réservé à cet effet, (mahot ma ndoŋ), prononçait des paroles sacrées (njala) par lesquelles il associait les esprits au rite de vérité. Et il envoyait les mis en cause tendre leurs filets respectifs en brousse. Chacun était libre de tendre son filet où il voulait, comme il le voulait. Une fois ces filets tendus, le reste du village organisait la battue de la vérité - gwem ndoŋ - sous la direction du maître du rite. L'innocence ou la culpabilité se décidait au vu du gibier que tel ou tel filet avait pris : l'antilope (so), la civette par exemple signifiaient la culpabilité. La tortue symbolisait l'incertitude : dès qu'on en trouvait une dans un filet, il était recommandé de reporter le rite, de le reprendre entièrement; car la prise d'une tortue signifie que l'affaire stagne (hop u temi). Parmi les bêtes symboles de l'innocence, on compte la panthère, et surtout le lièvre.

Par ses prières et incantations, le maître du rite confiait le litige aux esprits qui, de leur côté, ont le pouvoir de provoquer l'apparition quasi instantanée de l'une ou l'autre bête et, surtout, de les orienter vers les filets. Le verdict des notables tombait au vu du premier gibier que les contrôleurs de la chasse rituelle apercevaient dans le filet". (Mandjab le 18/09/1981).

Ainsi la portée purement domestique du jeu - le nettoyage d'une case renvoie à une pratique judiciaire objec-

tive ; la salubrité d'une case renvoie à la salubrité morale ; le lièvre, en lui-même et par son action, symbolise l'innocence et la pureté.

## 2 - Le chien

Cet animal domestique, personnage central du jeu mion est retenu pour son flair, son aptitude à dépister le gibier en fuite. De fait tout jeu mion symbolise une séance de chasse. Le rôle de chien ayant pour objet de cultiver le "sens de la cachette" (liso) et du dépistage chez tout enfant de la forêt. Le chien fonctionne ainsi comme le symbole par excellence de la perspicacité et du discernement. Chaque membre de la collectivité en a besoin pour survivre en milieu forestier dont l'hostilité est connue.

## 3 - La grenouille

Par le jeu nkóngó la société formule une préoccupation domestique précise : une femme doit être aux petits soins avec son époux. Pour les Mbang, le spectacle d'une grenouille qui en porte une autre sur le dos exprime une réalité conjugale. Les Mbang n'imaginent pas que la grenouille porteuse soit d'un autre sexe que femelle. La scène est donc lue et reprise en fonction d'une idéologie collective que notre informateur, NDOKONG Samuel, résume : "en mauvaise saison, la grenouille femelle porte la grenouille mâle pour lui épargner les contacts désagréables avec un milieu impraticable. Nos enfants jouent à ce jeu pour dire que les femmes Mbang doivent savoir s'occuper de leurs maris quand vient la mauvaise saison... On ne peut pas tout dire aux enfants, mais c'est comme ça..."

Dans ce "tout", NDOKONG Samuel fait allusion à l'acte d'amour plus fréquent en mauvaise qu'en bonne saison ; la scène des grenouilles ne symbolise rien d'autre que l'acte d'accouplement.

Le jeu, ainsi, reprend de manière détournée et stylisée une idée que la société tient pour essentielle à sa survie. Si le jeu passe par le détour créatif, c'est parce que la pédagogie traditionnelle recommande de "ne pas tout dire aux enfants". Mais les personnages du jeu n'en symbolisent pas moins les acteurs sociaux réels. A terme, c'est le jeu dans son intégralité qui constitue le signe d'une réalité sociale, rappelant ainsi qu'il n'en n'est point "séparé".

#### 4 - L'épervier.

Dans les jeux Kúumba Kúumba et Inálanan, l'épervier apparaît essentiellement comme un danger pour les oiseaux de la basse-cour, en dehors des vertus magiques que les Yambassa de Yoro lui attribuent et pour lesquels nous n'avons pu recueillir aucune explication.

L'épervier (*accipiter nisis*) est un rapace diurne de la famille des falcomiformes. Paul BARRUEL affirme que "l'action la plus caractéristique de cette espèce est son vol de chasse ; c'est un vol plané très rapide coupé de temps à autre par quelques battements rasant de près les haies, les buissons, les arbres pour prendre par surprise les oiseaux qui y sont posés (477)".

Quant à Adrien de PREMORÉL, il dit de l'épervier qu'il est agile et téméraire, "le plus redoutable destructeur de nos petits oiseaux. Ceux-ci en ont une terreur proche de la panique. A son aspect, au passage de son ombre,

tous les chanteurs deviennent muets, tous les oisillons(...) se jettent au sol". (478)

Ces deux auteurs nous présentent l'essentiel du personnage et l'essentiel du scénario ludique déployé dans Kúumba Kúumba.

Le jeu est organisé de manière qu'il y ait toujours une mère poule et ses poussins. Ces derniers sont la cible de prédilection du rapace. Ils doivent, pour échapper au prédateur, se jeter à terre dès qu'ils perçoivent le cri d'alarme de la mère poule.

Cette scène domestique est fréquente dans les villages du Sud Cameroun. Sa reprise dans un jeu par des enfants établit deux phénomènes :

- la prise en compte de la réalité quotidienne par l'univers ludique ;
- le dépassement de cette réalité par la symbolisation.

Dans le jeu en effet, le personnage de l'épervier n'est plus un simple oiseau de proie. Celui qui joue ce rôle représente le danger qui, en permanence, plane sur la collectivité. Car ceux qui jouent ne sont pas des poussins, mais symbolisent les enfants envers lesquels le groupe tout entier a un devoir de protection.

Tous ceux qui, dans un village, ont assisté au rapt d'un poussin par un épervier ont eu le loisir d'observer la mobilisation collective que provoque l'apparition du prédateur. Celle-ci n'est jamais l'affaire des

autres ; tout le monde s'associe par des cris pour éloigner le rapace. Ce message de solidarité agissante est le sens que la communauté donne au jeu dont chaque personnage est un symbole éloquent. "Les enfants qui jouent à ce jeu traduisent à leur manière une idée chère à nos pères, et selon laquelle tout le monde doit protéger tous les enfants contre les mille dangers du village. Car l'enfant n'est l'enfant de personne en exclusivité. Un enfant d'un village appartient à tout ce village". (Misamhe David - Song Mbong 13/08/82).

Le jeu kùumba Kùumba offre une preuve supplémentaire que loin d'être séparés de la réalité, les jeux des Bantous du Centre, pour la plupart, assument cette réalité mais la transposent à un autre niveau de lecture par les vertus de la symbolisation.

##### 5 - Le sanglier et ses marcassins

Ces animaux sont mis en scène dans le jeu bon bi ngo ya nzok (les marcassins et l'éléphant):

Dans les trois versions que nous avons collectées, l'éléphant est constamment évoqué bien qu'il n'apparaisse pas dans le jeu. Il convient aussi bien de relever que le sexe du sanglier n'est pas spécifié. On peut supposer qu'il s'agit d'une laie que suit sa progéniture (Mbang et Banen) ; mais le cantelude basaa précise, lui, qu'il s'agit d'un verrat (nlom ngoi). Dans cette communauté, on considère du reste que toute horde de sangliers se déplace sous la vigilante direction d'un mâle - dont bien des chasseurs ont vanté la prudence et la ruse.

Mais qu'il s'agisse de la laie ou du verrat, la scène jouée demeure celle d'un parent que suit sa progéniture; laquelle, peu à peu, tombe sous les coups d'un ennemi mortel : l'éléphant. L'imagerie traditionnelle des Bantous du Centre veut en effet que le sanglier et l'éléphant soient deux ennemis irréductibles, bien qu'aucun conte ni proverbe ne nous ait expliqué cette animosité. Il semble donc que l'essentiel réside moins dans les rapports du sanglier avec l'éléphant que dans les rapports entre le sanglier (femelle ou mâle) et ses marçassins. Car tout au long du jeu, le sanglier profère des lamentations pour pleurer ses marçassins que l'éléphant, inexorablement immole. Ce deuil est si profond que dans la version basaa du jeu, le sanglier consent à suivre ses petits dans la mort plutôt que de leur survivre.

Une constante s'impose à l'observateur des trois versions du jeu : le marçassin semble une valeur si inestimable que sa mort est susceptible d'entraîner celle de ses géniteurs. Mais avant ce cas désespéré, ceux-ci se préoccupent des voies que leur descendance peut emprunter pour échapper aux dangers toujours probables de la forêt. Tel est, pris de manière globale, le message des chants exécutés. Les communautés qui les exécutent transposent dans le milieu social les enseignements qu'elles semblent tirer du milieu animal, et qui se résument au devoir d'orientation et de protection de tout parent vis-à-vis de ses enfants, sous peine de deuil. Ce jeu est donc centré sur les obligations parentales, les enfants étant des valeurs sacrées dans les groupes où s'exécute "Bon bi ngo ya nzok".

#### 6 - Le Hibou

Ce rapace nocturne de la famille des strigidés s'est vu attribuer un rôle néfaste par l'imagination popu-

laire des Bantous du Centre. Son chant, son apparition, sa simple mention dans un milieu sont traditionnellement un mauvais présage. Celui qui est mis en scène par le jeu Lisuk Lisuk est vraisemblablement une chouette ou chat-huant (Trix-aluco) (Linné). Paul BARRUEL nous en donne une description : "taille d'une corneille, tête particulièrement grosse et ronde. Plumage brun tacheté vermiculé de sombre, avec quelques tâches claires sur le dos et aux ailes (...) La teinte brune est très variable, certains individus sont très roux, d'autres entièrement gris. Yeux grands et noirs. Le chant de cette espèce est le hululement bien connu, formé d'une suite de sons purs et puissants émis sur un rythme à peu près constant : "hou hou". Cet oiseau de moeurs particulièrement nocturnes s'entend quelquefois dans la journée. On n'a guère l'occasion de le voir que quand il est dérangé ou lorsqu'il commence à circuler au crépuscule. Commun dans toutes les régions boisées"(479).

C'est à propos des hiboux qu'Adrien de PREMORÉL écrit : "leur attitude souveraine au repos, leur impassibilité durant le jour, le regard fixe de leurs grands yeux cerclés d'or, émeuvent le campagnard, même s'il ne les considère plus aussi généralement comme des messagers de malheur"(480).

Les Bantous du Centre ont du hibou une conception relativement identique à celle des campagnards évoqués par Adrien de PREMORÉL. Le hululement du hibou les émeut : le rapace, en effet, leur semble être l'incarnation des esprits malveillants dont les crimes nocturnes sont à redouter en permanence. Il est difficile d'appréhender le symbolisme du hibou dans Lisuk Lisuk si l'on ignore cette imagerie traditionnelle.

On peut donc aisément s'expliquer les pleurs ou le cris de joie qui montent du cercle des joueurs selon que Hibou a pu ou non découvrir la cachette du caillou - lequel, dans Lisuk Lisuk, symbolise un nouveau-né.

Ce dernier élément permet de constater que dans les jeux bantous les symboles ne sont pas exclusivement choisis dans l'univers des êtres animés. Il arrive parfois que la sémiologisation prenne en compte des "objets inanimés" et leur donne "une âme" (+)

Par cette poétisation, des objets naguère insignifiants prennent sens et deviennent des supports ludiques significatifs, des accessoires pour ainsi dire indispensables.

De tels cas, l'on en convient, sont des exceptions. Aussi n'en prennent-ils que plus de valeur au sein des autres supports ludiques qu'il ne semble point inutile d'examiner.

#### B - LES SUPPORTS LUDIQUES

Par cette dénomination, nous désignons ces accessoires que des joueurs utilisent pendant leurs performances. Certains sont rigoureusement imposés par le jeu, tandis que d'autres admettent des substitutions. Il existe donc des supports fixes et des supports libres. Cette liberté se limite la plupart du temps à la nature de l'objet ; jamais elle ne s'étend ni à la forme ni au format : une amande de palmisté peut se substituer à un caillou et inversement. Mais si la nature des deux accessoires change, il est impératif que le substitut tienne les mêmes proportions que l'objet habituellement utilisé. Cette caractéristique tend à rappeler

---

(+) cf. LAMARTINE "Milly ou la terre natale",

qu'avec les supports ludiques aussi, la dimension formelle de l'objet est privilégiée par rapport à la nature de l'objet en question. De ce fait, l'on ne renonce jamais à un jeu sous prétexte qu'on n'a pas trouvé son accessoire habituel : les joueurs finissent toujours par retenir un support ressemblant, l'important étant le rôle et, partant, le sens que lui attribue la communauté. Cette disposition révèle que dans certains jeux bantous, c'est la forme qui nourrit le sens, et qui le stabilise. Tel est du moins le cas dans les jeux Lisuk Lisuk et ɲáta.

Dans Lisuk Lisuk en effet, le caillou symbolisant l'enfant peut être librement remplacé par tout autre objet dont la forme se rapproche de celle du caillou. Pour les joueurs et pour le groupe, ce substitut est autre que le caillou mais symbolise toujours l'enfant. Quant au jeu ɲáta, il comporte comme accessoire un gros fruit (citrouille) et une sagaie. Ce gros fruit (libog li njek) n'étant pas toujours disponible en toutes saisons, les joueurs le remplacent sans difficulté par une balle de feuilles sèches soigneusement ficelées. L'important, on s'en aperçoit, est d'obtenir une forme roulante.

Pour certains joueurs, ce projectile symbolise une bête sauvage en fuite. Alors, le jeu rappelle la chasse à la sagaie, où l'objectif est de frapper tout gibier débusqué. C'est le sens le plus répandu chez les Bantous du Centre, qui sont un peuple de chasseurs. Mais chez les Elip, clan Yambassa du Mbám, la balle de feuilles ou la citrouille en mouvement symbolise la femme la plus convoitée du village. Et la sagaie n'est plus un simple instrument de chasse, mais la représentation du membre viril. Celui des joueurs qui frappe la citrouille roulante de sa sagaie savoure donc

symboliquement un plaisir sexuel. Et c'est comme "tombeur de la belle" qu'il est félicité par ses pairs.

L'existence de ces deux sens pour les mêmes supports ludiques montre que toute sémiologisation consiste à donner un sens à une forme ; et que la même forme peut, selon les contextes, changer de sens. Cette proposition implique qu'il n'est de sens que de l'homme ; donc de la société d'appartenance de cet homme. Il s'en déduit que les Bantous du Centre, par la mise au jour de symboles divers, ont su fixer leurs préoccupations ou phantasmes dans leurs jeux par l'élaboration esthétique. Il importe peu que cette élaboration se soit effectuée de manière empirique, inconsciente ou rationnelle : l'important c'est qu'elle existe, s'observe et se puisse analyser avec suite. Car c'est par cette aptitude esthétique même que les Bantous du Centre participent de l'art, des cultes et de l'ésotérisme.

Il convient cependant de souligner qu'ils sont rares, les cas où le support ludique est un symbole. Des quarante huit jeux de notre corpus, seuls Lisuk Lisuk et nâta présentent de telles situations - Si donc les supports ludiques analysés permettent d'étendre la symbolisation au monde des objets inanimés, c'est à titre exceptionnel. Car en règle générale, les accessoires ludiques sont des instruments sans prétention sémiologique. Au mieux, la plupart d'entre eux rappellent, par leur présence dans le jeu, que le joueur ne s'est pas réellement coupé de son environnement, de son écosystème, puisque c'est de ce dernier qu'il tire les éléments susceptibles de soutenir son imagination créatrice. Le terme support ludique prend ici toute sa signification : c'est le réel qui fonde le jeu et le sous-tend, chez les Bantous

du Centre comme ailleurs sans doute.

Les supports ludiques comportent donc une double signification sémiologique et matérielle pour le jeu :

1) - par leur signification sémiologique, ils véhiculent les messages sociaux des groupes qui les cautionnent, montrant ainsi qu'un accessoire aussi anodin qu'un caillou ou qu'une balle de feuilles mortes peut être porteur d'une signification profonde dès l'instant où la société l'en charge. Ces accessoires, alors, représentent une réalité culturelle.

2) - par leur signification matérielle, la plupart des supports ludiques présentent le réel, l'environnement dans le jeu. Une manière de rappeler au joueur que son imagination et sa créativité, pour se déployer au mieux, doivent tirer leur ressource première de l'environnement. La présence matérielle du milieu dans le jeu par l'intermédiaire des supports ludiques est un indicateur pour quiconque étudierait l'insertion de l'individu dans son écosystème ; la ludologie ne peut en conséquence faire l'économie de l'écologie. En effet l'investissement de l'espace ludique par des objets (animés ou inanimés) tirés du milieu confirme que si le jeu est une activité humaine essentielle, "l'homme ne peut être séparé du reste de la biocénose dont il fait partie. Il est l'un des composants de l'écosystème" (481).

Par leur double dimension sémiologique et matérielle, les supports ludiques, dont certains sont des outils utilisables dans la quotidienneté, confirment le jeu comme activité naturelle de l'homme, inséparable tant de la réalité culturelle que de la réalité matérielle de son environnement.

De ce point de vue il ne serait point sans intérêt d'étudier le bestiaire des jeux, les bêtes et insectes notamment qu'évoquent les chants exécutés au cours d'une performance ludique. Faute de mieux, nous les appelons des actants culturels.

### C - LES ACTANTS CULTURELS

Ces bêtes et indices ne sont ni des personnages des jeux, ni des supports ludiques. Tirés de l'écosystème environnant, ils rappellent les joueurs à leurs milieux, comme pour marquer la présence de ce dernier dans ce qui, sans cette interaction aurait toutes les allures d'une évasion. Nous voudrions nommer actants culturels ces présences qui, pour fugaces qu'elles soient, n'en dessinent pas moins le paysage culturel et les contours écologiques des jeux où elles apparaissent. Le rôle qu'elles jouent (-to act a play) consiste non à influencer le jeu dans son déploiement mais à le situer dans un univers culturel spécifique, par la subtile évocation d'une valeur ou d'une pratique culturelle précise. A titre illustratif, nous voudrions citer les jeux mbam et hianga hianga qui présentent l'avantage d'évoquer, chacun à sa manière, des faits culturels connus.

Le jeu mbam conduit de manière générale à tuer des bêtes clairement hiérarchisées.. Au sommet de cette hiérarchie, trône la panthère qui, dans la culture des Bantous du Centre n'a pas son équivalent. Il faut donc sortir du jeu et interroger la culture du groupe pour s'expliquer l'importance de la panthère chez les Bantous du Centre.

Cette démarche révèle en effet que dans cette culture, tuer une panthère est un acte d'une exceptionnelle

bravoure : la panthère est une bête quasi sacrée ; c'est par elle que le groupe passe parfois pour exécuter ses sentences mortelles, grâce au processus de la métamorphose. Il arrive même parfois qu'un particulier se métamorphose en panthère pour laver un affront. L'orature des Basaa en offre un exemple fameux dans l'épopée NJAP MAKON, où le héros de ce nom se transforme en panthère pour punir de mort violente son épouse infidèle. Ce fait n'aurait pas toute sa puissance de preuve pour notre hypothèse s'il n'avait l'avantage d'être historique, l'épopée n'étant que la mise en poème d'un fait vécu<sup>(+)</sup>.

Si grande est l'importance culturelle de la panthère que celui qui en tue une est tenu de recourir aux notables du groupe. Ceux-ci, les premiers, doivent arriver sur les lieux : ils récupèrent les griffes et surtout les moustaches du fauve dont les propriétés toxiques sont connues. Car les moustaches de la panthère ont plus d'une fois servi à éliminer un ennemi : glissées dans un verre de vin de palme, elles constituent un poison foudroyant. D'où les précautions et le respect dont les patriarches entourent la bête. En entourant la panthère d'un grand respect, le jeu mbam évoque cette spécificité par une mention discrète, le plus gros de l'iceberg sémantique restant à découvrir dans la culture du groupe.

C'est un processus identique que nous présente le jeu hiंगा hiंगा, où l'on décèle quelques règles de conduite dans la communauté concernée.

1) - Quiconque reçoit un ami en visite doit s'efforcer de lui offrir un présent en signe d'hospitalité (cf. chant I).

---

(+) NDJAP MAKON : Epopée Basaa (Bantu) du Sud Cameroun par NYEMECK Sintat ; DES, Université de Yaoundé, 1973.

2) - Dans le chant II, un père rappelle à son fils que les mâles ne mettent pas bas ; et qu'il ne doit pas à l'avenir lui réclamer une chèvre en compensation de son offrande. Cette mise au point rappelle discrètement la pratique de lisoo, qui consiste à "cacher" (soo) une bête chez un parent ou un ami, dans l'espoir que celle-ci se reproduira pour augmenter le cheptel. La bête ainsi "cachée" doit naturellement être une femelle. Le père n'ayant reçu qu'un bouc rappelle donc à son fils qu'il ne s'agit pas de lisoo, mais bien plutôt du nsúl qui est un acte de don définitif.

On pourrait s'imaginer que la pratique du nsúl consiste à faire des dons à sens unique, sans retour ni compensation. En réalité il n'en est rien : le père ou le tuteur qui reçoit le nsúl est tenu d'honorer certaines obligations sociales et morales vis-à-vis de son fils (il l'aidera à prendre femme, lui servira de parrain dans la vie, etc...). Le nsúl implique donc la réciprocité comme le suggère du reste l'observation du père au chant II : "Avant peu tu reviendras me dire de t'offrir une chèvre en retour". La même exigence de réciprocité sous-tend le jeu mbam : celui qui tue le gibier (lièvre, sanglier, éléphant ou panthère) les offre à l'un ou l'autre de ses adversaires. A première vue, il s'agit d'un acte de déférence. Et le groupe, généralement, apprécie le geste ; mais il s'agit en réalité d'une dette qu'on rembourse ou à laquelle on soumet l'autre. Cette dette est d'autant plus accablante qu'elle est avant tout morale, l'objet offert étant moins important que le fait d'offrir.

Dans le jeu mbam, celui qui reçoit du gibier est donc tenu de rembourser sa dette, pour échapper à l'accable-

ment moral auquel on soumet quiconque s'avère inapte à honorer la pratique sociale de réciprocité. Ce n'était pourtant qu'un jeu. Mais l'on mesure la portée sociale du principe qui fonde ce jeu - et qui rappelle de loin le potlatch que B. MALINOWSKI a brillamment décrit.

Ainsi les actants culturels sont des indices qui ne figurent pas dans la structure du jeu. Ils ne présentent aucune matérialité. Ce sont des évocations, des mentions dont le rôle est de renforcer le lien entre le jeu et son environnement socio-culturel. Le sens comme "support social" s'en trouve clarifié ; car les actants culturels qui émaillent les jeux sont des facilitateurs au service de la compréhension des jeux. Ceux qui séparent le jeu de la réalité n'en font parfois état que sous la forme secondaire de notes sociologiques. Mais précisément parce qu'ils alimentent des notes "sociologiques", il importe d'en faire une analyse intégrée. Car le jeu est une activité sociale intégrée ; les signes qu'il comporte, et qui l'éclaircent, établissent chacun cette intégration.

Mais comme avec le rêve, le lien entre le jeu et la réalité sociale ne saute pas aux yeux. Il est même dissimulé à cause du détour esthétique que la sémiologie permet de dégager. On découvre alors que le rapport du jeu avec la réalité sociale est d'autant plus profond que l'effort d'élaboration esthétique est important. Les divers niveaux de signes montrent que le groupe social procède par stylisation et pointillisme pour transmettre par touches les préoccupations collectives aux plus jeunes de ses membres. L'important est de constater que le passage de la réalité sociale à l'univers ludique est esthétique et sémiologique avant d'être sémantique. La communication du jeu avec son environnement socio-culturel n'est pas d'abord fonction-

nelle, mais formelle. La question "à quoi sert le jeu ?" étant celle que la plupart des ludologues ont posée jusqu'ici, leur réponse est restée la même; à savoir que le jeu ne sert pas à grand chose parce qu'il est "séparé" de la vie réelle. La question de remplacement semble être "comment le jeu fonctionne-t-il ?". D'y répondre permet de constater que le jeu fonctionne en rapport détourné certes, mais en rapport certain avec la vie réelle dont il présente les valeurs et les préoccupations de manière stylisée. Ce lien formel établit la caducité du fonctionnalisme utilitaire au profit de ce qu'on pourrait nommer formalisme esthétique, si le terme "formalisme" ne souffrait d'une connotation péjorative. Il s'agit de cette approche esthétique où les formes ludiques et leur fonctionnement conduisent au sens du jeu comme rencontre de la réalité ludique avec la réalité socio-culturelle.

C'est dans cette logique relationnelle encouragée par la sémanalyse qu'il semble possible d'envisager une herméneutique du jeu traditionnel.

CHAPITRE XI : LES JEUX BANTOUS : QUELLE HERMENEUTIQUE ?

A - Paul RICOEUR et Michel FOUCAULT :  
L'HERMENEUTIQUE EN ETHNOLOGIE

L'herméneutique est définie par Paul RICOEUR<sup>(482)</sup> comme "la science de l'interprétation". Toutefois, il n'y a "pas d'herméneutique générale, c'est-à-dire de théorie générale de l'interprétation". D'où l'inévitable "conflit des interprétations"; car toute herméneutique suppose des symboles que caractérisent "opacité, contingence culturelle et dépendance à l'égard d'un déchiffrement problématique".

RICOEUR distingue trois étapes de l'interprétation<sup>(483)</sup> :

- l'étape phénoménologique
- l'étape herméneutique donatrice de sens,
- l'étape philosophique.

1) - A l'étape phénoménologique, interpréter un symbole "c'est le remplacer dans une totalité homogène, mais plus vaste que lui, et qui, à son plan même, forme système". Paul RICOEUR n'y voit que le souci de "cohérence" entre les symboles, une simple entreprise de comparatisme où n'apparaît encore aucune véritable signification.

2) - Cette dernière s'obtient au cours de la seconde étape à l'intérieur du "cercle herméneutique" dont la règle est qu'il faut comprendre pour croire et en même temps croire pour comprendre. Cette étape confirme l'intérêt de l'approche empathique reconnue dans le présent travail. Car l'interprète, selon Paul RICOEUR, a du mal à approcher la signification de son objet d'étude "s'il ne vit dans l'aura du sens interrogé".

3) - Il faut cependant dépasser le cercle herméneutique pour l'étape philosophique - celle de la réflexion qui initie "une pensée à partir du symbole". On peut alors s'apercevoir, ailleurs comme dans le cas du jeu, que "la fable n'était qu'un vêtement (...); le sens philosophique a précédé la fable qui n'a été qu'un déguisement second, un voile intentionnellement jeté sur la vérité pour égarer les simples"(484).

L'étape philosophique est ainsi l'aboutissement inéluctable de toute herméneutique crédible. Il serait léger d'y voir un moment de pure spéculation ou de ratiocination. Bien au contraire : elle rend compte de la sagesse qui fonde l'objet d'étude et qui en justifie l'existence même. L'acte d'interprétation demeure incomplet s'il n'a dégagé ce sens. Son cheminement passe d'abord par l'étape phénoménologique dont le volet descriptif et comparatiste est indispensable ; vient ensuite le "cercle herméneutique" fondé sur l'empathie. Sans préjuger le bonheur avec lequel nous avons tenté de couvrir ces étapes, nous voudrions souligner que l'étape "philosophique" décrite par Paul RICOEUR justifie au moins deux de nos exigences méthodologiques :

a) - par l'hypothèse esthétique, nous aurons considéré le jeu comme résultat d'une élaboration artistique où la fabulation est importante. Celle-ci implique le déguisement des réalités quotidiennes qui, dans le jeu, n'apparaissent plus que sous la forme différée de signes. A ce propos, Jean CALVET écrit : "il y a, certes, un rapport entre la présence obsédante et dominatrice du roi aux échecs et aux cartes et un certain ordre féodal. Mais ce rapport est médiatisé, dialectique, et le roi fonctionne plus comme trace historique, comme fossile que comme symbole direct"(485). Cette trace étant un indice, c'est-à-dire un signe, l'hypothèse esthétique en devient indissociable de la sémiologie.

b) - La lecture des signes ainsi repérés serait sans portée si elle ne supposait "la vérité" intentionnellement déguisée. L'intention de travestissement suppose une conscience travestissante. Paul RICOEUR la justifie par le souci de ne rien livrer d'emblée aux "simples". Chez les Bantous du Centre, les raisons secrètes - mais non sacrées - d'une telle occultation sont essentiellement pédagogiques. Les jeux bantous se confirment ainsi comme instruments didactiques. La pédagogie de la découverte et du dévoilement qui les marque caractérise l'éducation de la plupart des sociétés archaïques. On peut donc relever, pour s'en étonner, que jusqu'ici le jeu a fait l'objet d'une analyse paradoxale : il a été séparé de la vie paradoxalement parce qu'il est vécu comme pratique et non pensé comme création. La conscience qu'on en a eu ayant été une conscience primaire, il a souvent été difficile de briser le "cercle herméneutique" et d'accéder à l'étape de la réflexion "philosophique". On a certes observé la présence, dans le jeu, de l'inconscient et de l'esprit ; mais plutôt que de chercher ce qui pouvait ainsi les rassembler, l'on s'est satisfait de les opposer, reléguant ainsi le jeu dans le domaine des irréalités au seul avantage de la vie dite réelle.

L'hypothèse esthétique a l'ambition de nuancer cette fallacieuse dichotomie et de jeter un pont entre l'inconscient (irréal) et l'esprit (réel), en se gardant à la fois du psychologisme et de l'idéalisme de l'esprit pur. Elle associe les deux mouvements selon le principe de la "dualité même des interprétations... un mouvement analytique et régressif vers l'inconscient, un mouvement synthétique et progressif vers l'esprit"<sup>(486)</sup>. Car le jeu est une mise en conscience des valeurs de l'esprit par le détour esthétique. Comme l'intelligibilité remonte toujours du terme

vers l'origine, toute herméneutique du jeu suggère de remonter des structures et formes finales des jeux, vers leur sens originel éventuel. "L'esprit, dit Paul RICOEUR, est l'ordre de l'ultime, l'inconscient, l'ordre du primordial" (487).

La pensée qui nourrit le jeu se profile déjà dans les structures et les éléments formels du jeu ; mais le sens social du jeu ne s'appréhende, lui, qu'au-delà de ces données formelles. Par ces dernières le groupe prend conscience de ses jeux et les pratique. Mais toute conscience de soi est appelée à devenir connaissance de soi. Une démarche aussi décisive exige une lecture conséquente des signes des jeux, laquelle entraîne une lecture du jeu comme signe. Ce processus n'est pas forcément l'apanage des joueurs, plus portés à vivre leur jeu qu'à le penser. Il suppose par ailleurs une conscience esthétique avancée, car il consiste à récréer le jeu. Cette créativité au second degré implique l'association de l'inconscient, prétendu irréel, et de l'esprit, supposé réel. L'on n'en a le plus souvent qu'une perception diffuse. Mais l'herméneutique du jeu exige que tombe la traditionnelle et trop classique opposition de l'imaginaire et du réel, de l'inconscient et de la conscience<sup>(+)</sup>. Car le jeu est la résultante des deux dimensions de l'homme. C'est cette dualité humaine qui inspire ce que P. RICOEUR nomme "dualité des interprétations". Car "l'ordre progressif des symboles n'est pas extérieur à l'ordre régressif des fantasmes (...). L'eschatologie de la conscience est toujours une répétition créatrice de son archéologie" (488).

---

(+) Cette exigence de la psychanalyse a inspiré l'oeuvre des Surréalistes, notamment Les Vases communicants d'André Breton.

