Strathèse
ISSN : 2491-8490

1 | 2015
Conflits et malentendus culturels

Les malentendus culturels au sein des Jeux de la Francophonie

Cultural Misunderstandings within the Francophone Games

Axel Nguema Edou

https://www.ouvroir.fr/strathese/index.php?id=168

DOI : 10.57086/strathese.168

Electronic reference
Axel Nguema Edou, « Les malentendus culturels au sein des Jeux de la Francophonie », *Strathèse* [Online], 1 | 2015, Online since 01 January 2015, connection on 06 November 2026. URL : https://www.ouvroir.fr/strathese/index.php?id=168

Copyright
Licence Creative Commons – Attribution – Partage dans les même conditions 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Les malentendus culturels au sein des Jeux de la Francophonie

Cultural Misunderstandings within the Francophone Games

Axel Nguema Edou

OUTLINE

Quel corpus pour quelle méthodologie ?
De la francophonie aux jeux de la francophonie
Les Jeux de la Francophonie : une trajectoire lointaine et confuse
Les limites d'une confrontation des cultures : source de malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie
Conclusion

TEXT

1 Le présent article découle d'une recherche basée essentiellement sur la place des pratiques corporelles africaines au sein des jeux de la francophonie (Nguema Edou, 2013). L'étude de cette problématique nous a permis de souligner un certain nombre de désaccords, de mésententes, voire de confusions au sein des jeux de la francophonie. En effet, s'interroger sur les malentendus culturels, c'est faire essentiellement référence à ces adjectifs cités plus haut. Aussi, parler de malentendus renvoie à une forme de comparaison au sein d'une rencontre avec autrui. Car, « le malentendu est sans doute au cœur de toute rencontre[1] ». Nous nous proposons donc, dans une recherche issue de l'ethnographie filmique[2], d'analyser la rencontre des cultures au sein des jeux de la francophonie à partir de ses origines jusqu'aux manifestations latentes de malentendus culturels.

2 Nous présenterons, dans un premier temps, la genèse de l'institution ainsi que la mise en place des jeux de la francophonie au sein de cette institution. Cette présentation nous permettra de saisir le contexte historique et sociopolitique qui instituera les malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie. Dans la deuxième partie, à partir d'un cas concret nous présenterons les limites des mises en confrontation de cultures différentes.

Quel corpus pour quelle méthodologie ?

3 Le corpus méthodologique de cette étude est basé sur des extraits de vidéos (soit 91 vidéos d'environ trois minutes chacune) mis sur le site des jeux de la francophonie. Pour des raisons de précision et de concision, nous nous sommes appuyés sur l'analyse en profondeur d'une vidéo intitulée « culture » de l'édition de 2005 au Niger. Tout comme Stéphane Héas, Véronique Poutrain (2003) et bien d'autres, nous pensons qu'il existe plusieurs méthodes possibles pour effectuer une recherche en sciences humaines et sociales sur Internet. En effet, l'image et internet peuvent offrir des informations précieuses et complémentaires des sources littéraires et archéologiques[3]. Mais afin de comprendre les logiques d'acteurs au cœur de cette manifestation francophone, nous nous sommes basés sur quelques entretiens informels et téléphoniques auprès de certains artistes qui ont pris part à cette manifestation. Toutefois, en ce qui concerne l'analyse de la vidéo, nous avons relevé comment s'organisaient les compétitions culturelles comparativement aux compétitions sportives de la même manifestation. L'objectif était de relever et comprendre les principaux signifiants de chaque pratique traditionnelle. Nous avons donc, dans un premier temps relevé les différentes compétitions du volet culturel avant de comparer à l'intérieur de chaque compétition les différents types de cultures que l'on mettait en compétition. Dans un second temps, il a été question de rechercher le signifiant de chaque pratique et de le comparer avec les autres. Cette ethnographie filmique nous a permis de faire ressortir les malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie.

