RétJè

REVUE DE LA SOCIÉTÉ IVOIRIENNE DE TRANSHUMANISME

ISSN : 3008-0835
ISSN IMPRIMÉ : 3106-4906
WWW.REVUE-RETFE.NET

Numéro 4,
Décembre 2025

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

REFERENCEMENTS ET INDEXATIONS

https://sjifactor.com/passport.php?id=24258

https://reseau-mirabel.info/revue/22096/Rete-Revue-de-la-Societe-ivoirienne-de-transhumanisme

https://aurehal.archives-ouvertes.fr/journal/read/id/1025614

https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3008-0835

https://portal.issn.org/resource/ISSN/3008-0835

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

DIRECTION

ADMINISTRATION

- Directeur de Publication : GUÉBO Josué Yoroba
- Rédacteur en Chef : AKA Pancrace

COMITÉ SCIENTIFIQUE

1. YAPI Ayenon Ignace, Professeur (Epistémologie), Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire), Président de la Société Ivoirienne de Bioéthique d'Epistémologie et de Logique (Côte d'Ivoire)
2. GADEGBEKU Samuel, Professeur (Médecine), Académie des sciences des arts, des cultures d'Afrique et des Diasporas Africaines (ASCAD)
3. FELTZ Bernard, Professeur (Philosophie des sciences et sociétés), Université de Louvain-La-Neuve (Belgique)
4. GADJI Yao Abraham, Professeur (Droit de l'environnement), Université Felix Houphouët-Boigny, (Côte d'Ivoire)
5. TAKO Antoine, Professeur (Neuropsychologie), Université Felix Houphouët-Boigny, (Côte d'Ivoire)
6. KENMOGNE Emile, Professeur (Philosophie pratique), Université de Yaoundé
7. NGUESSAN Depry Antoine, Professeur (Epistémologie), Université Félix Houphouët-Boigny, (Côte d'Ivoire)
8. TANOH Jean Gobert, Professeur (Métaphysique), Université Alassane Ouattara (Côte d'Ivoire)
9. FOGOU Anatole, Professeur (Bioéthique), Université de Maroua (Cameroun)
10. GADOU Dakouri, Maître de Conférences (Sociologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
11. SEKA Georges Kouassi, Maître de Conférences (Epistémologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
12. YAPO Sévérin Maître de Conférences (Phénoménologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
13. GAHÉ GOHOUN Cynthia, Maître de Conférences (Philosophie Morale), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
14. GUÉBO Josué Yoroba, Maître de Conférences (Epistémologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)

COMITÉ DE LECTURE

1. YAPO Sévérin Maître de Conférences (Phénoménologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
2. GAHÉ GOHOUN Cynthia Maître de Conférences (Philosophie Morale), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)
3. GUÉBO Josué Yoroba, Maître de Conférences (Epistémologie), Université Félix Houphouët-Boigny (Côte d'Ivoire)

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

PROTOCOLE DE REDACTION

Pour la Revue rɛ́tʃɛ̀, se conformer aux exigences rédactionnelles suivantes :

Titre

Titre clair et concis (entre 12 et 15 mots). Le titre centré, est écrit en gras, taille 14.

Mention de l'auteur

Après le titre de l'article et 2 interlignes, alignée à gauche, comportant : Prénom, NOM (en gras, sur la première ligne), Nom de l'institution (en italique, sur la deuxième ligne), e-mail de l'auteur ou du premier auteur (sur la troisième ligne). L'ensemble en taille 10.

Résumé

Un résumé en français et en anglais ou dans la langue officielle du pays de l'institution d'attache de l'auteur. N'excédant pas 250 mots, il se limite à une brève description du problème étudié et aux principaux objectifs atteints ou à atteindre. Il présente à grands traits sa méthodologie. Il fait un sommaire des résultats et énonce ses conclusions principales.

Mots-clés – Se limiter à 3 mots minimum et 5 mots maxi. Les mots-clés sont indiqués en français et en anglais.

NB : Le résumé est rédigé en italique, taille 10. Les mots-clés sont écrits en minuscules et séparés par une virgule. L'ensemble (titre + auteur+ résumé (français et anglais) + mots-clés) doit tenir sur une page.

Bibliographie – Elle reprend tous les livres et articles qui ont été cités dans le corps de son texte.

Recommandations de pagination

Marges : haut 2 cm, bas 2 cm, gauche 2 cm, droite 2 cm.

Style et volume : Bell MT, taille 14 pour le titre de l'article et pour le reste du texte Garamond taille 12 (sauf pour le résumé, les mots-clés et la bibliographie qui ont la taille 10), interligne 1,5 ; sans espace avant ou après. Le texte ne doit pas dépasser 12 pages (minimum de 8 pages & maximum de 12pages). Le titre de l'article, l'introduction, les sous-titres principaux, la conclusion et la bibliographie sont précédés par deux interlignes et les autres titres/paragraphes par une seule interligne.

Titres et articulations du texte : Le titre de l'article est en gras, aligné au centre. Les autres titres sont justifiés ; leur numérotation doit être claire et ne pas dépasser 3 niveaux (exemple : 1. – 1.1. – 1.1.1.). Il ne faut pas utiliser des majuscules pour les titres, sous-titres, introduction, conclusion, bibliographie.

Notes et citations – Les citations sont reprises entre guillemets, en caractère normal. Les mots étrangers sont mis en italique. Le nom de l'auteur et les pages de l'ouvrage d'où cette citation a été extraite, doivent être précisés à la suite de la citation. Exemple : (Cékoré, 2003 :10) NB : Les notes de bas de page sont à éviter.

Tableaux, schémas, figures – Ils sont à numéroter, doivent comporter un titre en italique, au-

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

dessus du tableau/schéma. Ils sont alignés au centre. La source est placée en dessous du tableau/schéma/figure, alignée au centre, taille 10.

