

CONNAÎTRE LE PATRIMOINE AU MUSÉE PAR LE JEU

Recebido em: 04/10/2023

Aprovado em: 10/12/2023

Licença: 

*Raquel Ribeiro de Souza Silva*¹
Instituto Federal de São Paulo (IFSP)
São Paulo – SP – Brasil
<https://orcid.org/0000-0003-3786-493X>

RÉSUMÉ: Le patrimoine reçoit des investissements importants dans plusieurs villes de France. Ce que l'on constate à Marseille, dont l'histoire qui vieille de 2.600 ans est souvent racontée dans ses musées. Dans le cadre de la méthodologie qualitative, une recherche bibliographique et des observations non-participatives ont été menée en 2022-2023 dans le Musée d'Histoire de Marseille et dans le Musée des Enfants Préau des Accoules, afin de répondre la question : comment faire connaître le patrimoine au musée par le jeu ? La rencontre entre le patrimoine et le public de façon légère, amusante, et éducative a permis de conclure qu'effectivement les jeux sont dans la programmation de ces deux musées, comme espaces qui favorisent l'apprentissage et la rencontre avec le patrimoine.

MOTS-CLEFS: Patrimoine. Musées. Loisir. Jeux. Apprentissage.

CONHECER O PATRIMÔNIO POR INTERMÉDIO DO JOGO

RESUMO: O patrimônio recebe investimentos significativos em diversas cidades francesas. É o que se constata em Marseille, cuja história remonta há 2.600 anos e é frequentemente contada em seus museus. No âmbito da metodologia qualitativa, uma pesquisa bibliográfica e observações não participativas foram realizadas em 2022-2023 no Museu de História de Marseille e no Museu Infantil Préau des Accoules, a fim de responder à questão: como tornar o patrimônio conhecido nos museus por intermédio do jogo? O encontro entre o patrimônio e o público de maneira leve, divertida e educativa permitiu concluir que efetivamente os jogos estão na programação desses dois museus, como espaços que favorecem a aprendizagem e o encontro com o patrimônio.

PALAVRAS-CHAVE: Patrimônio. Museu. Lazer. Jogos. Aprendizagem.

¹ Docente do Instituto Federal de São Paulo (IFSP) – Campus de Avaré. Doutora em Geografia pela Universidade Federal do Paraná. Pós-doutora em educação pela Aix-Marseille Université, França. Integrante do Grupo de Estudos em Hospitalidade e Lazer.

Introduction

Marseille, située dans le Sud-Est de la France, datant d'environ 2.600 ans, est une ville multiculturelle avec tous les éléments patrimoniaux qui donnent une identité aux populations d'un territoire, leurs savoirs et leurs savoir-faire, leurs comportements, les traces matérielles et immatérielles de leurs passé et de leur présent.

Les dernières données de l'Institut National de la Statistique et des Études Économiques (INSEE, 2022) en 2019 indiquent que Marseille avait une population de 870.731 habitants, dont 131.894 immigrés, en considérant ceux qui ont acquis la nationalité française et un total de 91.680 étrangers. Ces données nous permettent de réfléchir sur l'importance du sujet patrimoine dans le sens d'appartenir à un lieu.

En ce qui concerne le patrimoine bâti, pendant des années, Marseille a eu la réputation de n'avoir guère de monuments, soit à cause d'une compréhension stricte du sens du patrimoine, présente dans la société française jusqu'au XIXe siècle, soit à cause de certains critères de préférence esthétique, d'intérêt ou d'estime (BERTRAND, 2001; BOURA, 2022) soit encore à cause des destructions pendant les périodes de guerres.

Malgré tout, à présent, on trouve dans le Plan de Monuments (MARSEILLE, 2018), disponible sur le site de l'office de tourisme de Marseille, une carte qui recense quatre-vingt-neuf constructions, dont des édifices et des sites archéologiques qui sont protégés au titre des monuments historiques.

Le patrimoine culturel exposé dans les musées de la ville, montre des savoir-faire et des savoir-être des marseillais et marseillaises représentés dans les créations artistiques telles que la peinture, ou écrits qui évoquent l'histoire et le paysage local.

Le patrimoine présent, bien vivant, que l'on trouve aussi est le développement du langage local qui, sans être officiellement reconnu, est bien un héritage, un lien

d'appartenance au lieu. C'est le cas du parler marseillais, bien développé dans les ouvrages de Blanchet (2004), Brun (2016), Brun (2003), parmi tant d'autres.

En considérant ce contexte, cette réflexion se penche sur la question: comment faire connaître le patrimoine au musée par le jeu?

En suivant une démarche de méthodologie qualitative (Dumez, 2021), en s'appuyant sur la recherche bibliographique, on a privilégié les études sur le patrimoine et le loisir, l'objectif ici est de tenter de répondre à question posée, à partir d'un approfondissement des connaissances sur les outils et les stratégies de diffusion des aspects de l'histoire locale et ses significations mises en place dans le Musée d'Histoire de Marseille et le Musée des Enfants Préau des Accoules.

Les stratégies de diffusion et de médiation autour du patrimoine sont alors considérées comme des loisirs éducatifs, pour faire découvrir le patrimoine local au public de tous âges et de tous horizons.

Enfin, entre mars 2022 et mars 2023, des observations-non participatives (Dumez, 2021) ont été faites pour connaître et analyser les outils ludiques qui intègrent le jeu dans la programmation du Musée d'Histoire de Marseille et du Musée des Enfants Préau des Accoules, comme moyen de découverte du patrimoine, capable de fournir une compréhension attrayante de ce dernier.

