

LES JEUX MUSICAUX: PRATIQUE COMMUNICATIONNELLE ET OUTIL D'ÉDUCATION PAR LE DIVERTISSEMENT DANS LA SOCIÉTÉ TRADITIONNELLE AGNI (CÔTE D'IVOIRE)

KOUAKOU Oi Kouakou Benoît

Maître-Assistant

Enseignant-Chercheur

Université Félix Houphouët-Boigny d'Abidjan

UFR Information, Communication et Arts

benkouakouoi@gmail.com

Résumé

Cette étude examine la pertinence des jeux musicaux, en tant que pratique communicationnelle et instrument d'éducation par le divertissement dans la société traditionnelle Agni de Côte d'Ivoire. Elle s'inscrit dans une perspective socio-anthropologique de la communication et s'appuie sur un corpus de sept jeux. Les résultats de l'analyse montrent comment certains jeux musicaux favorisent une éducation informelle à des valeurs fondamentales, et comment d'autres préparent à la pratique de l'art oratoire. L'étude découvre également l'interface jeu, communication et socialisation. De fait, cette éducation par le divertissement à travers les jeux musicaux apparaît comme une stratégie de communication pour le développement.

Mots-clés: Jeux Musicaux, Éducation par le Divertissement, Socialisation, Communication pour le Développement, Agni

Abstract

This study examines the relevance of musical games, as a communicative practice and an instrument of education through entertainment in the traditional Agni society of Côte d'Ivoire. It is based on a socio-anthropological perspective of communication and draws on a corpus of seven games. The results of the analysis show how certain musical games promote informal education in fundamental values, and how others prepare for the practice of public speaking. The study also uncovers the interface of game, communication and socialization. In fact, this education through entertainment through musical games appears as a communication strategy for development.

Keywords: Musical Games, Education Through Entertainment, Socialization, Communication for Development, Agni

Introduction

Les sociétés ont, depuis toujours, accordé un certain intérêt au jeu. Régulièrement, l'homme, seul ou en groupe, a exploré son environnement immédiat pour satisfaire sa soif de divertissement. Sans cesse perfectionnés, les jeux sont apparus comme un cadre d'ouverture d'esprit et, par voie de conséquence, un outil de formation des membres de la société, surtout les plus jeunes. De plus en plus, ils se présentent comme des canaux, mais aussi des outils pour (se) construire, pour socialiser, c'est-à-dire intégrer les règles et les normes de la vie en société. Les jeux musicaux s'inscrivent dans cette optique, et constituent, au sein des sociétés traditionnelles africaines, une pratique communicationnelle et un instrument de choix dans l'éducation informelle et la socialisation. Ils servent au projet d'un divertissement éducatif.

La notion de jeu musical¹ fait référence à une activité musicale vocale – avec ou sans accompagnement instrumental – ou purement instrumental. Selon la définition de E. Flusser (1995) que rapporte G. Denis (2006, p. 24), c'est « un jeu à part entière dans lequel les joueurs sont amenés à jouer avec des sonorités qui leur sont propres, pour en faire de la musique suivant des règles établies à l'avance ». Pour G. Denis (2006, p. 34), « le jeu musical est éducatif en soi ». À caractère ludique, les jeux musicaux sont, en effet, utilisés pour enseigner le rythme et l'élocution, pour développer la coordination et l'équilibre, pour former à l'écoute et à la coopération, pour véhiculer des valeurs sociales. Musiques et jeux (ou musiques-jeux) sont généralement au service de l'inculcation d'une norme sociale : solidarité, courage, attention, etc. À l'image des autres outils comme les proverbes et les contes, ils sont « utilisés en tant que moyen [...] pour éduquer » (B. K. Kouakou, 2018, p. 236), pour intégrer dès le bas-âge, certaines normes et valeurs indispensables à l'individu et à la vie sociale.

En effet, les sociétés humaines, conscientes du caractère social et indispensable de l'éducation, ont, de tout temps, cherché les moyens pour la mener à bien, la réussir. Ainsi mettent-elles régulièrement en place des stratégies novatrices afin de faire émerger l'idéal d'homme et de société. Ces stratégies s'inscrivent dans une dynamique de savoirs : savoir savant, savoir-faire, savoir-être, savoir-agir, savoir-communiquer, etc. L'éducation par le divertissement est dans cette perspective d'autonomiser l'enfant, en tant qu'il est à la fois « petit d'homme » et « petit homme », selon l'expression de F. Guillaume (2008). Comme le note J. Arroyave (2015, p. 76), « pendant des siècles, les membres plus âgés des communautés tribales ont enseigné valeurs et manifestations culturelles aux plus jeunes à travers des mythes, des légendes, et des récits, notamment par le divertissement sous forme de transmission orale ». C'est ainsi que, explique l'auteur à la même page, « les enfants et les jeunes adultes étaient non seulement impliqués dans l'histoire, mais ils apprenaient aussi les questions essentielles à la socialisation des valeurs ».

Le concept d'éducation par le divertissement renvoie donc à l'utilisation du divertissement à des fins éducatives. Le postulat, c'est que le divertissement possède d'énormes avantages pour aider à l'éducation qui permet de passer de l'être individuel à l'être social (Cf. E. Durkheim, 1922). Appelée également ludo-éducation, « édumusement » ou encore amusement éducatif, l'éducation par le divertissement est, en fait, la fusion du divertissement et de l'éducation : il s'agit d'éduquer en divertissant, ou de divertir pour éduquer. Selon T. Tufte (2005, p. 162), elle « correspond à l'utilisation du divertissement comme une pratique de communication élaborée pour communiquer stratégiquement sur des questions de développement ». J. Arroyave (2015, p. 84) l'appréhende, d'ailleurs, en tant que « stratégie de communication pour le développement ». En effet, le lien entre la communication et l'éducation, d'une part, et l'éducation et le développement, d'autre part, n'est plus à démontrer.

