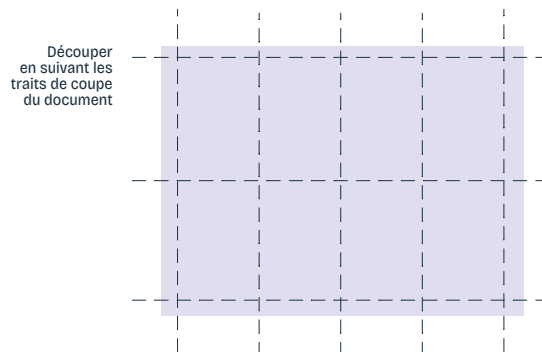


Instruction pour l'impression du jeu REMED Collective*

CARTES

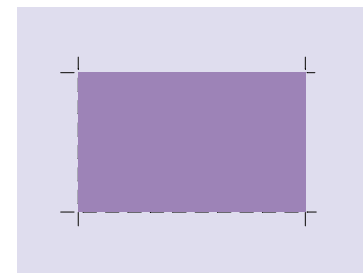
→ Imprimez les pages de 02 à 21 au format **A4 en recto-verso** retournement côté court.
→ Découpez les 29 cartes Événement (pages 02 à 09), la carte Prémices (p 02), les 2 cartes Aides (p 09) et les 16 cartes Personnages (p 10 à 13) ;
en suivant les traits de coupe.



PLATEAU

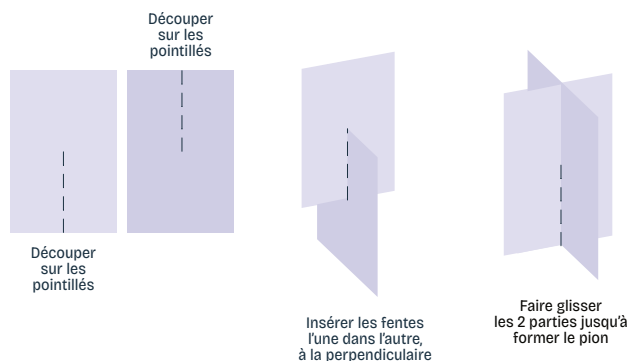
→ Découpez le plateau de jeu. (également p14)

Découper en suivant les traits de coupe du document



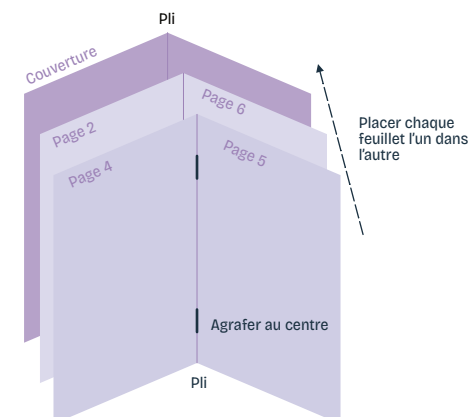
PIONS

→ Découpez les pions de la page 14 selon les traits de coupe. Y compris la fente sur la moitié de leur hauteur. Puis, en les associant par paire portant la même forme géométrique, tête-bêche, constituez les 4 pions cruciformes qui doivent tenir debout.



LIVRET

→ Les pages 15 à 20 seront le Livret de jeu, pour le composer : pliez les et insérez-les les unes dans les autres pour créer un feuillet, en suivant le numérotage des pages du feuillet; la page 17 dans la page 15, dans la page 19 (la couverture du Livret).



PRÉMICES

Vous êtes la Collective* : une initiative d'artistes, de médiateurices, de blogueurices, de chercheurices et de militantices. Vous travaillez avec le Musée pour développer une exposition sur les vidéos virales qui ont précédé l'avènement de la VI^e République. Votre corpus est constitué de mèmes, de créations originales et de posts récoltés dans le Fédiverse. Vous travaillez à donner forme à cette archive immatérielle qui témoigne de la diversité des groupes et rend compte de leurs luttes.

Pendant les réunions, la parole circule librement. Cependant, ce sont les mêmes personnes qui s'accaparent les échanges.

1

Leur couper la parole pour la laisser à celles qui ne la prennent pas.

2

Mettre en place un système de répartition du temps de parole.

3

Demander aux bavardes d'enseigner aux timides comment prendre la parole en public.

L'équipe du Musée vous propose de travailler avec un philosophe star afin d'amener « un autre point de vue ».

1

Préparer l'équipe à accueillir comme il se doit cet invité de marque.

2

Écrire un texte sur la place que le philosophe prendra (et ne devra pas dépasser) dans le Projet.

3

Refuser afin de ne pas troubler l'équilibre du groupe.

Les réunions de travail se déroulent au Musée, en présentiel, sur des horaires de bureau. Toutes les membres de la Collective* ne peuvent pas s'y rendre.

1

Tant pis.

2

Faire un compte-rendu sur Signal pour les absentes à chaque réunion.

3

Organiser, de temps en temps, une réunion sur un autre créneau.

4

Leur proposer de quitter leur job et d'être rémunérées pour le Projet.

Quentin du département Recherche du Musée vous propose de co-organiser une journée de séminaire sur les médias tactiques. Cela n'était pas prévu dans le contrat et personne ne parle de rémunération.

Une journaliste de la presse nationale veut parler de l'exposition et demande à avoir une seule interlocutrice.

L'équipe du Musée fait réaliser des sous-titres pour certaines vidéos. Ces transcriptions ne sont faites que pour les personnes « à accent prononcé ».

Charette ! C'est le moment d'abattre le plus de travail possible !

1

Envoyer Sofia, la personne de la Collective* qui a le plus haut niveau de diplôme.

2

Envoyer Sam. Sam est prolétaire et militante anti-classiste.

3

Négocier la présence de plusieurs participantices pour refléter la dimension collective du Projet.

1

Faire vous-mêmes des transcriptions pour toutes les autres vidéos.

2

Débloquer un budget pour réaliser les transcriptions supplémentaires.

3

Vous ne voyez pas où est le problème.

1

Prendre des décisions à la volée et travailler d'arrache-pied en se dopant aux boissons caféinées.

2

Répartir la charge de travail et les prises de décision entre toutes, quitte à en faire moins.

3

Mettre le Projet en pause pour entamer une réflexion sur le concept de procrastination.

1

Accepter.

2

Refuser.

1

Quand seules les personnes disponibles décident, l'inégalité de temps devient une inégalité de pouvoir.