Évolution du Concept Patrimoine

L'usage du mot patrimoine existe depuis longtemps, et dès le XIIe siècle, « patrimonium », avait le sens de l'héritage reçu du père. Au XIXe siècle, il évoque un héritage transmis aux générations futures, pas seulement la famille, à une collectivité formée par plusieurs groupes humains (FAUBLÉE, 1992).

Il en ressort pour Choay (2007) que le concept du patrimoine correspond à un ensemble d'objets, de travaux et de produits concernant tous les savoirs et savoir-faire humains qui ont comme but de donner un sens d'appartenance commune aux gens.

Dans son ouvrage *L'Allégorie du Patrimoine* l'auteur souligne que la formulation de ce concept est le fruit de l'évolution du terme monument, dont le sens originel vient de monumentum, dérivé de monere, (avertir, rappeler), ce qui s'adresse à la mémoire.

Ce sens de la mémoire s'est perdu au long de l'histoire des sociétés occidentales et les références à l'origine ont été progressivement remplacées par d'autres objets et d'autres pratiques mémorielles, comme, par exemple, l'appréciation des antiquités, les documents iconographiques et la préparation de dossiers avec des descriptions d'objets anciens, ce qui est décrit comme l'origine du monument historique (CHOAY, 2007).

L'apogée de cette séquence évolutive du sens du mot monument viendra grâce à l'avènement de la Révolution française de 1789 et la création des États nationaux, même si le patrimoine national restera pendant des années limitées aux grands monuments, les plus prestigieux.

A partir du XXe siècle, « dans le domaine de l'architecture, de la notion de monument historique, on est passé à celle du patrimoine architectural et urbanistique, englobant toutes les formes de l'art de bâtir, les quartiers urbains, villes et villages, sites, parcs et jardins » (CHOAY, 2007, p.15).

En 1972 avec l'adoption par l'Unesco de la Convention et de recommandations relatives à la protection du patrimoine mondial culturel et naturel, le sens plus élargi du patrimoine sera plus développé au niveau mondial.

Compte tenu de toutes ces transformations et de cette évolution, on trouve au Dictionnaire de la Géographie et de l'Espace des Sociétés, une description du concept

de patrimoine comme étant: « ce qui est censé mériter d'être transmis du passé, pour trouver une valeur dans le présent [...] un ensemble d'attributs, de représentations et de pratiques fixés sur un objet non contemporain (choses, œuvres, bâtiments, sites, paysages, pratiques) » (LAZZAROTTI, 2003, p. 692-693).

En effet, tout au long de l'histoire occidentale, le terme de monument a fini par désigner une plus grande variété d'éléments, transférant le concept traditionnel de monumentalité, auparavant limité aux biens bâtis, également aux biens de nature naturelle et immatérielle.

Dans la Charte de l'Icomos (2008) ratifiée lors de l'Assemblée générale tenue à Québec, au Canada, la dénomination de site culturel patrimonial fait référence à des localités, des paysages, des aires d'établissements, des complexes architecturaux, des sites archéologiques, ou des structures existantes, reconnues ou souvent protégées légalement en tant que sites ayant des significations historiques et culturelles.

D'après cette Charte des activités interprétatives peuvent améliorer l'appréciation et la compréhension du public à l'égard du patrimoine, avec la mise en œuvre de programmes éducatifs, d'activités ludiques avec la population locale, et la valorisation de la recherche, ainsi que l'évaluation continue du processus même d'interprétation.

Car, il convient (ou il importe) que le sens du patrimoine qui entoure les gens soit compris par eux quand ils le visitent. Giraud-Labalte; Morice et Violier (2009) rappellent que quand il s'agit de la relation entre habitants et patrimoine, cela ni naturel ni évident, soit à cause d'une perte de sens d'attachement à un lieu, soit à cause d'un certain obstacle entre le public et les objets, constructions ou œuvres, dites patrimoniales.

Il y a d'autres raisons pour lesquelles cette distanciation a lieu, comme l'explique Bellefleur (2002, p. 112)

L'individu, dans em vie normale, est constamment soumis, exposé et éfinir par des réalités et objets culturels qu'il n'a pas contribué à éfinir, qu'il connaît peu ou mal, auxquels il n'est pas initié ou familiarisé et qui pourtant, s'offrent à lui em tant que valeurs d'usage, matérielles, intellectuelles ou esthétiques, pour ne pas dire simplement vitales, même si ces réalités et objets lui sont initialement étrangers (BELLEFLEUR, 2002 p. 112).

Face à cette complexité, la proposition des activités d'interprétation du patrimoine adressé non seulement aux touristes, mais également aux gens qui habitent la ville doit être envisagée. Dans ce sens, l'interprétation selon Tilden (1977) doit d'abord se baser sur des informations du lieu à interpréter, elle doit chercher à se rapporter à l'expérience, en se concentrant sur la provocation plutôt que sur l'instruction, et doit suivre une approche différenciée selon les différents groupes d'âge, en tenant compte des variations d'appréhension de chaque phase.

Il y a de multiples moyens de promouvoir l'interprétation du patrimoine, en le rapprochant du public, qu'ils soient techniques ou pas, comme par exemple, des panneaux informatifs, des conférences, des visites guidées, des applications multimédia, des jeux, etc.

Pour l'usage des technologies de l'information dans l'interprétation du patrimoine, Beck et Cable (1998) relèvent le besoin de faire attention à la quantité et à la qualité des informations présentées.