Dans l'Afrique traditionnelle, indique B. K. Kouakou (2022, p. 122-123), « l'activité éducative et communicationnelle s'est toujours présentée comme l'ouvrage d'éveilleurs avisés qui ont su mettre en place des méthodes et techniques authentiques, alliant efficacement éducation, art oratoire, divertissement ». Les jeux musicaux chez les Agni de Côte d'Ivoire en sont un exemple. L'objet de cette étude porte, justement, sur l'usage de ces jeux musicaux, comme pratique communicationnelle et

¹ Il ne s'agit ici de jeu musical dans le sens de jeu instrumental (ou de la pratique instrumentale), qui renvoie à la virtuosité de l'instrumentiste, au jeu du praticien expert.

instruments d'éducation par le divertissement, c'est-à-dire des instruments qui se servent du divertissement pour éduquer. Il importe, en effet, d'examiner leur pertinence dans la construction et le développement de l'individu pour la vie sociale. L'étude répond ainsi à la question centrale suivante : comment les jeux musicaux communiquent-ils et transmettent-ils les valeurs nécessaires pour une éducation chez les Agni ?

1. Méthodologie

Le corpus d'étude est composé de sept jeux musicaux, constitués ad hoc, à l'effet d'être le support de cette recherche, c'est-à-dire le matériel qui sera travaillé. On a trois qui renvoient à l'éducation à l'unité et à la solidarité, deux qui concernent l'éducation à la vigilante concentration et deux autres qui se rapportent à l'éducation à la phonologie. Le tableau ci-après en fait le récapitulatif.

Tableau n° 1 : récapitulatif du corpus de jeux musicaux

Titre en Agni	Traduction	Fonction	Total
Davoh! Davoh !	Amis ! Amis !	L'éducation à l'unité et à la solidarité	03
Fo-n'go !	La claie de stockage d'ignames		
Bé hlou min	Lancez-moi		
Min sanglô	Ma chicotte de corde nouée	L'éducation à la vigilante concentration	02
A n'za srélé	La ligne droite		
Boua bi abo	Un canari est cassé	L'éducation à la phonologie	02
Kê ê koh loh	Là où tu vas		
Total			07

Source : nos investigations, 2022

Le travail s'attache à faire une étude qualitative de ce corpus répertorié, dans une perspective socio-anthropologique de la communication. L'approche socio-anthropologique de la communication, est, comme le dit P. Rasse (2006, p. 274), une invitation « à un retour sur nous-mêmes, à une mise à distance des mouvements de l'histoire et des formes omniprésentes de la communication qui ont conduit à faire de notre société ce qu'elle est ». Le double regard sociologique et anthropologique sur les jeux musicaux permet, ici, de comprendre comment la société traditionnelle Agni suscite les interactions sociales, s'y appuie pour établir, par le canal de ces jeux, une communication entre ses membres. Le regard sociologique, en effet, permet d'appréhender les logiques sociales qui expliquent les cadres et les conditions de surgissement de ces jeux musicaux, ainsi que l'utilisation que la communauté traditionnelle en fait. Quant au regard anthropologique, il amène, selon Y. Winkin (1996, p. 139), à « savoir voir », à analyser la manière collective de faire, de sentir et de penser de la communauté.

De façon pratique, l'analyse s'organise en trois plans qui, d'ailleurs, sont liés dans la réalité :

- Le travail de construction qui considère le niveau manifeste, c'est-à-dire le niveau immédiat de compréhension, accessible à tous ceux qui savent décoder la langue d'émission. Il considère donc les définitions sociales, elles-mêmes déterminées par les idéologies, les valeurs, et autres préjugés que la société associe immédiatement aux faits.
- Le travail de déconstruction qui amène à opérer la nécessaire rupture d'avec la définition communément admise, en allant au-delà du sens commun, c'est-à-dire en cherchant à débusquer ce qui est caché derrière les mots et les textes de ces outils traditionnels de communication que sont les jeux musicaux.
- Le travail de reconstruction permet de révéler le vrai sens de la communication sociale des jeux musicaux, en identifiant la structure relationnelle, donc les rapports qui se nouent autour du phénomène décrit.

2. Positionnement théorique

L'étude engage, au niveau théorique, à la fois le fonctionnalisme et le constructivisme. Le fonctionnalisme, explique P. N'Da (2015, p. 112), est « une démarche qui consiste à saisir une réalité par rapport à la fonction qu'elle a dans la société ou par rapport à son utilité [...] Il cherche à expliquer les phénomènes sociaux par les fonctions que remplissent les institutions sociales, les structures des organisations et les comportements individuels et collectifs ». Dans le champ de la communication, le fonctionnalisme s'attache à montrer le rôle des médias (à quoi ils servent), leur nécessité (à quels besoins ils répondent), leur impact social (quelles conséquences ils ont sur l'équilibre de la société). En 1948, H. Lasswell a proposé une liste de trois fonctions principales, à savoir : la fonction de surveillance de l'environnement (collecter, rassembler et diffuser l'information tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la communauté, en révélant ce qui pourrait menacer, affecter le système de valeurs), la fonction de mise en relation des parties de la société dans leurs réactions face à l'environnement (interpréter l'information et prescrire des conduites sociales), la fonction de transmission de l'héritage culturel et social d'une génération à l'autre (diffuser les normes, les valeurs, les connaissances, c'est-à-dire éduquer, socialiser les individus et leur faire intérioriser des rôles sociaux), des anciens aux nouveaux membres. La présente étude s'inscrit dans cette dernière fonction. Il s'agit, en effet, d'analyser les jeux musicaux – pratique communicationnelle et outil d'éducation –, rapportés au système social, considérés comme éléments sociaux et culturels, surtout dans leurs fonctions de mise en relation et de transmission de l'héritage reçu des générations passées.

La perspective constructiviste, selon P. N'Da (2015, p. 116), « pose que la plupart des comportements, des attitudes et des réactions sociales [...] sont le fruit de notre inscription dans une position particulière du jeu social, [...] ils sont construits par et de notre place dans le théâtre social de la vie ». C'est simplement dire que le constructivisme met l'accent sur la construction des faits sociaux, la construction des savoirs, des savoir-faire, des savoir-dire, des savoir-communiquer, des savoir-être. Il y a un rôle très crucial des multiples interactions sociales dans cette construction. Dans cette perspective, le *fait communicationnel* est appréhendé comme un phénomène construit. Ce phénomène construit caractérise la communication de l'acteur social avec l'environnement auquel il donne un sens, une signification. Les jeux musicaux sont ici perçus comme le produit d'un apprentissage intériorisé faisant l'objet d'une construction permanente, quotidienne par des acteurs individuels et collectifs. Cette étude analyse ainsi comment la société Agni suscite les interactions sociales, s'y appuie pour, à travers les jeux musicaux, contribuer à une éducation de l'individu.