Présentation des références bibliographiques :

Dans le texte : les références des citations apparaissent entre parenthèses avec le nom de l'auteur et l'année de parution ainsi que les pages. Exemple : (Akakpo, 2010 : 15). Dans le cas d'un nombre d'auteurs supérieur à 2, la mention et al. en italique est notée après le nom du premier auteur. En cas de deux références avec le ême auteur et la même année de parution, leur différenciation se fera par une lettre qui figure aussi dans la bibliographie (a, b, c, …)

A la fin du texte : Elle reprend tous les livres et articles qui ont été cités effectivement dans le texte.

Pour un article : le Nom de l'auteur et son prénom sont suivis de l'année de la publication entre parenthèses, du titre de l'article entre guillemets, le nom de la Revue en italique, du numéro du volume, du numéro du périodique dans le volume et des pages. Lorsque le périodique est en anglais, les mêmes normes sont à utiliser avec toutefois les mots qui commencent par une majuscule.

Exemple : LAMOUROUX Sophie (2001), « La codification ou la démocratisation du droit », Revue française de droit constitutionnel, n° 48, 801-824

Pour les ouvrages : on note le Nom et le prénom de l'auteur suivis de l'année de publication entre parenthèses, du titre de l'ouvrage en italique, du lieu de publication et la maison d'édition.

Exemple : GUEBO Josué (2020), Réflexions sur le transhumanisme. L'intersubjectivité et l'écosophie, Paris, L'Harmattan.

Pour les extraits d'ouvrages : le Nom de l'auteur et le prénom, suivi de l'année de publication entre parenthèses, le titre du chapitre entre guillemets, le titre du livre en italique, le lieu de publication, le numéro du volume, le prénom et le nom des responsables de l'édition, le nom de la société d'édition, et les numéros des pages concernées.

Pour les thèses ou mémoires : NOM, Prénom (s) de l'auteur Année de publication. Zone titre. Thèse de doctorat, Ville, Université.

Exemple : KONE Odanhan Moussa (2022), Les enjeux géopolitiques et géoéconomiques internationaux du conflit du Sahara-Occidental, Thèse de doctorat, Bouaké, Université Alassane Ouattara.

Pour les actes de colloques : les références sont traitées comme les extraits d'ouvrages avec notamment l'intitulé du colloque mis en italique. Si les actes de colloques sont sur CD ROM, indiquer : les actes sur CD ROM à la place du numéro des pages.

Pour les papiers disponibles sur l'Internet : le nom de l'auteur, le prénom, l'année de la publication entre parenthèses, le titre du papier entre guillemets, l'adresse Internet à laquelle il est disponible et la date du dernier accès.

Exemple : SEVESTRE Marc (2022), « Intelligence Artificielle : Démiurge ou Démon ? »https://www.linkedin.com/pulse/intelligence-artificielle-d%C3%A9miurge-ou-d%C3%A9monmarcsevestre/?originalSubdomain=fr consulté le 25 mars 2021.

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

ÉDITO, Décembre 2025

Ce numéro libre de **Rɛ́tƒɛ**, édition de décembre 2025, rassemble des contributions qui, à travers une pluralité de disciplines — sciences sociales, sciences de l'éducation, philosophie, anthropologie et climatologie — les auteurs interrogent les tensions, les mutations et les potentialités traversant nos sociétés.

Ces travaux sont ancrés dans des terrains et portent la volonté de comprendre les dynamiques structurant la vie sociale, institutionnelle et environnementale, afin d'éclairer les enjeux de justice, de dignité et de transformation sociale.

Ainsi, **DJÈ Amenan Cécile**, dans *Modèles de réussite, communication et choix d'orientation chez les nouveaux bacheliers de Côte d'Ivoire*, met en lumière les déterminants sociaux et communicationnels de l'orientation post-baccalauréat, un enjeu central pour les politiques éducatives et l'égalité des chances.

Pour sa part**, YAO Kouakou Albert**, avec *Gouverner la santé en captivité : enjeux d'accès différencié aux soins pour les populations clés et vulnérables en milieu carcéral ivoirien*, dévoile les mécanismes institutionnels, symboliques et politiques qui conditionnent la santé en prison, interrogeant avec acuité l'effectivité des droits fondamentaux en situation d'enfermement.

Dans *Crises politiques et économiques au XXIe siècle : l'esclavage par ascendance ou la survie des identités dans la région des « trois frontières »*, **Daouda Diop et Awa Yombé Yade** revisitent un héritage historique douloureux structurant les trajectoires identitaires, sociales et politiques dans l'espace sahélien, entre résilience, marginalisation et luttes pour la reconnaissance.

Avec *Dynamiques climatiques et aléas naturels à Korhogo : une analyse des instabilités du milieu*, **Seydou Kadodjomon Soro et Gbamain Eric Gogoua** proposent une lecture fine des variations climatiques et des risques naturels, apportant des éléments précieux pour la compréhension et la gestion des vulnérabilités environnementales.

La contribution philosophique de **Boué-Bi Bénie Firmin Dominique**, *L'éducation à l'excellence dans La République de Platon : fondements philosophiques, élitisme éducatif et enjeux politiques*, offre quant à elle une réflexion de grande portée théorique. En revisitant la paideia platonicienne, l'auteur analyse les rapports entre excellence, sélection des élites et justice politique, tout en interrogeant l'actualité de ce modèle éducatif à l'aune des débats contemporains sur la méritocratie, l'égalité des chances et la responsabilité civique.

Dans *Pratiques ludiques et paix : pour une résolution de la crise du sujet*, **N'dri Yao Hugues Sarah** explore le pouvoir symbolique du jeu et son potentiel de pacification, ouvrant une réflexion originale sur la construction du sujet, la médiation sociale et la cohésion communautaire.