En sachant que tout lieu est porteur d'une histoire, c'est aux médiateurs du patrimoine qu'il revient de faire revivre le passé, valoriser et rendre le présent agréable, ainsi que dévoiler l'avenir porteur de sens.

Dans cette perspective, en France, il y a bien sur plusieurs dispositifs déjà mis en place dans le cadre du système éducatif, comme par exemple, le programme « Connaître le patrimoine de proximité » du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse

(2019) et les activités proposées par la Fédération national les Francas (2022), comme le projet « C'est mon patrimoine ».

Parfois les activités proposées par ces projets sont réalisées dans le cadre d'activités hors-murs, ou pendant les périodes de vacances, ce qui nous amène aux concepts de loisir et de jeu comme outils du processus d'apprentissage appliqué à plusieurs publics.

Loisirs, Jeu et Apprentissage

Tout d'abord, il faut souligner que la quête du droit au repos et aux loisirs est présente à l'article 24 de la Déclaration universelle des droits de l'homme (Assemblée Générale des Nations Unies, 1948). De même, dans la loi française, est prévu l'égal accès de tous, tout au long de la vie, à la culture et aux loisirs (Loi du 29 juillet 1998 - Article 140).

Un temps libéré des obligations professionnelles, familiales et sociales, qui peut être utilisé soit pour la détente, le repos, le développement personnel, la participation sociale volontaire, ou pour donner libre cours à la capacité créatrice, ce que Dumazedier (1962, 1988) a défini comme loisir dans ses études.

Selon Pronovost (2017), les fonctions sociales du loisir présentées par Dumazedier peuvent être comprises dans un contexte plus large de développement culturel où les questions liées aux valeurs de l'éducation permanente sont prises en considération.

C'est ainsi qu'on voit une liaison interdisciplinaire entre loisir et éducation, surtout à l'égard du concept de « l'apprentissage tout au long de la vie » comme l'ont bien exposé Brougère et Ulmann (2009). C'est un processus qui se passe dans tous les

espaces et situations dans lesquels les personnes peuvent développer de nouveaux apprentissages porteurs de sens et suscitant de nouveaux intérêts.

Dans le rapport intitulé Réaliser un espace européen de l'éducation et de la formation tout au long de la vie, dans le cadre du Mémoire 2000 sur l'éducation et la formation tout au long de la vie, la définition de l'apprentissage informel est décrite comme un ensemble d'activités qui découlent de la vie quotidienne liée au travail, à la famille et aux loisirs.

En réalité, nous sommes tous face à un accroissement d'activités: apprentissage hors-scolaire, apprentissages savants ou quotidiens qui s'élaborent dans des espaces sociaux institués ou non institués ou même apprentissages qui se font au cours d'une pratique sociale ordinaire, et sont constamment en train de s'entrecroiser. L'opposition conceptuelle entre informel et formel ou scolaire est ainsi bien dépassée.

Dans ce scénario d'évolution à l'égard de différents moyens disponibles aujourd'hui pour soutenir le processus d'apprentissage, le jeu figure comme l'un d'entre eux, car il est à la fois activité dite de loisir et d'apprentissage.

L'ouvrage *Homo ludens*, de Huzinga (1938) présente le jeu comme une action volontaire, avec des règles et des limites par rapport au temps et au lieu, dotée d'une fin en soi, souvent accompagnée d'une sensation à la fois de tension et de joie, ce qui donne le sentiment de s'évader de la vie courante pour quelques instants.

Pourtant, si l'on cherche dans le dictionnaire de langue française la signification du mot jeu, on y trouve une longue liste, et si l'on continue à chercher dans d'autres langues on y trouve plusieurs autres sens. De même pour la littérature spécialisée, il y a plusieurs interprétations.

Pour éclairer ici le sens du jeu abordé ici, seront seules utilisées les premières définitions de ce mot dans le dictionnaire de langue française (LE ROBERT, 2006, p. 434), où le jeu a les sens suivants:

1 Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure. Amusement, divertissement, récréation, ludique. 2 Activité qui présente un ou plusieurs caractères du jeu (gratuité, futilité, facilité...).

La liste présentée par le dictionnaire est extensive, et Brougère (2002, p. 41-42) a largement discuté sur cette difficulté de définition, tout d'abord, à cause de l'immensité des activités qui peuvent être nommées comme jeu, ensuite parce que l'activité ludique ne peut pas être objectivement décrite « indépendamment du ressenti de l'être qui s'y livre », c'est-à-dire, « ce qui est un jeu pour l'un peut ne pas l'être pour l'autre », ainsi selon l'auteur, « le jeu est affaire de sens donné à la situation » (p.61).

Au-delà de toutes ces caractéristiques, qui définissent le jeu, il se trouve qu'il peut être aussi une activité productive, voire un « espace d'apprentissage » (p. 63).

Grandmont (1997), dans son ouvrage intitulé *Pédagogie du jeu*, parlant des enfants en processus d'apprentissage, a défendu l'idée du jeu comme un éducateur, qui, de type ludique, éducatif ou pédagogique, permet d'organiser et de structurer le processus psychique, et d'élaborer aussi bien les capacités cognitives qu'affectives.

Le jeu est caractérisé par l'autrice comme tenant un ensemble de règles qui « évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace » (Grandmont, 1997, p.47). Le « jeu éducatif », de son côté, est celui qui stratégiquement sert à présenter des notions et des concepts d'une façon indirecte, et comme dans un processus d'évolution, le « jeu pédagogique » est celui qui est utile pour tester les compétences et le niveau de connaissances acquises.