3. Résultats

Les résultats sont organisés en trois points, à savoir : les jeux musicaux dans l'éducation à l'unité et à la solidarité ; les jeux musicaux et l'éducation à la vigilante concentration ; les jeux musicaux et l'éducation à la phonologie : articulation et prononciation.

3.1. Les jeux musicaux dans l'éducation à l'unité et à la solidarité

Un ensemble de jeux musicaux permet de communiquer et d'éduquer – voire de s'éduquer – à l'unité et à la solidarité. L'exemple qui suit avec la chanson « *Davoh ! Davoh* » (*Amis, amis*) est une belle illustration.

	Traduction :
<i>Davoh! Davoh é ! Hé !</i>	(Amis ! Amis ! Hé !)
<i>Sran ka boh ko han yé ! Hé!</i>	(Celui qui nous provoque ! Hé !)
<i>Yé djou yé boh yiooo!</i>	(Nous nous unissons pour le frapper oh !)

Le jeu consiste à former des petits groupes de deux ou trois enfants, quelquefois plus. Chaque enfant pose les mains sur les épaules de ses voisins de gauche et de droite, et le groupe se promène dans le village en chantant à tue-tête la mélodie de manière responsoriale (appel-réponse). Un soliste improvisé chante : « *Davoh davoh é !* », et le reste du groupe faisant office de chœur répond : « *Hé !* ». Puis, le

soliste continue avec le deuxième vers : « *Sran ka boh ko han yê !* ». Le chœur répond de nouveau : « *Hé !* ». Et, comme dans une sorte de *coda*, pour finir, tous exécutent le dernier vers : « *Yé djou yê boh yioo !* ».

Que comprendre au-delà de ce divertissement d'enfants ? À l'évidence, il y a toute une dimension éducative communiquée, transmise à travers le jeu. D'abord, il y a le caractère affectif et socialisant crânement affiché. En effet, les mains posées par chaque enfant sur les épaules des autres sont un symbole fort : on y voit un sens donné à l'amitié vraie qui s'apparente à la fraternité. Les enfants disent par-là qu'ils sont, à la vérité, devenus un, qu'ils forment un seul corps, qu'ils sont unis comme des frères. Il y a là, également, comme un pacte d'amitié et de non-agression. Ces mains posées sur les épaules des autres sont le révélateur du soutien qu'on s'engage à apporter les uns aux autres. Le geste est d'autant plus fort qu'il peut être interprété comme une sorte de chaîne de solidarité pour la vie.

Après le geste, il y a les paroles prononcées par les enfants : « Amis ! Amis ! ». Il s'agit d'un véritable hymne à l'amitié, dans ce qu'il y a de plus noble : l'unité-solidarité. Après avoir posé le geste de l'unité (à travers le toucher), ils prononcent les paroles qui accompagnent et donnent le sens au geste : « Celui qui nous provoque, nous nous unissons pour le frapper ». Traduit autrement, on a : « Parce que nous ne formons qu'un, nous agissons désormais comme une seule personne ». Quand on connaît la force que procure l'unité, on découvre toute la teneur socio-anthropologique de cette action des tous petits.

Ces paroles, chantées, confèrent un autre caractère au jeu. L'exécution responsoriale (voir la transcription musicale ci-dessous), en effet, entraîne l'interaction, demande un certain savoir-écouter et un savoir-répondre, donc un certain savoir-communiquer musical qui nécessite une mise en accord préalable.

Transcription 1 : Davoh! Davoh !

The image shows a musical transcription for 'Davoh! Davoh!' in 4/4 time. It consists of two staves: 'Solo' and 'Choeur'. The Solo part begins with a treble clef and a key signature of one flat. The lyrics under the Solo staff are: 'Da-voh! Da-voh é, hé Sran ka boh ko han yê, hé! Yé djou yê boh yio'. The Choeur part begins with a treble clef and a key signature of one flat. The lyrics under the Choeur staff are: 'hé hé! Yé djou yê boh yio'. The music features a mix of quarter, eighth, and sixteenth notes, with rests for the choir.

Source : notre transcription, 2022

De fait, l'exécution musicale, qui plus est d'une chanson, implique une harmonie d'ensemble tant au niveau du rythme que des notes. La mélodie doit produire du beau, et à ce titre, l'effort est fait par tous pour, tout au moins, rester dans une certaine constance mélodique. De plus, l'exécution du dernier vers « *Yé djou yê boh yioo !* » (Nous nous unissons pour le frapper) crée une congruence entre les paroles et la musique : l'unité professée est rendue en musique par une exécution d'ensemble – de toutes les paroles – à l'unisson.

À l'évidence, la société traditionnelle africaine, en général, et Agni, en particulier, a bien conscience que l'amitié est une réalité importante dans les relations sociales. Elle est comprise comme une disposition mobilisant affectivité, empathie, proximité, solidarité. L'amitié conduit à opter pour une dépendance vis-à-vis de celui à qui on s'attache, avec l'engagement tacite, mais ferme, d'être présent à l'autre, d'être pour lui un soutien, un réconfort, surtout au moment de l'épreuve, de la difficulté. C'est là la valeur sociale de ce jeu musical construit et perpétué par la communication sur des générations.

Le jeu suivant, « *Fô-n'gô !* », s'inscrit dans cette même veine d'éducation à la solidarité.

	Traduction :
<i>Fô-n'gô ! Mêê-mêê !</i>	(Claie de stockage d'ignames ! <i>Mêê-mêê</i>
	[<i>Onomatopée</i>])
<i>Fô-n'gô ! Mêê-mêê !</i>	(Claie de stockage d'ignames ! <i>Mêê--mêê</i>
	[<i>Onomatopée</i>])

Ce jeu musical est composé d'un seul mot, « *Fô-n'gô* », qui fait référence à une claie verticale pour le stockage et la conservation des ignames en pays Agni (voir image 1 ci-après), et de l'onomatopée « *Mêê-mêê !* » (traduisant en quelque sorte la joie des nombreuses ignames d'être ainsi regroupées, stockées ensemble).

