

SEMILOGIE DE LA COMMUNICATION PICTOGRAPHIQUE ET IDEOGRAPHIQUE : LE CAS DES JETONS D'ABBLA

RESUME

Pratiqué dans la partie méridionale du Cameroun, ainsi que dans la zone septentrionale du Gabon, de la Guinée équatoriale et du Congo au 19^{ème} siècle et dans la première moitié du 20^{ème} siècle, le jeu de l'ABBIA retient l'attention du sémiologue à un triple titre : d'abord au plan de l'écriture, ensuite au niveau de l'information et, enfin, à l'échelon du mode de communication.

En effet, les pictogrammes et idéogrammes gravés sur les jetons de ce jeu de hasard constituent une écriture synthétique (par opposition aux écritures analytiques, basée sur le mot, et phonétiques, axées sur la syllabe puis le son).

L'auteur de la présente étude décode les unités minimales signifiantes de cette écriture synthétique. Il analyse aussi la nature et la quantité des informations que véhiculent les jetons d'ABBIA. Enfin, il décrypte le fonctionnement de ce système de signes que forme l'ensemble des 16 000 jetons recensés et dont le registre sémiologique participe de la communication mythique et symbolique.

ABSTRACT

The game of ABBIA, played in the southern part of Cameroon as well as in the northern part of Gabon, Equatorial Guinée and Congo in the 19th Century and in the first half of the 20th Century, is striking to the semiologist on a three-fold level : firstly, at the level of the writing, secondly, at the level of the information conveyed, and thirdly, at the level of the mode of communication.

In fact, the pictograms and ideograms engraved on the tokens of this game of chance constitute a synthetic writing (as opposed to an analytic writing based on the word, and phonetics, based on the syllable and sound).

The author of this study decodes the minimal significant units of this synthetic writing. He equally analyses the type and amount of information conveyed by the ABBIA tokens. Lastly, he decipheres the functioning of this system of signe formed by the collection of 16 000 tokens inventoried and whose semiological register partakes of mythical and symbolic communication.

SEMILOGIE DE COMMUNICATION PICTO- GRAPHIQUE ET IDEOGRAPHIQUE: LE CAS DES JETONS D'ABBIA

*Par le Professeur Jacques FAME NDONGO
Maître de Conférences
Université de Yaoundé II.*

Depuis des temps immémoriaux, contrairement à une image d'Epinal, l'homme a toujours communiqué par l'écriture, en dehors, naturellement, des autres modes de communication qui vont des cordelettes à noeuds (comme les «quippus» des Incas du Pérou) ou des bâtons à encoches (dans l'ancienne Scandinavie ou en Australie) au disque optique numérique (1) en passant par le tambour d'appel (Afrique Noire, Mélanésie) ou le langage des gestes et des mains (chez les Indiens d'Amérique du Nord et les Chinois).

1 - PROBLEMATIQUE HISTORIQUE

Dans un récent ouvrage intitulé *Ethnologie, anthropologie* (P.U.F. Paris 1993), Philippe LABURTHE-TOLRA et Jean-Pierre WARNIER écrivent : «L'évolution des connaissances et l'approfondissement de la réflexion ont rendu douteux la plupart des critères de distinction utilisés entre sociétés modernes et sociétés archaïques. Car, paraissent bien douteuses l'ignorance de l'écriture, puisque l'Egypte et la Chine ancienne connaissaient l'écriture, et que certains groupes amérindiens, polynésiens, africains, ont des systèmes de transcription graphique, la faiblesse de l'équipement technique..., la simplicité des civilisations traditionnelles..., l'absence de changement et d'histoire...» (pp. 235-236).

S'agissant, précisément, de l'écriture, les spécialistes de l'histoire de l'Antiquité nous apprennent qu'elle commence avec les premiers essais de représentation graphique. Les dessins magiques des grottes préhistoriques qui représentent des animaux atteints par des flèches ou porteurs de tâches de sang contiennent en germe, quelque chose qui ressemble à des rudiments d'écriture ; ils expriment, sinon une idée, du moins un désir», affirme Charles HIGOUNET dans *L'Écriture* (P.U.F. Paris. 1969, p.7). Il ajoute : «les peintures rupestres des stations préhistoriques de la péninsule ibérique montrent d'époque en époque une stylisation qui fait aussi penser à un cheminement vers l'écriture. Les dessins incisés dans la pierre, dits «pétroglyphes», qui se rencontrent un peu partout, d'Europe aux îles du pacifique, ont également préparé, par leur symbolique rituelle, l'éclosion de l'écriture synthétique» (ibid. p. 7).

Grâce à la paléographie (étude des écritures anciennes), l'on sait, scientifiquement, que l'écriture fut d'abord constituée de pictogrammes (dessins figuratifs) comme chez les Sumériens du 4ème millénaire avant Jésus-Christ. Ensuite, l'on est passé au stade des idéogrammes (pictogrammes auxquels on attribue, par association d'idées, des valeurs supplémentaires abstraites). Ainsi, le pictogramme «étoile» devient un idéogramme dès lors qu'il signifie également «dieu», «divin». Une étape capitale est franchie, vers le 3ème millénaire avant Jésus-Christ, lorsque les scribes de certains peuples décident d'employer parfois l'idéogramme comme signe phonétique, c'est-à-dire pour représenter un son, généralement celui de la première syllabe du nom de la figure dessinée.

