

GERMIVOIRE



www.germ-ivoire.net

Revue scientifique
de littérature,
des langues et
des sciences sociales

ISSN: 2411-6750



Université Félix Houphouët Boigny



www.germ-ivoire.net

**REVUE SCIENTIFIQUE DE LITTÉRATURE
DES LANGUES ET DES SCIENCES SOCIALES**



20/2024

Directeur de publication:

Paul N'GUESSAN-BÉCHIE
Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody

Éditeur:

Département d'allemand
Djama Ignace ALLABA
Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody

Comité de Rédaction:

Brahima DIABY (Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody)
Ahiba Alphonse BOUA (Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody)
Djama Ignace ALLABA (Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody)
Aimé KAHA (Université Félix Houphouët-Boigny Abidjan-Cocody)

www.germ-ivoire.net

INDEXATION:

HAL (<https://aurehal.archives-ouvertes.fr/journal/read/id/166880>)

Fatcat (<https://fatcat.wiki/container/qq5brdiztnatfkcb3ce5kxaypi>)

Mirabel (<https://reseau-mirabel.info/revue/15265/Germivoire>)

ROAD (<https://road.issn.org/>)

Comité scientifique de Germivoire

Prof. Dr. Dr. Dr. h.c. Ernest W.B. HESS-LUETTICH
Stellenbosch University Private Bag X1

Dr Gerd Ulrich BAUER
Universität Bayreuth

Prof. Stephan MÜHR
University of Pretoria

Prof. Dakha DEME
Université Cheikh Anta Diop - Dakar

Prof. Aimé KOUASSI
Université Félix Houphouët-Boigny (Abidjan)

Prof. Paul N'GUESSAN-BECHIE
Université Félix Houphouët-Boigny (Abidjan)

Prof. Kasimi DJIMAN
Université Félix Houphouët-Boigny (Abidjan)

Prof Kra Raymond YAO
Université Félix Houphouët-Boigny (Abidjan)

Prof Daouda COULIBALY
Université Alassane Ouattara (Bouaké)

TABLE DES MATIÈRES

Editorial	6
------------------------	----------

Allemand

Mohamed YAMEOGO

Von der Opfer- zur Kämpferrolle: Genitalverstümmelung und Engagement im Lebensbericht
Tränen im Sand von Nura Abdi 7 – 19

Eppié Augustine Michaëlla BONGBA

Traduction sans analyse du discours n'est qu'erreur ! Exemple des discours traduits du français
vers l'allemand 20 – 35

N'CHO Léon Charles

Gesellschaftliche Beziehungen auf wissenschaftlichem Grundmuster. *Die*
Wahlverwandtschaften Goethes aus rezeptionsästhetischer Perspektive 36 – 47

Anglais

Mamadou DIAMOUTENE

The Discourse Of Environmental Emergency : An Analysis Of Emerson's *Nature* 48 – 57

Géographie

ASSUE Yao Jean-Aimé / ADAYE Akoua Asunta / KOFFI Aya Roche Franchette

Insuffisance de l'organisation de la filière anacarde, une cause structurelle et conjoncturelle de
persistance de la pauvreté des agriculteurs dans la Sous-Préfecture de Korhogo 58 – 77

Histoire

YAO Yao Jules

La réponse de l'univers numérique contre la covid 19 de 2019 à 2022 78 – 91

SORO Nonhontan / BROU Konan Alain

La SICOI et le développement de l'habitat urbain en Côte d'Ivoire de 1962 à 2021
..... 92 – 108

Lettres (Littérature / Langue)

Ibrahima FAYE

Une analyse syntactico-sémantique et pragmatique des cataphores interphrastiques dans *Les*
petits de la guénon de Boubacar Boris DIOP 109 – 123

Adamou KANTAGBA

Panorama critique de la nouvelle burkinabè francophone 124 – 138

Bernadin KOUMA / Sy COULIBALY

De l'allusion à la réification de la femme dans *Promesse fatale* de Léopold Nia Millogo
..... 139 – 148

KEI Joachim

Phrase averbale pour une autonomisation de cette construction discursive dans *la carte d'identité* 149 – 162

Kouassi Kouakou Roland / Zou Goulou Jules

La reduplication dans le français de côte d'ivoire : les enjeux linguistiques et esthétiques d'un mode d'expression langagière 163 – 175

Sciences du langage et de la communication

GOKRA Dja André Ouréga Junior / AMON Imbie Anicette épse Folou

Communication sur les réseaux sociaux numériques en Côte d'Ivoire pendant la pandémie de la Covid-19 : entre infox et detox médiatique 176 – 187

OUEDRAOGO Patoin-Samba Juste Honoré

Approche analytique du dispositif burkinabè de régulation des contenus des réseaux sociaux numériques 188 – 199

Sociologie

CODO Carolle-Nelly / DJOGBEDE Romaricia Aubierge / GBAGUIDI Arnauld /

AHODEKON Cyriaque

Offre ludique dans les parcs d'attractions dans la Commune d'Abomey-Calavi (Benin) : les jeux traditionnels en marge 200 – 214

Éditorial

Bien chers toutes et tous,

Nous revoilà ! Á nos retrouvailles semestrielles !! Avec Germivoire, notre Revue vôtre ! Où, de vous à nous et de nous à vous, des échanges sont faits. Dans le cadre scientifique !! Où sciences humaines ou d'autres sciences entrent en communion et exposent des résultats de certaines de leurs quêtes générales ou particulières. Résultats qui seront vus et appréciés, espérons-le, par d'autres personnes intéressées par les sujets traités. Puisque Germivoire est une Revue en ligne/online.