Enfin, dans *Analyse didactique des pratiques évaluatives des enseignants de l'école primaire de Côte d'Ivoire en mathématiques*, **Koffi Pierre Kouamé et Camille Honvo** interrogent avec finesse les pratiques d'évaluation au primaire, mettant en évidence les défis didactiques quotidiens et la nécessité d'ajustements pédagogiques adaptés aux réalités du terrain.

En réunissant ces contributions, **Rɛ́tƒɛ** confirme son projet d'être un espace de circulation des savoirs et de valorisation de la recherche. Le présent numéro illustre la vitalité d'une pensée plurielle, attentive aux réalités empiriques et résolument engagée dans la transformation sociale.

Vifs remerciements aux auteurs, évaluateurs, mais aussi au comité scientifique et à l'équipe éditoriale pour leur dévouement constant. Puisse ce numéro nourrir les débats, soutenir la recherche en inspirant de nouvelles perspectives.

Bonne lecture.

Josué GUEBO
Directeur de publication – *Revue Rɛ́tƒɛ*

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

SOMMAIRE

1. **Amenan Cécile DJÈ :** Modèles de réussite, communication et choix d'orientation chez les nouveaux bacheliers de côte d'ivoire……...…[**8-22**]

2. **Daouda DIOP, Awa Yombé YADE :** crises politiques et économiques au XXIe siècle : l'esclavage par ascendance ou la survie des identités dans la région des « trois frontières »…..[**23-34**]

3. **Kadodjomon Seydou SORO, Gbamain Eric GOGOUA** : Dynamiques climatiques et aléas naturels à Korhogo : une analyse des instabilités du milieu……..……...[**35-47**]

4. **Koffi Pierre KOUAMÉ, Camille HONVO :** Analyse didactique des pratiques évaluatives des enseignants de l'école primaire de Côte d'ivoire en mathématiques…….……..…..[**48-61**]

5. **Kouakou Albert YAO :** Gouverner la santé en captivité : enjeux d'accès différencié aux soins pour les populations clés et vulnérables en milieu carcéral ivoirien……...…...[**62-74**]

6. **N'dri Yao Hugues SARAH :** Pratiques ludiques et paix : pour une résolution de la crise du Sujet……...…...…….[**75-84**]

7. **Benie Firmin Dominique BOUE-BI:** L'éducation à l'excellence dans *La République* de Platon : fondements philosophiques, élitisme éducatif et enjeux politiques……...……..[**85-99**]

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

PRATIQUES LUDIQUES ET PAIX : POUR UNE RÉSOLUTION DE LA CRISE DU SUJET

N'dri Yao Hugues SARAH
Département de philosophie
Université Félix Houphouët-Boigny
sarahugues250@yahoo.fr

Résumé

La ludistique est une théorie du jeu qui a pour fondateur l'ethnosociologue Barthélémy Krou Comoé. Elle consiste essentiellement en une étude des faits ludiques, c'est-à-dire jeux et fêtes, en vue de saisir leur rationalité et leur portée sociologique. À se référer à cette théorie, qui tend à s'imposer aujourd'hui en discipline, le ludique pourrait être investi en tant que moyen de pacification des rapports sociaux. Les pratiques ludiques dans les sociétés contribueraient à renforcer en celles-ci la résilience et la démocratie qui sont des gages de paix. À travers cette communication notre objectif principal est de montrer que les jeux en tant que pratiques sociales, facteurs de résilience et de démocratisation, contribuent à la paix. En vue d'atteindre cet objectif, nous avons opté pour une méthodologie historico-analytique. Le résultat envisagé est de l'ordre d'une vision des jeux en tant que pratiques sociales participatives d'apaisement des tensions sociales et de la paix dans nos sociétés

Mots clés : ludique, ludistique, résilience, démocratie, paix

Abstract: Ludistics is a theory of play founded by ethnosociologist Barthélémy Krou Comoé. It is essentially a study of playful events, i.e. games and festivals, with a view to understanding their rationality and sociological significance. According to this theory, which is currently gaining ground as a discipline, playfulness could be invested as a means of pacifying social relations. Playful practices in societies would help to strengthen resilience and democracy, which are guarantees of peace. Our main objective in this paper is to show that games as social practices, factors of resilience and democratisation, contribute to peace. In order to achieve this objective, we have opted for a historical-analytical methodology. The envisaged result is a vision of games as participatory social practices for easing social tensions and promoting peace in our societies.

Key words: games, ludistics, resilience, democracy, peace

Introduction

Aujourd'hui, notre monde est confronté à des défis complexes et interdépendants qui fragilisent des communautés en créant des fractures sociales et culturelles. Ici, des crises post-électorales et des actes terroristes généralisés. Là-bas, des violences électorales et les conflits fonciers, armés, sociaux dont les facteurs prédominants sont en partie liés aux différences ethniques/religieuses, aux inégalités et à la pauvreté. Ces constats sont des indices révélateurs de la régression de nos rapports aux jeux, aux pratiques ludiques. Ils sont une expression symptomatique d'une crise ontologique de l'homme en tant qu'homo-ludus (homme-joueur), d'un sujet en crise de lui-même. Pourtant, les pratiques ludiques perçues souvent comme des activités futiles, puériles, possèdent un potentiel considérable pour le développement cognitif, émotionnel et social. Il est temps de réévaluer le potentiel du jeu en tant qu'outil pour promouvoir la paix et de la justice. Dès lors, les pratiques ludiques dans les sociétés ne contribueraient-elle pas à renforcer

dans nos sociétés la résilience et la démocratie qui sont des gages de paix ? A ce problème posé, cet article souligne l'idée selon laquelle, les pratiques ludiques, contribuent de façon significative à la paix en renforçant la résilience et la démocratie. Pour ce faire, la démarche adoptée se veut historico-analytique, examinant quelques textes fondateurs et des exemples concrets de jeux traditionnels ou applications contemporaines.