Enfin, au 2ème millénaire avant notre ère, on aura l'idée de n'écrire qu'avec des signes phonétiques, créant des écritures syllabiques (un signe représentant une syllabe) puis alphabétiques (chaque signe vaut une lettre).

L'on est donc passé d'une écriture synthétique (pictographique ou idéographique) où un dessin traduit une scène, un objet, une idée, à une écriture analytique (un signe dénote un mot) puis à une écriture phonétique qui peut être soit syllabique, soit consonantique-vocalique (comme en sémitique), soit alphabétique (alphabet grec, latin etc...).

D'autres chercheurs (à l'instar de Robert ESCARPIT) parlent d'écriture sémasiographique ou mythographique (trace représentative d'un objet ou d'une signification), de l'écriture logographique (trace représentative d'un mot) et de l'écriture phonogra-

phique (trace représentative d'une syllabe ou d'un son, fût-il une consonne ou une voyelle).

On évoque aussi, utilisant une typologie allemande, l'*Fideenschrift* (écriture des idées) et la *wortschrift* (écriture des mots).

Il importe de préciser que les hiéroglyphes égyptiens constituent un mélange du code logographique ou analytique et du code phonographique ou phonétique car les signes (restés très proches du dessin) expriment tantôt un mot, tantôt un son. Parfois, l'on est en présence d'un code synthétique (certains hiéroglyphes représentent des choses concrètes, des actions ou des abstractions).

Plus près de nous, l'écriture bamoun (invention du Sultan NJOYA NSANGO, sixième successeur de Mbwe Mbwe) est un système alphabétique qui est passé de 510 signes à 83 signes après avoir été retouchée sept fois, si l'on en croit le R.P. Engelbert MVENG (*Histoire du Cameroun*. Présence Africaine. 1963. p. 235)

Plusieurs chercheurs ont postulé (sans démonstration scientifique) que les jetons d'ABBIA constituaient une écriture et servaient, notamment, à transcrire des contes ou à établir une communication entre personnes initiées. En étudiant méthodiquement les jetons, l'on se rend compte, qu'il s'agit d'un système d'écriture synthétique ou sémasiographique. La communication se fait soit par des pictogrammes soit par des idéogrammes.

Avant d'analyser ces signes, il importe de préciser que l'ABBIA est un jeu de hasard qui se pratiquait au sein de l'aire culturelle du Sud-Cameroun (de Yoko à Ambam et de la zone de Mbankomo à celle d'Abong-Mbang) ; de récentes investigations nous autorisent à affirmer qu'il était aussi connu en Guinée équatoriale, au Nord du Gabon et au Nord du Congo. Les motifs étaient gravés sur le noyau très dur du fruit de l'arbre «*austranella congolensis*» ; le jeton était, généralement, de forme ovale (grand axe de 20 à 60 mm ; petit axe de 10 à 30 mm ; épaisseur de 2 à 5 mm) ; mais ils pouvaient aussi être ronds, en lamelles ou en doubles coques.

Aujourd'hui complètement disparu, le jeu se pratiquait à partir de 3 ou 4 personnes sous la direction d'un maître du jeu qui plaçait dans le panier 7 pions («sa») et un jeton («mvia» ou plus prosaïquement, «ABBIA») par joueur dans une corbeille. Il agitait les pions et les jetons puis les renversait par terre. Le vainqueur était désigné en fonction du nombre de pions et de jetons tombés côté pile ou côté face selon une réglementation sophistiquée. Seuls

les hommes étaient habilités à jouer. Le perdant était astreint à offrir au vainqueur force présents, y compris, parfois, l'une de ses épouses.

2-ANALYSE DES PICTOGRAMMES ET IDEOGRAMMES

a) - pictogrammes

Les pictogrammes constituent le mode de communication le plus usité dans le cadre du jeu ABBIA. Mme Renée BIANNIC-IMBERT, qui a consacré sa thèse de doctorat en ethnologie à ce jeu classe les représentations graphiques du jeu ABBIA en cinq catégories :

- représentations cosmomorphes (le monde qui entoure l'homme : ciel, lune, rivière, étoiles, piste, route, etc...)
- représentations zoomorphes (mammifères, oiseaux, reptiles, batraciens, poissons, crustacés, insectes, arachides)
- représentations anthropomorphes (l'homme, la femme, l'enfant)
- représentations phytomorphes (arbres)
- représentations géomorphes (le monde minéral : montagnes, roches etc...)

Souvent, le graveur utilise la technique sumérienne (4 000 ans avant notre ère) dite «gounou» (traits supplémentaires renforçant l'objet exprimé par un signe). Ainsi, la panthère se distingue des autres carnassiers par des tâches sur le pelage, la femme se démarquera de l'homme par son cache-sexe, on reconnaîtra aisément le buffle à ses cornes proéminentes etc...