Dans le labour de ce cadre ou périmètre cultivable á diverses couches, les récoltes semestrielles présentes se sont révélées variables de saveurs. Et la variété des saveurs donnent un bon goût particulier á ce numéro de Germivoire.

Et ce bon goût particulier vient des récoltes mises ensemble des champs aux parcelles différentes que sont l'anglais, l'histoire, les lettres françaises modernes, les sciences du langage et de la communication et la sociologie. Pour s'en faire une idée selon son intérêt á l'instruction, tout esprit curieux pourrait se référer aux différentes étiquettes de ces récoltes dans notre table des matières.

Á vos plaisirs solaires !!

Brahima Diaby

Offre ludique dans les parcs d'attractions dans la Commune d'Abomey-Calavi (Benin) : les jeux traditionnels en marge.

CODO Carolle-Nelly

canellyco@yahoo.fr

/

DJOGBEDE Romaricia Aubierge

romariciadjogbede@gmail.com

/

GBAGUIDI Arnould

argbagui@yahoo.fr

/

AHODEKON Cyriaque

drahodecyrcrefad@yahoo.fr

Résumé

Le jeu est un instrument de loisirs et de distraction efficace pour assurer le bien-être surtout lorsqu'il est issu de la culture du joueur. L'objectif de la recherche est d'analyser la place des jeux traditionnels dans l'offre ludique dans les parcs dans la commune d'Abomey-Calavi au Bénin. Pour y parvenir, des entretiens semi-directifs ainsi que des questionnaires ont été administrés à quatre-vingt-trois (83) acteurs sociaux à la base identifiés par choix raisonné ou par choix accidentel. Les résultats issus des travaux de terrains et confrontés à la littérature notamment à la théorie de « l'acculturation » de Berry (2000) et celle des politiques publiques de Thoening (1985) font état de ce que les jeux traditionnels sont négligés et remplacés par des jeux modernes à la pointe de la technologie (79%). Or les jeux traditionnels permettent aux enfants de découvrir leurs cultures, d'être actifs physiquement et de se socialiser avec leurs pairs en jouant avec eux. Il urge de trouver divers mécanismes afin de les intégrer dans les offres des parcs d'attractions en vue de l'enracinement culturel des enfants qui y accèdent.

Mots-clés : Jeux, tradition, parcs d'attractions, Abomey-Calavi, Bénin.

Abstract

The game is an effective instrument of leisure and distraction to ensure well-being, especially when it comes from the culture of the player. The objective of the research is to analyze the place of traditional games in the recreational offering in the parks of the commune of Abomey-Calavi in Benin. To achieve this, semi-structured interviews as well as questionnaires were administered to eighty-three (83)

grassroots social actors identified by reasoned choice or by accidental choice. The results from field work and compared to the literature in particular the theory of “acculturation” of Berry (2000) and that of public policies of Thoening (1985) show that traditional games are neglected and replaced by modern games at the cutting edge of technology (79%). However, traditional games allow children to discover their cultures while playing, to be physically active and above all to socialize with their peers by playing with them. It is urgent to find various mechanisms in order to integrate them into the offers of amusement parks with a view to the cultural rooting of the children who access them.

Keywords: Games, tradition, amusement parks, Abomey-Calavi, Benin.

Introduction

Le jeu se pratique par toutes les catégories socioprofessionnelles qu’important leurs âges, mais il est plus l’apanage des plus jeunes et des enfants. Le jeu est la marque de l’enfance (Rameau, 2011). Il participe à son développement, l’éduque et lui permet de se mettre en contact avec le reste du monde. Mais « contrairement à l’opinion générale, les enfants ne jouent pas pour apprendre, c’est parce qu’ils jouent qu’ils apprennent » (Rameau, 2011). Huizinga (1938) affirme que l’idée de jeu est pour l’homme, un élément aussi important que le travail intellectuel ou artisanal. Le moment ludique serait alors aussi important que celui du travail pour rendre une civilisation complète. Les jeux peuvent être regroupés en deux grands groupes à savoir : les jeux traditionnels et les jeux modernes. Les jeux traditionnels concernent l’ensemble des activités ludiques ayant un lien fort avec une culture donnée et représentant un patrimoine très riche pour cette dernière Lafay (2012). Ils sont importants et permettent non seulement l’aiguinement de la réflexion et de la sociabilité chez l’enfant, mais surtout la découverte véritable de sa culture d’origine (ibid.). La deuxième catégorie de jeux semble être plus développée que la première pour plusieurs raisons. Mais la plus importante est le développement du numérique et le processus d’évolution du monde. Allant dans le même sens Guédénon (2001) au sujet de la ville d’Abomey affirme « qu’au cours de son évolution des transformations l’ont modifiée, remodelées. La disparition des activités traditionnelles de distraction est due à l’influence que la culture occidentale a exercée sur la culture par le biais de l’école et des médias. » En effet, l’ère du numérique a permis l’expansion, la propagation et surtout la facilité d’accès aux jeux, notamment les jeux vidéo. À part les jeux vidéo, il existe une multitude de jeux que l’on retrouve dans les parcs d’attractions à travers le monde donc aussi au Bénin. Le Bénin possède plusieurs parcs d’attractions comme Holly land parc, Delta Game parc, Africa land, Agoualand qui regorgent différents types de jeux adaptés à chaque tranche d’âge. En raison de l’existence de plusieurs parcs d’attractions au Bénin et de la demande ludique grandiose , il est alors pertinent de se pencher sur cette recherche pour faire l’inventaire de l’offre ludique dans les parcs d’attractions, dans la perspective d’y analyser la part des

jeux traditionnels. La question de recherche est donc : quelle est la part des jeux traditionnels dans l'offre actuelle ludique disponible ?

