



ISSN 2258-4307

ISSN en ligne 2260-4278

Le jeu comme résilience à la guerre dans un roman congolais

Doumouya Adama

Université Alassane Ouattara, Côte d'Ivoire
doumadam2@gmail.com

Reçu le 30-10-2019 / Évalué le 15-12-2019 / Accepté le 17-02-2020

Résumé

La recherche formelle et thématique qui caractérise le roman africain se traduit par l'exploitation et l'exploration de matériaux disparates, d'où l'hybridation qui impulse une véritable dynamique à cette littérature. L'étude se propose de s'appuyer sur l'inscription du jeu dans le roman *Johnny Chien Méchant*, pour faire découvrir, qu'au-delà d'un simple et banal usage anecdotique, le ludique participe activement à la signification de l'œuvre et en détermine le projet narratif. En effet, véritable stratégie narrative sous-jacente, la convocation du jeu et l'exploitation de ses ressources, permettent de dévoiler des formes et des expressions qu'il sera intéressant de circonscrire en appréhendant les techniques et les stratégies de leur mise en texte, ainsi que les enjeux qui en découlent, notamment en tant qu'alternative à la violence guerrière.

Mots-clés : hybridation, ludique, projet narratif, métaphore ludique

The game as resilience to war in a congolese novel

Abstract

The formal and thematic research that characterizes the African novel is seen through the exploitation and exploration of disparate materials, hence the hybridization that spurs a real dynamic to that literature. The study proposes to lean on the presence of the game in the novel *Johnny Chien Méchant*, to discover that, beyond a simple and banal anecdotal use, the playful actively participates in the significance of the novel and determines its narrative project. Indeed, as a true narrative strategy underlies, the convocation of the game and the exploitation of its resources, helps to reveal forms and expressions that will be interesting to circumscribe by dealing with the techniques and strategies of their putting into text, as well as the issues arising from it, particularly as an alternative to war violence.

Keywords: hybridization, playful, narrative project, playful metaphor

Introduction

De tous les genres littéraires, le roman semble être celui qui se soumet le moins à une définition rigide, statique et immuable (Stalloni, 2008 : 59-60). Il est appréhendé plutôt dans son ouverture, son absence de frontières et son caractère protéiforme qui l'autorisent à accueillir en son sein, toutes les influences et tendances comme le fait remarquer Bakhtine (1978 :441) :

L'étude du roman en tant que genre littéraire présente des difficultés particulières. Elles sont déterminées par la singularité du sujet : le roman est le seul genre en devenir, et encore inachevé. Il se constitue sous nos yeux. La genèse et l'évolution du genre romanesque s'accomplissent sous la pleine lumière de l'Histoire. Son ossature est encore loin d'être ferme, et nous ne pouvons encore prévoir toutes les possibilités plastiques. (...) Mais l'important c'est que, contrairement aux autres genres, le roman ne possède pas de canons : historiquement se présentent des spécimens isolés, mais non des canons romanesques en tant que tels.

De ce fait, ce genre proclame et assume son adaptabilité à tous les terrains et se veut le terreau de germination à la frontière de toutes sortes d'arts et de pratiques. Ces influences peuvent se décliner en genres littéraires, en arts, en techniques ou en pratiques sociales comme le jeu¹, car le ludique peut être convoqué dans l'univers diégétique, non pas seulement de façon anecdotique, mais aussi en tant que matériau signifiant et significatif du roman. Mais quelles sont les modalités de cette inscription du jeu dans le roman ? Cette étude se propose d'analyser les contours du mariage entre le ludique et le romanesque en ce que le premier se trouve au cœur de la création littéraire. Toutefois, au-delà de cette approche qui appréhende l'écriture comme participant d'un jeu, il ne faut pas perdre de vue que cette activité et pratique sociale peut constituer un matériau romanesque et qu'au surplus, certaines connexions intradiégétiques portent la marque d'une métaphorisation du jeu. Il s'agit donc de dévoiler les différentes implications du jeu dans ses interactions avec le littéraire. Pour ce faire, et en nous fondant sur des théoriciens comme Bakhtine, des historiens comme Huizinga, des sociologues comme Caillois et en recourant aux acquis de la narratologie, nous tenterons d'analyser les différents aspects du jeu ainsi que ses formes et expressions dans le roman *Johnny chien méchant* d'Emmanuel Dongala. Cette démarche permettra d'envisager les enjeux d'un tel croisement entre le ludique et le romanesque.