De ce point de vue, l'herméneutique, celle des jeux notamment, passe par la Sémanalyse, laquelle se tient à la jonction des deux mouvements eschatologique et archéologique, si utiles en anthropologie culturelle. Michel FOUCAULT, qui insista savamment sur la nécessité d'une archéologie du savoir<sup>(++)</sup>, confirmerait la pertinence de cette méthode, lui qui a établi "la profonde parenté", la "symétrie" de l'ethnologie et de la psychanalyse : "toutes deux des sciences de l'inconscient non pas parce qu'elles atteignent en l'homme ce qui est au-dessous de sa conscience mais parce qu'elles se dirigent vers ce qui, hors de l'homme, permet qu'on sache, d'un savoir positif, ce qui se donne ou échappé à sa conscience"<sup>(489)</sup>. C'est dans cette rencontre obligée de l'intériorité et de l'extériorité que M. FOUCAULT reconnaît le véritable socle épistémologique. Aussi appelle-t-il de tous ses vœux une ethnologie qui ne se définirait plus par l'étude des sociétés sans histoire, mais qui "chercherait délibérément son objet du côté des processus inconscients qui caractérisent le système d'une culture donnée". Cette ethnologie "définirait comme système des inconscients culturels l'ensemble des structures formelles qui rendent signifiants les discours mythiques"<sup>(490)</sup>.

Pour mesurer l'intérêt d'une telle exigence, il faut garder à l'esprit que pour M. FOUCAULT, ethnologie et psychanalyse se croisent "à angle droit : car la chaîne signifiante par quoi se constitue l'expérience unique de l'individu est perpendiculaire au système formel à partir duquel se constituent les significations d'une culture : à chaque instant la structure propre de l'expérience individuelle trouve dans les systèmes de la société un cer-

---

(++) Titre d'un ouvrage de Foucault.

tain nombre de choix possibles (...). Inversément les structures sociales trouvent en chacun de leurs points de choix un certain nombre d'individus possibles" (491).

En définitive, les orientations méthodologiques de P. RICOEUR et de M. FOUCAULT balisent notre itinéraire par leur souci commun de synthèse entre l'eschatologie et l'archéologie d'une part, l'objet et la conscience, l'individu et la société d'autre part. Elles expriment une dualité et une volonté de complétude qui confortent les vœux de la sémanalyse, laquelle perçoit son objet d'étude comme un signe porteur ou en appel de sens. En effet, il s'agit toujours d'un objet dont l'existence est tributaire d'un sujet, d'une matérialité dont la signification doit germer d'une conscience, que cette dernière soit individuelle comme ce fut le cas avec le rêve, ou collective comme c'est le cas avec le jeu.

L'herméneutique du jeu traditionnel ne sort donc point du schéma global élaboré par Paul RICOEUR. Toutefois, la nature et, surtout, le fonctionnement du jeu traditionnel nous fait obligation d'adapter ce schéma à l'ethnologie telle que Michel FOUCAULT la renouvelle, et qui ne peut faire l'économie des méthodes et des résultats de la psychanalyse.

Le jeu, dès lors, se découvre comme un signe qui comporte des signes, et dont l'intelligence exige le recours à la sémanalyse. Celle-ci trace divers paliers de lecture et suggère :

- d'étudier le jeu comme création esthétique
- d'en dégager les structures et formes significatives.

- d'en isoler les divers types de personnages en vue de leur étude sémiologique interne et externe.
- d'en recenser les supports et accessoires pour établir l'enracinement du jeu dans une écologie donnée.

Il s'agit, en définitive, d'aborder le jeu comme production culturelle esthétique, ce qui implique l'analyse des mécanismes de cette production; car la compréhension du sens éventuel d'un jeu est fortement tributaire du processus de production dudit jeu. Cette approche se fonde sur la nécessité de restituer son sens originel à l'herméneutique puisque le "verbe hermeneuein désigne à l'origine autant, sinon plus l'activité de production des discours que celle de leur compréhension"<sup>(492)</sup>. Sur cette base méthodologique, l'herméneutique du jeu traditionnel se définit comme une poétique.

#### B - L'HERMENEUTIQUE DU JEU TRADITIONNEL : UNE POETIQUE

Le jeu est une oeuvre d'art, une oeuvre culturelle. Comme tel, il est un discours sur l'ouvrier qui le produit. Il est donc plus riche comme production que comme pratique. La plupart des travaux se sont, hélas, appesantis sur la pratique au détriment de la production. La sémanalyse contribue à remonter cette pente. Et l'herméneutique dans ce contexte consiste à restituer au jeu sa nature de production culturelle. De ce point de vue "comprendre et expliquer une oeuvre est une véritable reproduction ou reconstruction du déjà construit"<sup>(493)</sup>.

Cette définition de l'interprétation est de AST et de SCHEIERMACHER, le fondateur de l'herméneutique géné-

rable. Elle montre que l'acte d'interprétation remonte à la source de l'interprété pour en saisir l'éclosion. Avant de répondre à la question "que signifie ?", il s'efforce de répondre au "comment signifie ?" Question décisive pour l'anthropologie culturelle dans la mesure où elle rend compte de l'homme-créant-sa-culture comme certaines questions ailleurs rendaient compte de l'homo-faber ou de l'homo-sapiens.

Cette argumentation pour une herméneutique de la production culturelle (et non plus de la seule compréhension du produit culturel) se veut une justification a posteriori des chapitres VI, VII et X ainsi que des paragraphes précédents du présent chapitre - lesquels en constituent un début d'application.

Cette tentative montre que l'herméneutique du jeu africain traditionnel consiste prioritairement à identifier les principes de fonctionnement du jeu avant d'en rechercher la fonction toujours plus ou moins évidente. Elle se donne pour ambition de déterminer les diverses formes sous lesquelles se déploie la créativité; il s'agit en dernière analyse d'une interprétation grammaticale préoccupée par les structures et formes du jeu, sa langue et ses divers facteurs sémiologiques. Par cette approche, l'herméneutique du jeu cesse d'être une simple sémantique. Elle remonte à sa propre source : elle redevient une poétique.

Il semble dès lors possible de définir le jeu comme un mécanisme culturel qui, non seulement comporte un fonctionnement interne propre, mais qui fonctionne comme entité culturelle non close au sein d'une culture qui le nourrit et qu'il rappelle de manière plus ou moins indirecte. Car le fonctionnement du jeu est la clé d'une lecture moins

hasardeuse de la fonction du jeu. Une herméneutique profitable du jeu se définit alors comme recherche des sources esthético-sociales du matériel du jeu. Elle prend inévitablement en compte ce que nous nommerions la ludogénèse<sup>(+)</sup>

Encore faut-il que pour celle-ci dont l'objet est de déterminer l'origine des jeux - l'on s'aperçoive qu'il s'agit non pas de l'origine historique, mais de l'origine esthétique des jeux, de leur formation par conséquent<sup>(++)</sup>.

La confusion, en effet, est facile. CALVET montre que la question "d'où vient le jeu ?" est "fondamentale" (p. 67). Il ne désespère pas de "la possibilité d'une histoire des jeux, différenciée d'une culture à une autre, fondée sur l'histoire des mots désignant les jeux"<sup>(494)</sup>. L'espoir ainsi nourri d'une histoire des jeux appelle deux observations :

a/ - Pour Jean Louis CALVET, cette histoire se bâtirait sur "l'évolution sémantique" ou la sémiologie, selon l'hypothèse que tout changement sémiologique résulte d'un changement social (p. 106). Mais quel crédit scientifique peut avoir une histoire des jeux qui ne serait en réalité que l'histoire des noms des jeux ? L'histoire des dénominations rendra assurément compte de l'évolution du lexique. Mais il est permis de douter que l'intérêt philologique de cette entreprise comporte le moindre intérêt ethnologique. L'exemple des jeux bantous, où des noms différents désignent les mêmes jeux, montre que ce n'est

---

(+) Il faut se souvenir du chapitre V de FREUD dans l'Interprétation des rêves (matériel et sources du rêve) pour mieux se pénétrer de cette délicate question.

(++) Vladimir PROPP présentait déjà une exigence similaire à propos du conte, cette autre production culturelle ; "Faire remonter le conte jusqu'à la réalité historique sans examiner les particularités du récit en tant que tel, conduit donc à des conclusions erronées, malgré l'énorme érudition des chercheurs qui s'appliqueront à cette tâche (...) L'étude structurale de l'aspect du conte est la condition nécessaire à son étude historique. L'étude des légalités formelles prédétermine l'étude des légalités historiques." Morphologie du conte, Seuil, 1970, p. 24 et 25

point simple boutade si Michel FOUCAULT affirme que les mots cachent les choses - dont la redécouverte invite à une véritable archéologie.

b/ - Par ailleurs, et ce serait la deuxième réserve à opposer à une histoire des jeux, CALVET lui-même reconnaît que des jeux similaires ou très proches apparaissent "en des points très éloignés culturellement et géographiquement (...). Et chaque fois, se pose le problème de l'éventuelle filiation" (495). Dès lors y aurait-il diffusion à partir d'un foyer, ou simple convergence culturelle ? Il serait imprudent de répondre hâtivement à cette question - que l'on se pose encore à propos du conte et de bien d'autres genres de l'orature tels que la légende, le mythe et l'épopée.

C'est que le jeu est une activité humaine qui tire son universalité de ce qu'il est humain, par-delà les contingences historiques, écologiques, géographiques : Jean Louis CALVET referme donc la fenêtre qu'il tentait d'ouvrir : "l'intérêt des jeux (réside) dans ce fait qu'ils sont à la fois ancrés dans une société et fondés sur des principes universels" (496). L'universalité du jeu n'est pas dans son contenu sémantique, mais dans les principes esthétiques et formels qui commandent sa genèse. Si les jeux s'universalisent, c'est comme "schémas épurés simplifiés des dilemmes de l'homme choisissant" (497). Aussi est-ce leurs formes qu'il faudrait d'abord interroger, leur fonction étant tributaire de leur fonctionnement esthétique, lequel nous instruit sur la ludogénèse comme processus de création.

L'herméneutique du jeu traditionnel s'écarte ainsi de l'empirisme par lequel un certain fonctionnalisme se

limitait à inventorier les services pratiques qu'une institution rend à la société. Certes elle assume comme aboutissement l'interprétation historique du QUOI ; mais elle privilégie l'interprétation grammaticale ou poétique du COMMENT ; elle échappe ainsi à la facilité que MALINOWSKI dénonce lui-même dans ses Trois essais lorsqu'il affirme qu'il est "plus facile de transcrire une histoire que d'observer les liens diffus et complexes par lesquels elle se rattache à la vie. (498)

Or, l'observation ici recommandée des "liens diffus et complexes" oblige à la recherche de leurs origines et de leur fonctionnement avant même de s'interroger sur la fonction de l'objet qu'ils construisent. FREUD l'aura magistralement établi à propos des rêves avec la Grädiva de Jensen. Et le jeu, comme le rêve, est une "construction complexe". L'interprétation freudienne soucieuse de la gènèse et du travail du rêve s'avère donc pertinente en ludologie, grâce à l'incontestable similitude esthétique du jeu et du rêve. La psychanalyse est partie du comment du rêve pour expliquer le contenu. La sémanalyse, qui se réclame de son aspect théorique, lui emprunte cette réussite méthodologique pour la mise au jour d'une herméneutique de la production fondée sur la poétique du jeu.

Car le jeu, grâce à sa dimension esthétique-sémiologique, apparaît à l'instar du rêve comme un langage - Bien qu'à la différence du rêve il ne s'agisse plus d'un discours au singulier, mais d'un discours au pluriel qu'une communauté se tient à elle-même pour baliser son existence.

Pour certains jeux, ce langage est abstrait et participe du langage mathématique. Il développe du reste

l'esprit mathématique qui n'est pas l'esprit de calcul dont on connaît la négativité. Mais la majorité des jeux traditionnels sont un langage dont le caractère concret n'est dissimulé que par le travail, l'élaboration esthétique du jeu, fort comparable au travail du rêve. L'herméneutique de la production contribuerait à la révéler à travers quelque tentative d'application.

### C - UN ESSAI D'APPLICATION A LISUK LISUK

Dans notre tentative d'application de l'herméneutique de la production (et non plus du seul produit) en ludologie, nous observons que les paramètres à prendre en considération sont limités, mais de lecture délicate :

- Les figures ou tracés des jeux
- Les personnages et leur fonctionnement
- Les chants et leur fonctionnement
- Les supports ludiques
- Le fonds culturel général ou référent culturel du groupe.

Tous les jeux ne présentent pas la totalité de ces facteurs puisqu'il est des exemples de jeux qui ne comportent point de chant.

Toutefois, la plupart des jeux des Bantous du Centre sont des canteludes. La prédominance des canteludes (jeux avec chants) nous encourage à en retenir un, Lisuk Lisuk, rencontré 5 fois sous une dénomination différente. Cette fréquence est une moyenne susceptible de pondérer les conclusions. Aussi est-il possible que l'essai d'interprétation de Lisuk Lisuk éclaire de quelques lueurs l'idée que nous nous faisons de l'herméneutique de la production où

le fonctionnement prend le pas sur la fonction.

a) - Sources sociales des figures et tracés du jeu

Les joueurs qui s'adonnent à un jeu s'activent toujours autour d'un tracé, d'une figure géométrique, que celle-ci soit matérialisée ou fictive. Quand la figure n'est pas imposée par le jeu lui-même, les joueurs qui pratiquent le jeu en question en dessinent une en prenant place dans l'aire du jeu. Des quarante huit jeux de notre corpus, vingt neuf s'organisent nommément autour d'une figure close, quasi circulaire, et sept sur une ligne plus ou moins droite.

Le jeu obihienel ou balançoire dessine un pendule dont le retour au point de départ forme une boucle. Quant au jeu de vertige hienelienelie, il trace une suite de spirales qui sont autant de figures circulaires. D'une manière générale les Bantous du Centre privilégient les figures closes, la plus adulée étant le cercle, ou sa représentation. Cette figure est décisive dans la conception et l'exécution du jeu : sans nous faire succomber à la tentation linguistique que Jean Louis CALVET reproche à HUIZINGA et à CAILLOIS; elle justifie la formule française "cercle de jeu". Cela pourrait signifier qu'on ne joue qu'en univers clos, c'est-à-dire, en communauté. L'inexistence de jeux solitaires chez les Bantous du Centre l'atteste surtout lorsqu'elle est confirmée par le penchant au déroulement de ceux qui, sous d'autres latitudes, s'adonnent à des jeux prétendus solitaires.

Le tracé géométrique du jeu Lisuk Lisuk, représente schématiquement un univers clos, une sorte de "cercle" tributaire de la perception du monde chez les Bantous du Centre ;

il s'agit de dessiner les limites d'une communauté avant d'organiser en son sein la protection des valeurs dont l'une, l'enfant, est ici représentée par le caillou ambulante. Les figures géométriques qui se tracent dans ou pendant le jeu se découvrent comme des figures sociales porteuses d'une philosophie de l'existence. Le cercle du jeu rend compte d'un maillon du cercle de vie dont il est le dérivé. Car la créativité du jeu se fonde aussi sur le principe de dérivation par lequel la complexité des vécus sociaux est stylisée en un tracé à la simplicité trompeuse.

C'est sans doute ce qui fit dire à SMEDT que les jeux présentent des "schémas épurés, simplifiés des dilemmes de l'homme choisissant" (499).

b) - L'origine socio-culturelle des personnages

Le jeu Lisuk Lisuk compte trois personnages de représentation : Nti, le Meneur de jeu; Liku ou hibou, et les joueurs assis.

+ Nti ou le donneur (du verbe ti, donner) désigne celui qui, dans lisuk lisuk, est chargé de remettre le caillou à qui il veut. Il n'y a pas de critère objectif à remplir par les joueurs assis pour bénéficier de la faveur de Nti. Seul le hasard, le bon vouloir des dieux semble déterminer le don du caillou, symbole de l'enfant. Cette remarque serait gratuite si nous ne tenions de nos informateurs que pour le Basaa "nwet nyen a nti bon", "c'est le tout-puissant qui confie des enfants (aux hommes)". Cette attitude morale console bien des couples infortunés.

Par ailleurs, des couples féconds s'en prévalent pour multiplier leur progéniture dans l'insouciance. La référence au Maître du monde renvoie au pouvoir divin.

Nti s'apparente ainsi à nwet, le Maître, qui détient le pouvoir d'attribuer des enfants aux humains. Déjà, et de manière fort suggestive, c'est entre les jambes allongées des joueurs que Nti dépose le précieux caillou symbolique : les Basaa disent de toute jeune mère qu'elle "a un enfant sous les jambes" (man a ye nye makoo si). Lorsqu'il définit Nti comme "celui qui met les enfants dans les ventres des femmes" (nhà bon màbùm má bodàa), notre informateur PUT-PUT associe étroitement Nti au Créateur. Ce personnage représente donc le principe de Vie. Pour la plupart de ceux qui jouent à Lisuk Lisuk, Nti n'est rien de moins que l'incarnation de Nyambe, le Dieu des Bantous, le maître de la Vie.

Tout autre est le personnage de Hibou.

†. Likun (le hibou)

Le hibou étant un rapace nocturne, sa présence dans le jeu localise ce dernier dans le temps : Lisuk Lisuk se joue la nuit. Le cri du hibou émeut tous les Bantous du Centre, enfants comme adultes. Tous en ont peur, et certains adultes menacent parfois de faire appel au hibou pour forcer au silence ceux de leurs enfants qui pleurent la nuit sans raison. "Si tu n'arrêtes pas de pleurer, le hibou va t'emporter avec lui", entend-on souvent. Cette pratique est générale, et sa connaissance utile dans la compréhension de Lisuk Lisuk : chez les Bantous du Centre en effet, un enfant "emporté" par le hibou est un enfant mort.

Chez les Basaa par exemple, le hibou est assimilé au sorcier malveillant, nemb n'a pour objet que de verser le sang (kop macel). Un double témoignage recueilli auprès du vieux chef NGUE MAA nous semble, pour l'essentiel, résumer ce que les Bantous du Centre en général et les Basaa en

particulier pensent du hibou. Le premier témoignage se présente sous la forme d'un conte : "Des oiseaux allèrent un jour se baigner dans une rivière. Avant que de plonger dans l'eau, chacun d'eux détacha sa tête et la déposa sur la rive. Quand la baignade prit fin, tous les oiseaux remontèrent sur la rive, chacun se dirigeant instinctivement vers le lieu où il avait posé sa tête. Tous reprirent leurs têtes, à l'exception de hilo (tourterelle) qui ne put retrouver la sienne.

Voyant la mort de hilo imminente, des oiseaux allèrent se plaindre auprès de Njock hinuni, le roi des oiseaux. Aussitôt Njock hinuni tint conseil pour dépister le sorcier de son royaume. Le procès eut lieu sur les rives même du cours d'eau : sur l'une d'elle les oiseaux, tous soupçonnés de meurtre, sur l'autre Njock hinuni, le juge. Ce dernier jeta sur la rivière un tronc d'arbuste en guise de passerelle. Ses administrés devaient à tour de rôle subir l'épreuve de la traversée, aller et retour sur la passerelle, les ailes tendues, sans perdre leur équilibre. Une litanie ponctuait chaque tentative de traversée.

Njock hinuni - njé a gwe mé no hilo  
Les autres oiseaux - cérere cé  
Njock hinuni - njé a gwe mé no hilo  
Les autres oiseaux - cérere cé  
Njock hinuni - a bét nkòk siga ben  
Les autres oiseaux - cérere cé  
Njock hinuni - a kundi nkòk siga ben  
Les autres oiseaux - cérere cé  
Njock hinuni - nye Njock hinuni me nlo e  
Les autres oiseaux - cérere cé

(Traduction)

Njock hinuni - Qui (me) detient la tête de la tour-  
Les autres oiseaux - Tcherere tche (pépil-terelle ?  
lement d'oiseaux)  
Njock hinuni - Qui (me) détient la tête de la tour-  
terelle ?  
Les autres oiseaux - Tcherere tche !  
Njock hinuni - Qu'il remonte le long du tronc-passe-  
relle !  
Les autres oiseaux - Tcherere tche !  
Njock hinuni - Qu'il redescende le long du tronc-pas-  
serelle !  
Les autres oiseaux - Tcherere tche !  
Njock hinuni - Qu'il dise "Njock hinuni me voici !"  
Les autres oiseaux - Tcherere tche !

Tous les oiseaux, ailes étirées, évoluèrent sur le tronc-passerelle sans perdre leur équilibre. Vint le tour de hibou. Celui-ci n'osa pas étendre ses ailes. Il perdit son équilibre et bascula dans la rivière. Njock hinuni l'en fit sortir, et l'obligea à étirer ses ailes. On découvrit alors la tête de Hilo que Hibou cachait sous son aisselle. Hibou fut confondu de meurtre. C'est depuis ce jour, qu'il est connu comme nemb, le sorcier malveillant.

(NGUE MAA, Libél Lingoï le 28/8/1982)

L'analyse ou le commentaire de ce récit relève d'une autre compétence. Qu'il nous suffise de voir que l'orature des Basaá signale comment Hibou a commencé ses forfaits : il semait déjà la mort parmi les oiseaux avant de la semer parmi les hommes. Le second témoignage, plus direct tend à l'attester :

"Les Basaa n'ont pas traversé le fleuve<sup>(+)</sup> avec la sorcellerie. C'est après la traversée qu'une vieille femme s'est aperçue qu'elle avait oublié son hu<sup>(++)</sup> au fond d'un vieux canari. Elle est donc rentrée le chercher. Une fois revenue, elle s'est interrogée sur ce qui, objet ou animal, devait effectuer à son compte des sorties nocturnes de sorcellerie. Cette vieille femme a jeté son dévolu sur le hibou dont l'efficacité nocturne était connue. Le hibou a des griffes aux yeux<sup>(+++)</sup>. C'est une bien mauvaise bête que le hibou. Si au cours d'une nuit, des hiboux hululent au voisinage d'une concession, tout le monde s'accorde à reconnaître que cette concession a été le théâtre d'une joute sorcière. Et si quelqu'un meurt subitement le lendemain, on le dit mort des coups reçus des autres sorciers pendant la nuit. Certains hommes blindent leurs concessions pour éloigner ou vaincre les sorciers. Si dans la cour d'une telle concession on trouve la dépouille mortelle d'un hibou, on ne doute plus qu'il s'agit d'un sorcier métamorphosé qu'a terrassé le blindage. Il ne reste plus alors qu'à procéder à la purification rituelle des lieux par la manipulation des herbes et accessoires magiques. Chez nous les Basaa, c'est le hibou qui est le maître d'oeuvre en matière de sorcellerie. C'est le nemb par excellence" (NGUE MAA, Libél Lingoï, le 28.08.1982).

Ce double témoignage n'a de justification que l'éclairage qu'il apporte sur la place du hibou dans la culture du Sud-Cameroun. Cette culture accorde une place importante aux esprits malveillants néfastes, toujours soup-

---

(+) Allusion au mythe du peuplement du Cameroun méridional.

(++) Principe de sorcellerie connu dans tout le Sud Cameroun sous divers noms (Hu, Evu, etc...)

(+++) Le regard du Hibou comme de tout sorcier est dangereux et peut être fatal ; c'est du moins une conviction populaire.

çonnés de perturber le plus élaboré de nos projets et la plus finie de nos actions.

Dans le monde des volatiles, le hibou est le symbole de cette malveillance. Notre informateur affirme que le hibou "a des griffes aux yeux". Cette formule pittoresque rappelle que ce rapace impressionne d'abord par ses yeux et son regard, comme l'attestent les descriptions d'Adrien de PREMORÉL et de Paul BARRUEL. Et chez les Bantous du Centre, s'exposer au regard des malveillants revient à s'exposer à la mort. Le jeu Lisuk Lisuk invite donc les joueurs à cacher à tout regard fatal - (et presque tout regard est présumé fatal) - ce à quoi la communauté tient le plus; la vie, dont la promesse est l'enfant symbolisé par le caillou en circulation. L'enfant qui naissait devait être caché pendant un temps variable par crainte des sorciers : "Moi-même BAKADAL BAKADAL, on m'a tenu caché dans la case de ma mère jusqu'à ce que mon pas s'affermisse. On savait dans le village que ma mère avait accouché, mais personne n'a connu mon sexe avant que j'aie pu correctement marcher. La case de ma mère avait été entourée de feuilles mortes de bananiers. L'on n'y tolérait que des parents très proches qui, du reste, étaient liés par le secret". (Manjab, le 23/09/81).

Ces divers indices culturels ne sont pas de la simple fabulation : ils expliquent la présence et le fonctionnement du personnage dans le jeu ; ils justifient sa position à l'écart du cercle de la communauté. Car le hibou est pour ainsi dire hors jeu, lui dont l'action néfaste perturbe la sécurité du groupe. Il représente le pôle de la mort par opposition au pôle de la vie représenté par Nti.

Ainsi, grâce à leur puissance symbolique, certains personnages de jeu deviennent de véritables types. Leur incidence socio-culturelle dépasse leur dimension physique. Ils ne sont pas, ils représentent :

- a) - Nti (donneur) a pour rôle de confier l'enfant à la garde d'un tiers qui en devient le géniteur au cas où les dieux lui sont favorables.
- b) - Le cercle des joueurs assis représente la communauté toute entière. Cette collectivité partage la joie, la douleur de chacun de ses membres selon qu'il y a naissance ou mort d'enfant.
- c) - Car Likuṅ (hibou) est porteur de la mort. Ses yeux rapaces sont tels qu'en être vu c'est mourir. Lisuk Lisuk organise ainsi un cercle social où la vie peut spontanément germer mais où la mort, aussi, peut spontanément frapper. D'où la nécessité de protéger la vie du regard fatal des malveillants. Cette règle de protection justifiée par la peur de ṅemb fait partie du "savoir social"<sup>(+)</sup> des Bantous du Centre. Elle est si respectée que le chef de famille dont la femme attend un enfant se gardera de céder à la moindre provocation : il s'agit d'éviter que le provocateur, vite assimilé au ṅemb, ne tourne son regard fatal vers l'enfant en gestation. La même règle sociale de discrétion oblige les Bantous du Centre à garder au secret toute femme en travail.

---

(+) Le concept de "savoir social" a été élaboré et développé par le Professeur Joseph Mboui - cf. Bibliographie.

Mais le double pôle de la fatalité et de la bienveillance respectivement représenté par Likuṅ et Nti, la puissance même de ces deux personnages, donnent une dimension surnaturelle et même sacrée au jeu Lisuk Lisuk.

c) - L'inspiration sociale du sacré dans Lisuk Lisuk

Le sacré, tel du moins que l'a défini Roger CAILLOIS<sup>(500)</sup>, "est toujours plus ou moins ce dont on n'approche pas sans mourir" (p. 19). Il ne se conçoit pas hors de la dialectique de l'horreur et de la fascination. Au point qu'il serait aussi ce qui n'approche pas sans apporter la mort.

Cette ambivalence du sacré nous semble rendue dans Lisuk Lisuk par la présence contradictoire de Nti (le donneur de vie), et de Likuṅ (l'arracheur de vie). Ce double pôle, qui définirait la vie de l'homme, permet de redire avec CAILLOIS que le sacré, toujours, "engage l'existence". Mais de quelle manière le fait-il dans Lisuk Lisuk ?

Le don de la vie n'y obéit pas à des critères définis. Il est essentiellement fortuit. Le fait qu'il échappe à l'effort des joueurs assis le situe dans l'ordre du hasard, de l'incontrôlable ou du surnaturel. Il dépend de Nti qu'il dépose l'enfant ici plutôt que là. Le don de la vie procède ainsi du plaisir des dieux. On imagine la fièvre des joueurs assis au moment où Nti passe avec son trésor : les uns et les autres dépendent d'une volonté qui les dépasse. Leur attitude en devient d'attente et d'espoir. Ils misent sur le hasard ou sur la chance. L'action de Nti, à la limite, obligerait les joueurs assis à une attitude religieuse, toute de soumission, le propre même du sacré.

Likuṅ pour sa part figure le principe de mort. Son action vise à détruire ce que Nti a créé. Il ne l'entreprend pas sur la base d'un effort mesurable, mais au jugé. Une fois de plus, le hasard prime l'adresse ou l'effort. Il faut que likuṅ devine lequel des joueurs assis détient l'enfant. Il est le symbole de la sorcellerie et en tant que tel, devrait voir "de jour comme de nuit". On lui reconnaît du reste "quatre yeux". Cette aptitude à la voyance nous sort du quotidien pour nous introduire dans l'extraordinaire et le surnaturel, pour tout dire dans le sacré. Il en va sans doute ainsi de tout ce qui se situe de manière mystérieuse à l'origine de la mort.

Lisuk Lisuk nous situe ainsi à la jonction des deux principes capitaux de l'existence humaine : le principe de vie et le principe de mort. Ces deux valeurs s'affrontent et, nécessairement, s'excluent. Leur incompatibilité foncière pourrait faire classer Lisuk Lisuk parmi les jeux de compétition qui participent de l'agon. Cependant ce piège est à éviter. Certes les joueurs assis et likuṅ doivent respectivement montrer de l'habileté à cacher et à découvrir l'enfant. Mais l'habileté à cacher n'est sollicitée que si l'on a eu la chance de recevoir l'enfant. De la même manière, l'aptitude à dépister le détenteur de l'enfant tient moins de l'observation que du hasard. Il semble donc raisonnable de classer Lisuk Lisuk parmi les jeux de hasard qui participent de l'alea, puisque c'est par hasard que Nti, remet l'enfant à tel joueur plutôt qu'à tel autre, et c'est également par hasard que likuṅ le découvre.

L'opposition entre Nti et likuṅ est plutôt un antagonisme interne qui ne devrait pas soulever la question du classement de Lisuk Lisuk. Car si aléatoire est ce jeu qu'il tient du paradoxe : Likuṅ est craint parce que son

regard de voyant est doublement perçant et mortel ; mais la réponse qu'il donne procède du hasard, donc d'une relative cécité. C'est pourtant aussi en quoi Likuṅ nous situe dans le surnaturel et le sacré ; la cécité qui prévaut dans son action étant l'un des principes attribués à la Fatalité. Le sacré, dit CAILLOIS, est dialectique : horreur et fascination. Le défi que Nti lance à Likuṅ apparaît donc comme une tentative pour mesurer la faveur ou la défaveur des dieux. La fortune est favorable si l'enfant échappe à Likuṅ. Dans le cas contraire, le sort frappe inexorablement.

Cette prédominance du hasard et du surnaturel n'a pas échappé aux chefs de familles ; ceux-ci suivaient généralement le jeu des enfants afin de détecter lequel des enfants serait le plus ou le moins fortuné. "Le joueur dont Likuṅ tuait tous les enfants sans coup férir semblait marqué du sceau de la fatalité. Le père de famille en perdait le sommeil ; le lendemain il se rendait chez le devin du village consulter la mygale divinatrice, le N'gambi. Il s'agissait pour ces parents inquiets de se faire une idée de l'avenir (familial) de leurs enfants".

Ce rapport établi par deux de nos informateurs<sup>(+)</sup> tend à établir l'incidence religieuse de Lisuk Lisuk. Car nous observons une double divination interne et externe.

A l'intérieur du jeu, Likuṅ doit pouvoir deviner lequel des joueurs détient l'enfant. De manière externe et comme conséquence de la divination de Likuṅ, des pères de familles consultent parfois le devin du village. Si l'infortune observée pendant le jeu est confirmée par le N'gambi, le père de famille se hâte de convoquer le rite de bénédiction dont l'objet est de lever l'hypothèque qui

---

(+) PUT PUT et BASSAMA Elie sont tous deux du clan NDOGSUL respectivement des villages Bobog (Bot makak) et Libél li Ngoï (Ngog Mapubi).

qui plane sur son enfant et, ce faisant, "contrarier la puissance maléfique d'un ennemi infiniment probable" (501). Le jeu s'inspire donc d'une attitude mentale et d'une pratique sociale quotidiennes observables.