1. Problématique

Longtemps considéré comme l'apanage de la culture occidentale, les parcs d'attractions émergent de plus en plus aujourd'hui au Bénin. Ils se concentrent dans les zones urbaines comme Cotonou, Abomey-Calavi et Porto-Novo. Il est important de créer un recueil pour présenter au public l'ensemble des jeux qui meublent les parcs d'attractions que fréquentent les enfants béninois. Ces parcs proposent des jeux à la pointe de la technologie.

Les jeux sont d'une importance capitale dans le développement de l'enfant. En effet l'être humain est une race joueuse, un « homo ludens » : un individu qui se construit à partir du jeu (Huizinga, 1938). Le jeu serait alors la base de la construction même de l'individu et donc de l'enfant. Wallon (1941) abonde dans le même sens en abordant d'abord le rôle du jeu dans la formation de la personnalité de l'enfant. Pour lui « l'enfant en jouant révèle ses goûts et ses besoins ». L'enfant exprime donc sa vision du monde et sa façon d'interagir avec ce dernier à travers le jeu. Ensuite le jeu est également un facteur de socialisation et il se retrouve même dans la routine et le quotidien de l'homme, c'est pour cela que (Duflo, 1997) affirme que « le jeu est une occasion pour se rassembler et pour communiquer ». Mais pour communiquer et accomplir le phénomène de socialisation, il faut d'abord que l'enfant acquière le don du langage qui se trouve être selon Huizinga (1938) une fonction du jeu. « Tout en jouant, l'esprit créateur de langage saute sans cesse de la matière à la chose pensée, chaque expression de l'abstrait recouvre une figure, et chaque figure, un jeu de mots ». Le jeu permet aussi de développer la créativité, et l'intelligence. Il est aisé de comprendre finalement que les jeux forment les enfants et sont d'une grande importance pour ces derniers parce que même « les grandes activités primitives de la société humaine sont déjà toutes entremêlées de jeu ». (op.cit.). En dépit de son importance, le jeu est une composante à part entière de la culture de son pays d'origine. « Chaque culture, en fonction d'analogies repérées, construit une sphère qui va délimiter ce qui dans une culture donnée peut être désignable comme jeu » (Brougère, 2020). C'est-à-dire que chaque peuple qu'importe son origine choisit dans sa culture les composantes susceptibles d'être appelées jeu ou élément de distraction. Vigne et Dorvillé (2009) abondent dans le même sens lorsqu'ils disent que « les jeux traditionnels, autant que l'art culinaire, l'architecture ou le patois par exemple témoignent d'une culture propre à un espace géographique particulier et affirment une identité régionale ». Comme tous les jeux de façon générale, les jeux traditionnels sont très importants pour les enfants. Etant donné qu'ils font partie intégrante de leur culture, les enfants auront alors de la facilité à y jouer et à apprendre les règles de leurs sociétés à travers ces derniers. « Le jeu dans la culture est comme une entité donnée existant avant la culture même, accompagnant celle-ci et la marquant de son empreinte depuis l'origine jusqu'au stade de

culture où il vit lui-même » (ibid.). Les jeux traditionnels resserrent les liens entre les membres d'une même société. À travers les jeux traditionnels, les parents découvrent leur enfant, posent un autre regard sur lui et par un effet miroir, se découvrent aussi (Cindy, 2020). Ces affirmations supposent que par exemple dans les parcs et aires de jeux à Abomey-Calavi, nous devrions retrouver des jeux traditionnels ou loisirs béninois ou tout au moins africains. Mais grande fut notre surprise de comprendre que dans tous les parcs visités il n'y avait pratiquement pas de jeu traditionnel. La majorité des jeux retrouvés sont de la culture occidentale et force est-il de constater qu'ils sont vraiment appréciés par le public. À titre illustratif, pendant la période des fêtes de fin d'année 2021, le centre de loisirs Holy land parc a reçu au niveau des grands manèges plus de 1000 enfants (selon les statistiques obtenues sur le terrain). Quelles seraient les causes de cette quasi-absence des jeux traditionnels dans ces parcs d'attractions ? Plusieurs auteurs se sont déjà penchés sur la question des jeux traditionnels. Selon Guédénon (2001) « le contact avec les civilisations étrangères grâce à toute une panoplie de moyens dont l'école et les masses médias qui passent pour des instruments de la propagande » seraient à la base de cette négligence du loisir traditionnel dans la ville d'Abomey. Le jeu est producteur de culture selon Huizinga. Il est alors important pour toute personne de connaître les jeux de sa culture. C'est pour cela que selon Vigne et Dorvillé (2009) « malgré le fait qu'on dise des jeux traditionnels qu'ils sont complexes, que les techniques auxquelles ils se réfèrent sont vieillottes ils méritent peut-être, malgré leurs caractères surannés, d'être réhabilités, car, au plan moteur et stratégique ils sont aussi riches que d'autres pratiques plus actuelles » (). Si les jeux traditionnels semblent si importants pour la culture pourquoi sont-ils quasi-inexistants dans les parcs d'attractions au Bénin ? Quelle est l'offre ludique disponible dans les parcs d'attractions et quelle est la place qu'on y donne aux jeux traditionnels ? Ces interrogations ont conduit à la formulation des objectifs et hypothèses. Ainsi, les objectifs sont d'une part d'identifier l'offre ludique dans les parcs d'attractions et de déterminer la place des jeux traditionnels dans l'offre ludique dans les parcs d'attractions d'autre part. Les hypothèses émises sont : Il y a une diversité de jeux dans les parcs d'attractions dans la commune d'Abomey-Calavi et les jeux traditionnels sont quasi inexistants dans les parcs d'attractions dans la commune d'Abomey-Calavi.