1. Entours et contours du jeu en littérature : du jeu littéraire vers le jeu en littérature romanesque

La littérature présente des rapports multiples avec le jeu. Ainsi, le mariage réussi entre le récit fictionnel avec le jeu, dévoile un des nombreux avatars du genre romanesque. En effet, le jeu entretient avec la littérature romanesque, divers niveaux de relations. Dans le cadre de cette étude, nous retenons la convocation du jeu en tant que thématique et aussi dans ses manifestations métaphoriques, incluant les relations entre les catégories et les instances narratives.

Il s'agit d'abord d'appréhender le support littéraire qu'est le livre comme un objet ludique, c'est-à-dire un jouet. Le jeu peut aussi se saisir à travers la langue et ses multiples usages dans le texte romanesque. Les deux pôles que sont l'auteur et le lecteur tissent aussi un jeu. En dernier lieu, l'univers diégétique peut être le réceptacle et le lieu de déploiement de la thématique du jeu. Autrement dit, la perception du jeu peut être analysée du point de vue de l'inscription des faits de jeu à l'intérieur de l'univers diégétique. De fait, l'inscription du ludique dans le roman apparaît comme un aboutissement naturel, si l'on tient compte de cette analyse de Huizinga (1967 : 11) qui estime que l'Homme est davantage un *Homo ludens* qu'il n'est *homo faber*. Pour lui en effet, le jeu est une caractéristique principale et propre à l'humain. Cette aptitude naturelle de l'Homme a pu contaminer les activités humaines au nombre desquelles l'écriture tient une place particulière. Il n'est par conséquent pas surprenant que le ludique revendique une place de choix dans le champ romanesque si l'on s'en tient à cette approche téléologique de Huizinga.

1.1. La littérature comme un jeu

La perception du jeu peut être analysée du point de vue de l'inscription des pratiques de jeu par l'auteur, à l'intérieur de son univers diégétique. Pour ce qui concerne la forme, en plus des différents aspects qui relèvent des mélanges divers, des éléments typographiques, des écarts relevant de la pagination et de la mise en page², il faut voir aussi l'aspect extérieur du livre qui peut en faire un objet de jeu. Haydée Silva Ochoa (1999 :407), dans sa thèse répond ce qui suit à la question *avec quoi joue-t-on en littérature ?* :

...le mythe selon lequel il est possible de dissocier entièrement écrit et écriture est mis à mal par la place croissante accordée à la matérialité des écrits, au texte comme artefact littéraire. Nous allons donc resserrer la perspective pour nous intéresser à deux types de supports ludiques, l'un matériel, l'autre linguistique.

Il s'agit ici de la dimension de l'objet-livre en tant que matériel ludique, c'est-à-dire le livre considéré comme un jouet. Jacques Henriot (1987 :217), lui, évoque la notion de *coefficient de jouabilité*, lequel correspond au potentiel ludique d'un objet ou d'une situation quelconque. Ainsi, tout objet peut receler des dispositions intrinsèques qui en font un instrument de jeu selon certaines conditions et certains contextes. Conséquemment, le livre dans sa matérialité, dispose de certaines caractéristiques ludiques. Haydée Silva Ochoa accorde une attention au livre pris comme un objet ludique. Elle présente d'abord le livre comme ce qu'il est en apparence : un simple objet qui peut être assimilé à un jouet. De cette façon, elle met en avant ses caractéristiques extérieures, sa matière et son utilisation par une certaine catégorie de lecteurs, notamment, les jeunes. Pour Ochoa (1999 :409) :

Le livre peut en effet stimuler nos sens en leur offrant une large palette de formes, de tailles, de poids, de couleurs, de textures, voire de températures, d'odeurs et de sons. Si écriture et lecture sont assimilables à un jeu, le livre quant à lui peut être assimilé au jouet car tous deux mettent en objet le désir. L'objet-livre socialise le désir en lui donnant une forme maîtrisable par le lecteur, tout comme le jouet socialise le désir à travers le jeu.

La considération du format d'un livre et sa reliure, peuvent constituer déjà un début de jeu. Un lecteur ou un simple collectionneur peut par exemple vouloir disposer dans sa bibliothèque de plusieurs versions d'un même livre, de ses différents formats et de ses diverses reliures. Par ailleurs, pour l'enfant, même pour ceux d'entre eux qui ne savent pas encore lire, détenir un livre peut servir de prétexte à un jeu qui s'appuierait sur les aspects physiques et plastiques de ce livre. Par ailleurs, la manipulation de l'ouvrage, les différents exercices et les activités que l'enfant peut exécuter avec son livre sont assimilables à des jeux. De ce point de vue, tout livre est *a priori* un objet de jeu, donc un jouet. Cette dimension s'appréhende bien plus avec les livres-albums par exemple. En effet, l'album peut être un objet ludique dont le sujet-jouant, notamment les plus petits, peuvent observer et manipuler les images. Ceci est perceptible surtout chez les enfants ou encore chez les individus qui, ignorant la valeur d'un ouvrage, peuvent en user comme d'un jouet ou pour un usage inhabituel.