2

Il faudra penser à le poster avant la prochaine réunion.



1

Une partie du travail est désormais consacrée à la gestion de sa présence.



2

Le cadre ainsi posé est respecté mais doit être constamment rappelé.



1

Il faut parfois réguler la circulation libre.



2

Chaque réunion a maintenant un-e gardien-ne du temps.



La Collective* est engagée dans une éthique d'inclusivité et de non-discrimination, attentive aux rapports d'oppression et fondée sur le soin du collectif.

3

Tout le monde pourra participer, même de manière asynchrone.



4

Trois personnes acceptent avec enthousiasme et s'impliquent d'autant plus.



3

Le Projet conserve une dynamique horizontale et située.



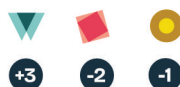
3

Laissez les introverti-es tranquilles ! On dirait l'inclusivité de la V^e République.



1

Vous allez droit vers le burn out ! Le surrégime n'est pas compatible avec l'éthique de la Collective*.



2

Contre-intuitivement, bien s'organiser est la première urgence.



1

Vous y passez le peu d'heures de sommeil que vous aviez réussi à sanctuariser.



2

Et si on en profitait pour parler d'accessibilité auditive et linguistique ?



1

Le récit de Sofia est impactant mais très rhétorique, il renforce les hiérarchies de savoirs et crée des frustrations.



2

L'échange est incarné et politique. Sam devient malgré iel la figure du Projet.



1

Le Musée gagne en programmation. La Collective* absorbe la charge invisible.



2

La médiation ne peut pas reposer sur le bénévolat permanent.



3

Enfin...
Qu'est-ce réellement qu'un projet ?
Qu'est-ce que le Travail ? Et la notion de Temps ?



3

Le sous-titrage devient un marqueur de glottophobie. Certaines voix sont traitées comme des écarts à la norme.



3

Individuellement, il est difficile de porter une parole collective et multiple.



Les montages de votre camarade Sarah représentent les violences policières si crûment que vous anticipez une mauvaise réaction du public.

- | | |
|---|--|
| 1
Produire un copieux travail de recherche pour mettre en contexte ces violences. | 2
Lui demander de produire quelque chose de plus facile à montrer. |
| 3
Réorganiser la scénographie autour de son espace, déconseillé aux moins de 14 ans. | 4
Ajouter à l'exposition un témoignage vidéo d'un représentant des syndicats policiers. |

Le Projet doit subir une coupe budgétaire. Vous ne pouvez plus rémunérer tout le monde.

- | | |
|--|--|
| 1
Ne garder que la partie de la Collective* qui est la plus spécialiste et renvoyer le reste. | 2
Pas de rémunération, mais défraiement pour tout le monde (sur présentation de facture). |
| 3
Emprunter l'argent manquant à votre cousin (un bourgeois de l'ancien régime). | |

Une pièce de votre camarade Sam a été repérée par une collectionneuse. Cette vente pourrait bien changer le quotidien de Sam.

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1
Lae féliciter (iel le mérite). | 2
Lae persuader de partager cet argent avec le reste de la Collective*. |
|-------------------------------------|--|

L'équipe de communication du Musée choisit de générer des images en IA pour faire la bande annonce de l'exposition.

- | | |
|---|---|
| 1
C'est super d'avoir de jolies images, en plus c'est numérique. | 2
Non! |
| 3
Proposer un modèle génératif open source. | 4
Discuter technique et savoir faire avec l'équipe de communication. |

Naïla, créatrice de contenu et membre de la Collective*, souhaite se retirer du Projet car elle se sent dépossédée de son propos et instrumentalisée par l'institution.

- | | |
|--|--|
| 1
Lui faire un discours inspirant sur l'adversité et les vertus de la résilience pour la persuader de rester. | 2
La laisser quitter le Projet et ouvrir une réflexion sur les raisons de son départ. |
|--|--|

Suite à l'annonce de votre Projet dans la presse, le F.E.R. (Front d'Éveil Révolutionnaire), publie un communiqué sur ses réseaux. Il vous reproche vos manques de prise de position critique et votre entre-soi élitiste.

- | | |
|--|---|
| 1
Réagir en ligne. La e-réputation c'est important. | 2
Organiser une rencontre avec le F.E.R. |
| 3
Inviter le F.E.R. à participer au Projet et leur proposer une rémunération. | 4
Faire la gueule. |

Lors d'un échange informel, Elysandre, agente d'accueil au Musée, vous confie qu'un call-out est en préparation concernant l'un des financeurs principaux du Musée (une multinationale des énergies fossiles).

- | | |
|---|--|
| 1
Se rappeler que le musée est un lieu pour l'Art, pas pour la politique. | 2
Se mobiliser, avec les équipes du Musée, contre la direction. |
| 3
Quitter le Musée et chercher une autre institution avec qui continuer le Projet. | |

Prune, une membre de la Collective*, vous confie les remarques transmisogynes dont elle a été victime après la dernière réunion.

- | | |
|--|---|
| 1
Dénoncer Bill, le transphobe, sur les réseaux. | 2
Rencontrer Bill en privé. Une cellule de la Collective* est dédiée à la médiation et la réparation de cette situation. |
| 3
Demander à Prune des preuves tangibles pour corroborer ses dires. | |

1
L'IA fait vite et générique. Wow... c'est magique.



2
L'IA, ce sont des coûts énergétiques lourds et des créations appropriées.



3
Vous n'êtes pas sû-res de savoir d'où viennent les données utilisées pour entraîner cette IA.



4
Quitte à décrire des images, vous faites des descriptions alternatives pour l'accessibilité visuelle des contenus.



1
Cela l'a soutient pour installer son activité d'indépendant-e.



2
C'est un travail qui prend racine dans la Collective* et dont les bénéfices lui reviennent de droit.



1
C'est votre premier projet public d'ampleur, il faut briller.



2
Chouette, des sandwiches gratuits!



1
Une source précieuse pour l'équipe de médiation qui est en première ligne.



2
Ce n'est pas de la censure si c'est de l'autocensure.



1
Bill n'a pas de présence numérique. Cela a peu d'impact sur son comportement. Pire, certaines personnes se rangent de son côté.