2. Méthodologie

La recherche se déroule dans la commune d'Abomey-Calavi au Bénin. Abomey-Calavi est limitée au nord par la commune de Zè, au sud par l'océan Atlantique, à l'Est par la ville de Cotonou et la commune de Sô-Ava, à l'Ouest par la ville de Ouidah et celle de Tori-Bossito. Avec une superficie de 650m² (soit 0,48 de la superficie du Bénin.) Elle compte 149 villages et quartiers de villes et occupe la deuxième place en terme de superficie dans le département de l'Atlantique. À cause de sa proximité

avec la ville de Cotonou, pôle économique, elle joue le rôle de ville dortoir et abrite plusieurs infrastructures d'attractions et de divertissements. Elle regorge d'endroits comme des restaurants, des parcs d'attractions, des plages, des espaces culturels, des hôtels, des aires de jeux pour enfants. Le sujet traitant de l'offre ludique et de la place des jeux traditionnels à Abomey -Calavi, un parcours des différents parcs d'attraction et aires de jeux de la commune a été fait. Mais avant, la figure représente la carte de la situation géographique de la commune d'Abomey-Calavi dans le département de l'Atlantique au Bénin.



Figure 1 : carte de la situation géographique de la commune d'Abomey-Calavi dans le département de l'Atlantique au Bénin.

Source : <https://www.researchgate.net>.

La commune d'Abomey-calavi regorge des parcs comme Holy land parc, Agoualand et plusieurs autres structures qui proposent des activités de loisirs pour enfants comme : SOS village d'enfant, l'espace culturel et artistique le Centre. Les parcs d'attractions les plus attractifs d'Abomey-Calavi sont Holy land parc et Agoualand c'est pour cette raison qu'ils ont été choisis pour illustrer la recherche.

2.1. Holy land parc et Agoua land dans la commune d'Abomey calavi

Situé dans la commune d'Abomey-Calavi précisément à Agori entre l'Église catholique sainte Joséphine Bakhita et le carrefour séminaire, le parc d'attractions Holy land parc a été créé le 25 décembre 2021. Holy land parc est un parc de 6 hectares et est non seulement l'un des parcs d'attractions les plus récents, mais il est également très fréquenté par la population de la commune, mais également celles des villes voisines. Ce parc dispose d'un vaste aire de jeux composée des matériels comme les balançoires, les toboggans ; les manèges comme le carrousel, la tasse rotative, des maisons labyrinthes pour enfants, les billards, les maisons gonflables, les trampolines et un vaste espace réservés pour les séances d'animation avec les enfants inscrits au parc. Holy land possède également des jeux comme l'awalé, les jeux de cartes et le Ludo, mais parce qu'ils ne font pas souvent objet d'intérêt ils ne sont plus vraiment proposés aux clients. Ce parc possède également une piscine dotée de deux bassins construits selon les normes olympiques dans laquelle sont organisées des compétitions de natation. Outre ces différentes attractions, le parc dispose également d'un terrain de basket-ball, des salles de fêtes de 350 à 500 places. Il est beaucoup plus animé pendant les vacances ou pendant les congés et peut recevoir plus de mille personnes entre ses murs. Il est ouvert du mardi au dimanche de 10h à 21h. Agoua land est un parc d'attraction et animalier situé à Abomey-Calavi précisément à Agouakomey dans l'arrondissement de Togba et inauguré le 17 novembre 2020. Ce grand parc de 10 hectares est composé des aires de jeux avec des jeux comme les toboggans, les châteaux gonflables pour enfants, les trampolines, les sièges rotatifs pour enfants, les parcours d'obstacle, le filet à grimper géant. En dehors de son aire de jeux, le parc possède également un zoo qui est « un temple sacré de la biodiversité » (B. Sinsin ,2021). En effet le parc dispose d'une grande diversité d'animaux sauvages comme les oiseaux (l'autruche, le cygne blanc, le charognard, le perroquet...) ; les primates (le babouin, le singe à ventre rouge ...) les reptiles (la vipère, le cobra ...) ; les rongeurs (le ratel, le cochon, l'écureuil.) et bien d'autres espèces d'animaux qui font partie des attractions que propose le parc. Outre ces deux pôles, Agoua land dispose également d'un complexe hôtelier, un restaurant pour accueillir les visiteurs ou les touristes.

2.2. Nature de la recherche-méthode-échantillon-outils et modèle d'analyse

La recherche est quantitative et qualitative et utilise la technique de choix raisonné et celle probabiliste avec le choix de hasard et le choix accidentel. La population ciblée est celle des acteurs sociaux à la base âgés de 8 ans au moins et de 18 ans au plus qui fréquentent les parcs d'attraction identifiés et les responsables et le personnel desdits parcs. La méthode d'échantillonnage non probabiliste avec le choix raisonné est essentiellement orientée vers les citoyens qui ont entre 8 et 18ans. En ce qui concerne les responsables des parcs d'attractions, la méthode d'échantillonnage probabiliste avec la technique du choix de hasard ou aléatoire a été prise en compte. Cette technique consiste à contacter les responsables de centres ludiques dont le chercheur a connaissance et à leur demander s'ils connaissent d'autres directeurs ou responsables de parcs d'attractions, puis les contacter jusqu'à épuisement lorsque les réponses commencent à être identiques. La cible de 8 à 18 ans a été choisie non seulement parce que les acteurs de cette tranche d'âge vont fréquemment dans les parcs d'attractions, mais aussi parce qu'ils peuvent choisir de jouer à un jeu ou pas. Les acteurs en dessous de cette tranche d'âge ne choisissent pas véritablement de jouer à un jeu plutôt qu'à un autre, leurs parents leur font jouer aux jeux en fonction de leurs capacités économiques. Quant aux responsables des parcs d'attractions, ils ont été ciblés parce qu'ils jouent un grand rôle dans la proposition de l'offre ludique dans les parcs d'attractions. Ils sont responsables du type de jeux auxquels jouent les habitants d'Abomey- Calavi, leur implication dans cette recherche est donc indéniable.