L'on peut considérer que tout l'univers paratextuel peut être vu comme participant de cette perception de l'objet-livre pris dans sa dimension physique de jouet, donc pouvant être utilisé dans le cadre d'un jeu. Si l'on part de cette définition qu'en donne *Le Dictionnaire des termes Littéraires* (Van G. H. et al., 2005 :353) dont les rédacteurs s'inspirent des travaux effectués sur le paratexte par Genette dans *Palimpseste*, puis dans *Seuils*, le paratexte désigne *ce qui se trouve autour d'un texte, c'est-à-dire toutes les données textuelles qui présentent au lecteur*

le texte proprement dit et peuvent fonctionner pour lui comme des seuils, des orientations, ou des pièges. Cette définition éclaire sur la possibilité de concevoir le paratexte comme un jeu. Le paratexte vu comme un seuil, une orientation ou un piège, offre toute latitude au lecteur d'en user au gré des ressources de son imagination. En effet, les illustrations de la première de couverture, le titre de l'œuvre, les subdivisions internes, qu'elles soient originales ou classiques, participent de ce jeu. Les 28 chapitres titrés du nom des deux narrateurs du roman *Johnny chien méchant* rentrent dans ce cadre. Dongala, à travers la distribution alternative de la parole à ces narrateurs crée un jeu littéraire qui en rajoute à l'originalité de son texte. C'est ce qui justifie qu'Ochoa (1999 : 410) dise que

La structure constitutive d'un jeu équivaut ainsi à un répertoire implicite de règles ; appliquée à la littérature, cette métaphore particulière renvoie au pacte de lecture que l'auteur propose à son lecteur ou, mieux encore, au répertoire implicite de règles nécessaires pour que ce pacte puisse être respecté.

Ces considérations générales et théoriques effectuées, il s'agit désormais d'analyser le jeu et ses différentes manifestations dans le champ romanesque. Comment se fait le basculement du jeu dans le roman vers le jeu romanesque ?

1.2. Formes et expressions du jeu en littérature romanesque : du jeu dans le roman au jeu romanesque

Les écrivains africains de la deuxième génération ont recours à diverses techniques qui s'apparentent à des jeux. En effet, l'utilisation des procédés du conte et de la tradition orale dans le roman, le mélange des genres et des langues, les infractions aux codes moral, langagier et linguistique ainsi que toutes les diverses techniques mises en œuvre peuvent s'assimiler au jeu. Cette révolution littéraire se décline dans les romans africains en des créations audacieuses, des appariements inattendus, des insertions surprenantes et des mélanges truculents. Le transport de joie qui est celui du joueur se retrouve ainsi chez l'écrivain lorsqu'il écrit et aussi chez le lecteur qui savoure ces écrits savamment élaborés. Une extase qui fait justement penser à l'hystérie qui peut s'emparer du joueur en acte, l'aire de jeu étant ici le texte. Le jeu à travers ses occurrences dans *Johnny chien méchant* se manifeste de façon concrète par le biais du ndzango³ (Dongala, 2002 : 13, 221) et de manière métaphorique, il se lit dans l'évolution du parcours des personnages principaux dans le roman. Notamment à travers les rapports d'abord indirects puis directs entre les narrateurs Laokolé et Jhonny et aussi dans le jeu du personnage de Johnny.

2. Du motif du jeu en littérature ou le jeu comme matériau romanesque

Le jeu populaire qu'est le ndzango trouve sa place dans le roman dans des moments de grande affliction. D'abord à la page 13 où Laokolé est contrainte de convaincre sa mère de fuir devant l'avancée des troupes et encore à la page 221 où le ndzango permet de noyer les effets de la guerre, dans le camp de réfugiés. Par ailleurs, le chassé-croisé entre Laokolé et Johnny ainsi que les changements successifs de noms du jeune milicien s'appréhendent comme des métaphorisations et des expressions du jeu.

2.1. Le N'dzango, un exemple de mariage entre jeu et roman

Le champ romanesque se veut le lieu d'expérimentation du jeu à divers titres. C'est dans ce sens qu'il faut appréhender la réflexion de Mikhaël Bakhtine (1972 :141) qui estime que :

Le roman permet d'introduire dans son entité toute espèce de genres, tant littéraires (nouvelles, poésie, poèmes, saynète) qu'extra-littéraires (étude de mœurs, textes rhétoriques, scientifiques, religieux, etc.). En principe, n'importe quel genre peut s'introduire dans la structure d'un roman (...) Ces genres conservent habituellement leur élasticité, leur indépendance, leur originalité linguistique et stylistique.

