

Vol. 3, No. 1
Juin 2026

ISSN 2960-2858
P-ISSN 3006-4414

LES CAHIERS DU LARSOC

REVUE DES SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES
SUR LES SOCIÉTÉS ET LES CIVILISATIONS



**Laboratoire d'Analyse et de Recherche
sur les Sociétés et civilisations
(LARSOC)**

Département d'histoire
Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)
01 BP V 18 Bouaké 01
revuecahiersdelarsoc@gmail.com



Les Cahiers du LARSOC, *Revue des sciences humaines et sociales sur les sociétés et les civilisations*

ISSN 2960-2858

P-ISSN 3006-4414

revuecahiersdelarsoc@gmail.com

<https://revuecahiersdu.larsoc.net/>

<https://aurehal.archives-ouvertes.fr/journal/read/id/610041>

<https://sjifactor.com/passport.php?id=23917>

SJIF 2025 = 5.168 (Scientific Journal Impact Factor Value for 2025)



Périodique : semestriel

Vol. 3, No. 1, 2026

COMITÉ ÉDITORIAL

Directeur de publication

SANGARÉ Souleymane

Histoire médiévale de l'Afrique occidentale

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Comité de rédaction

Rédacteur en Chef :

KOUAMENAN Djro Bilestone Roméo

Histoire médiévale de l'Europe occidentale

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Rédacteur en Chef adjoint :

TRAORÉ Siaka

Histoire moderne et contemporaine

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Secrétaire de la rédaction :

YAPI Fulgence Thierry

Histoire de l'Antiquité

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Secrétaire adjoint de la rédaction :

YÉO Mitanhatcha

Archéologie

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Membres du Secrétariat de la rédaction

KOUAMENAN Djro Bilestone Roméo

TRAORÉ Siaka

GNAMIEN Kouamé Moïse

YAPI Fulgence Thierry

YÉO Mitanhatcha

OULAI Fabrice

FADIKA Massandjè Kano

OUATTARA Issouf

Commissaires aux comptes

YAO Élisabeth

Histoire contemporaine

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

BROU N'Goran Alphonse

Histoire contemporaine

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Trésorière de la rédaction

KRÉ Henriette

Histoire médiévale de l'Europe occidentale

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Trésorier adjoint de la rédaction

YAO Koffi Léon

Histoire contemporaine

Département d'Histoire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

Web Master

KOUAKOU Kouadio Sanguen

Assistant, Ingénieur en informatique, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

COMITÉ SCIENTIFIQUE

ADDO Mahamane Addo

Professeur Titulaire, Université Abdou MOUMOUNI, Niamey (Niger)

ALLOU René Kouamé

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

ARCHER Maurice

Maître de Conférences, École Normale Supérieure (ENS), Abidjan (Côte d'Ivoire)

ASSANVO Mian K. N. Mathieu

Maître de Conférences, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

BA Idrissa

Professeur Titulaire, Université Cheikh Anta Diop, Sénégal

BAMBA Assouman

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

BAMBA Mamadou

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

BINATE Issouf

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

BORE El Hadji Ousmane

Maître de Conférences, Université des Sciences sociales et de gestion, Bamako, (Mali)

BROU Émile Koffi

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

COULIBALY Daouda

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

DIAKITÉ Moussa

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

DAKITE Samba

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

EICKELS Klaus van

Professeur Titulaire, Université Otto-Friedrich de Bamberg, Allemagne

ÉKANZA Simon Pierre

Professeur Titulaire, Doyen honoraire

GADO Alpha Boureima

Professeur Titulaire, Université de Tillabery, Niger

KIÉNON-KABORÉ T. Hélène

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

KONATÉ Doulaye

Professeur Titulaire, Université de Bamako, Mali

KONE Issiaka

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

KONIN Séverin

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

KOUAKOU Edmond Pierre Yao

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

KOUASSI Kouakou Siméon

Professeur Titulaire, Université de San Pedro, San Pedro (Côte d'Ivoire)

LATTE Egue Jean-Michel

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

MORITIÉ Camara

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

PARÉ Moussa

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

SANGARÉ Souleymane

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

SARR Mahamadou Nissire

Professeur Titulaire, Université Cheick Anta DIOP, Dakar (Sénégal)

SEYNI Moumouni

Directeur de Recherches, Université Abdou Moumouni, Niamey (Niger)

SORO Donissongui

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

TROH Deho Roger

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

COMITÉ DE LECTURE

ADDO Mahamane Addo

Professeur Titulaire, Université Abdou Moumouni, Niamey (Niger)

ALLOU René Kouamé

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

ASSANVO Mian K. N. Mathieu

Maître de Conférences, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

BA Idrissa

Professeur Titulaire, Université Cheikh Anta Diop, Sénégal

BINATE Issouf

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

BORE El Hadji Ousmane

Maître de Conférences, Université des Sciences sociales et de gestion, Mali

BROU Émile Koffi

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

COULIBALY Daouda Pondalla

Maître-Assistant, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

DÉDÉ Jean-Charles

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

DIAKITE Moussa

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

EICKELS Klaus van

Professeur Titulaire, Université Otto-Friedrich de Bamberg, Allemagne

IBRAH Maman Moutari

Maître-assistant, Université Djibo Hamani, Tahoua (Niger)

KIÉNON-KABORÉ T. Hélène

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

KONATE Mahamoudou

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

KONÉ Yacouba

Maître-assistant, Université Jean Lorougnon Guédé, Daloa (Côte d'Ivoire)

KONIN Séverin

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

KOUASSI Kouakou Siméon

Professeur Titulaire, Université de San Pedro, San Pedro (Côte d'Ivoire)

KOUAKOU Edmond Pierre Yao

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

KOUAKOU N'Dri Laurent

Maître de Conférences, Université Alassane Ouattara, (Côte d'Ivoire)

KALOU épse LODUGNON Hiriey Evelyne Liliane

Maître-assistante, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

NAMOI Célestine

Maître-Assistante, École Normale Supérieure (ENS), Abidjan, (Côte d'Ivoire)

NOGBOU M'Domou Éric

Maître de Conférences, Université Felix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

PARÉ Moussa

Professeur Titulaire, Université Félix Houphouët Boigny, Abidjan (Côte d'Ivoire)

SANGARÉ Souleymane

Professeur Titulaire, Université Alassane Ouattara, Bouaké (Côte d'Ivoire)

SARR Mahamadou Nissire

Professeur Titulaire, Université Cheick Anta DIOP, Dakar (Sénégal)

POLITIQUE ÉDITORIALE

Les cahiers du LARSOC est une revue pluridisciplinaire qui publie des contributions originales (en français, en anglais, en espagnol et en allemand) à la recherche sur l'histoire et filières voisines des sciences humaines et des sciences sociales. Sont particulièrement bienvenues les contributions transcendant les limites entre les époques, espaces géographiques et domaines de recherches établis. La voie de distribution principale est la publication en ligne par article.

PRÉSENTATION DES MANUSCRITS

Les contributions, en texte justifié, doivent être envoyées sous la forme d'un document Word, police Times New Roman, caractère 12, interligne 1,5 et en portrait, pour le corps du texte. Caractère 10 pour les notes de bas de page.

La rédaction refusera, les contributions de moins de 10 pages et celles de plus de 25 pages. Les marges des manuscrits doivent respecter les paramètres suivants : 2,5 cm haut, bas, et 2,5 cm droite, gauche.

La structure des articles se fait selon :

- Article théorique et fondamentale : Titre (15 mots maximum, taille 14, gras et centré), Prénom et NOM de l'auteur (taille 12, gras et centré), Institution d'attache et Adresse électronique (taille 11, centré), Résumé en Français (200 mots maximum, taille 10), Mots-clés (maximum 5, taille 10), Abstract, Key words, Introduction (Justification du thème, Problématique, Hypothèses/Objectifs scientifiques, Approche méthodologique), Développement articulé, Conclusion, Références Bibliographiques.

- Article résultant d'une recherche de terrain : Titre (15 mots maximum, taille 14, gras et centré), Prénom et NOM de l'auteur (taille 12, gras et centré), Institution d'attache et Adresse électronique (taille 11, centré), Résumé en Français (200 mots maximum, taille 10), Mots-clés (maximum 5, taille 10), Abstract, Key words. Introduction (Justification du thème, Revue,

Problématique, Hypothèses/Objectifs scientifiques, Question de recherche), Méthodologie, Résultats et Discussion, Conclusion, Références bibliographiques.

Les articulations de l'article, à l'exception de l'introduction, de la conclusion, de la bibliographie, doivent être titrées et numérotées par des chiffres (exemples : 1. ; 1.1. ; 1.2 ; 2. ; 2.2. ; 2.2.1 ; 2.2.2. ; 3. ; etc.). Pas plus de 3 niveaux. Les tableaux, figures, graphiques, photographies en noir et blanc ou en couleur, seront présentés dans le texte à leur emplacement exact.

CITATION DES AUTEURS

La revue se conforme aux normes éditoriales NORCAMES 2016.

Les références bibliographiques sont intégrées au texte comme suit : mettre entre parenthèses, l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms + le Nom de l'auteur + année de publication suivie de deux points + la page à laquelle l'information a été prise. Ex : (S.-P. Ekanza, 2016 : 15).

DANS LE TEXTE : Les passages cités sont présentés en romain et entre guillemets. Lorsque la citation dépasse trois lignes, il faut aller à la ligne, pour présenter la citation (taille 11, interligne 1 ou simple) en romain et en retrait de 2 cm à gauche et à droite.

Les références de citation sont intégrées au texte citant, selon les cas, de la façon suivante :

- (l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms + le Nom de l'auteur + année de publication suivie de deux points + la page à laquelle l'information a été prise) ;
- l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms + le Nom de l'auteur (année de publication suivie de deux points + la page à laquelle l'information a été prise).

Exemples :

- En effet, le but poursuivi par M. Ascher (1998 : 223) est « d'élargir l'histoire des mathématiques de telle sorte qu'elle acquière une perspective multiculturelle et globale (...), d'accroître le domaine des mathématiques : alors qu'elle s'est pour l'essentiel occupée du groupe professionnel occidental que l'on appelle les mathématiciens (...) ».

