

Le Louvre à jouer

Jouer pour s'approprier le musée, ses codes et ses collections

Par Françoise Feger et Cathy Losson, du Service Démocratisation culturelle et action territoriale, au Musée du Louvre.

Mai 2018

En guise d'introduction

De nombreux établissements culturels patrimoniaux se lancent depuis plusieurs années dans la conception d'outils d'aide à la visite ou d'offres de médiation qui intègrent des modalités ludiques. Ainsi est apparu dans les musées un grand nombre de propositions qualifiées de « jeux », notamment à destination des enfants : parcours-jeu, visite-jeu, atelier ludique...

Et pourtant, nous-mêmes, professionnels de la médiation, nous avouons le constat de l'existence d'une forme de résistance au jeu au sein de nos établissements. Le jeu « ne fait pas sérieux », y compris, ou peut-être surtout, quand l'offre s'adresse aux jeunes publics. Lorsque nous utilisons le jeu, c'est souvent sous forme de ruse éducative. On parle de jeu alors qu'il s'agit d'activités marquées par des intentions de transmission de contenu très formalisées. L'objectif de transmission de savoir se dissimule sous les atours du jeu, sans jamais se déprendre de son intention éducative de contenu et d'apprentissage. Et nous devons commencer par reconnaître que certains de nos livrets-jeux ou ateliers n'ont en réalité de ludiques que le nom.

Le monde du musée serait-il étanche à celui du jeu ? Musée et jeu sont-ils destinés à sous-estimer leurs possibilités de croisement, voire à s'ignorer ?

Le jeu est une activité fondamentale de la construction de l'enfant : c'est en jouant que l'enfant comprend, s'approprie, rejoue le monde qui l'entoure. Il perdure sous diverses formes chez les adultes : jeux de société, jeux vidéo et jeux sportifs se pratiquent tout au long de la vie.

Il existe une connexion entre jeu et création artistique. Qu'est-ce que créer sinon jouer avec des formes, des supports, des médiums ? L'artiste est aussi cette figure connectée au monde de l'enfance : il imagine, se projette, se représente, essaye, cherche et recommence. Des courants artistiques comme Fluxus ou certaines œuvres contemporaines illustrent directement cette parenté ¹. Le jeu ne constitue-t-il pas une modalité qui permet de réinventer la relation à l'œuvre, voire à l'institution muséale ?

C'est par désir, par intuition, pour enrichir nos pratiques professionnelles, que nous avons fait ce pari au Musée du Louvre il y a trois ans. Le jeu nous paraissait porteur d'une promesse permettant de sortir de nos habitudes, pour créer un autre type de médiation.

¹ Le festival Art en jeu au Musée Georges Pompidou (2015) peut être cité à titre d'exemple.

Parce qu'en tant que professionnelles de musée, nous ne nous reconnaissons aucune compétence dans le domaine du jeu, nous avons contacté ludothécaires, ludologues, joueurs et professionnels de l'animation et des sciences de l'éducation. Il s'est agi dans un premier temps de qualifier les usages souvent empiriques que nous faisons du jeu jusqu'alors. Cela nous a permis d'acquérir un premier niveau de concepts, en lien avec ce que l'on peut nommer la grammaire du jeu.

Nous avons constaté que les enfants accueillis en centres de loisirs préféraient a priori tous s'inscrire à une activité sportive, plutôt que de venir assister à une visite ou à une animation au musée du Louvre. Et cette préférence était partagée par quasiment tous leurs animateurs. C'est à partir de ce postulat que nous avons considéré la transformation de nos offres.

Un premier projet a été des journées thématiques intégrant des visites théâtralisées et des temps de jeu dans une ludothèque éphémère. Nous avons poursuivi les deux saisons suivantes avec une animation ludique itinérante, hors de nos murs : le *Louvre à jouer*, à la fois jeu de construction et jeu de rôle. Ce module s'est pérennisé.

Nous débutons par une rapide cartographie des offres ludiques présentes dans les musées. Et avant de rapporter l'aventure qui nous a mobilisée, nous rappelons les grandes caractéristiques de ce qui fonde la pratique de jouer selon le sociologue Gilles Brougère.

L'offre ludique dans les musées

Dresser un panorama des différentes formes de jeu au musée n'est pas chose aisée, du fait notamment des différentes acceptions du terme par les professionnels.

