

Les Jeux Video en Negroculture : Contribution a Une Anthropologie de La Solidarite Chez Les Jeunes du Cameroun

Paul Ulrich Otye Elom

Département de Sociologie et Anthropologie
Faculté des Lettres et Sciences Humaines
Université de Maroua

Résumé

En Afrique en général et au Cameroun en particulier, posséder une console de jeux vidéo n'est pas à la portée de tout le monde. Les jeunes puisque ce sont eux qui les affectionnent particulièrement, qui en possèdent une, font donc souvent appel à leurs pairs afin qu'ensemble, ils puissent s'amuser. L'espace où les jeunes jouent aux jeux vidéo devient de ce fait un espace où ces derniers s'affirment en tant que groupe à part entière. C'est un espace qui leur permet de se démarquer des adultes qui, le plus souvent dénigrent, voire méprisent cette activité ludique. Les jeunes y créent ainsi des « ethnométhodes » et développent une solidarité mécanique. Jouer aux jeux vidéo dans ce contexte n'est plus simplement une activité de loisir. L'espace de jeu devient un espace où se créent de nouvelles relations et où se raffermissent les anciennes. Mais également, un espace où se développent l'esprit de compétition et corrélativement même des conflits. Celui avec qui on s'amuse aux jeux vidéo devient celui à qui on se confie, avec qui on partage ses joies et ses peines. La console de jeux n'« appartient » plus à celui qui l'a achetée, mais à tous ceux qui la jouent. Il n'est donc pas rare qu'elle s'exporte du domicile de son propriétaire pour le domicile d'un autre adolescent. Il faut également préciser que le jeu vidéo reste en négroculture une activité essentiellement masculine ; l'espace de jeu est donc le fief du garçon et les filles n'ont rien à y faire. Le jeu vidéo développe ainsi un certain machisme, une fierté d'être homme plutôt que femme. Dans ce contexte, on peut noter une sorte de détribalisation. L'obédience ethnique de tout un chacun s'estompe pour laisser place à une société des jeunes tout court. Le jeu vidéo fait donc tomber les barrières raciales, tribales, ethniques. Et même si on peut y noter des effets pervers, ce qui est normal, puisque aucun système culturel n'est parfait, les jeux vidéo en contexte camerounais développent chez les adolescents le sentiment d'appartenance à une même classe d'âge.

Mots clé : Jeu vidéo – communication – valeur culturelle – jeunesse

Abstract

Video game console is not accessible to everyone in Africa, generally, and in Cameroon, especially. Those who own one, in particular, the young ones, play with it in the company of their peers. The space in which the young play video-games thus becomes one in which they have fun and assert themselves as full-fledged adult who stand out from adults who despise the

activities. They create new relationships in this space and develop competitive spirit. Though predominantly a male activity, females also participate considering themselves as 'men'. Significantly, the context allows for 'detrribalization', dissolves ethnic obedience and develops a sense of belonging.

Keywords: : Video Game - Communication - cultural value -

Introduction

En négroculture en général et au Cameroun en particulier, entrer en possession d'une console de jeux vidéo est une véritable gageure, vu la cherté de celle-ci. Cela n'est de ce fait pas étonnant que seuls quelques adolescents, le plus souvent appartenant à une classe aisée en possèdent. Toutefois, la console de jeux a ceci de particulier qu'on la joue rarement en solo, et quand on en a une, on fait toujours appel à ses amis, pour se mesurer avec ces derniers dans des compétitions, pour leur faire voir les exploits qu'on peut réaliser et aussi pour se détendre simplement avec eux. Avec la sophistication actuelle des consoles de jeux, ces dernières sont devenues de véritables canaux de communication et véhiculent la vision du monde d'une culture, qu'est la culture occidentale. Les jeux proposés sont porteurs des mythes, des arts, des institutions, des sports, etc. de cette culture. N'étant joués que par les enfants et les adolescents, il est évident que les jeux vidéo participent activement à leur éducation ou mieux, à leur socialisation, ce qui est susceptible d'être un danger pour leur personnalité culturelle. Pourtant, notre discours n'est pas de vilipender, mais plutôt de proposer un discours laudateur sur cet outil de communication qui peut être d'une réelle utilité s'il est utilisé à bon escient. Le jeu vidéo développe la solidarité et l'esprit de partage entre les jeunes ; ce qu'il faudrait, c'est l'adapter à nos réalités. Se situant à la lisière de l'anthropologie du jeu, de l'anthropologie urbaine et de l'anthropologie de la jeunesse, le présent article va montrer comment à partir du jeu vidéo, les jeunes développent des ethnométhodes permettant d'avoir un visu sur leur façon de développer la solidarité entre eux.