2
Bill se comporte bien devant Prune et vous. Mais comment savoir ce qu'il pense vraiment ?



1
Depuis quand l'art contemporain se soucie-t-il d'où vient l'argent ?



2
La mobilisation attire l'attention des médias. La direction renonce au financement.



1
Le F.E.R. n'a pas apprécié votre réponse. Ce « bad buzz » ne vous aide pas à obtenir des financements.



2
Le F.E.R. apprend la diversité des parcours des membres de la Collective* et retire son post.



1
Vous citez Boris Cyrulnik avec conviction.



2
Il est temps de réfléchir au consentement et à la reproduction des violences systémiques.



3
La violence systémique perdure. Prune se sent isolée et gaslightée.



3
Vous choisissez la cohérence politique, mais repartir de zéro frustre une partie de la Collective*.



3
Il vous faut désormais composer avec leur obsession pour les météos des humeurs.



4
Vous refusez le stage de Communication Non Violente proposé par le Musée.



Le Musée est avant tout un lieu de partage. Pour cela vous prévoyez des événements tout au long de l'exposition.

- 1 Lancer une fresque autogérée autour du thème « votre VI^e République rêvée ».
- 2 Organiser des rencontres avec des collectifs autour d'outils numériques libres.
- 3 Diffuser des discours d'influenceuseuses stars de la Révolution.

L'équipe du Musée propose d'intégrer le Projet dans un cycle d'expositions sur « les révolutions en France hexagonale », à la suite de l'exposition « Mai 68 et la Sorbonne ».

- 1 Accepter, ce sera l'occasion de rencontrer des commissaires d'exposition en vogue.
- 2 Présenter l'exposition hors cycle, pour ne pas limiter le récit révolutionnaire à la France continentale.
- 3 Accepter mais changer le titre de l'exposition pour signaler l'ambition de votre Projet.

Au sein de la Collective*, les tâches d'organisation des réunions et de prise de notes reposent toujours sur les mêmes personnes.

- 1 Respecter l'organisation actuelle.
- 2 Imposer la rotation systématique des personnes qui endossent ces rôles.
- 3 Déterminer, par tirage au sort, qui portera ces rôles au début de chaque semaine.

Robyn, responsable des publics au Musée, vous demande comment une personne sans smartphone peut comprendre les références et les usages mentionnés dans l'exposition.

- 1 Traduire les termes anglophones en français dans les textes de l'exposition.
- 2 Ajouter un glossaire dans la signalétique qui ponctue l'exposition.
- 3 Demander à des influenceuseuses de faire des cours d'usage du numérique.
- 4 Décider que Robyn est une boomeuse. Même ma grand-mère sait ce qu'est un même.

Au moment de formuler les invitations, Inke la curatrice du Musée, souligne le manque de diversité des invitées que vous avez prévues.

- 1 On ne va pas se faire un nouveau réseau en une semaine.
- 2 Lui demander de chercher dans son carnet d'adresse des porteur-euses de récits minoritaires.
- 3 Faire un travail de recherche pour inviter hors des cercles de sociabilité de la Collective*.

Dans la sélection de contenus, les personnes racisées sont plus souvent des mêmes que des sujets actifs.

- 1 Ajouter un paragraphe sur les notions de caricatures racistes et de blackface digital dans les textes d'exposition.
- 2 Ajouter des éléments biographiques pour chaque objet du corpus. Vous valorisez les personnes derrière les mêmes.
- 3 Retrouver les personnes derrière les mêmes et les inviter à faire une rencontre au Musée.

Vous réfléchissez avec l'équipe de médiation à la transmission de vos recherches, aux types de visites, ateliers et documents qui accompagneront l'exposition. Aucun budget n'est prévu pour cela.

- 1 Proposer des audioguides pour tous-tes.
- 2 S'assurer un minimum d'accessibilité en proposant des FALCs (Facile à Lire et à Comprendre) des textes d'exposition.
- 3 Réduire le nombre d'œuvres pour financer ateliers et supports accessibles à différents types de handicaps.

Clovis, Sofia et Naïla de la Collective* demandent que certains récits ne soient pas exposés publiquement, mais transmis dans des espaces fermés ou éphémères.

- 1 Respecter ce choix et inventer des formes de transmission hors exposition.
- 2 Insister sur la mission de diffusion publique du Musée.

1

Vous traduisez
« hashtag » par
« balise de contenu ».



2

Il y a beaucoup
de textes qui
accompagnent
l'exposition.



1

Chacun-e son rôle.
C'est plus simple.



2

Maintenant il ne faut
pas que ce soit
toujours les mêmes
qui organisent
les rotations.



1

Le Projet peut surfer
sur le succès de
l'exposition sur
Mai 68.



2

Le Musée concentre
son budget
communication
sur les expositions
du cycle.



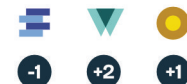
1

Le public est invité
à venir avec ses
feutres.



2

Vous invitez les
membres du Musée
à participer
à ces rencontres.



3

Ces tutoriels sont
des super contenus
à poster en ligne!



4

La fracture
numérique?!



3

Le tirage désigne
3 fois Bao à la prise
de notes. Elle est
malentendante: sans
adaptation, le hasard
a ses limites.



3

Vous brainstormez
pour mettre
« nouvelle »
et « décentrée »
dans le titre.



3

Ce sont de si bonnes
orateur-ices!



1

Le format exposition
est mis à l'épreuve:
moins de personnes
touchées, mais des
engagements plus
profonds.



2

Vous faites valoir
la vocation du
service public:
l'intérêt général!



1

Avec un QR code
en auto-gestion,
vous faites lire
les textes
d'exposition tels
quels et c'est fait!



2

Une synthèse et
une organisation
claire sont
nécessaires.
Il faut simplifier
les phrases.



1

Cela fait du texte
et de la médiation
supplémentaire.



2

D'autres voix,
trajectoires
et contextes
apparaissent.



1

On n'oubliera pas
d'y penser la
prochaine fois!



2

Inke, embarrassée,
ne connaît personne
qui pourrait
correspondre à votre
demande.



3

Les personnes dont
le travail a été écarté
sont dépitées.



3

Ces invitations ont
un coût mais
le Musée devient
un lieu de prise
de parole directe.



3

Songez à l'impact que
la connaissance
des ces personnes
auraient eu en début
de projet.



Un savoir vécu exprimé par Nassim, médiateur membre de la Collective*, contredit l'analyse d'Alex, une chercheuse associée au Projet.

Des membres de la Collective* proposent que certaines actions de médiation aient lieu hors du Musée, dans leurs lieux de vie ou de mobilisation.

Lors d'un atelier de médiation, Sam et Bao proposent une lecture décoloniale de vidéos d'assemblées citoyennes. Certaines participantes sont choquées et demandent des contenus moins idéologiques.