À partir de cette analyse, l'on observe que Dongala dévoile une approche du jeu dans *Johnny Chien Méchant*. En effet, le jeu de ndzango permet aux enfants de se distraire afin d'oublier quelque peu les affres de leur quotidien, marqué par une guerre interminable. La narratrice Laokolé, en optant pour cette activité ludique, présente une pratique ayant des accointances avec l'*agôn* de Caillois (1967 : 92). Le jeu de ndzango qui n'échappe pas à son rôle autotélique, est convoqué dans deux brefs passages et sert de moyen de distraction et de résilience face à une situation chaotique. Le jeu enfreint certaines de ses propres règles pour servir d'alternative à la guerre qui fait rage autour du camp où il est pratiqué. Ce havre de paix si précaire soit-il, est le cadre choisi par l'auteur pour faire intervenir le jeu, même si la pratique est aussi évoquée au début du roman, à la page 13. D'une occurrence à l'autre, le jeu de ndzango subit dans le contexte présent, une altération de ses codes. Laokolé (Dongala, 2002 :221) l'explique :

Nous avons commencé à jouer au ndzango, que les garçons ont adoré car d'habitude c'était un jeu réservé aux filles. Si j'étais heureuse, leurs parents l'étaient encore plus. Commencée avec une dizaine d'enfants, mon école- jeux, chants, récitations, petits calculs et dessins avec du charbon de bois sur une

grande plaque de contreplaqué qui servait comme tableau de fortune- avait dépassé la vingtaine d'élèves au bout de quelques jours.

L'on constate que les effets ambiants et pervers de la guerre influencent les modalités de la pratique du jeu, dont les normes sont viciées et pliées aux conditions des lieux (camp humanitaire protégé) et du moment (temps de guerre). De ce fait, le chronotope (Bakhtine, 1978 :237) fait subir des variations au jeu. En effet, le jeu n'est plus seulement réservé aux filles et se fait mixte, association jeunes garçons et jeunes filles dans la même partie. Aussi, les spectateurs ne sont-ils plus seulement des enfants, mais se composent pour une bonne proportion d'adultes. Ainsi, en plus de faire jouer les personnages, le narrateur se plaît encore à jouer sur le jeu en question, en modifiant les règles. Hormis cette convocation, le ludique en littérature postule que le parcours des personnages du roman a des accointances avec le jeu, de façon métaphorique.

2.2. La métaphore du jeu : des regards croisés au chassé-croisé littéraire

Le jeu dans sa matérialité s'appréhende par le biais des acteurs qui s'y adonnent. Dans le roman analysé, les personnages principaux Loakolé et Johnny s'invitent comme des acteurs de jeu. Pour saisir les caractéristiques du personnage de fiction, Philippe Hamon propose une classification, en s'appuyant sur leurs actions (faire) et leur essence (être). Ces caractéristiques prennent en compte les actions et l'idiosyncrasie du personnage ainsi que sa position dans la diégèse et ses désignations par le/les narrateur(s). Dans un article paru dans la revue *Littérature* (Hamon, 1972), il propose 6 attributs caractéristiques du personnage : *La qualification différentielle* qui est relative aux traits caractéristiques du personnage, du point de vue qualitatif et quantitatif. Il s'agit des attributions qui sont indexées au personnage qui acquiert de ce fait des spécificités physiques, psychologiques et sociales. Rentrent dans ce classement le nom, le portrait et d'autres traits particuliers et spécifiques du personnage. Le personnage dans la taxinomie de Hamon dispose aussi de *la fonctionnalité différentielle* qui consiste en l'évaluation de la place du personnage dans l'action. *La distribution différentielle* quant à elle, est relative aux actions jouées par tel personnage à tel moment du récit et l'effet qui pourrait en découler. Ceci renvoie au caractère stratégique d'un personnage dans la diégèse. Dans les réseaux de relation, un personnage peut acquérir plus ou moins d'importance selon ses rapports avec les autres. Qu'il rencontre le plus grand nombre de personnages peut faire de lui un personnage particulier dans la diégèse : c'est ce qu'Hamon nomme *l'autonomie différentielle*. Par ailleurs, certains traits sont caractéristiques de certains types de personnages en rapport avec un genre littéraire donné.

Il s'agit de la *pré-désignation conventionnelle*. Enfin, il y a ce que Hamon appelle la *commentaire explicite* qui est constitué de l'ensemble du discours que le narrateur peut tenir sur le personnage. Ce sont des jugements de valeur, des qualificatifs mélioratifs, dépréciatifs ou neutres. Il se compose des propos ou allusions évaluatives énoncés à l'endroit du personnage.