Nous aurions voulu sensibiliser au respect de la vie qui explique l'isolement de Likuŋ au début du jeu : on ne cohabite pas avec les semeurs de deuils. Le sang que Likuŋ est susceptible de verser, et qu'il verse, en fait une puissance mauvaise pour les Bantous du Centre, lesquels tiennent l'homicide en horreur. L'interdit mbag en témoigne ; à lui seul, il "révèle un très profond humanisme qui érige en maxime impersonnelle et universelle l'obligation de ne point tuer. Attenter au sang d'autrui, c'est attenter à la vie même de l'espèce humaine (MBOUI J., Essai, p. 46). Likuŋ dont la raison d'être est de tuer, ne peut vivre qu'à l'écart de la communauté qu'il effraie et qu'il fascine en même temps. La présence de cette communauté est marquée sur le plan formel par le répons choral, significatif de l'implication de tous à l'action engagée.

Ce jeu se découvre ainsi comme une élaboration esthétique dont le sens social peut s'obtenir à partir de son analyse formelle, pour peu qu'on creuse au-delà du sens immédiat et manifeste du jeu.

En effet, les formes du jeu procèdent toujours d'une philosophie de l'existence. Celle-ci n'est rien de moins que le "savoir social" du groupe. L'on ne peut y accéder par la spéculation. Car ceux qui jouent pratiquent une idée ; ils rééditent une vérité ou un principe social que seule l'interrogation de la société permet de dégager ou de confirmer. C'est pourquoi il importe de remonter des

formes aux contenus. Ces derniers devant être recueillis auprès de ceux-là qui, depuis des temps immémoriaux, vivent et transmettent leur savoir social sans l'avoir peut être jamais objectivé. C'est que le sens d'un jeu n'apparaît jamais globalement. Il faut isoler des formes et des séquences modestes, dont chacune est éventuellement porteuse d'une signification partielle. Ces unités de jeu sont des ludèmes, unités ludiques formelles dont l'examen puis la combinaison sont nécessaires à l'intelligence du jeu étudié.<sup>(+)</sup> Cet examen peut conduire à solliciter les autres productions culturelles telles que les proverbes, les contes, les mythes etc... Car toutes ces productions forment le tissu culturel dont les divers éléments s'éclairent mutuellement.

Cette démarche permet de comprendre en quoi le jeu, à l'instar du rêve, tient son sens de l'association de plusieurs éléments tirés du vécu social mais modifiés à la suite de l'élaboration esthétique. D'une manière générale, le jeu est la mise en formes d'un savoir social à des fins récréatives. Ces formes sont dissimulatrices; mais il suffit parfois d'apprendre à les lire pour comprendre le sens caché du jeu pratiqué par la société. Le jeu des échecs pratiqué ailleurs l'atteste. Si les noms des personnages y

---

(+) C'est la méthode même que FREUD utilise pour le rêve : "j'ai commencé par en isoler tous les détails, rompant ainsi le lien qui les rattachait l'un à l'autre ; ensuite, partant de chacun des détails, j'ai suivi les associations d'idées qui s'offraient à moi. J'ai obtenu par ce moyen un ensemble de pensées et de reminiscences parmi lesquelles je reconnais bon nombre d'éléments essentiels à ma vie intime". Le Rêve et son interprétation, Gall., 1925, p. 22.

Les termes "reminiscences" et "reconnais" soulignent l'importance du passé ou du vécu dans le travail du rêve dont le caractère personnel est signalé par "ma vie intime". Il suffit de passer de l'échelle individuelle à l'échelle collective pour que la vie intime devienne la vie du groupe, et que le jeu s'éclaire par le passé, "l'expérience vécue"; à l'échelle collective du jeu, la méthode de FREUD reste fructueuse.

renvoient à des figures connues, l'on est frappé de constater que les formes expliquent le reste : le costume des personnages en précise le rang social : et il n'y a pas jusqu'à leur mode de déplacement qui n'ait été formalisé et qui ne soit suggestif de la réalité : le "cavalier", pratiquement, galope ; tandis que le "fou", personnage imprévisible, évolue de manière oblique. Cette reproduction formelle des anciennes cours royales s'inspirait du "savoir social" selon lequel tout le monde devait être au service du Roi, dont la chute signifiait l'échec de tout le royaume.

De la même manière, un jeu comme Lisuk Lisuk développe des formes diverses dont l'analyse nous sort du jeu et nous oblige à interroger la vie ; celle-ci est sous-tendue par le fonds culturel collectif où les contes et les mythes, les rêves et les angoisses des individus s'interpénètrent et s'éclairent mutuellement. En l'occurrence, la peur de la mort et l'horreur de la malveillance commandent la protection de la vie au sein de la communauté. Protéger l'enfant de toute fureur criminelle semble être le noyau sémantique du jeu Lisuk Lisuk.

On peut donc mesurer l'importance de l'élaboration esthétique au terme de laquelle le jeu se présente comme nous l'avons collecté : avec ses formes et ses personnages, ses chants et ses divers accessoires.

L'intelligence du jeu traditionnel passe ainsi par l'herméneutique de la production, laquelle permet de remonter des formes élaborées à l'idée originelle qui les sous-tend ; cette idée se résume souvent en une règle de conduite sociale, les formes identifiées dans le jeu n'en constituant que le développement artistique. Interpréter un jeu dans

ces conditions revient à faire le chemin inverse à celui de l'élaboration esthétique, dans le but de retrouver la racine socio-culturelle du jeu étudié. Car le jeu est une création culturelle qui comporte son étymologie. Cette dernière ne réside pas dans le jeu, mais dans la société au sein de laquelle le jeu se pratique<sup>(+)</sup>. L'herméneutique de la production définit cette recherche du radical ludique, de l'étymologie du jeu. C'est en cela qu'elle est une archéologie dont l'avantage est de nous conduire à la source "philosophique" du jeu, à l'un des discours cachés que la communauté se tient à elle-même à travers le jeu. Johan HUIZINGA affirme que dans ses jeux "la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde" (p. 84). Et pour Jean Louis CALVET, "le jeu étale son discours, bavarde pour qui sait l'entendre, lourd de sens social et culturel" (p. 30). Les deux ludologues auront préparé l'avènement de l'hypothèse sémiologique selon laquelle le jeu est un signe, un discours socio-culturel<sup>(++)</sup>.

Sans doute Lisuk Lisuk nous en-a-t-il donné quelque idée. Mais il convient d'interroger davantage notre corpus pour déterminer en quoi le jeu est un discours anthropologique. L'envergure d'une telle entreprise écarte d'emblée toute prétention à l'exhaustivité. Il s'agira davantage d'ouvrir une piste que de clore une recherche.

---

(+) "Il existe dans la plupart des jeux une relation entre la réalité quotidienne et certains éléments du jeu qui confèrent à ceux-ci un pouvoir plus ou moins grand de suggestions" Jean-René VERNES, p. 366

(++) "Les Jeux nous parlent de la société"  
Calvet, op. cit. p. 197.

CHAPITRE XII      LES JEUX BANTOUS COMME DISCOURS  
ANTHROPOLOGIQUE

A - LES JEUX ET LA VIE DOMESTIQUE

"Toutes les traditions d'une société sont dans le jeu d'un enfant". Par cette formule lapidaire, MALEK BENNABI confronte discrètement les deux univers de la réalité vécue et du jeu, non plus pour les séparer comme d'aucuns l'ont fait, mais pour les associer. Ce faisant, il pose le problème du pont par lequel le jeu serait lié à la réalité. Nous avons tenté de démontrer que ce lien est esthétique, le jeu fonctionnant comme une donnée sémiologique à lire comme signe. C'est en cela que pour CALVET, le jeu est "un opérateur permettant de décrire la société dans bien des aspects à travers l'un de ses masques" (502).

Cette allusion au masque résume la portée sémiologique du jeu : le masque dont la fonction de représentation est connue n'est pas une fidèle reproduction mais une figuration suggestive de l'objet dont il schématise les contours. Faite à propos des jeux, l'allusion au masque est significative de l'élaboration esthétique et de la créativité qui fondent le jeu, et dont les principes clés sont les stylisation et la dissimulation familières à l'univers du masque. Il ne serait pas exagéré de parler d'occultation, le jeu étant ce masque sous lequel une société donnée exprime discrètement ses valeurs ou se dit comme projet.

Ceux qui jouent n'en sont peut être plus conscients au moment où ils sont "en plein dans le jeu". Mais que la partie s'arrête, et l'esprit prévenu observera que toute société s'édifie aussi sur la base des jeux qu'elle pratique.

Jean Marie LHOPE a ainsi pu affirmer, dénonçant le mépris de certains anthropologues pour les jeux traditionnels,

que "pour ces indigènes le jeu est un moyen et un espoir de fonder un ordre social" (503).

Il ressort d'une telle assertion que savoir lire un jeu, c'est appréhender un aspect de l'ordre social vécu ou postulé par le groupe qui joue. Le jeu se découvre dès lors comme un discours sur la vie présente ou à venir de la communauté. A titre indicatif, les jeux Mbam et Hianga Hianga permettraient d'illustrer ce phénomène. Ils auront été retenus :

- 1° - pour leur forte fréquence (respectivement 7 et 5)
- 2° - parce qu'ils se rencontrent autour du principe de l'offrande connu de tous les Bantous du Centre.
- 3° - et pour leurs deux aspects complémentaires.

En effet, l'intérêt social du jeu Mbam réside dans ses règles tandis que Hianga Hianga est un cantelude dont le message social est véhiculé par le chant exécuté.

#### 1 - Mbam

Le jeu Mbam est pratiqué par les seuls garçons. Il introduit d'emblée dans l'univers de la chasse, activité réservée aux hommes. Il s'agit de tuer autant de gibier qu'on peut et de les offrir à un adversaire. Les joueurs ne peuvent amasser leurs propres prises pour eux-mêmes. La tradition des Bantous du centre estime qu'il est honteux de jouir seul du fruit de sa chasse : lorsque l'odeur d'une bête passée au feu monte d'une case, les voisins immédiats de l'heureux chasseur s'attendent à en recevoir quelque morceau, cru ou cuit.

Par ailleurs, il est de bon ton qu'un cadet fasse des offrandes à son aîné par respect et allégeance. Tel est le cas rapporté par le chant du jeu Hianga Hianga, où un fils offre à son père la chèvre qu'on lui a donnée au cours d'un voyage.

Mais dans le jeu Mbam, il ne s'agit plus de ce don amical, mais d'un défi qu'il faut inéluctablement relever. L'explication du geste part de la pratique de l'offrande (les Basáa disent nsúl), mais pour être complète, elle doit mentionner l'obligation de réciprocité ; elle dépasse donc la simple générosité. En effet, les joueurs de Mbam ne disent pas - mé nti wé (je te donne), mais mé nsúl wé ou encore mé 'bédél wé.

L'idée que la formule mé nsúl wé exprime est la féalité que toute personne doit à un parent plus âgé. L'on manifeste cette déférence par des dons importants en qualité et en quantité. De tels dons engagent moralement le parent qui les reçoit. Car en retour, ce parent doit se montrer à la hauteur de tant de sollicitude par des actes concrets, protecteurs et décisifs pour la vie de son donateur. Il s'opère ainsi une sorte d'escalade dans les dons : l'un offrant le meilleur de ce qu'il possède, l'autre le meilleur de lui-même (expérience, conseils...). La moindre défaillance est sévèrement jugée de part et d'autre. Aussi est-ce à qui en offrira le plus, matériellement ou moralement.

La même idée apparaît dans la formule mé 'bédél wé, qu'il ne faut point confondre avec mé bédél wé - laquelle exprime brutalement l'idée de dette. En effet, la formule mé 'bédél wé vient du verbe bét, (monter) tandis que mé bédél wé vient de bat (demander).

Chez les Basáá du Cameroun, l'ami qui organise une cérémonie quelconque vous l'annonce officiellement et s'attend à vous voir monter à sa fête, le jour dit. C'est au vu de la manière dont vous serez monté à sa fête qu'il donnera des instructions sur la manière de vous "raccompagner" à la fin de la cérémonie, étant entendu qu'il vous rendra la courtoisie à la première occasion, par obligation de réciprocité.

On comprend pourquoi le perdant du jeu Mbam est celui qui n'a pas su rendre les prises que les autres lui ont "offertes". En exaltant le principe de la réciprocité, ce jeu cultive une conduite sociale à laquelle toute la communauté attache une grande importance : le nsúl. Cette pratique ferait penser au potlatch des Kwakiutl, n'était l'ostentation ruineuse de ce dernier chez les Trobriandais. Nos informateurs ont été sans équivoque : le jeu Mbam, par la pratique de l'offrande compétitive est un discours pédagogique sur l'esprit de don et de la contrepartie. Il s'agit pour chacun de se donner les moyens de rendre un don reçu. L'obligation de réciprocité s'avère un défi social permanent. Car "il est honteux d'engloutir les dons des autres sans jamais rien offrir en retour" (BASONOG Mathias Botbéa 15/07/82.)

Un dernier phénomène social frappe dans le jeu Mbam : la spécificité de la panthère. Nous savons déjà que cette pièce ne souffre pas d'équivalence. Tuer une panthère n'est pas chose aisée : il est si difficile d'obtenir trois "pile" ou trois "face" avec le quatrième bambou sur le côté que la personne qui réussit cette performance est presque sûre de vaincre le joueur à qui il "offre" sa prise. Il a fallu savoir quelle place pouvait occuper la panthère dans la culture des Bantous du Centre pour que celle-ci lui accorde

autant de classe. Dans l'ethnie Basaa par exemple, on dit "mbondo njé" pour désigner le lion; on dit "njé" tout court pour parler de la panthère. On distingue deux types de panthères : "hibáá 'njé" et "makugé njé". C'est de ce dernier qu'il s'agit dans le jeu Mbam, une espèce féroce en laquelle certains se métamorphosaient pour sévir dans le village ou se venger d'une offense. C'est en "makugé njé" que se sera métamorphosé NJAP MAKON pour se venger de son infidèle épouse, comme le rappelle la célèbre épopée de ce nom.

Bête redoutable donc et bien rare que la Panthère. Celui qui avait le privilège de la tuer devait garder le secret et n'en aviser discrètement que les patriarches du clan, par personne interposée. Le doyen de ceux-ci se rendait alors sur les lieux et ordonnait qu'on dépouille soigneusement la bête de ses moustaches, lesquelles sont un poison redoutable. Les chefs du clan, les maîtres des confréries les manipulaient avec habileté pour exécuter les sentences capitales.

Abattre une panthère constituait donc une distinction sociale. C'était un acte de bravoure qui n'attirait pas que des louanges. Nombreux sont ceux qui sont morts du poison de la panthère même qu'ils venaient d'abattre. La panthère est donc une bête sacrée et hautement réservée. C'est pourquoi dans le jeu Mbam, elle n'a pas d'équivalence. Le jeu reprend ainsi la hiérarchie des bêtes, telle que la société même l'a instituée.

## 2 - Hianga Hianga

Le jeu Hianga Hianga fonctionne différemment : les deux chants qui l'émaillent sont en effet des véhicules

discrets du "savoir social", lequel n'apparaît qu'en pointillé. Aussi traiterons-nous ces deux variantes par des notes sociologiques. Le texte originel de ces chants ayant été reproduit plus haut, nous voudrions ne reprendre ici que leurs traductions.

Chant I

Hianga Hianga Hianga<sup>(1)</sup>  
Toi BILOGO, toi BILONG  
BILONG fils de 'KWAKWA<sup>(2)</sup>  
Un jour j'ai rendu visite à mon ami<sup>(3)</sup>  
Il m'a remis un coq à moi  
J'ai pris ce coq et je l'ai jeté  
au coin de la case<sup>(4)</sup>  
Il a résonné "tjonglo"

- 
- (1) Par cette expression "Hiánga Hiánga" le Basáa désigne généralement un mouvement de va-et-vient interminable qui finissait par donner le vertige à l'observateur. "Waa Hianga me i mis", "arrête de passer et de repasser devant mes yeux" est l'expression par laquelle un homme excédé demande à un tiers d'arrêter sa navette devant lui.
- Il est à peu près certain que cette expression a donné son nom à notre jeu, en référence au mouvement de va-et-vient que le meneur du jeu exécute sur les jambes allongées des participants au jeu.
- (2) 'KWAKWA, forme elliptique de "hikwákwa", désigne un oiseau au plumage noir et blanc, fréquent dans les clairières du Sud-Cameroun. Cet oiseau est squelettique et bavard. Sa maigreur est attribuée au fait que sa gourmandise l'aurait poussé à avaler une chenille jaunâtre, au contact particulièrement irritant, que les Basáa nomment ngindba 'tâ.
- (3) Par le terme "Ko" l'on appelle ses familiers, ses amis.
- (4) Traditionnellement les Basáa n'ont pas de poulaillers séparés. Ils réservent un coin de leur case à la volaille, et plus généralement à tous les animaux de la basse-cour.

"Quel tjônglô ? "tjônglô de l'oiseau hitog" (5)

Hitog des fougères

Un piège est dans le sac

Que Ngé<sup>(6)</sup> éternue

"Atchoum ! ! !"

- Corbeau replie ta patte !

(il replie une de ses minuscules pattes<sup>(7)</sup>)

Et s'assied dessus).

(5) L'oiseau "Hitog" est un passereau, au plumage vert, familier des abords de cours d'eau où il se fait facilement attraper le soir venu, à l'heure de son bain, sur des collets ou "ngwahal". Cette forme de piège fait partie de la technologie de subsistance du groupe.

(6) Des trois principales institutions Basaa : Ngé, Um et Mbok, Ngé est la plus terrible. Son correspondant chez les Elog Mpoo est le Njéé. Ngé rend justice en faisant périr ; Um bénit, Mbok sème l'entente et la concorde, (NGIJOL LIKENG, cf. TITI MWEL, 1978). "Le Ngé éloigne également le mal et les malfaiteurs. Habillés de costumes bizarres, les Ngé-Ngé dansent la nuit, sur la place du village en présence du Ngé. Ils sont entourés de quelques hommes d'âge mûr. Parfois siègent aussi dans cette assemblée des femmes ménauposées et d'une probité notable. Cette danse, dit-on, purifie le village. Les malfaiteurs irréductibles et impénitents sont remis au Ngé et disparaissent à jamais" (504).

L'évocation du Ngé et notamment son invitation à éternuer sont pour le moins intrigantes. Mais l'éternuement du Ngé est un signal qui couvre une étape et en ouvre une autre. Ici l'on observe notamment que c'est suite à cet éternuement qu'un joueur est amené à plier sa jambe. Dans le jeu (comme dans le terrible rituel évoqué par la seule mention du Nge) la manifestation du Ngé marque la fin d'une séquence de vie ou de jeu.

(7) Alors que "patte" se dit en bassa "likaala", "hikakala" est un diminutif péjoratif pour parler d'une patte extrêmement squelettique. "Hikakalá" pourrait donc se traduire par une "brindille de patte". Cette technique de composition est fréquente dans la langue basaa. Ainsi, "mángé" veut dire "enfant", tandis que "himámangé" désigne avec mépris et hauteur un "morveux"... Il convient cependant de dire que cette technique de composition prend une valeur péjorative ou laudative selon les contextes. Car alors que "hikakalá" dénonce un déficit, "himamangé" peut vanter les aptitudes d'un "tout petit enfant", ou écraser le prétention d'un "blanc bec"...

+ Le second chant de ce jeu a été enregistré à  
SOKELE (Puma) le 03/08/82.

Traduction

Hianga Hianga Hianga  
Depuis (le temps) que les eaux se perdent dans  
le fleuve  
Depuis (le temps) que le vin se perd dans le  
fleuve  
J'ai été en visite chez les Ndôg Kôbé<sup>(1)</sup>  
On m'a offert un gros bouc<sup>(2)</sup>  
J'en ai fait offrande<sup>(3)</sup> à mon père  
Et mon père m'a dit  
Avant peu, tu reviendras me demander  
De te donner une chèvre en retour<sup>(4)</sup>  
Est-ce que les mâles mettent bas ?

---

(1) Les Ndôg Kôbé sont un clan Bassa du département de Nyong et Kellé (Dibang).

(2) Il est de mise qu'un chef de famille remette un cadeau à son hôte. A l'arrivée de l'hôte on tue généralement un coq. On tue une chèvre pour les grandes visites ou pour marquer la chaleur particulière de l'accueil. Au moment de se quitter le maître de céans peut, selon le cas et selon ses moyens, offrir un coq ou une chèvre à son hôte.

(3) Le Nsúl est une institution qui recommande aux cadets de faire des dons à leurs aînés en signe de respect et d'attachement. Lorsque dans une famille un homme tue un gibier apprécié (vipère, pangolin etc...) ou fait une bonne récolte, il choisit les meilleures pièces et les présente à celui à qui il veut prouver son respect et son attachement. Ce tribut est payé à tous les patriarches ou chefs de lignages.

(4) Cette fois, le nsúl n'est plus une procédure d'offrande pure, mais une sorte de restitution. Prenons un exemple : A possède une poule ; il la confie en secret à la garde de B. La poule pond des oeufs d'où éclosent quatre poussins. Si les quatre poussins grandissent, B en informe A ; il lui en offre trois et en garde un pour lui-même. Il s'agit donc d'une formule économique qui permet à A de multiplier ses biens et à B, qui n'avait rien, de prendre un départ dans la vie. Ce processus s'appelle liso'o, (la dissimulation). En effet, A a peur de perdre sa poule ou de faire savoir qu'il a une poule. Alors il la "cache" chez B à condition que B puisse aussi en tirer bénéfice. En cas de perte totale, la mort de la poule, A ne peut rien exiger de B.

Dans notre jeu, il y a un véritable Nsul (offrande sans retour) et non Liso'o. Aussi le chef de lignage demande-t-il à son bienfaiteur de ne pas s'attendre à un nsul (offrande-restitution). Car le bouc étant mâle ne peut mettre bas, donc ne peut en propre donner des petits.

Ces deux variantes présentent naturellement quelques différences. Mais la constante demeure précisément la référence à la société au sein de laquelle se déploie le jeu. L'inscription du jeu dans l'univers socio-culturel du groupe permet à ce jeu de fonctionner comme une clé qui ouvre à un mode d'existence précis. De ce mode de vie le jeu ne révèle cependant que de simples indices. Il procède par touches rapides, pour ainsi dire par fulgurances. La lueur dont il éclaire la société qui le pratique exige de prolonger l'investigation hors du jeu. Car si le jeu donne quelques indices socio-culturels, c'est en interrogeant son contexte qu'on peut trouver le sens de ces derniers.

Cette disposition méthodologique s'inspire de la sémanalyse qui lie toute création à son univers social. En l'occurrence, le jeu s'affirme comme un discours social, discours des hommes sur l'homme d'une société donnée, que cet homme soit une réalité ou un espoir.

Il ne serait point sans intérêt de prolonger cet exercice et d'identifier les thèmes qui nourrissent tous les jeux de notre corpus. Il faut cependant reconnaître qu'un tel recensement s'expose à demeurer insatisfaisant parce qu'il sera ou inévitablement incomplet, ou alors exagérément long. En effet :

1° - celui qui limite aux aspects les plus évidents du jeu se condamne à l'incomplétude : dans le jeu Mbam, le

thème de la chasse est prépondérant et privilégié pour des raisons aisément compréhensibles. Mais, parallèlement à cette activité centrale se développent des règles sociales si importantes que loin de se greffer à la chasse, elles semblent plutôt la justifier : en effet, l'important pour le groupe ne réside pas dans le fait de tuer un gibier par hasard, mais dans l'attitude sociale que ce fait implique. C'est la société qui valorise les prises du chasseur et qui commande l'acte d'offrande comme exigence incontournable.

2° - or cette exigence sociale ne s'exprime pas ouvertement. Le geste qui la signifie est si discret que parfois point n'est besoin de mots pour son expressivité. L'observateur non prévenu s'expliquera mal pourquoi tel joueur "offre" ses prises soit à un même adversaire, soit à des adversaires différents. Il s'expliquera moins bien encore que cette générosité irrite parfois celui qui en bénéficie. C'est que l'on est passé des évidences sociales (la chasse) aux indices sociaux et dissimulés, la dissimulation étant garantie par l'élaboration esthétique. Le groupe qui joue ne s'y trompe point. Bien au contraire, il s'y reconnaît. Les indices sociaux qu'il injecte dans le jeu fonctionnent ainsi comme des balises culturelles pour le groupe, lequel aura pris soin de les déformer pour ne pas se livrer au premier venu.

Par la déformation et la dissimulation, toute société qui joue engage l'observateur à remonter à elle comme source pour l'intelligence des jeux qu'elle pratique. Celui qui entreprend cette remontée - qui correspond très exactement à une descente - s'engage dans l'activité archéologique évoquée plus haut. Au terme de celle-ci, il s'aperçoit que si le jeu a été considéré comme miroir culturel d'une société, il s'agit d'un miroir esthétique et de ce fait, d'un miroir déformant. Pour cet observateur extérieur, comprendre

un jeu consiste par conséquent à en retrouver la forme originelle telle que dissimulée ou développée par l'élaboration esthétique. Le jeu, alors, se découvre comme un discours discret que la société se tient à elle-même. La plupart du temps, ce discours se résume en une règle de conduite, à une morale d'action sociale, du genre même qui conclut les contes ou les fables, le reste du jeu n'en étant que l'illustration, le développement sous des formes diverses, chantées ou dramatisées. Ce n'est pas la moindre preuve que le jeu traditionnel est étroitement lié à l'orature.

Ce discours enfin couvre certaines préoccupations du groupe, comme le révèlent partiellement les deux exemples supplémentaires qui suivent : ngo nconog et ßon bi ngo ya nzok

### 3° - Ngɔ Nconog

Le jeu ngo nconog, de l'avis de nos informateurs, se fonde sur une règle de conduite non négociable : l'enfant doit obéissance à ses parents. Le divertissement qu'offre la mise en scène d'un masque truculent dissimule une préoccupation d'éducation. Cette éducation se veut détournée, discrète : les parents s'appuient sur le mystère du masque, laissant à leur progéniture le soin de découvrir par le jeu les conséquences de leur éventuelle inconduite. Dans cette pédagogie, le plaisir de la découverte est si privilégié que le mystère, au besoin, se nourrit de mystifications. Car le masque, dans son secret, représente les esprits omnipotents et omniscients, parfaitement informés de toutes les exactions commises par l'enfant, et entièrement disposés à sévir contre le coupable pour garantir la morale et la viabilité du groupe.

Cette éducation par la mystification perd sans doute sa valeur hors du groupe qui l'organise. Il en va ainsi de toute éducation dont le propre est d'être située. C'est ainsi que dans d'autres civilisations, un autre masque, le Père Noël, mystifie les tout-petits pour les inciter à être plus "sages", pour le plus grand bien de leur communauté. Ici et là, il s'agit d'une image qui rappelle que dans la vie des communautés traditionnelles, le mystère et la mystification dont le rôle en faveur du sacré est connu, font partie intégrante de la vie quotidienne. Toutes les communautés traditionnelles, pour être et pour durer, s'appuient sur ce fonds culturel qui nourrit l'orature dont participent les jeux. Qu'il s'agisse donc de ngonog ou du Père Noël, la communauté recourt à un masque pour former ses enfants et, ce faisant, garantir sa cohésion et assouvir son désir d'éternité.

La sollicitation du masque dépasse ainsi le simple déploiement physique du personnage ; elle exprime une préoccupation sociale de tous les jours ; elle est un discours sur le quotidien collectif par lequel le groupe soutient (pour mieux se maintenir) que la peur du masque est le commencement de cette sagesse dont nulle société ne peut faire l'économie sans aussitôt se condamner.

4° - Bon bi ngo ya nzok

Ce jeu s'organise autour de la loi naturelle qui fait obligation à tout parent équilibré de veiller sur ses petits, pour l'unité de sa descendance. C'est ainsi que chez les Bantous du Centre, qu'il s'agisse des Basaa ou des Mbang, la laie ou le verrat se préoccupe de la sécurité de ses marçassins, et se lamente pour la menace de capture qui pèse sur eux. Tel est le noyau culturel que le reste de la performance ludique développe. Mais au-delà de cette

règle sociale, le jeu propose une conception de l'univers.

Les principaux personnages du jeu sont le sanglier et l'éléphant, la lune et le soleil. Chez les Bantous du Centre, le sanglier et l'éléphant symbolisent la force. Leur rencontre en forêt constitue un grave danger pour tous ceux qui s'aventurent dans cette grande forêt qui, aujourd'hui encore, sépare Nkondjock de Yingui. Le jeu cependant, rend indirectement compte d'une réalité sylvestre. Dans la forêt des Mbang, ce sont les éléphants qui ouvrent les grandes voies de passage dont bien d'autres animaux profitent. Ils en profitent d'autant mieux qu'en suivant les traces des pachydermes, ils trouvent des déchets divers et des reliefs dont ils se restaurent. Les chasseurs qui le savent truffent ces passages de pièges divers. D'où l'inquiétude du verrat ou de la laie pour ses marcassins.

Telle est la réalité quotidienne. Transposée dans l'univers ludique, cette réalité subit quelques déformations pour des raisons esthétiques déjà expliquées.

- l'éléphant n'apparaît plus dans le jeu ; mais il est évoqué dans le chant.

- le piège n'est pas réel, il est représenté par cette voûte sous laquelle la horde doit inéluctablement passer. Il se referme de temps en temps sur l'un des marcassins, au grand désespoir du parent qui, du reste ne vit qu'un simple sursis.

- les deux composantes de la voûte représentent la lune et le soleil. Les Mbang ne les opposent pas ; ils n'établissent même pas un ordre de préférence. Ils acceptent les changements que ses astres impriment au cycle du temps,

et qui se matérialisent par l'alternance du jour et de la nuit. Dans le jeu, le marassin retenu par le piège sous la voûte peut donc choisir le soleil ou la lune sans que ce choix ne suscite de la révolte. Les Mbang expliquent cette sérénité : à leurs yeux, le soleil et la lune font partie d'une seule et même réalité. L'homme qui les vit le jour comme la nuit est le même. Il les perçoit non point dans leur opposition, mais dans leur complémentarité. C'est pourquoi ces astres se rejoignent au sommet de la voûte céleste sous laquelle passent tous les êtres de l'univers.

Rien, à première vue, ne nous préparait à enregistrer une analyse d'une telle portée cosmique. Et l'on est d'autant plus surpris que cette analyse se fonde sur les seules données formelles du jeu, expliquant ainsi l'éthique du groupe par l'esthétique du jeu. Le rejet des antinomies (cette voûte est composée d'éléments contradictoires) exprime une valeur qui transcende la simple volonté de cohésion familiale observée chez le verrot ou la laie.

A la fin de la partie, les deux pôles constitués se tirent au bout d'une corde. Cette image finale, loin de cristalliser un conflit, traduit paradoxalement le désir de chaque pôle de s'associer le pôle adverse, c'est-à-dire, le pôle d'en face. La corde qui s'étire d'un bout à l'autre consacre ce souci de continuité. Il est donc significatif que le jeu, qui dure tant qu'il y a résistance, s'achève aussitôt que l'une des parties ramène à soi la partie adverse.