Pour tenter de dresser un tableau le plus complet possible, nous nous basons ici sur le système ESAR, mis au point en 1980. Etant un des systèmes de référence pour la classification des activités ludiques, il classe les jeux en 4 grandes catégories : les jeux d'Exercice, les jeux Symboliques, les jeux d'Assemblage, les jeux de Règles. A l'intérieur de ces catégories, le COL (Classements des Objets Ludiques) regroupe les objets selon des procédés ludiques spécifiques. Par exemple pour les jeux de Règles, il distingue jeux d'association, de parcours, d'expression, de combinaison, d'adresse et de sport, de réflexion et de stratégie, de hasard, de questions-réponses. A cette grille d'analyse, nous ajoutons deux autres critères spécifiques aux musées : la présence ou non d'un médiateur, et le lieu où se déroule l'activité ludique (à savoir les espaces muséaux, les lieux dédiés au sein du musée, hors du musée). Sans prétendre à l'exhaustivité et conscientes que d'autres classements pourraient être aussi pertinents, nous cartographions les activités ludiques les plus communes du musée selon cette triple entrée, en nous appuyant à chaque fois sur un exemple.

Dans les espaces muséaux et sans médiation humaine, nous remarquons la présence exponentielle de jeux d'exercice qui, via l'usage d'objets sensoriels, génèrent des effets immédiats sur le visiteur : tablettes numériques incluant réalité augmentée ou environnements immersifs. *Flying like a*

pterosaur à l'American Museum of Natural History de New York constitue un bel exemple de ce type de pratique².

Toujours au sein des espaces muséaux, mais cette fois en présence d'un médiateur, on peut évoquer les jeux Symboliques. Leur finalité est de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des scènes selon l'imagination de chacun, en s'inspirant de sa connaissance et de sa compréhension du réel. Pour ce faire, le visiteur a à sa disposition des jouets de rôle utilisés pour imiter de façon plus ou moins vraisemblable des personnes ou des événements. Ces objets sont proportionnels à la taille du joueur, ce qui place ce dernier en situation d'acteur. Le Worcester Art Museum (USA) possède par exemple une importante collection d'armes et d'armures. Il invite les visiteurs à se revêtir de déguisements, répliques de heaumes, gantelets tout à côté des originaux. Des joutes et combats sont en outre mis en scène, avec de nombreuses citations à l'univers « Star Wars ».



Hands on activities © Worcester Art Museum 2015

Enfin, les jeux de Règles prospèrent au sein des espaces muséaux, avec ou sans médiation humaine. Ils comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs. Et les déclinaisons sont nombreuses : jeux d'association, jeux de parcours, jeux d'expression, jeux de questions-réponses... L'exemple du sacro-saint livret-jeu s'impose ici. Il combine bien souvent plusieurs des propositions ludiques pré-citées.

Certains musées se sont également dotés d'espaces dédiés au jeu, dans lesquels on va retrouver, outre les jeux déjà évoqués, des jeux d'Assemblage, à l'instar des jeux de fabrication et des jeux de construction proposés par le musée d'art moderne Louisiana au Danemark. Ce dernier comprend un espace ludique en libre accès dédié aux familles, qui peuvent par exemple construire un portrait en Lego en s'inspirant d'une sculpture de Baselitz présente dans les collections. Les jeux d'expérimentation sont eux l'apanage des musées scientifiques avec à la clé, la découverte et la compréhension de phénomènes chimiques ou physiques.

Il arrive également que le musée soit joué par ses visiteurs, sans qu'ils y soient invités et/ou en dehors de toute structure ludique constituée. Dès l'été 2016, les musées ont été arpentés par de nouveaux types de visiteurs qui venaient chasser les Pokémon au sein de leurs collections. Le jeu des visiteurs échappe parfois donc aux musées eux-mêmes.

Enfin, pour prolonger ou préparer la visite, certains musées vont proposer d'exporter le jeu hors du musée, en piochant dans tout ou partie des registres précités. Nous pouvons citer ici les jeux de plateau « C'est l'expo du siècle ! » du musée de Nantes ou encore le jeu « A(musée)z-vous au musée d'Orsay » du musée d'Orsay. Nous développerons bien sûr longuement notre propre expérience autour du jeu symbolique avec le *Louvre à jouer*.

² Le participant pilote un ptérodactyle projeté sur un écran géant, face à lui, par le bon ajustement de la position de ses bras.

Qu'appelle-t-on-jouer ?