De la francophonie aux jeux de la francophonie

4 Parler des jeux de la francophonie sans faire un bref rappel sur ce qu'est la francophonie en tant que notion, concept et institution reviendrait à étudier une institution et une pratique sans remonter à ses origines. Car, « il y a entre ce qu'elle est actuellement et ce qu'elle a été une étroite solidarité » (Durkheim, E. 1983, p. 114). Ceci dit,

c'est dans *France, Algérie et colonie* de Reclus Onesime (1886)[4] que l'on trouve pour la première fois le terme de « francophone », qui selon lui, renvoie à « tous ceux qui sont ou semble être destinés à rester ou devenir participants de notre langue ». Cet aperçu lointain de la notion de « francophonie », nous le voyons, a été associé à la colonisation dont le but était l'expansion du territoire français, afin que la France se positionne comme une « puissance mondiale ». Toutefois, si l'origine de la francophonie en tant que notion est clairement établie vers la fin du 19e siècle, comment se décline-t-elle en tant qu'institution ? Cécile Canut (2010) répond à cette question en mettant en exergue le lien étroit qui demeure entre la France et certaines personnalités de ses anciennes colonies. Elle souligne qu'afin de poursuivre une coopération économique et culturelle avec l'ancienne métropole, les anciens « alliés »[5] de la France devenus présidents des nouveaux États africains indépendants décident de créer ce qu'on nomme aujourd'hui l'Organisation internationale de la francophonie (OIF). Pour Alexandre Najjar (2010), les réflexions des alliés de la France visaient à « promouvoir l'idée d'une « communauté organique » francophone ». C'est fort de cela qu'il cite le discours de Léopold Sédar Senghor lors de sa réception à l'Académie des sciences d'Outre-mer le 2 octobre 1981 :

> L'idée m'en est venue, je crois, en 1955, lorsque, secrétaire d'État à la présidence du Conseil dans le gouvernement Edgar Faure, j'étais chargé de la révision du titre 8 de la constitution, relatif aux départements, territoires d'outre-mer et protectorats. J'eus, alors l'occasion de m'entretenir avec Habib Bourguiba, qui était en résidence surveillée en France. C'est de là que datent notre amitié et notre coopération. Il s'agissait, comme je l'ai dit en son temps, d'élaborer, puis d'édifier un « Commonwealth[6] à la française ». […] Par « ensemble », j'entendais, j'entends toujours : entre nations qui emploient le français comme langue nationale, langue officielle ou langue de culture.

5 Alexandre Najjar (2010) poursuit sa démonstration en présentant les objectifs que Léopold Sédar Senghor assignait à ce « Commonwealth à la française ». Il devait entre autres « permettre d'éviter l'émiettement qui guettait l'Afrique francophone nouvellement indépendante

et de ménager des liens privilégiés avec l'ancienne puissance coloniale ».

6 La France ne restera pas insensible à ces appels. On note donc après la grande vague des indépendances des anciennes colonies françaises en Afrique, la création de plusieurs organisations et associations telles que la Conférence des ministres de la jeunesse et des sports (CONFEJES)[7] qui nous intéressera particulièrement ainsi que la création successive de l'Agence de coopération culturelle et technique (ACCT), le 20 mars 1970 à Niamey au Niger qui deviendra en 1998, l'Agence intergouvernementale de la francophonie ; et l'Organisation internationale de la francophonie, en 2005.