Dans certains groupes bantous, le choix peut porter sur d'autres éléments en dehors du soleil et de

la lune : deux fruits, deux animaux ou deux genres de nourritures. Dans ces conditions, les éléments retenus ne sont plus empruntés au cosmos. Mais le message demeure le même pour une préoccupation identique, à savoir que sous une opposition apparente, couve une tenace volonté de cohésion.

Dans le jeu *Bon bi ngo ya nzok*, le groupe, subtilement, déplore les démarcations et les séparations, mais recherche souterrainement la cohésion, la reconstitution de l'unité originelle. Et tout élément de l'environnement peut être sollicité pour figurer ce principe majeur de la vie domestique.

Le thème de l'obéissance au sein de la famille et les sanctions sociales telles que le groupe les inflige avec l'aide d'un masque constituent l'essentiel de *Ngo nconog*. Dans *Bon bi ngo ya nzok*, la protection que les parents doivent à leurs enfants et l'unité du groupe, par-delà des oppositions de surface, sous-tendent la performance ludique.

Ces deux exemples rendent partiellement compte de la vie domestique telle que les Bantous du Centre la perçoivent. Ils privilégient la cellule familiale et, à un autre degré, la cohésion du groupe tout entier.

D'autres jeux privilégient d'autres thèmes tels que l'économie, la guerre... Mais plus que le recensement et l'analyse de ces derniers, la préoccupation de notre approche consistait à montrer que contrairement aux thèses courantes, le jeu n'est en rien séparé de son milieu; qu'il est même inséparable de ce milieu dont il constitue la clé. Il ouvre en effet à sa connaissance et comporte des figures dont les modèles se rencontrent dans la société; le jeu se découvre ainsi comme une activité sociale clé et une activité

culturelle à clés. Il est un discours biaisé de l'homme sur l'homme, dans un milieu donné. Car le jeu, loin de privilégier l'un ou l'autre des pôles individuel et collectif, les organise de manière dialectique : "jouer c'est à la fois se regrouper (on joue ensemble) et s'isoler (on joue contre). L'acte du jeu et le jeu sont donc au point de rencontre de l'individu et de la société : le jeu nous parle certes de la société, mais il constitue en même temps une initiation à la société" (505).

L'importance du sacré et du pouvoir dans cette dernière nous suggère d'interroger les jeux des Bantous du Centre comme discours éventuels sur ces notions fondamentales.

B - STRUCTURES DU JEU, STRUCTURES DU POUVOIR  
CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE

Lorsqu'il affirme du jeu qu'il est une activité libre, Roger CAILLOIS décrit non pas le jeu, mais le joueur. Ce n'est point le jeu à proprement parler qui est libre. C'est le joueur potentiel que caractérise la liberté d'entrer dans le jeu ou de rester en dehors. Le jeu, quant à lui, est une activité qui ne se conçoit simplement pas sans ces règles ou contraintes précises qu'il faut nécessairement accepter au préalable. D'où la formule consacrée "respecter les règles du jeu".

Cette exigence de respect et de soumission pose le problème des rapports entre l'individu qui joue et le groupe d'où le jeu émane. Ces rapports sont de pouvoir. Où bien on joue comme le veut le groupe, ou l'on est "hors jeu". La pression sociale est évidente. Toutefois, nous ne nous proposons pas de rediscuter le conflit trop connu de

l'individu et de sa société. Nous ne nous préoccupons pas non plus de la manière dont les Bantous du Centre gèrent leurs communautés au jour le jour. Cette dimension politique relève d'une autre compétence. Les rapports de pouvoir que semble impliquer toute activité ludique nous retiennent sous leur aspect formel, ou structurel. Car sans affirmer que les jeux reproduisent les contraintes du pouvoir, il semble permis de supposer que la structure globale du jeu s'inspire généralement de la structure globale du pouvoir. Mais il faut avoir identifié celle-ci avant de prétendre la reconnaître dans celle-là.

a) - La structure du pouvoir chez les Bantous du Centre (506)

En 1948, Evans PRITCHARD et FORTES ont distingué deux types de sociétés en Afrique :

a) les sociétés à Etat où le pouvoir est centralisé, les couches sociales fortement stratifiées, et où une économie de profit donne naissance à des classes sociales tranchées.

b) les sociétés où la structure politique s'assimile à la structure familiale, et où ce sont les aînés des lignages qui décident et agissent sur la base d'un consensus.

Ce dernier type de société est diversément désigné. Les uns le nomment négativement "société sans Etat" (LAPIERRE, 1968), les autres société acéphale, bien que le concept d'acéphalité soit fortement controversé (TITI NWEL, 1978). Certains auteurs comme Pierre CLASTRES (1974) parlent de "société contre l'Etat", là où J. C. BARBIER (1978) préfère la dénomination de "société segmentaire".

Cette querelle terminologique n'est certes pas sans intérêt. Notre projet n'est cependant pas de la vider, mais de dégager à ce niveau, pour éclairer la suite de notre travail, les caractéristiques de la forme d'organisation sociale si diversément nommée.

Une société de type segmentaire s'oppose par sa structure et son fonctionnement à une société à état : elle exclut la centralisation et le monopole du pouvoir. L'on n'y rencontre que des leaders temporaires, dont le prestige et l'autorité sont liés à l'âge et à la parenté. C'est une société de places et non de classes où l'équilibre s'obtient non pas par l'écrasement mais par "la neutralisation des antagonismes" (BARBIER, 1978 : 44). L'organisation sociale en est polynucléaire, "multicentrée"; aussi le pouvoir, pour être agissant, doit-il se fonder sur le consensus et non sur le "diktat". Grâce à cette exigence de parlementarisme, chaque segment social est nécessairement représenté au moindre conseil du groupe. Il en découle assez logiquement que le pouvoir ne peut, dans ce type de société, se définir par le couple commandement/obéissance (LAPIERRE). Il ne souscrit pas à l'autoritarisme<sup>(+)</sup>. Il doit certes être efficace, agissant; mais son efficacité est tributaire de l'agrément collectif et non d'une volonté individuelle de puissance. C'est parce que tout le groupe s'accorde sur une décision donnée qu'il y a pouvoir, ce dernier étant ce qu'en dit jacques LOMBARD : "la capacité de faire quelque chose ou d'agir sur une personne", c'est-à-dire d'influencer une situation, un comportement<sup>(++)</sup>.

---

(+) Jean William LAPIERRE - L'Analyse des systèmes politiques  
PUF, 1973, 276 p.; p. 35

(++) cf. BARBIER in Travaux et Documents, ISH, n° 23, 1978  
p. 50

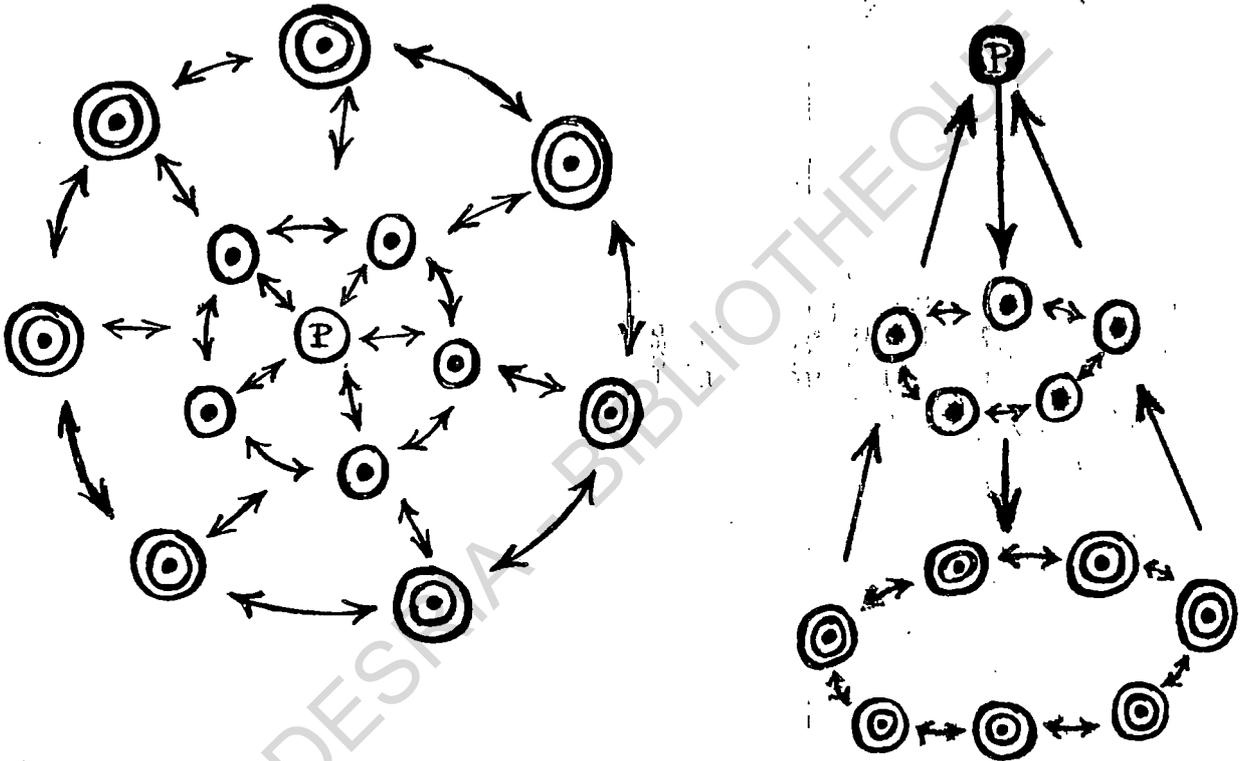
Il semble bien que l'autorité prime dans les sociétés à état et le pouvoir dans les sociétés segmentaires : l'autorité, souvent arbitraire, n'a pas toujours besoin d'être reconnue, comme le suggère assez l'expression "agir d'autorité" ; alors que le pouvoir doit être reconnu, accepté. L'une des différences entre les sociétés à état et les sociétés segmentaires tiendrait donc à ceci près que les premières se fondent sur l'autorité qui peut, par la force des choses s'imposer comme pouvoir, tandis que les secondes se fondent sur le pouvoir qui se passe volontiers de cette forme d'autorité qui dégénère assez vite en autoritarisme.

Le pouvoir enfin se distribue sous la forme d'un cône ou d'une rosace selon qu'on est dans une société à état ou dans une société segmentaire. En effet, dans les sociétés dites à état, le pouvoir obéit à une structure verticale. La base émet sans doute des suggestions, mais c'est le sommet qui décide de l'opportunité de l'action à mener. Les suggestions montent, les décisions tombent. C'est un pouvoir conique.

Or les Bantous du Centre constituent des sociétés segmentaires (cf. MBOUI, BARBIER, TITI NWEL, J. VINCENT etc...) Le pouvoir y obéit généralement à une structure horizontale. Ce sont des sociétés égalitaires, sans cloisons tranchées dues à la naissance ou à la richesse. Dans ce contexte de l'horizontalité, Les suggestions circulent en vue d'une décision collégiale. Et pour que celle-ci soit prise, il faut que tout le monde soit convaincu de sa pertinence. Le cercle de la palabre s'élargit en conséquence tant qu'il y a des hommes en dehors, c'est-à-dire en désaccord. Et celui qui promulgue la décision finale n'est pas celui qui a décidé. Il ne parle pas en son nom personnel, mais au nom du groupe qu'il représente et qui, du reste, le surveille. Car l'avant-

tage de l'horizontalité est tel que chacun peut passer au milieu du cercle, s'installer au centre de la parole et rectifier les propos de l'orateur défaillant qui n'aura pas su fidèlement transmettre la décision collective.

Société "sans état" ne veut donc point dire société anarchique. Simplement la verticalité cède à l'horizontalité, le cône fait place à la rosace. (Schémas II et V).



Louis Jean CALVET a mis en garde contre "la tentation de chercher derrière l'organisation d'un jeu, une symbolique (...). Cette recherche d'un isomorphisme entre la structure d'un jeu et une autre structure qui lui donnerait son sens même parfois à de curieuses incohérences"<sup>(507)</sup>. Il cite Jean Marie LHOTE dont l'interprétation du dé laisse rêver ; et il tourne en dérision le "symbolisme forcené"

de Viviane PAQUES qui, dans L'Arbre cosmique ... n'aura su produire qu'une "fable cosmogonique" en croyant déceler "un même système, gouvernant la vie spirituelle et matérielle des Africains".

C'est conscient de cette réserve que nous voudrions examiner la structure du jeu chez les Bantous du Centre.

b) La structure du jeu chez les Bantous du Centre

La claire conscience que nous avons de la réserve de CALVET ne nous empêche pas d'observer que :

1° les jeux des Bantous du Centre sont pour la plupart des canteludes.

2° il se fondent essentiellement sur une structure close, quasi circulaire.

3° le fonctionnement de ces canteludes s'apparente à celui du cercle de la parole, qui est le lieu par excellence du déploiement du pouvoir. Ce qu'on observe dans ce cercle est suggestif :

a) le centre tributaire de la périphérie est en liaison permanente avec lui ;

b) l'orateur central ne parle pas en son nom personnel, mais au nom du groupe qui, au préalable, lui a inspiré l'objet de son discours, et qui veille à une expression fidèle de ses aspirations.

c) en effet, si vigilante est la périphérie qu'elle n'hésite pas à intervenir par des rectifications, pour rattraper d'éventuelles insuffisances chez l'orateur central. La parole

n'est donc pas confisquée par un seul individu ; chacun a la possibilité de la nourrir, ce qui est une manière de participer au pouvoir. Car chez les Bantous du Centre, le pouvoir ou l'intégration sociale d'un individu se mesure aux chances qu'on lui offre de prendre la parole au milieu de ses pairs.

Le fonctionnement du cantelude ou du cercle du jeu semble donc se régler sur le fonctionnement du cercle de la parole. Nombreux en effet sont des exemples où le centre et la périphérie communiquent, offrant ainsi à tout joueur la possibilité de se retrouver à toutes les positions prévues dans le jeu. Il n'est donc pas indifférent que dans les jeux tels que Hebangande, Mban etc... différents joueurs puissent, à tour de rôle, passer au centre du cercle ludique et offrir une prestation chantée toujours vite reprise en chœur.

La tentation serait de conclure à l'anarchie dans le cercle du jeu comme dans le cercle de la parole - pouvoir. Pour y avoir cédé, l'esprit non prévenu a affirmé que les Bantous du Centre constituent des sociétés "acéphales". Cette erreur a été corrigée dans d'importants travaux antérieurs : ceux-ci ont commencé par démontrer que les Bantous du Centre privilégient une structure sociale égalitaire sans pour autant que l'égalitarisme dégénère en anarchie. Aussi le concept d'acéphalité a-t-il été contesté comme incompatible avec l'existence d'une société dont la céphalisation, pour n'être point écrasante mais subtile et discrète, n'en est pas moins réelle.

La structure globale des jeux bantous semble avoir hérité de cette structure globale du pouvoir. Bien que les canteludes offrent de grandes possibilités de liberté créa-

trice et de participation, ce sont encore les canteludes qui, généralement, comportent le solo d'un meneur de jeu et le chœur. Le meneur n'est pas nécessairement le même. Il change quelquefois lorsque la périphérie introduit un nouveau chant. Mais le principe selon lequel tout jeu a un meneur n'est remis en cause par aucun joueur. On peut y trouver une clé de la socialisation du joueur. Comme l'écrit SMEDT : "Le sens du jeu exige naturellement un gardien, interprète de la règle et des lieutenants susceptibles d'appliquer rigoureusement les diverses codifications de la partie (...). Cette "céphalisation" collective, fondée sur le respect du chef ou meneur se fait d'ordinaire à l'insu des plus jeunes joueurs. C'est là un fait remarquable ; l'esprit du jeu s'épanouit et se régularise pratiquement sans intervention des participants". Sous cet "insu" et ce "naturel" tout de discrétion, SMEDT décèle une "structure hiérarchique" qui n'écrase pas le joueur mais dont on prend conscience dès l'âge de raison, "vers la septième année" (508).

Ainsi les structures du pouvoir se projettent sur les structures du jeu sans pour autant que ce phénomène revendique une transparence ou une fidélité totales. La loi de la créativité qui nourrit le jeu explique la déformation et un certain flou qu'il n'est pas léger d'apparenter au bien connu "flou artistique".

La correspondance entre les structures du pouvoir et les structures du jeu s'observe enfin dans la conduite de la palabre et de certains jeux.

Qu'elle naisse d'un simple malentendu ou d'un conflit sérieux, la palabre rassemble deux personnes ou deux groupes adverses en vue d'un éventuel règlement du conflit. Toutefois,

une palabre réussie s'achève toujours par des accolades, sa raison d'être étant non point de précipiter l'éclatement du groupe, mais de garantir sa cohésion. L'observateur averti s'aperçoit en effet que la palabre progresse par cercles concentriques. Elle dure tant qu'il y a désaccord, tant qu'un membre des parties en présence se trouve hors du cercle du consensus. Dans ce dernier cas, le cercle s'élargit pour intégrer l'obstiné ou l'étourdi. Tout le monde ayant la possibilité d'intervenir, l'art de la palabre consiste précisément pour le meneur ou le chef à trouver des arguments susceptibles d'assouplir l'intraitable et de le ramener à la raison ; car l'objectif de toute palabre est de reconstituer toute entité sociale menacée de dislocation. C'est pourquoi le cercle de la palabre africaine s'élargit à l'image des ondes sur une surface liquide, afin qu'aucun fils du clan ou de la tribu ne demeure en marge de la collectivité. Une palabre réussie est donc celle qui, justifiée par un conflit, aboutit à la réconciliation des adversaires, et à la réintégration dans le groupe de ceux qui, d'une manière ou d'une autre, s'en seraient écartés. La palabre se fonde ainsi sur ce qu'il conviendrait d'appeler la vocation communautaire des Bantous du Centre.

Ce principe nous semble transposé dans les jeux bantous où le groupe multiplie des astuces pour éviter une exclusion prolongée de ses membres. En effet, le joueur qui vient de perdre la partie et dont on se moque pendant un certain temps se voit souvent offrir une compensation, notamment la possibilité de se rattraper et de réintégrer le cercle du jeu. Souvent c'est à lui qu'il appartient d'ouvrir la partie de revanche quand il ne devient simplement pas le meneur d'un nouveau jeu. Loin d'encourager la complaisance, ces procédés expriment le souci de cohésion du groupe manifestement préoccupé par son unité. Quelque paradoxal que cela puisse paraître,

La compétition qui fonde les jeux bantous n'est pas conçue comme occasion de dislocation, mais comme occasion privilégiée pour le groupe de dépasser le jeu des oppositions primaires. Ainsi d'une manière générale, les jeux des Bantous du Centre fonctionnent à l'image des structures égalitaires de ces groupes.

Le pouvoir n'y est pas inconnu. La soumission aux règles y est même de rigueur. Mais les structures du pouvoir comme celles du jeu, loin d'être des structures d'écrasement de l'individu, aménagent des modalités compensatoires propres à récupérer et à réintégrer ceux qui peuvent encore l'être. Dans ces sociétés égalitaires, le jeu est rarement organisé en fonction d'un individu. Mais chaque participant contribue au déploiement d'une valeur collective, presque toujours représentée, jamais concrètement matérialisée.

Tel ne semble pas le cas dans les sociétés à pouvoir vertical, où la structure conique du pouvoir inspire des jeux d'idéologie féodale. L'exemple du jeu d'échecs montre que tout s'organise formellement en fonction du roi. Les personnages de la cour sont sollicités dans leur dynamique formelle (le fou évolue en diagonale tandis que les déplacements du cavalier figurent les mouvements mêmes du cheval). Ici, la symbolisation est réduite ; la pièce qui représente le roi, la reine, le fou, le cavalier ou la tour est conçue de manière si ressemblante qu'on se trouve en présence d'une sorte d'icône. La verticalité de la structure du pouvoir est si forte qu'elle restreint le champ de l'interprétation. La lecture du jeu en est presque dénotative.

C'est dire que les jeux et les signes ludiques portent un sens poétique ou prosaïque, connotatif ou dénotatif selon qu'ils procèdent d'une société égalitaire à pouvoir horizontal, ou d'une société de type féodal à pouvoir ver-

tical. Mais dans un cas comme dans l'autre, on peut passablement lire une structure sociale dans le fonctionnement d'un jeu, à condition de se rappeler que le rapport des jeux avec les structures sociales est un rapport médiatisé.

Louis Jean CALVET affirme qu'il existe un discours sur le jeu. Non pas un discours savant ou analytique, discours de sociologue ou d'historien, mais un discours idéologique (...). Aussi peu structuré soit-il (...) il porte d'une certaine façon le sens social du jeu et témoigne des rapports difficiles entre jeux et idéologie du pouvoir<sup>(509)</sup>. Ce discours social sur le jeu a longtemps pris le pas sur le jeu comme discours social. Mais si l'on fait le parcours inverse en remontant du jeu vers la société, et sur la base de l'hypothèse esthétique, le jeu se découvre comme une oeuvre culturelle dont les structures et le fonctionnement parlent à leur manière des structures et du fonctionnement de la société.

Dans le cas des Bantous du Centre, on peut retenir d'une manière générale que le principe de compétition qui fonde les jeux n'entraîne ni l'éclatement du groupe, ni sa division en camps retranchés. L'on y est point ennemi. Le fonctionnement du jeu est tel qu'au vaincu de naguère on accorde une chance de réhabilitation pour le maintien de la cohésion du groupe. Lorsqu'une défaite est trop lourde, ou permanente, l'on se hâte de changer de jeu, pour maintenir les perdants au sein du groupe. Car tout départ de joueur est une rupture perçue comme une hémorragie préjudiciable à l'heureuse poursuite de la veillée ludique. Chez les Bantous du Centre, il s'agit d'être ensemble ; et les jeux sont un prétexte à cette consolidation de la vie communautaire. Les structures des jeux attentivement analysées éclairent donc de quelque lueur les structures du pouvoir

et partant, l'idéologie du groupe. Les situations ludiques ne sont souvent que des expressions médiatisées de situations sociales objectives. CALVET a donc pu écrire que "la société radote à travers ses jeux, elle se repète" (p. 29). Quant au jeu, il "étale son discours, bavarde pour qui sait l'entendre, lourd de sens social et culturel" (p. 30).

C'est à travers ce "bavardage" que se dégage la parenté entre la gestion de l'espace ludique et la gestion du pouvoir. Cette parenté semble propre aux sociétés archaïques. Elle rappelle l'espace socio-politique de la Grèce ancienne où le cercle fut également privilégié. D'après J.P. VERNANT en effet, "à côté des maisons privées, particulières, il y a un centre où les affaires publiques sont débattues, et ce centre représente tout ce qui est "commun", la collectivité comme telle. Dans ce centre, chacun se trouve l'égal de l'autre, personne n'est soumis à personne. Dans ce libre débat qui s'institue au centre de l'agora, tous les citoyens se définissent comme des *isoĩ*, des égaux, des *omoioĩ*, des semblables. Nous voyons naître une société où le rapport de l'homme avec l'homme est pensé sous la forme d'une relation d'identité, de symétrie, de réversibilité. Au lieu que la société humaine forme, comme l'espace mythique, un monde à étages avec le roi au sommet, (...) l'univers de la cité apparaît constitué par des rapports égalitaires et réversibles où tous les citoyens se définissent les uns par rapport aux autres comme identiques sur le plan politique. On peut dire qu'en ayant accès à cet espace circulaire et au centre de l'agora, les citoyens entrent dans le cadre d'un système politique dont la loi est l'équilibre, la symétrie, la réciprocité" (510).

Les structures et le fonctionnement des jeux des Bantous du Centre s'apparentent à la structure et au fonc-

tionnement de l'agora ; l'espace civique auquel ces jeux donnent le jour rappelle les structures égalitaires de la société civile.

Si à travers ses structures le jeu des Bantous du Centre s'était un tant soit peu situé par rapport aux structures de pouvoir des peuples concernés, il lui resterait à se situer par rapport au sacré, cet autre pôle majeur de la vie sociale des Bantous du Centre.

### C - LE JEU ET LE SACRÉ CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE

Le parcours le plus succinct de la littérature sur les jeux révèle que la plupart des ludologues ont expérimenté la tentation du sacré. Si mystérieuse semble la ludogénèse qu'il semblait plus commode d'expliquer l'origine du jeu par le sacré. La référence au sacré sécurisait l'intelligence désarmée par sa propre impatience.

#### a) - La tentation du sacré

La tentation du sacré s'observe chez certains africanistes qui ont fait école pour n'avoir regardé l'Afrique qu'à travers la lunette de la religiosité. Mais elle est le propre de tous les primitivistes, tous ceux qui s'intéressent aux sociétés dites archaïques. Dans ces dernières, écrit Paul RADIN "l'insécurité économique comporte de nombreux corrélatifs émotionnels et mentaux, le corrélatif mental est un subjectivisme prononcé (qui)... à son tour entraîne la prédominance du magique et souvent des formes de plus en plus élémentaires de rites coercitifs et accepte les aspects strictement coercitifs de la religion"<sup>(511)</sup>.

Il est cependant aventureux de ne voir en l'homme primitif qu'un homo religiosus. Mircea ELIADE met en garde

contre cette attitude qui empêche souvent de voir que l'homme primitif ne sollicite les dieux que pour mieux gérer le social quotidien où il se trouve engagé. Cette sollicitation des dieux se fonde sur un sentiment de peur et d'impuissance face à l'univers ambiant hostile. Mais c'est encore Paul RADIN qui rappelle, pour la dénoncer, la tendance de certains ethnologues à nous présenter les sociétés primitives comme "complètement dominées, paralysées par la peur et l'effroi" (p. 128) qui sont les ressorts même du sacré. "La peur, dit-il, ne crée rien" (p. 128). Tout rapprochement du jeu et du sacré doit donc lever l'évidente antinomie entre le sacré et le ludique. Car le jeu est une activité créative; dont la portée récréative s'oppose formellement à des activités aussi graves que celles qu'implique le sacré : jouer n'est pas prier, bien que le jeu n'exclue pas des séquences incantatoires. "L'homme en qui s'affirme la plus haute gravité religieuse ne joue pas ; il travaille ou il prie. Le puritain est par excellence (...) celui qui se situe aux antipodes du jeu"<sup>(512)</sup>

Il importe donc de relire attentivement Johan HUIZINGA lorsqu'il se propose d'examiner "le caractère ludique de l'action sacrée archaïque (p. 38). Car bien des ludologues ont allègrement lié le jeu au sacré en se réclamant de lui.

L'auteur de HOMO LUDENS<sup>(+)</sup> s'intéresse aux formes et représentations de la culture. Si le culte le retient, c'est en tant que "spectacle, une présentation dramatique, une figuration, un substitut de réalisation". HUIZINGA se situe sans le dire dans l'ordre de l'esthétique où la forme prend volontiers le pas sur le contenu. D'où la discussion ambiguë qu'il engage avec Léo FRÖBENIUS. Pour ce dernier

---

(+) Cf. les pages 38 à 54 nourrissent le débat qui suit.

"l'humanité joue l'ordre de la nature". HUIZINGA lui reproche de n'avoir pas précisé "ce qu'il entend par jouer à propos de cette catégorie sacrée. FROBENIUS voit la naissance du jeu dans "certain saisissement cosmique" qui le justifie ; il néglige "le fait que cette dramatisation est jouée". HUIZINGA estime au contraire que pareille attitude n'est guère raisonnable", le jeu étant moins "une sensation de l'ordre universel cherchant à s'exprimer" qu'une "forme supérieure" de l'expression humaine ou animale. C'est dire que pour HUIZINGA le jeu s'appréhende moins comme contenu d'une expression que comme forme d'expression. Par la formule "jeu liturgique" qu'il emploie, HUIZINGA ne désigne pas la liturgie comme matière mais le cérémonial, donc la forme. Il affirme l'antériorité de celle-ci, le jeu comme forme ayant été, par rapport au culte, le fait initial.

Mais ces rapports d'antériorité ne combleront pas la tentation du sacré chez HUIZINGA toujours soucieux d'établir "le lien intime" qu'il suppose entre le jeu et le culte. Insatisfait par FROBENIUS, il remonte à PLATON qui reconnaît "l'identité du jeu et de l'action sacrée (...) sans réserve". Mais cette fois, l'idéalisme platonicien détache HUIZINGA de sa théorie, jusque-là réaliste, de la culture. Naguère l'explication métaphysique de FROBENIUS lui semblait irrecevable parce qu'elle se limitait au jeu dans sa forme la plus élémentaire - telle qu'elle s'observe chez l'animal, l'enfant ou dans la communauté archaïque. Or ce stade ludique se caractérise par le manque d'élaboration et la spontanéité. HUIZINGA rejette donc sans le dire un état de l'existence où l'enthousiasme et le syncrétisme priment la discipline et la règle. Ce stade connu des psychologues "est riche des éléments propres au jeu", mais il ne permet pas encore le jeu proprement dit, n'en étant qu'une esquisse rudimentaire. "C'est dans une phase plus évoluée de la vie sociale que s'associe à ce jeu la conception que quelque chose s'y trouve

exprimé : une image de la vie. Ce qui était un jeu dépourvu d'expression verbale prend une forme poétique", la forme religieuse étant la plus accomplie.

L'on perçoit chez HUIZINGA la volonté de hiérarchiser les stades sociaux auxquels seraient liés des formes typiques de jeux. Cette volonté s'affirme dans le recours à PLATON qui permet à HUIZINGA d'écrire que "l'homme joue comme l'enfant pour son plaisir et son délassement au-dessous du niveau de la vie sérieuse. Il peut aussi jouer au-dessus de ce niveau, des jeux faits de beauté et de sainte ferveur". HUIZINGA dégage ainsi trois niveaux dans l'univers ludique : l'en-deçà ludique où prime la spontanéité, le ludique réglé et profane de la quotidienneté sérieuse, l'univers sacré de la ferveur qui correspond au monde idéal de la vérité platonicienne.

Si forte est la tentation du sacré que HUIZINGA parle de "jeu sacré". Celui-ci, "indispensable au salut de la communauté germe d'intuition cosmique et de développement social n'en demeure pas moins un jeu, une action qui, comme le disait PLATON, s'accomplit en dehors et au-dessus de la sphère de la simple vie besogneuse et austère. Cette sphère du sacré est celle où l'enfant, le poète et le primitif se retrouvent comme dans leur élément".

Par cette conclusion d'une longue analyse, HUIZINGA exprime une volonté de synthèse où, de manière curieuse, FROBENIUS côtoie PLATON et le réalisme l'idéalisme culturel. Mais l'auteur de HOMO LUDENS avait déjà reconnu qu'en fait de "lien intime" entre le jeu et le culte, celui-ci ne pouvait être que strictement formel. "L'extrême similitude" qu'il espérait établir entre le jeu et le rite, il ne l'aperçoit finalement qu'entre les formes rituelles et les formes ludiques (p. 44). L'ordre de l'esthétique semble si prépon-

dérant que HUIZINGA se demande "si la relation entre le jeu et le culte s'étend au-delà du terrain purement formel" (p. 46).

Par cette interrogation, il constate lui-même les limites de la tentation du sacré en ludologie, la parenté entre le jeu, le rite ou le culte étant essentiellement formelle. Et dans cette mise en présence, c'est le jeu comme forme qui l'emporte sur le culte, lequel est d'abord contenu. Il faut entendre Roger CAILLOIS pour s'en convaincre : "Le jeu, personne n'y contredit, est forme pure, activité qui trouve en soi sa fin, règles qu'on respecte seulement pour être règles. HUIZINGA souligne lui-même que le contenu est secondaire. Il n'en va pas de même pour le sacré, qui est, au contraire, contenu... Par le sacré, source de toute puissance, le fidèle se sent débordé, il est désarmé en face de lui, à sa complète merci. Dans le jeu c'est l'opposé : tout est humain, inventé par l'homme créateur" (513).