Pour être complet, il faudrait signaler l'existence de motifs non figuratifs (ne correspondant à aucun objet irréfutablement identifiable). Ces motifs sont essentiellement symboliques et, donc porteurs de sens. Mais ce dernier est indécodable par une personne autre que l'encodeur lui-même (le sculpteur ou le commanditaire occulte à dessein la signification de son signe afin, sans nul doute, de lui conférer le maximum de charge sémantique voire magique ainsi que nous le verrons plus loin.

b) - *Idéogrammes*

Les idéogrammes représentent une idée, une scène, une abstraction, une historiette etc... Robert ESCARPIT préfère les appeler «sémasiogrammes» (Théorie générale de l'information et de la communication. Hachette Université. Paris. 1976. p. 204).

En reprenant la classification précédente, on retrouve des idéogrammes dans chacun des registres. Mais, au lieu d'un seul «sème» (la machette, la lance, la rivière, la houe, le buffle, le scorpion, etc...), on a un «archisème» qui fonctionne selon le principe de l'agrégat logique que l'on retrouve dans les anciennes écritures (chez les Sumériens, les Egyptiens, les Aztèques, les Mayas etc...). Quel est ce principe ? Il s'agit de combiner deux ou trois caractères pour exprimer une nouvelle idée (exemples : chez les Aztèques, deux signes «eau» et feu» juxtaposés signifient la guerre ; chez les Sumériens, deux signes «femme» joints signifient «querelle» ou encore la combinaison de bouche et d'oiseau correspond au verbe «chanter». Chez les Chinois, une femme sous un toit = paix.)

Les jetons ABIA recèlent de nombreux idéogrammes : ainsi, la juxtaposition du signe «homme» et de celui de «défense d'éléphant» signifie richesse ; la combinaison «femme» et «poisson» reflète la pêche ; la concaténation «homme et femme» + oiseau de nuit = sorcellerie etc...

Mais l'idéogramme ne se matérialise pas toujours par l'agrégat logique. La stylisation d'un objet peut dénoter une idée. Il en est ainsi du sexe féminin stylisé qui connote la sorcellerie. Si l'on en croit certains initiés que j'ai interrogés, le sexe de la femme sert d'entrée et de sortie nocturnes au génie maléfique (petit animal qui vit, semblerait-il, dans le ventre, suce le sang et adore la chair, fût-elle humaine) (2) il sert aussi de refuge mystique au mari ou à l'amant pourchassé par des esprits du mal (communication personnelle d'André MBOUDOU FOU DA, 82 ans, le 23 février 1992 ; l'intéressé est un Mvog Fou da, tribu EWONDO, du village Nkolébanda, arrondissement de Ngoumou, département Mefou et Akono) (3). Le sexe féminin symbolise aussi la fécondité (d'après Perves, Simone Delarozière et Gertrude Luc) et, naturellement, la beauté, l'élégance, le plaisir, la chance.

Cette polysémie est un phénomène bien connu en sémiologie, le signe fonctionnant au regard d'un contexte et dans le cadre d'un double axe syntagmatique (actualisation effective) et paradig-

matique (virtualités). Ainsi, l'on sait que le lexème «eau» peut connoter la noyade ou, a contrario, l'extinction de la soif.

Certains jetons narrent une scène, une historiette, un récit laconique : par exemple, deux hommes et une femme dans une pirogue, un homme sur un âne, un homme à cheval, un homme à bicyclette, deux hommes et une caisse de fusils, un homme et une femme dans une relation intime etc...(4). Ces jetons peuvent marquer le temps fort d'un récit (conte, fable, histoire réelle) que l'on immortalise ainsi mais qui ne peut être décodé que par un initié (au sens large, c'est-à-dire celui qui connaît le sens caché de ce récit, fût-il un adulte ou un enfant).

Si l'on s'en tient à la pensée du sémiologue Georges MOUNIN, «toute analyse sémiologique des mythes, des spectacles, des arts plastiques, pourra prendre un caractère scientifique après avoir mis en évidence l'existence ou non d'unités signifiantes (arbitraires ou symboliques, linéaires ou non, discrètes ou non) et de l'aptitude de ces unités à rendre compte du fonctionnement de ces moyens ou systèmes de communication» (*Introduction à la Sémiologie*. Editions de Minuit. Paris. 1970. P. 73), on peut établir que les unités signifiantes des jetons du jeu ABBIA sont :

- *des icônes* (masculin et sans accent circonflexe, par opposition à icône, qui est au féminin et signifie image sacrée) (5), c'est-à-dire des formes visuelles se référant à un signe dans un rapport de ressemblance,

- *des symboles* (formes visuelles se référant à un seul signifié dans un rapport analogique et conventionnel)

- ou *des figures stylisées* (formes géométriques : rectangles, carrés, losanges, cercles, lignes, trapèzes, points, etc... représentant une idée, une abstraction, un être, un objet... sans qu'il y ait nécessairement un rapport de ressemblance ou analogique).