A partir de cette brève catégorisation, on voit la dimension de la place prise par le jeu dans notre société. En effet, il s'agit bien d'un élément présent autant au quotidien

que dans les institutions, faisant également partie du temps de loisir et du temps d'apprentissage de façon formelles, non-formelle, informelle ou simplement autre, comme par exemple la visite des musées (public venu avec l'école, avec les centres de loisirs, ou avec la famille ou comme simple touriste).

Musées: Espaces de Loisir et D'apprentissage

Les musées sont des espaces privilégiés pour interpréter le patrimoine. Malgré la baisse de fréquentation, voire le désintérêt pour ces lieux, comme le montre l'étude sur les pratiques culturelles des français dirigée par Girel (2020), il se trouve qu'un renouvellement institutionnel est en train de se produire en France et ailleurs.

Les musées ont une longue histoire dans la société française grâce aux collections et aux collectionneurs. Néanmoins, c'est seulement à partir de la Révolution Française que la notion de patrimoine est apparue dans les débats français (LABOURDETTE, 2021).

À l'égard de l'importance sociale du musée, Grenier (2013) considère cinq valeurs qui lui sont intrinsèques: la valeur liée à la collection, (cœur de sa mission), la valeur de connexion, (lien entre collection et public dans l'espace et dans le temps), la valeur éducative, (environnement d'apprentissage), la valeur esthétique, (plaisir et intérêt procurés aux visiteurs), la valeur économique, (impact sur le développement de la ville par le tourisme).

En 2020 il y avait 1219 musées en France, (métropole et outre-mer), classés selon leur spécialité, leur statut juridique, et leur situation géographique (LABOURDETTE, 2021).

Depuis 2002, la loi du 4 janvier, a établi comme typologie muséale : les musées nationaux, les musées du ministère de la culture, la famille des musées-châteaux, les

musées thématiques, les musées monographiques, les musées d'arts décoratifs, les musées d'histoire et d'archéologie, les musées de la défense, les musées appartenant aux collectivités locales, les musées de fondations, les musées associatifs et les musées d'art et de civilisation (Jorf du 05 janvier 2002).

Tous ces musées ont la mission de: conserver, restaurer et enrichir leurs collections, rendre leurs collections accessibles au public le plus large, concevoir et mettre en œuvre des actions d'éducation et de diffusion visant à assurer l'égal accès de tous à la culture, et contribuer aux progrès de la connaissance et de la recherche, ainsi qu'à leur diffusion (Jorf du 05 janvier 2002).

Historiquement, les musées étaient considérés comme un espace austère. Un changement institutionnel, entraînant un changement de public, a été mis en place dans plusieurs musées de France et d'ailleurs, pour valider l'idée du musée comme un espace de diffusion du patrimoine, et en même temps un espace de loisir, dont l'un des objectifs majeurs, est d'instruire tout en amusant.

Le fait de plaire au public est présent même dans la description de l'appellation « Musée de France », selon laquelle: « est considéré comme musée, au sens de la présente loi, toute collection permanente composée de biens dont la conservation et la présentation revêtent un intérêt public et organisée en vue de la connaissance de l'éducation et du plaisir du public » (Jorf du 05 janvier 2002)

Récemment, lors d'une l'Assemblée générale extraordinaire à Prague, le Conseil International des Musées (Icom), a adopté une nouvelle définition des musées, dont certains éléments sont déjà cités dans la loi « Musée de France » et d'autres ajoutés, donnant un sens plus large au musée:

une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, accessible et inclusif, il encourage la diversité et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la

participation de diverses communautés. Ils offrent à leurs publics des expériences variées d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage de connaissances (CONSEIL INTERNATIONAL DES MUSÉES, 2022, s. p.).

Dès lors, le musée est devenu un espace où l'érudit ne prend plus toute la place, au contraire, il est convivial et le public peut se reconnaître, interagir, questionner, avec le désir de revenir.

Tout en aménageant leurs espaces, les musées procurent aux visiteurs de tout âge de nouvelles façons de vivre leur visite, ce qu'on appellerait, des nouvelles expériences de loisir, la participation aux plans sensoriel, cognitif, social et affectif (COHEN-AZRIA, 2002; POLI, 2020; TOBELEM, 2017; WINKIN, 2020; SANDRI, 2020; EIDELMAN, GOTTESDIENER, et LE MAREC, 2013).

Ces nouvelles expériences vécues aux musées sont appelées par Balloffet (2017) des « éduvertissements », c'est-à-dire une rencontre entre activités éducatives et de divertissantes. Romano (1998) évoque également le divertissement au musée comme une stratégie pour amener les publics à l'exposition pour ensuite développer son objet avec eux.

Cependant, d'après Brougère (2002) le jeu en soi n'est pas une activité ou une situation éducative, mais il peut promouvoir des expériences facteurs d'apprentissage qui peuvent avoir des effets éducatifs sur un sujet donné.

Dans ce contexte de légèreté, de plaisir et de convivialité, aspects bien valorisés par les professionnels de musées depuis les années soixante-dix, selon Sandri (2020), le jeu, au sens large du terme, devient une possibilité ludique d'apprendre et de comprendre les contenus des expositions.

C'est ce que démontrent les données du Patrimostat (MINISTÈRE DE LA CULTURE, 2021) dans lequel sont décrites comme principales motivations des

visiteurs des musées en France: « se cultiver, voir de belles choses, trouver de l'intérêt à la thématique d'un lieu ou d'une l'exposition temporaire ».