Raya, citoyenne de la Collective*, remarque que votre sélection de mêmes privilégie une lecture des luttes centrée sur la classe sociale, au détriment d'une approche intersectionnelle.

- 1 Trancher en faveur de l'expertise académique.
- 2 Trancher en faveur de l'expérience vécue.

- 3 Mettre en scène cette contradiction dans l'exposition.

- 1 Soutenir ces actions, même si elles sortent du cadre habituel du Musée.
- 2 Refuser pour des raisons d'assurance et de responsabilité juridique.

- 1 Former les médiateur·ices à accueillir et travailler ces conflits.
- 2 Réorienter ces ateliers vers des formats plus consensuels.

- 1 Appeler à la convergence derrière la seule véritable lutte: la Lutte des Classes.
- 2 Retravailler le corpus en prenant en compte la pluralité des rapports de domination.

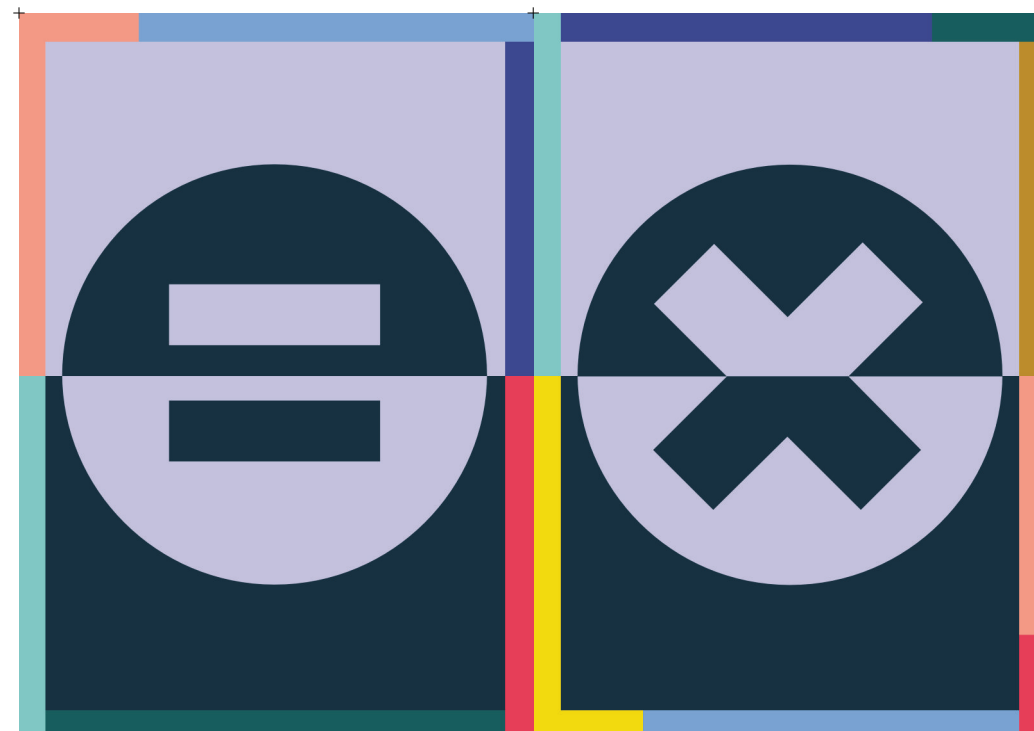
Comme cela leur est généralement demandé par la direction du Musée, l'équipe de médiation s'apprête à intervenir en fin de projet, pour « adapter » des contenus déjà définis.

Sibyll et David ont rédigé les textes de salle en écriture inclusive mais l'équipe de communication du Musée les retoquent.

- 1 Laisser la médiation faire son travail.
- 2 Préparer leur travail en amont grâce aux membres de la Collective* qui sont médiateur·ices.

- 3 Intégrer, le plus tôt possible, l'équipe de médiation du Musée au Projet pour le co-construire.

- 1 Respecter les prescriptions de l'Académie Française.
- 2 Utiliser le point médian.



1
La simplicité du couple dominant/dominé sert à clarifier le combat politique. C'est quand même pratique.



-2

2
Les récits gagnent en épaisseur et rendent visibles des expériences jusqu'ici marginalisées.



+1



+1



+1

1
Ces espaces de discussion actualisent le projet démocratique de la VI^e République.



+2



+1

2
Que fera-t-on si les financeurs nous lâchent ?



-1



-2

1
La direction le refusait à l'équipe de médiation. C'est toujours plus simple pour les curateur·ices invité·es.



-1



+1



+1

2
On n'est jamais trop prudent.



-1

1
Nassim se retire du Projet.



+1



-2

2
Alex est bien trop imbu·e d'iel-même de toutes façons.



-2

3
L'exposition devient un espace de tensions assumées, invitant les publics à penser avec des savoirs non hiérarchisés.



+1



+1

1
Vous mentionnez les ils et elles de la Collective*, tant pis pour les iels, uls, ols, als.



-3

2
Des études montrent même que le point médian facilite la lecture pour les personnes dyslexiques.

0

1
À la cafétéria, vous ne manquerez pas de leur demander le nombre d'entrées comptabilisées pour l'expo.