Tous ces signes (icônes, symboles, figures stylisées) contiennent des unités signifiantes minimales, invariables, porteuses à la fois d'une forme géométrique spécifique et distinctive ainsi que d'un sens immédiatement décodable ou non. Ces unités signifiantes minimales basées sur l'image (eikon, en grec) peuvent être baptisées «iconèmes» par analogie avec les «monèmes» (unités signifiantes minimales de première articulation, d'après André MARTINET). Comme le précise Jeannie MARTINET, les formes idéographiques correspondent à la « première articulation du langage» (pour reprendre la terminologie d'André MARTINET).

Je décide donc de nommer «iconèmes» les unités significatives minimales que le rédacteur graphique (le sculpteur, en l'occurrence) utilise pour bâtir son système de signes dans le cadre de la communication par les jetons de l'ABBIA. Ce sont, évidemment, des unités pertinentes (elles ont une signification autonome par opposition à d'autres significations), discrètes (au sens où l'entend Georges MOUNIN, à savoir des unités isolables) et différentielles. C'est ainsi que les cornes du buffle ne sont pas dessinées comme celles du céphalopode, du guib harnaché ou du bongo (énorme antilope aux longues cornes et au pelage rayé de bandes blanches).

A partir d'un signifié donné (l'antilope, par exemple, qui est, dans le cadre du jeu de l'ABBIA, l'animal le plus représenté), le sculpteur (le scribe, pourrait-on dire) conçoit des formes géométriques qui permettent d'ajouter à l'iconème central (comme radical pour le substantif) des iconèmes subsidiaires (semblables, «mutatis mutandis», aux affixes ou aux flexions grammaticales), par le jeu des formes, des volumes, des reliefs, des distances, des proportions, des tailles : antilope dans son gîte, antilope blessée, antilope prise au piège, traces d'antilopes sur le sol etc...

Il importe de souligner qu'un jeton peut être constitué d'un ou plusieurs iconèmes (exemple, le jeton suivant : «traces d'antilopes et deux antilopes dans un gîte» (6) où nous avons huit iconèmes, à savoir quatre traces, deux gîtes, deux antilopes). Mme Renée BIANNIC a identifié 258 motifs de base que l'on peut, ensuite, combiner pour obtenir des scènes ou des idées spécifiques que l'on peut multiplier à l'infini.

Ces 258 motifs de base sont constitués, chacun, d'un ou plusieurs iconèmes (traits minimaux et formels distinctifs) et permettent la transcription des idées, des scènes, des abstractions etc... grâce à la méthode, évoquée plus haut, de «l'agrégat logique». (le motif «homme» + le motif «lance» = chasse).

Mais, le jeton lui-même peut être constitué de plusieurs structures formelles minimales chargées de sens (iconèmes). En effet, l'iconème n'est pas nécessairement un être entier ou un objet dans sa totalité. Par exemple, une queue dessinée d'une certaine façon est un iconème (elle permet d'établir la différence entre deux animaux morphologiquement proches) ; des yeux anormalement gros et ronds peuvent être un iconème dans la mesure où ils contribuent à l'identification du galogo «awun» (*perodicticus edwasi*), au même titre que la queue touffue de ce petit animal

nocturne ; les longues cornes et le pelage rayé de grandes bandes constituent des iconèmes car ils caractérisent la très grande antilope bongo, tout comme le bec, les plumes, les pattes, dessinées d'une certaine façon, permettent de reconnaître tel oiseau par opposition à tel autre ; et comment ne pas identifier comme iconèmes les pattes courtes et les longs bras du gorille ?

Somme toute, ésotériques ou profanes (c'est-à-dire identifiables par tout observateur quelque peu averti), les iconèmes sont pertinents, distinctifs et porteurs de sens. Ce sont des signes communicationnels qui ont trois fonctions principales :

- 1 - La représentation des signifiés (êtres, objets etc...)
- 2 - la mise en spectacle des idées et des abstractions (la fécondité, la sorcellerie, etc...)
- 3 - la transcription des scènes de la vie quotidienne (la chasse, la pêche, le travail du fer, etc...).

Ces fonctions obéissent à un code figuratif raffiné (sculpture en bas-relief sur un fond de minces hachures parallèles ou entrecroisées) et à une symbolique qui participe de la cosmogonie et de la mythologie propres à l'aire socio-culturelle à l'intérieur de laquelle se pratiquait le jeu. Il ne s'agit, certes, pas de logogrammes (écriture des mots) ni, encore moins de phonogrammes (transcription des sons). Mais, les unités stables et signifiantes, inhérentes aux jetons du jeu ABBIA, génèrent une communication synthétique et globalisante qui se situe à deux niveaux :

- L'information, stricto sensu
- la communication symbolique voire mythique.

3 - TRANSMISSION DES INFORMATIONS

Pictogrammes ou idéogrammes, les représentations graphiques des jetons du jeu ABBIA véhiculent des informations au sens strict. Non seulement elles renseignent le «lecteur» sur l'univers humain, animal, minéral et cosmogonique de l'aire d'extension du jeu (Renée BIANNIC affirme que tout est objet de motif graphique pour le sculpteur du jeton d'ABBIA, de la mort à la sexualité en passant par les objets usuels) mais encore, durant la partie d'ABBIA, il y a effectivement *attente d'une information* (quel est le jeton qui sortira victorieux ?).