- Pour dire plus amplement ce qu'est cette capacité de la société civile qui, dans son déploiement effectif, atteste qu'elle peut porter le développement et l'histoire, S. B. Diagne (1991 : 2) écrit :

Qu'on ne s'y trompe pas : de toute manière, les populations ont toujours su opposer à la philosophie de l'encadrement et à son volontarisme leurs propres stratégies de contournements. Celles-là, par exemple, sont lisibles dans le dynamisme, ou à tout le moins, dans la créativité dont sait preuve ce que l'on désigne sous le nom de secteur informel et à qui il faudra donner l'appellation positive d'économie populaire.

- Le philosophe ivoirien a raison, dans une certaine mesure, de lire, dans ce choc déstabilisateur, le processus du sous-développement. Ainsi qu'il le dit :

« le processus du sous-développement résultant de ce choc est vécu concrètement par les populations concernées comme une crise globale : crise socio-économique (exploitation brutale, chômage permanent, exode accéléré et douloureux), mais aussi crise socio-culturelle et de civilisation traduisant une impréparation sociohistorique et une inadaptation des cultures et des comportements humains aux formes de vie imposées par les technologies étrangères » (S. Diakité, 1985 : 105).

Les sources historiques, les références d'informations orales et les notes explicatives sont numérotées en série continue et présentées en bas de page en indiquant :

Pour la source orale : l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms de l'auteur + Nom de l'auteur + lieu + date de l'entretien.

Pour un livre : l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms de l'auteur + Nom de l'auteur + année de publication suivie de deux points + pages citées.

Pour un article : l'initial (s) du Prénom ou des Prénoms de l'auteur + Nom de l'auteur + année de publication suivie de deux points + pages citées.

Pour les sources d'archives : il faut mentionner en toutes lettres, à la première occurrence, le lieu de conservation des documents suivi de l'abréviation entre parenthèses, la série et l'année. C'est l'abréviation qui est utilisée dans les occurrences suivantes. Ex. : Abidjan, Archives nationales de Côte d'Ivoire (A.N.C.I.), 1EE28, 1899.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES (PRÉSENTÉES EN ORDRE ALPHABÉTIQUE)

Dans la bibliographie, ne doivent figurer que les références des documents cités, à interligne 1,5 et justifiées, en respectant le protocole suivant :

Pour les sources orales : NOM Prénoms des informateurs + qualité et profession des informateurs + âges des informateurs ou leurs dates de naissance + date, heure et lieu de l'entretien + principaux thèmes abordés au cours des entretiens.

Par exemple : COULIBALY Gberna, *Dozoba* ou Vieux dozo, garant de L'initiation au *Dozoya* de Dagbakpli, 70 ans, 27 janvier 2016, de 16h20 à 17h, Korhogo, Rôle des Dozo dans la crise en Côte d'Ivoire de 2002 et 2011.

Pour les sources d'archives, mentionner en toutes lettres le lieu de conservation des documents, la série et l'année.

Ex. : Abidjan, Archives nationales de Côte d'Ivoire, 1EE28, 1899.

Pour les sources éditées : NOM Prénoms de l'auteur, année de publication, titre du volume (italique), lieu de publication, nom de la société d'édition. Attention à la différence entre l'éditeur, marqué (éd.), et le nom de la société d'édition.

Ex. 1 : FROISSART Jean, 1846, *Chronique de la trahison et mort de Richart Deux roy Dengleterre*, éd. et trad. Benjamin WILLIAMS, Londres, S & J Bentley.

Ex. 2 : STUBBS William (éd.), 1882, *Chronicles of the Reigns of Edward I and Edward II*, vol. I, Londres, Longman.

Ex. 3 : *Calendar of Letter-Books of the City of London. Letter-Book H*, Reginald R. SHARPE (éd.), 1907, Londres, John Edward Francis.

Une monographie : NOM Prénoms de l'auteur, année de publication, titre du volume (italique), lieu de publication, nom de la société d'édition.

Ex. : EKANZA Simon-Pierre, 2016, *L'historien dans la cité*, Paris, L'Harmattan.

Ouvrage collectif : NOM Prénoms du ou des auteurs, année de publication (dir), titre du volume (italique), lieu de publication, nom de la société d'édition.

Ex. : MARCHANDISSE Alain, KUPPER Jean-Louis (dir.), 2003, *À l'ombre du pouvoir. Les entourages princiers au Moyen Âge*, Liège, Droz.

Un article de revue : NOM Prénoms de l'auteur, année de publication, titre de l'article (entre guillemets), nom de la revue (italique), volume et/ou numéro, première et dernière pages de l'article.

Ex. : SANGARÉ Souleymane, 2007, « Une famille de serviteurs d'États au Soudan occidental aux XV^e et XVI^e siècles : les Naddi », *Revue ivoirienne d'histoire*, N° 11, p. 102-119.

Un article dans un ouvrage collectif : NOM Prénoms de l'auteur, année de publication, titre de l'article (entre guillemets), dans : prénoms et NOM du ou des directeurs de publication (dir.), titre du volume (italique), lieu d'édition, nom de l'éditeur, première et dernière pages de l'article.

Ex. : GUILLEMAIN Bernard, 2003, « Les entourages des cardinaux à Avignon », dans : Alain MARCHANDISSE, Jean-Louis KUPPER, (dir.), *À l'ombre du pouvoir. Les entourages princiers au Moyen Âge*, Liège, Droz, p. 7-11.

Un mémoire, une thèse, un rapport, document manuscrit, ... : NOM Prénoms de l'auteur, année de soutenance ou de production du document, Titre, type de document, mention de "non publié", Ville de production, Institution d'origine, nombre de pages.

Ex. : ANNAN Elisabeth, 1984, Les mouvements migratoires des populations Akan du Ghana en Côte d'Ivoire, des origines à nos jours, Thèse pour le Doctorat de troisième cycle, non publiée, Abidjan, Université nationale de Côte d'Ivoire, 326 p.

Document internet : de façon générale, la présentation des Ressources Internet se fera selon le modèle de base suivant : Auteur, année de mise en ligne « Titre de la ressource », [S'il y a lieu, ajouter la ressource plus large à laquelle le document cité est rattaché. Il s'agit de l'auteur ou du titre du site ou du document qui contient la ressource.], Adresse URL (date : jour/mois/année de la consultation par l'utilisateur).

Ex. : WARNER Kathryn, 2010, « The Trial and Execution of Thomas of Lancaster », Edward II, Welcome to the site which examines the events, issues and personalities of Edward II's reign, 1307-1327, <http://edwardthesecond.blogspot.de/2010/10/trial-and-execution-of-thomas-of.html> (17/6/2023).

N.B :

- L'auteur pourra se référer aux NORCAMES 2016 pour des cas plus spécifiques.
- Les caractères majuscules doivent être accentués. Exemple : État, À l'effet de ...
- Le non-respect des recommandations ci-dessus entraîne le rejet systématique du manuscrit soumis à évaluation des pairs.
- En vertu du Code d'Éthique et de Déontologie du CAMES, toute contribution est l'apanage de son auteur et non celle de *Les cahiers du LARSOC*. Les responsabilités pénales sont donc à l'actif du contributeur. Les articles sont, cependant, la propriété de la revue.

Rédaction en Chef
Dr. KOUAMENAN Djro Bilestone Roméo
Département d'histoire, Université Alassane Ouattara

SOMMAIRE

Cédric-Aurel MANZENZA: Le culte funéraire égyptien dans les réalités de la vie après la mort physique (2778-2263av. J.-C) »	14-29
Djézié Guénolé Charlot BENE BI : Les pratiques de salubrité dans les villes commerciales du Soudan occidental médiéval durant les échanges transsahariens (VIII^e -XVI^e siècle)	30-40
Konan Parfait N'GUESSAN : Le travail des femmes dans la ville de Paris au XIII^e siècle : entre volonté normative des pouvoirs publics et considérations genrées	41-59
Amon Guy Serge ATCHIE: Les femmes des sociétés littorales ouest-africaines dans le commerce transatlantique de 1445 à 1530	60-75
Ama Pélagie ABISSA, Pédiomatéhi Ali COULIBALY : La place des minorités chrétiennes dans le sultanat ayyubide (1171-1250)	76-90
Mahamadi KOALA : Les Waala en pays nuni : origines, trajectoire migratoire et contribution à l'implantation musulmane (XVIII^e – XX^e siècle)	91-104
Yves Victor NGONO : Clio ou Sechat : à la recherche de la première muse de l'histoire dans l'Antiquité	105-117
Somolo Alain OKOUMAN : Esclavage et traite des esclaves dans l'empire du Ghana des origines au XIII^e siècle	118-135
Kouamé Kossonou Frédéric SECRE : La mission diplomatique britannique au Brong Djaïman en 1889 à travers le témoignage de Richard Freeman	136-155
Mlan Kouakou Pierre ANZIAN : Rites funéraires Agni Moronou et foi chrétienne : interactions, tensions et processus d'inculturation	156-179
Anin Patricia-Claire N'CHO : Au-delà du tyran impie : une relecture de l'identité et de la légitimité de Sonni Ali dans l'empire Songha	180-194
Sabounouman KONÉ : ECG et ivoirisation : modernisation publique de la commercialisation des produits vivriers en Côte d'Ivoire (1970-1980)	195-213
Yao Dieudonné KOUASSI, Christian Michel LATH, Koffi Elysée KOUAKOU : Impact physico-environnementaux de l'extraction minière illégale dans la sous-préfecture de Grégbou (centre ouest ivoirien)	214-228
Jean Baptiste KOFFI : L'immigration africaine : entre normativité vitale et constructivisme socio-biologique	229-243
Aissata Kane-LO : Former aux métiers du patrimoine immatériel en contexte postcolonial : enjeux pédagogiques et responsabilités professionnelles	244-263
Méfégbé MÉITÉ : L'écranisation globale et la désintégration de la société	264-276
Katcha HILI: Analyse des causes et des conséquences de l'émigration sur l'Afrique	277-289
Amani KOFFI : La morale dans l'Égypte ancienne : une analyse des maximes de Ptah-Hotep et d'Ani	290-307
Gnirgnamsoubi TOUMOUDAGOU : Profils et mobiles migratoires des descendants de la diaspora béninoise de Côte d'Ivoire au Bénin : entre stratégies d'adaptations et représentations sociales	308-326
Pougwendé Léandre GUIGMA, Mahounami Solange KPOGBEMABOU : Repenser la formation et la pratique de l'architecture et de l'urbanisme en Afrique noire francophone, à partir des langues, des cosmogonies et ontologies africaines	327-339