Gilles Brougère a dressé la liste des cinq critères, ou cinq outils, servant à reconnaître ce que l'on nomme jeu. Il ne s'agit pas ici selon lui de définir le jeu, mais de proposer une grille d'analyse des activités.

Le premier critère est ce qu'il identifie comme étant le « second degré » - autrement dit, « non littéralité ». Bien que pris dans le réel, les joueurs évoluent dans une réalité fictionnelle. Et des enfants qui par exemple jouent à la guerre, ne sont pas réellement en train de se battre. Ils collaborent ensemble à la représentation d'une bataille (ce qui n'empêche pas la violence dans les affrontements, jusqu'à une limite tacite).

Le second critère est la « décision » : décision de jouer mais surtout décision de continuer à jouer. En somme, obliger ou contraindre détruiraient le jeu (ce qui interroge sur son utilisation en contexte scolaire, ou sur tout public dit captif).

De ces deux premiers critères découlent selon Gilles Brougère les trois suivants :

- le mécanisme de décision à travers l'application de règles (implicites ou explicites qui permettent au jeu de fonctionner grâce au partage d'un même système de décision)
- la frivolité, soit l'absence ou minimisation de conséquences sur la réalité
- enfin l'incertitude (quant à l'issue du jeu) : on ne sait jamais à l'avance comment le jeu va se dérouler et s'achever.

Parallèlement à ces cinq critères, les ludothécaires et autres professionnels de l'enfance ou de l'animation nous ont familiarisés avec l'expression « libre jeu » ou « jeu libre ». Leitmotiv dans le vocabulaire de ces professionnels, il montre l'importance de la libre adhésion et de la radicale liberté à l'œuvre dans l'activité de jouer. Sans quoi jouer n'est plus jouer. Dans les premiers échanges, ce concept nous est apparu consensuel. Dans les faits et les modalités de mise en œuvre, le « libre jeu » est en réalité devenu un point de discussion.

Libre jeu au musée du Louvre ?

En 2015,³ le Musée du Louvre a développé le projet « Viens jouer au Louvre ! »⁴.

Le public était constitué principalement d'enfants de centres de loisirs âgés de 6 à 12 ans. La journée était entièrement scénarisée et thématisée autour du palais royal du Louvre et de ses chefs-d'œuvres. Concrètement, elle se déroulait en trois temps : une balade contée dans les salles guidée par des intervenants du musée, un temps de jeu libre dans une ludothèque et un goûter royal scénarisé en banquet pour clôturer la journée.

³ Réponse à l'appel à projet des *Portes du temps*, opération interministérielle Politique de la ville et Ministère de la culture et de la communication, renommée *C'est mon patrimoine* en 2017. Elle vise à rendre accessibles des lieux de patrimoine à des enfants de quartiers prioritaires sur le temps des vacances scolaires.

⁴ Projet porté par le service Démocratisation Culturelle et Action Territoriale de la Direction des Relations Extérieures, et pour les visites du Service des Ateliers Pédagogiques et Visites Conférences



Visite théâtralisée © Musée du Louvre 2015 Antoine Mongodin



Vue de la ludothèque © Musée du Louvre 2015 Antoine Mongodin

L'idée au cœur du projet partait d'un constat simple : trop souvent les enfants associent le musée à l'école. Dans un contexte de vacances estivales, la proposition d'activités au musée est de fait peu attractive. Le défi pour nous était de taille : comment le musée du Louvre pouvait-il en plein cœur du mois d'août, faire concurrence à une sortie à la piscine ou à une activité en parc de loisirs ?

Nous avons souhaité partir des usages de nos publics, à savoir les enfants sur le temps périscolaires, en s'associant avec les personnes qui les connaissent le mieux. Des contacts ont été pris avec le Département de Seine-Saint-Denis qui promeut depuis plus de 10 ans la culture du jeu sur son territoire. L'association « A l'Adresse du Jeu », dont la ludothèque accueille enfants et familles depuis de nombreuses années à Montreuil, s'est jointe à notre duo. Ces partenaires ont été regroupés au sein d'un comité de pilotage. Un comité consultatif constitué de responsables de Services Enfance, de directeurs de centres de loisirs et d'animateurs a permis *in fine* de valider le projet avant son lancement. Ces rencontres étaient riches : chacun, nous venions empreints de notre culture professionnelle et de nos partis pris.