Dans le cadre de la constitution de l'échantillon, afin de l'utilisation de la méthode probabiliste appliquée aux citoyens ayant de 8 à 18 ans, le besoin d'une base de données s'est présenté. L'effectif de la population totale de la commune d'Abomey-Calavi est de 656358 et l'effectif de la cible, c'est-à-dire les citoyens ayant de 8 à 18 ans et plus est de 184661. Nous avons soumis cet effectif à la formule de Marien et Beaud (2003) afin de déterminer un échantillon représentatif selon le procédé ci-après :

$$n = N (\text{effectif total}) \times 400 ;$$

$$N (\text{effectif total}) + 400 ;$$

$$n = 184661 \times 400.$$

$$\text{Ainsi, } n = 184661 + 400 ;$$

$$n = 73864400 \text{ } 185061 ;$$

$n = 399,13$; n = taille de l'échantillon N = effectif de la population ayant de 8 à 18 ans. Lorsque nous arrondissons par excès, on obtient 400 pour la taille de l'échantillon de la population des citoyens ayant de 8 à 18 ans à Abomey-Calavi. Après avoir appliqué la formule de Marien et Beaud (2003), et compte tenu du coût, du niveau de la recherche et de la question du temps, nous avons appliqué 1/5 à la taille de l'échantillon n . Ce qui donne 80 pour la taille de l'échantillon des citoyens ayant de 8 à 18 ans. Après une préenquête dans la commune d'Abomey-Calavi, deux grands parcs d'attractions ont été

recensés. En ce qui concerne les trois responsables des parcs d'attractions choisis pour les entretiens, ils font partie des administrations des deux grands parcs d'attractions d'Abomey-Calavi et c'est pour cette raison qu'ils ont été choisis. Pour le présent travail, à chaque catégorie de cible correspond un outil de collecte de données. Ainsi, les guides d'entretien semi-directifs ont été adressés aux responsables des parcs d'attractions parce qu'ils sont capables de fournir des informations fiables et objectives. Pour tester la première hypothèse, les citoyens ayant de 8 à 18 ans sont soumis à un questionnaire, compte tenu des statistiques représentatives qu'il faut chez ce grand nombre. Au total, 83 acteurs ont participé aux travaux de terrain.

Après la collecte des données, les informations recueillies ont fait l'objet d'un traitement informatisé. Cette phase comprend le dépouillement des questionnaires pour constituer une base de données, la saisie et l'analyse des résultats. Les données recueillies à travers les guides d'entretiens ont été codifiées et saisies manuellement et ont fait objet d'une analyse de contenus

Deux théories servent de base à la modélisation et aux différentes analyses. La théorie de « l'acculturation » de Berry (2000) explique le processus du changement culturel des pays, des différentes stratégies de l'acculturation à travers les concepts de l'assimilation, l'adaptation, la séparation. Dans le cadre de la présente recherche, le changement culturel se caractérise par la quasi-inexistence des jeux traditionnels et leurs substitutions par les jeux modernes venus d'ailleurs. Du fait du mélange des cultures lié au mouvement migratoire, les jeux traditionnels sont donc négligés au profit de ceux modernes. Quant à la théorie des politiques publiques de Thoening et Mény (1985), elle préconise l'emploi des actions des autorités publiques (voter des lois sur l'insertion des jeux traditionnels, créer des infrastructures pour animation de jeux traditionnels, disposer d'un mode de régulation pour contrôler les dérives, etc.) pour transformer une situation jugée néfaste pour le développement d'un État, la situation d'acculturation que l'on retrouve dans les parcs d'attraction et centre de jeux au Bénin par exemple.

3. Résultats : une Quasi-inexistence et un désintérêt des répondants pour les jeux traditionnels dans les parcs d'attraction d'Abomey-Calavi

La notion de l'offre fut vulgarisée dans le premier manuel d'économie néoclassique de Marshall (1924) à travers la théorie de l'offre et de la demande. Selon le dictionnaire économique (2021) l'offre désigne la quantité de produits ou de services disponibles, qui sont prêts à être vendus. C'est-à-dire que la notion de l'offre concerne l'ensemble des produits proposés par les entreprises commerciales, les vendeurs sur le marché dans le but de satisfaire un besoin précis chez les consommateurs, les clients. l'offre ludique concerne l'ensemble des articles ou services proposés (les jeux) par les structures de loisirs et qui sont destinés à être vendus aux clients. Le besoin auquel répondent ces structures de loisirs c'est l'assouvissement du plaisir de l'Homme à travers le jeu. Le concept de jeux ayant déjà été

explicité, il est primordial de clarifier la notion de tradition pour mieux appréhender l'expression jeux traditionnels. Selon le dictionnaire le Robert la tradition c'est une doctrine, pratique transmise de siècle en siècle, originellement par la parole ou un ensemble de notions relatives au passé, transmises de génération en génération. Selon Lenclud (2022), « *la tradition est un fait de permanence du passé dans le présent, une survivance à l'œuvre, le legs encore vivant d'une époque pourtant globalement révolue* ». On retient de ces définitions que la tradition est l'ensemble des valeurs propres à un peuple donné, valeurs qui se transmettent de génération en génération. Les jeux traditionnels sont des activités ludiques qui représentent un patrimoine très riche d'une région donnée qu'ils ont la plupart du temps marquée (dictionnaire et encyclopédies sur Academic). Pour Rosenmayr (1965) « *les loisirs traditionnels sont des activités dans lesquelles l'individu manifeste toutes ses capacités créatrices ayant attiré à la tradition* ».