-1

2
Ce qui est fait pour nous sans nous est fait contre nous.



+1



-1

3
Cette réorganisation fait apparaître la structuration du travail muséal comme enjeu politique à part entière.



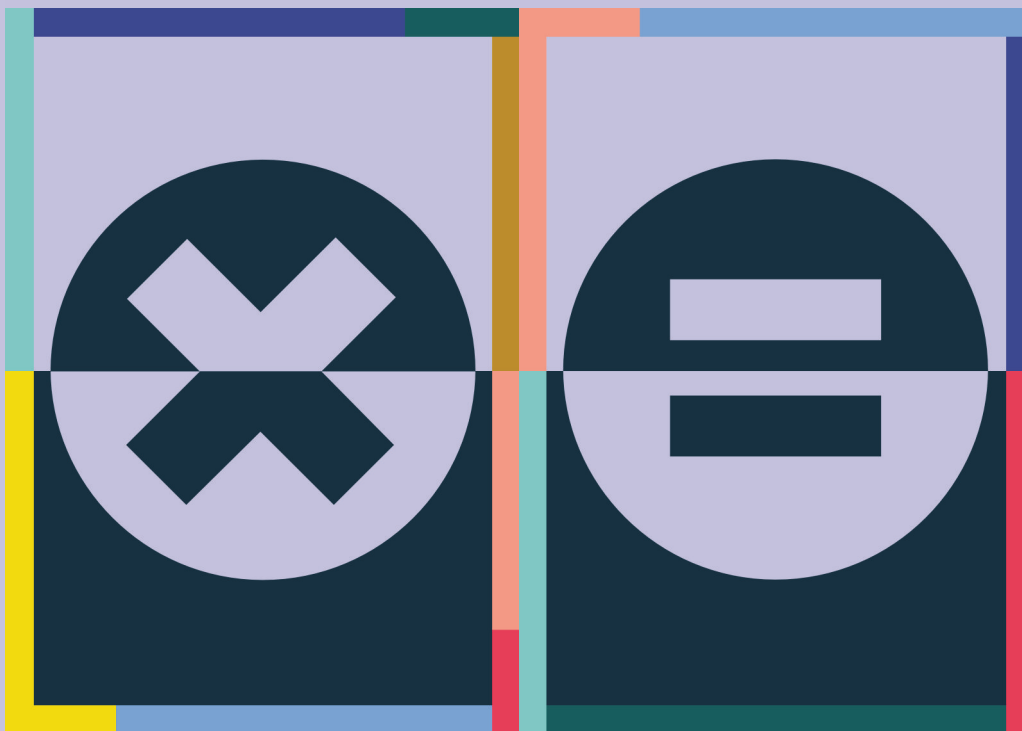
+1



+2



1



Timide

Vous êtes désolée.
Humble, vous devez prendre la parole mais comme une personne qui n'ose pas la prendre.



Pour vous, travailler c'est le nerf de la guerre. Métro boulot boulot. On n'est pas là pour se tourner les pouces.
Pour gagner : la Charge doit monter.

PERFORMANCE

Remplisseuse

Les silences vous mettent mal à l'aise. Vous les comblez en inventant des anecdotes personnelles.



Pour vous, travailler c'est le nerf de la guerre. Métro boulot boulot. On n'est pas là pour se tourner les pouces.
Pour gagner : la Charge doit monter.

PERFORMANCE

Personnage principal

Vous vous identifiez comme la figure la plus importante de la Collective*. Plus importante que la réussite du Projet. Vous voulez croire que votre vote compte double mais ce n'est pas le cas.



Pour vous, travailler c'est le nerf de la guerre. Métro boulot boulot. On n'est pas là pour se tourner les pouces.
Pour gagner : la Charge doit monter.

PERFORMANCE

Pressée

Vous ne supportez pas que l'on s'attarde trop longuement sur la prise de décision, quelle perte de temps !
Vous houspillez tout le monde pour accélérer le jeu.



Pour vous, travailler c'est le nerf de la guerre. Métro boulot boulot. On n'est pas là pour se tourner les pouces.
Pour gagner : la Charge doit monter.

PERFORMANCE

Flatteuse

Vous ménagez les égos. Vous insistez pour visibiliser les contributions, les qualités et les avis de toutes les personnes qui participent au Projet.



Vous savez faire plus avec moins. La tortue va plus vite que le lièvre. Alors pourquoi se tuer à la tâche ?
Pour gagner : la Charge doit descendre.

PRÉSERVATION

Sondeuse

Vous veillez à ce que tout le monde prenne la parole au moins une fois par vote.



Vous savez faire plus avec moins. La tortue va plus vite que le lièvre. Alors pourquoi se tuer à la tâche ?
Pour gagner : la Charge doit descendre.

PRÉSERVATION

Euuhhh

Vous prenez des... pauses... entre chacune de... vos phrases pour vous recentrer et choisir les bons mots.



Vous savez faire plus avec moins. La tortue va plus vite que le lièvre. Alors pourquoi se tuer à la tâche ?
Pour gagner : la Charge doit descendre.