Nohan SIDIBE : De la difficile maîtrise des effectifs aux précaires conditions de vie et de travail des travailleurs africains en Côte d'Ivoire (1893-1920)	340-363
Baraou HALADOU SALE : Médecine traditionnelle nigérienne, praticiens, pathologies et diagnostic pendant la période coloniale (1900 à 1960)	364-380
Ibrahima SAWADOGO, Oumar LINGANI : Évaluation de la compétence des enseignants de français à l'analyse de la situation éducative	381-393
Pascal Iheanacho OHANMA : Pratiques et représentations du français chez les commerçants transfrontaliers du sud-ouest du Nigéria : étude de cas dans les marchés de Seme et d'Idiroko	394-409
Yacouba FOFANA, Tiéba YÉO, Pori DIABATÉ : La région de la Bagoué dans le grand commerce ouest-africain (XIX^e-XX^e siècles)	410-425
Grâce Fetana Zroh DEMAIN épse Diby : Le pague traditionnel Dan : Origine et valeur socioculturelle	426-440
Ousmanou BASSIROU : Automatisation des tâches administratives et gestion des lycées de l'arrondissement de Garoua II, Nord-Cameroun	441-451
Nonhoua Thomas SEKONGO, Attchoumounan Paulin OUATTARA : L'humanisme médical à l'épreuve de l'Intelligence Artificielle (IA)	452-468
Sasso Sidonie Calice YAPI, Bienvenue TONOUMI : Perception de la contraception chez les adolescentes	469-482
Iwikotan Arnaud TCHEDE, Nestor LABIYI, Jules DETONDE : Traditions orales et approche archéologique de l'histoire des Oman Ola d'Ogomou (Moyen-Bénin)	483-494
Dago Thomas DADIE : Outillage et techniques culturelles en Grèce classique	495-510
Noaga BIRBA, Séverin BADO, Sombéwendin Hubert OUEDRAOGO : Forge traditionnelle chez les Lyela de Reo (Burkina Faso) : typologie et fonctions des forgerons	511-527
Victor NIKIÉMA, Ténihan TRAORÉ : Le patrimoine culturel matériel et les menaces dans la chefferie traditionnelle de Zorgho	528-543
Koffi Noé KONAN, Dja André Ouréga Junior GOKRA : Communication et RSE dans la gestion de la santé et sécurité au travail dans les entreprises agroindustrielles en Côte d'Ivoire	544-557
Sidy NDOUR : L'archéologie du paysage : un essai théorique et méthodologique	558-583
Emmanuel BAYALA, Inoussa SALOGO : Caractéristiques rythmiques et mélodiques des musiques des lyèla de la Province du Sanguié (Région de Nando du Burkina Faso)	584-600
Mitanhantcha YEO : L'usage de la céramique dans la médecine traditionnelle à Gbêkêkro (Centre ivoirien)	601-613
Sinaly TRAORÉ : Entrepreneuriat informel et inclusion économique en Côte d'Ivoire	614-628
Issifou TARNAGDA : Les nasales en <i>bisa barka</i> (Première partie)	629-641
Koffi Saint-Marc AHOUSSOU, Koffi Stanislas KOUAKOU, Kouadio Joseph KRA : L'industrie hôtelière au service de l'attractivité territoriale de la ville de Korhogo (nord de la Côte d'Ivoire)	642-652
Nanbidou DANDONOUGBO, Edoh Emmanuel BODJRO : Le sanctuaire Hebiesso, Sovi : un cadre de formation artisanale en pays Ouatchi (XVIII^e-XX^e siècle)	653-671

Winso Banfo Claude SOMÉ : Le Syndicat des chefs traditionnels de la Haute-Volta (actuel Burkina Faso) : un cadre de défense des intérêts de la chefferie (1946-1960)	672-690
Aboubekr THIAM, Alassane DIOP : L'image comme langage pédagogique dans les jeux sérieux en contexte africain : enjeux de médiation et reconfiguration des modes de transmission des savoirs	691-713
Laouali ISSA SALIFOU, Abdou IDRISSE: Les écoles coraniques itinérantes au Niger : une sociohistoire de la mobilité éducative islamique (1900-2024)	714-735
Bouais KONE : Les réfugiés politiques guinéens en Côte d'Ivoire 1958 à 1984	736-750
Kubertezié Eric SOMDA : Milieu de travail et santé mentale au travail chez les enseignants du primaire et du secondaire public d'Abidjan	751-767
Noaga BIRBA, Brahim OUEDRAOGO : Étude comparative des assemblages céramiques des sites archéologiques de Niapa et de Sandogo dans la province du Kourwéogo.....	768-783
Jacquinet BAMBA BISSELE : Discours pontifical et gouvernance morale : lecture argumentativo-lexicale d'une allocution papale au Cameroun	784-796
Benjamin EYOUNGA : La valeur contemporaine de la philosophie rousseauiste de l'éducation : une éthique sociale et environnementale	797-822
Oumar OUATTARA: L'amélioration du système de passation des marchés publics, un moyen pour promouvoir la compétitivité des pme locales	823-841
Sidonie Youa LYADAN Epse KAMALAN: Negotiating Tradition: Women's Sociocultural and Linguistic Transformations in Ébrié Urban Communities of Abidjan	842-856
Oumarou ADAMOU IDE, Sani ALOU WAWA : Reinforcing Symbiosis Living in Nigerien Oral Poetry: A contribution of Malam Mamane Barka through <i>Amairam</i>	857-871
Yhattey Hervé Thierry AGUIE : Gestion des ressources forestières et exploitation minière à Yaouré de la période précoloniale au xx^e siècle	872-887
N'founoum Parfait Sidoine KOUAME : La continuité de la transhumance pastorale en Côte d'Ivoire (1968-2002) : entre échec des politiques d'intégration et stratégies de résilience des Peuls pasteurs du nord ivoirien	888-909
Guilga François de Paule YAMBRESSINGA : La problématique de l'enseignement de l'éducation civique au post-primaire et secondaire au Burkina-Faso de 1960 à 2024	910-932
BABAROU: Fulani and Hausa wedding practices in the working-class neighborhoods of in Garoua (Cameroon).....	933-946
Nadine Carole NGON : L'héritage africain dans les noms colombiens	947-962
Mamadou Vieux Lamine SANÉ: Université numérique et professionnalisation en Afrique francophone	963-981
Koffi Alain KOUASSI: Patronymes et préservation de l'identité culturelle d'un peuple : état des lieux en pays koulango (XVIII^e - XX^e siècle)	982-998
Salomé Michelle Rose EDIMA : La Femme bulu et la promotion de l'art culinaire patrimonial au Sud-Cameroun-face à l'essor des plats internationaux (1984-2025)	999-1019
Yannick ZO'OBO : Le foncier indigène dans la tourmente de l'exploitation forestière au Cameroun (1896-1948)	1020-1030

L'image comme langage pédagogique dans les jeux sérieux en contexte africain : enjeux de médiation et reconfiguration des modes de transmission des savoirs

Aboubekr THIAM

Université Numérique Cheikh Hamidou Kane (UNCHK, Sénégal)
aboubekr.thiam@unchk.edu.sn

Alassane DIOP

Université Numérique Cheikh Hamidou Kane (UNCHK, Sénégal)
alassane.diop@unchk.edu.sn

Résumé

Dans un contexte marqué par la transformation numérique des systèmes éducatifs, les jeux sérieux occupent une place croissante dans les dispositifs pédagogiques contemporains. Au-delà de leur dimension ludique, ces outils reposent largement sur l'usage de l'image comme support d'interaction, de narration et de médiation cognitive. Pourtant, dans de nombreuses approches théoriques et pédagogiques, l'image demeure encore considérée comme un simple élément illustratif. Cet article propose d'analyser l'image comme un véritable langage pédagogique dans les jeux sérieux en contexte africain. L'étude s'appuie sur une approche qualitative à visée exploratoire combinant analyse documentaire, étude sémiotique et étude de cas de jeux sérieux intégrant des référents culturels africains. Les résultats montrent que l'image structure les mécanismes de compréhension, d'engagement et de mémorisation des apprenants. Elle agit comme un système de signification autonome mobilisant des symboles, des codes culturels et des dispositifs immersifs participant à la reconfiguration des modes de transmission des savoirs. L'étude met également en évidence les risques liés à la standardisation visuelle et à l'absence de contextualisation culturelle dans certains contenus numériques éducatifs. Enfin, l'article souligne l'importance de concevoir des jeux sérieux intégrant des référents visuels africains afin de favoriser une pédagogie plus inclusive, contextualisée et adaptée aux réalités socioculturelles locales.

Mots-clés : Jeux sérieux, image pédagogique, transformation numérique, contextualisation culturelle, Afrique.

Abstract

In a context shaped by the digital transformation of educational systems, serious games are playing an increasingly important role in contemporary pedagogical practices. Beyond their playful dimension, these tools rely heavily on images as supports for interaction, narration, and cognitive mediation. However, in many theoretical and educational approaches, images are still mainly considered as illustrative elements. This article analyzes the image as a genuine pedagogical language in serious games within the African context. The study adopts a qualitative exploratory approach combining documentary analysis, semiotic analysis, and case studies of serious games integrating African cultural references. The findings show that images structure learners' processes of understanding, engagement, and memorization. They function as autonomous systems of meaning through symbols, cultural codes, and immersive devices that contribute to the reconfiguration of knowledge transmission methods. The study also highlights the risks associated with visual standardization and the lack of cultural contextualization.

in certain digital educational contents. Finally, the article emphasizes the importance of designing serious games that integrate African visual references in order to promote a more inclusive, contextualized, and culturally adapted pedagogy.

Keywords: Serious games, pedagogical image, digital transformation, cultural contextualization, Africa

Introduction

La transformation numérique des systèmes éducatifs constitue aujourd'hui un phénomène mondial touchant aussi bien les pays industrialisés que les sociétés africaines (UNESCO, 2023 : : 7). L'essor des technologies numériques et des dispositifs d'apprentissage hybrides modifie profondément les pratiques pédagogiques et les modes de transmission des savoirs (P. Mishra et M. Koehler, 2006 : 1020). Dans ce contexte, les jeux sérieux apparaissent comme des outils innovants qui mobilisent l'interactivité, l'immersion et les mécanismes ludiques au service des apprentissages (M. Prensky, 2001 : 154 ; K. Kapp, 2012 : 12).

Les jeux sérieux se distinguent des jeux de divertissement par leur finalité éducative et reposent sur la participation active, la simulation et la résolution de problèmes (J.-P. Gee, 2003 : 46 ; D. Kolb, 1984 : 38). Dans ces environnements, l'image joue un rôle central en structurant les interfaces, en guidant les interactions et en facilitant l'immersion cognitive. Les recherches montrent d'ailleurs que la combinaison texte-image améliore la compréhension et la mémorisation des apprentissages (R. Mayer, 2009 : 223).