I. Le rapport méthodologique

Toute démarche scientifique nécessite l'élaboration d'un canevas méthodologique montrant comment les données ont été récoltées. Pour ce qui est de la rédaction du présent article, nous avons mis à contribution les techniques d'enquête qualitative suivantes :

- l'observation directe : elle a consisté à observer des parties de jeux vidéo organisées par des jeunes du quartier Biyem-Assi dans la capitale Cameroun : Yaoundé. Nous avons ainsi pu noter toutes les ethnométhodes relatives à cette activité.

- L'observation-participante : notre expérience personnelle des jeux vidéo nous a permis de nous mettre en situation de joueur ; et de ce fait, d'observer de l'intérieur l'activité vidéo-ludique. Les jeux vidéo auxquels nous nous sommes adonné sont ceux de football (FIFA, Pro-evolution) et d'infiltration militaire (Metal Gear).
- L'entretien collectif : nous avons mené un entretien collectif avec cinq (05) jeunes qui nous ont donné leurs appréciations sur les *videos games* et dans quelle mesure ces derniers participent à leur épanouissement quotidien.

II. La place des jeux vidéo dans la société camerounaise

La console de jeux vidéo dans la société camerounaise est un outil exclusivement utilisé par les jeunes, car le plus souvent, les adultes estiment que ce type de loisirs ne sied pas à leur statut. On constate ainsi que si les autres TIC comme le téléphone portable, l'ordinateur ou encore Internet sont employés comme moyens de communication par tout le monde, les jeux vidéo restent l'apanage des enfants et des adolescents. Notons déjà que, c'est au milieu des années 90 que se construit au Cameroun un véritable espace vidéoludique, avec les jeux sur Arcade qu'on retrouve dans des salles spécialement aménagées pour recevoir les *video-players*. Ensuite, des consoles comme Nintendo 64 sont apparues, achetées par des gens nantis qui les offraient à leurs enfants. Aujourd'hui, les jeunes camerounais ont fait la connaissance de consoles de jeux plus performantes et plus attrayantes comme la Nintendo DS, la Playstation 2, la X Box 360, la Wii, etc.

Retenons également que le jeu vidéo est une activité ludique essentiellement urbaine, ce qui fait que, dans les zones rurales, il est pratiquement impossible d'en trouver. Parmi les types de jeux vidéo qu'on retrouve ici, nous avons : les jeux d'aventure, les jeux de guerre, les jeux de combats, les jeux de sports et plus particulièrement le football, qui sont les plus prisés. S'il fallait faire une cartographie des jeux vidéo au Cameroun, on se rendra tout de même compte que les supports de jeux vidéo les plus sollicités aujourd'hui sont l'Arcade, la Playstation 2, les ordinateurs et les téléphones portables. Les deux premiers sont ceux qu'on retrouve aujourd'hui dans les salles publiques de jeux vidéo. Notons aussi que, des quatre origines des jeux notées par Roger CAILLOIS (1959) à savoir : l'*agôn* ou recherche du combat, de la compétition, l'*alea* ou abandon à la chance et au hasard, la *mimicry* ou simulacre et l'*ilinx* ou recherche du tourbillon, on peut placer le jeu vidéo dans la première et la troisième impulsion, parce qu'il développe l'esprit de compétition et fait participer le joueur.