Ainsi, les ludothécaires évoquaient sans cesse le libre jeu. Dans ce nouveau paradigme, il ne s'agissait plus pour nous, médiateurs de musée, de produire un discours et d'anticiper un scénario. Il nous fallait renoncer à la production explicite de discours, pour mettre en place par des objets mis en scène dans un territoire défini, les conditions d'une mise en jeu décidée librement par les enfants. Il nous fallait renoncer à maîtriser comment les enfants joueraient, et à quoi ; avec le danger qu'ils joueraient peut-être à autre chose qu'au musée !

Catherine Watine⁵ et son équipe nous décrivaient les enjeux de cette ludothèque éphémère comme un espace qui permettrait aux enfants de rejouer des expériences et de s'approprier l'univers du musée et de ses oeuvres. L'espace de jeu devait permettre à l'enfant d'être autonome et de se créer son propre scénario. Il regroupait à la fois des jeux de « faire semblant » (déguisements, dinette royale...), des jeux d'assemblage (Kapla, constructions, châteaux Playmobil, figurines...) et des jeux à règles.

Bien que confiantes, nous ne parvenions pas à nous projeter dans cet espace annoncé. Pour nous, un discours, voire un scénario, continuaient de manquer. Et nous faisons part de nos inquiétudes à nos collègues ludothécaires... Si les enfants n'ont pas besoin de nous pour jouer, quid de notre place de médiateurs ? Autrement dit, le libre jeu est-il compatible avec le musée, le rôle de celui-ci et sa

⁵ Catherine Watine, directrice de la ludothèque 1, 2, 3... *Soleil* et présidente de l'association *A l'adresse du jeu*

fonction de transmission et d'éducation ? Une ludothèque est-elle justifiée dans l'enceinte même du musée ? Ne participe-t-elle pas à ce que d'aucuns appellent la « disneylandisation de la culture », soit un dévoiement du musée et de ses collections même ?

Nos exigences quant au respect de l'image du Louvre provoquaient nombre de débats : oui il était bien dans notre intention que les enfants s'amuse, mais pas n'importe comment, ni avec n'importe quoi. Nous avons ainsi demandé le retrait d'objets (tels que peluches, poussettes, certains déguisements...) qui ne nous paraissaient pas citer précisément l'univers du musée et de ses oeuvres. De même, le graphisme porté par certains mobiliers ne correspondait pas, à notre avis, à l'image du Louvre. Les couleurs vives, le graphisme enfantin présent en ludothèque mais inhabituel au musée nous paraissaient déplacés dans un atelier du Louvre. Et nous aurions préféré remplacer certaines illustrations ou décors par des affiches d'exposition du musée...

Le débat consistait en une suite de négociations, afin de placer le curseur de façon acceptable entre, d'une part, un espace qui soit suffisamment jouable pour des enfants et, d'autre part, un lieu qui conserve intacte l'identité du Louvre et respecte ses missions.

Les tensions traversées lors de la phase de conception se sont dissipées dès le premier groupe accueilli. C'est devant le joyeux engagement des enfants que nous avons mesuré l'efficacité de la modalité ludique, tant dans la ludothèque que pour les visites contées ou le goûter-banquet. La journée séduisait, enchantait et modifiait l'image austère du musée.

En tant que lieu dédié au jeu, hors des collections, la ludothèque permettait de s'affranchir d'un grand nombre d'interdits ou de restrictions (ne pas toucher, ne pas courir, ne pas chahuter...). Les enfants pouvaient y manipuler des objets, revêtir des vêtements, incarner des rôles ou des personnages vus lors de la visite. Placés dans un univers d'objets et d'images qui citaient le musée et ses œuvres, des histoires de trésors naissaient dans le palais du Louvre. Les manifestations physiques comme les joutes entre chevaliers étaient invitées par la présence d'armes factices et de boucliers. Des combats de chevaliers ou de princesses tirés des collections prenaient vie. Cet imaginaire révélé était en grande cohérence avec les collections du musée que nous avons choisi de citer.

Nous étions étonnées de l'excellence des enfants en matière de vocabulaire. Le vouvoiement se mettait spontanément en place. Ils maîtrisaient des mots que nous aurions imaginé devoir leur apprendre (le vocabulaire des Regalia par exemple).