Nous fondant sur la *fonctionnalité* et la *distribution différentielles* d'Hamon, nous pouvons analyser l'agir des deux personnages essentiels du roman. De fait, Laokolé et Johnny racontent la guerre, chacun selon sa vision et son point de vue. Les deux narrateurs se partagent à part égale, les 28 chapitres qui constituent l'ouvrage. Le récit de la jeune fille semblant plus intime et se faisant à la première personne du singulier. Johnny, lui, raconte avec la première personne du pluriel et semble par conséquent se prononcer au nom de ses camarades, comme si l'adolescent rechignait à assumer ses responsabilités de soldat, qui, du reste dépassent son statut de gamin. Subséquemment, les deux narrateurs n'ont pas la même réaction suite à l'annonce radiophonique de pillage général faite par le général Giap. Laokolé (Dongala, 2002 :6) comprend qu'il s'agit là du début des moments difficiles pour les civils, d'où les préparatifs d'une fuite précipitée de la maison. Dans le même temps, et sous un autre regard, Johnny (Dongala, 2002 :8) accueille avec allégresse l'information qu'il juge d'ailleurs insatisfaisante pour lui, eu égard au fait que l'annonce limite le temps des pillages. Et le chassé-croisé entre les deux adolescents se poursuit jusqu'à atteindre son paroxysme au chapitre 28 et se solde par la mort de Johnny. Le rôle de narrateur de Laokolé s'affirme aussi à travers son implication dans l'organisation de la partie de ndzango qu'elle organise dans le camp de réfugiés. Dans ce jeu de cache-cache, Laokolé tient le rôle du joueur poursuivi quand Johnny est le poursuivant. Le jeu de cache-cache se terminera par la mise à mort de Johnny racontée aux chapitres 27 et 28 par Johnny et Laokolé, chacun selon son point de vue. Dès lors, il y a un jeu imagé entre les deux adolescents, l'une luttant pour survivre et faire vivre les siens, et l'autre préoccupé par ses succès guerriers. La succession des chapitres orchestrée par l'auteur sans que les personnages ne se rencontrent vraiment, est un indice qui renforce la notion de jeu. Ici apparaît la vision agônistique du jeu que Caillois développe. Il existe en effet une compétition entre les deux narrateurs, chacun préoccupé par un objectif qui est compromis par les actions et l'existence de l'autre. En réalité, l'enfant soldat considère la guerre comme un jeu.

2.3. Quand la guerre devient un jeu

Le personnage de l'enfant-soldat Johnny se révèle dans son innocence, laquelle transpire sur tous ses actes, ses dires et ses réflexions. L'enfant soldat s'illustre et

se construit dans son rapport à la guerre. Le jeune combattant, ingénu, voit dans la guerre, non pas seulement une pratique violente destinée à arracher la vie, la liberté, l'honneur et la dignité aux adversaires, mais encore comme une activité ludique. De ce fait, il se joue et joue de la guerre. La guerre acquiert avec lui les caractéristiques non plus du *polemos*, mais de l'*agôn*, de l'*alea*, du *mimicry* et de l'*ilinx* développés par Caillois : La guerre devient donc une activité compétitive, où peut intervenir le hasard et la chance. Elle est aussi représentation et aboutit au vertige. L'enfant-soldat devenu *tueur-joueur* ou *joueur-tueur*, trouve une exaltation de sa personne, une exultation émotionnelle qui le satisfait dans l'acte de guerre qui se mue dès lors, en acte ludique.

Par conséquent, Johnny joue avec la vie des autres, notamment celle de ses adversaires et ennemis. C'est ce que l'on peut appréhender dans l'exemple suivant : *Mais juste au moment de presser la gâchette, mon cerveau a réfléchi. Si je le tuais, il n'y aurait plus aucun témoin pour prouver que TT et moi avions bien fait la chose. Giap, Caïman, Idi Amin, Ouragan et tous les autres, personne ne me croirait. Ce témoin était donc nécessaire. Alors je lui ai seulement balancé une balle dans la jambe droite pour l'empêcher de fuir et je suis sorti.* (Dongala, 2002 :22). Le jeune soldat de fortune épargne la vie du technicien de la télévision comme s'il s'adonnait à un jeu de dé. Il joue aussi avec la vie de ses camarades et sa propre vie, mais encore, il joue avec les situations et les circonstances que la guerre ne manque pas de semer sur sa trajectoire. C'est ainsi qu'il faut comprendre sa réaction violente contre Double Tête qui a le malheur de se tromper en le l'appelant par un surnom qu'il déteste : *Si j'étais furax ? J'étais furax ! J'ai saisi mon PA pour abattre Double Tête comme l'avait fait Giap avec Caïman...* (Dongala, 2002 :87). Au regard des motifs qui ont conduit Johnny à vouloir tuer son camarade, l'on saisit le peu de cas qu'il fait de la vie des autres. Pour lui, jouer avec la vie de tiers est un acte banal. En effet, Johnny qui reste un enfant, ne perçoit pas la guerre comme un fait grave, comme une activité sérieuse et dangereuse, mais bien comme une activité ludique. Or l'on a déjà vu que le jeu se définit aussi dans son opposition au caractère sérieux de la vie. De ce fait, il y a un changement de paradigme qui fait acquérir à une activité grave, dramatique et tragique, des caractéristiques d'un fait futile, anodin. Il s'en suit une sorte d'expurgation de cette tragédie guerrière qui devient juste une fiction, une banalité et un objet de réjouissance dans l'esprit de l'enfant soldat. C'est pourquoi, lorsque le Général Giap ordonne le pillage général de quarante-huit heures, Johnny qui ne saisit que l'aspect ludique des actes de guerre, s'oppose à cette décision de sa hiérarchie et décide d'outrepasser les ordres : *Servez-vous jusqu'à lundi..., non mais, pourquoi quarante-huit heures ? Il croyait vraiment qu'on avait besoin de sa permission ? Nous*