Image 1 : claie de stockage et de conservation d'ignames



Source : <https://lh3.googleusercontent.com/blIIQiCKAa-QGRmRpsirIUQjGBjZqRpb07rbmVKhX0POVBnk1X1SPylaKKfrEtB26cLuWg=s115>

Le principe du jeu est le suivant : le groupe d'enfants s'assoit en file. Le premier s'agrippe à un bois solidement planté. Le deuxième se met derrière lui et le serre très fort avec les deux bras. Le troisième en fait autant avec le deuxième, et ainsi de suite jusqu'au dernier, de sorte que ce beau monde soit à l'image d'une corde entrelacée avec des boucles superposées (comme dans le cas du stockage d'ignames). Un individu, alors, se met derrière le dernier et tente de le détacher du groupe ou même de disloquer, casser la chaîne. L'équipe résiste en chantant : « *Fô-n'gô : mêê-mêê ! Fô-n'gô : mêê-mêê !* ». Tant que l'équipe reste solidement soudée, il ne parvient à détacher aucun membre. Mais si le dernier ou l'un des membres qui forment la chaîne faiblit, l'autre profite pour détruire l'ordre du groupe, briser la chaîne et vaincre toute l'équipe.

L'image est ainsi conçue sur le stockage traditionnel de l'igname en pays Agni, le *Fô-n'gô*. Chaque rangée contient généralement 10 ignames attachées par une solide corde les unes aux autres, avec le soutien d'un bois, à partir du bas. À travers cette image, la société traditionnelle fait intégrer les principes d'unité et de solidarité agissante aux enfants. Lesquels, confiants, parce que unis, peuvent chanter au visage du briseur d'unité (toujours dans cette congruence entre la parole et la mélodie adéquatement à l'unisson, avec des liaisons des notes) ceci : « tu peux toujours essayer, mais nous sommes si solidement liés les uns aux autres, comme des ignames sur la claie de stockage, que tu ne pourras rien ».

Transcription 2 : *Fô-n'gô ! Mêê-mêê !*

Soliste

Fô n'gô fô n'gô

Choeur

mêê — mêê mêê — mêê

Source : notre transcription, 2022

La transcription de ce jeu chanté met en évidence la congruence entre le texte, le contexte décrit et la mélodie : le balancement de la claie, résistant aux grands vents par le fait que les ignames sont solidement rattachées les unes aux autres et au bois qui les tiennent, est musicalement rendu par le rythme ternaire (6/8) et les notes liées. Il y a ici, à l'évidence, une communication musicale qui célèbre la force de l'unité et éduque l'enfant à comprendre l'autre comme essentiel à sa conservation, au maintien du groupe, de l'ensemble, d'autant qu'avec lui, on constitue une puissance. Progressivement, il réalise à travers le jeu – autant que son stade de croissance le permet – que l'être humain n'est pas un être solitaire, mais un être solidaire, qu'il se développe, se construit et s'épanouit à côté des autres, avec les autres.

Dans la même tonalité de la solidarité et de la confiance en l'autre, s'inscrit cet autre jeu musical intitulé « *Bé hlou min* » (Lancez-moi).

	Traduction :
<i>Bé hlou min ooo</i>	(Lancez-moi)
<i>Bé hlou min</i>	(Lancez-moi)
<i>Nan bè so min nou</i>	(Et attrapez-moi)
<i>Nan tchanbo n'gohou</i>	(Le jour de ma mort)
<i>Bè nin min lè ko...</i>	(On m'emmènera...)

Dans ce jeu musical assez acrobatique, les jeunes filles se mettent en cercle et battent les mains. L'une d'elles se place au milieu, chante le chant et se jette aveuglément dans les bras des autres, dans une partie du cercle. D'autres jeunes filles la reçoivent dans leurs bras et la lancent de nouveau au milieu du cercle. Une fois sur ses pieds, elle reprend sa place dans le cercle, et une autre prend la relève, avec le même principe.

Ce jeu forme l'individu et le groupe à un certain nombre d'aptitudes individuelles et de valeurs sociales. Au niveau individuel, la jeune fille doit être assez alerte, vive, leste. Il lui faut aussi certaines capacités vocales et une maîtrise du souffle pour chanter et sauter, tout en restant dans la tonalité de la chanson : il s'agit d'un exercice musical assez rude. Au-delà, elle doit faire totalement confiance aux autres afin d'exorciser sa peur et se jeter dans le vide, en présageant que ces autres l'attraperont pour qu'elle ne se blesse pas, ne meurt pas. Quant aux autres filles du groupe, elles apprennent à être solidaires des autres qui leur ont fait ainsi confiance et comptent sur leur bonne foi en se lançant aveuglément vers elles.

L'Afrique traditionnelle, dans ses pratiques communicationnelles, a ainsi le souci d'une éducation menant l'enfant à se sentir membre d'un ensemble, d'une collectivité qui l'oblige à une solidarité responsable.

3.2. Les jeux musicaux et l'éducation à la vigilante concentration

La société traditionnelle Agni met aussi en place des jeux musicaux qui communiquent à l'enfant l'idéal de société et l'éduquent à la vigilance, à l'attention, à la maîtrise de soi. Le jeu intitulé « *Min sanglô* » est dans cette perspective. Il se présente comme un dialogue :

	Traduction :
- <i>Min sanglô o, nin sanglô !</i>	- Ma chicotte « <i>sanglô</i> » ! Ma chicotte « <i>sanglô</i> » !
- <i>O min sanglô !</i>	- O ma chicotte « <i>sanglô</i> » !
- <i>Min sanglô bo nin owoh wa, n'wan yio falih ?</i>	- Ma chicotte « <i>sanglô</i> » qui était là, qui l'a prise ?
- <i>Min yo n'vali.</i>	- C'est moi qui l'ai prise.
- <i>È fa yo n'zou kê ?</i>	- Que veux-tu en faire ?
- <i>N'fa tou min a-n'gotou.</i>	- Je veux nouer ma perle « <i>a-n'gotou</i> » avec ça.
- <i>N'zou kê a-n'gotou ?</i>	- Quelle perle « <i>a-n'gotou</i> » ?
- <i>È bi a-n'gotou.</i>	- Caca « <i>a-n'gotou</i> ».
- <i>N'zou kê a-n'gotou ?</i>	- Quelle perle « <i>a-n'gotou</i> » ?
- <i>È bi a-n'gotou.</i>	- Caca « <i>a-n'gotou</i> ».
- <i>N'zou kê a-n'gotou ?</i>	- Quelle perle « <i>a-n'gotou</i> » ?
- ...	- ...