III. Les jeux vidéo et les conflits de génération

Comme nous l'avons déjà précisé en sus, les jeux vidéo ne sont pas pratiqués par les adultes. Par adulte, nous n'entendons pas forcément ceux qui ont l'âge légal qui fait d'eux

des majeurs ; cet âge est de vingt et un ans au Cameroun. Par adultes, nous entendons les individus qui remplissent certaines conditions préalables, comme : avoir un emploi stable, être marié et avoir des enfants. Le jeu vidéo est ainsi méprisé par les adultes qui estiment ainsi que, les « vrais hommes » ne devraient pas s'abaisser à pratiquer une telle activité ludique. Pour la plupart, les consoles jeux vidéo doivent être la propriété des enfants qui n'ont pas encore l'âge de la puberté. Beaucoup estiment d'ailleurs que ces enfants ne doivent en jouer qu'à la maison, parce que pour eux, l'univers vidéoludique des salles entraîne l'enfant dans la délinquance ; d'un, parce qu'il l'amène à délaisser ses devoirs familiaux pour se rendre dans les salles de jeux vidéo et de deux, parce qu'il le pousse à commettre des larcins, car pour jouer dans ces salles, il faut des moyens financiers. La salle de jeux vidéo devient ainsi en quelque sorte pour les adultes, « un repaire pour bandits ».

On voit donc que, si le jeu vidéo est pour le jeune un simple divertissement lui permettant de se retrouver avec ceux de son âge, cette activité est le plus souvent vue péjorativement par les adultes. S'il est vrai que l'adulte est plus tolérant lorsque l'activité vidéoludique se pratique à la maison, il faut savoir que là encore, l'usage de l'écran de télévision entraîne aussi des conflits. Il est donc évident que l'adulte acceptera rarement que le jeu vidéo bouleverse ses programmes de télévision ; aussi, demandera-t-il aux jeunes d'arrêter leur divertissement si cela lui est nécessaire, ce qui peut entraîner des tensions au sein de la famille.

IV. Le jeu vidéo : une activité masculine

Il est important de noter ici que, en contexte camerounais, l'activité vidéoludique est exclusivement l'apanage des jeunes de sexe masculin. Lorsqu'une fille en joue, cela relève d'un fait étrange. Cette masculinisation du jeu vidéo est ainsi susceptible de développer un certain machisme, et devient de ce fait un moyen pour les garçons de mettre en valeur leur virilité. Par opposition aux adultes qui le dénigrent, le jeu vidéo est pour le jeune, une façon de s'affirmer en tant que homme, une façon de ne pas être femme ou fille. Et si la gent féminine est quelquefois acceptée là où se pratique l'activité vidéoludique, ce n'est qu'en tant que spectatrice. Et, il faut être clair sur ce point, la présence des filles ne peut être tolérée que quand la console de jeux se trouve à la maison. Il est donc pratiquement impossible de trouver une fille dans une salle de jeux vidéo.

V. Le jeu vidéo comme moyen de communication pour les jeunes du Cameroun

Au-delà de son aspect divertissant, le jeu vidéo est pour les jeunes un moyen d'expression et de communication. Le jeu vidéo renvoie aux joueurs une vision du monde, une façon propre à une société donnée de voir et de concevoir les réalités qui l'entourent. Toutefois, la vision du monde que promeut cette activité est celle de l'Occident, ce qui fait qu'il peut amener les jeunes Africains à perdre leur personnalité culturelle comme nous l'avons précisé à l'introduction.

VI. Le jeu vidéo et la perte des valeurs endogènes

Les ludiciels ou jeux vidéo qu'on retrouve en Afrique sont issus de la culture occidentale. Il va dès lors de soi que, celui qui s'y adonne est plongé dans l'univers socioculturel, idéal et idéologique des sociétés du Nord. Cette promotion des cultures étrangères que véhicule l'activité vidéoludique peut amener le vidéo-joueur à reléguer les valeurs culturelles endogènes à une place de strapontin. C'est la raison pour laquelle, Pierre François EDONGO NTEDE (2005 :50) pense que les jeux vidéo sont susceptibles de favoriser « *le déracinement culturel* ». Nous pouvons ainsi, dans cette optique, assimiler l'influence des ludiciels à celle des autres moyens de communication employés par les Occidentaux pour montrer et démontrer la supériorité de leur culture. Nous pouvons aussi mettre dans le même lot, les films, les clips, les dessins animés, les documentaires, etc. qui, grâce aux chaînes de télévision sur satellite, « endocolonisent » l'africain par un matraquage psychologique sans précédent.