En ce sens, notre objectif principal est de montrer que les jeux en tant que pratiques sociales, facteurs de résilience et de démocratisation, contribuent à la paix. Les objectifs secondaires sont, dans un premier temps, mettre en évidence la crise du sujet et la nécessité du ludique. Ensuite, montrer l'appréhension de la ludistique en tant que théorie explicative des mondes ludiques comme médiatrice de l'apport du jeu à l'idée de paix. Aussi, faut-il indiquer que les pratiques ludiques sont des vecteurs de démocratisation et de paix. Enfin, porter une réflexion sur les perspectives et les défis de l'avenir des pratiques ludiques.

1- Cadre théorique et méthodologie

1.1 Cadre théorique

La ludistique est une théorie élaborée par Barthélémy Krou Comoé se définit comme une théorie explicative des faits de jeux. Elle est l'étude systématique des phénomènes ludiques dans tous ses composants. Elle peut se saisir en deux pôles complémentaires.

L'ergonome (du grec *ergon*, travail) domaine des activités sérieuses, productives, génératrices de socui (travail, obligations).

Le ludinome (du latin *ludus* domaine du jeu, caractérisé par une temporalité libérée du souci (*aladje*). Ces deux sphères ne sont étanches ; un espace **permissif** permet le passage de l'une à l'autre. La ludistique affirme que toute activité sociale peut être analyser à travers ce prisme, y compris les activités les sérieuses. Le jeu y apparait non comme un divertissement marginal, mais comme une dimension fondamentale de l'agir humain, capable de canaliser les relations sociales.

1.2 Méthodologie

D'abord, en partant d'une définition, la méthodologie historico-analytique combine deux méthodes : d'une part, il y a la méthode historique. Celle-ci prend en compte une historicité des du jeu par rapport à l'évolution de l'humanité et son devenir. « Elle est la méthode employée pour constituer l'histoire ; elle sert à déterminer scientifiquement les faits historiques, puis à les grouper en un système scientifique » (Charles Seignobos 1909, p. 322). À partir de cette définition, nous entendons concevoir l'histoire dans son aspect formel. En ce sens, le but de la méthode historique consiste à rendre compte

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

des faits historiques. Étant donné que la question du jeu et de la ludistique s'inscrivent dans le domaine des faits socio-anthropologiques, notre but à nous vise à partir de la méthode historique, à faire un historique du ludique en partant de l'origine et de l'histoire de la notion du ludique au travers de la ludistique. Ajoutée à la méthode historique, la méthode analytique a pour fondement l'analyse. Il s'agit de procéder à la décomposition des différents constituants d'un ensemble, d'un tout, en vue d'en saisir leurs spécificités et en tirer des éléments concluants. La méthode analytique selon A. Omar « consiste à décomposer l'objet d'étude en allant du plus complexe au plus simple. Cette méthode recherche le plus petit composant possible, l'unité de base des phénomènes » (1992, p. 23). En effet, elle cherche à comprendre l'objet d'étude ou le concept dans sa forme élémentaire tout en le décortiquant. Par-là, cette méthode permet de retrouver le noyau du concept afin de déterminer ses entremises avec d'autres concepts.

Ensuite, **l'étude de cas empiriques** qui met en évidence des faits de jeux tirés de la traditions africaines (Awalé, Abbia, N'dolo…) et autres applications contemporaines qui nous servirons de compréhension en l'occurrence des jeux numériques.

Enfin, **une démarche comparative** qui vise mettre en évidence à travers ces exemples ou modèles des constantes sur les rôles et les capacités pacificatrices du jeu. L'approche comparative permet d'articuler théorie et pratique pour évaluer le potentiel des faits ludiques dans la transformation des conflits.

2. La crise du sujet et la nécessité du ludique

2.1- Entre violence ontologique et fragmentation sociale : la crise du sujet

Individualisme, fragmentation et pertes identitaires, angoisses permanentes, conflits fonciers et armés, violences inter-ethniques, libertés d'expressions etc, pour ne citer que ceux-là, sont quelques causes révélatrices d'une double crise de l'homme. D'abord, l'homme, ce sujet pensant, est lui-même la cause de sa propre crise, dans son rapport à l'autre. Car, il possède en lui les arrhes de la violence. En référence à Sigmund Freud pour lequel, « il n'est point cet être débonnaire (…) Mais un être qui porte au compte de ses données instinctives une bonne somme d'agressivité » (2010, p. 64). En d'autres termes, il révèle la nature violente de l'homme comme source de conflits. Mais, il n'en est pas le seul. Ailleurs, Hegel attire notre attention sur la mort de l'autre comme affirmation de la conscience de soi. Ce processus dialectique des conflits des consciences est aussi une lutte pour la reconnaissance de l'autre. Car « toute conscience poursuit la mort de l'autre » (1941, p. 155). La mort de l'autre comme désir irrépréhensible vers la négation de l'autre faisant un dominant et un dominé est l'expression de ce mal-être. Ici, il faut appréhender l'humain loin d'être doué de conscience mais l'homme en tant que sujet à un mal-être. Ce mal-être donne de voir le sujet comme un être malade, enfermé dans le carcan de la violence, cette violence originelle à laquelle incessamment et constamment il est enclin. Raison pour laquelle, selon R.