Cependant, l'image est encore souvent réduite à une fonction illustrative, alors qu'elle constitue un véritable langage sémiotique porteur de sens (R. Barthes, 1964 : 44 ; U. Eco, 1976 : 15). Dans le contexte africain, cette question est d'autant plus importante que de nombreux dispositifs numériques reposent sur des représentations visuelles exogènes pouvant entraîner un décalage culturel et une faible identification des apprenants (I. Diagne, 2020 : 51).

Dès lors, cet article interroge la manière dont l'image fonctionne comme langage pédagogique dans les jeux sérieux en contexte africain. La problématique est la suivante : dans quelle mesure l'image, dans les jeux sérieux, constitue-t-elle un langage pédagogique structurant capable de reconfigurer les modes de transmission des savoirs en contexte africain ?

L'hypothèse principale est que l'image agit comme un langage pédagogique autonome influençant l'apprentissage, l'engagement et la construction de sens chez les apprenants.

Cette étude présente un intérêt scientifique en sciences de l'éducation et en humanités numériques, et un intérêt social en questionnant les conditions d'un numérique éducatif plus contextualisé et inclusif en Afrique.

1. Méthodologie

1.1. Approche générale de la recherche

Cette étude adopte une approche qualitative à visée exploratoire. Ce choix méthodologique se justifie par la volonté d'analyser les dimensions symboliques, cognitives et culturelles de l'image dans les jeux sérieux. L'objectif n'est pas de mesurer quantitativement l'efficacité des dispositifs, mais de comprendre les mécanismes de signification et de médiation produits par les représentations visuelles.

L'approche qualitative permet ainsi d'étudier les interactions entre les images, les référents culturels et les processus d'apprentissage dans les environnements numériques éducatifs.

1.2. Analyse documentaire

La recherche s'appuie d'abord sur une analyse documentaire portant sur les travaux relatifs :

- aux jeux sérieux ;
- à la pédagogie numérique ;
- à la sémiotique de l'image ;
- aux sciences cognitives ;
- aux humanités numériques ;
- aux enjeux de contextualisation culturelle des dispositifs éducatifs.

Cette revue de littérature permet de construire le cadre théorique de l'étude et d'identifier les principales approches scientifiques concernant les fonctions pédagogiques de l'image.

1.3 Analyse sémiotique des jeux sérieux

L'étude mobilise également une analyse sémiotique portant sur plusieurs jeux sérieux intégrant des éléments culturels africains ou utilisés dans des contextes éducatifs africains. Cette analyse concerne notamment les interfaces graphiques, avatars, couleurs, symboles, récits visuels et environnements immersifs.

L'objectif est d'identifier les mécanismes de construction du sens à travers les dispositifs visuels.

1.4. Études de cas

Plusieurs jeux sérieux ont été retenus comme études de cas exploratoires, notamment :

- Ikenga ;
- The Hero of the Griot;
- Kalani.

Ces jeux présentent un intérêt particulier en raison de l'intégration de référents culturels africains dans leurs univers visuels et narratifs.

1.5. Critères d'analyse

L'analyse repose sur plusieurs critères parmi lesquels :

- la fonction illustrative de l'image,
- la fonction narrative,
- la fonction immersive,
- la fonction cognitive,
- les référents culturels mobilisés,
- la lisibilité des symboles ;
- les mécanismes d'identification des apprenants.

2. Cadre théorique : l'image comme langage pédagogique

2.1. De l'image illustrative à l'image signifiante

L'image occupe depuis longtemps une place importante dans les pratiques éducatives. Dans les manuels scolaires, les supports audiovisuels ou les plateformes numériques, elle sert souvent à illustrer des contenus textuels. Cependant, plusieurs chercheurs ont montré que l'image ne se limite pas à une fonction décorative.

Selon Stuart Hall, les représentations visuelles participent activement à la production du sens social et culturel. L'image agit comme un système de représentation structuré par des codes et des conventions. Elle influence la manière dont les individus perçoivent le monde, interprètent les situations et construisent leurs connaissances.

Dans les jeux sérieux, cette dimension est renforcée par l'interactivité. Les apprenants ne regardent pas simplement des images ; ils interagissent avec elles, les manipulent et évoluent dans des environnements visuels dynamiques.

2.2. La médiation cognitive par l'image

Les sciences cognitives montrent que les processus d'apprentissage mobilisent fortement les capacités de traitement visuel des individus. Le cerveau humain traite les informations imagées plus rapidement que les contenus exclusivement textuels, ce qui explique l'importance de l'image dans les dispositifs pédagogiques numériques. Selon les travaux de A. Paivio (1971 : 24) sur la théorie du double codage, les informations visuelles et verbales activent des systèmes cognitifs complémentaires favorisant une meilleure mémorisation et une compréhension plus durable des contenus.

Dans les jeux sérieux, les images ne servent donc pas uniquement à illustrer des concepts ; elles participent activement à la construction du sens et à l'organisation cognitive des apprentissages. Les interfaces graphiques, les avatars, les animations et les environnements immersifs facilitent la représentation mentale des connaissances et réduisent le niveau d'abstraction de certains contenus complexes. J.-P. Gee (2007 : 37) souligne également que les environnements vidéoludiques favorisent des formes d'apprentissage situées où l'apprenant développe ses compétences à travers l'expérimentation visuelle et interactive.

En outre, les images stimulent l'attention, l'engagement émotionnel et la motivation des apprenants, dimensions essentielles dans les mécanismes d'acquisition des savoirs. Dans les contextes africains, cette médiation cognitive par l'image peut devenir un levier stratégique lorsqu'elle intègre des référents culturels locaux permettant une meilleure identification des apprenants aux contenus pédagogiques.

3. Résultats et discussion

3.1. Résultats

Ce questionnaire a permis de recueillir notre perception des dimensions pédagogiques, culturelles et cognitives des représentations visuelles utilisées dans les environnements numériques éducatifs ; L'analyse des réponses montre que les éléments visuels occupent une place centrale dans l'attractivité des jeux sérieux. Les participants évoquent principalement les images, les animations, les personnages et l'interactivité comme facteurs majeurs d'engagement. Ces résultats confirment que les jeux sérieux reposent fortement sur une logique de médiation visuelle et immersive. Les récits et les environnements graphiques participent à

la captation de l'attention et renforcent l'intérêt des apprenants pour les contenus pédagogiques. Cette tendance rejoint les travaux de J.-P. Gee (2007 : 21) selon lesquels les environnements vidéoludiques stimulent l'apprentissage grâce à l'immersion et à la participation active des utilisateurs.

3.1.1. Sexe des répondants

L'enquête montre une participation diversifiée des répondants selon le sexe. Cette diversité permet de recueillir des perceptions variées sur les usages pédagogiques de l'image dans les jeux sérieux. Elle contribue également à enrichir l'analyse des rapports entre pratiques numériques, représentations visuelles et expériences d'apprentissage.

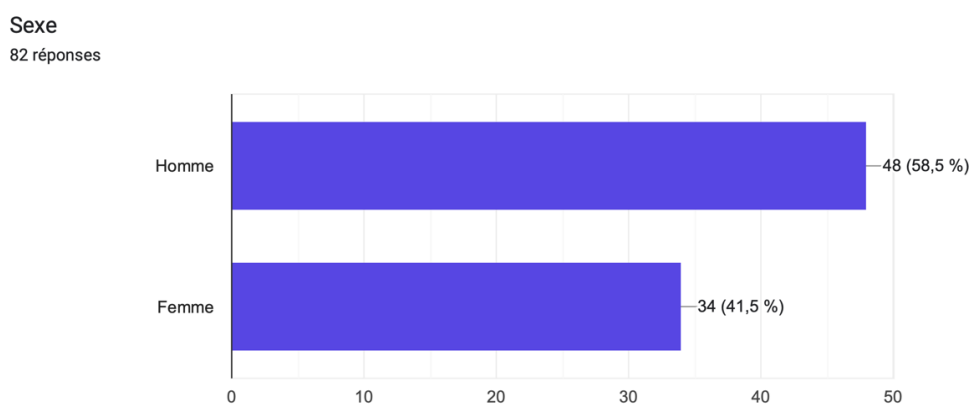


Figure 1 : Répartition des répondants selon le sexe

3.1.2. Tranche d'âge des participants

Les résultats révèlent une forte représentation des jeunes apprenants, principalement issus des catégories d'âge les plus connectées aux usages numériques. Cette tendance confirme que les jeux sérieux et les environnements interactifs touchent particulièrement les générations familières des technologies numériques et des cultures vidéoludiques.

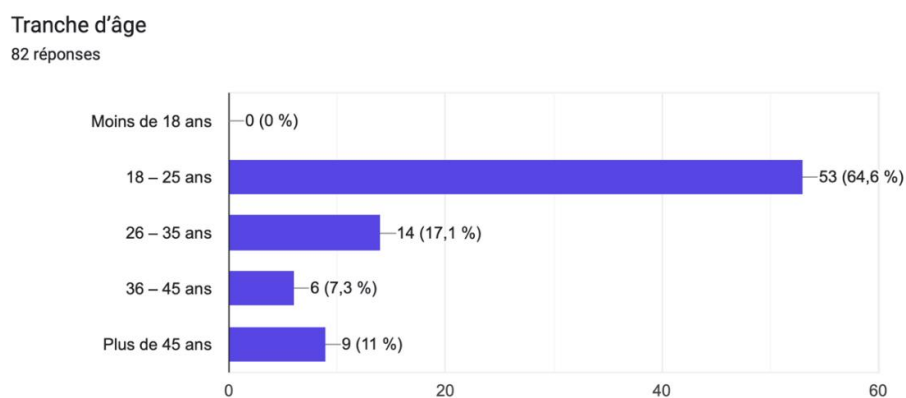


Figure 2 : Répartition des répondants selon la tranche d'âge

3.1.3. Pays de résidence

Les réponses montrent une participation majoritairement issue des contextes africains, notamment du Sénégal et d'autres pays francophones. Cette diversité géographique permet d'analyser les perceptions des jeux sérieux dans différents environnements socioculturels africains.