Si nous prenons par exemple les jeux vidéo de sport, nous verrons que l'univers environnemental d'un jeu de football comme *Pro Evolution Soccer*, ne présente presque que les stades de football européens. Les équipes, en dehors des équipes nationales, sont pour la plupart des clubs européens. Cette présentation de l'environnement physique est remarquable dans tous les jeux. Les jeux historiques et épiques ne laissent entrevoir que l'histoire et les mythes des peuples occidentaux. Les jeux de guerre mettent en valeur leur attirail technologique et ainsi, la puissance de frappe de leurs armées. Les personnages sont le plus souvent de race blanche et ceux d'une autre race sont pour la plupart du temps présents, pour leur aspect décoratif. Nous voyons ainsi que, la place laissée aux réalités africaines est très infime, sinon inexistante. Le message envoyé par les jeux vidéo est donc simple : les sociétés du Nord jouissent d'une hégémonie culturelle qu'on ne peut pas leur disputer ; elles sont le modèle à suivre ; et si les autres cultures veulent exister, elles doivent inévitablement se coucher sur leur lit de Procuste.

Il ne faut pas éluder que, les jeux vidéo sont conçus pour les enfants qui ont à partir de trois ans, ce qui fait qu'ils participent indubitablement à la socialisation du jeune ;

n'oublions pas que « *les jeux sont une imitation de la réalité* » (FAME NDONGO 1996 : 34). De ce fait, on assiste chez les jeunes Africains, à la gestation d'un ethno-alter-centrisme. Nous entendons par là, la mise en valeur des cultures des autres au mépris de la sienne.

VII. Le jeu vidéo, un élément valorisateur de l'altérité ?

S'il est vrai que le jeu vidéo agit comme un instrument qui donne une certaine dévaleur aux cultures africaines, parce que prônant celles des peuples de l'Occident, il faut toutefois reconnaître, en prenant un peu de recul, qu'il permet de mieux comprendre, cerner, appréhender ces peuples. En effet, en faisant la promotion des cultures du Nord, les jeux vidéo en apprennent aux jeunes africains sur elles, ce qui peut nous amener à penser qu'ils valorisent et favorisent l'altérité, donc permettent de mieux accepter la vision du monde de l'autre. Il est vrai que cela dépend du jeu, parce qu'il y en a qui banalisent la violence et d'autres qui ont un caractère raciste. Notons que le ludiciel met également en avant certaines valeurs comme l'honneur, l'amour, la persévérance, le courage, etc. Dans les jeux d'aventure par exemple, on met à l'épreuve, la persévérance, l'honneur et le courage du héros, ce qui peut avoir un impact positif sur le joueur. Il existe aussi des jeux éducatifs, qui non seulement, amènent celui qui joue à tester son potentiel intellectuel, mais aussi, enrichissent considérablement ses connaissances en culture générale. D'ailleurs, dans certaines universités européennes et américaines, les ludiciels sont de plus en plus utilisés comme support de communication pour transmettre le savoir aux élèves et étudiants ; car il faut bien le préciser : « *En définitive, on ne devrait pas croire que jeux vidéo et éducation soient incompatibles ou encore que les jeux vidéo soient, par nature une menace pour l'éducation de nos pupilles. Il existe, à côté des jeux violents, d'autres jeux relaxants et éducatifs permettant non seulement de se familiariser avec l'outil informatique, mais aussi d'enrichir la personnalité sociale et l'esprit de l'enfant* » (EDONGO NTEDE 2005 : 53).