allions rapiner tant qu'il y aurait quelque chose à rapiner, que cela prenne vingt-quatre, quarante-huit, soixante-douze heures ou une semaine. (Dongala, 2002 :8). La conception ludique de la guerre menée par Johnny se perçoit également dans la délectation avec laquelle il raconte les crimes de guerre et les autres actes graves commis par les combattants. Un exemple en est donné par la narration d'une scène de torture de Pili Pili qui deviendra plus tard le général Giap (Dongala, 2002 : 9) :

Il [Pili Pili] les [les prisonnières] prenait, il frottait leurs yeux avec de la poudre ou de la sauce de piment qu'il avait préparée lui-même et arrachait leurs vêtements, et pendant que les prisonnières criaient, se frottait les yeux et se convulsait sous la brûlure du piment, il se bidonnait, il se gondolait jusqu'à avoir des larmes aux yeux. (...) Il riait, il était heureux et sans honte il jouissait.

Les exemples suivants illustrent aussi cet aspect ludique des réactions de Johnny qui, voulant s'affirmer, use de la guerre comme d'un jeu (Dongala, 2002 : 176-177) :

J'ai entendu un coup de feu à côté de moi. Petit Piment avait tiré. Du coup je me suis senti libéré ; mes doigts ont appuyé sur la gâchette longtemps, longtemps, comme si je me vengeais d'avoir eu ce moment de faiblesse indigne. J'ai vidé tout mon magasin sur ce démon, à voir des morceaux de son corps déchiqueté totalement en bouillie.

Et plus loin encore (Dongala, 2002 : 178) :

Ces gens ne me connaissent pas. Ils croyaient que j'étais une femmelette que l'on pouvait attendrir par des jérémiades. Un Tchétchène est un Tchétchène, et un garçon mayi-dogo, quel que soit son âge, était un Tchétchène potentiel. « Ta gueule ! » ai-je crié à la maman. Et pan ! J'ai tiré dans la nuque du gamin agenouillé. La mère affolée s'est précipitée sur le corps de son enfant, mais Petit Piment a « rafalé » avant qu'elle n'atteigne son but. Elle s'est effondrée la tête la première. Bon, on avait perdu assez de temps et il fallait avancer. Nous avons décidé de tuer tous les hommes. De toute façon ils étaient mayi-dogos. Magnanime, j'ai laissé la vie sauve aux femmes et je leur ai demandé de quitter immédiatement le quartier pour se diriger vers les zones vers les zones que nous avions déjà conquises. Je sais, ma bonté me perdra un jour.

Le jeu de la guerre s'analyse aussi par le caractère aléatoire des offensives et des attaques menées par les jeunes rebelles : *Je ne sais pas si nous avons attaqué par hasard* (Dongala, 2002 :17), par la banalisation des meurtres, assassinats et autres crimes de guerre : *Giap a bondi sur leur chef, l'a saisi par le crâne et le menton et nous avons entendu crac et le type s'est effondré. Wow ! C'est une technique que j'avais vue dans film Mission Cobra II mais je ne savais pas que Giap la connaissait.*

(Dongala, 2002 :18). Ici transparaît la confusion entre réalité et fiction qui est une des caractéristiques du jeu. Le ludique se lit également à travers certaines métaphores et la fonction émotive du langage qui traduisent la banalisation de la guerre chez le personnage : *Nous nous sommes abattus sur la ville comme des tigres rugissants et bondissants foncent sur un troupeau d'antilopes.* (Dongala, 2002 : 56).