Les Jeux de la Francophonie : une trajectoire lointaine et confuse

7 Très peu d'études sont consacrées à la compétition sportive et culturelle que sont les jeux de la francophonie. Les rares auteurs qui ont pointé cet objet appartenaient à l'institution elle-même et ne présentaient qu'à cet effet, la naissance et le déroulement des jeux de manière générale, quand ils ne travaillaient pas sur l'aboutissement du projet de la « diversité francophone ». Sur le site des jeux de la francophonie et dans certains ouvrages dont *Sport et francophonie*, on situe la création des jeux « lors du deuxième sommet de la francophonie, en 1987 » (Pontault, 2001). Pour ce qui est de la présentation du site, il indique que cette création vient de la volonté des chefs d'États et de gouvernements de l'espace francophone qui « sont séduits par l'idée de créer un événement où la jeunesse francophone serait mise en valeur »[8]. À partir de là, nous pouvons dire qu'il y a un rapport entre « jeux de la francophonie » et « francophonie ». Autrement dit, tenter d'analyser les origines des jeux de la francophonie, c'est analyser la francophonie sous un angle politique, sportif et culturel. La volonté qui engendre l'effectivité des jeux de la francophonie présente effectivement la rencontre de multiples univers culturels que l'on veut réunir sous le label de « pays francophones ».

8 La mise sur pied des jeux de la francophonie sera marquée par plusieurs manifestations dont la France sera le moteur de cette coopération bilatérale entre elle et les nouveaux États indépendants

de l'Afrique francophone. En effet, c'est de cette coopération que naîtront les jeux de la francophonie. Bernadette Deville-Danthu (1997) souligne qu'« à partir de 1941, les dirigeants français utilisèrent les rencontres sportives pour resserrer les liens avec les territoires ultramarins et pour concrétiser aux yeux des coloniaux, mais aussi à ceux des métropolitains l'attachement de la France à son empire ». Deux manifestations sportives, regroupant les colonies et les français de la métropole, se déroulèrent sur l'espace francophone. L'une en Afrique du nord, en 1941. La seconde à qui on donna le nom de « Quinzaine impériale » eut lieu en France l'année suivante (1942). Ces compétitions sportives ont eu lieu en pleine seconde guerre mondiale, à une période où la France et ses alliés sont en difficulté. C'est donc par « intérêt stratégique » que les compétitions de 1941 et la Quinzaine impériale de 1942 sont organisés avec comme pratiques principales l'athlétisme et la natation. Les journalistes de *L'Auto*[9] espèrent alors que ces rencontres sportives se prolongeront entre la France et son empire, mais la situation politique au sortir de la guerre de 1945 classa le dossier sans suite.

9 Dans une lettre adressée au Ministère des affaires étrangères, datée du 22 mars 1945, le « Comité Félix Eboué » présente l'organisation d'une compétition qui regrouperait les athlètes d'outre-mer et ceux de la métropole, avec le même esprit que les jeux de l'empire britannique. En effet, pour honorer la mémoire de cet ancien gouverneur colonial, ses amis décident d'organiser « un challenge qui grouperait tous les deux ans, et sur la formule des jeux de l'Empire britannique, les meilleurs athlètes de nos territoires d'outre-mer, en les opposant à Paris à leurs camarades de la métropole » (Deville-Danthu, 1997). Mais, comme le souligne Paris-Benin[10] du 8 août 1947, la compétition dénommée « journée sportive Félix Eboué » est annulée.

10 Robert Buron, ministre des affaires économiques de la France envisage « la création en 1953, et tous les deux ans à partir de cette date des jeux de l'Union française des États membres et des territoires de l'Union »[11]. Devenu ministre de la France d'Outre-mer, il redéfinit son projet. Il propose alors une compétition qui rassemble des groupes de territoires avant d'atteindre « l'échelle de l'Union française ». Cette compétition fait intervenir des rencontres entre l'Afrique occidentale française (AOF), l'Afrique équatoriale française (AEF), le Cameroun, Madagascar, et l'Afrique du nord. Au bout du compte, les deux projets

de Robert Buron ne reçurent pas l'approbation des hautes autorités françaises.

11 L'arrivée de Maurice Herzog au Haut-commissariat à la jeunesse, aux sports et aux loisirs, fit émerger un nouveau projet de compétitions sportives. Celui-ci devait regrouper la métropole et ses colonies. Du côté des colonies, le référendum visait à créer la « Communauté française ». Toutes les anciennes colonies acceptent le principe de la Communauté française, sauf la Guinée qui accède à l'indépendance en 1958. La réforme de l'organisation sportive, au sortir du référendum, en métropole entraîne également un changement dans la « coopération sportive » de la France et sa Communauté française. Maurice Herzog soumet deux hypothèses aux pays de la Communauté française. D'une part, il demande à ces États de « développer un mouvement sportif indépendant par la création d'un comité olympique et de fédérations affiliées aux instances internationales » (Deville-Danthu, 1997). D'autre part, il propose à ces mêmes États de « maintenir leur appartenance au Comité olympique français et aux fédérations dirigeantes métropolitaines ».