De toutes les façons, ce qu'il faut retenir c'est que, le jeu vidéo donne la vision du monde de l'autre et est ainsi censé permettre, si on a assez d'ouverture d'esprit, d'adopter certains *items* culturels extragènes, sans pour autant rejeter ceux de sa propre culture. Le jeu vidéo devient dès lors un élément qui peut écarter les uns et les autres du racisme. Nous pensons que c'est de cette façon qu'on doit le concevoir, le voir ; *id est*, non pas comme ayant pour but d'asseoir l'hégémonie culturelle des Occidentaux, mais plutôt pour ceux-ci d'établir le contact avec les autres cultures. Il ne s'agit pas pour nous de dire que c'est le but des concepteurs des ludiciels, mais plutôt d'amener les Africains à ré-orienter la vision du monde qu'ils peuvent se faire des jeux vidéo.

VIII. Le jeu vidéo et la solidarité des jeunes

Comme la plupart des activités ludiques, le jeu vidéo met en connivence des individus qui partagent la même passion. Aussi, la « *culture participative* » (GENVO 2008 :3) développée par l'activité vidéoludique, puisqu'elle amène le jeune à se retrouver avec d'autres individus de la même génération que lui, crée entre eux une solidarité que nous pouvons qualifier de mécanique. En effet, se développe parmi les joueurs, un sentiment d'appartenance à un même système de valeurs, et puisqu'on partage la même passion, on devient forcément alliés, voire amis. Peut-être adversaires, car le jeu vidéo développe l'esprit de compétition et de dépassement de soi, mais jamais ennemis, puisqu'au contraire, on a du respect pour les meilleurs joueurs qui deviennent des modèles pour les autres.

Le fait que tout le monde ne puisse être en possession d'un support ludiciel est également un avantage dans la consolidation des rapports sociaux qu'entretiennent les jeunes, parce que cela entraîne ceux qui n'en ont pas à se déporter chez celui qui en possède. Les jeunes peuvent aussi se retrouver en groupe dans les salles de jeux vidéo. Nous pouvons ainsi nous rendre compte que cette solidarité reste visible en dehors des situations vidéoludiques. Les liens créés entre les vidéo-joueurs deviennent en quelque sorte des liens de fraternité. De ce fait, cette relation sympathique, voire empathique qui naît parce qu'on joue ensemble aux jeux vidéo fait que, hors de ce contexte, on est enclin à aider son partenaire de jeu, quel que soit l'endroit où on le trouve en difficulté.

L'autre avantage des activités ludicielles est qu'elles favorisent la détribalisation auprès des jeunes. Le fait d'appartenir à un groupe ethnique particulier n'a pas d'importance entre les vidéo-joueurs ; ce qui fait qu'en contexte camerounais, le jeu vidéo dissout les obédiences tribales ou mieux les velléités de tribalisme. Il laisse simplement place à une « société de joueurs vidéo » qui développe ainsi ses ethnométhodes. Pas que le jeu vidéo entraîne forcément une perte des valeurs culturelles d'origine du joueur, mais est tout simplement la preuve que les ethnies peuvent cohabiter, être ensemble sans que cela n'entraîne toujours des heurts. C'est la preuve qu'on peut venir d'horizons différents, mais partager les mêmes idéocodes. Et si des conflits voient le jour, ils sont simplement dus au fait que, entre les individus, dans n'importe quelle société au monde, peuvent survenir des mésententes, des dissensions auxquelles on peut trouver une solution à l'intérieur de l'ethos groupal. L'activité vidéoludique fait également des salles de jeux vidéo des « non-lieux » (AUGE 1992) ; lieux qui appellent à respecter un certain canevas comportemental si on veut s'y insérer.

IX. L'activité vidéoludique comme phénomène social holistique

La preuve que les jeux vidéo créent une sorte de sous-culture, est qu'en les observant, on fait face à tous les pans qui se yent à un tissu social. Aussi, une « endosémie » des jeux vidéo au Cameroun nous permet par exemple de voir que ceux-ci sont producteurs de données économiques. Dans les salles de jeux vidéo, on donne d'abord de l'argent avant de pouvoir jouer ; on peut également noter des paris entre les joueurs.