56 % des répondants sont des hommes et 44 % sont des femmes. Parmi les répondants 24% ont un âge compris entre 8 ans et 15 ans et 76% ont un âge entre 15 et 18ans. Ils sont 64% d'étudiants, 23% d'élèves, 13% d'écopliers et 1% de déscolarisés.

Relativement aux jeux préférés des acteurs joueurs, il est à noter que 90 % préfèrent les jeux modernes et 10 % préfèrent jouer aux jeux traditionnels s'ils en rencontrent. En effet, 21% ont répondu avoir déjà vu certains jeux traditionnels dans des parcs d'attractions alors que 79% des personnes fréquentant les parcs d'attractions à Abomey-Calavi n'y ont jamais vu de jeux traditionnels ou n'y ont jamais prêté attention. Il en résulte donc que la majorité des enquêtés n'ont jamais vu de jeux traditionnels dans les parcs d'attractions. Parmi la minorité de personnes ayant déjà vu des jeux traditionnels dans les parcs d'attractions, 59% y ont déjà joué pendant que 41% n'y ont jamais joué.

Les enquêtés ont également donné leurs avis en ce qui concerne la place des jeux traditionnels.

Après observation, 71% des enquêtés pensent que les jeux traditionnels ont leurs places dans les parcs d'attractions. Par contre à 29%, le reste des enquêtes pensent le contraire. Les enfants enquêtés sont majoritairement d'accord avec le fait que les jeux traditionnels aient leurs places dans les parcs d'attractions, mais ils préfèrent les jeux modernes ce qui est vraiment en contradiction avec leurs actes puisqu'ils n'y jouent pas.

Les enquêtes ont également permis de connaître l'avis des enquêtés vis-à-vis de la valeur économique des jeux traditionnels. En effet 56 % des enquêtés pensent qu'il est normal de payer pour jouer à un jeu traditionnel dans les parcs d'attractions tandis que le reste des enquêtés soit 44% pensent que payer dans un parc d'attractions pour jouer à un jeu traditionnel c'est gaspiller de l'argent. La quête informationnelle sur le terrain a permis d'avoir plusieurs informations en ce qui concerne la perception que les enquêtés ont des jeux traditionnels. Ainsi, 26% des enquêtés pensent que les jeux traditionnels sont dépassés. 37% de ces derniers les trouvent importants et le reste soit 37% pensent qu'ils devraient

être valorisés. Nombreux sont cependant les enquêtés qui ne jouent plus aux jeux traditionnels, la minorité qui continue d'y jouer les pratiques sous diverses formes. Il est constaté une tendance des enquêtés à préférer le *buntu* plutôt que les autres jeux. En effet 35% de ces derniers jouent au *Buntu* ; 12% jouent au jeu *adj-dji* ; 21% jouent à *l'awalé* ; 14 % jouent à la marelle ; 5 % jouent au *caleta* ; 2% jouent au cerf-volant ; 9 % jouent au cache-cache et pour finir 2% pratiquent la course en sac.

4. Discussion

Selon les responsables des parcs d'attractions, ils possèdent une multitude de jeux. Les jeux dont ils disposent sont de diverses cultures et sont choisis en fonction des goûts des clients en matière de jeu. C'est ce que traduisent ces responsables de parcs d'attractions et de centre de loisirs quand ils disent : « Nous possédons une variété de jeux comme : les balançoires, des trampolines, un mini-terrain de basket-ball, un jardin pour les activités en plein air, un terrain de football, un babyfoot, un air de parcours » (R, C responsable).

Un autre responsable renchérit : « Notre parc possède des maisons gonflables des toboggans, des balançoires, le tennis de table, un air de jeu pour le badminton, des fosses à balles, un air de jeu pour le football de sable, un air de parcours ». De plus,

Le parc offre des jeux tels que les balançoires ; les toboggans, les jardins de sable, la marelle, les jeux de lumière, les voitures électroniques pour enfants, le carrousel, la tasse rotative, les over-boards, les casques à réalité virtuelle, les maisons gonflables, les jeux vidéo, des labyrinthes, un espace réservé pour l'animation avec les enfants. (R, H responsable)

Ces données issues des propos des responsables des différents parcs d'attractions étudiés confirment les propos de Giddens (1990) qui explique une telle diversité par « la pluralité de choix ». En effet selon lui, la mondialisation est responsable de la diversité des cultures au sein d'une communauté et si avant cette mondialisation « les individus vivaient dans des environnements sociaux fermés », ou la vie de l'humain était ordonné autour, « la mondialisation par l'ouverture qu'elle offre sur l'ailleurs soumet les individus à une diversité complexe de choix » (Giddens 1991, P. 32).