En fin de journée, nombre d'entre eux déclaraient : « Je ne savais pas qu'on pouvait jouer dans un musée ! ». Et de nombreux enfants se réinscrivaient d'eux-mêmes auprès de leurs animateurs, à la journée « *Viens jouer au Louvre* ». ⁶

Le Louvre à jouer : jouer à travailler au musée

Nous avons décidé en 2016 de poursuivre l'aventure ludique en créant *le Louvre à jouer*⁷, un module itinérant, en préparation à la visite. D'un point de vue méthodologique, et comme en 2015, le

⁶ Du 27 juillet au 29 août 2015, 670 enfants et adultes ont été accueillis soit 45 groupes de 12 villes participantes : Montreuil, Montfermeil, Saint-Ouen, Rosny-sous-Bois, Bondy, Pantin, Pierrefitte, Bagnolet, Palaiseau.

⁷ Toujours en réponse à l'appel à projet des *Portes du temps*.

principe de co-construction a été reconduit⁸. Un acteur indispensable à la création du *Louvre à jouer* a été Alexis Patras. A la fois designer et scénographe, il a dessiné l'objet et a été responsable de sa fabrication.

Nous bénéficions de l'expérience de la saison précédente. Nous étions pleinement convaincues de la légitimité du jeu au musée pour en avoir vérifié l'efficacité auprès des enfants. Mais le choix d'une implantation hors des murs du Louvre nous offrait des possibilités et des contraintes nouvelles, à commencer par l'absence des œuvres et du palais.

Pendant plusieurs mois, Alexis Patras, aux côtés du comité de pilotage, nous a accompagnées dans la définition précise de la forme que devait prendre chaque objet du dispositif. Puis il a fallu choisir le maître du jeu, à la fois médiateur culturel, familier du musée et de ses œuvres, mais également capable d'interpréter un rôle avec conviction et de générer une dynamique de jeu avec des enfants⁹.

Le Louvre à jouer se déroule sur la base d'un scénario précis que nous avons écrit : les enfants entrent dans une pièce qui semble désertée, où sont seules installées une dizaine de caisses en bois de dimensions variables, porteuses du logo du Louvre et de mentions « Haut », « Bas », « Fragile »...¹⁰ Une personne surgit dans la précipitation. Elle se présente comme directrice du musée du Louvre. Elle doit monter une exposition. Elle s'étonne de l'absence de son équipe et exprime son inquiétude devant une tâche qu'elle ne peut conduire seule. Face à quoi, les enfants proposent spontanément et collectivement leur aide.

Après un semblant d'entretien (qui vise à énoncer collectivement les missions d'un musée par un jeu de questions-réponses), la directrice embauche officiellement chaque enfant, contrat matérialisé par une poignée de main. Démarre alors l'étape de construction de l'exposition : pose des sols, des murs, accrochage des peintures et installation des sculptures.

Les œuvres, qui sont bien évidemment des reproductions, sont conservées dans de vraies boîtes de transport d'œuvres. Il est exigé qu'elles soient manipulées avec des gants, de manière à mimer le soin nécessaire à la manipulation d'originaux.

Durant tout le jeu, la directrice du musée s'adresse non à des enfants mais aux membres de ses équipes. Elle les vouvoie, les nomme « Mes chers collaborateurs », sans jamais sortir de ce champ lexical professionnel.



Vue d'ensemble du *Louvre à jouer* après montage de l'exposition par les enfants © Musée du Louvre 2017 Olivier Quadah

⁸ Un comité de pilotage mobilisant le département de la Seine-Saint-Denis, les villes de Neuilly-sur-Marne, Pierrefitte, Villetaneuse et Montreuil, auxquels s'ajoutait l'association *A l'adresse du jeu* de Montreuil ; la ludothèque de Neuilly-sur-Marne et le centre social Clara Zetkin de Pierrefitte.

⁹ A ce jour, trois maîtres du jeu ont principalement animé les séances du Louvre à jouer : Justine Goyon et Anais Guédon en 2016 ; Coline Perrauden en 2017 et 2018.

¹⁰ Dans l'idéal, les enfants ignorent absolument à quel type d'activité ils vont participer.

Une fois le musée construit, les enfants sont invités à endosser le rôle des touristes, visiteurs, agents d'accueil et de billetterie, équipes de sécurité, pompiers, conservateurs, copistes, étudiants en art, etc. La directrice distribue des accessoires avec la fiche métier correspondante. Suit un temps de 45 minutes entre jeu libre, jeu de rôle et jeu dramatique, introduit par cette unique consigne : « Dans ce musée, vous pouvez faire tout ce que vous souhaitez. ». A partir de cet instant, la directrice se tient à l'écart et laisse ses collaborateurs travailler.