Les outils de médiation mis à disposition du public sont appréciés par 90 % des visiteurs pour la quantité des informations délivrées et par 89 % pour le niveau des explications fournies. Le niveau de la satisfaction à l'égard des apports culturels liés à la visite, représente 92 % des visiteurs de musées qui se disent satisfaits ou très satisfaits (MINISTÈRE DE LA CULTURE, 2021).

En ce qui concerne les bénéfices retirés de la visite, « la dimension conviviale » apparaît en tête, avant même « d'apprendre et découvrir des choses nouvelles ». Partager un bon moment est considéré le principal bénéfice d'une visite muséale (MINISTÈRE DE LA CULTURE, 2021).

D'après Santiago (2018), Marseille administre douze établissement muséaux municipaux qui abritent plus de 120.000 œuvres et des collections qui vont de l'archéologie méditerranéenne à l'histoire de l'art moderne, y compris les arts décoratifs, les arts africains, océaniens, amérindiens, ou encore la faïence, et la mode.

L'analyse de la programmation du Musée des Enfants Préau des Accoules et du Musée d'Histoire de Marseille, abritant un patrimoine au cœur historique de la ville montre des offres d'activités et de loisirs. Des outils et des stratégies de diffusion des aspects liés à l'histoire locale et aux significations de la diversité du patrimoine sont mis en place de façon ludique à travers le jeu.

Le Musée des Enfants Préau des Accoules (MEPA)

Le MEPA a été installé en 1991 par la municipalité de Marseille, au cœur du quartier du Panier, avec la mission de faire découvrir le patrimoine aux enfants à partir

de cinq ans, autour d'expositions et d'œuvres d'artistes marseillais (lieux et scènes de la vie quotidienne permettent de mieux connaître la ville et son histoire).

Ouvert du mardi au samedi de 9h à 18h, la visite est gratuite pour le public. Cependant les groupes scolaires, centres aérés et groupes du champ social, doivent faire une réservation avant la visite.

En ce qui concerne le profil du public et son ressenti de la visite, lors de la recherche bibliographique, des observations non-participatives au sein du MEPA, ainsi qu'en parlant avec la responsable de la médiation, il n'y a pas encore de résultats des enquêtes menées depuis 2022. Pourtant, on a constaté que le musée reçoit les jeunes marseillais en visite avec leurs écoles ou avec leurs familles autant que les jeunes touristes avec leurs familles.

Malgré l'absence de ressources numériques sur le site et sur place, on a pu observer pendant la visite commentée que plusieurs jeux sont mis en place comme support d'apprentissage et de divertissement, ce qui aide le déroulement de la médiation.

Ainsi, l'exposition « Marseille, la belle rebelle » ouverte du 16 novembre 2022 au 30 juin 2023, où le mythe fondateur et les caractéristiques de la ville portuaire méditerranéenne sont montrés aux enfants à partir d'œuvres mettant en valeur les aspects de la vie locale.

L'exposition débute en racontant la fondation de Marseille qui est née d'une histoire d'amour de Gyptis de la tribu des Ligures pour Protis, le marin grec. Selon la légende, tout a commencé quand des navigateurs d'une cité grecque Phocée en Ionie, actuelle ville d'Izmir en Turquie, sont venus pour faire du commerce. De cette colonisation naît Massalia en 600 av. J.-C environ (MUSÉE DES ENFANTS PRÉAU DES ACCOULES, 2023).

Les enfants peuvent ainsi connaître les habitudes des grecs à travers des objets issus des collections des musées de Marseille, telles que l'amphore, l'hydrie, le cratère, l'oenochéoé, le kilix, le skyphos, toutes ces vaisselles utilisées lors des banquets qui rassemblent les hommes citoyens grecs à cette époque-là.

L'amphore était un grand vase possédant deux anses pour le transport qui servait à la conservation des aliments liquides comme le vin, l'huile ou le miel. L'hydrie était un vase à trois anses, une de chaque côté permettant son transport, et une à l'arrière pour verser étant utilisée pour recueillir et transporter l'eau.

La cratère était un grand vase qui possédait deux anses. Il se plaçait au centre de la salle sur un trépied. L'eau, le vin, les épices et le miel étaient mélangés dedans. C'était la pièce maîtresse du banquet.

L'oenochéoé était un pichet à panse ovale assez allongé qui possédait une anse verticale et servait à puiser du vin dans le cratère et à le verser dans les coupes. Le kilix était une coupe à boire et le skyphos était un vase avec la forme d'un gobelet à deux anses ; large et profond, haut de 5 à 15 cm.

Pendant la visite il y a des activités ludiques sur place pour les enfants soit en visite guidée soit en groupe ou en famille.

1 - Œuvres d'art: tableau sous la forme de puzzle

Les enfants doivent assembler les pièces sans se tromper : cette activité est un défi pour regarder attentivement les détails du tableau : le village et le port des Goudes, d'Edmond Astruc, peintre et aviateur marseillais.

2 - Jeu « La grande ville »

L'idée est de construire une ville idéale en déplaçant chacun des immeubles en utilisant la poignée placée à la base de chacun des bâtiments. On peut ainsi réaliser différentes versions de grandes cités ou de quartiers. Les enfants peuvent aussi dessiner

des personnages de la ville dans les carrés de feuilles imprimées et après avoir découpé des images avec les languettes autour, ils peuvent placer leurs habitants dans certaines fenêtres des bâtiments et aussi dessiner la vue d'ensemble de leurs villes.

3 - Jeu « Noms des rues »

Dans le plan de la ville de Marseille, les enfants doivent fixer le nom correct de la rue, après avoir lu l'histoire du personnage à qui l'on fait référence.