D'après toutes les informations recueillies sur le terrain, sur 100% des citoyens ayant de 8 à 18 ans, 90% préfèrent les jeux modernes aux jeux traditionnels et juste 10 % aiment les jeux traditionnels. Ces informations permettent également de comprendre que 79% de la population enquêtés n'as jamais vu de jeux traditionnels dans les parcs d'attractions visités. Aussi faut-il noter que sur les 100 % d'enquêtés juste 47,50 % continuent de jouer aux jeux traditionnels et la majorité qui est de 52,50% n'y jouent plus. Ces données permettent de conclure que les jeux traditionnels n'intéressent pas les premiers clients des parcs d'attractions, les enfants. Les TIC et l'expansion des réseaux de communications dont internet ont causé une négligence de la culture par les jeunes au Bénin. Cette négligence explique amplement leurs tendances à préférer les jeux modernes (venu de l'occident) aux

jeux traditionnels. Kimoni (1975) explique cela en disant que les peuples indigènes subissent d'énormes transformations qui au lieu d'améliorer progressivement leurs coutumes et mentalités démolissent et substituent ces derniers par des pratiques venues d'ailleurs. À cause de la tendance à la modernité et de l'évolution du monde certains parcs d'attractions ne proposent donc plus du tous les jeux traditionnels tout simplement parce que les clients ne s'y intéressent pas. Cela explique pourquoi selon les résultats de la collecte des données, la majorité des enquêtés n'ont jamais vus de jeux traditionnels dans les parcs d'attractions et que même parmi la minorité de personne qui a déjà vu les jeux traditionnels dans les parcs d'attractions un grand nombre n'y joue pas. Ce responsable de parc d'attractions cité plus haut estime que la télévision et les masses médias sont les principales causes de ce comportement chez les enfants. C'est ce que Camilleri (1990) exprime en disant qu'un individu qui est en contact avec une culture qui n'est pas sienne vit cette situation comme un conflit, un morcellement culturel, ce qui a un impact sur son système identitaire. Tout ceci est logique, car à travers la télévision les enfants découvrent la culture occidentale et par la même occasion, les jeux de cette culture occidentale. Cela influence directement leur conception de leur propre culture et les jeux qu'elle leur propose. Selon Berry (2000) « les contacts culturels intergroupes causent un double changement que ce soit au niveau groupal qu'au niveau individuel en ce sens que le niveau culturel se définit par les caractéristiques des cultures, la nature des contacts, les interactions et les changements ». C'est ce que révèlent ces responsables des parcs d'attractions quand ils disent :

« Nous avons certains jeux traditionnels, mais ils n'intéressent pas les clients, ils ne sont plus d'actualité. On a des jeux traditionnels, mais ils ne sont pas aimés des enfants, ils ne s'y intéressent pas, ils préfèrent les jeux qu'ils voient à la télévision ». (R, F responsable).

« Nous proposons des jeux traditionnels, mais nous avons arrêté depuis peu, car ils n'intéressent pas les enfants. Ils sont tous rangés au magasin ». (R, C responsable).

Il ressort de ces résultats que les jeux traditionnels sont proposés par certains centres de loisirs et parcs d'attractions, mais qu'ils ne sont pas aimés des enfants ou des clients de façon générale. Cela explique la quasi-inexistence des jeux traditionnels dans les parcs d'attractions dans la commune d'Abomey - Calavi. Aussi faut-il noter que les parcs d'attractions proposent leurs contenues ludiques en fonction des besoins et des goûts de leurs clients. C'est ce qu'explique ces responsables de parcs d'attractions en disant que : « Nous choisissons les jeux que nous offrons en fonction de l'âge et des goûts des enfants que nous recevons et les enfants n'aiment pas les jeux traditionnels » (R, C responsable)

« Nous possédons des jeux traditionnels qui sont au magasin, nous ne les sortons pas souvent, car les clients ne manifestent pas du tout un intérêt pour ce genre de jeux. La télévision et les jeux vidéo ont déjà compromis la notion de jeux traditionnels chez les enfants au Bénin » (R, F responsable).

Par ailleurs, les parcs d'attractions sont aussi des entreprises économiques dont le premier but est de se faire des économies et de rentabiliser sur leurs investissements donc ils ne peuvent que proposer des jeux qui intéressent les clients. Ainsi si les clients ne s'intéressent pas une attraction donnée cette dernière se verra donc supprimée ou substituée par une autre jugée plus appréciée par le public. Les jeux traditionnels n'étant pas vraiment appréciés des clients ils ne sont donc pas proposés, car leurs apports économiques pour les parcs sont vraiment faibles. Les enfants sont les premiers clients des parcs, mais ils ne payent pas les frais de leurs moments de loisir de leurs poches, cette responsabilité revient entièrement à leurs parents. Ce sont donc eux qui jugent parfois pour quel type de jeux ils sont prêts à payer dans les parcs d'attractions et la majorité de ces parents trouvent ahurissant de payer pour que leurs enfants jouent à des jeux qu'ils peuvent faire dans leurs maisons. Ils pensent ainsi, car la majorité des jeux traditionnels n'ont pas besoin de matériels pour être joués et quand bien même ils nécessitent du matériel ces derniers ne sont pas achetés ils se retrouvent facilement dans l'environnement des enfants. Les propos suivants de certains animateurs et responsables des parcs d'attractions justifient amplement cette affirmation :

Aucun parent ne payerait pour que son enfant joue à un jeu traditionnel. Au Bénin la télévision, internet ont conduit la population à délaisser les jeux traditionnels, les parents les premiers donc si un parc d'attractions désire avoir de la clientèle il ne peut pas proposer uniquement des jeux traditionnels (R, F responsable).