Le jeu apparaît ainsi comme une activité essentiellement profane dont l'univers "horizontal (...) suggère que le jeu ne saurait être un facteur de progrès spirituel". C'est pourquoi, selon Jean LHOÏTE, les autorités religieuses l'interdisent chaque fois qu'elle le peuvent (514).

Certes la structure ludique, par son caractère ouvert, est "le réceptacle symbolique type sur lequel peuvent se greffer d'innombrables dogmes et croyances". Mais c'est sans doute aussi à cause de cette perméabilité à plus d'une superstition que le jeu reste étranger au sacré authentique<sup>(+)</sup>. La frontière entre les deux sphères se dessinent mal tant que le jeu se fonde sur la spontanéité et sur divers investissements

---

(+) "La guerre a son dieu, l'amour aussi et le commerce. Mais le jeu à proprement parler il n'y en a pas. Même LUSUS chez les Romains apparaît comme un bâtard tardif et sans valeur. D'ailleurs on ne parle pas de dieu du jeu, mais du démon du jeu" (Lhote p. 1). La seule divinité du jeu à notre connaissance nous est signalée par SME II, et elle est mexicaine : MACUILXO CHITL (p. 46).

affectifs primaires, comme c'est le cas dans certaines sociétés archaïques à l'organisation balbutiante. Mais le jeu réglé au contraire affirme la présence créatrice de l'homme et, dans une certaine mesure, la négation des divinités. Il établit son autonomie par rapport au sacré et, ce faisant, assoit son statut d'activité humaine créatrice et profane.

Si donc la tentation du sacré a marqué plusieurs ludologues, c'est parce que le sacré comporte une dimension ludique qu'on a voulu lire comme dimension sacrée du jeu. Ce ludique dans le sacré s'observe notamment dans les jeux de hasard que des officiants de cultes exploitent pour interroger les dieux lorsque l'enjeu social ou politique est important. A ces occasions-là, on convertit ou prétend "convertir la stochastique en scientifique", CALVET explique cette attitude par la volonté de contrôler l'acte divinatoire pour ne "pas laisser au hasard le soin de faire le hasard" (CALVET p. 70). C'est donc à propos du seul aléa que s'observe entre le sacré et le jeu une connivence que les exigences socio-politiques expliquent peut-être, mais qu'elles ne justifient pas. Car tout jeu pratiqué à des fins sacrées ou politiques s'en trouve faussé. Louis Jean CALVET rapporte qu'au Tibet, quand le représentant du grand LAMA rencontrait le Roi des Années et l'affrontait aux dés, il n'avait en main que des dés marqués des chiffres six et gagnait donc invariablement ; on jouait avec le sort, on se jouait du sort, c'est ainsi que "dans l'Inde ancienne, le roi nouvellement couronné devait nécessairement gagner aux dés contre "le prêtre officiant", "sous peine d'entraîner la nullité du rituel de sa consécration" (515).

La société, pour des considérations d'ordre sacré, se trouve donc obligée de tricher pour que les règles de succession politique soient respectées. Les exemples repris par Louis Jean CALVET montrent que dans ce contexte, on ne joue plus. On joue avec le jeu à des fins autres que ludiques.

Ainsi dès qu'il entre en contact avec le sacré, le jeu change de statut et de sens ; le sacré fausse le jeu dans son objet même s'il en maintient la forme. Cette similitude au niveau des formes aura fait illusion au point de faire succomber l'observateur distrait à la tentation du sacré. Car même les jeux de hasard dont on s'est souvent servi pour interroger les dieux ne permettent pas d'établir sans discussion que le jeu et le sacré aient le même objet, la même nature. Louis Jean CALVET suppose que "le peuple a enlevé aux prêtres (ou hérité des prêtres ?) le maniement de ces instruments de divination, le monopole de l'interrogation du hasard. Après avoir été iconolâtre, il serait devenu ainsi iconoclepte et, grâce à ce vol, joueur" (p. 55-56). Cette supposition dont le caractère hypothétique est renforcé par le conditionnel ôte leur dernière illusion à ceux qui, sans nuance aucune, faisaient dériver le jeu du sacré. Bien au contraire elle laisse ouverte la question de la ludogénèse, mais confirme l'incompatibilité de nature et de fonction entre le ludique et le sacré. Le jeu est profane ; il se pratique dans un espace-temps profane . C'est une activité prométhéenne, révolutionnaire, par laquelle l'homme échappe à l'espace et au temps effrayants du sacré pour se faire dieu par sa puissance créatrice reconquise. Malgré les divers investissements affectifs et psychologiques dont l'homme a souvent chargé le jeu, ce dernier n'entre pas dans la catégorie du sacré, qui implique quelque sainteté. Après Rudolf OTTO , que reprend Martine Maureras BOUSQUET, il faudrait parler de numineux, qui connote l'ensemble des attitudes que l'homme adopte face au surnaturel ; car "le plaisir du ludique et le frisson du sacré, quoique parfois proches, ne coïncident pas tout à fait" (p. 29). Là où le sacré implique soumission, peur et même passivité, le jeu fonctionne comme "une véritable institution de transgression à laquelle on ne peut porter atteinte sans faire courir à l'enfant et à l'adulte - de graves risques psychologiques" (516).

Le sacré est fascinant comme tout ce qui suscite le frisson. Mais l'ordre du sacré est différent et même opposé à l'ordre du jeu : il oblige non plus à jouer des jeux, mais à jouer avec les jeux. Ce métaludisme nous sort du quotidien profane, qui est pourtant le lieu par excellence du déploiement du jeu. Il incite à "tricher avec le jeu", ce qui, pour M. M. BOUSQUET, revient à "tuer le jeu" (p. 39). Car le sacré affirme et rappelle l'ordre des choses et du monde et l'omniprésence d'une puissance supérieure, alors que "jouer (...) c'est pécher contre la volonté de Dieu, l'ordre du monde, le sens de l'histoire"<sup>(517)</sup> C'est en cela que le jeu est une activité culturelle, avant d'être une activité culturelle : il se fonde sur une créativité permanente que l'esprit de culte tend à combattre comme expression de la révolte de l'homme contre le créateur, et comme volonté sacrilège de dépasser le déjà créé. La grandeur des peuples qui jouent est cependant d'être des peuples de culture, non simplement des peuples de culte.

Les jeux des Bantous du Centre comportent sans doute quelques indices qui autorisent l'allusion au sacré, mais il n'en existe pas qu'on puisse qualifier de sacrés. Certains accessoires ludiques ont pu être utilisés dans des offices religieux ou rituels, des fidèles leur ayant attribué quelque puissance surnaturelle. Mais il s'agit d'attribution, aucun accessoire n'ayant, en soi, de charge sacrée. Dans les jeux des Bantous du Centre, (comme dans la plupart des jeux du monde) on observe le même phénomène d'attribution ou de transfert de signification, le même accessoire devenant sacré ou profane suivant le contexte culturel. La frontière entre le sacré et le profane devient une question de perception, de lecture : "cette frontière entre le ludique et le sacré est tenue, imperceptible (...) et la frontière entre le ludique et le social

est tout aussi imperceptible, ou du moins non perçue (...). Cette cécité fonctionnelle nécessaire pour la sauvegarde d'un certain ordre et pour sa reproduction couvre donc d'une voile pudique cette circulation entre sacré, jeu et social" (518).

De fait, la société a besoin de cette double polarité sacrée et profane pour son équilibre et son maintien. La détente et la peur, l'insouciance d'ici et la préoccupation de l'au-delà constituent les deux versants de la vie sociale. Le transfert de signification observable dans la multiplication des accessoires ludiques n'est donc rien de moins que l'aiguillage de la réflexion et des émotions vers l'un ou l'autre pôle, en fonction des besoins sociaux de l'heure. Louis Jean CALVET parle même de "détournement" à propos de la poupée qui devient accessoire ludique ou fétiche selon que le groupe privilégie le profane ou le sacré.

Chez les Bantous du Centre, les accessoires ludiques sont interchangeable et, parfois, facultatifs. Il ne valent pas toujours pour eux-mêmes, mais pour ce qu'ils représentent : ce sont des signes. Ce sont pourtant ces accessoires qui véhiculent le sens sacré ou profane du jeu ; il semble donc à tout le moins aléatoire de se fonder sur eux pour décider du statut sacré ou profane d'un jeu ; car leur valeur symbolique dépend du contexte culturel et en devient conjecturale. Ce n'est pas le jeu qui peut être sacré. Et il y a grand danger pour toute société à sacraliser le jeu des hommes (cf. BOUSQUET p. 38) ; mais selon le contexte ou la conjoncture, les accessoires ludiques peuvent être sacralisés pour les besoins compréhensibles du maintien social.

C'est pourquoi ceux qui ont succombé à la tentation du sacré ne peuvent pas prouver qu'un jeu est sacré en s'appuyant sur le principe ou le ressort ludique. C'est toujours à partir des accessoires (poupées, dés, etc...) qu'ils tentent d'asseoir cette théorie. Mais l'entreprise est risquée de vouloir démontrer que le jeu est sacré en se fondant sur les accessoires ludiques, c'est-à-dire, sur ce dont le jeu peut se passer sans pour autant perdre sa qualité de jeu. Une telle démonstration eût gagné à se bâtir sur le ressort même de toute activité ludique, à savoir la compétition.

Ce ressort exclut l'esprit de vassalité qu'exige le sacré. Ce faisant, il oppose ce qu'il nourrit, le jeu, à ce qui le nie : le sacré. L'examen de ce principe de compétition tel qu'il fonctionne chez les Bantous du Centre permet de dégager une règle de conduite déterminante pour la vie de la communauté.

#### D - LE COGITO LUDOLOGIQUE OU LA VOCATION COMMUNAUTAIRE DES BANTOUS DU CENTRE

Comme la plupart des jeux, ceux observés chez les Bantous du Centre se fondent essentiellement sur le principe de compétition. Ce principe est universel et son apparition dans toute société implique l'existence d'une éthique. Or "dans toute éthique théorique, dans toute morale pratique, il y a une notion centrale complexe autour de laquelle s'organisent valeurs et sanctions" (519).

L'analyse des jeux bantous permet-elle d'identifier quelque "notion centrale" susceptible de résumer la morale sociale qui sous-tend l'activité ludique dans ces groupes ?

Quelle serait cette notion et à partir de quels indices peut-on la reconnaître ?

Les morales sociales d'un peuple se greffent toujours sur les idéologies de ces peuples, sur leur conception du monde et de l'homme appelé à y vivre. La brève incursion faite dans l'organisation du pouvoir chez les Bantous du Centre nous a rappelé que ces peuples sont égalitaires, sans classes sociales tranchées ni écrasante verticalité. Le souci d'horizontalité est tel que celui qui possède un excédent de biens est moralement tenu d'en redistribuer, pour rétablir l'équilibre et se faire réintégrer dans le groupe. Car planer au-dessus du groupe revient à se situer hors de ce dernier, à s'exiler, donc à s'exposer à la mort. Chez les Bantous du Centre, être seul, c'est n'être déjà plus. Ces peuples vivent donc en permanence une sorte de vocation communautaire.

Ce phénomène n'est pas l'apanage des seuls Bantous du Centre. Il s'observe chez tous les peuples archaïques qui participent encore du monde primitif. C'est lui que Claude Lévi STRAUSS désigne par "l'être ensemble" pour décrire ces relations personnelles qui fondent les sociétés dites sans écriture<sup>(520)</sup>.

Jean LOHISSE a montré qu'à la différence des "héritiers de l'individualisme gréco-latin" qui revendiquent "sans cesse la libération individuelle", "les sociétés noires traditionnelles considèrent le groupe comme cellule fondamentale et n'imaginent l'isolement que comme sanction"<sup>(521)</sup>.

R. P. TEMPELS signale la même caractéristique :

"pour les Bantu, l'homme n'apparaît jamais comme un individu isolé, comme une substance indépendante. Tout homme, tout individu constitue un chaînon dans la chaîne des forces vitales (...). On pourrait dire que chez les Bantu, l'individu est nécessairement "clanique" (522).

Jean LOHISSE en a conclu que le fait de communication dans ces sociétés ne s'appréhende qu'au niveau groupal (p. 28). Et Maurice HOUIS, dans Anthropologie linguistique signale la nuit comme temps privilégié de cette communication, parce qu'elle est le temps du "resserrement des liens sociaux" (p. 59). "période d'assemblée où l'individu participe à une communauté plus large" (p. 59). Cette période est celle de la récréation et de l'éducation par diverses productions culturelles au sein desquelles les jeux occupent une place de choix.

L'importance des canteludes chez les Bantous du Centre nous aura sensibilisés à la dimension communautaire des jeux du corpus. Non seulement nous n'avons pas rencontré de jeu solitaire, mais tous les jeux se déploient en un lieu et en un temps pour ainsi dire publics et collectifs d'où toute velléité d'individualisme est exclue. La cour et la nuit constituent cet espace et cette période "d'assemblée" qui font du jeu une activité de participation, une activité non seulement collective mais communautaire. Chaque membre de la communauté des joueurs pourrait affirmer : "je joue, donc nous sommes" - énonçant ainsi le cogito ludologique.

Certains jeux comportent dans leur déroulement des indices de cette vocation communautaire dont la règle d'or est de minimiser autant que faire se peut l'isolement d'un participant malheureux au jeu. Cette règle s'applique

à un joueur ou à toute une équipe.

Dans le jeu A mōō mō e, le perdant dont on se moque n'est pas longtemps abandonné à sa solitude : le meneur de jeu lui offre l'occasion de se réhabiliter au tour du jeu suivant et, ce faisant, de réintégrer la communauté sans complexe.

La vocation communautaire est si irréductible que le meneur de jeu n'hésite pas à aider un joueur particulièrement inapte. Il peut lui souffler un choix, un geste à faire, créant ainsi une connivence proche de la tricherie, dans le seul but d'éviter la démobilisation ou la démoralisation du perdant. Car il suffit qu'un seul joueur se retire de la partie pour que la veillée soit considérée comme un échec collectif. Le rôle délicat du meneur de jeu consiste donc d'une part à faire respecter les règles pour garantir l'attrait et la compétition des jeux, d'autre part à ménager la cohésion du groupe. Pour cette raison, l'on n'hésite pas à changer de jeu s'il est constaté que ce sont les mêmes qui l'emportent contre les mêmes. Le meneur de jeu peut être obligé de restructurer les équipes, de les rééquilibrer pour éviter des frustrations. Le cas du jeu mbañ est l'un de ceux où le meneur de jeu réorganise fréquemment les équipes (originellement constituées par affinités) pour préserver l'esprit de compétition en évitant qu'il y ait un camp de gagnants permanents et un camp d'éternels perdants.

La vocation communautaire qui sous-tend les jeux bantous se résumerait donc par le rejet du rejet : personne ne doit être exclu du groupe, à moins que ce ne soit dans les cas limités de la peine capitale. L'isolement étant une sanction, les jeux pour la plupart isolent ceux qui ne

"suivent" pas : tantôt on les dépose sur un tas de fumier, tantôt on les tourne en ridicule par des chants de moquerie, quand il ne sont pas simplement disqualifiés et mis à la touche. Mais ces sanctions sont toujours atténuées ; car le groupe a mis au point des mécanismes de récupération et de consolation. Soupapes de rattrapages dont l'objet est de reprendre ceux qui, naguère, s'étaient détachés de la collectivité. On doit ces structures de compensation à la vocation communautaire des jeux, vocation elle-même tributaire d'une philosophie de l'existence fondée sur l'être ensemble.

Cette philosophie de l'existence sous-tend toute l'orature des Bantous du Centre dont les jeux font partie. En effet, les contes et légendes du Sud-Cameroun reflètent cette vocation dans la mesure où tous les personnages solitaires, et tous ceux qui prétendent se passer des autres sont toujours perdants. Les contes du voyage constatent l'échec du solitaire, alors que la réussite est garantie à celui qui sait se montrer solidaire des autres. La vocation communautaire s'explique ainsi par "la crainte de l'isolement" que J. RUYTINX perçoit au centre de la morale bantoue (p. 169). Dans l'univers ludique, celui qui gagne ou qui perd tout le temps s'expose à l'isolement. Le groupe s'attache à limiter cette situation de malaise. S'il admet des vainqueurs et des vaincus, il ne lui convient pas que les uns et les autres campent définitivement dans ces positions qui, trop prolongées, provoqueraient l'éclatement du groupe.

Chez les Bantous du Centre, jouer c'est toujours être avec autrui, être ensemble. Le joueur est un être pluriel, le jeu étant une activité essentiellement collective, éminemment communautaire, en tant qu'elle est exigeante d'altérité.

Le principe de compétition qui le nourrit frappe aussitôt par une sorte de paradoxe : car d'où vient que le jeu soit une activité communautaire alors que la compétition qui le sous-tend ne rassemble jamais que pour opposer ?

Ce paradoxe n'est qu'apparent. Les Bantous du Centre ne définissent pas la compétition par la division, mais par la concurrence pour un idéal collectif. Les indices perçus dans les jeux, révélateurs des mécanismes de compensation, sont significatifs de cette vocation communautaire. Ils s'observent à la fin de chaque partie où il est de bonne tenue que le gagnant évite d'écraser le perdant, pour lui laisser la force morale de reprendre le jeu.

"C'est l'insistance d'une conduite qui livre son intention" écrit Roland BARTHES<sup>(523)</sup>. La fréquence des conduites de compensation autorise la pensée que l'esprit de compétition développé par les Bantous du Centre dans leurs jeux n'est pas un esprit d'exclusion. Pour tout joueur, il s'agit moins d'écraser les autres que de les convaincre de ses propres aptitudes pour s'en faire accepter. Car le vainqueur, qui a besoin d'être reconnu par le vaincu, reconnaît par là même l'importance du vaincu. Les jeux bantous fonctionnent donc comme un lieu de rencontre dans l'émulation non comme une occasion de dispersion et d'éclatement dans une compétition acharnée.

D'une manière générale, jouer c'est toujours se mettre ensemble. CAILLOIS l'a reconnu : "la communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé (...) ; le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu"<sup>(524)</sup>

Le jeu se précise donc comme métaphore axiologique dans ce sens qu'il illustre sous une forme ou une autre les valeurs de la société qui le pratique ; il confirme ainsi sa portée sémiologique et culturelle et s'impose comme discours anthropologique.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

CONCLUSION PARTIELLE :

LE JEU DES BANTOUS DU CENTRE : UN DISCOURS CULTUREL

Percevoir le jeu comme un discours anthropologique procède de l'hypothèse esthétique et sémiologique selon laquelle le jeu comme signe et comme langage exprime une culture. Dans son introduction à l'oeuvre de Marcel MAUSS, Claude Lévi-STRAUSS considère toute culture "comme un ensemble de systèmes symboliques (...) (qui) visent à exprimer certains aspects de la réalité physique et de la réalité sociale, et plus encore, les relations que ces deux types de réalité entretiennent entre eux et que les systèmes symboliques eux-mêmes entretiennent les uns avec les autres"<sup>(525)</sup>.

Cette acception est partagée par Jean Marie AUZIAS, auteur de l'Anthropologie contemporaine pour qui la culture est "un choix entre divers signes possibles comme élaboration d'un système de références"<sup>(526)</sup>.

De fait, il semble difficile de concevoir une culture sans sémiologisation ; la culture se laisse appréhender avant tout comme une formulation, une mise en signes de réalités physiques, psychiques ou sociales. Ce processus est collectif, un phénomène de communauté ; et son résultat, le signe, se reconnaît d'abord à son caractère conventionnel. Aussi la culture qui en découle est-elle, pour F. DUMONT "le lieu collectif d'une interprétation de la nature"<sup>(527)</sup>.

En d'autres termes, la culture implique la mise en signes collective d'une valeur en vue d'une lecture non moins collective de ladite valeur. L'encodage et le décodage culturels sont donc à la fois indissociables de la sémiologie et tributaires de l'esprit de communauté au sein du groupe.

Le jeu comme activité collective est un indice culturel qui s'intègre dans ce créneau sémiologique. HUIZINGA le reconnaît : "le jeu que l'individu joue isolément n'est fécond pour la culture que dans une mesure limitée" (528).

De la même manière que toute culture est le résultat d'une sémiologisation caractérisée par le rejet de la solitude, tout jeu est une activité culturelle dont la pratique favorise la socialisation, l'entrée en communauté. Si l'on dépasse le niveau pratique du jeu pour le niveau du jeu comme discours, l'on se trouve face à un signe culturel dont l'interprétation nécessite une introduction dans la pensée et la vie collective du groupe.

Le jeu se confirme par conséquent comme un fait de culture. Et comme tout fait de culture, il rejette la solitude pour privilégier l'esprit de communauté et de partage. C'est pourquoi l'expression "jeu solitaire" est techniquement sans objet, une contradiction dans les termes : tout jeu est un appel de la société, une invitation au commerce social. Les joueurs apparemment seuls ne le sont jamais tout à fait : ils se dédoublent, comme l'atteste l'aveu de Mirko-CZENTOVIC, joueur d'échec solitaire : "mon cerveau se partageait, si je puis dire, en cerveau blanc et en cerveau noir" (529).

Par son exigence de communauté, le jeu fonctionne comme une "projection idéologique" (CALVET p. 93). Et l'idéologie universelle du jeu en tant que fait de culture, c'est le rejet de la solitude au profit de la communauté. Car la solitude est fatale à la culture, laquelle vit d'ouverture, d'échange, donc de partage ; comme il n'existe pas de culture pour soi, nul, véritablement ne joue pour soi.

Jeu et culture se définissent et se rencontrent dans leur exigence d'altérité et d'extériorité.

Le jeu comme discours anthropologique ou comme système de signes exprime donc un appel du dehors. La sémanalyse favorise la perception de cet appel et, pour y répondre, jette un pont entre le signe et le fait. Car si dans le jeu - qui fonctionne déjà comme un signe, l'on perçoit des indices, la sémanalyse appliquée à la ludologie permet de sortir du jeu, de remonter de ces indices culturels aux faits culturels de référence, lesquels ne se rencontrent que dans le vécu réel de la société, c'est-à-dire dans la culture.

Cette démarche relativise le débat initié par Johan HUIZINGA sur les rapports génétiques du jeu et de la culture ; en effet de savoir si "la culture ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu, mais dans le jeu" (p. 129) semble bien moins préoccupant que de s'interroger sur les rapports esthétique-sémiologiques du jeu et de la culture, c'est-à-dire du jeu et de la société. Car le jeu est une forme culturelle, la mise en formes des faits de culture que la société privilégie pour son équilibre et sa survie. Il s'agit donc d'un langage par lequel la société, littéralement, s'exprime. C'est en quoi le jeu des Bantous du Centre, à l'instar de tous les jeux du monde, est un discours de l'homme sur lui-même pour sa société référence. Le jeu est un discours<sup>(+)</sup> pour la culture ; le jeu est un discours culturel.

---

(+) Louis-Jean CALVET : "Le principe d'un jeu ne nous parle que de l'homme, de son psychisme, tandis que le matériau dans lequel ce principe prend forme nous parle de la société" (p. 201).

CONCLUSION GENERALE

LES BANTOUS DU CENTRE : ISOLUDISME ET HOMOGENEITE  
CULTURELLE

S'il est généralement admis que le Cameroun est "une Afrique en miniature", l'observation permet d'affirmer que sur le plan humain, les Bantous du Centre constituent un Cameroun en miniature : ils occupent une zone tampon, carrefour de divers échanges où l'interpénétration culturelle est une réalité quotidienne.

Du point de vue ludologique, cette particularité est un avantage dans la mesure où l'esprit de jeu (play) qui coordonne la matérialité du jeu (game) est sensiblement identique dans les différents groupes. Les linguistes avaient déjà établi que cette zone identifiée sous le code A40 appartenait au "Vieux bantou" et formait une aire linguistique homogène, par-delà les diversités évidentes sur le terrain. Ils auront donc isolé un noyau linguistique commun, au-delà des multiples formes linguistiques. Cette manière d'archéologie est bénéfique pour la ludologie où l'étude des formes ludiques et du fonctionnement des jeux permet d'identifier "l'être ensemble" comme constante idéologique véhiculée par les jeux. La ludologie prolonge ainsi les résultats de la linguistique, en confirmant que par-delà les diversités formelles de leurs expressions culturelles, les Bantous du Centre camerounais vivent souterrainement une homogénéité culturelle qui fait de l'ensemble des groupes en présence<sup>(+)</sup> un véritable complexe culturel.

L'histoire du peuplement de cette zone procède d'une chronologie sans date. Elle reste à détailler. Elle

---

(+) Certains parlent des "Etats-Unis du Mbam" pour relever le caractère pluriethnique de l'un des départements occupés par les Bantous du Centre.

doit beaucoup aux traditions orales pour avoir consigné certains de ses indices et faits dans l'orature. Elle se situe ainsi à l'intersection des deux principaux mythes de la zone : le mythe de la Grotte<sup>(+)</sup> et le mythe du Fleuve.

Si profonde est l'interpénétration culturelle des Bantous du Centre que sur le plan ludologique, il est peu de jeux qui, rencontrés dans un groupe, ne se retrouvent dans les autres, soit sous un nom différent, soit sous forme de variante locale qui, pour prétendre à l'originalité, n'en respecte pas moins la structure fondamentale du jeu. D'une manière générale, il y a lieu de faire un constat d'homogénéité : cette apparition constante des mêmes jeux dans des groupes différents, qu'on nommerait isoludisme - permet d'affirmer que chez les Bantous du Centre, ce ne sont pas les jeux pris dans leur individualité qui importent, mais le jeu comme phénomène culturel global, comme discours culturel des Bantous du Centre sur eux-mêmes. L'isoludisme repose ainsi le délicat problème de la taxinomie des jeux, et en modifie l'approche : ce ne sont plus les jeux, innombrables et en perpétuelle création qu'il faut chercher à classer, mais le jeu, comme partie intégrante de l'orature, à l'instar du conte, de la légende, etc... Le jeu apparaît en effet comme un genre culturel qui entretient avec les autres genres de l'orature des rapports d'interaction et d'éclairage mutuel.

Une relecture de l'importante étude de Roger CAILLOIS s'est donc imposée.

---

(+) MBOUI (J) - MBOG LIAA - Le pays de la Grotte ou le savoir social du peuple basaa, thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Bordeaux, 1967.

+ THEORIES ET TAXINOMIES : CAILLOIS "REVISITE"

De cette relecture, nous aurons retenu quelques aspects aussi importants que délicats :

a) - Contrairement à ce qu'on a admis jusqu'ici, ce ne sont pas des jeux que Roger CAILLOIS a classés. Il a identifié des principes de jeux, des ressorts ludiques qui sous-tendent bien des jeux, de manière exclusive et/ou combinée ;

b) - Ce caractère non irréductible des principes ludiques identifiés rend aléatoire la "classification" même de R. CAILLOIS dans la mesure où plusieurs principes (compétition, hasard, mimicry ou ilinx) se rencontrent à des degrés divers dans un même jeu. Caillois a dû reconnaître qu'il n'en parlait qu'en terme de prédominance, non de réelle exclusivité.

c) - Enfin R. CAILLOIS s'est appuyé sur la zoopsychologie scientifique ou psychologie comparée qui fonde ses conclusions sur l'homme à partir du comportement de certains animaux. Paul CHAUCHARD a exposé l'intérêt méthodologique de la zoopsychologie dans Des Animaux à l'homme. Il souligne toutefois que les conclusions de cette science n'évitent pas toujours les dangers de l'extrapolation (p. 3). Et c'est en extrapolant qu'il déclare "impossible de bien connaître l'homme dans sa spiritualité et sa culture sans étude des divers niveaux animaux" (p.4). Mais Paul CHAUCHARD n'en reconnaît pas moins qu'entre l'homme et l'animal "les comportements peuvent se ressembler de l'extérieur alors qu'ils ont une signification psychologique, une valeur très différente". Aussi, lorsqu'il établit une hiérarchie entre "les automatismes innés des instincts et les automatismes acquis des habitudes" (p. 6), Paul CHAUCHARD s'interroge-t-il

sur l'intérêt de cette extrapolation qui fait trop hâtivement passer des comportements instinctifs des animaux aux comportements conscients et volontaires de l'homme.

Si l'on a aujourd'hui le sentiment que la taxinomie de R. CAILLOIS soulève plus de problèmes qu'elle n'en résoud, c'est principalement aussi à cause de la distinction qu'il faut nécessairement faire - mais qu'il n'a pas faite - entre les gestes naturels et instinctifs des animaux auxquels il se réfère, et les actes culturels et volontaires des hommes dont il étudie les jeux.

Ces difficultés de classification expriment une réalité : les jeux sont innombrables et en perpétuelle création ; ils ne se rangent jamais en fonction de critères ou de principes si tranchés qu'aucune interférence ne soit possible. Ce ne sont donc pas les jeux qu'il faut chercher à classer ; c'est le jeu qu'il importe de situer au sein des autres faits de culture dont l'ensemble constitue l'orature. De ce point de vue, on ne peut plus dire du seul jeu qu'il est une "activité séparée" ; il faudrait le dire de toutes les productions culturelles ; car toutes sont "séparées" non point par leur réalité ou contenu culturel, mais par leur forme, donc en tant qu'élaborations esthétiques au même titre que le jeu.

L'examen révèle par ailleurs que le jeu, par-delà la multiplicité des jeux, est essentiellement sous-tendu par l'unique principe de compétition, auquel s'adjoignent d'autres facteurs subsidiaires tel que le hasard, le mimétisme... Sans esprit de compétition, point de jeu. Il s'agit toujours de cette recherche de la perfection et de la supériorité qui nourrit la créativité chez l'homme et qui, ce faisant, produit la culture. Dire du jeu qu'il est une activité culturelle, c'est rappeler que par le jeu, la culture se confirme comme expression d'une volonté de victoire de l'homme sur son

environnement physique, social et psychologique. Il en découle que tout peuple qui joue est un peuple de culture, le jeu se reconnaissant d'abord par le plaisir esthétique qu'il offre à travers la créativité qu'il exalte.

#### LA QUESTION ESTHETIQUE ETAIT FONDAMENTALE

Pourtant le jeu n'a pas toujours été perçu comme élaboration esthétique, bien que le principal de son attrait provienne de cette éclosion du beau. Cette méconnaissance est due à l'intérêt que les ethnologues ont montré pour le seul contenu des jeux, au mépris de leurs formes. La question esthétique est cependant centrale en ludologie. On peut s'étonner que Roger CAILLOIS n'ait pas cru devoir lui accorder toute l'attention qu'elle mérite, lui dont les études esthétiques sont par ailleurs aussi nombreuses que pénétrantes. C'est que, encore une fois, R. CAILLOIS n'a pas étudié les jeux dans leur réalisation, comme performances ; il s'est intéressé aux seuls ressorts psychiques qui lui semblaient sous-tendre les jeux, se privant ainsi d'observer concrètement des jeux précis dans leur déploiement artistique. Le beau ludique se manifeste cependant avec une richesse et une diversité telles qu'il importait d'identifier ou, à tout le moins, de rechercher les techniques de créativité dans les jeux.