Il importe donc souligner qu'il ne s'agit pas d'un simple recensement esthétique des objets d'art (encore que le dessin

gravé sur le jeton soit, effectivement, un objet d'art, à l'instar des poids à peser l'or dans la civilisation Akan au Ghana).

Lorsque le maître du jeu **ABBIA** procède au tirage au sort, le résultat est attendu avec la plus grande anxiété par les deux joueurs, selon la théorie informationnelle de l'entropie développée par Claude **SHANNON** et **W. WEAVER** en 1948 (in *the mathematical theory of communication*. The University of Illinois press). Cette théorie est la suivante : l'entropie est la quantité d'information apportée par un signal, un message ou une source donnée. L'information est définie comme l'incertitude qui est résolue par l'apparition d'un signal. Elle est inversement proportionnelle à la probabilité d'apparition de ce signal et se mesure en bits (binary units). La formule qui permet le calcul de l'entropie est la suivante (n désignant l'entropie) :

$$H = - \sum_{i=1}^n p_i \log_2 p_i \text{ bits}$$

Ce qui veut dire que l'entropie exprimée en bits est égale à moins la somme des probabilités des diverses éventualités possibles multipliées par le logarithme des bases de ces probabilités. Par exemple, si je tire à pile ou face, la probabilité de pile ou de face étant de 1/2, l'entropie sera :

$$H = - (1/2 \log 1/2) + (1/2 \log 1/2) = -2(1/2 \log 1/2) = -\log 1/2 = 1 \text{ bit.}$$

Si je tire une carte au hasard dans un jeu de 32 cartes, l'entropie sera :

$$H = -32 (1/32 \log 1/32) = -\log 1/32 = 5 \text{ bits}$$

Cela signifie, en définitive, que l'entropie augmente si le nombre des éventualités augmente (les deux faces d'une pièce ne donnent qu'un bit ; les 32 cartes d'un jeu en donnent 5). En revanche, l'entropie diminue si les probabilités sont inégales. A la limite, elle serait de zéro si une des éventualités avait une probabilité de 1 sur 1, c'est-à-dire était certaine. Il n'y aurait *aucune incertitude, donc, aucune information*. Il y aurait, à la limite, «redondance» ou «surcodage», c'est-à-dire affichage d'une information déjà donnée ou connue.

4- CODE COMMUNICATIONNEL

Le motif gravé sur le jeton d'ABBIA ne dénote pas seulement un objet, une idée, une action ou le condensé d'un récit ; il ne communique pas seulement une information lorsque les joueurs d'ABBIA sont en situation (quel est le jeton qui aura le dessus ?). Il participe d'un code communicationnel qui s'enracine dans une vision du monde précise que ne peuvent appréhender que les personnes qui maîtrisent la symbolique traditionnelle. Seule une connaissance immanente (ceux qui vivaient, il y a cent cinquantes ans environ, dans la société précoloniale) ou un apprentissage méthodique auprès des rares lettrés traditionnels ayant eu l'intelligence et la perspicacité de s'initier au fonctionnement de cette symbolique peut permettre le décodage des messages inhérents aux représentations graphiques.

Précisons, avec Jeanne MARTINET, qu'un «système n'est pas une simple collection d'objets. Le système implique l'existence de certaines unités, entretenant entre elles certaines relations, en vue d'accomplir certaines fonctions.» (op.ct. p. 109).

Georges MOUNIN ajoute : «la notion de système implique la présence de signes stables, d'un message à l'autre, se définissant fonctionnellement par leur opposition les uns aux autres» (*Clefs pour la linguistique*. p.56)

Les 16 000 jetons d'ABBIA recensés à ce jour constituent-ils plus qu'une «simple collection d'objets» ou bien participent-ils d'un système sémiologique ?

Dans la conclusion de sa thèse, Mme Renée BIANNIC-IMBERT postule que la finalité recherchée par le joueur est moins la représentation d'un bel objet ou la transmission d'une simple information que la captation, à travers le jeton de l'ABBIA, des forces d'un animal, de la beauté d'une femme, de la force d'une lance etc... pour apprivoiser l'adversaire (au plan magico-religieux) et le vaincre. Le joueur essaie de tempérer les effets néfastes du sort grâce à la charge symbolique de l'objet gravé (buffle, éléphant, panthère, lion, boa, vipère, tortue, belle femme, machette, piège, etc...).

Comme l'écrit TZVETAN TODOROV, citant MALINOWSKI, «chaque rite magique est la production ou l'engendrement d'une force, et son transfert, direct ou indirect, à un certain objet donné qui, comme le croient les indigènes, est affecté par cette force» TODOROV précise : «Autrement dit, le verbe magique agit

sur les choses... Pour dominer les choses, il faut connaître les mots» (*Les genres du discours*, p.247)

Citant encore MALINOWSKI, TODOROV affirme : «les mots peuvent être le discours stupide d'un leader moderne ou d'un premier Ministre, ou une formule sacramentelle, une remarque indiscreète blessant l'honneur national, ou un ultimatum. Mais, dans chaque cas, les mots sont des causes d'action également puissantes et fatidiques» (Ibid. p.247). Ces mots incantatoires, ce sont, dans le cas de l'écriture pictographique ou idéographique, les dessins figuratifs, qui ont une «valeur perlocutoire» (effet concret de l'énoncé) ou encore «illocutoire» (dimension actionnelle de tout énoncé) pour reprendre la terminologie de J. L. Austin.