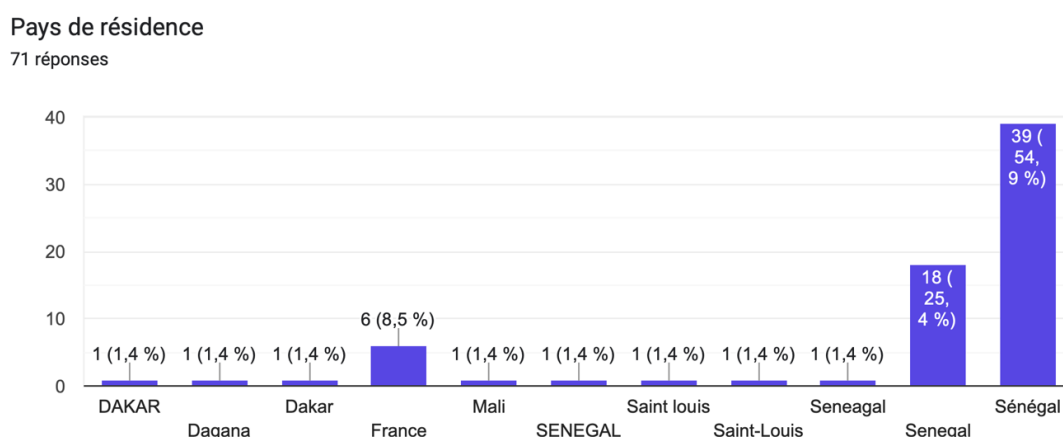


Figure 3 : Répartition géographique des répondants

3.1.4. Niveau d'études

Les répondants présentent des profils académiques variés allant du secondaire au doctorat. Cette diversité démontre que les jeux sérieux et les dispositifs pédagogiques numériques concernent plusieurs catégories d'apprenants et de professionnels de l'éducation.

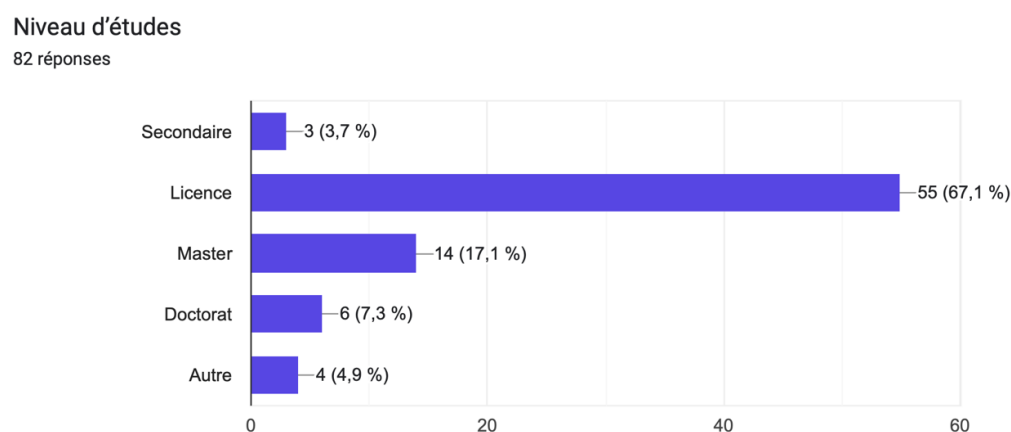


Figure 4 : Niveau académique des participants

3.1.5. Domaine de formation ou d'activité

Les participants proviennent de différents secteurs : éducation, numérique, communication, arts, culture et sciences sociales. Cette pluralité disciplinaire renforce la richesse des perceptions recueillies concernant les dimensions pédagogiques et culturelles de l'image.

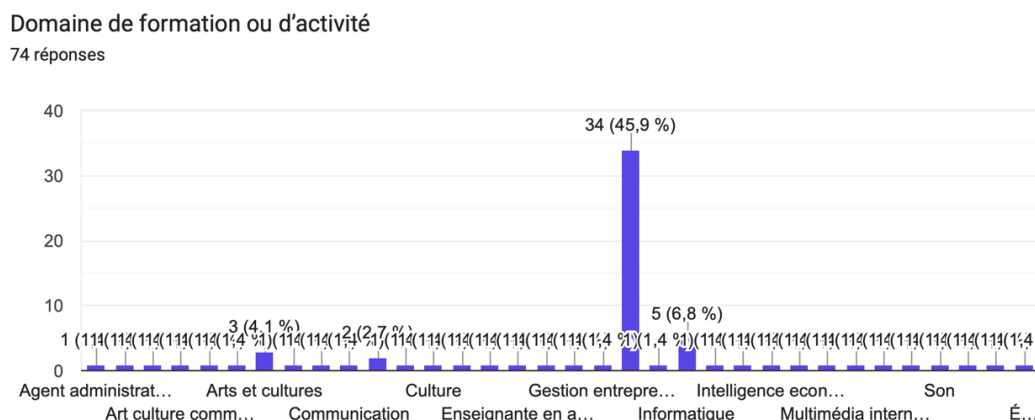


Figure 5 : Domaines de formation et d'activité des répondants

3.1.6. Utilisation préalable des jeux sérieux

La majorité des répondants déclarent avoir déjà utilisé des jeux sérieux ou des dispositifs numériques éducatifs. Cette familiarité avec les environnements interactifs garantit une meilleure pertinence des réponses concernant les fonctions pédagogiques de l'image.

Avez-vous déjà utilisé un jeu sérieux ou un dispositif numérique éducatif ?

81 réponses

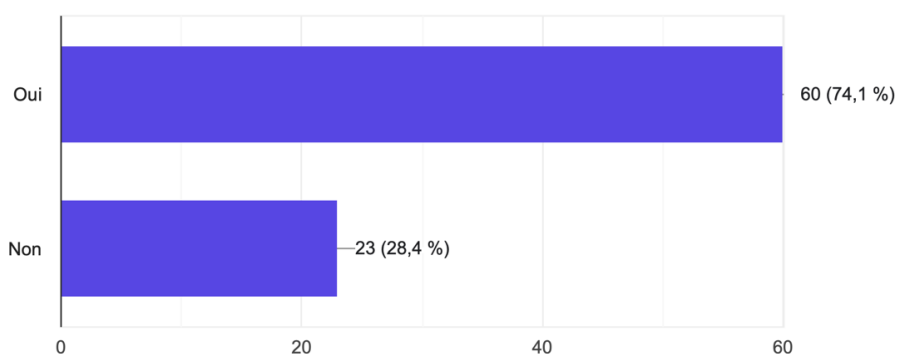


Figure 6 : Expérience des répondants avec les jeux sérieux

3.1.7. Perception des jeux sérieux comme outils pédagogiques

Les résultats montrent que les répondants considèrent largement les jeux sérieux comme des outils favorisant l'apprentissage. Cette perception positive s'explique par les dimensions interactives, immersives et visuelles des dispositifs numériques éducatifs.

Perception des jeux sérieux : Selon vous, les jeux sérieux favorisent-ils l'apprentissage ?

82 réponses

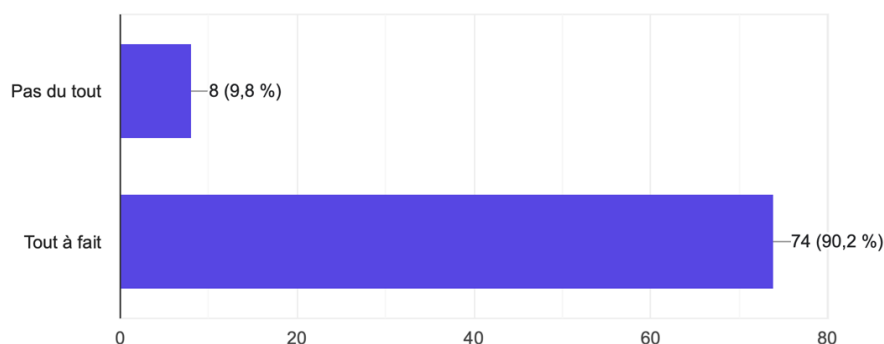


Figure 7 : Niveau de perception de l'efficacité pédagogique des jeux sérieux

3.1.8. Éléments rendant les jeux sérieux attractifs

Les images, les animations, les personnages et l'interactivité apparaissent comme les principaux facteurs d'attractivité des jeux sérieux. Les répondants considèrent que les univers visuels stimulent l'attention et renforcent l'engagement dans les activités pédagogiques.

Quels éléments rendent les jeux sérieux attractifs ?

82 réponses

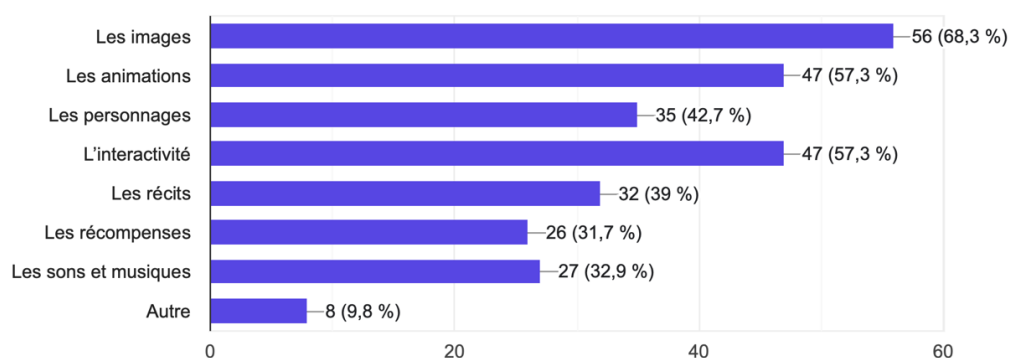


Figure 8 : Éléments d'attractivité des jeux sérieux

3.1.9. Influence des images sur la compréhension des contenus

Les participants affirment majoritairement que les images facilitent la compréhension des contenus pédagogiques. Plusieurs réponses soulignent que les images permettent de « comprendre rapidement », de « simplifier les notions complexes » et de « remplacer un long texte ». Ces résultats montrent que l'image joue une fonction cognitive essentielle dans les apprentissages numériques.

Les images facilitent-elles votre compréhension des contenus pédagogiques ?