La sémanalyse est d'un concours certain dans cette quête ; elle s'appuie sur la forme du jeu, pose le jeu comme signe et, de ce fait, l'ouvre à un univers extérieur au jeu. Le jeu cesse de valoir pour soi ; il devient une valeur - pour - autrui, une valeur sociale dont la signification réside dans un hors-jeu social d'où lui vient sa matière. Le pont qui conduit à cet ailleurs social est jeté

par le joueur, cet homme que le volet psychologique de la sémanalyse contribue à éclairer. Ainsi, grâce aux divers indices qu'il comporte, le jeu s'affirme comme un signe culturel qu'il faut interpréter pour rencontrer l'homme, ou la société qui en est le centre. D'où l'intérêt d'une herméneutique du jeu qui permette de voir que le jeu est une élaboration esthétique dont les implications sociales sont aussi nombreuses que déterminantes pour la vie du groupe. La sémanalyse lève ainsi l'hypothèque de gratuité qui pèse habituellement sur le jeu : car si le jeu ne produit rien sur le plan matériel, le jeu exprime des valeurs humaines et sociales ; il n'est pas un discours stérile et intransitif qui tourne sur lui-même, mais un discours qui éclate vers une société qui en est et la référence et la destination. Dans cette optique, il ne s'agissait plus de recenser les données sociales, d'identifier quelques jeux et de plaquer les premières sur les seconds en concluant sur la fonction du jeu. Le principe d'une telle fonction est d'autant plus évident que sur le plan théorique déjà, l'organisme social, comme tout organisme, ne retient rien qui n'assume quelque fonction en son sein et, même, rejette comme "corps étranger" tout organe sans fonction. Autre chose étant de dire quelle est la fonction exacte du jeu dans la société, il s'est trouvé autant de fonctions qu'il y a eu des fonctionnalistes.

En partant de l'hypothèse esthétique et avec l'appui de la sémanalyse nous aurions voulu restituer au jeu son fonctionnement au sein de la société. Car s'il est utile de savoir à quoi sert le jeu (ce dont s'est largement soucie le fonctionnalisme primaire) il semble plus enrichissant de savoir comment fonctionne le jeu. Le jeu se redéfinit alors comme genre culturel à part entière. Sa fonction est tributaire de son fonctionnement, non l'inverse. Et c'est en tant qu'élaboration

esthétique que le jeu est un discours par lequel la communauté s'exprime pour se souvenir, se bâtir dans le présent ou anticiper sur son destin. Il conquiert par là son statut de fait de culture, puisque "la culture offre des modèles, des alternatives, des justifications pour la mise en oeuvre des conduites. Ces schémas sont liés entre eux selon des structures largement inconscientes pour les individus ou les groupes qui les épousent" (530).

La Sémanalyse contribue à la mise en évidence de ces structures et de leur fonctionnement, lesquels rendent compte des rapports de sujets individuels ou collectifs avec leur monde.

Comme fait social, le jeu sert nécessairement à quelque chose dans la société. Mais avant de devenir un instrument pour la société, le jeu est un genre qui, prioritairement sert de moyen d'expression d'une culture, au même titre que les autres composantes de l'orature. C'est en cela qu'il est avant tout un discours.

#### JEUX TRADITIONNELS, CULTURE ET LOISIRS

Comme tout discours, le jeu est tributaire d'un état de culture. R. CAILLOIS le dit "consubstantiel à la culture". Le jeu est si étroitement lié à l'état de culture qu'il ne s'explique ni ne se justifie en dehors de lui. Il en est le signe, ce rapport sémiologique étant celui du signifiant et du référent signifié. La compréhension d'un jeu donné exige donc de retrouver le seuil culturel au niveau duquel ce jeu a vu le jour. Cette adéquation culturelle limiterait bien des égarements ; car le jeu parle que de sa culture d'appartenance. Il fonctionne comme indicateur culturel et,

de ce fait, oblige le ludologue à reconstituer (ou à tenter la reconstitution de ) l'état de culture indiqué.

C'est dire que le jeu n'est pas un genre statique ; il évolue avec son contexte culturel, avec l'homme qui le pratique et dont les valeurs connaissent un mouvement perpétuel. Dans le seuil culturel actuel, les jeux traditionnels sont progressivement évincés par les loisirs. C'est signe de modernité, semble-t-il : l'homme ne joue plus ; l'homme s'amuse. Hier le fonctionnement du jeu traditionnel poussait le joueur vers sa communauté. De plus en plus, le loisir fonctionne comme divertissement, avec pour but de sauver l'individu de sa propre société<sup>(+)</sup>. Le jeu traditionnel rassemblait; le loisir moderne isole. Cette évolution n'est point innocente : elle marque la dérive d'une culture de la solidarité vers une culture de la solitude. Du jeu au loisir, l'homme naguère solidaire devient solitaire ; son divertissement, loin de le porter vers les autres, tend à le guérir des autres. Aussi la civilisation moderne confie-t-elle aux loisirs une mission thérapeutique, avec ceci de paradoxal que pour soulager l'individu de la vie sociale, le loisir l'introduit dans un divertissement social. La connotation pathologique dont le loisir<sup>(++)</sup> se teinte par moments achève de le distinguer du jeu traditionnel.

---

(+) - "Le loisir est un ensemble d'occupations auxquelles l'individu peut s'adonner de plein gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information désintéressée, sa participation sociale volontaire ou sa libre capacité créatrice après s'être dégagé de ses obligations professionnelles, familiales ou sociales" J. DUMAZEDIER, Vers une civilisation des loisirs, Seuil, 1962, 308, 308 p. p. 28

(++) - cf. Dr. Paul CHAUCHARD, Travail et loisir, Mame, 1967, 201 p.

LA TENTATION PEDAGOGIQUE CONFIRME L'HYPOTHESE  
ESTHETIQUE

Un autre phénomène rappelle la différence entre l'esprit de jeu et l'esprit de loisir : c'est la tentation pédagogique, qui a fait introduire des jeux traditionnels africains à l'école moderne, dans l'espoir de mieux faire assimiler les disciplines enseignées. Les difficultés, fort nombreuses, que les pédagogues modernes rencontrent s'expliquent aussi par la dérive culturelle qui fait baigner l'école moderne dans une civilisation dite de loisirs. Dans cette civilisation, la société est jugée trop contraignante, presque carcérale. Aussi la tendance est-elle de prescrire la dissipation comme remède. Il en découle une attitude de fuite fondamentalement opposée à l'esprit d'intégration qui anime le jeu africain traditionnel. Le fonctionnement de ce dernier est tributaire d'une pédagogie du détour et du pointillisme suggestif fondée à la fois sur la maîtrise du temps par la patience, et sur la maîtrise des choses par une observation méditative. Ces valeurs de recueillement semblent de plus en plus étrangères à la civilisation du loisir. Leur disparition progressive n'est peut-être pas synonyme de dégradation ; mais du jeu au loisir, il y a déplacement, dérive culturelle. Or quand change l'état de culture, les méthodes et formes de transmission ou d'expression de cette culture changent inéluctablement. Le jeu traditionnel a donc beau comporter des éléments exploitables à des fins éducatives, il n'en demeure pas moins risqué de fonder sur lui en enseignement de type scolaire. "Formation et jeu appartiennent à des camps opposés" (BOUSQUET, p. 173). Le jeu est certes instructif mais la portée des connaissances qu'il charrie déborde les limites de la seule instruction, de cet académisme auquel la tentation pédagogique réduirait l'éducation même. Un tel réductionnisme ferait oublier que celui qui prend conscience d'apprendre cesse aussitôt de jouer. Car la pédagogie par le jeu ne permet pas de jouer véritablement : elle consiste à jouer avec certains éléments

d'un jeu quelconque. Cette entreprise métaludique nous sort du jeu. La tricherie consistait à jouer avec les règles du jeu ; la tentation pédagogique consiste, elle, à jouer avec les formes du jeu. "On peut introduire des jeux dans une formation mais il s'agit toujours un peu d'une supercherie" (BOUSQUET, p. 169). S'il n'y a pas véritable tricherie, il y a déjà manipulation des formes.

La tentation pédagogique est donc une reconnaissance sans le nom du jeu comme création esthétique. C'est en effet par son attrait de production artistique et de performance esthétique que le jeu fascine les pédagogues. Ceux-ci s'emparent de ses formes et y glissent le message didactique qu'ils destinent à leurs élèves. Par cette manipulation, la tentation pédagogique se découvre comme le prolongement de l'utilitarisme et du fonctionnalisme primaires. En effet si le pédagogue s'intéresse au fonctionnement du jeu, ce n'est point pour mettre sa dimension esthétique en valeur ; c'est pour lui assigner une fonction ou une utilisation essentiellement contraires à l'esprit de jeu. Ainsi, bien que ce ne soit pas son objectif - et il s'en faut de beaucoup - la tentation pédagogique confirme que le jeu est une élaboration esthétique dont les formes offrent, selon la belle expression de WINNICOTT, un "espace potentiel" que des hommes peuvent investir de bien des messages en fonction de leur histoire, de leur état de culture et de leurs préoccupations<sup>(+)</sup>. Cette dimension esthétique du jeu s'oppose à toute typologie statique des sociétés à partir des jeux, telle que Roger CAILLOIS en a proposé une. Au contraire, elle montre que les sociétés, quelles qu'elles soient, expriment leur situation culturelle à travers leurs jeux dont les formes et les contenus traduisent ce que

---

(+) Pour WINNICOTT, "Cet espace varie beaucoup suivant les expériences de vie" (p. 60)

cette culture a de dynamique. De ce point de vue, et à l'instar des autres productions esthétiques, les jeux constituent des formes d'expression privilégiées de la dynamique culturelle des peuples qui les pratiquent. Ils ne définissent pas ces peuples, toute définition étant limitation, mais ils rendent compte de certaines de leurs préoccupations. C'est en quoi les jeux constituent un discours anthropologique.

Les Bantous du Centre ne se sont pas exclus de cette réalité humaine qui, à l'occasion, pourrait légitimement prétendre à quelque universalité.

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

N O T E S  
†††††

- (1) Jacques HENRIOT, Le Jeu, PUF, 1969, p. 5-6
- (2) Jacques HENRIOT, id. p. 54
- (3) Johan HUIZINGA, Homo Ludens, Gallimard, 1951, p. 34-35
- (4) J. HENRIOT, op. cit. p. 57
- (5) Roger CAILLOIS, Les jeux et les hommes, Gallimard, 1958, pp. 25 et 29.
- (6) Georges GUSDORF, "L'Esprit des jeux" in Jeux et Sports, Gallimard, 1967, pp. 1157-1180
- (7) cf. Wolfgang KAYSER "Qui raconte le roman ?" in Poétique du récit, Seuil, 1977, pp. 68 et 82  
et aussi Roland BARTHES "Analyse structurale des récits" ibid. p. 45
- (8) Paul VALERY - Oeuvres, Pléiade, 1957, tome 1, p. 481.
- (9) Alain - Les Arts et les dieux, Gallimard, 1958, p. 1066
- (10) J. HENRIOT, op. cit. p. 63
- (11) J. HENRIOT, id. p. 64
- (12) Martine MAURERAS BOUSQUET - Théorie et pratique ludiques, Paris, Economica, 1984, p. 37
- (13) et (14) M. M. BOUSQUET - id. p. 25
- (15) G. GUSDORF - op. cit. p; 1157
- (16) Rohan CSERMAK - "Le jeu", in Encyclopedia Universalis, vol. 9
- (17) Louis Jean CALVET - Les jeux de société, Payot, 1978, p. 16
- (18) Louis Jean CALVET - id. p. 12, 16 et 18
- (19) L. J. CALVET, id. p. 18-19
- (20) Marcel MAUSS - Sociologie et Anthropologie, 1950, p. 302 et 303
- (21) J. HENRIOT op. cit. p. 5
- (22) J. HENRIOT id. p. 80
- (23) R. CAILLOIS - Le Mythe et l'homme, p. 15-16,
- (24) J. COPANS - Critiques et politiques de l'anthropologie, Maspero, 1974, p. 37
- (25) J HENRIOT op. cit. p. 21 et 22
- (26) cf. J. COPANS op. cit. p. 37
- (27) E. B. TYLOR - Primitive culture (1871) cité par M. HOUIS  
Anthropologie linguistique, PUF, 1971, p. 24
- (28) cf. aussi Paul MERCIER - Histoire de l'anthropologie, PUF, 1966, pp. 44 et 59
- (29) Maurice HOUIS - Anthropologie linguistique, op. cit, p. 30
- (30) Charles BEART - Jeux et jouets de l'Ouest-africain, IFAN, Dakar, 1955  
T.1, p. 20, note 17

- (31) A. Leroi-GOURHAN - Le Geste et la parole, Albin Michel, 1964, p. 210
- (32) Maurice HOUIS - op. cit. p. 12
- (33) A. Leroi-GOURHAN - op. cit. p. 211
- (34) Michel FOUCAULT - L'Archéologie du savoir, Gall., 1969, p. 363
- (35) J. HUIZINGA - Homo ludens, op. cit. p. 12
- (36) Nous signalons toutefois les articles de :
- Paul CAMBOUE - "Jeux des enfants malgaches" in Anthropos, oct-sept 1911, vol. 4 fasc. 5, p. 669 et
- Baba CISSE - "Les jeux indigènes" in Bulletin des enseignants de l'A.O.F. n° 76, sept. 1931, pp. 30-34
- WINDELS - "Jeux et divertissement chez les Mpama Bakuto" in Croix du Congo. III et V, 1939
- Ce titre est manifestement inspiré des Jeux et divertissements abyssins de Marcel GRIAULE, Paris, Leroux, 1935.
- (37) id. p. 19
- (38) id. p. 10
- (39) id. p. 141
- (40) id. p. 24
- (41) id. p. 24
- (42) Cette observation n'est pas entièrement levée par l'article "Enquête sur les jeux de l'Ouest africain" que Charles BEART et A. ADANDE ont publié dans Notes africanistes, n° 54 Avril 1952; pp. 44-46
- (43) cf. Marcel GRIAULE - Méthode de l'Ethnographie, Paris, PUF, 1957, p. 32
- (44) Hubert DESCHAMPS - L'Afrique noire précoloniale, PUF, 1957, éd. de 1976, p. 17
- (45) Marcel GRIAULE - Méthode ... p. 58
- (46) Marcel GRIAULE - Méthode ... p. 29
- (47) M. GRIAULE - Méthode ... op. cit. p. 34-35
- (48) cf. Joffre DUMAZEDIER - Vers une civilisation du loisir, Paris, Seuil, 1962, p. 16
- (49) cf. Lévy BRUHL - La Mentalité primitive, 15<sup>e</sup> éd., Paris, PUF, 1960, pp. 355-356
- (50) M. GRIAULE - Jeux et divertissements abyssins ; Paris, Leroux, 1935, p. 51

- (51) M. GRIAULE - Méthode... op. cit. p. 67. "Il est important pour un comparatiste de savoir ce que le sujet parlant lui-même pense de son mot".
- (52) M. HOUIS - Anthropologie linguistique, op. cit. p. 106
- (53) Martine Maureras BOUSQUET - Théorie et pratique ludiques op. cit. p. 44
- (54) SARTRE - Critique de la raison pure, Gallimard, 1960, tome 1, p. 182.
- (55) M. M. BOUSQUET - op. cit. p. 138-139
- (56) LINNE - Philosophie botanique - Par. 328-329, cf. aussi Systema naturae p. 214
- (57) M. FOUCAULT - L'Archéologie du savoir, op. cit. p. 146
- (58) Nous étions conscient du fait que "le concept programme l'action du chercheur à un niveau trop général pour s'appliquer efficacement à telle réalité concrète, si n'interviennent pas des facteurs mal pondérables, l'habileté, le coup d'oeil, l'engagement affectif". P. ZUMTHOR, dans Introduction à la poésie orale, Seuil, 1983, p. 43.
- (59) B. MALINOWSKI - Trois essais... p. 7  
cf. aussi Marcel GRIAULE "La recherche ethnologique n'a pas seulement des buts théoriques, elle entend apporter une aide pratique à tous ceux qui vivent en contact avec des populations (...). Cette discipline est nécessaire à une politique éthique, à un gouvernement correct désireux de décision scientifique" Méthode... p. 6
- (60) M. MAUSS - Essai de sociologie. Paris, Minuit, 1968, p. 232
- (61) Jacques CHAMPAUD - Atlas régional - Ouest 2, Orstom, 1973  
- Sud-Ouest 2 - Orstom, 1965
- (62) André FARNQUEVILLE - Sud-Ouest 1, Orstom, 1971
- (63) BAUMANN : Les Peuples et les Civilisations de l'Afrique, Paris, Payot, 1962
- (64) BAUMANN - id. p. 307 et suivantes.  
André Leroi-GOURHAN et Jean POIRIER ont sévèrement interrogé cette classification dans l'Ethnologie de l'Union Française, PUF, 1963, 477 p.
- (65) BAUMANN - op. cit. p. 56
- (66) J. CHAMPAUD - Sud-Ouest 2, p. 6
- (67) J. CHAMPAUD - Ouest 2, p. 3

- (68) cf. René LETOUZEY - République Unie du Cameroun, Atlas Jeune Afrique, 1979, p. 20 et suiv.
- (69) J. CHAMPAUD - Sud-Ouest 2, p. 9
- (70) J. CHAMPAUD - id. p. 9
- (71) A. FRANQUEVILLE - Sud-Ouest 1, p. 17
- (72) cf. Idelette DUGAST - Inventaire ethnique du Sud-Cameroun IFAN, Dakar, 1949
- (73) BAUMANN - op. cit. p. 34
- (74) J. M. AUZIAS - L'Anthropologie contemporaine, PUF, 1976, p. 101
- (75) cf. Roland BRETON - Les Ethnies, PUF, 1981, pp. 5 à 7.  
(sur l'origine et l'aventure du mot "ethnie")
- (76) Roland BRETON, id. p. 6-7
- (77) et (78) R. BRETON - id. p. 8
- (79) R. BRETON - id. p. 9
- (80) et (81) A. Leroi-GOURHAN et Jean POIRIER - L'Ethnologie de l'Union française op. cit. p. 304
- (82) Les Ndokohok citent le nom d'un lieutenant FAKER ou FAQUIE un français qu'ils auraient vu chez eux en 1925.
- (83) cf. GHOMSI Emmanuel "Enquête sur le pays Banen précolonial : guerre, pouvoir et société" auprès du nonagénaire MEKOLE Lukas, chez les Bunyam - janvier 1983 - Inédit - CREA/ISH
- (84) Les Enday existent toujours. Leur tribu est composée des Omen ou Ombamb, du chef MBAMB (Osimb) ou Elam, du chef ELAM, Itchek (Thékos) Tobanye etc...
- (85) BAKAHENGUINI Louis, chef Etundu I, le 2 août 1983
- (86) Respectivement fondateurs présumés du village Kiki, des clans Lemande et Eling et du village Etundu.
- (87) cf. E. GHOMSI, op. cit.
- (88) L'actuel chef s'appelle MBOG BALEMA
- (89) cf. Idelette DUGAST - Inventaire ... p. 44; voir carte de CHAMPAUD, Atlas Ouest 2
- (90) I. DUGAST - id. p. 45
- (91) Pierre NGLJOL - Les Fils de Hitong, Tome 1 p. XIII, Introduction
- (92) cf. WONJU Eugène - L'Histoire des Basaa du Cameroun, de l'Egypte des Pharaons à nos jours, suivie de la pensée religieuse traditionnelle (1971).  
- M'ban ou démocratie et pouvoir chez les Basaa précoloniaux (1984) p. 56

- (93) Le professeur Pierre NGLJOL a ainsi entièrement cautionné la "Monographie sur la nationalité basaa" de DIKA AKWA. cf. Les Fils de Hitong, tome 1 pp. XXXVII-IXII.
- (94) WONJU Eugène - M'ban ou démocratie... op. cit. p. 9
- (95) cf. NIEM Daniel - NGOG Lituba - mythe de l'origine de l'existence de l'homme basaa du Sud-Cameroun, Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Université Jean Moulin, Lyon III, 1982-1983, 272 p.
- (96) Joseph MBOUI - Mbog Liaa ... p. XI, et aussi NIEM Daniel - op. cit. p. 218-233
- (97) J. MBOUI - id. p. XXIII
- (98) J. MBOUI - id. p. XXIV
- (99) Dominik est le chef allemand dont les Bunyunguluk se souviennent.
- (100) A Bunyunguluk comme à Tobanye, nous nous sommes aperçu que nous pouvions mener notre enquête en langue basaa sans nul préjudice, auprès des quinquagénaires.
- (101) cf. BITJAA KODY Zachée - Le Basaa parlé à Omeng (Mémoire de linguistique descriptive et comparée). Université de Yaoundé, Août 1984, 108 p. et annexes, p. 37
- (102) Les Tobanye sont encore redoutés dans l'actuel Arrondissement de Bokito ; on les trouve généralement à l'origine des rixes diverses pendant les marchés périodiques.
- (103) et (104) - EKWEI Martin, chef Tobanye - le 17 avril 1984
- (105) Nous n'avons pu savoir s'il s'agit de Manan'NOKA des Bunyunguluk ou d'une simple homonymie.
- (106) à (108) ONDEAU Charles à Tchékos, le 22 avril 1984.
- (109) BARBIER Jean Claude - Les villages pionniers de l'opération Yabassi - Bafang... Yaoundé, Orstom 1971, 303 p. ronéo, p. 257 note 1
- (110) J.C. BARBIER - id. p. 256 note 3.
- (111) cf. Le R. P. HERBELE - cité par DUGAST - Inventaire...
- (112) Jean DIHANG, version citée par J.C. BARBIER, op. cit. p. 257
- (113) J. C. BARBIER id. p. 261.
- (114) Ndokong Samuel né en 1919, Nkondjock le 12 août 1985
- (115) Notre informateur connaît le lieu où ce pacte de paix fut conclu. Il nous fallait offrir une chèvre aux notables pour nous y faire conduire. Nos moyens ne l'ont pas permis.

- (116) matin ma ndjok (sing. litin li ndjok) signifie "pieds de l'éléphant" et pàá hise "patte de lièvre". Le parcours d'une longue distance à pied est le champ sémantique auquel ces deux sobriquets renvoient. Il est donc bien question de migration.
- (117) André RAYNAUD (1940) cf. J. C. BARBIER op. cit. p. 262
- (118) Région Mbang - Subdivision de Yabassi - Rapport a/s Affaires Indigènes, 1933, cité par BARBIER op. cit. p. 276.
- (119) Les Mbang et les Dibum distinguent l'homme libre nkwenza de l'esclave mion et du fils d'esclave mbiahi.
- (120) cf. DUGAST - Inventaire... p. 47, note 1
- (121) La richesse du pays Nyokon est confirmée par DUGAST cf. Inventaire... p. 47. De nos jours encore, elle suscite des convoitises chez leurs voisins du Ndé dont les migrations suscitent bien des problèmes sociaux dans ce secteur du Mbam.
- (122) Une autre version veut que les Atomb se soient séparés de leurs frères Nyokon à la suite d'un partage inégal d'une antilope (cf. NJOH Thomas, Boniek, le 8 août 1983). Cette explication des ruptures par de mauvais partages est fréquente chez les Bantous du Centre. On la retrouve chez les Ndiki, les Ndogbassaben, les Nyokon et les Atomb. On peut se demander s'il ne s'agirait pas d'une influence lointaine de certains drames bibliques : Isaac et Jacob, Abel et Caïn etc...
- (123) MABOM Zachée dit ZERMADIA, Yabassi, le 9 septembre 1985.
- (124) NSIA MBENGA Richard, chef Banya-Yabassi le 9 sept. 1985.
- (125) BEMELINGUI Léon (1922) chef Kelkoto, le 30 août 1984.
- (126) I. DUGAST - Inventaire... op. cit. p. 49
- (127) I. DUGAST - "Peoples of the Central Cameroun" p. 6  
International African Institute, London, 1954. Traduit de l'anglais par E. MOHAMMADOU, 17 p.  
ronéo : Centre Fédéral linguistique et culturel, Ydé.
- (128) cf. LABURTHE TOLRA - Les Seigneurs de la forêt, Paris, Sorbonne, 1981, p. 103
- (129) I. DUGAST - "Peoples of the Central Cameroons" - op. cit. p. 6
- (130) MOUSSA AMASOKA - chef Beny, le 6 sept. 1984
- (131) I. DUGAST "Peoples of the Central Cameroons" op. cit. p. 6
- (132) BERIKA BENAUMBE Michel - Histoire des peuples Yambetta du Mbam de 1650 à 1934, p. 19.

- (133) VAN BULCK - "Les langues bantoues" in les Langues du monde (pp. 847-904) de MEILLETT et COHEN ; CNRS, 1952, 1295 p.
- (134) VAN BULCK - id. p. 848  
voir aussi Marcel TOLLET - Initiation sociologique de l'Afrique centrale , p. 28, éd. Erasme, Anvers, 1966, 90 p.
- (135) Paul RADIN - Le Monde de l'homme primitif, Payot, 1962, 334 p. Préface.
- (136) et (137) - I. DUGAST, Inventaire... p. 1
- (138) I. DUGAST - Monographie... tome 1 p. 20
- (139) Roland BRETON, Les Ethnies, PUF, 1981, p. 17
- (140) I. DUGAST - "Peoples of the Central Cameroons", op. cit. p. 5
- (141) J. MBOUI - Mbog Liaa... op. cit. p. 82, 382 et 553
- (142) J. MBOUI - id. p. 82
- (143) Dr. IEFROU - Anthropo-biologie et raciologie, Payot, 1943, 429 p.
- (144) cf. CREA - Département des Langues et Linguistique. p. 395.
- (145) Mbog Liaa, op. cit.
- (146) cf. DUGAST - Inventaire... p. 47, note 1.
- (147) cf. Les Ethnies, op. cit. p. 8
- (148) MBOUI J. : Mbog Liaa, op. cit. p. VIII et IX.
- (149) MBOUI J. - Mbog Liaa..., op. cit. p. IX
- (150) TERRI R. SCRUGGS - Phonological analysis of the namaandé language  
SIL, CREA, mars 1983, p. 4
- (151) MBOUI J. id. p. IX
- (152) BAUMANN - op. cit. p. 31
- (153) I. DUGAST - Monographie... tome 1, p. 97
- (154) cf. I. DUGAST - id pp. 102-106
- (155) cf. DUGAST - Monographie... tome 1, p. 164-165
- (156) Paul RADIN - Le Monde de l'homme primitif, op. cit. p. 98
- (157) Paul RADIN - id. p. 109
- (158) Paul RADIN - id. p. III
- (159) Paul RADIN - id. p. 116
- (160) Paul RADIN - id. p. 124
- (161) Paul RADIN - id. p. 125
- (162) J. LOMBARD "Autorités traditionnelles et pouvoirs européens en Afrique Noire" cité par EBOBISSE p. 17

- (163) Hubert DESCHAMPS - cf. L'Afrique noire précoloniale, PUF, 1957, édition de 1976.
- (164) MIDDLETON et TAIT - Tribes without rulers, Studies in African segmentary systems, Introduction p. 1-30
- (165) L'ouvrage de FORTES, Les Systèmes politiques africains est devenu un classique sur cette question. et PRITCHARDS
- (166) CHANCE a travaillé sur des primates, p. 130
- (167) id. p. 133
- (168) LEVI STRAUSS, Anthropologie structurale, Plon, 1958, p. 400
- (169) cf. id. p. 401
- (170) P. RADIN - op. cit. p. 176
- (171) P. RADIN - id. p. 173
- (172) cf. DONG AROGA - La Tortue chez les Bafia du Sud-Cameroun, Thèse de 3è cycle - Bordeaux III, 1983, p. 207-210
- (173) P. RADIN - op. cit., p. 181
- (174) "La carte d'un village montre qu'une famille étendue habite un territoire clairement délimité, de manière dispersée et non agglomérée (...) Cette tendance permet d'échapper dans une certaine mesure à l'autorité du chef de famille étendue." I. DUGAST - Notes sur les Bafia et les Yambassa, op. cit. Traduction de E. MOHAMMADOU, p. 12
- (175) Paul RADIN - op. cit. p. 182
- (176) cf. I. DUGAST - Monographie... tome 2. A propos des ordalies.
- (177) CHANCE - op. cit. p. 129.
- (178) Leroi-GOURHAN - id. titre du chap. V.
- (179) Leroi-GOURHAN - Le Geste et la parole, tome 1; p. 206
- (180) Pour plus détails, nous renvoyons aux recherches en cours menées par l'équipe de M. GHOMSI E. sur les traditions historiques des peuples du Mbam : "guerre, pouvoir et société".
- (181) F. DUMONT - L'Anthropologie en l'absence de l'homme, PUF, 1981 pp. 14-15
- (182) Nicolaï VOROBYEV - "La Théorie des jeux" in la Pensée scientifique, Mouton/Unesco, 1978 p. 223
- (183) SMEDT et Al. - L'Esprit des jeux, Paris Seghers, 1980 pp. 258 et 259

- (184) N. VOROBYEV - "La théorie des jeux" op. cit. pp. 226, 224 et 231
- (185) N. VOROBYEV - id. p. 233.
- (186) SMEDT et al. - L'Esprit des jeux, op. cit. p. 259
- (187) N. VOROBYEV - op. cit. p. 233
- (188) N. VOROBYEV - id. p. 242
- (189) H. SPENCER - Lettre à J. S. MILL publiée dans Une Autobiographie  
Paris, Alcan, 1907, pp. 304-307.
- (190) J. S. MILL - L'Utilitarisme  
Paris, Garnier-Flammarion, 1968, 183 p. traduction,  
chronologie, préface et notes par Georges TANESSE, p.  
38.
- (191) J. S. MILL - id. p. 64
- (192) et (193) M. M. BOUSQUET - op. cit. p. 32, note 102
- (194) HEIDEGGER - Le Principe de raison, traduction d'A. PREAU,  
Gallimard, 1962, pp. 240-243
- (195) BOUSQUET (M. M.) - op. cit. p. 34
- (196) GUSDORF - "L'Esprit des jeux" in Jeux et Sports, Gallimard, 1967,  
p. 1161
- (197) GUSDORF - id. p. 1162
- (198) et (199) BAUMANN et WESTERMANN - Les Peuples et les civilisations  
de l'Afrique, Payot, 1962, p. 501
- (200), (201), et (202) BAUMANN et WESTERMANN -  
op. cit. p. 501-502
- (203) Jacques HENRIOT, Le jeu, op. cit. p. 24
- (204) MONTAIGNE - Les Essais, I, XXII.
- (205) M. HOUIS - Anthropologie linguistique, op. cit. p. 73
- (206 à 209) - Johan HUIZINGA - Homo Ludens, op. cit. pp. 26, 27, 28
- (210) Paul CHAUCHARD - Travail et loisirs, op. cit. p. 100
- (211) HUIZINGA - op. cit. p. 307
- (212) HUIZINGA - id. p. 311
- (213) HUIZINGA - id. p. 12
- (214) Claude Lévi-STRAUSS - Introduction à l'oeuvre de Marcel MAUSS in  
Sociologie et Anthropologie  
p. XXXVI