Les recherches que je mène sur le terrain depuis deux ans (Haute Sanaga, Mefou et Afamba, Mefou et Akono, Lékié, Mbam et Kim, Nyong et Mfoumou) et les investigations de mes enquêteurs auprès des populations des départements du Haut-Nyong (pygmées), du Dja et Lobo, de la Mvilla, de l'Océan, de la Vallée du Ntem, de la Guinée équatoriale et du Gabon) m'autorisent à souligner que les signes de l'écriture inhérente aux jetons de l'ABBIA participent d'un système sémiologique qui fonctionne selon un registre perlocutoire. Celui-ci se réfère à des attributs physiques, symboliques et mytiques qui sont profondément attachés aux motifs gravés (signifiés). La typologie provisoire des attributs (en attendant une conceptualisation plus élaborée dans le cadre d'une publication en préparation) pourrait être la suivante :

1 - Beauté, saveur : guib harnaché, varan, instruments de musique, mets succulents, miel, parures, objets d'art, poterie, céramique, arbre «akom» (*terminalia superba*), touraco (*corythaeola cristata*), chevrotain aquatique, etc...

2 - Majesté, grandeur, noblesse : lion, aigle, singe-magistrat, éléphant, fromager, grande antilope «ezona» (*bongo*), homme à cheval etc...

3 - Robustesse, férocité, agressivité : buffle, panthère, gorille, scorpion, potamochère, certains serpents, mangouste, hylochère, etc...

4 - Poison, venin : certains champignons, grosse grenouille, «mvong nkongo» (*bufo super ciliaris*) certaines herbes et plantes, la plupart des serpents, liane aux fruits empoisonnés «énaé» (*strophantus hispidus*), araignée-mygale etc...

5 - Pouvoir mystique : arbres «oveng» (*didoletia africana*), «adjap» (*mimusops djave*), fromager, éléphant, lion, hibou, petite

chauve-souris etc...

6 - Propriétés médicinales : plusieurs arbres, herbes, plantes; vipère ; boa ; varan ; chimpanzé etc...

7 - Chasse et armement : machette, flèche, lance, bouclier, fusil, arbalète, arc, piège, filet etc...

8 - Objets utilitaires : assiette, lit, porte, soufflets, claie, maison, tambour d'appel, cache-sexe, chasse-mouche, marmite, gobelet, marteau, enclume, houe etc...

9 - Intelligence, ruse, finesse: singe, araignée-mygale etc..

10 - Chance, fécondité, fertilité : certains arbres, quelques animaux etc...

11 - Richesse : ivoire ; bâtonnets en fer ; objets en cuivre rouge («mvot») ou cuivre jaune «ngo») ; multitude d'épouses, de biens matériels, d'animaux domestiques ; objets modernes (bicyclette, véhicule ; montre-bracelet) etc...

12 - Malchance, stérilité : varan mort, long mille-patte rougeâtre, caméléon, rat-palmiste, quelques arbres, certains poissons etc...

13 - Laideur, odeur nauséabonde : chenille «amgbe», civette «zoé» (viverra civetta), l'animal mvak (herpestes naso), dama «nyok» (procarria) etc...

Ces attributs peuvent se déployer, à travers le texte pictographique ou idéographique, au plan des fonctions (l'agression, la guérison, le salut, la destruction, la trahison, la tromperie, l'envoûtement etc...) ou au niveau actanciel (l'adjuvant, l'agresseur, le guérisseur, le malfaiteur, le bienfaiteur, le charmeur, le traître, le méchant, le sauveur, le guide, etc...)

Peu importe l'attribut, la fonction ou l'action, l'essentiel, pour le joueur, est d'utiliser la symbolique du motif gravé, ou mieux, de son signifié dans le vécu quotidien pour vaincre l'adversaire

- soit en transférant sur son être les attributs négatifs (exemples : la malchance que connote le varan (varanus niloticus) mort ou le rat-palmiste ou le pangolin aperçu en plein jour, la vive douleur consécutive à la piqûre de la mouche vénéneuse «mengongo», les effets néfastes de la morsure du serpent ou de la consommation du poison de la grenouille «mvon betolo», la laideur de la chenille «amgbe», l'odeur nauséabonde de la petite civette «mvak» (herpestes naso)

- soit en s'appropriant, magiquement, des éléments amélioratifs (la ruse de la tortue, la robustesse du buffle, la pétulance de la lance, la beauté de la grande antilope tachetée appelée "guib harnaché"

(Bran zébré de blanc) la fécondité de la carpe, la belle mélodie de la harpe, du xylophone, de la flûte en corne de buffle ou de la grande antilope «envul» (*tragelaphus gratus*), l'impétuosité du potamochère, la vélocité du serpent vert «ayang» (*pendraspis jamesoni*), l'agressivité de la panthère, la noblesse du lion ou de l'aigle, l'efficacité du piège, du fusil, de la machette ou de l'arbalète, l'omniscience de l'araignée-mygale, les attributs médicaux de certains animaux, herbes ou arbres, la succulence de la chair du pangolin ou de la petite antilope jaunâtre «ojoé» (*neotragus batesii*), la résistance de certains arbres ou des bâtonnets de fer, la richesse que connotent les défenses d'éléphant, la multitude des épouses, les parures abondantes et fastueuses etc...)