Par ailleurs, les variations onomastiques engagées par Johnny dans le roman sont tributaires d'un jeu. Le personnage prend plaisir à jouer avec le nom ou plus précisément avec les surnoms et autres sobriquets qu'il s'attribue ou attribue aux autres : *C'est d'ailleurs grâce à moi qu'il s'appelait Giap. Son nom de guerre était Pili Pili.* (Dongala, 2002 : 8). Plus loin, il explique l'enjeu du choix des noms : *Un nom n'est pas seulement un nom. Un nom porte en lui une puissance cachée. Ce n'est pas pour rien que j'ai pris comme nom Lufua Liwa qui veut dire « Tue-la-Mort, ou, mieux, Trompe-la-Mort ».* (Dongala, 2002 : 10). L'on comprend par conséquent que son nom évolue vers *Gazon* et *Matiti Mabé*, puis *Jhonny dit Chien méchant*. Le jeune combattant s'amuse ainsi à changer de nom au gré des circonstances, pour s'adapter aux situations nouvelles qui se présentent à lui. Son être au monde est fonction des noms qu'il s'attribue ou attribue à autrui. De fait, ces différentes inscriptions du jeu dans le roman ne sont pas gratuites. Elles signifient et appellent à une lecture de la guerre qui se veut une expurgation d'un fait grave et tragique.

3. Le jeu en littérature : enjeu d'une inscription

Le jeu est exploité dans le roman pour expier et expurger le tragique. En s'opposant à la guerre, le ludique veut triompher du tragique et de la violence pour extérioriser le sublime de l'Homme, pour rendre moins sérieuse une situation pourtant critique. A cet effet, le jeu semble participer d'une séance de purification.

3.1. Le ludique : un moyen pour dompter le tragique

L'exécution du ndzango par le groupe d'enfants constitué par Laokolé dans le camp de réfugiés ne respecte pas la distribution spatiale dédiée à ce jeu. En effet, le jeu se pratique sur une aire sécurisée en zone de conflit, où les activités ludiques ne s'organisent pas habituellement. Dès lors, la pratique du ndzango dans le camp de réfugiés que l'on peut observer dans *Johnny chien méchant* traduit une réaction de survie face à la guerre. Des parties qui prennent vite de l'importance et s'inscrivent comme une habitude chez les résidents du camp, donnant une occasion de réjouissance aux populations désolées qui ont trouvé une paix précaire dans cet endroit qui se veut une oasis de paix dans un désert ployant sous le poids des

meurtrissures tragiques. Grâce au ndzango, le camp qui est un espace où règne une sérénité apparente, mais réellement incertaine et dysphorique, se mue en un lieu gai, rassurant et euphorique. Le jeu prend donc des libertés avec du lieu qu'il finit par apprivoiser, le soumettant aux caractéristiques de son mode d'exercice. Le ludique peut par conséquent aider à transmuter un espace dysphorique et triste en un lieu enviable et gai. C'est le cas avec le jeu de ndzango que Laokolé initie dans le camp de réfugiés et qui permet de changer l'atmosphère du lieu. La tristesse ambiante qui caractérisait le camp où se retrouvent les civils menacés par les bandes armées se transforme soudain en un endroit où enfants et adultes, pensionnaires du lieu, reprennent goût à la vie. Ce changement est dû à la pratique du jeu qui purifie l'ambiance délétère régnant initialement dans les lieux. Le jeu peut ainsi imprimer sa marque à l'espace qui de ce fait, est modifié et voit sa configuration varier.

3.2. Le jeu comme excipient à la résilience

Le jeu peut être le fait d'improvisation de la part du sujet-jouant, guidé seulement par le hasard des circonstances. En effet, l'oisiveté et le malheur des enfants amènent la jeune fille à créer *une situation de jeu*. Dans ce cas présent, il ne s'agit plus d'un jeu codifié (un jeu réservé aux filles est pratiqué par un ensemble mixte). Ici, *l'attitude ludique* (Ochoa, 1999 : 9) a été créée par les circonstances : c'est un cas de jeu que nous pourrions qualifier de *jeu occasionnel*. Conduits par Laokolé, les jeunes joueurs s'adonnent à leur art qui finit bientôt par attirer un très grand nombre de curieux, de participants et d'adultes. Ce jeu est inspiré à la jeune héroïne qui veut ainsi briser la monotonie et l'atmosphère pathétique et grise du camp de réfugiés.

