

# TRANSMETTRE PAR LE JEU.

## ÉTUDE DE CAS : SENSIBILISATION ET VALORISATION DU PATRIMOINE À ATHÈNES.

Léna Dos

VA APU - Promotion 64

Maître de TFE : Michel Depeyre

### Introduction

La ville d'Athènes est un cas de figure unique : ville antique devenue capitale de la Grèce, sa construction fait d'elle une mosaïque de patrimoines, témoins de son histoire.

Des fractures au sein du patrimoine et au sein des activités ludiques étudiées se font remarquer. En effet, le patrimoine valorisé à Athènes représente avant tout les vestiges archéologiques alors que d'innombrables chapelles, églises et bâtiments datant des périodes byzantines et ottomanes ornent la ville. L'archéologie fait partie intégrante de la capitale et du pays mais crée une division entre fierté nationale et contrainte pour les Grecs. Autre fracture, le tourisme. Les politiques mises en place pour l'économie du tourisme s'opposent à la préservation de l'âme d'Athènes et de son patrimoine. Les professionnels du patrimoine, guides, conservateurs, activistes et amateurs se déchirent au sujet des priorités à instaurer pour protéger la richesse culturelle et patrimoniale athénienne. C'est autour de toutes ces différences, qui s'opposent, que s'articulent les activités ludiques pour la valorisation du patrimoine.

La problématique qui a guidée ce travail est la suivante :

**Dans quelle mesure le jeu est-il un instrument pacificateur dans le cadre de la valorisation du patrimoine en Grèce et en particulier à Athènes ?**

La méthodologie déployée repose sur des recherches bibliographiques, des observations et des entretiens conduits auprès d'acteurs du patrimoine.



## Principaux résultats

La ville d'Athènes a été choisie pour être la capitale de la Grèce au XIXe siècle lorsque l'État hellénique fut fondé. Athènes symbolisait la grandeur du passé antique de la cité-État qu'elle était. La culture grecque s'est construite et unifiée en parallèle de la création du royaume grec. Elle s'est inspirée de ce que les pays d'Europe occidentale projetaient sur elle, son passé le plus ancien, l'antiquité grecque. Le tourisme s'est démocratisé et développé. Lorsque la crise économique et financière de 2008 touche le pays, le tourisme en pâtie. Dans les années qui suivent, des initiatives naissent, en réaction directe ou indirecte aux conséquences de la situation globale du pays. Près de dix ans plus tard, les initiatives prennent un nouveau tournant et participent soit au développement du tourisme et à son expansion, en ciblant de nouveaux marchés et publics, soit à la conservation d'un patrimoine riche et fragilisé. Le tourisme et le patrimoine vont de paire mais, le patrimoine est mis en danger par une fréquentation trop importante .

Si le patrimoine est à l'origine de nombreuses fractures dans la société grecque, il n'en demeure pas moins fédérateur. En insérant des activités ludiques à sa transmission et à sa valorisation, le patrimoine mobilise tout type d'acteurs et de publics. Les jeux réduisent les écarts entre les générations, les professions, les centres d'intérêts, les cultures et, toutes les différences qui stratifient les échanges sociaux. La nature humaine est placée au coeur de l'histoire qu'elle découvre et dont elle est l'héritière. C'est en cela que les jeux stimulent à la fois les sens, les émotions et les souvenirs, ils ravivent un passé commun qui vit en chacun. Par conséquent, le passé peut être interprété à des fins politiques, comme l'Antiquité le fut à la fondation de l'État grec après plusieurs siècles de domination turque. Il peut aussi donner des clés de lecture et de compréhension d'une culture. Le patrimoine, tangible et intangible, est le témoin silencieux de toutes ces richesses. C'est ainsi qu'il est parfois utilisé, voire exploité, pour la valeur marchande qu'il véhicule : ce sont, entre autres, les éventuelles dérives du tourisme, illustrées notamment par l'exemple de la guilde des guides touristiques. La part économique du patrimoine est particulièrement forte dans un pays qui est construit sur des vestiges archéologiques et qui a souffert d'une crise économique et financière majeure à partir de 2008. Cependant, bien présenté, le patrimoine devient un atout diplomatique. Il diffuse une image du pays qu'il incarne. Selon les différents enjeux et usages enjointes au patrimoine, les jeux y tiennent un rôle : ils ouvrent la voie à de nouveaux modes de consommation, ils unifient autour de sa beauté, ils répondent aux besoins des loisirs et de la pédagogie du début du XXIe siècle. Les activités ludiques sont donc des instruments pacificateurs dans la valorisation du patrimoine athénien.

Ce TFE a été réalisé au cours d'un stage auprès de l'ONG grecque Diadrasis.