12 Une fois les bases posées avec les États de la communauté à l'exception des pays du Maghreb, Maurice Herzog lance le projet des « jeux de la Communauté ». Ceux-ci « se déroulent à Tananarive du 14 au 19 avril 1960 […] et rassemblent tous les pays francophones, États de la communauté, territoires et départements d'Outre-mer ainsi que le Cameroun, non encore indépendant, en tant qu'invité, au total dix-huit délégations, dont la France » (Deville-Danthu, 1997). On pourrait affirmer que les jeux de la Communauté sont l'ancêtre des jeux de la francophonie. Evelyne Combeau-Mari (1960) souligne que cette compétition symbolique marque les nouvelles relations qui s'instaurent entre la République française et les États de la Communauté.

13 Au sortir des jeux de 1960 à Madagascar, la quasi-totalité des pays de la Communauté deviennent indépendants. La réunion, en décembre 1960 à Paris, des ministres de la jeunesse et des sports francophones est le fait majeur qui conduit vers les jeux de la francophonie. En effet, ces ministres décident de se rencontrer une fois par an[12]. De 1969 à 1975, la réunion des ministres s'institutionnalise et devient la Conférence des ministres de la jeunesse et des sports des pays

d'expression française (CONFEJES). Au sortir de la réunion des chefs d'États et de gouvernements de 1987, il est créé le Comité international des jeux de la francophonie qui sera sous la responsabilité de la Conférence des ministres de la jeunesse et des sports des pays d'expression française (CONFEJES).

14 La succession de ces événements présente le caractère sportif qui était au départ de ces rencontres. La configuration ancienne des rencontres entre pays francophones n'a rien à voir avec la configuration actuelle des jeux de la francophonie. On peut donc à juste titre admettre que la rencontre des cultures sportives a été sans grands malentendus, dans la mesure où les codes du volet sportifs sont les mêmes dans tout l'espace francophone. Cette homogénéisation des codes sportifs a été rendue possible grâce au processus d'assimilation des pratiques sportives occidentales orchestré par la France sur les pays d'Afrique francophones. La nouvelle version des rencontres francophones sera le théâtre de maints malentendus culturels dont la recherche de la diversité sera le propulseur.

Les limites d'une confrontation des cultures : source de malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie

15 Les malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie trouvent leur genèse avec l'entrée du volet culturel comme forme de compétition des pays de l'espace francophone. En effet, les jeux sont marqués par deux principaux volets où s'affrontent les représentants de chaque pays : volet sportif et volet culturel. C'est ainsi que l'on peut lire sur le site des jeux la formule : « Quand le sport s'allie à la culture pour témoigner de la solidarité francophone, cela donne… les jeux de la francophonie »[13]. Au même titre que les sports « codifiés », les cultures diverses des pays prenant part aux jeux s'affrontent à travers un certain nombre de compétitions. C'est lors de l'édition de 1994 qui s'est tenue en France que la distinction entre volet sportif et volet culturel se clarifie, avec une présentation de mise à l'épreuve entre « épreuves sportives » et « épreuves culturelles ». Au nombre

des épreuves culturelles, on retrouve depuis 1994 la chanson, le conte, la danse contemporaine, la danse traditionnelle, la peinture et la sculpture[14]. L'édition de 1997 à Madagascar à travers des vidéos telles que : « ambiance de rue »[15] et « ambiance village »[16] présentent le côté festif et informel des jeux de la francophonie, loin des « épreuves » sportives et culturelles. On arrive à voir une forme de mise en scène des cultures sans dispositifs compétitifs. C'est ce que nous appelons la mise en scène de la diversité informelle qui sort de la théâtralité des jeux de la francophonie. Malgré cet enthousiasme des cultures diverses de s'affirmer en tant que culture unique, les organisateurs des jeux de la francophonie mettent en place, en 2001 au Canada, une discipline appelée « art de la rue ». Cette dernière regroupe des danses et des chants qui s'affrontent tout en côtoyant le public.