4 - Jeu des métiers

Il s'agit de la caractérisation de six métiers (bouquetière, ramendeur, poissonnière, marchand d'oublis, cireur, décrotteur, blanchisseuse), exercés autrefois par des enfants et des adultes, autour du Vieux Port dans les années 1990. Les enfants peuvent découvrir d'anciens savoir-faire, en manipulant des costumes et accessoires représentatifs de l'époque.

En sortant de la visite les enfants emmènent avec eux un livre-jeux avec des descriptions des autres tableaux en exposition et des activités ludiques telles que découvrir les silhouettes mystères, rajouter des éléments sur le tableau de Félix Ziem, écrire le métier qui correspond à chaque dessin, trouver les détails qui se sont échappés du tableau de Maglione, reconnaître des personnes célèbres dans le tableau de David Dellepiane, créer son propre visage comme Louis Pons et à la fin du petit livret, jouer avec les mots, les phrases et ses différents sens.

On constate dans l'exposition « Marseille, la belle rebelle » un moyen de tisser un lien d'appartenance au patrimoine local à partir des stratégies ludiques qui font connaître le patrimoine aux gens qui visitent la ville et surtout à ceux qu'y habitent.

Le Musée d'Histoire de Marseille (MHM)

Plus ancien que le Musée des Enfants Préau des Accoules, le MHM a été fondé en 1983. Son parcours propose de découvrir la plus ancienne ville française, en retraçant 26 siècles d'histoire, grâce à une riche collection d'objets du quotidien, des pièces des beaux-arts et des vestiges archéologiques. Il a été renouvelé et rouvert en 2013, l'année où Marseille a été nommée capitale de la culture.

Ouverte du mardi au dimanche de 9h à 18h, l'Exposition permanente est gratuite à tout public. Cependant les groupes scolaires, centres aérés et groupes du champ social, doivent faire une réservation avant la visite. L'entrée pour visiter les expositions temporaires est gratuite le premier dimanche du mois.

À proximité du Vieux-Port, le Jardin des Vestiges, classé monument historique, abrite les vestiges archéologiques du Port antique, dont la découverte a eu lieu dans les années 1967, au cours de travaux pour la construction du centre commercial Centre Bourse. Parmi ces vestiges se trouvent des fortifications grecques, des enclos funéraires ainsi qu'une partie de l'ancien port.

Lors de la recherche bibliographique, on a trouvé des ressources numériques sur le site, tels des dossiers pédagogiques, des audios, ainsi que des vidéos qui expliquent de façon ludique les expositions permanentes et anciennes.

Lors des observations non-participatives au sein du MHM, on a constaté que l'exposition permanente, au-delà de la visite commentée, compte aussi sur les ressources de la technologie tels que des petites vidéos et des systèmes d'écoute mobile, avec une version gratuite spécialement conçue pour les adolescents, (français, anglais et italien) disponible sur place et sur le site du MHM, permettant avant même d'aller au musée, de commencer l'exploration et la découverte de l'histoire de Marseille.

En ce qui concerne le profil du public et son ressenti de la visite, malgré l'absence des résultats des études menées par le laboratoire Mesopolhis au sein d'Aix Marseille Université (MESOPOLHIS, 2023), sur le profil du public, on a constaté que parmi eux se trouvent des enfants et des adultes, des gens qui habitent à Marseille et des touristes, ainsi que des élèves depuis la maternelle jusqu'au lycée.

Afin de procurer à tous ces visiteurs des expériences interprétatives à propos du patrimoine, le MHM a mis en place plusieurs outils, comme des expositions, des conférences, des ateliers, des visites (soit chronologiques, soit thématiques, soit contées, soit animées ou libres), ou encore des circuits et des jeux.

Parmi les activités proposées on peut noter celles pour qui le jeu est un support de médiation de visite et de découverte de l'histoire et du patrimoine, à la fois ludique et pédagogique.

1 – Jeu du « Qui est-ce? »

Activité hors-murs, où en utilisant des œuvres du musée qui représentent ou font référence à des personnages marseillais qui ont contribué à faire l'histoire de la ville, le médiateur propose une version marseillaise du jeu Qui est-ce ? où les participants s'affrontent un contre un et doivent deviner à l'aide de questions ciblées quel personnage se cache derrière la carte mystère de leur adversaire (Musée d'Histoire de Marseille, 2023a).

2 – Le jeu de l'oie de la Révolution

Dans la partie de ce jeu de l'oie, le médiateur constitue quatre équipes qui avancent dans le jeu en répondant à des questions et en relevant des défis du parcours. Pendant ce déroulement, sont évoquées sous forme ludique, les grandes dates de la Révolution française et celles liées à la naissance de La Marseillaise. Le jeu est projeté

sur écran et le médiateur déplace les pions sur le tableau aimanté. Les participants restent à leur place (Musée d'Histoire de Marseille, 2022).

3 – Livre-jeu « La ville au fil du temps »

Avec l'aide d'un livre-jeu, les enfants doivent parcourir le musée et trouver les maquettes et les tableaux qui y sont reproduits, en repérant les éléments géographiques, urbains puis architecturaux. A la fin du parcours ils pourront remplir le récapitulatif et colorer le panorama du site du port antique en devinant quand, comment et pourquoi les bâtiments ont été construits (MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE, 2023b).

4 – Le jeu des petits Massaliotes

Accompagné d'un adulte, l'enfant doit d'abord observer de près les collections du musée, afin de découvrir un personnage mystère (MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE, 2023c).