Vue du Louvre à jouer © Musée du Louvre 2017 Olivier Ouadah

Après un temps d'appropriation, les enfants développent pleinement leur rôle. Les visiteurs achètent leurs billets, photographient, bénéficient de visites guidées. La surveillance installe un périmètre de sécurité autour du restaurateur en activité, etc.

Ce qui frappe tous les observateurs, c'est que les enfants connaissent un très grand nombre de choses (appries à l'école, par la télévision, dans les livres). Et c'est sur les œuvres d'abord que leurs compétences s'expriment. Sur la *Joconde* :

« Vous voyez que l'artiste a d'abord peint le paysage. Puis il a rajouté le personnage ensuite. On m'a dit que la Joconde était la femme de Léonard de Vinci.

- On a mis *François 1er* et la *Joconde* ensemble parce qu'ils se ressemblent... Parce qu'ils sont amoureux... Parce qu'ils sont dans la même position... parce qu'ils nous regardent tous les deux. »

Des œuvres plus confidentielles font l'objet d'interprétations sensibles qui prouvent la qualité du regard porté sur elles. Au sujet du *Saint Jérôme au désert* de Patinir :

« C'est un homme qui est seul car il a été rejeté de son village, par les autres. Face à la nature, il se sent petit. Face au cosmos on se sent tout petit. »

Au sujet du *Démocrite* de Rubens : « Avant il était triste. Et il s'est rendu compte qu'il pouvait être heureux. Alors il a décidé de tout le temps sourire. Le rire, c'est un médicament. Qu'est-ce qui est important dans la vie ? C'est de vivre, de profiter de la vie. Si il rigole, c'est pour nous souhaiter bonne chance. »

Mais *le Louvre à jouer* n'est pas uniquement dédié à la contemplation des œuvres. C'est aussi un jeu d'action où surgissent vols, arrestations, malaises, départs d'incendies, risques d'attentats... Il offre un terrain où déployer les désirs, les fantasmes, les peurs avec un souci aigu du détail. Nous restituons le monologue d'un pompier réanimant un visiteur évanoui : « Madame, votre nom... Madame, ne vous endormez pas, regardez-moi... Vous allez répondre à mes questions. Vous suivez un traitement actuellement ? Nous sommes en quelle année ? (...) Non je ne suis pas tranquille de

vous laisser partir. Je vais demander aux collègues de vous conduire pour des examens approfondis à l'hôpital. »

Et quand l'ambiance devient trop électrique, on entend souvent les enfants s'interpeller entre eux : « Mais vous ne voyez pas qu'on travaille ! On n'est pas là pour jouer ici, quand même ! »

Lors de ces séances toujours très vives et animées, nous n'avons relevé aucun accident, ni aucun objet cassé. Le jeu se régule en présence de la directrice du musée du Louvre qui reste maître du jeu. Bien que discrète, elle garantit par son autorité les modalités du jeu.

Il est arrivé que certains enfants souhaitent sortir du jeu. Le coin bibliothèque ou l'activité copiste sont un territoire de repli proposé. Mais pour la quasi-totalité des enfants, l'engagement est à la mesure de la responsabilité qui leur est confiée : faire vivre le Musée du Louvre, jusqu'à ce que cela s'apparente pour eux à une radicale prise de pouvoir sur les lieux, voire sur les adultes. Il est fréquent que les enfants, en tant qu'agents du musée, procèdent à l'arrestation de leurs animateurs car ceux-ci ne se sont pas acquittés du droit d'entrée par exemple. Il est même arrivé que la directrice du musée soit suspectée par son équipe de détournement de fonds de la billetterie. L'appropriation du lieu par les enfants est totale. Ils se sentent chez eux, autorisés et légitimes.

Comme avec tous les jeux, les enfants aiment rejouer au *Louvre à jouer*. Certains sont revenus jusqu'à quatre ou cinq fois, connaissant par cœur le scénario, répondant aux questions avant qu'elles ne soient formulées. Une vraie complicité s'établit entre eux et le maître du jeu. À l'arrivée de la directrice, ils miment pareillement la surprise et se plient à l'entretien d'embauche.

