

FOURES Angèle et MACZEK Ewa - Direction de publication (2019). **Le Ludique dans l'espace muséal**. Coll. Les dossiers de l'Ocim. Dijon : OCIM. 109 pages.

Introduction

La publication fait suite à un séminaire, organisé par l'Ocim en 2017, qui visait à interroger les formes et les enjeux du ludique dans l'espace muséal.

L'Ocim se définit comme « un centre national d'idéation, de savoirs partagés et de référence pour les professionnels et chercheurs des musées, du patrimoine et des cultures scientifiques et techniques. » Régulièrement l'Ocim publie de la documentation destinée à accompagner les pratiques des professionnelles du secteur muséal. Le présent ouvrage propose à neuf acteurs de la culture (chercheurs, acteurs de terrain) de partager leur expérience dans le domaine du jeu.

Contenu de l'ouvrage

Le lecteur est invité à explorer la place du jeu : sa définition, son incursion dans le secteur de la médiation tant auprès du jeune public que des adultes, sa place de choix dans les expositions interactives.

L'ouvrage est structuré en neuf chapitres. Il s'appuie sur les retours d'expériences des professionnels de la médiation dans les musées. Les 9 chapitres sont précédés d'une brève introduction rédigée par les directrices de publication de l'Ocim, Ewa Maczek (directrice adjointe et responsable de la formation et du développement professionnel) et Angèle Fourès (chargée de formation).

Chapitre 1 : Daniel Jacobi, chercheur à l'université d'Avignon, expose les 5 caractéristiques propres au jeu : le second degré, l'adhésion, les règles, la frivolité, l'incertitude quant à l'issue. Il questionne la *doxa* du ludique qui s'est imposé dans les musées et la pertinence de dispositifs divertissants qui ferait office de « camouflage pédagogique » sans être véritablement des jeux.

Chapitre 2 : Sylvie Le Berre, responsable des publics au muséum d'Histoire naturelle de Nantes, propose d'explorer la place laissée au jeu dans les carnets de visite proposés aux enfants. D'abord exclusivement destinés à soutenir une visite scolaire au début des années 2000, les carnets ont évolué vers des formats ludiques et créatifs se positionnant aujourd'hui comme des outils de médiation attractifs. Elle conclue en questionnant la notion de « jeu » proposé par ces carnets : « Leur forme fait référence à des jeux bien identifiés (mots-croisés, jeu de différences, rébus...) mais l'enfant est-il, dans le fond, vraiment en train de jouer ? »

Chapitre 3 à 7 : Présentation de dispositifs ludiques mis en place dans des institutions muséales françaises :

- Le Centre de culture scientifique et technique de Strasbourg a pour slogan « La science en s'amusant ». Il propose des dispositifs muséographiques interactifs qui invitent au jeu et permettent d'acquérir des connaissances ;
- Le Musée de la musique de Paris a conçu la « boîte à Chagall », un atelier qui invite le jeune public (dès 4 ans) à élargir ses connaissances tout en favorisant sa créativité ;
- L'Exploradôme, pôle de vulgarisation de la culture scientifique et numérique dans la région parisienne, propose une approche ludo-muséographique basée sur les jeux de manip, des dispositifs sollicitant l'implication motrice des visiteurs.

- Le Musée-Aquarium de Nancy, invite les adultes à vivre des expériences inédites au musée lors de « Soirées inopinées ». L'objectif est de favoriser la « découverte, l'immersion, la contemplation et l'interconnexion » chez un public susceptible de revenir au musée dans un autre contexte, par exemple en famille.
- Le projet LUDOMUSE est un dispositif numérique qui permet aux familles ou groupes composés d'enfants et d'adultes de jouer ensemble à l'aide de tablettes connectées entre elles. Il a été testé au musée Château des Ducs de Bretagne à Nantes et au musée Cernuschi de Paris sous la forme d'une chasse au trésor dans l'espace muséal laissant une large place au *storytelling*.

Pour les auteurs, les avantages des dispositifs ludiques évoqués sont : l'engagement du corps, les sollicitations cognitives et émotionnelles, la création de souvenirs, la possibilité de déconstruire les barrières à l'apprentissage, l'opportunité de créer une dynamique intergénérationnelle. Ils reviennent sur la genèse et la réalisation de ces projets d'*édutainment*, une approche visant à mêler pratique culturelle et activité de loisir.

Chapitre 8 : Simon Bachelier se prête au jeu de l'interview. Il explique en quoi consiste son métier de producteur de jeux et revient sur les expériences de collaboration qu'il a eu avec les musées.

Chapitre 9 : jeux de mots et mots sur le jeu. Un chapitre « gag » qui revient avec humour sur la définition du jeu.

Analyse critique

L'ouvrage apporte de manière structurée un regard transversal sur l'intégration du jeu dans différents types d'institutions (musée des sciences, musique, château) et auprès de différents publics (jeunes enfants, familles, adultes). Il y manque peut-être une vision internationale mais cela est en adéquation avec la mission de l'Ocim qui se veut un « centre d'idéation national ».

L'emploi par le marketing de la notion de jeu afin d'attirer de nouveaux publics au musée est questionné et le constat est lucide : plusieurs auteurs reconnaissent que certains dispositifs ne sont que des simulacres dans la mesure où ils n'intègrent pas les 5 caractéristiques propres au jeu.

Je pense en effet que la création d'un jeu s'appuie sur un savoir-faire et un processus de création impliquant des tests et des ajustements. Concevoir un dispositif ludique ne s'improvise pas, cela demande du temps et de l'argent. Certaines structures semblent se contenter de l'effet d'annonce plutôt que de donner les moyens à leur équipe d'élaborer des propositions qualitatives (en alliant amusement et transmission de savoir).

J'aurais apprécié une prise de position plus claire des acteurs culturels sur ce point ainsi qu'un argumentaire qui permettraient de défendre l'importance d'un ludique de qualité auprès des décideurs.

Conclusion

Les témoignages proposés dans ce recueil permettent d'appréhender la diversité des approches ludiques dans les musées français. Les expériences de terrain rapportées favorisent le partage d'idées et mettent en lumière des dispositifs pouvant être transposés dans nos institutions. L'ouvrage permet de faire le point sur les apports de la ludomuséographie et d'identifier ses limites. C'est un panorama fidèle de ce qui se fait aujourd'hui dans l'espace muséal.