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

Girard cité par F. Chirpaz (2005, p.58), « la violence est à la fois l'instrument, l'objet et le sujet universel de tous les désirs ». En effet, l'usage de la violence dans toutes les sociétés montre son universalité. Aucune société humaine ne peut se dissocier de la violence. Par conséquent, la communauté n'est point épargnée. « Elle est partout dans l'espace social » (idem). Il semble même qu'en tant qu'espace social, elle est l'espace qui fait montre du réel de la violence. Ainsi, la peur ressentie chez l'homme du retour à la violence, surtout dans les liens de fraternité entre les hommes est explicite au point où l'homme ne peut se sentir en paix avec l'autre. Ainsi, l'idée de crise du sujet n'est pas ex nihilo, elle est une crise avant tout ontologique et sociale. Aussi, faisons-nous état des conséquences de cette crise sur les individus et les sociétés : guerres civiles, religieuses, terrorismes, coups d'état et coups d'éclat, la fragilisation de la paix dans le monde, la consumation et la déchéance de l'être humain et son espèce, etc. Les méthodes traditionnelles de résolution de conflits ne suffisent-elles plus ? Devant l'insuffisance voire l'échec à maintenir la paix par plusieurs approches traditionnelles (négociations et médiations, transitions politiques intransitives…), les nouvelles exigences posées par la complexité des enjeux socio-politiques et culturelles contemporains s'imposent à nous en tendant le jeu vers l'une des choses les plus élémentaires : une activité banalisante, futile en apparence, essentielle. Cependant, contrairement aux animaux qui garde leur capacité à jouer, le jeu reste une activité existentielle que l'être humain aurait perdu au cours de son évolution. L'homme n'est plus ce joueur heureux et libre ; libre parce que capable de jouer pour la paix et en paix. Il lui faut réorganiser son monde en tenant compte d'autres paradigmes. En quoi la ludistique ; cette théorie du jeu, peut-elle être une alternative ou un complément aux approches traditionnelles ? Pour répondre à cette préoccupation, il est nécessaire de saisir et d'appréhender ce qu'est le jeu et la façon dont il est appréhendé par cette dernière.

2.2- De la ludistique au potentiel du jeu comme représentation théâtrale de la vie sociale

La ludistique est une théorie du jeu conçu par B. Krou Comoé. Pour lui, à l'instar de l'évolution des théories élaborées par les *games studies*[1], de la ludologie, le jeu au stade primaire, est considéré comme une activité sans incident sur le réel. De la sorte, son activité seulement conférée aux animaux et aux enfants sera envisagée sous un autre angle d'analyse. La ludistique se définit comme l'étude des faits de jeu. Elle avance l'idée selon laquelle le réel social ou la réalité sociale est structurée par deux pôles complémentaires. Elle est en ce sens, une théorie explicative des faits ludiques. Une telle définition pose un problème épistémique. La ludistique permet une analyse globale des pratiques ludiques. Selon B. Krou Comoé, elle n'épargne point les activités dites sérieuses qui sont aux antipodes de celles loisibles : ce qu'il a décrit comme « *le ludinome et l'ergonome* ». Dans la perspective de la ludistique, tous les individus vivant dans cette société, « partageant une civilisation ne peuvent agir que dans les limites de ce champ » (B.

[1] Les *games studies* (ou études vidéoludiques en français) désignent un champ de recherche universitaire interdisciplinaire dédié à l'étude approfondie des jeux, principalement les jeux vidéo, en tant que phénomènes culturels, sociaux et techniques.

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

Comoé, 1980, p. 75). Il faut envisager le permissif dans la limite possible entre l'ergonome et le ludinome. Le permissif est cet aspect que la ludistique n'aborde pas. Pourtant, il reste un élément fondamental dans le mécanisme du passage du ludinome à l'ergonome et vice versa.

(LUDINOME) LE JEU	(ERGONOME) LE NON-JEU

Fig. 1. Les deux composants du réel connu.

Ce tableau, tel que conçu par B. Comoé (1980, p. 70), définit l'espace comme « réel connu ». Celui-ci constitue « la base et le cadre de la totalité que l'homme exerce sur et dans le monde » (Ibid). Selon B. Comoé, le ludinome et l'ergonome forment ensemble le réel connu. Il fait de l'espace socioculturel un espace totalement ludique. Le jeu et le non-jeu sont des catégories empruntées à la pensée agni. Le non-jeu est exprimé par le terme de *éhian* » (Ibid). Ensuite à l'opposé de *éhian* se trouve *ngwa* (jeu). Il faut alors rattacher le non-jeu « essentiellement par cette propriété qu'ont ses composantes d'être susceptibles de causer du souci et d'être génératrices de souci » (Ibid). Cette catégorie inclut « le travail, le sommeil, par exemple qui ne sont ni travail ni jeu » (Ibid). Par contre au jeu « correspond un type de temporalité d'une « nature particulière appelée *aladje* qui n'est pas nécessairement vide d'occupation, mais essentiellement vide de souci » (Ibid). En clair, nous exprimons le non-jeu par le terme « ergonome, du grec νομδʃ travail, et εργον territoire, province » (B. Comoé, 1980, p. 71). Ensuite, il faut designer le jeu du terme « ludinome du latin ludus, jeu, et du grec νομδʃ » (B. Comoé, 1980, p. 71). Par ailleurs, il y a cette dimension pacifique que nous confère le jeu. C'est le cas, dans les traditions akan, en agni où l'expresion : ngwa qui signifie: jeu. Ainsi, le jeu est une composante des réalités sociales et culturelles, mieux il dynamise nos rapports à l'altérité en assouplissant notre phobie de l'autre et consolide les communautés. Certaines vont à insérer des moments ludiques de façon symboliques dans des cérémonies sacrées tels que les dots (cérémonies religieuses africaines).

Les jeux rythment la vie calendaire à travers les loisirs. Ils sont aussi un désœuvrement dans l'œuvre créatrice de la nature elle-même. Nous jouons lorsque nous sommes en phase avec nous-même, en harmonie avec la nature. Certains jeux, par leur structure, constituent des modèles représentatifs et des schèmes de règlement des conflits : c'est le cas du Walé[2].