16 Les principaux malentendus résultent des mises en confrontation de pratiques corporelles traditionnelles, autrement dit, de la mise en compétitions des particularités culturelles de chaque pays de l'espace francophone. En effet, il est difficile de comparer des pratiques qui n'obéissent pas aux mêmes principes de signification, notamment des pratiques telles que la danse, la sculpture et la chanson. Par exemple, comment peut-on mettre en compétition le « *Sabar* »[17] du Sénégal et le « *NdongMba* »[18] du Gabon ? Si les deux activités ne sont pas pratiquées de la même manière dans l'espace francophone, comme le sont le football, le basketball ou l'athlétisme, il est donc difficile d'avoir des caractéristiques de comparaison et d'évaluation pour ces pratiques corporelles traditionnelles dont les codifications sont incertaines et « subjectives ». Il y a donc là, une illusion parfaite de diversité compétitive.

17 Pour démontrer l'argument d'incompatibilité dans le processus de confrontation compétitive des cultures au sein des jeux de la francophonie nous analyserons principalement ici (pour des raisons de précision et concision) la vidéo « culture » de l'édition de 2005 au Niger[19]. L'analyse de cette vidéo montre plusieurs éléments d'une difficile mise en compétition de cultures différentes. Par exemple, lorsque le reporter de la vidéo présente la compétition « création et inspiration traditionnelle », il expose d'abord les pays qui sont mis en compétition, à savoir la Côte d'Ivoire, le Burundi, le Sénégal, le Vietnam et le Cap-Vert. Puis, il revient sur la disqualification de la

République démocratique du Congo. Il présente les raisons de cette disqualification par le fait que les danseurs congolais se sont présentés sur la scène avec une chorégraphie composée de onze personnes. Tandis que, le règlement du tournoi exigeait dix danseurs maximum. Une culture doit-elle se redéfinir par rapport au critère de compétitivité et ainsi perdre toute sa signification ?

18 Dans la suite du reportage, l'auteur nous présente quelques faits sur la compétition des contes. Il présente celle-ci comme une « véritable nuit de l'oralité » avec une diversité de thématique. De fait, rien que la reconnaissance de la pluralité des thèmes et de l'origine de chaque conte rend difficile d'avoir une appréciation objective des critères du meilleur conte. Le même constat vaut dans la catégorie de la chanson, où l'on voit la « communauté française de Belgique » remporter la médaille d'or devant le groupe « *hobahoba split* » du Maroc (médaille d'argent) et le groupe « *Longi* » du Congo Brazzaville. Comment ces médailles ont-elles été attribuées, dans la mesure où chaque groupe portait en lui sa particularité, sa chorégraphie et sa culture ? C'est pour cela que le reporter souligne : « avant de procéder à la cérémonie protocolaire, le jury a largement apprécié toutes les œuvres présentées et exhorté les instances culturelles de la francophonie d'accompagner les artistes »[20]. On pourrait ainsi entrevoir des récompenses stratégico-politiques. En effet, il ne faut pas perdre de vue le contexte historico-politique d'origine des jeux de la francophonie. Le maintien et l'expansion de la langue française restent l'un des objectifs principaux de l'Organisation internationale de la francophonie qui est la mère des jeux de la francophonie. Par conséquent, récompenser la « communauté française de Belgique » et le groupe du Maroc apparaît clairement comme une stratégie de consolidation et d'expansion de la francophonie dans ces pays où la langue française est en perte de vitesse.