Au niveau légal, le jeu vidéo impose des règles qu'il faut respecter, dans le cas contraire, on est sanctionné. Dans les salles de jeux vidéo par exemple, si un joueur est battu dans un jeu de combat, il doit tout de suite laisser la place à quelqu'un d'autre. Quand un joueur arrive en retard, il doit attendre un tour entier avant de pouvoir prendre les manettes, s'il s'agit d'un jeu de sport.

Le jeu vidéo est aussi révélateur de l'artistique ; pendant qu'ils jouent, les joueurs rivalisent d'adresse, de prouesses pour démontrer leur habilité. Dans un jeu de football par exemple, il ne s'agit pas simplement de vaincre son adversaire, mais de le vaincre avec la manière, c'est-à-dire en montrant qu'avec sa dextérité aux manettes, on peut amener l'intelligence artificielle des joueurs virtuels à réaliser les mêmes exploits techniques que les joueurs réels.

Le jeu vidéo peut aussi nous permettre d'observer certaines croyances ; même si elles ne sont pas nécessairement religieuses, elles laissent entrevoir une certaine superstition. On peut ainsi considérer qu'habiller une équipe de football virtuelle d'une certaine façon est susceptible de porter chance. Dans un jeu de combat, on préférera tel combattant plutôt que tel autre, parce qu'on estime qu'il est meilleur ou qu'il sied le mieux à la personnalité du joueur. On constate ainsi que celui qui s'adonne aux jeux vidéo donne une âme aux personnages virtuels et leur attribue des qualités qui ne dépendent pas de sa capacité à savoir manier les manettes de la console de jeux vidéo. On constate aussi que, le joueur s'identifie aux personnages des jeux vidéo et se fait eux ; le personnage du jeu vidéo devient lui et vice-versa. Cela renforce d'ailleurs le fait que le jeu vidéo peut entraîner une perte des valeurs endogènes des jeunes camerounais, dans la mesure où le personnage auquel s'identifie le vidéo-joueur reflète les canons idéels et idéologiques d'une culture autre que la sienne.

On peut s'arrêter là et affirmer qu'en effet, même si on appartient à d'autres sociétés, d'autres associations, il y a des normes à suivre pour appartenir à la société des vidéo-joueurs. Précisons que les individus dans une société sont appelés à y jouer plusieurs rôles. Aussi, un seul individu peut jouer comme le préconise l'interactionnisme symbolique de Herbert BLUMER, le rôle de médecin, de père de famille, de chef de village, de musulman, de membre d'une tontine, d'un groupe ethnique et dans notre cas, il peut jouer le rôle de vidéo-joueur.

X. Pour une adaptation endogène des jeux vidéo

Les jeux vidéo, puisqu'ils font désormais partie du paysage communicationnel des Africains en général et des Camerounais en particulier, doivent être acceptés et adoptés. Toutefois, il convient de les adapter à nos réalités endo-culturelles. Ce que nous voulons faire comprendre ici c'est que, tant que les jeunes continueront à se divertir avec les jeux vidéo proposés par les autres, ils courront toujours le risque de perdre leurs valeurs endogènes. Il s'agit donc de prendre les jeux vidéo, en tenant compte du fait que, quand ils sont créés, le sont pour refléter la vision du monde des Occidentaux et ne tiennent en aucun cas compte des Africains. Aussi, au lieu de les vilipender et les mépriser, il serait temps que les adultes prennent cet instrument au sérieux et que même l'organe étatique s'y intéresse.

En effet, si on veut relever les « défis de la mondialisation », comme aime souvent à le répéter le président camerounais Paul BIYA, on ne saurait éluder le fait que, les ludiciels, produits de l'informatique doivent aussi entrer en compte, que désormais, il faut appréhender « *Le jeu à son ère numérique* » (GENVO 2009). Le Cameroun recèle d'un réservoir d'informaticiens, capables de créer des jeux vidéo typiquement africains, le tout étant de savoir manier les programmes informatiques adéquats, puisque le *hardware* est déjà disponible. Il s'agit ainsi de produire des jeux vidéo authentiques, authenticité dans le sens du président Mobutu de la république du Zaïre, dans un discours prononcé le 4 Octobre 1973 où, parlant du peuple zaïrois, il disait que l'authenticité est une :