[2] De son nom courant l'Awalé ou Walé ou Awélé/ Wari, est un jeu de stratégie africain pratiqué chez des peuples tels que les akans (Cote d'ivoire), les bantoues (congo), les bamileké (cameroun). En se référence à RETSCHIZKI Jean, l'un des chercheurs prolifiques sur l'Awalé. Ajoutons certains articles sur le jeu notamment l'article : Ngoufo Gangnimaze, *Les vertus de l'awale*" in Présence Africaine, n° 204, 2023/2, p. 223-235

Par ailleurs, la métaphore ludique ; ce comme-ci du jeu, transparaît dans les relations humaines en les modelant de sorte à trouver d'autres alternatives aux règlements des conflits. Jean Giraudoux, dans *La guerre de trois n'aura pas lieu*[3] ou finalement lieu, nous convoque à une compréhension d'une allégorie ou une métaphore d'un récit mythique de la guerre dans la Grèce antique ; lui pour lequel une guerre sans jeu n'en est pas une. Empêcher les conflits par les hommes de bonne volonté (les pacifistes) qui se voient réduire à l'impuissance est bien un défi dans cette allégorie comme négation de l'inéluctabilité de la guerre pour un substitut par le jeu et pour le jeu. Nous y voyons un plaidoyer pour la paix et la pacification des rapports humains par le délassement et le divertissement, par le jeu. Nous assistons à cette parodie ludique où les acteurs protagonistes se donnent des temps de répits pour asseoir un dialogue et s'asseoir au dialogue. Cela peut-être une analogie symbolique *des arbres à palabres* dans les sociétés traditionnelles africaines. Le ludique s'imprègne d'un dialogue, du dialogue avec l'autre, dans l'altérité. Car le jeu est un jeu-avec l'autre. Ce jeu-avec l'autre, est un jeu-pour-la-vie, la justice, la tolérance et la cohésion sociale.

En clair, le jeu se fait à deux ou plusieurs. Il est une activité dont l'expression est une tension vers l'autre, une tension vers la fraternité. Cette fraternité cosmopolite et cosmogonique qui rétablit les hommes dans l'unité de leurs diversités. Le jeu n'a donc pas de frontières mais les frontières du jeu sont universelles. Le sujet qui ne joue pas est malade, en crise de lui-même, il est agonisant parce que coupé de sa capacité à être, c'est-à-dire, à exister, à penser, à se libérer des pressions existentielles pour s'évader un tant soit peu. Le jeu est facteur d'humanisation. Comprendre que le jeu où l'activité ludique participe à l'humanisation du sujet, est de toute évidence une réalité. En effet, les activités ludiques sont des moyens d'expression de notre dignité. Elles nous enseignent à travers les danses, les courses ou les jeux d'échecs, etc., que l'homme seul est capable de jeu car libre dans l'existence comme existence de jeu. Et ce, contrairement aux animaux qui jouent par instinct. Le jeu est en cela le moteur civilisant de notre humanité. En réalité, toute notre humanité trouve sa consistance dans le jeu.

3 : Les pratiques ludiques comme outils de démocratisation et de paix

3.1- Les jeux : des espaces de co-construction

Les jeux peuvent favoriser la communication, l'empathie et la compréhension mutuelle. D'autres jeux, sont des représentations de la vie socio-culturelle, de la vie communautaire. Ils constituent par-là, une forme d'harmonisation de modélisation de la vie sociale. C'est le cas de l'Abbia chez les Fang-Bétis, au Cameroun. L'Abbia[4] est un jeu, qui permet à ce peuple d'appréhender et se représenter leur vie, leur

[3] Jean Giraudoux, *La guerre de troie n'aura pas lieu*, Gallimard, Coll. Folio, 2012. p. 304
[4] En langue bulu et éwondo, le mot « abbia » signifie littéralement « gage[1] ». Il désigne un jeu de hasard, de troc et d'échange pratiqué par les sociétés précoloniales[2] (Fang, Béti, Bulu) du grand sud du Cameroun, du nord du Gabon et de la Guinée Équatoriale, dont il était un élément cosmogonique et un important instrument d'équilibre social. INP (1 septembre 2023).

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

quotidien et la connaissance de leur propre culture. Ce jeu a une fonction didactique et éducative prônant ainsi la cohésion sociale et la pacification des rapports chez le peuple Fang-Bétis.

De plus, l'un des caractères du jeu est d'entretenir un rapport interactif et collectif. Le jeu apparaît comme un acte social. Il est facteur de cohésion sociale, de vivre-ensemble. Ce caractère social du jeu lui confère sa nature ludique. En effet, les pratiques ludiques sont des moyens de résolution des conflits interpersonnels : entre individus, au sein de groupes, ou entre cultures différentes. Par ailleurs, les jeux renforcent les liens au sein d'une communauté, promeuvent le dialogue et la compréhension mutuelle. À plus grande échelle, ils contribuent à la résolution de conflits internationaux et à la construction d'une paix durable.

Le jeu est un moyen d'apaisement des tensions collectives et communautaires. À travers sa fonction cathartique, il permet d'évacuer la violence sociale accumulée, le jeu permet de se libérer des pressions sociales et de conjurer les mauvais sorts, de la colère des ancêtres ou des mânes. Le jeu favorise la cohésion sociale. Ainsi, il est exutoire et il possède cette fonction conjuratoire pour prévenir certains malaises sociaux. En cela, les activités permettent d'apaiser les tensions sociales. Par exemple, avec la FAO, (2023) en Somalie pendant la guerre civile entre Buuford et shalanbood. « L'idée était d'utiliser une application ludique de smartphone pour définir des investissements prioritaires s'agissant d'infrastructures stratégiques afin de favoriser la paix et la productivité »[5]. Notons en plus, ceci : « le jeu a sa place dans des initiatives en faveur de la consolidation de la paix, de l'agriculture climato-intelligente ou du renforcement des systèmes d'alerte rapide de proximité en somalie et dans le reste du monde »[6] (idem). En d'autres termes, les jeux favorisent la communication, la coopération, la négociation et la résolution de problèmes. Enfin, les jeux promeuvent la paix et la justice sociale. Les pratiques ludiques, qu'il s'agisse de jeux, de simulations, de théâtre, ou d'autres formes d'expression créative, offrent plusieurs avantages pour favoriser la paix et la résolution de conflits. Ce sont les jeux de rôle : simuler des situations de conflit pour permettre aux participants d'expérimenter différentes stratégies de résolution.