Dans cet ordre d'idées, Jeanne MARTINET évoque «le rôle que peut jouer l'icone dans la vie religieuse et affective, et dans la magie, comme substitut de l'être absent, aimé, adoré ou haï, que l'on essaie d'atteindre, à travers l'icone, par des prières ou des pratiques magiques» (op. cit. p.63).

Dans certains villages du Cameroun, les mauvais génies tentent, parfois, dans un registre magique, de «néantiser» l'être haï en cachant son icône (au sens large du terme) à l'intérieur de la coquille du petit escargot non comestible «nsok koé» que le mal-faiteur prend soin d'inhumer (7).

De même, avant de se rendre à une partie d'abbia, le joueur pouvait mettre toutes les chances de son côté en frottant sur son corps le bourgeon de l'arbre «abang» sectionné (communication personnelle de M. Sébastien FOU DA (né en 1918 à Nkolébanda, dans l'arrondissement de Ngoumou, département Mefou et Akono, le 23 février 1992. L'intéressé se dit avoir expérimenté avec succès cette recette).

C'est cet aspect métaphysique que souligne Claude LAROCHE lorsqu'il écrit : «chaque joueur, bien que ne jouant qu'un seul jeton, disposait, en fait, de plusieurs de ceux-ci avec des motifs divers qu'il utilisait en fonction de la force «psychique» ou de la chance qu'il leur attribuait tel jour, face à tel joueur» (les représentations humaines des jetons du jeu de l'ABBIA. in *L'ethnographie*. P.67).

Le même désir d'auto-héroïcisation transparait à travers ce détail hautement significatif que note Claude LAROCHE : «Le cercle de joueurs pouvait être entouré de femmes porte-bonheur, assises, nues, derrière leur champion» (ibid. p.68). Une information qui m'a été communiquée le 26 janvier 1992 à Edoumedan I,

arrondissement de Nkoteng, département de la haute Sanaga) par Mme Pauline NKODO ASSEMBE (épouse d'un ancien champion du jeu ABBIA et grand maître du rite So) née NYAMENGOLO MEMVONGO (87 ans) renforce ce côté magico-religieux : «l'épouse porte-chance du joueur d'ABBIA était assise, vêtue du cache-sexe menja'a, sur une pierre à écraser les arachides ; sous la pierre ou à l'intérieur des organes génitaux de cette épouse se trouvait un sortilège constitué d'un noeud d'herbe, okangi, que les Ewondo (8) appellent ôkana».

Mme Renée BIANNIC IMBERT souligne que le joueur d'ABBIA espère aboutir, par son jeton, soit à la «possession» (un motif représentant une très belle femme dansant peut symboliser l'espoir, pour le joueur, de gagner, grâce au jeu, une belle femme) soit à la «magie imitatrice» (la défense d'éléphant peut permettre, croit-on, au joueur, de s'attirer la chance par objet interposé). Elle ajoute que le symbole peut avoir une force d'autant plus grande que sa représentation est plus parfaite et pas nécessairement plus ressemblante (d'où, parfois, les effets de stylisation et d'idéalisation des objets). Cette nuance permet d'affirmer que le motif gravé n'est pas, stricto sensu, un icône (figure représentant le plus possible un être, un objet, etc...).

Ainsi, le joueur espère que son motif, qu'il a fait dessiner par un sculpteur de son choix, exercera une pression sur les forces qui dirigent le jeu. Mme BIANNIC cite, à cet effet, les propos d'un ancien joueur : «Quand le crocodile est très bien fait, il fait peur aux autres joueurs et il donne la chance à son propriétaire. Pour la panthère, c'est bien pareil» (op. cit. p.187).

Dans le même ordre d'idées, Simone DELAROZIERE et Gertrude Luc écrivent : «Chaque joueur choisit un dé selon ses convenances ; son choix est guidé par le symbole ou *mvia* que porte le dé : représentation d'un objet qu'il désire - une magie imitatrice - ou qu'il estime devoir lui porter chance... La force du «*mvia*» doit annihiler la valeur des «*mimvia*» des adversaires et provoquer le succès («Une forme peu connue de l'expression artistique africaine : l'ABBIA, jeu de dés des populations forestières du Sud. Cameroun» in *Etudes camerounaises*. I.F.A.N. 1955 P.6).