Cependant les résultats montrent clairement que la majorité des enquêtés trouvent normal de payer pour jouer à un jeu traditionnel. Bien que la majorité des enquêtés reconnaissent qu'il faille payer pour jouer aux jeux traditionnels, une grande partie de cette dernière considère quand même que payer pour y jouer serait gaspiller de l'argent. Même la majorité qui accepte comme norme de payer pour jouer aux jeux traditionnels a donné les raisons suivantes. Il faut quand même payer, rien n'est gratuit. Cet argent va permettre aux responsables de prendre soin des manèges. Un jeu c'est payant. Aucun des enquêtés n'a donné comme raison le fait que les jeux culturels soient importants ou qu'ils avaient une valeur quelconque pour eux. Les enquêtés ne pensent pas que les jeux traditionnels sont assez importants pour qu'on paye pour y jouer parce qu'ils les trouvent aussi importants que les jeux modernes, mais simplement parce qu'ils pensent qu'il est normal de payer pour s'offrir un bien ou un service qu'importe sa nature. Il ressort de toutes ces analyses que les jeux traditionnels existent dans certains parcs d'attractions, mais qu'ils ne sont pas montrés aux clients à cause de leurs désintéressements. En effet à cause du métissage culturel créé par l'avènement de la télévision et des masses média, les enfants plongés dans la culture occidentale oublient la leur. Les jeux traditionnels sont donc quasi inexistantes à cause du désintéressement des clients des parcs d'attractions notamment des enfants. La deuxième hypothèse est ainsi vérifiée.

Conclusion

La mondialisation a permis une ouverture totale des portes culturelles du monde entier, tous les pays peuvent avoir connaissance de la culture de n'importe quel autre pays et ils peuvent même l'adopter (Giddens, 1991). Cette situation de diversité culturelle donne à l'individu une multitude de choix en ce qui concerne son appartenance à une culture plutôt qu'à une autre. La diversité culturelle se remarque vraiment dans toutes les cultures. Au Bénin par exemple dans les parcs d'attractions elle permet d'avoir une variété de jeu venant de cultures diverses qu'ils soient traditionnels comme modernes, ce qui n'est pas un problème en soi puisque cela permet à tout un chacun de connaître et d'expérimenter la culture d'ailleurs. Mais, au lieu de servir de court moment d'expérience, les jeux modernes présents dans les parcs d'attractions sont devenus privilégiés laissant les jeux traditionnels en marge. Ainsi, une recherche de nature mixte a été faite avec pour cibles les enfants et adolescents ayant entre 08 et 18ans qui fréquentent les parcs d'attractions et les responsables des parcs d'attractions. L'objectif a été d'analyser la place des jeux traditionnels dans l'offre ludique dans les parcs d'attractions dans cette commune. La recherche a été structurée de manière à appréhender auprès des enfants cibles, non seulement leurs conceptions des jeux traditionnels, leurs préférences en matière de jeux, le type de jeux qu'ils retrouvent souvent dans les parcs d'attractions, mais aussi la fréquence à laquelle ils continuent de jouer aux jeux traditionnels.

Selon les informations recueillies auprès des acteurs, certains parcs d'attractions proposent des jeux traditionnels, mais qu'à cause du désintéressement des enfants vis-à-vis de ce type de jeux, les promoteurs de ces centres de loisirs ne les proposent plus. Si on s'en tient aux propos des responsables des parcs d'attractions, on relève qu'ils ne proposent pas les jeux traditionnels parce qu'ils dépensent de l'argent pour les concevoir, mais que les enfants préfèrent les manèges. Il ne serait donc pas rentable pour eux de continuer à les proposer.

D'après le discours des responsables, il ressort aussi que les joueurs ne s'intéressent plus aux jeux traditionnels à cause des émissions ou des images qu'ils voient à la télévision, émissions qui leurs décrivent explicitement les différents jeux modernes à la pointe de la technologie pratiqués dans les pays occidentaux. La culture occidentale a donc compromis la conception des jeux traditionnels par les joueurs qui fréquentent les parcs d'attractions. Le mélange de la culture d'une population A avec un nouveau cadre culturel oblige les individus à s'adapter aux niveaux psychologiques et sociaux culturels (Berry, 2000). Aussi ont-ils ajouté que les jeux traditionnels pouvaient être pratiqués déjà à la maison et qu'aucun parent n'accepterait payé de l'argent pour s'offrir des services qu'il pourrait avoir gratuitement à la maison. Les jeux proposés dans ces parcs étant choisis en fonction des goûts et besoins des clients cela explique la quasi-absence des jeux traditionnels dans les parcs d'attractions. D'où la pertinence du modèle d'analyse composé de la théorie de l'acculturation de Berry (2000) et du

modèle de thoening (1985) qui vient confirmer les hypothèses émises à la suite de notre objectif principal. À l'issue de cette analyse, le sujet n'a pas été épuisé dans sa totalité, mais il ne fait aucun doute que les résultats obtenus permettent d'analyser l'offre ludique dans les parcs d'attractions et de montrer la place qu'on y accorde aux jeux traditionnels.

Références bibliographiques

DUFLO, Collas (1997). Jouer et philosopher. Pratiques théoriques

CAMILLERI, Carmel. (1990) stratégies identitaires

DORVILLE, C. et VIGNE, M. (2009). Les jeux traditionnels du nord, entre tradition ludique culturelle et modernité.

HUIZINGA, Joan. (1938) Homo ludens. Gallimard

LAFAY, Geneviève. (2012) Jeux traditionnels et patrimoniaux.

RAMEAU, Laurence. (2011) pourquoi les bébés jouent-ils ?

BERRY, JW. (2005) Acculturation: living successfully in two cultures. In J Intercult Relat. Pp 697-712

THOENIG, Jean-Claude (1985). *L'administration en miettes*. Paris, Fayard.

MARIEN Bruno et BEAUD Jean-Pierre (2003). Guide pratique pour l'utilisation de la statistique en recherche. Le cas des petits échantillons.

GIDDENS, Anthony (1991). Modernity and self identity: Self and society in the modern age. Stanford, CA.

BROUGERE, Gilles (2020). Un jeu situé : contexte et ressources des pratiques ludiques.