« prise de conscience du peuple zaïrois de recourir à ses sources propres, de chercher les valeurs de ses ancêtres afin d'en apprécier celles qui contribuent à son développement harmonieux et naturel. C'est le refus du peuple zaïrois d'épouser aveuglément les idéologies importées. C'est l'affirmation de l'homme zaïrois ou de l'homme tout court, là où il est, tel qu'il est avec ses structures mentales et sociales propres [...] Car l'authenticité est non seulement une connaissance approfondie de sa propre culture, mais aussi un respect du patrimoine culturel d'autrui. » (Cité par LE THANH KOI 1991 : 101).

Donc, en attendant qu'un jour on assiste au Cameroun à une véritable révolution informatique, en fabriquant nous-mêmes nos propres consoles ou autres supports de jeux vidéo, nous pouvons déjà au moins élaborer des logiciels de jeux. Rappelons d'ailleurs qu'au Cameroun, on retrouve une société en l'occurrence, la société TEG qui fabrique des ordinateurs.

Si nous prenons par exemple l'industrie musicale, révolutionné aujourd'hui par l'usage du numérique et précisément du compact disc, on conviendra que, ce n'est pas parce qu'on utilise un matériel importé que nous ne pouvons écouter que de la musique occidentale. On peut faire le même constat dans le domaine cinématographique. Cela démontre justement qu'on a su maîtriser les logiciels permettant d'insérer les éléments de notre culture dans l'univers du numérique ; on peut donc faire la même chose avec les jeux vidéo.

Par exemple, au lieu de continuer à se limiter aux jeux de combat des asiatiques, on peut par exemple mettre sur ludiciel, des jeux de combats africains. Nous pensons ici

à la lutte traditionnelle sénégalaise, très populaire dans ce pays. Au Cameroun, nous avons la lutte traditionnelle que les Beti-Bulu appellent *mesin*. Si nous prenons un sport profondément ancré dans nos cultures comme le football, on peut y adapter un ludiciel à nos réalités ; au lieu de faire la part belle aux clubs de football européens, on pourra mettre plus d'intérêt aux équipes de football locales. En ce qui concerne les jeux de réflexion, on peut remplacer les échecs par un jeu qui demande également une grande dextérité intellectuelle comme le *songo* des Beti-Bulu. Le jeu *Questions pour un Champion*, jeu télévisé qui consiste à exercer la culture générale des joueurs est désormais sur ludiciel ; on peut ici le remplacer par nos jeux de devinettes. Pour les jeux d'aventure, au lieu de jouer à Zéna la guerrière ou à Harry Potter, on peut se référer à nos propres mythes. On peut par exemple mettre en scène le mythe épique qu'on retrouve dans l'ethnie duala, du héros Djéki la Njambè. « *La légende narre les exploits extraordinaires d'un héros exceptionnel, Djéki, fils de Njambè mais, dès la naissance après une gestation de plusieurs années marquée de trois fausses sorties, encore plus terrible que lui. Leur antagonisme, la bataille de géants, s'exprime dans des épreuves les unes plus périlleuses que les autres auxquelles Njambè soumet son fils qui, d'une ingéniosité supérieure, en sort toujours vainqueur. La narration nous mène de l'enfance du héros avec les jeux enfantins où il dame continuellement le pion à ses demi-frères, à la maturité où il affronte les redoutables chefs voisins en passant par des tournois virils, véritables combats à mort.* » (ETONDE-EKOTO 1989 :123). Dans ce type de jeux, au lieu de rencontrer des ogres, on rencontrera des *ébibibi*, monstre légendaire qu'on retrouve dans les contes des Beti-Bulu ; les héros seront de race noire plutôt que de race blanche ; l'environnement représentera nos forêts, nos savanes, nos déserts, nos marchés, nos villes, etc. Il ne s'agit pas pour nous ici de préconiser qu'on mette les jeux vidéo occidentaux aux oubliettes, mais d'accorder une place de choix aux nôtres. Ce n'est qu'à ce prix-là, par l'élaboration de ces jeux authentiques qu'on pourra éviter que la personnalité culturelle des jeunes camerounais soit définitivement détruite.