- (215) BOUSQUET (M. M.) - op. cit. p. 38
- (216) BOUSQUET - id. introduction p. I
- (217) BOUSQUET - id. p. 14
- (218) GUSDORF - op. cit. p. 1165
- (219) LHOE - Le Symbolisme des jeux, Paris, Berg International, 1976, p. 70
- (220) J. R. VERNES - cf. JEUX ET SPORTS, op. cit. p. 423
- (221) PIAGET - Le jugement moral chez l'enfant, PUF, 1932, chapitre I.
- (222) BOUSQUET - op. cit. p. 14
- (223) MBONJI - Les Jeux et leur fonction sociale en Afrique Noire : l'exemple des jeux duala, Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Université de Yaoundé, 1983, pp. 119-224
- (224) et (225). CAILLOIS - Les jeux et les hommes, op. cit. p. 75
- (226) CAILLOIS - id. p. 77
- (227) CAILLOIS - id. p. 78-79
- (228) et (229) CAILLOIS - id. p. 79
- (230) CAILLOIS - id. p. 80 (souligné par nous)
- (231) CAILLOIS - id. p. 83
- (232) NDAKI MBOULET - Contribution à la recherche d'un nouvel équilibre culturel au Cameroun ; le cas du sport et des jeux populaires, Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Paris VI, 1979-80 161 p. ronéo, p. 66-67
- (233) Ralf DAHRENDORF - La Sociologie, Paris, Grammont, 1975, 143 p. p. II
- (234 à (235) cf. PINON in Jeux et sports, op. cit. p. 335
- (237) GUSDORF - op. cit. p. 1164 (souligné par nous)
- (238) cf. J. R. VERNES in Jeux et sports, op. cit. p. 425
- (239) cf. J. R. VERNES - id. p. 426
- (240) J. R. VERNES - id. p. 427
- (241) Marcel MAUSS, cité par Lévi-STRAUSS dans son "introduction à l'oeuvre de Marcel MAUSS", op. cit. p. XV
- (242) Lévi-STRAUSS - id. p. XVII
- (243) J. J. ROUSSEAU cité par SMEDT et al. op. cit. p. 12 et 13
- (244) Lévi-STRAUSS op. cit. p. XVII
- (245) Lévi-STRAUSS - id. p. XVI

- (246) Lévi-STRAUSS - id. p. XVII
- (247) H. COLLOMB "Communication et folie" in RPC n° 25 août-sept.  
1976, p. 5
- (248) Jean LACROIX - l'Echec, PUF, 1965, p. 26
- (249) Lévi-STRAUSS - La Pensée sauvage, Paris, Plon, 1962, p. 44
- (250) R. BROWN cité par MAKARIUS - cf. Structuralisme ou Ethnologie,  
Anthropos, 1973, p. 82
- (251) Lévi-STRAUSS - Anthropologie structurale, Plon 1958, pp. 303-306,  
(souligné par nous).
- (252) cf. MAKARIUS - op. cit. p. 104
- (253) cf. Lévi-STRAUSS - Anthropologie structurale, op. cit. pp. 28-30.
- (254) Lévi-STRAUSS - L'Homme nu, Plon, 1971, p. 562
- (255) cf. MAKARIUS - op. cit. pp. 67 et 68
- (256) cf. MAKARIUS - id. p. 72
- (257) MAKARIUS, id. p. 21
- (258) MAKARIUS - id. p. 233
- (259) GUSDORF, op. cit. p. 1158-1159
- (260 et 261) Jacques HENRIOT - Le Jeu, op. cit. p. 26
- (262) Lévi-STRAUSS - La Pensée sauvage, op. cit. p. 47  
(souligné par nous)
- (263) HENRIOT - op. cit. p. 27
- (264) Lévi-STRAUSS - La Pensée sauvage, op. cit. p. 47
- (265) cf. Paul FRAISSE - Psychologie du temps, Paris, PUF, 1957, 326 p.  
et Jean GUITTON - Justification du temps, PUF,  
1966, 124 p.
- (266) HENRIOT - Le Jeu, op. cit. p. 29
- (267) E. DURKHEIM et M. MAUSS : "De quelques formes primitives de clas-  
sification" in Essai de sociologie,  
Paris, Minuit, 1968, p. 164.
- (268 et 269) - DURKHEIM et MAUSS, id. p. 166
- (270) DURKHEIM et MAUSS, id. p. 167
- (271) DURKHEIM et MAUSS, id. p. 229
- (272) Lévy et Ségaud - Anthropologie de l'espace, Centre Pompidou, 1983,  
p. 208

- (273) Jacques HENRIOT - Le jeu, op. cit. p. 41
- (274) J. M. LHOÏTE - Symbolisme des jeux, op. cit. p. 153
- (275) Michel FOUCAULT - L'Archéologie du Savoir, op. cit. p. 357
- (276) NDAKI MBOULET - Contribution..., op. cit. p. 54
- (277) NDAKI MBOULET - id. p. 55
- (278) et (279) - NDAKI MBOULET - id. p. 66 (souligné par nous)
- (280 et 281) - NDAKI MBOULET - id. p. 58
- (282) NDAKI MBOULET - id. p. 59
- (283) NDAKI MBOULET - id. p. 60
- (284) NDAKI MBOULET - id. p. 56
- (285) et (286) - J. R. VERNES - in Jeux et sports, op. cit. p. 353
- (287) et (288) - J. R. VERNES - id. p. 354
- (289) et (290) - J. R. - id. p. 354-355
- (291) J. M. LHOÏTE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 29.
- (292) J. M. LHOÏTE, id. p. 35 (souligné par nous)
- (293) et (294) J. M. LHOÏTE, id. p. 36
- (295) Marc de SMEDT et al. - L'Esprit des jeux, op. cit. p. 336  
(souligné par nous)
- (296) Pour ces combinaisons, voir Les jeux et les hommes, op. cit.  
pp. 81 à 83
- (297) CALVET - Les jeux de la société, op. cit. p. 206.
- (298) CALVET - id. p. 12
- (299) cf. HUIZINGA - Homo Ludens, op. cit. p. 57-83
- (300) CALVET - Les jeux de la société, op. cit. p. 14
- (301) et (302) - CAILLOIS - Les Jeux et les hommes, op. cit. p. 62  
et note 1 - souligné par nous
- (303) CAILLOIS, id. p. 61
- (304) à (306) - CAILLOIS, id. p. 61 et 62
- (307) CAILLOIS, id. p. 340, note 3 (souligné par nous)
- (308) CAILLOIS - Le Mythe et l'homme, p. 91 et aussi  
Les jeux et les hommes, op. cit. p. 339
- (309) CAILLOIS - id. respectivement pp. 91-92 et 339-340 (souligné par nous)
- (310) CAILLOIS - Les jeux et les hommes, op. cit. p. 341, note 3
- (311) HUIZINGA, op. cit. p. 15
- (312) et (313) - CAILLOIS, le Mythe et l'homme, op. cit. pp. 87 et 83
- (314) CAILLOIS - id. p. 101

- (315) CAILLOIS - id. p. 96
- (316) CAILLOIS - Les jeux et les hommes, op. cit. p. 102
- (317) et (318) - CAILLOIS, id. p. 103
- (319) CAILLOIS, id. p. 103
- (320) CAILLOIS, id. p. 63
- (321) CAILLOIS, id. p. 119
- (322) CAILLOIS, id. p. 64
- (328) CAILLOIS, id. p. 65
- (324) Marcel MAUSS, Sociologie et Anthropologie, op. cit. pp. 285-286
- (325) CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. p. 117
- (326) CAILLOIS, id. p. 47
- (327) à (328) - CAILLOIS, id. pp. 49, 64 et 65
- (330) et (331) - CAILLOIS id. p. 64
- (332) CAILLOIS, id. p. 67
- (333) CAILLOIS, id. p. 67
- (334) et (335) - CAILLOIS, id. p. 66 et 70
- (336) et (337) - CAILLOIS, id. p. 67
- (338) CAILLOIS - L'Homme et le sacré, Gall. 1950, p. 17
- (339) CAILLOIS, id. p. 24-25
- (340) CAILLOIS, id. p. 19
- (341) CAILLOIS, id. p. 17
- (342) CAILLOIS, id. p. 207
- (343) CAILLOIS, les jeux et les hommes, op. cit. p. 68-69
- (344) CAILLOIS, id. p. 343-344 (souligné par nous)
- (345) J. M. LHOÏE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 275
- (346) à (349) - CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. pp. 73 et 74
- (350) et (351) - CAILLOIS, id. p. 83
- (352) cf. André BRETON, Nadja, Gallimard, 1964, p. 21
- (353) CAILLOIS, les jeux et les hommes, op. cit. (souligné par nous)
- (354) Grand Jouan cité HENRIOT, Le jeu, op. cit. p. 70
- (355) SMEDT et al., L'Esprit des jeux, op. cit. p. 156
- (356) SMEDT et al., id. p. 158 et suivantes
- (357) SMEDT et al. id. p. 154
- (358) SMEDT et al. id. p. 157
- (359) SMEDT et al. id. p. 154
- (360) et (361) - SMEDT et al. id. p. 163

- (362) SMEDT et al. p. 164
- (363) et (364) - SMEDT et al. id. pp. 187 et 188
- (365) CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. p. 83
- (366) CALVET, Les jeux de la société, op. cit. p. 69-70
- (367) CALVET, id. p. 206-207
- (368) CALVET, id. p. 75
- (369) CALVET, id. p. 70
- (370) CALVET, id. p. 55-56
- (371) CALVET, id. p. 75
- (372) HUIZINGA; Homo Ludens, op. cit. p. 62
- (373) HUIZINGA, id. p. 76
- (374) HUIZINGA, id. p. 86
- (375) et (376) HUIZINGA, id. p. 77
- (377) et (378) HUIZINGA, id. p. 86
- (379) et (380) HUIZINGA, id. p. 90 et 91
- (381) HUIZINGA, id. p. 110-112
- (382) HUIZINGA, id. p. 123
- (383) SMEDT et al. L'Esprit des jeux, op. cit. p. 251
- (384) et (385) Jacques HENRIOT, Le jeu, op. cit. p. 33
- (386) Michel FOUCAULT, Les Mots et les choses, Gallimard, 1966, p. 140  
(souligné par nous)
- (387) à (392) - M. FOUCAULT, id. p. 142, 144, 142, 150; 143, 142.
- (393) à (397) - M. FOUCAULT, id. pp. 352, 359, 358, 359, 277.
- (398) - Pour cette partie de notre étude, nous avons bénéficié de la disponibilité scientifique <sup>de</sup> MM. DOMÈNE TEKO Engelbert et SADEMOU Etienne, chargés de recherches au département des langues et linguistique du CREA/ISH.
- (399) A. E. MEUSSEN - Bantu lexical reconstruction, Tervuren, 1980  
n° 27 Musée royal d'Afrique Centrale
- (400) Le fait que le même jeu apparaisse sous différents noms est susceptible de dérouter ceux qui enregistrent les jeux et en dressent des catalogues sans faire exécuter. Seule l'exécution montre que les divers <sup>noms</sup> nous cachent le même jeu, à peu de nuances près.
- (401) Ce travail de classement complète le tableau des synonymies. Il contribuerait à l'élaboration d'une carte de jeux, que la présente étude esquisse en manière de recherches à compléter ultérieurement.

- (402) Jean Marie LHOTE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 35
- (403) HUIZINGA, Homo Ludens, op. cit. p. 24
- (404) HUIZINGA, id. p. 18
- (405) HUIZINGA, id. p. 24
- (406) HUIZINGA, id. p. 30
- (407) CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. p. 60
- (408) LHOTE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 203
- (409) André Leroi-GOURHAN, Le Geste et la parole, tome 2, Albin Michel, 1964, p. 80
- (410) et (411) - A. Leroi-GOURHAN, id. p. 82 (souligné par nous)
- (412) A. Leroi-GOURHAN, id. p. 93
- (413) Généviève CALAME-GRIAULE, "Culture et humanisme chez les Dogon" in Aspects de la culture noire, Fayard, 1958, p. 9-21
- (414) Roland BARTHES, Mythologies, Seuil, 1957, p. 238
- (415) A. Leroi-GOURHAN, Le Geste et la parole, tome 2, op. cit. p. 82
- (416) A. Leroi-GOURHAN, id. p. 214
- (417) Jean Chevalier et Alain GHEERBRANDT, Dictionnaire des symboles, Laffont/Jupiter 1982, p. 677
- (418) Chevalier et Gheerbrandt, id. p. 678
- (419) Maurice BOWRA, Chant et poésie des peuples primitifs, Payot, 1966, p. 12
- (420) Paul ZUMTHOR, Introduction à la poésie orale, Seuil, 1983, p. 101
- (421) Maurice BOWRA, op. cit. pp. 37, 38 et 39
- (422) Roger DORSINVILLE, "Une clé de l'oralité : la danse" in Ethiopiennes, n° 5, p. 71-72
- (423) R. DORSINVILLE, id. p. 70
- (424) Maurice BOWRA, op. cit. p. 41
- (425) Paul ZUMTHOR, op. cit. p. 38-39
- (426) Paul ZUMTHOR, id. p. 172
- (427) R. OTTO, Le Sacré (1949), cité par CAILLOIS - l'Homme et le sacré op. cit. p. 43
- (428) D. W. WINNICOTT - Jeu et réalité, Gallimard, 1975, p. 74
- (429) G. GUSDORF, l'Esprit des jeux, op. cit. p. 1177
- (430) R. PINON, cf. Jeux et Sports, op. cit. p. 309
- (431) R. PINON, id. pp. 328 à 350
- (432) J. R. VERNES, cf. Jeux et Sports op. cit. p. 408 (souligné par nous)

- (433) J. R. VERNES, id. p. 421
- (434) E. RENAN, L'Avenir de la science, Calmann Lévy, 1948 pp. 880-882  
(souligné par nous)
- (435) WINNICOTT, Jeu et réalité, op. cit. pp. 96, 76 et 59
- (436) Paul ZUMTHOR, op. cit. p. 184
- (437) Paul ZUMTHOR, id. p. 143
- (438) Paul ZUMTHOR, id. p. 11
- (439) JUNG, cité par ZUMTHOR, id. p. 12
- (440) Paul ZUMTHOR, id. p. 36 (souligné par nous)
- (441) KRISTEVA (Julia), Recherches pour une Sémanalyse, Seuil, 1969, p. 19
- (442) Sigmund FREUD, L'Interprétation des rêves, PUF, 1967, p. 358
- (443) S. FREUD, id. p. 52
- (444) S. FREUD, id. p. 355
- (445) S. FREUD, id. p. 97
- (446) S. FREUD, Délire et rêves dans "La Gradiva" de Jensen,  
Gallimard, 1949, p. 171-172 (souligné par nous).
- (447) S. FREUD, id. p. 175
- (448) S. FREUD, id. p. 182
- (449) S. FREUD, Le Rêve et son interprétation, Gallimard, 1925, pp. 23  
et 19
- (450) S. FREUD, Délire et rêves..op. cit. p. 199
- (451) S. FREUD, Le Rêve et son interprétation, op. cit. p. 27
- (452) S. FREUD, Délire et rêves..., op. cit. p. 216
- (453) F. de SAUSSURE, Cours de linguistique générale, Payot, 1968
- (454) Georges MOUNIN, Introduction à la Sémiologie, Paris, Minuit, 1970  
p. 67
- (455) G. MOUNIN, id. p. 68
- (456) F. de SAUSSURE, Cours... op, cit. p. 101
- (457) F. de SAUSSURE, id. cité par WAGNER in Les Temps Modernes, mars 1948
- (458) Roland BARTHES, Mythologies, Seuil, 1957, p. 199
- (459) cf. TOUSSAINT, Qu'est-ce que la Sémiologie ? Privat, 1978,  
p. 85-87
- (460) R. BARTHES, Mythologies, op. cit. p. 197-198
- (461) cf. TOUSSAINT, op. cit. p. 169
- (462) Paul ZUMTHOR, Introduction à la poésie orale, op. cit. p. 35  
(souligné par nous)
- (463) cf. LHOÏE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 201

- (464) cf. LOEFFLER-Delachaux, Le Symbolisme des contes de fées, p. 77
- (465) Maurice HOUIS, Anthropologie linguistique, op. cit. pp. 72 à 81
- (466) SMEDT et al. L'Esprit des jeux, op. cit. p. 263
- (467) G. GURVITCH, cité par HOUIS, op. cit. p. 103
- (468) G. Calame-GRIAULE, Ethnologie et langage : la parole chez les Dogon, Gall. 1965, p. 27
- (469) Luis PRIETO, "La Sémiologie" in Le langage, Gall. 1965, p. 94
- (470) G. MOUNIN, Introduction à la Sémiologie, op. cit. p. 7-8
- (471) Luis PRIETO, op. cit. p. 95 (souligné par nous)
- (472) Eric BUYSENS, "La communication et l'articulation linguistique" cité par MOUNIN, p. 14
- (473) Luis PRIETO, Messages et Signaux, PUF, 1966, p. 15 (souligné par nous)
- (474) Luis PRIETO, "La Sémiologie", op. cit. p. 94-95
- (475) B. TOUSSAINT, Qu'est-ce que la sémiologie ? op. cit. p. 83
- (476) CALVET, Les jeux de la société op. cit. p. 208
- (477) Paul BARRUEL, Les Oiseaux dans la nature, Payot, 1949, p. 70
- (478) Adrien de PREMOREL, Oiseaux de mauvais augure ? Arts et voyages, Bruxelles, 1965, p. 35-36
- (479) Paul BARRUEL, op. cit. p. 137
- (480) A. de PREMOREL, op. cit. p. 46
- (481) I. Vieira de SILVA, Introduction à la théorie écologique, Paris, Masson, 1979, p. 94
- (482) Paul RICOEUR, Le Conflit des interprétations, essais d'herméneutique. Seuil, 1969, p. 311 et 313
- (483) Paul RICOEUR, id. pp. 293 à 295
- (484) Paul RICOEUR, id. p. 295
- (485) CALVET, Les jeux de la société, op. cit. p. 155
- (486) et (487) - p. RICOEUR, Le Conflit des interprétations... op. cit. p. 321
- (488) P. RICOEUR, id. p. 329
- (489) M. FOUCAULT, L'Archéologie du Savoir, op. cit. p. 390
- (490) M. FOUCAULT, id. p. 391
- (491) M. FOUCAULT, id. p. 392 (souligné par nous)
- (492) et (493) - T. TODOROV, Symbolisme et Interprétation, Seuil, 1978, pp. 18 et 19

- (494) CALVET, op. cit. p. 105
- (495) CALVET, id. p. 149
- (496) CALVET, id. p. 48
- (497) SMEDT et al. L'Esprit des jeux, op. cit. p. 258
- (498) B. MALINOWSKI, Trois essais sur la vie sociale des primitifs  
Payot, 1933, p. 114 (souligné par nous)
- (499) SMEDT et al., op. cit. p. 258
- (500) R. CAILLOIS, L'Homme et le sacré, op. cit. pp. 19 et 174
- (501) J. MBOUI, Essai..., op. cit. p. 346
- (502) CALVET, op. cit. p. 57
- (503) J. M. LHOÏE, Symbolisme des jeux, op. cit. p. 70
- (504) TITI NWEL, "Mbombok à la tête du lignage basaa" in Travaux et Documents, ISH, n° 23, 1978.
- (505) CALVET, Les jeux de la société, op. cit. p. 205
- (506) cf. MBOCK (Gabriel) "Femme, parole, et pouvoir chez les basaa et bété du Sud-Cameroun" in Revue Sciences et Technique, vol II, n° 1-2, juin 1984
- (507) CALVET, op. cit. pp. 42 à 54
- (508) SMEDT et al. op. cit. p. 20
- (509) CALVET, op. cit. p. 108
- (510) J. P. VERNANT, Mythe et pensée chez les Grecs, Maspero, 1974, tome 2 p. 237
- (511) Paul RADIN, op. cit. p. 128-129
- (512) G. GUSDORF, "L'Esprit des jeux", op. cit. p. 1160
- (513) R. CAILLOIS, L'Homme et le sacré, op. cit.
- (514) J. M. LHOÏE, Le Symbolisme des jeux, op. cit. p. 72
- (515) J. AUBOYER, cité par CALVET, op. cit. p. 55
- (516) Juliette RAABE, L'Enfant et le jeu (approches théoriques et applications pédagogiques) in Études et Documents, n° 34, Unesco, 1979, pp. 5 à 23
- (517) BOUSQUET (M. M.) op. cit. p. 2
- (518) CALVET, op. cit. p. 124
- (519) J. RUYINX, La Morale bantoue et le problème de l'éducation morale au Congo, Institut de Sociologie, Bruxelles, 1969, p. 41
- (520) Lévi-STRAUSS, Anthropologie structurale, op. cit. p. 400
- (521) Jean LOHISSE, La Communication tribale, Paris, Ed. Universitaires; 1974, p. 18

- (522) R. P. TEMPLS, La Philosophie bantoue, Présence africaine, 1949,  
128 p.
- (523) R. BARTHES, Mythologies, op. cit. p. 205
- (524) R. CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. p. 33
- (525) Lévi-STRAUSS, Introduction à l'œuvre de M. MAUSS op. cit. p. XIX
- (526) J. M. AUZIAS, L'Anthropologie contemporaine, op. cit. p. 112
- (527) F. DUMONT, L'Anthropologie en l'absence de l'homme, op. cit. p. 11
- (528) HUIZINGA, Homo Ludens, op. cit. p. 85-86
- (529) Mirko CZENTOVIC, cité par CALVET, op. Cit. p. 86
- (530) F. DUMONT op. cit. p. 13
- (531) R. CAILLOIS, Les jeux et les hommes, op. cit. p. 104

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

B I B L I O G R A P H I E

\*\*\*\*\*

- ABOU SELIM L'Identité culturelle (relations inter-ethniques et problèmes d'acculturation) Anthropos, 1981, 237 p.
- Alain Les Arts et les dieux ; Gallimard, 1958
- Amar SAMB "Défense et illustration des jeux d'enfants au Sénégal : exemple wolof" in Notes africaines, n° 140, oct. 1973, IFAN Dakar, pp. 93-99
- AMSELLE (Jean-Loup) "L'Anthropologie, ça sert à qui ?" in Cahiers d'études africaines 68, XVII-4 pp. 633-637
- AUZIAS (J.M.) L'Anthropologie contemporaine, PUF, 1976, 173 p.
- BAKHTINE (Mikhail) Le Marxisme et la philosophie du langage ed. de Minuit, 1977, 233 p.
- BALANDIER (J.) "Réflexion sur le fait politique : le cas des sociétés africaines" in cahiers internationaux de sociologie, vol XXXVII
- BARBIER (Jean Claude) Les Villages pionniers de l'opération Yabassi-Bafang-Yaoundé, Orstom, 1971, 303 p. ronéo.
- BARTHES (R.) Mythologies, Seuil, 1957
- BAUDRILLARD (Jean) Le Système des objets, Paris; Gallimard 1968, 288 p.  
Pour une économie politique du signe, Gallimard, 1972
- BAUMANN et WESTERMANN Les Peuples et les civilisations de l'Afrique, suivi de les langues et l'éducation, Payot, 1962, 605 p. 463 figures, 23 cartes.
- BAYER (Jeanne Françoise) FREUD, Editions universitaires, Paris, 1964, 125 p.
- BEART (Charles) Jeux et jouets de l'Ouest africain, IFAN-Dakar, 1955, tome 1, 438 p.  
Recherche des éléments d'une sociologie des peuples africains à partir de leurs jeux. Présence africaine, 1960, 147 p.

- BEHALAL (G.) Les Eglises chrétiennes en pays Banen des origines à 1960  
DES - Université de Yaoundé, 1975 -  
170 p. ronéo.
- BERGE (C.) Théorie générale des jeux à N personnes  
Paris, Gauthier-Villars, 1957
- BERIKA BENAUMBE (M.) Histoire des peuples Yambetta du Mbam de 1650 à 1934, Mémoire, université de Ydé,  
1979, 110 p.
- BETTELHEIM (Bruno) Psychanalyse des contes de fée ; Paris,  
Laffont, 1976, 404 p.
- BILONGO (B.) Les Jeux traditionnels des Beti du Sud-Cameroun ; Yaoundé, ronéo, 1975, 30 p.  
Les Jeux traditionnels beti du Sud Cameroun  
2è fasc. Ydé, 1975, 31 p.
- BINAM BIKOI (Charles) Le Voyage et le mythe de l'homme mûr dans la tradition orale du conte basaa; Thèse de 3è cycle, Bordeaux III, 1983, 447 p.
- BITJAA KODY (Zachée) Le Basaa parlé à Omeng ; Mémoire de linguistique descriptive et comparée, Université de Yaoundé, 1984, 108 p.
- BOAS (Franz) Race, language and culture ; New York, (1950) , 1966
- BODIN (J.) et PELANNE (Y) L'Univers des signes Paris, Masson et Cie, 1974, 175 p.
- BOIS (Pierre) "Le chant de chantefable chez les Evuzok du Sud-Cameroun" in l'Etnographie ; tome LXXIX, 1983-1 pp. 43-68
- BONVIN (Jean) "Techniques d'approche anthropologique au moyen des proverbes en Afrique Centrale" in Enquête sur le terrain, Université de Freiburg, Suisse, 1982, pp. 59-64
- BOREL (Emile) Le Jeu, la chance et les théories scientifiques modernes, Gallimard, 1941, 233 p.
- BOUSQUET (M. M.) Théorie et pratique ludiques ; (Préface de Henri DIEUZEIDE) ; Paris, Economica, 1984, 177 p.
- BOWRA (C. Maurice) Chant et poésie des peuples primitifs, Paris, Payot, 1966, 295 p.

- BRETON (André) Nadja, Gallimard, 1964, 187 p.
- BRETON (Roland) Les Ethnies, PUF, 1981, 128 p.
- BROWN (Radcliffe) Structure et fonction dans la société Primitive, Ed. Minuit, 1968, 316 p.
- Systemes politiques africains ; PUF, 1964
- BUHAN (Christine) La Mystique du corps  
(Jalons pour une anthropologie du corps)  
Paris, L'Harmattan, 1979, 503 p.
- CAILLOIS (Roger) - "Jeu et sacré" in L'Homme et le sacré  
(appendice II), Gallimard 1950
- La Pieuvre (essai sur la logique de l'im-  
maginaire), Paris, Table ronde, 1973,  
217 p.
- Le Mythe et l'homme, Gallimard, 1938,  
185 p.
- Babel précédé de Vocabulaire esthétique  
- Gallimard, 1946, 1948, 376 p.
- L'Homme et le sacré - Gallimard, 1950,  
213 p.
- Les jeux et les hommes - Gallimard,  
1958, 378 p.
- "Unité du jeu, diversité des jeux" in  
Diogène, n° 19, 1967, pp. 117-144
- CALAME-GRIAULE (G.) "Culture et humanisme chez les Dogons"  
in Aspects de la culture noire ; Paris  
Fayard, 1958
- Ethnologie et langage : la parole chez  
les Dogon, Paris, Gallimard, 1965
- CALVET (Louis Jean) Les Jeux de la société  
Paris, Payot, 1978, 226 p.
- CARATINI (Roger) Jeux, Divertissements, Sports, Paris,  
Bordas, 1973
- CARTRY (Christiane) "Jeux d'enfants Gourmantché" in Systemes  
de signes, Paris, Herman, 1978, pp. 73-78.
- CAZENEUVE (Jean) "Le Jeu" in Encyclopedia universalis  
vol. 9
- "L'Esprit ludique et les institutions"  
in Jeux et Sports Gall. Pléiade, 1967,  
pp. 732-821

- L'Ethnologie  
Larousse, 1967, 383 p.
- CENTNER (T.) L'Enfant africain et ses jeux dans le cadre de la vie traditionnelle au Katanga  
CEPSI, Elisabethville, 1963; Mémoire n° 17, 412 p.
- CHAUCHARD (Paul) Des Animaux à l'Homme, PUF, 1961, 200 p.  
Travail et loisirs, Paris, Mame, 1967, 201 p.
- CAHMPAUD (Jacques) Atlas régional Ouest 2, Orstom, 1973  
Atlas régional sud-ouest 1, Orstom, 1965
- CHANCE (Michael Robin A.) "Structure d'attention et cohésion sociale" in Anthropologie biosociale, Bruxelles, Ed. Complexe, 1978, 235 p.
- CHATEAU (Jean) "L'imaginaire chez l'enfant" in Traité de psychologie de l'enfant, tome 3, PUF, 1972, pp. 131-222
- CLIDIÈRE (M.) Jeux de société, Marabout, 1978, 382 p.
- COLLOMB (H.) "Communication et folie" in Recherche pédagogique et culture, n° 25 août - sept. 1976
- COLLOQUE Le Jeu au XVIII<sup>e</sup> siècle (Colloque d'Aix-en-Provence - 30 avril, 1<sup>er</sup> mai 1971), Edisud-Aix, 1976, 302 p.
- COMBAIRE Sylvain "Les jeux des enfants noirs de Léopoldville" in Zaire, III, Fév. 1949, Bruxelles, pp. 139-152
- COPANS (Jean) Critiques et politiques de l'anthropologie, Maspero, 1974
- CORNEVIN (R.) Histoire des peuples de l'Afrique Noire  
Berger-Levrault, 1960
- CSERMAK (Rohan) "Le jeu" in Encyclopédia Universalis, vol. 9
- CREA (Chercheurs du) Bantu Grassfield, CREA - 1984
- DAHRENDORF (Ralf) La Sociologie, Ed. Grammont, 1975, 183 p.
- DAMMAN (Ernest) Les Religions d'Afrique, Payot, 1964
- DAVIS (M.D.) GAME Theory, New-York, London, Basic Books (sans date)
- DELAFOSSÉ (Maurice) Les Civilisations négro-africaines, Paris, stock, 1925, 140 p.

- DELAROZIERE (Simone)  
et LUC (Gertrude) "Une forme peu connue de l'expression  
artistique africaine : "l'Abbia" Jeu de  
dés des populations forestières du Sud-  
Cameroun" in Etudes camerounaises, 1955,  
n° 49-50 pp. 3-52
- DELEDIER (A.) "Apprendre en jouant" in RPC n° 40, mars-  
avril 1979
- DESCHAMPS (Hubert) L'Afrique précoloniale, Paris, PUF, 1957  
1976 ; 106 p.
- Les Religions de l'Afrique Noire, PUF,  
1970
- DIKOUME (Cosme) Etude concrète d'une société tradition-  
nelle, les Elog Mpoo ; Lille, Université  
Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, 1977, 265 p. ronéo
- DONG AROGA (Joseph) La Tortue chez les Bafia du Sud-Cameroun  
Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Bordeaux III, 1983,  
346 p.
- DORSINVILLE (Roger) "Une clé de l'oralité, la danse" in  
Ethiologiques n° 5 pp. 68-77
- DRESCHER (M.) Games of strategy - Theory and applica-  
tions, Printice-hall, Englewood cliffs,  
1961
- DUGAST (Idelette) Inventaire ethnique du Sud-Cameroun,  
IFAN, 1949, 159 p.
- Monographie de la tribu des Ndiki (Banen  
du Cameroun), Paris, Institut d'Ethnolo-  
gie, 1955-1960, 2 vol. illustrés
- "Notes sur les Bafia et les Yambassa"  
in Peoples of the Central Cameroons  
International African Institute, Londres  
1954, trad. Eldridge MOHAMMADOU, 17 p.
- DUGAST (R.) "Essai sur le peuplement du Cameroun" in  
Etudes Camerounaises tome 1 n° 21-22,  
juin-sept. 1948, pp. 19-36
- DUMAZEDIER (Joffre  
et RIPERT (A.) Loisir et culture, Seuil, 1966, 398 p.
- DUMAZEDIER (Joffre) Vers une civilisation du loisir, Seuil,  
1962, 312 p.