PRÉSERVATION

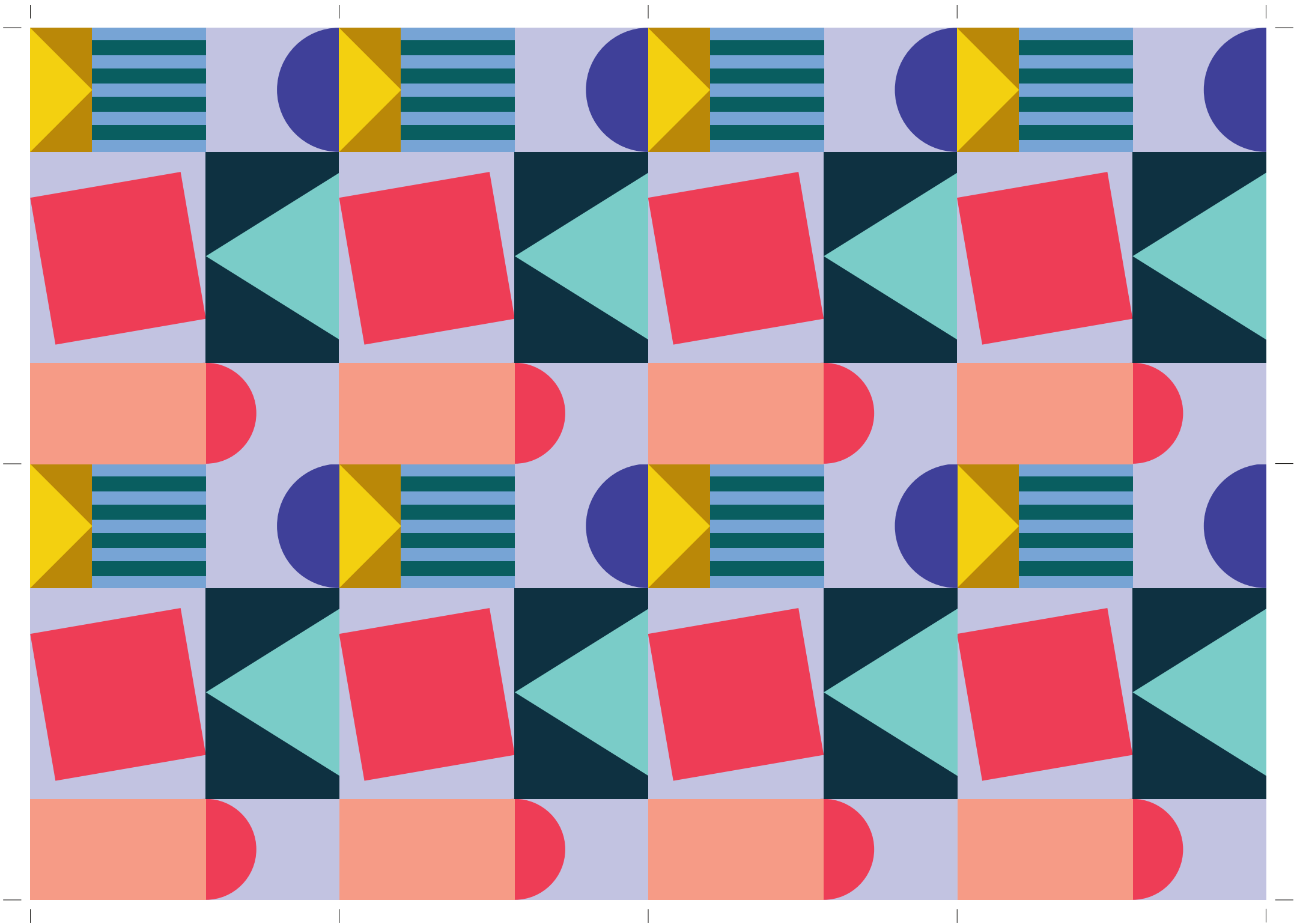
Clown

Avoir une bonne ambiance de travail, c'est indispensable. Vous essayez désespérément de faire rire les autres joueur-euses pendant la partie.



Vous savez faire plus avec moins. La tortue va plus vite que le lièvre. Alors pourquoi se tuer à la tâche ?
Pour gagner : la Charge doit descendre.

PRÉSERVATION



Érudite

Vous utilisez beaucoup de proverbes et de citations (de personnes réelles ou inventées).



Ce qui vous motive c'est la Recherche, la quête du Savoir. Chaque expérience est l'occasion de tirer une leçon, de mieux comprendre le monde.
Pour gagner : la Méthode doit monter.

THÉORIE

Informée

Vous utilisez des arguments d'autorité. Vous donnez un maximum de chiffres.



Ce qui vous motive c'est la Recherche, la quête du Savoir. Chaque expérience est l'occasion de tirer une leçon, de mieux comprendre le monde.
Pour gagner : la Méthode doit monter.

THÉORIE

Philosophe

Vous pesez le pour et le contre. Vous vous exprimez sous forme de questions.



Ce qui vous motive c'est la Recherche, la quête du Savoir. Chaque expérience est l'occasion de tirer une leçon, de mieux comprendre le monde.
Pour gagner : la Méthode doit monter.

THÉORIE

New age

Vous proposez des solutions alternatives qui sont de l'ordre de l'ésotérique, de l'énergétique, voire du magique, le plus souvent irréalisables.



Ce qui vous motive c'est la Recherche, la quête du Savoir. Chaque expérience est l'occasion de tirer une leçon, de mieux comprendre le monde.
Pour gagner : la Méthode doit monter.

THÉORIE

Curieuse

Vous voulez toujours en savoir plus. Vous demandez plus de transparence, des informations précises, et même des gossips.



On n'est pas là pour philosopher. Pour avancer il faut être dans le concret.
Pour gagner : la Méthode doit descendre.

PRAGMATISME

Y'a qu'à faut qu'on

Vous finissez toutes vos interventions à l'impératif. Allons-y !



On n'est pas là pour philosopher. Pour avancer il faut être dans le concret.
Pour gagner : la Méthode doit descendre.

PRAGMATISME

Vulgariste

Le jargon et les mots compliqués vous agacent. Vous demandez des exemples concrets pour chaque question théorique évoquée.



On n'est pas là pour philosopher. Pour avancer il faut être dans le concret.
Pour gagner : la Méthode doit descendre.