Conclusion

Arrivé au terme de cet article sur les jeux vidéo en négroculture et plus précisément au Cameroun, il convient de noter que, les jeux vidéo ou ludiciels sont des supports de communication qu'on ne saurait négliger dans la socialisation de l'éducation de l'enfant qui s'y adonne ; car précisons-le, le jeu vidéo est surtout pratiqué en contexte camerounais, par les enfants et les adolescents de sexe masculin. Vu sous cet angle, nous avons pu constater que cet instrument revêt une certaine ambivalence. En même temps qu'il est susceptible de faire perdre à la jeunesse camerounaise *stricto sensu* et celle africaine *lato sensu* ses valeurs culturelles endogènes, en même temps, elle peut être un bon outil pour lui permettre de mieux cerner l'Occidental ou de mieux le comprendre. Notre souci ici était ainsi de faire l'apologie du jeu vidéo, tout simplement parce qu'il favorise

la solidarité entre les jeunes et brise en quelque sorte les barrières raciales, ce qui est important pour le développement de l'Afrique. De ce fait, nous pensons que la meilleure solution ne serait pas de mettre en quarantaine les ludiciels, mais plutôt d'amener les informaticiens camerounais et africains à développer des ludiciels qui reflètent les réalités de nos terroirs, donc de procéder à une endosmose, afin que les jeunes ne soient pas obnubilés par la vision du monde des Européens, des Américains et des Asiatiques. Ce n'est qu'ainsi que les africains pourront faire du jeu vidéo « un « bien » culturel » (GENVO 2008) ; c'est-à-dire l'intégrer dans le « ...processus d'appropriation d'un corps culturel » (MBONJI EDJENGUELE 2003 :84). Donc, même dans ce domaine, on doit éviter de se coucher sur « la natte des autres » (KI-ZERBO 1992).

Bibliographie

- Auge, Marc, *Les Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Editions du Seuil.
- Caillois, Roger, 1958 *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, Coll. Idées. Edongo Ntede, Pierre François,
- Jeux vidéo et comportements des jeunes. Le cas des élèves du lycée *bilingue de Yaoundé*, Mémoire de Maîtrise en Anthropologie, Université de Yaoundé I.
- Etonde-Ekoto, Grâce, « Une Lecture heuristique de « Les Merveilleux exploits de Djéki La Njambé » » In Le Synop. Bulletin du Cercle Universitaire d'Etudes et de Recherches Interdisciplinaires. N°003, Yaoundé, Editions Sopécam.
- Fame-Ndong, Jacques, *Un Regard africain sur la Communication. A la Recherche de la Géométrie circulaire*, Yaoundé, Editions Saint Paul.
- Genvo, Sébastien, *Les Jeux vidéo, un « Bien » culturel ? Médiamorphoses* numéro 22, Institut National de l'Audiovisuel, Paris, Armand Colin (Editeur).
- « Comprendre les différentes formes de « faire soi-même » dans les jeux vidéo », Ludovia 2008, Ax-Les-thermes, disponible en ligne : http://www.ludologique.com/publis/articles_en_ligne.html *Le Jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.
- Ki-Zerbo, Joseph (Editeur) *La Natte des autres. Pour un Développement endogène en Afrique*, Paris, Karthala/Codesria.
- Le Thanh Khoi 1989 « Culture et développement » In Syllabus. Revue Scientifique Interdisciplinaire de l'Ecole Normale Supérieure, Série Lettres et Sciences Humaines, Vol. I N°3, Yaoundé, Editions Sopécam.
- Mbonji Edjenguele, « Le Jeu, le Conte et le Rite : une dialectique de complémentarité explicative » In Kasa Bya Kasa, Revue Ivoirienne d'Anthropologie et de Sociologie, n°4 Editions Universitaires de Côte d'Ivoire.
- L' Ethno-Perspective ou la Méthode du discours de l'Ethno-Anthropologie culturelle, Yaoundé, Presses Universitaires de Yaoundé.