La métaphore ludique que l'on lit dans le jeu de cache-cache entre Laokolé et Johnny est une forme de purification. En effet, Johnny qui ne peut s'empêcher de sombrer dans la bestialité dans sa forme la plus abjecte, finit par croiser le chemin de Laokolé qui apparaît en définitive comme l'héroïne véritable du roman, reléguant de ce fait Johnny dans un rôle d'anti-héros. Cette héroïne prise au sens traditionnel du terme, s'oppose à l'anti-héros qui est Johnny, en ce que ce dernier porte toutes les marques et les attributs du diable, de l'individu négatif et malfaisant. Et le combat manichéen est remporté par Laokolé, symbole du Bien. En tuant le jeune chef de guerre, Laokolé ne commet pas un simple assassinat. En effet, en plus d'être dans une situation de légitime défense, la jeune fille met ainsi fin à un cycle tragique, la mort de Johnny pouvant être appréhendée comme le désamorçage d'une bombe qui ne finit pas d'exploser en répandant des sous-munitions. Ici, la

réalité a raison du fictionnel du jeu dans lequel se complaisait Johnny. Laokolé met fin à la carrière d'un meurtrier qui, parce qu'il concevait la guerre comme un jeu, représentait un grave danger pour l'équilibre de la société.

Conclusion

La nature même du genre romanesque repose sur son ouverture, son élasticité et sa porosité. Le roman est doté d'une généricité évanescence qui se caractérise par le fait qu'il est le réceptacle de diverses influences et de ressources disparates, lesquelles tendent à remettre en question les canons traditionnels du genre. Par conséquent, la convocation du jeu constitue un trait de caractère particulièrement intéressant des influences possibles dont le roman peut être l'objet. Il reste que ces emprunts à ce fait social enrichissent la praxie romanesque et proclame le roman comme un genre qui continue sa destinée. Le motif et la métaphore ludiques participent de l'enrichissement du roman. En réalité, le jeu colonise la structure du roman et contamine la diégèse par le biais des catégories et instances narratives. Dès lors, le motif du jeu apparaît comme un argument sérieux pouvant participer à cette aventure du roman, car s'il contribue à structurer le texte, le jeu porte également une signifiante, par le biais du cadre matériel qu'est le champ romanesque et le paratexte.

Bibliographie

- Bakhtine M. 1978. *Esthétique et théorie du roman*. Paris : Gallimard.
- Caillois R. 1967. *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Coulibaly A. 2017. *Le postmodernisme littéraire et sa pratique chez les romanciers francophones en Afrique noire*. Paris : L'Harmattan.
- Dabla S. 1986. *Nouvelles écritures africaines : romanciers de la seconde génération*, Paris : L'Harmattan.
- Dongala E. 2002. *Johnny Chien Méchant*. Paris : Serpent à plumes.
- Genette G. 1982. *Palimpsestes, la littérature au second degré*. Paris : Seuil.
- Genette G. 1987. *Seuils*. Paris : Seuil.
- Hamon P. 1972. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Littérature* n°6 : Paris.
- Henriot J. 1989. *Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique*. Paris : José Corti.
- Huizinga J. 1951. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- N'da P. 2001. Le baroque et l'esthétique postmoderne dans le roman négro-africain : le cas de Maurice Bandaman. In : *Les nouvelles écritures romanesques africaines. Vers un nouveau baroque ?* Montréal : Presses de l'Université de Montréal, p.47-63.
- N'da P. 2015. *L'article scientifique en lettres, langues, arts et sciences humaines*. Paris : L'Harmattan.
- Ochoa H. S. 1999. *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, Thèse de doctorat, Université de la Sorbonne, Paris III, Sous la Direction de Philippe Hamon.
- Stalloni Y. 2008. *Les genres littéraires*. Paris : Armand Colin.
- Van G. H. et al. 2005. *Dictionnaire des termes littéraires*. Paris : Honoré Champion.

Notes

1. Pour Roger Caillois qui étudie le jeu dans *Les Jeux et les hommes, le masque et le vertige*, le jeu est une activité *libre, séparée* (limitée dans l'espace et le temps prédéfini), *incertaine, improductive, réglée* et *fictive*. De ces approches, Caillois dégage quatre traits caractéristiques du jeu : l'*agôn* ou la compétition, l'*alea* ou le hasard, le *mimicry* ou l'imitation et enfin l'*ilinx* ou le vertige.

2. La lecture de Tro Dého Roger, *Création romanesque négro-africaine et ressources de la littérature orale*, Paris, L'Harmattan, 2005 peut être utile pour appréhender plus profondément ces aspects.

3. Le Ndzango ou nzango est un jeu très populaire au Congo-Brazzaville où une fédération la FECONZA (fédération congolaise de nzango) existe. Ce jeu qui allie mouvements gymniques, chant, danse et chance fait peu à peu son chemin en vue d'une reconnaissance dans les instances internationales. Fait encourageant, le nzango a été présenté en 2015 comme jeu-sportif aux Jeux africains de Brazzaville.