19 Enfin, l'analyse de cette vidéo de près de huit minutes nous donne encore des informations importantes dans le domaine de la sculpture et de la peinture à travers des interviews que le reporter réalise tout au long de la compétition. En effet, il présente le fait que « chacun produit et livre un langage » qui sert « à véhiculer un message ». Dans la sculpture ou la peinture, les messages ne sont pas les mêmes, ni les conditions de production et encore moins le langage par lequel le message est véhiculé, tout est spécifique de la culture d'origine du

sculpteur ou du peintre. C'est en ce sens que toute sculpture ou peinture peut être appréciée pour elle-même, comme le fait un jeune interviewé dans la vidéo : « les tableaux ici sont vraiment magnifiques, ça me fait découvrir plusieurs cultures d'Afrique, c'est merveilleux, je pourrai dire à tous mes amis comment c'est magnifique, puis c'est super beau »[21]. La beauté est donc possible dans chaque représentation culturelle. Plus loin, le reporter de la vidéo nous indique que : « les artistes proviennent de dix-huit pays, dix-huit cultures, autant de façons de voir et de reproduire l'art. Diversité culturelle mais brassage garanti pour nos sculpteurs qui ne songent pas au profit mais à la création dans un cercle à expression »[22]. Cette analyse présente clairement la diversité culturelle qui ne devrait pas être présentée sous forme de confrontation mais plutôt sous forme d'exposition pouvant conduire à des échanges réciproques. Ce qui n'est pas le cas au sein des jeux de la francophonie où le principe est de récompenser à travers des compétitions différentes cultures de l'espace francophone. Toutefois, il est difficile de présenter ces malentendus sous la formes de discordes physiques à cause sans doute du corpus de données que nous avons utilisé (images vidéos). C'est en cela que cette étude nous démontre également que les malentendus peuvent être entretenus et gardés sous silence, surtout lorsque le « politique » est au cœur du lieu du malentendu, il se développe une forme de diplomatie basée sur la langue de bois mais que les images révèlent au grand jour.

Conclusion

20 En somme, parler de malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie, c'est présenter les différentes rencontres culturelles mises en compétition au sein de ces jeux. À travers une institution politique, l'Organisation internationale de la francophonie (OIF), les différentes cultures de l'espace francophone se mettent en scène dans des compétitions sportives et culturelles. C'est en effet dans ce volet culturel que les malentendus culturels sont présents. Ils ne se manifestent pas de façon brutale, mais plutôt dans un antagonisme latent et à travers l'extériorisation des pratiques culturelles en dehors de l'espace formel des jeux.

21 Nous pensons qu'il est difficile de confronter et d'évaluer des cultures issues de contextes différents. Chaque culture est unique ou du moins chaque représentation culturelle est singulière. Les malentendus surviennent lorsque les cultures sont mises en compétition. C'est à travers cette mise en compétition que les anthropologues et ethnologues font apparaître ce qu'ils nomment « ethnocentrisme », qui est le fait qu'un individu ou un groupe d'individus ait tendance à privilégier les valeurs et les formes culturelles du groupe ethnique auquel il appartient. Cette tendance est souvent inconsciente. Il apparaît donc une forme de subjectivité dans l'attribution des récompenses du volet culturel des jeux de la francophonie. En effet, des cultures n'ayant pas les mêmes signifiants et mêmes codes de représentation sont mises en compétition. Les critères sont autant politiques que géopolitiques. C'est pourquoi dans les domaines tels que la danse traditionnelle[23], le chant, la sculpture, etc. nous retrouvons beaucoup de pays du sud qui sont considérés comme des pays de « cultures », des pays traditionnels. La désignation des vainqueurs est donc loin d'être objective. Elle se situe dans une vision de « géopolitisation » des récompenses du volet culturel afin d'apaiser les malentendus culturels au sein des jeux de la francophonie. C'est ce que nous considérons comme une forme de compétitivité politico-subjective des cultures. En d'autres termes, on est d'abord dans un contexte politique d'harmonisation et d'homogénéisation. Ensuite, on crée une compétition « culturelle » qui devient subjective du fait qu'il est difficile de mettre en compétition des cultures qui ne sont pas basées sur les mêmes principes. Enfin, cette subjectivité crée des malentendus culturels qui, jusqu'à présent, restent latents et s'extériorisent par des mises en scène non compétitives des différentes cultures lors des jeux.