82 réponses

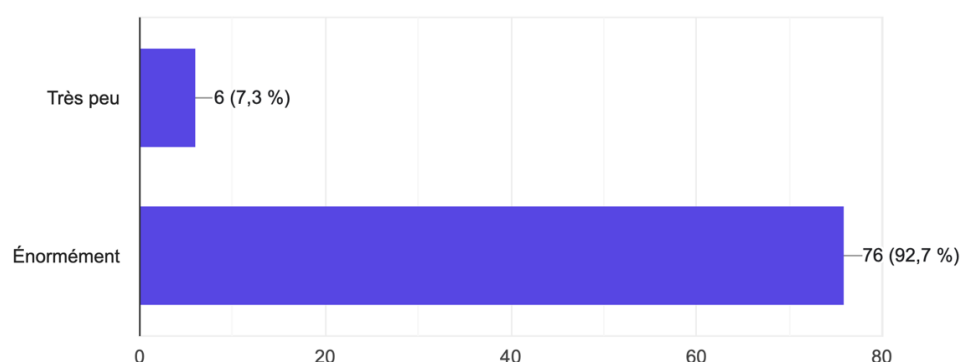


Figure 9 : Apport des images dans la compréhension pédagogique

3.1.10. Impact des environnements visuels immersifs

Les répondants indiquent que les environnements visuels immersifs augmentent fortement leur motivation à apprendre. Les images rendent l'apprentissage plus attractif, plus interactif et plus engageant émotionnellement.

Les environnements visuels immersifs augmentent-ils votre motivation à apprendre ?

82 réponses

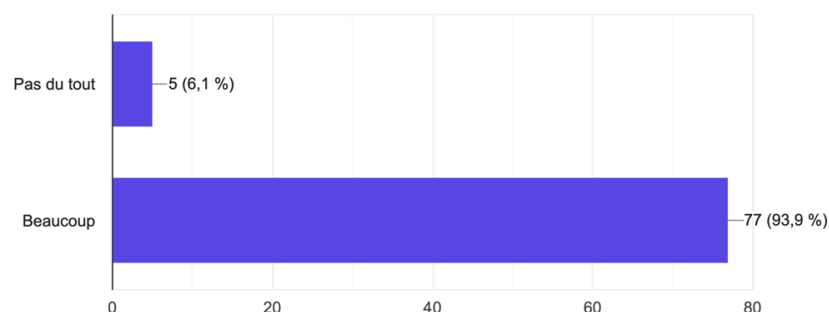


Figure 10 : Influence des environnements immersifs sur la motivation

3.1.11. Rôle des images dans la mémorisation

Les résultats montrent que les images facilitent fortement la mémorisation des connaissances. Plusieurs participants expliquent que les images « restent dans la tête » ou permettent de « retenir plus facilement les informations ». Cette tendance confirme le rôle de la mémoire visuelle dans les processus cognitifs d'apprentissage.

L'image comme médiation cognitive : Selon vous, les images permettent-elles de mieux mémoriser les informations ?

82 réponses

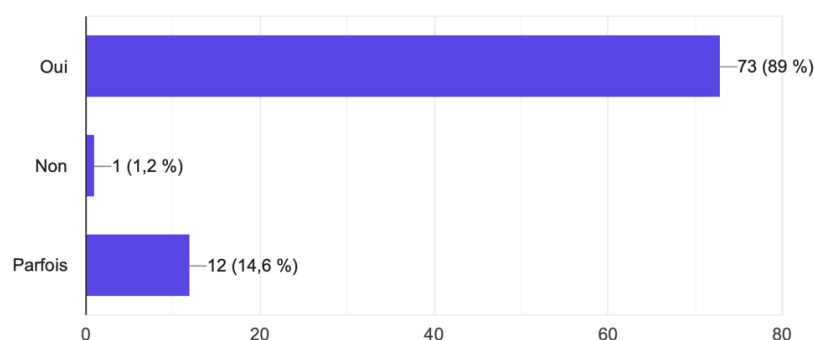


Figure 11 : Perception du rôle des images dans la mémorisation

3.1.12. Types d'images favorisant l'apprentissage

Les répondants privilégient principalement :

- les animations ;
- les schémas interactifs ;
- les personnages/avatars ;
- les illustrations ;
- les vidéos éducatives.

Ces résultats montrent que les contenus interactifs et dynamiques sont particulièrement appréciés dans les dispositifs pédagogiques numériques.

Quels types d'images facilitent le plus votre apprentissage ?

82 réponses

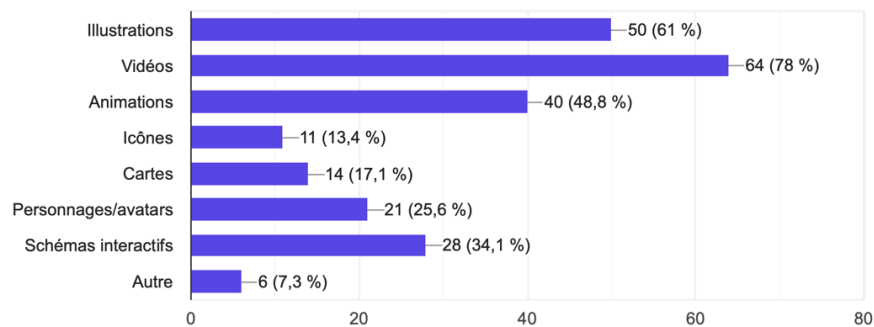


Figure 12 : Types d'images jugés les plus efficaces pour apprendre

3.1.13. Images et accessibilité des contenus complexes

Les répondants considèrent que les images rendent les contenus complexes plus accessibles. Elles permettent de visualiser rapidement les concepts abstraits et facilitent la compréhension des notions difficiles.

Les images rendent-elles les contenus complexes plus accessibles ?

82 réponses

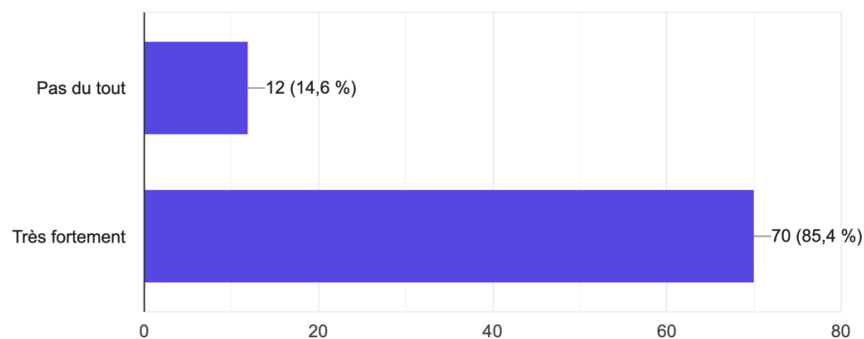


Figure 13 : Contribution des images à la simplification des contenus complexes

3.1.14. Surcharge visuelle dans les jeux sérieux

Certains participants déclarent avoir déjà ressenti une surcharge visuelle liée à un excès de couleurs ou d'éléments graphiques. Ces observations montrent que la qualité pédagogique des images dépend également de leur lisibilité et de leur organisation sémiotique.

Avez-vous déjà ressenti une surcharge visuelle dans un jeu sérieux ?

82 réponses

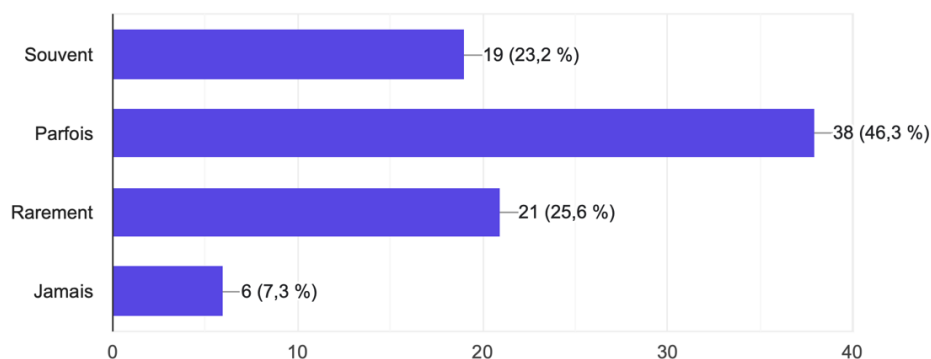


Figure 14 : Fréquence de la surcharge visuelle dans les jeux sérieux

3.1.15. Influence des images sur les modes d'apprentissage

Les réponses qualitatives montrent que les images :

- facilitent la compréhension ;
- renforcent la concentration ;
- stimulent l'attention ;
- améliorent la mémorisation ;
- rendent l'apprentissage plus intéressant.

Les participants affirment notamment que « l'image parle plus vite que les explications » ou encore qu'« une image vaut mille mots ».

3.1.16. Compréhension des symboles et couleurs

Les symboles et couleurs utilisés dans les jeux sérieux sont globalement jugés compréhensibles. Toutefois, certains répondants évoquent des difficultés liées à des codes visuels trop complexes ou culturellement éloignés.

Analyse sémiotique et culturelle : Les symboles et couleurs utilisés dans les jeux sérieux sont-ils faciles à comprendre ?

76 réponses

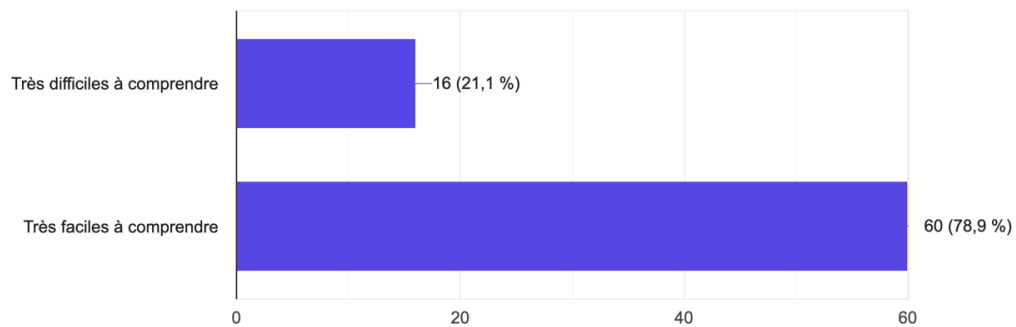


Figure 16 : Niveau de compréhension des symboles et couleurs

3.1.17. Identification aux personnages et environnements africains

Une majorité des participants déclare s'identifier davantage aux personnages et environnements inspirés des cultures africaines. Cette tendance montre l'importance des référents culturels dans les processus d'engagement et d'appropriation pédagogique.

Vous identifiez-vous davantage à des personnages ou environnements inspirés des cultures africaines ?

