



# Note Conceptuelle Programme Scientifique du Africa Games Festival 2025

Jeux, Savoirs et Société : Regards croisés sur le Jeu et la Bande Dessinée



UNIVERSITÉ  
CHEIKH ANTA DIOP  
DE DAKAR

Centre de Recherche en

Sciences Humaines et Sociales

Dakar



Le programme scientifique du Dakar Games Festival 2025 se tiendra le 03 décembre 2025, le temps d'un après-midi d'échanges à l'Université Cheikh Anta Diop de Dakar (UCAD). Pensé comme un moment à la fois intime, rigoureux et stimulant, cet espace de réflexion vise à faire du jeu – qu'il soit vidéo, de société ou traditionnel – et de la bande dessinée des objets d'étude légitimes, porteurs de sens et de valeurs. L'ambition est de croiser les regards de chercheurs, d'artistes, d'éducateurs et de créateurs afin d'interroger la place de ces formes culturelles dans la société contemporaine africaine.

## Contexte et Justification

Longtemps considérés comme de simples divertissements, les jeux de société et les bandes dessinées s'imposent aujourd'hui comme des vecteurs majeurs de transformation sociale, de créativité culturelle et d'innovation éducative. Ils véhiculent des imaginaires collectifs, traduisent des visions du monde et participent à la transmission du patrimoine immatériel.

Dans un contexte africain où les industries culturelles et créatives connaissent un essor remarquable, il apparaît nécessaire d'interroger le rôle de ces médias dans la construction identitaire, la cohésion sociale et la transmission des savoirs. Le programme scientifique du Dakar Games Festival ou de Africa Games Festival se donne pour mission d'analyser leurs impacts multiples – philosophiques, sociologiques, culturels et éducatifs – à travers trois axes thématiques complémentaires. Ces échanges, animés par des spécialistes et ouverts au dialogue avec le public, permettront de mieux comprendre comment le jeu de société et la bande dessinée peuvent devenir des outils d'émancipation, d'éducation et de créativité.



## 1. Jeux & BD: Miroirs Sociologiques

Cet axe interrogera la manière dont le jeu de société et la bande dessinée reflètent les dynamiques sociales contemporaines. Il s'agira d'analyser les questions de genre, d'inclusion, de citoyenneté et de représentation à travers ces supports ludiques et narratifs. Les intervenants exploreront également le potentiel de ces médias pour construire des récits d'engagement, d'appartenance et de transformation sociale, révélant ainsi leur dimension critique et émancipatrice.

## 2. Héritage & Création: Du Wouré à la BD Numérique

Ce volet mettra en lumière les jeux traditionnels africains – tels que le wouré ou le l'anga buri – en tant que témoins d'une mémoire collective et expressions symboliques d'un patrimoine culturel profond. Il s'agira ensuite d'établir un pont entre tradition et modernité, en explorant comment ces héritages nourrissent les nouvelles formes de création numérique (jeux, webtoons, bandes dessinées digitales), participant ainsi à la réinvention d'un patrimoine vivant et évolutif.

## 3. Le Jeu de société et la BD au Service de l'Éducation

Le dernier axe portera sur les usages pédagogiques du jeu de société et de la bande dessinée dans les contextes scolaires, extrascolaires et communautaires. Des études de cas mettront en évidence la capacité de ces outils à rendre l'apprentissage plus interactif, émotionnel et collaboratif, tout en favorisant la créativité, l'esprit critique et l'inclusion. Cet échange visera à encourager une pédagogie par le jeu et l'image, adaptée aux réalités africaines contemporaines.





[www.africagamesfestivals.com](http://www.africagamesfestivals.com) | [www.dakargamesfestival.com](http://www.dakargamesfestival.com)