À la vérité, ce jeu tient sa musicalité plus au rythme rigoureusement régulier qui cadence les vers qu'à la mélodie. Le principe du jeu est d'établir un dialogue dont le but est de solliciter l'attention des autres, car toute distraction conduira à une faute ; et l'auteur de la faute sera alors frappé par les autres avec un morceau de pagne noué. En effet, le « *Sanglô* » est une sorte de chicotte de corde nouée. Dans ce jeu, celui qui tient lieu de meneur de groupe guette d'où viendra donc la distraction qui causera la faute. Laquelle consiste à répondre trois fois de suite à la dernière question (expressément répétée trois fois).

La question, ici, est : « *È fa yo n'zou kê ?* » (Que veux-tu en faire ?). À cette question, le groupe répond : « *N'fa tou min a-n'gotou* » (je veux nouer ma perle « *a-n'gotou* » avec ça). Après quoi vient la question piège, celle à laquelle il ne faut pas répondre trois fois. Cette question est : « *N'zou kê a-n'gotou ?* »

(Quelle perle « *a-n'gotou* » ?). La question, à la limite, ne se pose pas : la réponse est déjà connue, d'autant qu'il n'y a qu'une seule perle « *a-n'gotou* ». D'où la réponse apparentée à une offense : « Caca "*a-n'gotou*" ». Mais, on est dans le jeu, et la réponse n'est pas perçue comme une offense. Bien au contraire, le mot « caca » (ou excrément), aussi grossier qu'il paraît, donne de l'entrain au jeu. De fait, la présence de ce mot n'est pas si fortuite : c'est le « leurre » ou « distracteur », que B. B. Claire (1977, p. 80) appelle « l'ajout brouilleur » dans les devinettes. Son aspect grossier, en effet, emporte les enfants (se plaisant à « insulter » leurs amis en riant), qui s'oublent, baissent la garde et commettent la faute en donnant la troisième réponse interdite, et s'exposent par la même occasion au châtement du groupe.

Un autre jeu musical, « *A n'za srélé* », est construit sur le même principe.

	Traduction :
- <i>A n'za srélé</i>	- <i>La ligne droite (ou le rang droit)</i>
- <i>A n'za srélé !</i>	- <i>La ligne droite (ou le rang droit) !</i>
- <i>A n'za sré-n'za</i>	- <i>Le rang penché (ou en désordre)</i>
- <i>A n'za sré-n'za !</i>	- <i>Le rang penché (ou en désordre) !</i>
- <i>Min touh</i>	- <i>Mon fusil</i>
- <i>Touh ooo !</i>	- <i>O mon fusil !</i>
- <i>N'bésé</i>	- <i>Ma machette</i>
- <i>Bésé ooo !</i>	- <i>O ma machette !</i>
- <i>Min dadiè</i>	- <i>Mon couteau</i>
- <i>Dadiè ooo !</i>	- <i>O mon couteau !</i>
- <i>Min ko kon bié kouh</i>	- <i>J'y vais encore</i>
- <i>Min ko kon rihili !</i>	- <i>Je fais une pirouette !</i>
- <i>Min ko kon bié kouh</i>	- <i>J'y vais encore</i>
- <i>Min ko kon rihili !</i>	- <i>Je fais une pirouette !</i>
- <i>Min ko kon bié kouh</i>	- <i>J'y vais encore</i>
- ...	- ...

Transcription 3 : *A n'za srélé*

The musical score is written in 4/4 time. It consists of four staves:

- Soliste:** Melody line with lyrics: *A n'za sré-lé*, *A n'za sré n'za*, *Min_touh*, *N'bé-sé*, *Min da-dié*
- Choeur:** Chorus line with lyrics: *A n'za sré-lé*, *A n'za sré n'za*, *touh o o o*, *bé sé o o!*, *da-dié o*
- S. (Soloist):** Melody line with lyrics: *Min ko kon bié_ kouh!*, *Min ko kon bié_ kouh*, *Min ko kon bié_ kouh*
- Ch. (Chorus):** Chorus line with lyrics: *o!*, *ko kon ri-hi-li !*, *ko kon ri-hi-li !*

Source : notre transcription, 2022

Toujours sur le principe de l'appel-réponse, principalement dans une construction en tuile (à travers la superposition des mélodies), l'interaction est créée par le dialogue consistant à s'exclamer avec l'objet indiqué. De fait, l'expression « *A n'za srélé* » fait allusion à la ligne droite, représentée par le rang formé par les jeunes. En prononçant ces paroles, ils lèvent les mains pour symboliser la ligne droite constituée par le groupe. Puis, vient l'expression « *A n'za sré-n'za* », renvoyant au rang qui s'affaisse, se tord. L'expression est accompagnée des mains baissées. C'est l'appel à la prudence, à la vigilance, par rapport à ce qui va suivre. On peut comprendre ainsi : attention, soyons vigilants pour la suite ; ne baissions pas les bras. S'en suit alors l'énumération d'un ensemble d'objets bien connus dans le quotidien d'enfants d'agriculteurs : le fusil, la machette, le couteau, etc. Ces objets ont une fonction utilitariste dans la communauté : chasser les animaux destructeurs de récoltes, débroussailler la plantation, découper l'igname ou dépecer le gibier, etc. Mais aussi, ils servent à se défendre. Il s'agit d'une invitation à se tenir

prêt et à être vigilant. Après quoi vient cette phrase : « *Min ko kon bié kouh* » (J'y vais encore), dont la réponse, « *Min ko kon rihili !* » (« Je fais une pirouette »), ne doit pas être répétée trois fois. Ici, le « distracteur » est constitué par le mot « *rihili* », qui est l'onomatopée de la pirouette, du demi-tour sur soi qu'effectuent les joueurs en présence. Son côté amusant est si entraînant que les enfants ont tendance à s'oublier, et à continuer de chanter « *Min ko kon rihili !* » (« Je fais une pirouette »).