- DUMONT (Fernand) L'Anthropologie en l'absence de l'homme  
PUF, 1981, 369 p.
- DURKHEIM (Emile) Les Règles de la méthode sociologique  
PUF, (1937), 22<sup>e</sup> édition 1986, 149 p.
- EBOBISSE (M. M.) La Place des chefs traditionnels dans le  
système politico-administratif camerounais  
L'exemple de l'Arrondissement de Yabassi.  
Mémoire-Licence en Droit public, Univer-  
sité de Yaoundé, 1976-77, 117 p.
- ELIADE (Mircea) Aspects du mythe, Gall. 1963, 249 p.  
Birth and rebirth, New-York, Harper and  
Row, 1963  
Le Sacré et le profane, Gall. 1955, 187 p.
- ERNY (Pierre) L'Enfant et son milieu en Afrique Noire,  
Payot, 1972, 310 p.
- ETIENVRE (J. P.) "Du jeu comme métaphore politique" in poé-  
tique", n° 56, Seuil, 1983
- FAGES (J. B.) Comprendre le structuralisme, Privat,  
1967, 127 p.
- FINK (Eugen) Le Jeu comme symbole du monde éd. de  
Minuit, 1966, 244 p.
- FOUCAULT (Michel) L'Archéologie du savoir, Paris, Gall.  
1969  
Les Mots et les choses (Archéologie des  
sciences humaines) Gall. 1966, 400 p.
- FRAISSE (Paul) Psychologie du temps, Paris, PUF, 1957,  
326 p.
- FRANQUEVILLE (André) Atlas régional Sud-Ouest 1, Orstom, 1971
- FREUD (Sigmund) Délire et rêves dans la Gradiva de Jensen  
Gallimard, 1949, 247 p.  
Introduction à la psychanalyse, Vienne,  
1917, trad. française non datée  
Le Rêve et son interprétation, Gallimard,  
1925, 118 p. (trad. de l'allemand par  
Hélène LEBERS).  
L'Interprétation des rêves, PUF, 1926  
1967, 573 p.  
Psychopathologie de la vie quotidienne  
Payot, 1922

- GHOMSI (Emmanuel) Enquête sur le pays Banen précolonial : guerre, pouvoir et société ; ISH/CREA, 1983, inédit
- GRAND JOUAN Les Jeux et l'esprit, Paris, Scarabée, 1963
- GREIMAS (A.J.) Du Sens (Essais sémiotiques), Seuil, 1970, 315 p.  
Sémiotique et sciences sociales Paris, Seuil, 1976, 217 p.
- GRIAULE (Marcel) Jeux dogons, Paris Institut d'Ethnologie, 1938, 292 p.  
Jeux et divertissements abyssins, Paris, Institut Leroux, 1935  
Méthode de l'ethnographie, Paris, PUF, 1957, 106 p.
- GROSNOWSKI (Daniel) "Le mythologique et le mytique dans un article d'Ici-Paris" in Recherches en Sciences des textes (hommage à Pierre ALBOUY), Grenoble, 1977, pp. 91-102
- GUITTON (Jean) Justification du temps, PUF, 1966, 124 p.
- GUSDORF (Georges) "L'esprit des jeux" in Jeux et Sports Gall. Pléiade, 1967, pp. 1157-1180
- GUTTON (P.) Le Jeu chez l'enfant, Larousse, 1973
- HEBGA (M.) Etudes sur la culture bantoue. Douala, Libermann, 1978, 100 p. ronéo
- HEIDEGGER Le Principe de la raison, Gall. 1962
- HENRIOT (Jacques) Le Jeu, PUF, 1969, 107 p.
- HIRN (Y.) Les Jeux d'enfants, trad. française non datée.
- HORNELL (J.) "The string games and tricks of Sierra Leone" in S.L. XIII
- HOUIS (Maurice) Anthropologie linguistique, PUF, 1971
- HUIZINGA (Johan) Homo Ludens (essai sur la fonction sociale du jeu), Paris, Gall. 1951, 342 p.
- JACCARD (Roland) (sous la direction de...) Histoire de la psychanalyse, tome 1, Hachette, 1982, 316 p.

- JAKOBSON (Roman) Essais de linguistique générale, Paris, Minuit, 1963, 26 p.
- JOUSSE (Marcel) L'Anthropologie du geste, Paris, Resma, 1969, 397 p.
- KAYSSER (Wolfgang) "Qui raconte le roman ?" in Poétique du récit, 1977, 183 p.
- KINDENGUE N'JOCK Kel'lam, fils d'Afrique, Paris, Alsatia, 1958, 263 p. (pp. 46-49)
- KRISTEVA (Julia) - Semeiotike, recherches pour une sémanalyse Seuil, 1969, 319 p.  
- La Traversée des signes, Seuil, 1975  
- Le Langage est inconnu (une initiation à la linguistique), Seuil, 1981, 330 p.
- LABURTHE TOLRA (ph.) (et René BUREAU) Initiation africaine, clé, 1971, 293 p.
- LABURTHE TOLRA (Ph.) Les Seigneurs de la forêt, Paris, Sorbonne, 1981
- LANFANT (M.F.) Les Théories du loisir, PUF, 1972
- LAPIERRE (J. W.) L'Analyse des systèmes politiques, PUF 1973, 276 p.
- LECOMTE (Jacques) "Jeux des animaux" in Jeux et Sports, Gall. 1967, pp. 19-48
- LEFROU (Jr.) Le Noir d'Afrique - Anthropologie et Raciologie, Paris, Payot, 1943, 429 p.
- LEIRIS (Michel) Cinq études d'ethnologie Paris Denoël 1969, 153 p.
- LEROI-GOURHAN (André) Le Geste et la parole, tome 2 Albin Miche 1964, 323 p.
- LEROI-GOURHAN (A.) et POIRIER (J.) Ethnologie de l'Union française, Paris, PUF, 1953, 477 p.
- LETOUZEY (René) "République Unie du Cameroun" in Atlas Jeune Afrique, 1979, pp. 20 et suivantes;
- LEVI-BRÜHL La Mentalité primitive, Paris, PUF, 1960
- LEVI-STRAUSS (Claude) La Pensée sauvage, Plon, 1962

- Anthropologie structurale, Plon, 1958
- L'Homme nu, Plon, 1971, 562 p.
- Race et Histoire, Paris, Gauthier/UNESCO ; 1961  
132 p.
  
- LEVY (F.) et  
SEGAUD (M.)      Anthropologie de l'espace, Centre POMPIDOU,  
1983, 346 p.
  
- LHOTE (J. M.)      Le Symbolisme des jeux, Paris, Berg Intern-  
tional, 1976, 350 p.
  
- LINNE  
- Systema naturae (extrait)  
- Philosophie botanique (extrait)
  
- LOEFFLER-DELACHAUX      Le Symbolisme des contes de fées, Paris,  
L'Arche, 1949, 248 p.
  
- LOHISSE (Jean)      La Communication tribale, Paris, Ed. univer-  
sitaire, 1974, 215 p.
  
- LOMBARD (Chantal)      "Le droit de jouer" in RPC n° 44, nov-déc.  
1979, pp. 77-78  
  
    Les Jouets des enfants Baoulé, Paris, Quatre  
    vents, 1978, 237 p.
  
- LOMBARD(Jacques)      "Autorités traditionnelles et pouvoirs euro-  
    péens en Afrique Noire" cf. EBOBISSE (Supra)
  
- LOUNG (J. F.)      "Les Pygmées de la forêt de Mill" in Cahiers  
    d'Outre-Mer, oct-déc. 1959
  
- LUCE (R.D.) et  
RAIFFA(H.)      Games and decisions - Introduction and cri-  
    tical survey, New-York - Hohn wiky, 1957
  
- MAKARIUS (Raoul et  
Laura)      Structuralisme ou ethnologie (pour une criti-  
    que radicale de l'anthropologie de Lévi-Straus)  
    Ed. Anthropos, 1973, 376 p.
  
- MALINOWSKI (B)      Trois essais sur la vie sociale des primitifs,  
    Paris, Payot, 1933, 183 p.
  
- MANGA-BEKOMBO      "De l'expérience de terrain à l'énoncé théo-  
    rique en Anthropologie" in RPC n° 59-60,  
    oct.-déc. 1982, pp. 19-21
  
- MAUSS (Marcel)      Sociologie et Anthropologie      Quadridge/PUF  
    (1950), 8è édition

- MAUSS et DURKHEIM "De quelques formes primitives de classification" in Essai de sociologie (pp. 162-230) Paris, Minuit, 1968, 254 p.
- MAX GUILMOT Les Initiés et les rites initiatiques en Egypte ancienne, Laffont, 1977, 266 p.
- MBONJI Les Jeux et leur fonction sociale en Afrique Noire : l'exemple des jeux duala. Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Université de Yaoundé, 1983, 448 p. ronéo.
- MBOUI (Joseph) Mbog Ljaa, le pays de la grotte ou le savoir social du peuple basaa. Thèse de 3<sup>e</sup> cycle Bordeaux, 1967, 385 p.
- Essai sur la vie domestique des basaa du Sud-Cameroun. Thèse de doctorat ès lettres, Bordeaux, 1971, 631 p.
- MEDNICK (S.A.) "The associative basis of the creative process" in Psychological Review, 1962, vol. 9, n° 3 pp. 220-232
- MERCIER (Paul) Histoire de l'anthropologie Paris, PUF, 1966
- MEUSSEN (A.E.) Bantu lexical (reconstructions) Musée royal de l'Afrique Centrale Tervuren, 1980, n° 27
- MIDDLETON (John) Tribes without rulers - studies in african segmentary systems - Introduction
- MIROGLIO (Abel) La Psychologie des peuples, PUF, 1965, 125p.
- MIZONI (Michel) "Les jeux stratégiques camerounais et leurs aspects mathématiques" in Annales de la Faculté des Sciences, 1971, n° 6, pp. 19-38
- MOUNIN (Georges) Introduction à la sémiologie, Paris, Minuit, 1970, 248 p.
- Clefs pour la sémantique, Seghers, 1972, 268 p.
- MUCHEMBLED (R.) Culture populaire et culture des élites Paris, Flammarion, 1978, 398 p.
- NDAKI MBOULET Contribution à la recherche d'un nouvel équilibre culturel au Cameroun ; le cas du sport et des jeux populaires. Thèse de 3<sup>e</sup> cycle, Paris XII, 1979-80, 161 p. ronéo.

- NGIJOL (Pierre) Les Merveilles africaines, les fils de Hitong; Thèse de Doctorat d'Etat ès-Lettres Yaoundé, CEPER, 1980, 2 vol.
- NSIMBI (M.B.) "Omweso, a game people play in Uganda" in Occasional paper n° 6 African studies center, California, Los Angeles, 1968
- NTEM (Daniel) Ngog-Lituba : mythe de l'origine de l'existence de l'homme basaa du Sud-Cameroun : Essai d'une anthropologie philosophique  
3è cycle, Université Jean Moulin, Lyon III, 1982-1983, 272 p.
- NYEMECK SINTAT NDJAP MAKON, Epopée Basaa (Bantu) du Sud-Cameroun. DES - Université de Yaoundé, 1973
- ORTIGUES (M.C. et E.) L'Oedipe africain, Paris, Plon, 1966
- PAQUES (Viviane) Les Peuples de l'Afrique, Paris, Bordas, 128 p.
- PAULME Denise (écrits pour) "Gens et paroles d'Afrique" in Cahiers d'Etudes Africaines, n° 73-76
- PELICIER (Y.) "L'échange et la culture" in Revue de la psychologie des peuples n° 2-3 sept. 1971, pp. 279-291
- PERETTI (André) Risques et chances de la vie collective Epi, Paris, 1972, 220 p.
- PIAGET (Jean) "La notion de structure" in La Pensée scientifique Mouton/UNESCO, 1978  
Le Jugement moral chez l'enfant, PUF, 1932
- POIRIER (Jean) Histoire de l'ethnologie, PUF, 1969, 127 p.
- POUJOL (G.) et LABOURIE (R.) Les Cultures populaires, Paris, Privat, 1979, 211 p.
- PRIETO (Luis J.) "La sémiologie" in Le langage (Encyclopédie de la pléiade), Gallimard, 1969, pp. 93-114
- PROPP (Vladimir) Morphologie du conte, Seuil, 1970

- PROST (A.) "Jeux et jouets" in Le monde noir n° 8-9, Présence Africaine
- RADIN (Paul) Le Monde de l'homme primitif, Payot, 1962, 334 p.
- RENAN (Ernest) L'Avenir de la science (Pensées de 1848) Paris, Calmann-levy, pp. 715-1151
- RICOEUR (Paul) Le Conflit des interprétations (essais d'herméneutique), Seuil, 1969, 503 p.  
De l'interprétation (essai sur Freud) Paris, Seuil, 1965, 534 p.
- ROUQUETTE (M. L.) La créativité; PUF, 1973, 124 p.
- RUFFLE De la biologie à la culture, Flammarion, 1976.
- RUYTINX (J.) La Morale bantoue et le problème de l'éducation morale au Congo, Bruxelles, 1959, Institut de Sociologie, 128 p.
- SAATY (T.L.) Mathematical models of arms control and disarmament New-York, John Wilay
- SAIVRE (Denise de) "Les jeux de la société, entretien avec Louis Jean CALVET" in RPC, n° 44 nov-déc. 1979, pp. 71-76
- SAPIR (Edward) L'Anthropologie, tome 2 : culture Ed. Minuit, 1967
- SARTRE (Jean Paul) Critique de la raison pure, Gallimard, 1960, tome 1
- SAUSSURE (F. de) Cours de linguistique générale, Payot, 1968
- SCHAFF (Adam) Introduction à la sémantique, Paris, Anthropos, 1968  
Langage et connaissance (trad. du polonais par Claire Brendel) Anthropos, 1969, 250 p.
- SCHILLER (F.) Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme. Paris, Aubier, 1943
- SMEDT (Marc de) et al. L'Esprit des jeux, Paris, Seghers, 1980, 330 p;

- SPERBER (Jan) Le Symbolisme en général, Paris, Hermann, 1974, 163 p.
- STUART MILL L'Utilitarisme, Garnier-Flammarion, 1968, 183 p.
- SWIDERSKI (S.) "Les Agents éducatifs traditionnels chez les Apindji" in Revue de Psychologie des peuples n° 2, 1966, pp. 194-220
- SYLLA (Assane) "Les obstacles épistémologiques à l'étude des cultures" IFAN, t. 41, série 6 ; n° 4, 1979, pp. 819-826
- TAPCHOM (Abel) Les Jeux camerounais de hasard et l'enseignement des mathématiques ; Lycée Technique de Douala, 11 p., ronéo, sans date
- TAYLOR (Carrie) Les langues de l'Arrondissement de Bokito (esquisse d'une enquête sociolinguistique) DGRST/SIL, fev. 1982.
- TEMPELS (R.P.) La Philosophie bantoue Présence Africaine, 1949, 128 p.
- TERRI R. SCRUGGS Phonological analysis of nomande language DGRST/ SIL, 1983, 83 p.
- TITI NWEL "Mbombok à la tête du lignage basaa" in Travaux et Documents de l'ISH, n° 23, 1978, 22 p. ronéo
- TODOROV (T.) "Introduction à la symbolique" in Poétique, Paris, 1972  
Symbolisme et interprétation, Paris, Seuil, 1978, 168 p.
- TOLIET (Marcel) Initiation sociologique à l'Afrique centrale, Anvers, Grasme, 1966, 90 p.
- TONDL (Zadislav) "Les signes" in La Pensée scientifique Mouton/UNESCO, 1978, pp. 92-112
- TOUSSAINT (B.) Qu'est-ce que la sémiologie ? Privat 1978, 172 p.
- TYLOR (E. B.) Primitive culture, London, 1871
- UMBERTO ECO L'Oeuvre ouverte, Seuil, 1965, 316 p.
- UNESCO "L'enfant et le jeu (Approches théoriques et applications pédagogiques) in Etudes et Documents, n° 34, UNESCO, 1979, 71 p.

- VALLOIS (Henri V.) "Le problème de l'hominisation" in Le Processus de l'Hominisation, CNRS, 1958
- VAN BULCK (E.) "Les langues bantoues" in Les langues du monde par Meillet et Chen, 1952, CNRS 1295 p.
- VEGLEN (Th.) Théorie de la classe de loisir, Gall. 1970, 278 p.
- VERNANT (J.P.) Mythe et pensée chez les Grecs ; Maspéro 1974, t. 2 146 p.
- VIEIRA DA SILVA Introduction à la théorie écologique Paris, Masson, 1979
- VINCENT-THOMAS (L.) Les Religions d'Afrique Noire Fayard, 1969
- VOROBYEV (N.N.) "Modern state of game theory", Nank, 1970 XX, 2
- "La théorie des jeux" in La Pensée scientifique Mouton/UNESCO, 1978, 274 p. pp. 233-246
- WINNICOTT (D.W.) Jeu et réalité (l'espace potentiel), Gallimard, 1975, 213 p. Préface de J. B. Pontalis)
- WONYU (Eugène) L'Histoire du Basaa du Cameroun, de l'Egypte des Pharaons à nos jours, 1971
- M'ban ou démocratie et pouvoir chez les basaa précoloniaux, 1984
- WUNENBURGER (J. J.) La fête, le jeu et le sacré, Paris, Delarge, 1977, 316 p.
- YUEN REN CHAO Langage et systèmes symboliques, Payot, 1970, 254 p.
- ZAHAN (Dominique) Religion spiritualité et pensée africaines, Payot, 1970, 244 p.
- ZUMTHOR (Paul) Introduction à la poésie orale Seuil, 1983, 263 p.

LISTE DES VILLAGES ENQUETES ET DES PRINCIPAUX  
INFORMATEURS

- 1 - BABETA - Beyud Pierre  
Pelem a mis Joseph  
Nga Gabriel
- 2 - BALAMBA/BOMBATO  
Massala Kihola  
Obiona Andoma  
Nogama Betine  
Amatagana Benengene  
Nsoga Nsoga  
Ologo Baloga
- 3 - BANN Eba Oto
- 4 - BANYOMEN Kasiek Thomas (Chef)  
Tchayo David  
Mantó Paul
- 5 - BEGUI Ondafe (Chef)  
Mbeg Michel (ancien chef, aveugle)  
Nebaya Moussa  
Ambo Jean (aveugle)  
Ngon Sylvestre
- 6 - BENI Moussa Amassoka (chef)  
Beyie Benoît  
Baboga Casimir
- 7 - BOBOG Put Put
- 8 - BOMBATO cf. Balamba
- 9 - BONEK Njoh Thomas (chef)  
Bandok Nge

- Belias Benoît  
Mabouang Asser  
Bouaye Etienne
- 10
- BOTBEA Imoma Bassong Simon  
Bassonog Mathias  
Bikitik François
- 11 - BUNYUNGULUK Mehiel Michel (chef)  
Kendi Thomas  
Ikoum Daniel  
Bokono Emmanuel  
Oloto Gabriel  
Mbikit Lucas
- 12 - DIBOUM Kolombang Sadrack (chef)  
Nkan Pierre  
Hen Isaac  
Boto Mbang Samuel  
Bonjo Joël
- 13 GUEBOBA Boade Badang Benoît (chef)  
Mpono Cosmas  
Muko Pierre
- 14 GUEFIGUE Bologo Aloumbe Antoine (chef)  
Onaena Bessigue Isidore  
Mamba Alphonse  
Ndeme Luc  
Moudio Adouge  
Assiene Mmamba Dieudonné  
Aloumbe Bohgo Jules
- 15 - ISSON NJE Legla Léon  
Yetna Massage Samuel
- 16 - TFOUNDOU Bakahenguini Louis (chef)  
Balaka Emote

- 17 - KAHN Biboum Luc
- 18 - KILKOTO Bemelingui Léon  
Kimetingue Maurice  
Balonga Nuoli  
Ateba Boniface  
Amama Jean  
Ebata Etienne  
Tabi Isidore
- 19 - LIBEL LINGOI Bassama Elie  
Ngwém Samuel  
Ngué Maa (chef)
- 20 - LIKUND BIAM Maput Bienvenu  
Batjég Pierre
- 21 - LOKNDENG Mukai Sedi Joseph (chef)  
Tax Abel  
Bakang Oton  
Ndewe Sadrack
- 22 - MAKAI Mbei Martin
- 23 - MAKOT Bidjem (chef)  
Djob Clément  
Ngué Richard  
Nyemb Jacques
- 24 - MANDJAB (par Edéa)  
Njôck Bannem Gilbert  
Kôlôl Muumbe Benoît  
Bannem Biten Benjamin

- 25 - MANDJAB (par Matomb)  
Lingôm Thomas  
Bakadal Bakadal
- 26 - MANGUENDA I Minlend mi Bot (Mbombog)
- 27 - MASSOK Mbeg Mbeg Jacques
- 28 - MATOMB Ndjip Ndebe (aède)  
Eonè Oscar
- 29 - MBANDA Ngan Héléés  
Mawo Edouard
- 30 - MBANG (Manguele) Ndok Kong Samuel  
Ntoumba Jacques  
Mbenga Mbang Raymond  
Dim Jean Pierre
- 31 - MBENGE Hagbe Simon Pierre
- 32 - MOSSE Kund Joseph  
Baleki Joseph  
Mulongo Otto  
Bekwit Jacques
- 33 - NDOKOHOK Banyamack Casimir (chef)  
Baïla Michel  
Ikoum Laman François  
Bekemekeme Bernard  
Moulahok Maurice
- 34 - NDOG BASSABEN Belombe Pierre (chef)  
Mutombo Elie  
Munif Mathieu  
Egnat Hiskia

- 35 - NDOKMEM NORD Hiondi François  
Ndjanga Raphaël  
Mpondo François  
Mufititi François
- 36 - NGONGA Nka Makok Laurent (chef)  
Pinda Ndoubha André  
Ntamack Bonjee Zachée  
Balep ba Mawo Paul
- 37 - NGUIBASSAL Mbôgôl Nnane (chef)
- 38 - NITOUKOU Banaken Etienne (chef)  
Basilekin David  
Botokoaken Josué  
Yit Simon  
Basilekin Boniface  
Bikoutekut Thomas
- 39 - NKAK ANZOK Ndjié Théodore  
Kouanga Marc
- 40 - NTULENG Masoo Richard
- 41 - NYAHOO Tjomb Philippe
- 42 - NYOKON Tiba Elie  
Mouatang Marc  
Anyampo Josué  
Kamanda Jean  
Embing Njikong Joseph
- 43 - NWAMB Gwém Jean  
Djob Salomon
- 44 - OMENG Nkatta Marc  
Mbong Robert

- 45 - OSSIMB Bobonguen Mesak (chef de canton)  
Mediem Louis Claude  
Oloumou Pierre  
Bassomo Daniel  
Wanyaka Pierre Gaspard
- 46 - PENDJOCK Yitngaï Noé  
Nemb Amos
- 47 - SI PANDANG Ihan Oscar
- 48 - SONG MBOM Bihep Joseph
- 49 - SONG MBONG Ngué Biyiha Jean (chef de canton)  
Misamhe David  
Mbombe Michel  
Yém Joseph  
Mbabi Nicolas  
Matip Vincent
- 50 - SOKELE Loona  
Bimaï Pierre  
Hiong Joseph
- 51 - TCHEKOS Mehiel Jean  
Ondo Charles  
Onobiono Oyong Simon  
Otok Abraham  
Banaken Jean Prosper  
Bolomite Lucas  
Mounyol Jules  
Belong Ekom David
- 52 - TOBANYE Ekwei Martin (chef)

- 53 - YABASSI                      Bang Jean  
   Nyambi Moussi René  
   Mabom Zachée  
   Nkom Joseph  
   Manyombe François  
   Nsia Benga Richard (chef Banyas)  
   Benga Dingun Paul (chef de canton)
- 54 - YANGBEN                      Emegoe Gabriel  
   Betibikie André  
   Elumu André
- 55 - YOI                              Mintoge mi Somb Hiloba
- 56 - YORO<sup>(+)</sup>                      Bologo Frédéric (chef)  
   Bidala Jean  
   Odili Grégoire  
   Bonyomo Pierre  
   Makela Joseph

---

(+) Au total - Cinquante six (56) villages, cent soixante dix-sept (177) informateurs principaux répartis sur seize (16) groupes ou sous-groupes ethniques du Cameroun.

<u>SCHEMA</u> I -	p. 77	Migrations présumées des NYOKON (Traditions orales)
II -	p. 115	Esquisse de la rosace du pouvoir dans les sociétés égalitaires
III -	p. 465	L'itinéraire du pèlerin
IV -	p. 473	Du Cantelude
V -	p. 569	Comparaison du cône (pouvoir vertical) et de la rosace (pouvoir horizontal)
<u>TABLEAU</u> I -	p. 39	Les pactes domestiques
II -	p. 292	Occurrences illusoire des jeux
III -	p. 300	Classement des jeux par ordre décroissant d'occurrence et d'extension
IV -	p. 381	Désignation des "Jeux" et "danses" chez quelques Bantous du Centre
VI -	p. 386	Items du champ sémantique des jeux
VII	p. 388	Etude du proto
VIII	p. 390	Comment lire le tableau IX des valeurs de ressemblance
IX -	p. 392	Valeurs de ressemblance
X -	p. 396	La Matrice de ressemblance
XI -	p. 397	Graphique dit du voisin le plus proche
XII -	p.	Les Synonymies ludologiques
XIII	p. 403	Classement des extensions des jeux par ordre décroissant

- XIV - p. 407 Les Paramètres formels  
XV - p. 436 Des nombres  
XVI - p. 505 Les Personnages de représentation

CODESRIA - BIBLIOTHEQUE

TABLE DES MATIERES

AVANT PROPOS

. Nos recherches à l'Institut des Sciences Humaines.....	I
. Le sujet : choix et justification .....	
: Remerciements.....	

INTRODUCTION

A - PEUT-ON DEFINIR LE JEU ? .....	1
B - LA PROBLEMATIQUE DU JEU AFRICAIN .....	10
C - ELEMENTS METHODOLOGIQUES .....	13
D - PRELUDES : TOURS ET PACTES DOMESTIQUES ..	26

PREMIERE PARTIE

LES DONNEES : COLLECTE ET DESCRIPTION

<u>CHAPITRE I</u> - DES "BANTOUS DU CENTRE" .....	49
A - SITUATION ET MILIEU GEOGRAPHIQUES .....	50
B - LES COMPOSANTES ETHNIQUES .....	53
C - L'HISTOIRE DU PEUPEMENT PAR LES TRADITIONS ORALES .....	57
D - QUELQUES INDICES SOCIAUX (LANGUES, ECONOMIE, STRUCTURES SOCIO-POLITIQUES).....	101
<u>CHAPITRE II</u> ETUDE DESCRIPTIVE DES JEUX .....	118
A - DESCRIPTION DE 48 ITEMS LUDIQUES.....	119

<u>CONCLUSION PARTIELLE</u> .....	8
-----------------------------------	---

DEUXIEME PARTIE

ETUDE COMPAREE

<u>CHAPITRE III</u> - LUDOLOGIE : QUELQUES APPROCHES THEORIQUES. ....	301
A - L'APPROCHE MATHEMATIQUE DES JEUX.....	302
B - L'APPROCHE UTILITARISTE .....	305
C - L'APPROCHE PSYCHOLOGISTE .....	317
D - L'APPROCHE STRUCTURALISTE DES JEUX .....	320

<u>CHAPITRE</u>	IV - LUDOLOGIE ET TAXINOMIES .....	337
	A - DE LA CLASSIFICATION .....	337
	B - LA QUERELLE DES CLASSIFICATIONS .....	339
	C - ROGER CAILLOIS : UNE TAXINOMIE CONTRO- VERSEE .....	348
<u>CHAPITRE</u>	V - LES JEUX BANTOUS : ESSAI DE COMPARAISON ET D'ANALYSE FORMELLES.....	380
	A - DE LA PARENTE LEXICALE CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE .....	380
	B - COMPARAISON LEXICO-STRUCTURELLE.....	399
	a) Les synonymies ludologiques .....	399
	b) Les paramètres formels des jeux ....	407
	c) Les similarités performanciennes ....	417
<u>CHAPITRE</u>	VI - L'ESTHETIQUE DES JEUX BANTOUS .....	428
	A - LA QUESTION DE L'ESTHETIQUE DANS LE JEU.	428
	B - FORMES ET MANIFESTATIONS DU BEAU LU- DIQUE .....	431
	a) Lignes et tracés.....	432
	b) L'esthétique des nombres et des rythmes.	434
	c) Le chant et le jeu .....	444
	d) La langue des jeux .....	450
<u>CHAPITRE</u>	VII - DE LA CREATIVITE DANS LES JEUX BANTOUS .....	458
	A - LE JEU : CREATION COLLECTIVE OU CREATION CO- LECTIVISEE ? .....	458
	B - LE CANTELUDE : UNE ILLUSTRATION DU PRIN- CIPE DE CREATIVITE CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE .....	462
	a) La rengaine et la formule solo.....	463
	b) La formule dialoguée.....	465
	c) Le chant alterné .....	468
<u>CONCLUSION</u>	<u>PARTIELLE</u> .....	475

TROISIEME PARTIE

ETUDE SEMANALYTIQUE DES JEUX BANTOUS.....	478
<u>CHAPITRE VIII</u> - LA SEMANALYSE : UNE METHODE .....	479
A - SEMANALYSE = SEMIOLOGIE + PSYCHANALYSE THEORIQUE .....	479
B - L'APPORT DE LA PSYCHANALYSE EN LUDO- LOGIE .....	481
C - LA SEMIOLOGIE ET SES APPORTS EVEN- TUELS EN LUDOLOGIE .....	486
<u>CHAPITRE IX</u> - SEMANALYSE ET LUDOLOGIE EN AFRIQUE.....	490
A - LE SIGNE DANS LA CULTURE AFRICAINE ..	490
B - LE JEU BANTOU : UN SIGNE ? .....	494
C - LE RISQUE SEMIOLOGIQUE SE JUSTIFIE- T-IL EN LUDOLOGIE ? .....	499
<u>CHAPITRE X</u> - LES SIGNES DU JEU CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE .....	502
A - LES PERSONNAGES DU JEU .....	503
a) Les personnages de présence.....	503
b) Les personnages de représentation.	
B - LES SUPPORTS LUDIQUES .....	505
C - LES ACTANTS CULTURELS .....	519
<u>CHAPITRE XI</u> - LES JEUX BANTOUS : QUELLE HERMENEUTIQUE ?	524
A - DE PAUL RICOEUR A MICHEL FOUCAULT.....	524
B - L'HERMENEUTIQUE DU JEU AFRICAIN : UNE POETIQUE .....	530
C - UN ESSAI D'APPLICATION : LISUK LISUK	535
a) Sources sociales des figures et tracés du jeu	536
b) L'origine socio-culturelle des per- sonnages .....	537
c) L'inspiration sociale du sacré dans Lisuk Lisuk .....	544
<u>CHAPITRE XII</u> - LES JEUX BANTOUS COMME DISCOURS ANTHROPO- LOGIQUE .....	551
A - LES JEUX ET LA VIE DOMESTIQUE .....	551
B - STRUCTURES DU JEU ET STRUCTURES DU POU- VOIR CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE .....	556

C - LE JEU ET LE SACRE CHEZ LES BANTOUS DU CENTRE .....	578
D - LE COGITO LUDOLOGIQUE OU LA VOCATION COMMUNAUTAIRE DES BANTOUS DU CENTRE..	587
<u>CONCLUSION PARTIELLE</u> .....	594
<u>CONCLUSION GENERALE</u>	
. Les Bantous du Centre : isoludisme et homogénéité culturelle .....	597
. Théories et taxinomies en ludologie ou Caillois revisité .....	599
. La question esthétique était fondamentale .....	601
. Les jeux traditionnels, culture et loisirs .....	603
. La tentation pédagogique confirme l'hypothèse esthétique .....	605
<u>NOTES</u> .....	608
<u>BIBLIOGRAPHIE</u> .....	627
<u>CARTE</u> .....	
<u>LISTE DES VILLAGES ET DES INFORMATEURS</u> .....	641
<u>ANNEXES</u> .....	
<u>TABLE DES MATIERES</u> .....	