On observe l'utilité de ce retour qui permet à des enfants plus timides ou peut-être plus éloignés de la proposition, de s'autoriser une véritable progression dans leur ouverture aux métiers. Le garçon qui avait débuté organisateur de concerts de rap dans le musée finit la semaine en étudiant en art. La petite fille qui époussetait les œuvres, finit par demander l'équipement du pompier. Par ses possibles, le jeu émancipe et ouvre à des horizons qui n'étaient pas identifiés. Un rôle important de la directrice est de veiller ici à ce que les enfants n'entretiennent pas eux-mêmes des clichés dans le choix de leurs métiers. Et il a fallu batailler parfois pour que les fonctions d'autorité ne soient pas systématiquement occupées par des garçons volontaires, à côté de filles plus effacées.

Nous observons chez certains enfants, souvent en fonction de leur âge, le besoin d'énoncer voire de dénoncer le jeu. Certains reviennent en fin de séance pour interroger la médiatrice : « Vous êtes vraiment la directrice du musée du Louvre ? », « Est-ce que c'était la vraie Joconde ? »

Nous avons pris l'habitude de retourner la question à l'enfant, certaines qu'il saurait formuler de lui-même ce qui est nécessaire à son entendement. Un petit garçon a expliqué un jour : « Ce n'est pas la vraie Joconde. Car puisque vous êtes la vraie directrice du musée du Louvre, vous n'avez pas autorisé ce tableau si précieux à sortir de votre musée. »

Lorsque ces enfants viennent au « vrai » musée du Louvre, on observe chez eux une confiance et une audace. Car ils ont déjà travaillé pour le Louvre. Ils connaissent personnellement la directrice. Et cela permet qu'ils se sentent en terrain connu et exercent leur sens critique. Certains commentent la scénographie du musée, faisant remarquer qu'ils n'auraient pas fait le choix de telle œuvre sur telle couleur de cimaise. D'autres remettent en question l'encadrement des peintures. Un petit garçon franchissant les contrôles du bagage X nous interpella un jour : « Vous voyez le monsieur là-bas... Ici, il fait le même métier que moi. » Le petit garçon avait interprété un agent de sécurité dans *le Louvre à jouer*. Au Louvre parisien, il était en quelque sorte accueilli par un collègue.

1 700 enfants ont joué au *Louvre à jouer* en 2016 et 2017 en Seine-Saint-Denis. Le module poursuit son itinérance en 2018 en Seine-et-Marne.

Pour conclure

Cette expérience, comme d'autres, témoigne d'une volonté, de plus en plus conscientisée, de rompre avec l'instrumentalisation du jeu à des fins uniques d'acquisition de connaissances. Ce désir est partagé par un nombre croissant de professionnels de musée. Il est le reflet d'une évolution des métiers de la médiation muséale. Il témoigne d'une envie de se démarquer de pratiques pédagogiques héritées notamment de l'Education Nationale (pourvoyeur historique de ressources humaines pour les services éducatifs des musées).

Afin de rompre avec le traditionnel livret-jeu de musée et plus généralement, de réinterroger nos dispositifs de médiation « ludiques », une nouvelle grille de lecture peut être utile : celle du « *game* » et du « *play* ». La question que nous posons est la suivante : produisons-nous uniquement des *games*, c'est-à-dire des dispositifs d'objets ou des systèmes de règles ? Ou sommes-nous en capacité de générer chez nos visiteurs du *play*, c'est-à-dire de l'action ludique ?

En introduisant de manière empirique dans nos dispositifs de médiation les notions de plaisir et de gratuité du jeu, nous avons permis à nos publics d'adopter une conduite radicalement ludique. Cela n'aurait pas été possible sans l'apport et l'expertise de véritables professionnels du jeu. Et cette nouvelle posture n'induit pas le renoncement à notre mission de transmission des collections. Elle renforce au contraire l'efficacité de l'appropriation muséale.

Avec *le Louvre à jouer*, nous sommes en capacité d'offrir une structure de médiation ludique qui, tout en introduisant les codes, les métiers et les missions du musée auprès des enfants, se prête au jeu comme en témoignent les attitudes que nous avons observées chez eux lors des multiples déploiements du dispositif. Et si « le jeu, le jouet peuvent être définis de façon générale comme étant ce qui se prête au jeu [...], le jeu n'est que dans l'attitude de l'acteur à l'égard de son acte. »¹¹

En somme, le musée ludique ne se décrète pas : il invite et naît de la rencontre entre une proposition adaptée et des publics acteurs, tout à la fois visiteurs et joueurs.

¹¹ Henriot, Jacques, « L'attitude ludique », in *Le Jeu*, p. 73, Edition Presse Universitaire de France, 1969