Au-delà de la maîtrise de soi, de la concentration et de l'attention auxquelles s'exercent les enfants, ces derniers comprennent qu'il y a toujours une limite à ne pas franchir. La société traditionnelle Agni tient beaucoup à son ordre et au respect de limite dans l'éducation de la personnalité. Ainsi, ses outils ou systèmes de communication des fondamentaux de l'éducation de la personnalité s'attachent à mettre en évidence que franchir le chiffre trois dans la répétition d'une erreur ou d'une faute pose le problème de l'intégration des normes de la socialisation. Dans cette perspective, un proverbe déclarera ceci : « tu veux éduquer ton enfant, emmène-le sous l'arbre *m'gblih* ». En effet, les beaux fruits de l'arbre appelé *m'gblih* sont tellement attirants qu'il est presque irrésistible de passer sans être tenté d'en prendre. L'épreuve consiste à emmener l'enfant sous cet arbre et à lui enjoindre de ne pas s'écrier, en disant, quand il verra un de ces fruits tomber : « voilà un fruit de *m'gblih* pour moi ! ». S'il arrive à respecter la consigne, c'est que son éducation est en bonne voie. En revanche, si par trois fois, il s'exclame avec la phrase interdite, en oubliant qu'il doit se retenir, se maîtriser, c'est le signe que son éducation pose problème. B. K. Kouakou (2018, p. 60) explique : « un tel enfant qui donne la preuve que sa pensée et sa bouche ne sont pas capables de garder des secrets de famille, ou, à plus forte raison, de la société entière, révèle que son éducation est à reprendre ou à réorienter ».

À côté de ces jeux musicaux qui éduquent à la vigilance et à la maîtrise de soi, il existe un autre répertoire de jeux qui se présentent comme de véritables exercices de diction.

3.3. Les jeux musicaux et l'éducation à la phonologie : articulation et prononciation

Les Agni disposent également de jeux musicaux² très intéressants pour s'exercer à la phonologie, notamment à la diction, c'est-à-dire à l'articulation et à la prononciation. L'exercice ci-dessous est très éloquent.

<i>Boua bi a'bo, bié boua bi a'bo</i> (bu.a bie a.bo, bie bu.a bi a.bo).	Traduction :
<i>Boua bi a'bo, bié boua bi a'bo</i> (bu.a bie a.bo, bie bu.a bi a.bo)...	Un canari est cassé, le canari de quelqu'un est cassé
	Un canari est cassé, le canari de quelqu'un est cassé

Le jeu consiste à répéter la phrase en allant de plus en plus vite. La complexité de ce magnifique exercice se trouve dans la présence de la consonne "b" dans tous les mots de la phrase.

Le jeu suivant est dans la même veine d'éducation à la phonologie.

<i>Kê ê koh loh, ka loh koh loh !</i> (kɛ kɔ lɔ, ka lɔ kɔ lɔ)	Traduction :
<i>Kê ê koh loh, ka loh koh loh</i> (kɛ kɔ lɔ, ka lɔ kɔ lɔ)...	Là où tu vas, reste là-bas pour aller là-bas
	Là où tu vas, reste là-bas pour aller là-bas

Sur le même principe que le premier, ce jeu musical est encore complexifié en se présentant avec deux difficultés majeures : la présence de "k" dans plusieurs mots de la phrase ainsi que le son "ɔ"...

Quelle est l'utilité de ces exercices sous la forme de jeux musicaux ? La société traditionnelle Agni, connue pour sa maîtrise de l'art oratoire, ne saurait s'accommoder d'une diction approximative qui amènerait l'orateur, dans sa communication, à balbutier sur les mots ou à les escamoter. Ces jeux musicaux sont donc conçus pour préparer le sujet au maniement du verbe et de la langue.

² À la vérité, ces jeux sont au carrefour du chant et de la parole : ils ne sont pas réellement chantés ni vraiment parlés. Dans un tempo *allegretto* (assez vite) ou *presto* (rapide), le jeu épouse les caractéristiques de la musique.

Ainsi, l'analyse du corpus laisse découvrir l'utilité des jeux musicaux dans l'éducation informelle au sein de la société traditionnelle Agni. En l'occurrence, ils contribuent à former les individus pour la vie sociale.

4. Discussion

Les résultats de l'analyse du corpus ont révélé comment les jeux musicaux permettent une éducation à l'unité, à la solidarité ainsi qu'à d'autres valeurs importantes dans la société Agni. Ils ont aussi indiqué l'existence d'un ensemble de jeux musicaux très pertinents pour servir d'exercices d'articulation et de prononciation, et préparer à la pratique de l'art oratoire. Sur la base de ces résultats, la présente partie engage la discussion autour de deux points : le jeu, la communication et la socialisation ; l'éducation par le divertissement à travers les jeux musicaux comme stratégie de communication pour le développement.

4.1. Le jeu, la communication et la socialisation

Le jeu se présente comme un véritable vecteur de communication et sert utilement dans l'éducation. Surtout, quand ils sont vécus en société – allusion faite aux jeux d'ensemble comme c'est le cas des jeux musicaux analysés –, ils deviennent un moment partagé capable de faire intégrer les normes, les valeurs et les rôles régissant le fonctionnement de la vie sociale. Autant dire que le jeu sert dans une sorte de communication éducative en vue de la socialisation, c'est-à-dire dans les mécanismes de transmission de la culture. Il s'agit d'une socialisation latente amenant à une intériorisation des normes et valeurs de la société, comme la vigilance, la concentration, la maîtrise de soi, la pratique de l'art oratoire, etc., et ce, sans un apprentissage conscient. M. Clavel-Levêque (1984, p. 84) expliquera, à ce titre, que « L'expérience ludique [...] est un exercice de maîtrise [...] ; un outil de découverte et de dévoilement, un moyen de maîtrise des signes ». Implicitement, les enfants apprennent l'idéal du vivre ensemble tel que voulu par la communauté. Ce sont ces comportements tacitement intégrés qu'ils vont réinvestir dans les interactions de la vie quotidienne. Comme l'écrit G. Brougère (2002, p. 11), « l'idée sous-jacente est qu'on apprend, ou pour en rester à lui, que l'enfant apprend à travers des situations de la vie quotidienne qui n'ont rien d'éducatives a priori ».