BIBLIOGRAPHY

Canut, C., 2010, « À bas la francophonie ! De la mission civilisatrice du français en Afrique à sa mise en discours postcoloniale », *Langue française*, n° 167, p. 141-158.

Deville-Danthu, B., 1997, *Le sport en noir et blanc : du sport colonial au sport africain dans les anciens territoires français d'Afrique occidentale* (1920-1965), Paris, L'Harmattan.

Najjar, A., 2010, « La francophonie, un mouvement culturel ou politique ? », *Géoéconomie*, n° 55, p. 131-134.

Nguema Edou, A., 2013, « La place des pratiques corporelles africaines aux jeux de la francophonie », *Revue EPS*, Paris, n° 356, p. 20-21.

Pontault, M., 2001, *Sport et Francophonie*, Paris, L'Harmattan.

Organisation Internationale de la Francophonie, 2013, *Une histoire de la francophonie*, http://www.francophonie.org/Une-histoire-de-la-Francophonie.html

Les jeux de la francophonie, 2013, *Les jeux en images*, https://www.jeux.francophonie.org/?-Les-jeux-en-images-

NOTES

1 Tel que le présente le laboratoire Culture et Sociétés en Europe dans son appel à communication portant sur les « malentendus culturels » dans le domaine de la santé.

2 Nous avons analysé 90 vidéo de trois minutes chacune que nous avons recueilli sur le site des jeux de la francophonie. Ces vidéos sont pour la plupart produites par le comité d'organisation des jeux sous forme de court métrage. Celles que nous avons étudiées relèvent des éditions de 1989, 1994, 1997, 2001, 2005 et 2009. https://www.jeux.francophonie.org/?-Les-jeux-en-images-

3 Des auteurs tels que Barthes, R. (1964), Melh, J-M. (1993), Riché, P., Alexandre-Bidon, D. (1997), Parlebas, P. (2003), etc. ont su démontrer l'importance des images en dans analyses socioanthropologiques.

4 Onésime Reclus est spécialiste de la géographie française et s'intéresse aux colonies françaises. Il développe sa pensée en matière coloniale « loin des pensées mercantiles ou raciales », sa théorie repose « sur l'idée d'influence du milieu ; la langue apparaît comme le socle des empires ; le lien solidaire des civilisations ».

5 Sédar Senghor, L., Bourguiba, H., Houhouët-Boigny, F., Diori, H.

6 Le Commonwealth est une organisation créée en 1835, de l'Empire britannique à qui s'associent ses anciennes colonies, et renommé sous ce nom en 1936. Dans cette organisation, les pays membres ne sont liés par aucun traité et peuvent rester neutres lorsqu'un conflit engage un ou plusieurs d'entre eux.

7 Voir le site de l'Organisation international de la francophonie (OIF) : http://www.francophonie.org/Une-histoire-de-la-Francophonie.html

8 http://www.jeux.francophonie.org/-Les-Jeux-.html

9 *L'Auto* du 26 mai 1942, article intitulé « une rencontre d'athlétisme annuelle qui s'impose : Empire français-Métropole », p. 1.

10 *Paris-Benin* du 8 août 1947, article intitulé « Un bon voyage manqué ».

11 L'Equipe du 1er décembre 1952, article de Marcel Oger intitulé « Pour 100 millions d'habitants : jeux périodiques dans les territoires de l'Union française », p. 10.