79 réponses

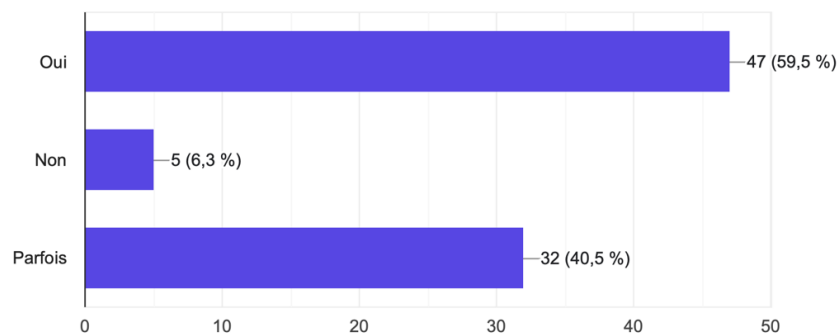


Figure 17 : Niveau d'identification aux référents culturels africains

3.1.18. Éléments culturels africains souhaités dans les jeux sérieux

Les répondants souhaitent voir davantage :

- de langues locales ;
- de mythes et légendes africaines ;
- de musiques africaines ;

- de vêtements traditionnels ;
- d'architectures africaines ;
- de personnages historiques ;
- de symboles culturels africains.

Ces résultats traduisent une forte demande de contextualisation culturelle des contenus numériques éducatifs.

Quels éléments culturels africains aimeriez-vous voir davantage dans les jeux sérieux ?

80 réponses

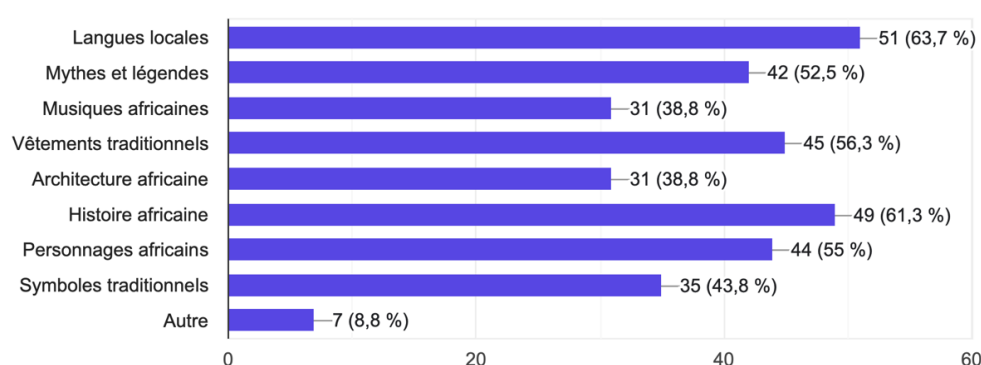


Figure 18 : Éléments culturels africains à intégrer davantage dans les jeux sérieux

3.1.19. Jeux sérieux et valorisation des cultures locales

La majorité des répondants estime que les jeux sérieux africains peuvent contribuer à valoriser les cultures locales. Les jeux sérieux apparaissent ainsi comme des outils potentiels de transmission culturelle et de préservation des patrimoines africains.

Pensez-vous que les jeux sérieux africains peuvent contribuer à valoriser les cultures locales ?

79 réponses

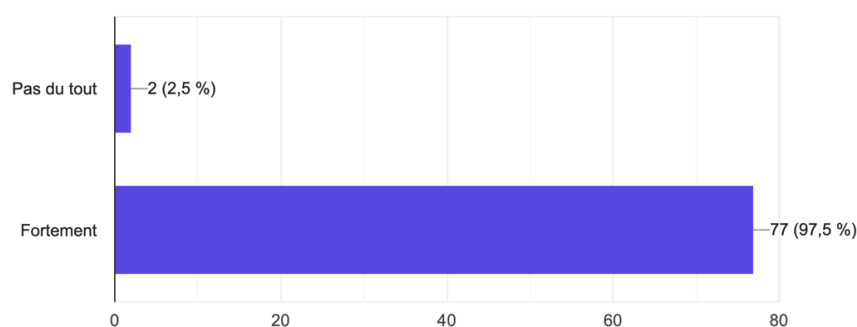


Figure 19 : Contribution des jeux sérieux à la valorisation culturelle

3.1.20. Présence d'images culturellement inadaptées

Plusieurs participants affirment avoir observé des représentations visuelles inadaptées dans certains jeux éducatifs. Ces réponses mettent en évidence la domination persistante de modèles visuels occidentaux dans les contenus numériques éducatifs.

Avez-vous déjà observé des images ou symboles mal adaptés à votre culture dans un jeu éducatif ?
79 réponses

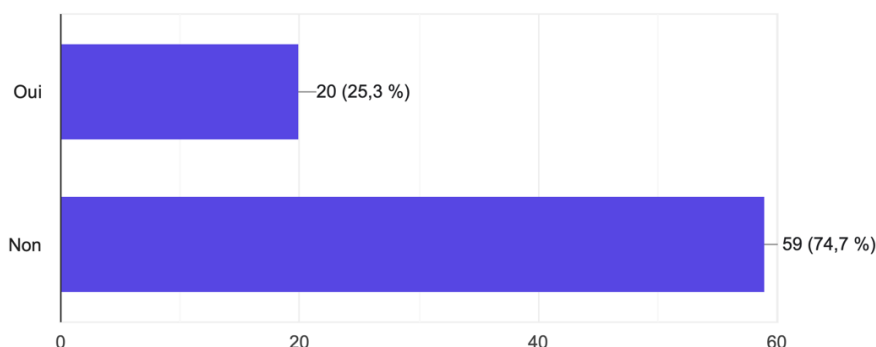


Figure 20 : Observation d'images ou symboles inadaptés aux réalités culturelles africaines

3.1.21. Exemples de représentations culturelles inadaptées

Les répondants évoquent :

- des vêtements étrangers aux réalités africaines ;
- des stéréotypes culturels ;
- des personnages peu représentatifs ;
- des références occidentales imposées ;
- des symboles incompatibles avec certaines valeurs culturelles ou religieuses.

Ces critiques soulignent la nécessité d'une contextualisation culturelle plus forte dans la conception des jeux sérieux africains.

3.1.22. Aspect visuel jugé le plus important

Les répondants accordent une importance particulière :

- aux personnages ;
- aux décors ;
- aux animations ;

- aux symboles culturels ;
- à l'interface graphique.

Ces éléments jouent un rôle essentiel dans l'immersion et l'engagement pédagogique.

Études de cas et expérience utilisateur : Quel aspect visuel vous semble le plus important dans un jeu sérieux ?

80 réponses

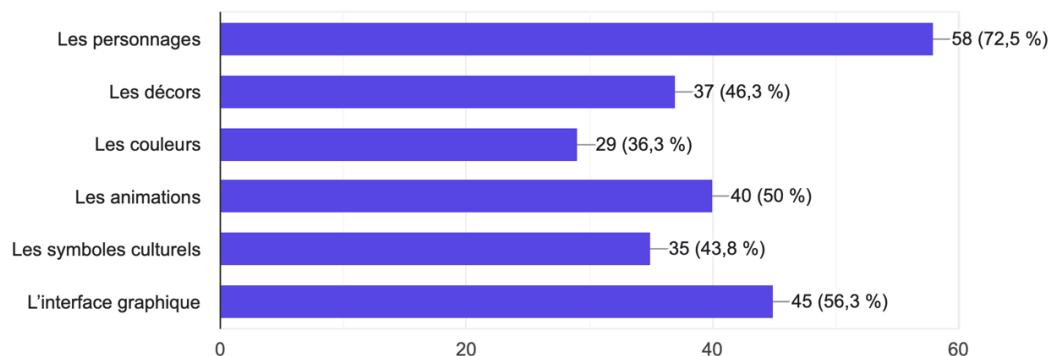


Figure 21 : Aspect visuel considéré comme prioritaire dans les jeux sérieux

3.1.23. Représentation des jeux sérieux africains dans l'éducation numérique

Une grande partie des répondants estime que les jeux sérieux africains restent insuffisamment représentés dans l'éducation numérique. Cette perception traduit un besoin de développement des productions numériques éducatives africaines.

Selon vous, les jeux sérieux africains sont-ils suffisamment représentés dans l'éducation numérique ?

80 réponses

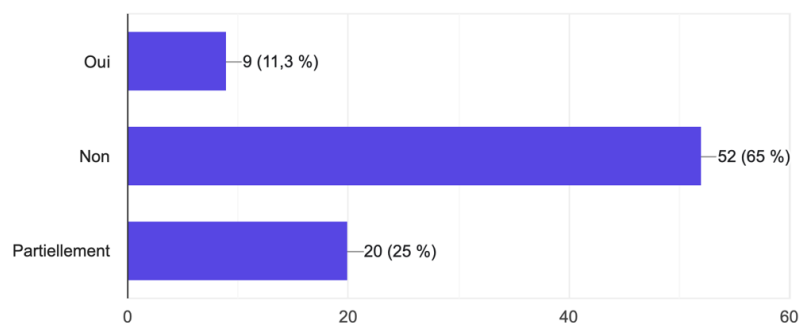


Figure 22 : Niveau de représentation des jeux sérieux africains dans les dispositifs éducatifs

3.1.24. Recommandations pour l'amélioration des jeux sérieux africains

Les recommandations portent principalement sur :

- l'intégration des langues locales ;
- la valorisation des traditions africaines ;
- l'amélioration des graphismes ;
- l'accessibilité des jeux ;
- l'adaptation aux réalités africaines ;
- la création de personnages historiques africains ;
- le développement de contenus éducatifs contextualisés.

Les participants insistent également sur l'importance de renforcer les investissements dans la production locale de jeux sérieux.

3.1.25. L'image comme langage pédagogique

L'ensemble des résultats montre que les répondants considèrent majoritairement l'image comme un véritable langage pédagogique dans les jeux sérieux.

L'image apparaît comme :

- un outil de compréhension ;
- un support de mémorisation ;
- un vecteur d'immersion ;
- un moyen d'engagement émotionnel ;
- un dispositif de transmission culturelle.

Ces résultats confirment l'hypothèse de recherche selon laquelle l'image constitue un langage pédagogique structurant capable d'influencer les processus d'apprentissage dans les environnements numériques éducatifs africains.