PRAGMATISME

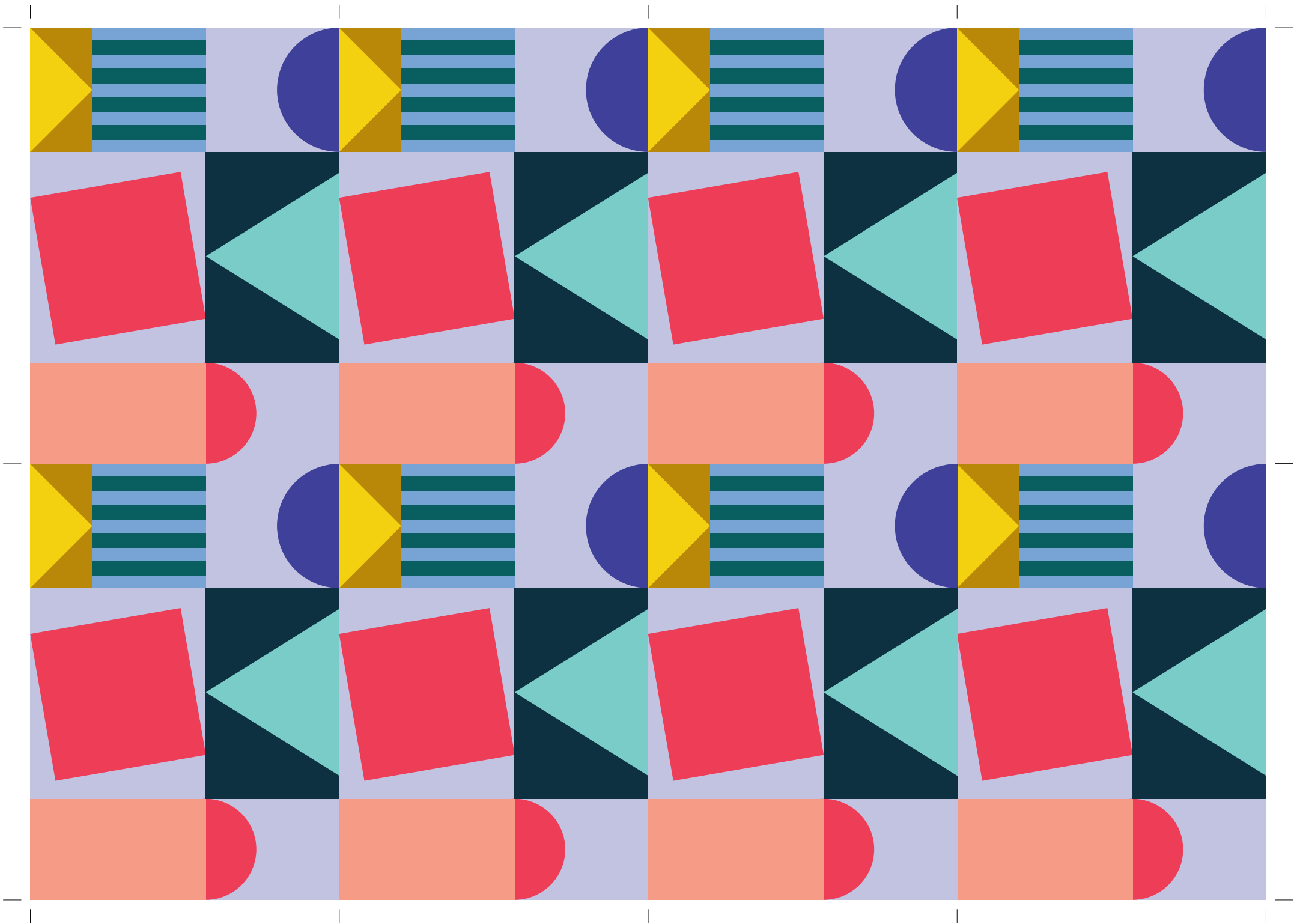
Comptable

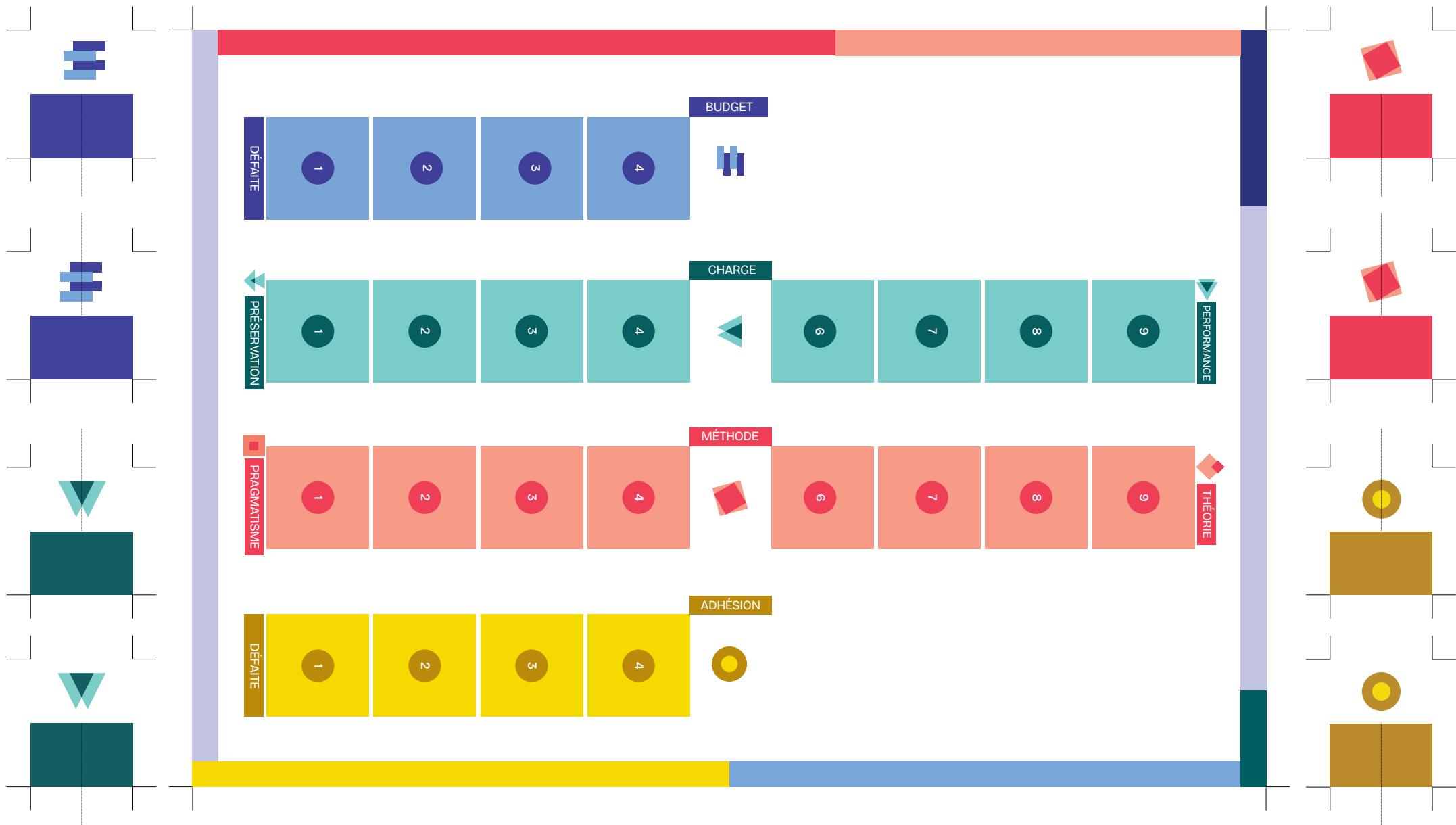
Vous avez toujours un œil sur le budget. Les financements, ça ne pousse pas sur les arbres. Ne pas dilapider l'argent est votre absolue priorité.



On n'est pas là pour philosopher. Pour avancer il faut être dans le concret.
Pour gagner : la Méthode doit descendre.

PRAGMATISME





Présentation du séminaire et podcast

Ce jeu a été développé dans le cadre du projet REMED – Médiation des récits minoritaires au musée (2022-2026), dirigé par Judith Dehail et financé par la fondation Amidex. REMED est un projet de recherche consacré à la place des récits minoritaires au musée, abordée de manière transversale : au-delà de la seule exposition, il interroge les hiérarchies de récits, de pratiques et de savoirs au sein des équipes muséales, ainsi que les fondements sur lesquels elles reposent. Le projet s'est structuré autour de journées d'étude et d'un séminaire mené sur deux ans, chaque séance étant associée à un Atelier REMED. Ces ateliers collaboratifs ont permis de déployer, approfondir et expérimenter collectivement les notions abordées lors des séminaires. C'est dans ces espaces de réflexion et d'expérimentation que la matière du jeu a été progressivement constituée, et que certains de ses mécanismes et usages ont pu être testés et affinés.