5 – Livre-jeu : « Le site archéologique du Port Antique: chasse aux détails au Musée d'Histoire de Marseille »

Il s'agit d'un livre jeu avec des activités qui racontent les découvertes archéologiques, lors d'un chantier de construction du centre commercial, où aujourd'hui se situent également le MHM et le Centre bourse.

En faisant des activités proposées dans ce petit livre, les enfants découvrent le mythe fondateur de la ville appelée autrefois Massalia fondée en 600 av. J.-C. par des Grecs venus de Phocée puis devenue romaine après le siège des armées de Jules César où elle a été renommée Massilia (Musée d'Histoire de Marseille, 2023d).

On constate dans l'ensemble d'activités proposées des moyens qui favorisent la connaissance du patrimoine en utilisant le jeu comme ressource.

Conclusion

Il y a une place significative des jeux dans la programmation de ces deux musées, comme on vient de le voir, et si on considère que « la logique de la médiation est de favoriser la rencontre avec l'objet, en facilitant au maximum sa lecture, quel que soit l'acquis culturel du visiteur », on constate comme a écrit Faublée (1992, p.12) qu'au MHM et au MEPA les « objets sont là pour instaurer un dialogue et donner à chacun le moyen de « voyager », de créer « son monde ».

En effet, plus qu'un espace d'apprentissage, le jeu dans le contexte d'interprétation du patrimoine, devient aussi un espace d'appartenance et de promotion de la sociabilité entre les gens qui jouent. L'expérience de la découverte par le biais du jeu est ainsi issue de la médiation humaine ou numérique.

Au MEPA un petit espace permet des échanges plus qualitatifs entre les visiteurs des objets et les médiateurs : la réussite a été de déclencher une curiosité chez les jeunes avec un période de médiation suffisante pour conserver leur attention, suivie de la mise en place de jeux qui ne sont pas numériques, mais qui les rapprochent du patrimoine marseillais comme cela a été observé dans la dernière exposition.

Par contre, en suivant une visite, on a remarqué qu'il y a des limites imposées aux jeunes visiteurs qui peuvent enlever un peu le plaisir de la visite au MEPA, car il est interdit de toucher les œuvres, ce qui rend le musée encore un peu austère.

Au MHM, on a également appris que le jeu est plus présent par la médiation humaine que par médiation numérique. En revanche, un long parcours de visite peut parfois décourager les enfants, voire les adultes. Dans ce sens, Romano (1998) a constaté que concernant le temps de visite, 20 minutes de médiation suffisent largement aux enfants car au-delà leur attention devient faible. Cela est malheureusement un point faible dans la programmation de ce musée.

Il n'en demeure pas moins que, le vécu de la découverte par le divertissement un réel moment d'apprentissage malgré l'aspect « détente » de cette expérience.

Ainsi, si l'idée que le jeu, outil de médiation dans les musées peut être un moyen de faire connaître le patrimoine nous semble raisonnable, elle devra faire l'objet des nouvelles recherches plus approfondies pour la confirmer.

Considérant l'accès assuré par la gratuité, les propositions des activités hors-murs, la possibilité de médiation pour les groupes scolaires et d'autres groupes prioritaires, et les ressources disponibles en ligne dans les sites électroniques des deux musées analysés, on peut avancer déjà que les jeux ont certainement un rôle important dans la promotion des activités de loisir, à la fois amusants et éducatifs.

RÉFÉRENCES

BALLOFFET, P. Quand le jeu s'invite au musée. **Gestion**, v.2, n.42, 2017. Disponible en: <https://www.cairn.info/revue-gestion-2017-2-page-74.htm>

BELLEFLEUR, M. **Le loisir contemporain**. Essai de philosophie sociale. Presses de l'Université du Québec, 2002.

BERTRAND, R. **Le patrimoine de Marseille**. Une ville et ses monuments. Jeanne Laffitte, 2001.

BLANCHET, P. **Le parler de Marseille et de Provence**: dictionnaire du français régional. Bonneton, 2004.

BOURA, Olivie. **Marseille ou la mauvaise réputation**. Editeur Arlea, 2022.

BROUGÈRE, G. Jeu et loisir comme espaces d'apprentissages informels. **Éducation et sociétés**, v.2, n.10, 2002. Disponible en: <https://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2002-2-page-5.htm>

BROUGÈRE, G.; ULMANN, A. **Apprendre de la vie quotidienne**. Presses Universitaires de France, 2009.

BRUN, A. **Le français de Marseille**: étude de parler régional. Jeanne Laffite, 2003.

BRUN, A. **Le français parlé à Marseille et en Provence**. Éditions des Régionalismes, 2016.

CHOAY, F. **A alegoria do patrimônio**. Estação Liberdade, 2007.

COHEN-AZRIA, Cora. **Quand l'enfant devient visiteur**: une nouvelle approche du partenariat Ecole / Musée. Editeur L'Harmattan, 2002.

CONSEIL INTERNATIONAL DES MUSÉES (ICOMOS). (2022) **Définition du musée**. 2022. Disponible em: <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/#:~:text=%E2%80%9CUn%20mus%C3%A9e%20est%20une%20institution,la%20diversit%C3%A9%20et%20la%20durabilit%C3%A9>.

DUMAZEDIER, J. **Vers une civilisation du loisir**. Édition du Seuil, 1962.

DUMAZEDIER, J. **Révolution culturelle du temps libre**: 1969-1988. Méridiens-Klincksieck, 1988.

DUMEZ, H. **Méthodologie de la recherche qualitative**. Toutes les questions clés de la démarche. Vuibert, 2021.