Dans cette communication éducative de la société traditionnelle, l'unité et la solidarité constituent des saillances, des fondamentaux. Les Agni, comme la plupart des Africains de la tradition, ne conçoivent pas une vie communautaire sans la solidarité et l'unité. Ils le signifient, d'ailleurs, dans ce proverbe : « Quand deux biches se mettent ensemble, elles peuvent battre l'antilope ». Il s'agit de faire comprendre que la société est une mise en commun des énergies des individus. Les jeux musicaux entrent donc en ligne de compte des outils et pratiques communicationnelles nécessaires pour instruire, depuis le bas âge, l'individu sur l'importance du corps communautaire, c'est-à-dire le rôle de l'autre pour le bien de tous. Il est question de faire réaliser à tous et à chacun comment la vie sociale implique à ce que l'action que pose chacun complète et intensifie celle de tous. La solidarité, dans cette perspective, se veut plus active pour que l'homme comprenne qu'il est fait par l'homme et qu'il doit à son tour faire l'homme ; autrement dit, que la survie individuelle va de pair avec la survie collective, et vice versa. Chacun a toujours besoin de l'autre pour être lui. L'être humain, c'est connu, est un être solidaire. Son développement et sa construction, note B. Kouakou (2021, p. 60), « se réalisent dans l'interaction avec les autres. C'est dans et par cette relation qu'il se définit ».

Le jeu doit donc être appréhendé comme un outil de la communication éducative, « porteur de socialisation mais aussi d'apprentissages linguistiques, cognitifs, affectifs, etc. », comme le pense également G. Brougère (2002, p. 11). En effet, pour cet auteur (2002, p. 15), « le divertissement témoigne d'un potentiel éducatif informel fort, lié aux caractéristiques mêmes de ces activités ». Il y a, à coup sûr, selon A. Pain (1990, p. 77), « l'existence d'une fonction éducative latente dans des activités sans but éducatif, en d'autres termes un coproduit éducatif accompagnant l'activité principale ».

Les jeux musicaux, pour être efficacement éducatifs, se présentent comme un instrument de communication, ou plus exactement comme une pratique communicationnelle organisée, avec ses propres caractéristiques, qu'on pourrait aligner sur le schéma linéaire de la communication (Cf. C. Shannon et W. Weaver, 1949), à savoir : Émission – Message – Réception.

L'objet jeu musical met ici en relation ces trois pôles classiques de la communication. Le pôle émission concerne la société elle-même. En effet, bien que les acteurs du jeu (les enfants) donnent l'impression d'être les émetteurs, ils sont, en réalité, les destinataires du message véhiculé. C'est la société elle-même, qui, dans sa fonction de production et de perpétuation des codes et instruments utiles à l'intégration des savoir-être et savoir-faire par la jeune génération, crée, conserve, diffuse et met à disposition le contenu. C'est elle qui est porteuse d'une intension renfermée dans le jeu. En termes clairs, c'est elle qui parle. Elle parle par son jeu musical constitué et conservé à propos. Elle parle sans donner l'impression de réellement parler. Elle parle, ou du moins, elle fait parler le jeu aux enfants : ils sont donc les destinataires, la cible du message transmis par la société dans le jeu. Ce message, on l'a vu, vise à éduquer, à socialiser en vue de préparer les jeunes à ce que la vie commune implique. De loin (mais pas si loin que ça), la société productrice du message, incarnée par ses instances de socialisation comme la famille, mais aussi les adultes et les aînés, en général, observe et attend des jeunes destinataires qu'ils se conforment à ce qu'ils ont intégré à travers le jeu. Et, comme la communication s'évalue à travers ses effets, il s'agit pour eux de voir si ces jeunes sont prompts à mobiliser les comportements véhiculés comme message, donc s'ils se disposent à être solidaires, coopératifs, à l'écoute des autres, etc.

4.2. L'éducation par le divertissement à travers les jeux musicaux comme stratégie de communication pour le développement

Les résultats de l'étude ont révélé que l'éducation par le divertissement à travers les jeux musicaux apparaît comme une stratégie de communication qui se saisit des problématiques de développement au sein de la société traditionnelle Agni. Dans une perspective d'approche participative de la communication et du développement, il faut y voir la mise en avant spéciale d'une participation active des différents protagonistes du jeu. Le jeu, comme communication, a des effets directs et assez puissants sur les récepteurs, et est donc capable d'influer sur les comportements en vue du développement. Ce développement, objet de la stratégie de communication, concerne autant l'individu que la communauté dans son ensemble.

Le développement de l'individu ou développement personnel a trait à la construction et à l'émergence du sujet, être de désir, porteur d'ambition, de passion créatrice. C'est que, comme l'explique B. K. Kouakou (2021, p. 28), « l'agir du sujet s'inscrit dans une quête individuelle – qui repose sur un processus de construction identitaire – de reconnaissance sociale, mais aussi de réalisation personnelle ». Les jeux musicaux, dans cette optique, sont pertinents pour faire émerger un individu-sujet qui prend conscience et devient, par ses initiatives, acteur de développement communautaire.

Le développement communautaire et sociétal durable découle de l'installation de valeurs, de savoir-faire et de savoir-être. À la vérité, la création de soi en tant que sujet et acteur social aboutit nécessairement à la vie sociale. L'individu devient alors conscient de son rôle dans la quête d'une solidarité plus active dans le relèvement des défis au sein de la société. Les jeux musicaux, en tant qu'instrument de l'éducation pour le développement, préparent ainsi les jeunes acteurs sociaux, stratégiquement, à se positionner, sans forcément en prendre conscience, pour le développement et pour le bien communautaire. D'après B. K. Kouakou (2022, p. 27), dès lors qu'est posée la question de développement dans une étude en communication, cette étude, à l'évidence, « tient pour postulat que les pratiques communicationnelles ont un effet puissant sur le développement d'une société donnée ». Les pratiques communicationnelles, selon le même auteur (2022, p. 27), font référence aux « pratiques usuelles et symboliques des hommes [...] et des communautés ». Les jeux musicaux, en tant que pratiques communicationnelles, servent à propos dans la communication pour le développement et pour le changement de comportement. À l'instar des contes, des proverbes et bien d'autres pratiques de la société traditionnelle africaine, ils servent à l'éducation et à la socialisation dans le sens d'un changement social qualitatif, en orientant vers des comportements nouveaux et des actions novatrices.