Quant à Roger CAILLOIS, il écrit : «il n'est pas indifférent qu'aux dés soit attachée une vertu magique qui les relie étroitement aux croyances et aux soucis de leurs possesseurs» (*les jeux et les hommes*. Gallimard. Paris. 1967. p.280)

Maurice PERVES, lui, pense que «le sujet choisi correspond toujours à la projection d'un désir : succès à la chasse, convoitise d'un objet, désir de posséder une femme, etc... Toujours, l'artiste cherche une prise de pouvoir possessif sur l'objet de son désir» («parmi les Fang de la forêt équatoriale. Le jeu de l'ABBIA» in *Revue géographique humaine et d'ethnologie*. 1948, p.27).

BIANNIC, il est souvent difficile de faire la part entre la représentation du pelage d'un animal grâce à certaines rayures et marques (aspect purement informationnel du motif gravé) et la possession magique que ces mêmes rayures peuvent dénoter. Elle explicite sa pensée : «Quelle est la part de ce qui, des pièges, trappes, collets, objets nécessaires du chasseur ou objets de la vie quotidienne, est, en fait, sur le jeton destiné au jeu, un symbole de capture, donc une possibilité plus grande de capter la chance ou saisir l'adversaire ? Dans les tatouages des personnages, où est la marge entre les cicatrices ou la parure réelles et les signifiants beauté, féminité qui, à leur tour, symbolisent biens et richesses ?».

Mes propres investigations sur le terrain m'ont permis de découvrir que cette dimension magique-religieuse était étayée par deux faits :

- Premièrement, la plupart des joueurs procédaient à des rites divinatoires et magiques avant de prendre part à un tournoi d'ABBIA (consultation de la mygale «ngam» censée communiquer avec les esprits, manducation de mets aux propriétés surnaturelles, onction de poudres et huiles mystiques, relations sexuelles, la nuit précédant la partie d'ABBIA, avec la femme porte-bonheur etc...).

- Deuxièmement, après la victoire, le joueur extériorise des jurons, idéophones, onomatopées, refrains liés au motif gravé sur le jeton (on imite le singe, l'éléphant, l'aigle, le bruit de la lance, etc...) pour les exalter et rendre hommage à leur «pouvoir» d'envoûtement ou, à tout le moins, à leurs attributs mélioratifs ayant occasionné le succès du jeton concerné. Le joueur estime avoir réussi à capter la force vitale de l'adversaire, à l'appriivoiser et annihiler son génie et son énergie cosmiques. Ainsi «capturé», le vaincu ne pouvait que perdre. Le sort n'existe plus, ipso facto. Seul fonctionne l'affrontement invisible et homérique entre deux «génies», au sens magique du terme, par le truchement des figures représentées sur les jetons grâce à un art tantôt réaliste, tantôt fortement stylisé pouvant revêtir des formes géométriques aux significations ésotériques.

Ainsi, au-delà des précieuses informations qu'elle véhicule (sur les activités humaines, les éléments de la culture, la flore, la faune, l'habitat, la parure, la technique, les jeux, l'artisanat, etc...), par-delà le degré d'entropie que suppose la révélation du résultat (chaque joueur et l'ensemble de l'assistance attendent le score de la partie avec impatience), la communication par les jetons du jeu ABBIA est, dans son essence et sa finalité, de type mythique, magique et perlocutoire. Il s'agit donc d'une communication fondamentalement symbolique.

- (1) Disque permettant l'enregistrement de documents au moyen d'un laser piloté par microprocesseur. Chaque image peut comporter des caractères numériques en provenance d'un système informatique pour mémoriser données, textes, graphiques, voix. Les utilisations du disque ont trait aux domaines suivants : banque de données, mémoire de masse, archivage électronique, archivage local, enseignement assisté par ordinateur. Terme équivalent : vidéodisque.
- (2) Information recueillie auprès des initiés Vuté (arrondissement de Yoko, département du Mbam et Kim), notamment auprès de Ngomane Idi (village Mangaï) le 28 juillet 1992. Ce petit animal mystique s'appelle «tung» en Vuté et ne peut être porté que par la femme. L'homme (sexe masculin) porte le «ndip» (qui serait moins puissant). Mais la femme peut porter le «tung et le «ndip».
- (3) pour Lucas ZE OBAMA, 93 ans, du village Ekondomo (Haute Sanaga), la femme c'est une sorcière («nnem») redoutable communication personnelle, le 26/1/92.
- (4) jetons reproduits par Claude LAROCHE (Les représentations humaines des jetons du jeu de l'Abbia in «*L'ethnographie*» n° 102. 1988, pp. 86, 87, 88).
- (5) distingo établi par Jeanné MARTINET in *Clefs pour la Sémiologie*, p.60.
- (6) Jeton présenté par Claude LAROCHE (op. cit. p. 91).
- (7) Communication personnelle de M. Laurent ESSOMBA MBA (né en 1912 à Mesok I, arrondissement de Mbankomo, départe-

ment de la Mefou et Akono), le 13 juin 1992. L'intéressé appartient au clan Mvog Nama.

(3) L'informatrice est originaire du village Messoto (arrondissement de Nanga Eboko) et appartient à la tribu Yebekanga (ethnie Beti), mais son époux est un Yezoum d'Edoumedan I (arrondissement de Nkoteng).

Pr Jacques FAME NDONGO