En outre, le jeu permet de déconstruire les stéréotypes et les préjugés. Dans la mesure où le jeu est un espace sûr contre les conceptions ou systèmes de penser qui émettent une idéologie discriminatoire du genre. Réservant ainsi, certaines catégories de jeux aux hommes plus qu'aux femmes. C'est dire que les jeux permettent de créer un environnement où les participants peuvent exprimer leurs émotions, leurs opinions et leurs préoccupations dans un cadre non-menaçant. Par-là, Il suscite une dimension

Le jeu d'abbia du sud-cameroun : passé, présent et futur. *Variations patrimoniales. Le carnet de l'INP.* Consulté le 22 novembre 2025, https://doi.org/10.58079/qd1x

[5] FAO. (2023, 2 mai). *Somalie : le jeu au service de la paix.* Organisation des Nations Unis pour l'alimentation et l'agriculture. https://www.fao.org/newsroom/story/Gaming-for-peace-in-Somalia/fr

[6] idem

d'empathie. En effet, en se mettant à la place d'autrui, les joueurs développent une meilleure compréhension des perspectives différentes et apprennent à gérer les conflits de manière constructive.

Enfin, les activités ludiques contribuent au renforcement social par la médiation éducative. En étant, intégrées aux processus éducatifs, les pratiques ludiques développent les compétences sociales et émotionnelles : une éducation à la citoyenneté, au savoir vivre. C'est pour cette raison, dans l'empire Gréco-romaine antique : les jeux étaient organisés (jeux olympiques) entre les dieux et les hommes afin d'éviter les conflits entre ces derniers et l'acquisition de la citoyenneté romaine pour les esclaves. Ce fut dans le *ludus*[7] , à travers une série de jeux que l'esclave est acquitté et devenait citoyen romain ou homme libre. Cela plus tard a donné lieu à d'autres références ; à l'académie de Platon ou le lycée d'Aristote.

4. Perspectives et défis pour l'avenir des pratiques ludiques

4.1 Les limites et les défis du jeu

D'abord, l'approche ludique du jeu reste limitée par rapport à son rapport en sa conceptualisation et son applicabilité. De sa dimension abstractive à sa mise en application dans la réalité. La ludistique qui est une théorie du jeu nous donne un canal d'exploration du jeu dans les sphères de société : par exemple le jeu dans la politique. La peine du ludique de pouvoir être une force active au sens nietzschéen une *virtus inertae* une énergie active permettant de réguler les formes de violences dans la société et l'influence dans les politiques africaines.

Par ailleurs, un autre aspect non évoqué est la transmission des pratiques ludiques comme mode archétypale servant de levier pour penser la société en général mais l'humain en particulier. En effet, les valeurs cardinales (cohésion, partages, justice, paix, etc.) incarnées que recouvre chaque jeu peuvent nous servir de modèle démocratique pour une gestion apaisée des tensions socio-politiques. C'est le cas de certains jeux dans les traditions africaines de l'Awalé (akan), ou le *N'dolo*[8] (Afrique de l'ouest- Cote d'ivoire). Ailleurs, au Cameroun, nous avons le *N'dolé*[9]. C'est un exercice mental loin des passe-temps qui

[7] Le *ludus* ou aussi *paideia* sui signifie jeu dans la Grèce antique représentait aussi un espace ou étaient organisés des jeux en faveur des dieux, d'où l'expression latine : *ludos facere Apollini* (célébrer les jeux en l'honneur d'Apollon) ou *ludus militaris* (pratique, exercice notamment dans un contexte militaire). Plus loin, les Romains voyaient l'apprentissage des bases (lecture, écriture, musique) comme une activité qui bien que sérieuse, devait être engageante pour les jeunes, comme un jeu ou un exercice, d'où cette expression latine : *ludi magister* (Le maitre d'école). (GAFFIOT F., *Le Grand Gaffiot : Dictionnaire Latin-français*, édition revue et augmentée sous la direction de Pierre Flobert, Paris, Hachette-Livre, 2000, p. 926)

[8] N'dolo est un jeu traditionnel pratiqué en pays akan, plus précisément chez les baoulés. Il se fait souvent en des temps solennels. Il est facteur de cohésion sociale. On le joue plus souvent lors de *l'Atovlè* fête rituelle réservée uniquement aux femmes, à sortie de la jeune fille devenue femme culturellement. Nous nous référons à l'article de Ahou Clémentine TANOH épouse SAY, *L'Atovlè, rite de célébration des premières règles : cas des baoulé-agba de Bengassou (COTE D'IVOIRE),* in Revue Africaine d'Anthropologie, *Nyansa-Po,* n° 24 – 2017

[9] Le N'dolé est un jeu camerounais en référence à l'article de Wolf, S (2000). *Les jeux de pions ou de semailles du Cameroun*, in, *Jeux et sports – Jeux et sports dans l'histoire (Partie 2),* p. 487-500. Paris : Editions du CTHS.

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

peut servir de stratégies et de partage intergénérationnel son applicabilité peut résoudre certains conflits liés aux guerres ethniques, conflits de génération ou *le Charturanga*[10] chez les indiens, un jeu d'échecs qui enseigne le *Dharma*[11] : le devoir/ordre juste ou justice sociale et le rôle de chaque citoyen à la conservation de la paix. Cette paix d'ailleurs qui doit être l'équilibre entre ordre et désordre. Tout laisse croire à cette illusion de vacuité ou d'inutilité des jeux dans les plus hautes sphères comme des modèles de gestions et de pacification des rapports entre les hommes ou que le tableau de l'awalé ne serait pas celui d'un terrain de négociation politique ou de zone de conflits. Tout est une question de métaphore ou de réalisme de l'humain qui a du mal à s'approprier le ludique au-delà de sa simple conception mais comme une manière de vivre. Pour Johan Galtung, « la tâche est de transcender le conflit, de le laisser derrière soi comme quelque chose de dépassé, en redéfinissant les parties et leurs objectifs dans un nouveau cadre, conjoint et plus large. Le conflit est élevé au niveau supérieur » (2008, p. 95). En effet, il convient de se servir du jeu comme constructive pour le dépassement des rapports conflictuels sociétaux, ce, par le jeu.