Tout en permettant de produire et de véhiculer des comportements qui sous-tendent la promotion d'une solidarité agissante comme fondement de la vie en société, les jeux musicaux servent à développer, dans le même temps, un espace de savoir, de savoir-faire, de savoir-dire, de savoir-être et de savoir-devenir,

c'est-à-dire un espace d'aptitudes et de compétences. Toute chose qui constitue un contrôle social de nature à pérenniser les pratiques, les valeurs fondamentales.

Conclusion

Les jeux musicaux se présentent comme des instruments privilégiés servant avantagement dans la construction des acteurs de la société traditionnelle en Afrique. Cette étude qualitative a analysé les contours et l'usage de ces jeux musicaux en tant qu'ils sont des pratiques communicationnelles et des instruments d'éducation par le divertissement. Elle s'est attachée à examiner leur pertinence dans l'émergence de l'individu pour la vie sociale. Dans une perspective socio-anthropologique de la communication, elle a procédé à l'analyse d'un corpus répertorié.

Les résultats de l'analyse révèlent comment les jeux musicaux de la société Agni s'offrent à une éducation – informelle – à l'unité et à la solidarité. Ils découvrent aussi comment des jeux musicaux communiquent à l'enfant l'idéal de la vie sociale et l'éduquent à des valeurs importantes comme la vigilance, l'attention, la maîtrise de soi, etc. En outre, ils indiquent comment certains groupes de jeux musicaux sont très intéressants pour servir d'exercice de diction (articulation et prononciation) dans un peuple où l'art oratoire tient une place de choix. Ainsi, les jeux sont organisés dans une optique d'éducation et de socialisation, par l'acquisition d'aptitudes individuelles, avec l'objectif sous-jacent d'amener l'enfant à réaliser qu'il fait partie intégrante d'une collectivité fondée sur la solidarité responsable.

L'étude s'est penchée sur l'interface jeu, communication et socialisation, en appréhendant le jeu comme un vecteur de communication au service de l'éducation implicite et de la socialisation latente. C'est que, en réalité, les jeux musicaux apparaissent en tant qu'une communication qui s'adapte au schéma linéaire de Shannon et Weaver, avec ses trois pôles de la communication mettant en avant l'émetteur (qui se trouve être la société elle-même), le message (à savoir l'intention véhiculée dans et par le jeu) et le récepteur (c'est-à-dire le groupe d'enfants adonnés aux jeux musicaux). Les effets de cette communication font l'objet d'une observation des adultes, qui, discrètement, recherchent chez les enfants des signes d'une quelconque intégration des valeurs auxquelles ils ont été exposés dans les différents jeux. À la vérité, cette éducation par le divertissement à travers les jeux musicaux apparaît comme une véritable stratégie de communication pour le développement et pour le changement social.

Des pistes de recherche sont à exploiter dans cette même optique. Par exemple l'étude des énigmes et devinettes comme des outils de communication et de construction du sujet.

Bibliographie

ARROYAVE Jesús, 2015, « La stratégie de communication de l'éducation par le divertissement : une autre manière d'apprendre », *Savoirs*, n°37 (numéro spécial), p. 75-98.

BROUGERE Gilles, 2002, « Jeu et loisir comme espace d'apprentissage informel », *Éducation et société : Revue internationale de sociologie de l'éducation*, n° 10, p. 5-20.

CLAIRE Blanche-Benveniste, 1977, « Enigme et Devinette. Discussion », *Bulletin de l'Association d'étude sur l'humanisme, la réforme et la renaissance*, n°7, Actes du colloque de Goutelas sur « Facétie et littérature facétieuse à l'époque de la Renaissance », du 29 septembre au 1er octobre 1977, p. 79-91.

CLAVEL-LEVÊQUE Monique, 1984, *L'empire du jeu. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris, CNRS.

DENIS Guillaume, 2006, *Jeux vidéo éducatifs et motivation : application à l'enseignement du jazz*, Thèse de Doctorat en Informatique temps réel, robotique et automatique, École des mines de Paris.

DURKHEIM Émile, 1922, *Éducation et sociologie*, Alcan.

Elizabeth FLUSSER, 1995, « Le jeu musical », *Marsyas*, n°35/36, p. 16-21.

GUILLAUME Françoise, 2008, *L'enfant : petit homme ou petit d'homme ?*, Paris, L'Harmattan.

KOUAKOU Oi Kouakou Benoît, 2018, « Les proverbes chez les Akan, un instrument d'éducation et de communication des valeurs fondamentales de courage et de résilience », *Revue de Littérature et d'Esthétique Négro-Africaines*, Vol 3, n°18, p. 223-241.

KOUAKOU Oi Kouakou Benoît, 2021, *Le métier d'Homme. Pour la formation, l'éducation, le développement intégral des jeunes et des acteurs sociaux*, Paris, L'Harmattan.

KOUAKOU Oi Kouakou Benoît, 2022, *Le SURSAUT. Pour le développement de l'Afrique et le changement social*, Paris, L'Harmattan.

LASSWELL Harold Dwight, 1948, « Structures et fonctions de la communication dans la société », *Sociologie de l'Information. Textes fondamentaux*, BALLE Francis et PADIOLEAU Jean (dir.), Paris, Librairie Larousse, p. 31-41.

N'DA Paul, 2015, *Recherche et méthodologie en sciences sociales et humaines. Réussir sa thèse, son mémoire de master ou professionnel, et son article*, Paris, L'Harmattan.

PAIN Abraham, 1990, *Éducation informelle. Les effets formateurs dans le quotidien*, Paris, L'Harmattan.

RASSE Paul, 2006, « Esquisse d'une école francophone d'anthropologie de la communication », *Recherches en communication*, n° 26, p. 259-274.

SHANNON Claude & WEAVER Warren, 1949, *The mathematical theory of communication*, Illinois, University of Illinois Press.

TUFTE Thomas, 2005, « Entertainment-education in development communication. Between marketing behaviours and empowering people », *Media & glocal change*, p. 159-174.

WINKIN Yves, 1996, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, Bruxelles, Éditions De Boeck Université.