EIDELMAN, J.; GOTTESDIENER, H. et LE MAREC, J. Visiter les musées: expérience, appropriation, participation. **Culture & Musée**, 2013. Disponible em: <http://journals.openedition.org/culturemusees/720>

FAUBLÉE, E. **En sortant de l'école...** musées et patrimoine. Hachette Éducation, 1992.

FÉDÉRATION NATIONALE DES FRANCAS. C'est mon patrimoine. 2022. Disponible em: <https://francas-aura.fr/nos-pratiques-educatives/cest-mon-patrimoine-2/>

GIRAUD-LABALTE, Claire; MORICE, Jean-René; Violier, Philippe. **Le patrimoine est-il fréquentable?** Accès, gestion, interprétation. Presses de l'Université d'Angers, 2009.

GIREL, S. Pratiques culturelles des Français: les temps changent. Cinquante ans de pratiques culturelles en France, **L'Observatoire**, v.1, n.57, 2020. Disponible em: <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2021-1-page-128.htm>

GRANDMONT, Nicole. **Pédagogie du jeu**. Jouer pour apprendre. Belgique, Bruxelles, De Boeck&Larcier s.a., 1997.

GRENIER, Catherine. **La fin des musées?** Éditions du Regard, 2013.

HUZINGA, J. **Homo Ludens**. Essai sur la fonction sociale du jeu. Gallimard, 1951 [1938].

INSEE. L'Institut National de la Statistique et des Etudes Economiques. **Indicateurs Marseille France**. Population. 2022. Disponible em: https://statistiques-locales.insee.fr/#c=report&chapter=compar&report=r01&selgeo1=com_courant.13055

JORF du 05 janvier 2002 p.305. **Texte n°1, Loi n°2002-5 du 4 Janvier 2002 relative aux musées de France**. Disponible em: <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2002/1/4/2002-5/jo/texte>.

LABOURDETTE, M. **Les musées de France**. Presse Universitaire de France/Humensis, 2021.

LAZZAROTTI, O. Lévy, J. Lussault, M. (dir.). Patrimoine. Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés. Belin, 2003.

LE ROBERT. Jeu. **Dictionnaire d'apprentissage de la langue française**, 2006.

MARSEILLE. **Plan des Monuments Historiques de Marseille**, 2018.

MESOPOLHIS. Centre méditerranéen de sociologie, de science politique et d'histoire. **Un Musée d'histoire au cœur d'un centre commercial**. 2023. Disponible em: <https://mesopolhis.fr/observatoire-sciences-et-societe-mesri-amu/>

MINISTÈRE DE LA CULTURE. **Patrimostat. Fréquentation des patrimoines**. Transfaire, 2021.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE et de (FRANCE). **Connaître le patrimoine de proximité : vademecum à l'intention des professeurs des écoles**. Paris : INHA : Institut national d'histoire de l'art, 2019.

MUSÉE DES ENFANTS PRÉAU DES ACCOULES. Marseille la belle re-belle. Exposition du 16 nov. 22 à 30 juin 23. 2023.

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. **Exposition la Marseillaise. Jeu de l'oie de la Révolution**. 2022. Disponible em: https://www.musee-histoire-marseille-voie-historique.fr/sites/default/files/livret_enseignants.pdf

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. **Jeu: qui est-ce?** 2023a. Disponible em: https://www.musee-histoire-marseille-voie-historique.fr/sites/default/files/resources/file/5._offre_peda_hors_les_murs_2022-23.pdf

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. **La ville au fil du temps**. Découverte de l'architecture marseillaise. 2023b. Disponible em: https://www.musee-histoire-marseille-voie-historique.fr/sites/default/files/resources/file/la_ville_au_fil_du_temps_2.pdf

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. **Le jeu des petits Massaliotes**. 2023c. Disponible em: https://www.musee-histoire-marseille-voie-historique.fr/sites/default/files/resources/file/le_jeu_des_petits_massaliotes.pdf

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE. **Le site archéologique du port antique**. Chasse aux détails au musée d'histoire de Marseille. 2023d. Disponible em: <https://musees.marseille.fr/sites/default/files/2021-09/livret-site-port-antique.pdf>

POLI, M. (dir). **Chercheurs à l'écoute**. Méthodes qualitatives pour saisir les effets d'une expérience culturelle. Presses universitaires du Québec, 2020.

PRONOVOST, G. **Loisir et société**. Presses Université du Québec, 2017.

ROMANO, S. Entre musées et enfants de 4 à 6 ans une action utile ou non? **La lettre de l'OCIM**, v.60, 1998.

SANDRI, E. **Les imaginaires numériques au musée?** Débats sur les injonctions à l'innovation. MkF éditions, 2020.

SANTIAGO J. Les musées de Marseille. Opérateurs culturels locaux de proximité et partenariats, **Ligeia**, v.1, p.161-164, 2018. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2018-1-page-180.htm>

TILDEN, F. **Interpreting Our Heritage**. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1977.

TOBELEM, J. Entre loisir et divertissement. *In*: TOBELEM J. (dir.). **La gestion des institutions culturelles**. Musées, patrimoine, centres d'art. 2017. p.273-277. Armand Colin.

WINKIN, Y. **Ré-inventer les musées?** suivi d'un dialogue avec Milad DOUEIHI sur le musée numérique. MkF éditions, 2020.

Endereço da Autora:

Raquel Ribeiro de Souza Silva
Endereço Eletrônico: raquel.ribeiro@ifsp.edu.br