En réalité, la vie elle-même est un jeu. Le jeu de la vie est semblable au mouvement incontrôlé de la roue d'un vélo allant à vau-l'eau sur une pente dans le décor : un jeu dangereux ou un danger de jeu. Des défis se posent notamment entre les jeux politiques et les politiques de jeux ; métaphore de l'un ou réalité de l'autre.

Conclusion

En conclusion, nous retenons que les pratiques ludiques constituent un outil prometteur pour favoriser la paix et la résolution de conflits. Loin d'etre de simples divertissements, les pratiques ludiques constituent un levier puissant pour remédier à la crise du sujet et les conflits sociaux. En nous appuyant sur le cadre théorique de la ludistique, nous avons illustré de quelle manière le jeu : favorise la résilience et la cohésion sociale par le dialogue et l'empathie. Ensuite, des alternatives démocratiques et pacifiques de gestions des tensions. Enfin, la contribution de cette réflexion est double au sens où d'une part, elle offre une synthèse clarifiée des concepts de la ludistique et plaide pour son intégration dans les stratégies de résolution des conflits et d'éducation à la paix. En offrant un espace sûr pour le dialogue, le développement de l'empathie et la créativité, elles peuvent contribuer à transformer les relations entre les individus et les groupes. Cependant, des perspectives et défis restent posés tant dans les formes d'instrumentalisations des pratiques ludiques à des relations conflictuelles que dans certaines insuffisances dues à l'appréhension des objets ludiques dans le champs politique. Au demeurant, il est important de les

[10] Le *chaturanga est un jeu d'échecs pratiqué en Inde*. Nous nous référons à l'ouvrage de Cazaux Jean-Louis, *Traité des Echecs Primordiaux – Tome 1 : Le Chaturanga,* édition Pionissimo, coll. Saint-Orens-de-Gameville, 2023, chap. 1, p. 11- 45.

[11] Le mot *Dharma* (en sanskrit), provient de la racine verbale *dhr* qui signifie porter, maintenir, soutenir. Sa signification première est donc exprimée comme un principe, ce qui soutient l'ordre du monde.

ISSN : 3008-0835
ISBN 978-2-491365-17-2

utiliser de manière réfléchie et de les combiner avec d'autres approches pour obtenir des résultats durables. La paix, en définitive, se joue aussi dans notre capacité à réapprendre à jouer ensemble.

Références bibliographiques

GALTUNG Johan (2008), *Méthodes de paix: transformer les conflits pour une paix durable*, trad. GREF (sous la direction de Yves Bélanger), édit. PUL (Les Presses de l'Université Laval), Quebec, Canada. Coll. Dialogue des savoirs.

SEIGNOBOS Charles (1909), *La méthode historique appliquée aux sciences sociales*. Paris : Félix Alcan, Éditeur, 2e édition revue et corrigée. Bibliothèque générale des sciences sociales.

AKTOUF Omar (1992), *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations,* PUO, Québec.

FREUD Sigmund (2010), *Malaise dans la civilisation*, Press Universitaire Francaise (PUF), coll. Quadrige.

WHILEHM Georg, HEGEL Friedrich (2003), *Phénoménologie de l'Esprit*, Gallimard, Collection Bibliothèque de philosophie.

CHIRPAZ François (2005), « L'expérience du sacré selon Mircea Eliade » in www.contrepointphilosophique.ch, Rubrique Philosophie.

GIRAUDOUX Jean (2012), *La guerre de troie n'aura pas lieu*, Gallimard, Coll. Folio.

« Le jeu d'abbia du sud-cameroun : passé, présent et futur ». *Variations patrimoniales. Le carnet de l'INP*. Consulté le 22 novembre 2025, https://doi.org/10.58079/qd1x

CAZAUX Jean-Louis, *Traité des Echecs Primordiaux – Tome 1 : Le Chaturanga,* édition Pionissimo, coll. Saint-Orens-de-Gameville, 2023, chap. 1, p. 11- 45.

Wolf, S (2000). *Les jeux de pions ou de semailles du Cameroun*, in, *Jeux et sports – Jeux et sports dans l'histoire (Partie 2),* Paris, Editions du CTHS.

TANOH Ahou Clémentine épouse SAY (2017), *L'Atovlè, rite de célébration des premières règles : cas des baoulé-agba de Bengassou (COTE D'IVOIRE),* in Revue Africaine d'Anthropologie, *Nyansa-Po,* n° 24.

GAFFIOT F., *Le Grand Gaffiot : Dictionnaire Latin-français*, édition revue et augmentée sous la direction de Pierre Flobert, Paris, Hachette-Livre, 2000, p. 926

FAO. (2023, 2 mai). *Somalie : le jeu au service de la paix.* Organisation des Nations Unis pour l'alimentation et l'agriculture. https://www.fao.org/newsroom/story/Gaming-for-peace-in-Somalia/fr

INP (1 septembre 2023). Le jeu d'abbia du sud-cameroun : passé, présent et futur. *Variations patrimoniales. Le carnet de l'INP*. Consulté le 22 novembre 2025, https://doi.org/10.58079/qd1x

NGOUFO Gangnimaze, *Les vertus de l'awale*" in Présence Africaine, n° 204, 2023/2, p. 223-235

COMOE Krou Barthélemy (1979), La ludistique, in LE KORÉ, Revue Ivoirienne de Philosophie et de culture n°10 11 12-P120-149

COMOE Krou Barthélemy (1980), « La ludistique », in LE KORÉ, Revue Ivoirienne de Philosophie et de culture n°13, p.68-73