Pensez-vous que l'image constitue un véritable langage pédagogique dans les jeux sérieux ?
79 réponses

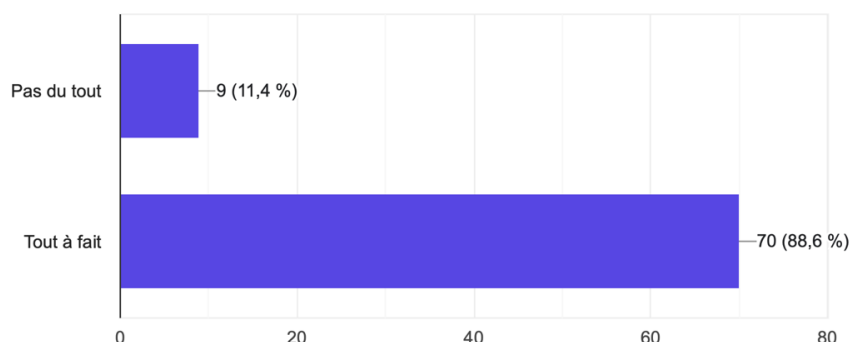


Figure 23 : Perception de l'image comme véritable langage pédagogique

3.2. Limites observées

3.2.1. La standardisation visuelle des jeux sérieux

L'analyse des jeux sérieux révèle une forte tendance à la standardisation visuelle des contenus numériques éducatifs. La majorité des dispositifs étudiés s'appuient sur des codes graphiques, des personnages et des interfaces inspirés de modèles occidentaux dominants, ce qui contribue à une homogénéisation des représentations et à une marginalisation des référents culturels africains.

Les données de l'enquête indiquent que certains apprenants perçoivent ces jeux comme porteurs de « références culturelles étrangères » ou de « stéréotypes », entraînant une faible identification aux contenus et une forme de distanciation symbolique.

Cette standardisation s'explique également par la domination des industries numériques globalisées dans la production des contenus éducatifs, favorisant la diffusion de modèles culturels uniformisés (D. Cardon, 2019 : 58). Dans le contexte africain, l'absence de langues locales, de figures historiques et de symboles culturels limite ainsi la contextualisation des apprentissages.

Or, comme le soulignent les travaux de J. A. Banks (2008 : 45), l'intégration des référents culturels renforce l'engagement, la motivation et le sentiment d'appartenance des apprenants.

Ainsi, la standardisation visuelle apparaît comme une limite majeure au développement d'un numérique éducatif inclusif et culturellement contextualisé en Afrique.

3.2.2. La mauvaise interprétation des symboles visuels

Les résultats de l'étude mettent en évidence les difficultés liées à la mauvaise interprétation des symboles et des codes visuels dans certains jeux sérieux. Les images, couleurs, gestes et icônes ne possèdent pas une signification universelle et leur lecture dépend fortement des contextes culturels, sociaux et historiques.

Les répondants indiquent que certaines représentations peuvent être mal comprises ou perçues comme incompatibles avec des valeurs culturelles ou religieuses, révélant ainsi l'importance d'une contextualisation sémiotique pour éviter les incompréhensions pédagogiques.

Dans cette perspective, S. Hall (1997 : 15) rappelle que les images sont des constructions culturelles dont le sens varie selon les contextes d'interprétation. Dans le cas des jeux sérieux en Afrique, la diversité culturelle et linguistique accentue ces risques de décalage sémiotique.

Par ailleurs, certains dispositifs reproduisent des stéréotypes ou des normes visuelles exogènes, pouvant être perçus comme une forme de domination culturelle et réduisant l'engagement des apprenants.

Ainsi, la lisibilité sémiotique et l'adaptation culturelle des images apparaissent comme des enjeux essentiels dans la conception des jeux sérieux éducatifs.

3.2.3. La charge cognitive excessive

Malgré les avantages pédagogiques des images, l'étude met également en évidence les risques liés à une surcharge visuelle excessive dans certains jeux sérieux. Plusieurs répondants évoquent des difficultés de concentration lorsque les interfaces comportent « trop de couleurs » ou un excès d'animations graphiques.

Cette surcharge cognitive peut perturber les mécanismes d'attention et réduire l'efficacité des apprentissages. Selon R. Mayer (2009 : 78), l'apprentissage multimédia devient moins efficace lorsque les apprenants sont exposés à une quantité excessive d'informations visuelles simultanées. Le cerveau humain possède des capacités limitées de traitement de l'information ; une accumulation d'éléments graphiques peut donc générer une fatigue cognitive et diminuer la compréhension des contenus pédagogiques.

Dans certains jeux sérieux, la recherche de spectacularisation visuelle prend parfois le dessus sur les objectifs pédagogiques. Les animations complexes, les effets graphiques

abondants ou les interfaces surchargées peuvent détourner l'attention des apprenants des contenus éducatifs essentiels.

Cette situation est particulièrement problématique dans les contextes éducatifs africains où les inégalités d'accès aux technologies numériques et les différences de familiarité avec les interfaces interactives peuvent accentuer les difficultés d'usage. Les apprenants disposant de faibles compétences numériques risquent davantage de rencontrer des obstacles face à des environnements graphiques trop complexes.

Ainsi, la conception des jeux sérieux doit rechercher un équilibre entre immersion visuelle, clarté sémiotique et efficacité pédagogique afin d'éviter les effets négatifs liés à la surcharge cognitive.

3.3. Discussion

Les résultats de cette étude confirment l'hypothèse selon laquelle l'image constitue un véritable langage pédagogique dans les jeux sérieux. Elle dépasse sa fonction illustrative pour devenir un système de médiation cognitive, culturelle et émotionnelle participant à la construction des savoirs.

L'analyse montre que les représentations visuelles facilitent la compréhension et la mémorisation des contenus. Les apprenants déclarent mieux comprendre et retenir les informations grâce aux supports visuels, ce qui rejoint la théorie du double codage (A. Paivio, 1971 : 24) et les travaux de R. Mayer (2009 : 78) sur l'apprentissage multimédia.

Les résultats mettent également en évidence le rôle de l'immersion visuelle dans l'engagement des apprenants. Les avatars, interfaces interactives et récits visuels renforcent la motivation et favorisent une participation active, conformément aux travaux de Gee sur l'apprentissage par les jeux vidéo.

Par ailleurs, l'étude souligne l'importance des référents culturels dans les processus d'identification. Les apprenants expriment le besoin d'intégrer davantage de langues locales, de figures historiques africaines et de symboles culturels, ce qui confirme la nécessité d'une contextualisation socioculturelle des dispositifs numériques éducatifs.

Dans cette perspective, l'image apparaît aussi comme un vecteur de transmission culturelle, contribuant à la construction des imaginaires et des identités collectives. Les jeux sérieux peuvent ainsi devenir des espaces de valorisation des patrimoines culturels africains.

Cependant, plusieurs limites sont relevées, notamment la standardisation des contenus visuels, la domination de modèles graphiques exogènes et les risques de surcharge cognitive. Ces éléments montrent la nécessité d'un meilleur équilibre entre immersion visuelle et cohérence pédagogique, ainsi qu'une contextualisation culturelle renforcée.

Sur le plan théorique, cette recherche contribue aux sciences de l'éducation, aux humanités numériques et à la sémiotique de l'image, en proposant de considérer l'image comme un langage pédagogique autonome dans les environnements numériques éducatifs.

Enfin, elle souligne l'importance de concevoir des dispositifs pédagogiques contextualisés, capables de répondre aux besoins cognitifs, culturels et identitaires des apprenants africains dans les processus de transformation numérique de l'éducation.

4. Conclusion

Cette étude avait pour objectif d'analyser le rôle de l'image comme langage pédagogique dans les jeux sérieux en contexte africain. Elle s'interrogeait sur la manière dont les représentations visuelles participent aux processus de médiation pédagogique et à la transformation des modes de transmission des savoirs dans les environnements numériques éducatifs.

Les résultats montrent que l'image occupe une fonction centrale dans les apprentissages. Elle favorise la compréhension, la mémorisation, l'immersion et l'engagement émotionnel des apprenants. Dans les jeux sérieux, les dispositifs visuels structurent ainsi les parcours pédagogiques et soutiennent des formes d'apprentissage interactives et expérientielles.

L'étude souligne également l'importance des référents culturels africains dans les processus d'identification. L'intégration des langues locales, des symboles culturels, des mythes et des figures historiques constitue un levier essentiel pour concevoir des dispositifs plus inclusifs et contextualisés.

Sur le plan théorique, cette recherche met en évidence l'image comme langage pédagogique autonome, dépassant sa simple fonction illustrative pour devenir un système de signification participant activement à la construction des savoirs.

Toutefois, les résultats doivent être interprétés avec prudence en raison du caractère exploratoire de l'étude et de la taille limitée du corpus analysé. Ces limites réduisent la portée généralisable des conclusions.

Malgré cela, cette recherche ouvre des perspectives importantes, notamment la nécessité de conduire des études empiriques plus larges et comparatives afin d'évaluer les effets des dispositifs visuels dans les jeux sérieux en Afrique. Elle invite également à promouvoir des démarches de co-conception impliquant chercheurs, enseignants, développeurs et acteurs culturels pour produire des contenus numériques mieux contextualisés.

En définitive, l'image apparaît comme un vecteur majeur de médiation pédagogique et culturelle, contribuant à la reconfiguration des modes de transmission des savoirs dans les environnements numériques éducatifs contemporains.

Références bibliographiques

- Banks, James A. ,2009. *Multicultural Education: Dimensions and Paradigms*. New York : Routledge.
- Barthes, Roland ,1964. « Rhétorique de l'image ». *Communications*, no 4, p. 40-51.
- Cardon, Dominique ,2019. *Culture numérique*. Paris : Presses de Sciences Po.
- Diagne, Souleymane Bachir ,2020. *Enjeux culturels du numérique en Afrique*. Dakar : CODESRIA.
- Eco, Umberto ,1976. *A Theory of Semiotics*. Bloomington : Indiana University Press.
- Gee, James Paul ,2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York : Palgrave Macmillan.
- Gee, James Paul ,2007. *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. New York : Peter Lang.
- Hall, Stuart ,1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London : Sage Publications.
- Kapp, Karl M. ,2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco : Pfeiffer.
- Kolb, David A. ,1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Mayer, Richard E. ,2009. *Multimedia Learning* (2e éd.). New York: Cambridge University Press.
- Mishra, Punya & Koehler, Matthew J. ,2006. « Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge ». *Teachers College Record*, vol. 108, no 6, p. 1017-1054.
- Paivio, Allan ,1986. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. Oxford : Oxford University Press.
- Prensky, Marc ,2001. *Digital Game-Based Learning*. New York : McGraw-Hill.
- UNESCO ,2023. *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris : UNESCO.