12 http://www.confejes.org/historique

13 https://www.jeux.francophonie.org/Les-Jeux-de-la-Francophonie

14 http://www.jeux.francophonie.org/-1994-.html

15 http://www.jeux.francophonie.org/oifvideo.php?doc=AMBIANCE_RUE.flv

16 http://www.jeux.francophonie.org/oifvideo.php?doc=AMBIANCE_VILLAGE.flv

17 Le *Sabar* désigne à la fois un instrument de percussion, un style de musique, une forme de danse sensuelle et une fête traditionnelle dans la plupart des traditions de l'Afrique de l'ouest particulièrement au Sénégal et en Gambie.

18 Le *NdongMba* est une danse traditionnelle gabonaise, que l'on retrouve également au sud du Cameroun et en Guinée Equatoriale. Elle se pratique lors des cérémonies de retrait deuil et renvoie à la virilité masculine. Elle développe des thèmes sexuels sans tabou. Contrairement au *Sabar*, il n'y a qu'un danseur principal qui est accompagné des batteurs de tambours.

19 https://www.jeux.francophonie.org/oifvideo.php?doc=CULTURE.flv

20 https://www.jeux.francophonie.org/oifvideo.php?doc=CULTURE.flv (de la 3e minute 25e seconde à la 3e minute 35e seconde)

21 *Idem*, (de la 4e minute 37e seconde à la 4e minute 52e seconde)

22 *Idem*, (de la 6e minute 39e seconde à la 6e minute 52e seconde)

23 https://www.jeux.francophonie.org/?Les-medailles&an=2005&id_epreuve=164

ABSTRACTS

Français

Organisés en deux principaux volets (sportif et culturel), les jeux de la francophonie offrent aux pays de l'espace francophone, en particulier, un moment d'échange et de confrontation avec l'altérité. C'est en ce sens qu'ils se définissent comme la « voix de la diversité ». Cette rencontre avec les cultures particulières de chaque pays se fait-elle sans confusions, sans dissensions, et sans désaccords, autrement dit sans malentendus ?

Le présent article découle d'une étude consacrée à la place des pratiques corporelles traditionnelles africaines aux jeux de la francophonie. En examinant près de 90 vidéos (de trois minutes chacune) des différentes éditions des jeux de la francophonie (de 1989 à 2009), nous avons mis un accent particulier sur le volet culturel de ces jeux. Ainsi, après une observation minutieuse du volet culturel, nous nous sommes rendu compte de certains malentendus culturels « latents » qui existent au sein des jeux de la francophonie. On peut alors se demander pourquoi des malentendus culturels au sein d'une institution qui prône la diversité surviennent.

C'est à travers une analyse sociohistorique et socio-anthropologique que nous découvrons les limites des mises en confrontation des cultures différentes des pays prenant part à ces jeux. Par conséquent, l'étude révèle les limites de compétitivité des cultures. Car il est difficile de mettre en compétition des pratiques culturelles qui n'ont pas les mêmes signifiants et les mêmes finalités. Il en résulte donc au sein de ces jeux une forme de compétitivité politico-subjective des cultures.

English

Organised around two main areas (sports and culture), the Francophone games offer to all countries of the Francophonie, and few others, a platform for exchanging and competing with each other. This is why they are defined as the « voice of diversity ». Does this encounter with the specific cultures of each country happen without any confusions, dissensions or disagreements? In other words, does it happen without any misunderstandings?

This article stems from a study devoted to the investigation of African traditional physical practices during the Francophone games. We examined almost 90 videos (of 3 minutes each) of its different editions (from 1989 to 2009) and focused on the cultural section. After a meticulous observation, we came across some underlying cultural misunderstandings within the Francophone games. How can such misunderstandings exist in an institution that advocates diversity?

The limits to the competiveness of the cultures of the different countries involved in the games can be uncovered through a socio-historical and socio-anthropological analysis. This study thus reveals the limits to the

confrontation of cultures. For, it is difficult for cultural practices that do not have the same signifiers and aims to compete with one another. This results in a form of politico-subjective competiveness of these cultures within the Francophone games.

AUTHOR

Axel Nguema Edou
Laboratoire Sport et Sciences Sociales (E3S)
IDREF : https://www.idref.fr/195012836