Les séances du séminaire REMED ont été filmées et sont disponibles sur la plateforme AMUPod (<https://amupod.univ-amu.fr> avec le mot clé REMED). En complément, un podcast, disponible sur Acast (<https://shows.acast.com/remed>), accompagne le projet en proposant des pistes de réflexion autour des enjeux de pouvoir et des formes contemporaines de domination qui traversent les institutions culturelles et muséales, et influencent nos manières de penser, de représenter et de transmettre.

Crédits

Remed Collective* :
Judith Dehail, Leslie Astier, studio roulade
(Tiphaine Brelay & Leo Gouhier)

Première édition 2026

Licence Creative Commons BY-ND

Glossaire, Podcast et Soutien logistique REMED :
Léonor Poza et Alice Joanest

Membres régulières des ateliers REMED :
Chloé Angiolini, Artagon ; Louise Barrière, AMU/LESA ;
Florie Bavard, AMU/LESA ; Damien Beyrouthy, AMU/LESA ;
Marie De Gaulejac, 3bisf ; Primavera Gomes Caldas,
La Citadelle de Marseille ; Anne Marchis Mouren, BIM
(Bureau Indépendant de Médiation culturelle) ;
Camille Faucourt, Mucem ; Elsa Marchand-Cormery,
Compagnie Exuvie ; Ariane Temkine, AMU/LESA ;
Melio Villemot, Collectif La Buse.

Ont également participé aux ateliers :
Gilles Baume, [MAC] Marseille ; Bérénice Billiez, Consultante
en accessibilité culturelle et médiatrice indépendante/
Collectif WOW ; Alexia Buscato, Artagon ; Lucie Camous,
artiste et curatrice indépendante ; Renaud Chantaine, ENS
Paris Saclay ; Lucine Charon, BLA! Association nationale
des professionnelles de la médiation en art contemporain,
Mélanie Joseph, AMU/Beaux-Arts de Marseille ;
Marie-Anne Lanavère, Verger des Ecraignes ;
Eve Lamoureux, UQAM ; Pauline Lavigne Du Cadet, ENSAM ;
Julian McKinnon, Récitadelles LESA ; Collectif Microsilons
(Marianne Guarinot-Huet et Olivier Desvoignes), HEAD
Genève ; Marie Preston, Paris 8/TEAMED ; Emilia Roig,
autrice et activiste indépendante ; Nanette Snoep,
Musée Rautenstrauch-Joest de Cologne ; Marianne Villière,
artiste indépendante.

Playtesteur-euses :
Léonor Poza, Alice Joanest, Crystal Aslanian,
Lorca Devanne-Langlais, Rose Simon,
Joël Bancroft-Richardson

X Cards :
John Stavropoulos

Typographies :
Enby de Bye Bye Binary et Bricolage de Mathieu Triay

Partenaire :
Artagon Marseille

Financement :
Fondation Amidex

Ce projet a été réalisé sans recours à une IA générative.
Il est le fruit des ateliers REMED, des expérimentations,
des réflexions et des partages d'expérience qui y ont eu
lieu. Il en est un prolongement, un questionnaire adressé,
une proposition d'ateliers à venir.

Déroulé des règles

01 Matériel

- ◆ 29 cartes Événements et 1 carte Prémices
- ◆ 2 cartes aide
- ◆ 16 cartes Personnages
- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 4 pions indices
- ◆ 1 livret de jeu

02 Mise en place

- ◆ Mélangez les 16 cartes Personnages.
Distribuez 1 carte par joueur-euse, face cachée.

À 3 ou 4 joueur-euses

Avant la distribution des
cartes Personnages,
écartez 2 cartes de
chacun des 4 groupes,
au hasard.

À 5 ou 6 joueur-euses

Avant la distribution
des cartes Personnages,
écartez 1 carte de
chacun des 4 groupes,
au hasard.

- ◆ Ne révélez pas votre carte Personnage aux autres
joueur-euses. Vous le ferez à la fin de la partie.
- ◆ Placez les cartes X et Pause au centre de la table,
à la portée de tous-tes.
- ◆ Mélangez le tas de cartes Événements.
Placez-les en pioche, face recto vers le haut
(la face dont le fond est blanc).
- ◆ Placez la carte Prémices au-dessus : elle constitue
l'événement zéro.

03

Règles

- ◆ Chaque tour, une personne différente pioche une carte Événement et devient Capitaine : c'est à iel de modérer la conversation et de lancer le vote.
- ◆ Le groupe débat des solutions proposées et vote pour celle qui lui semble la plus appropriée.
- ◆ Chaque joueur-euse incarne un personnage qui cherche à atteindre son objectif (inter)personnel, tout en menant le Projet collectif à son terme.
- ◆ Chaque personnage est associé-e à un archétype et une contrainte de prise de parole. C'est votre manière préférée de participer aux échanges.

04

Indices

Chaque décision fait évoluer le Projet selon quatre indices : le Budget, la Charge de travail, la Méthode de travail, l'Adhésion au Projet.



L'indice Budget montre les moyens financiers dont dispose le Projet.



L'indice Charge correspond à la quantité de travail endossée par la Collective*.



L'indice Méthode décrit comment la Collective* travaille; elle peut osciller entre théorie et pragmatisme.



L'indice d'Adhésion mesure l'engagement des membres de la Collective* dans le Projet. Cet engagement reflète la juste correspondance entre les actions du groupe et les valeurs morales de ses membres.

Chaque indice correspond à un pion et une colonne du plateau de jeu.

• Musée dit impérial

Musée né sous un régime impérial, servant à mettre en valeur la grandeur de l'empire et à en légitimer le pouvoir. Issus d'un passé colonial, ces musées sont souvent dépositaires d'objets liés aux conquêtes, dont les conditions d'acquisition sont parfois douteuses (guerres, pillages, « prises » coloniales, etc.). Ils ont longtemps porté - et parfois portent encore - un récit eurocentré.

• Racisée

Terme provenant des sciences sociales, en particulier des recherches critiques sur le racisme. Il désigne une personne perçue comme « non blanche » dans un système qui privilégie la blancheur (cf. blancheur). Introduit par Colette Guillaumin dans *L'idéologie raciste* (1972), il met l'accent sur le fait que la « race » n'est pas une réalité d'ordre biologique, mais plutôt une construction sociale issue des systèmes de pouvoir.

• Rapport élisabéthain

Expression qui est utilisée dans certains contextes pour désigner un rapport vertical, paternaliste, entre « centre » et « périphérie », que l'on peut percevoir comme s'inscrivant dans un héritage colonial.

• Rhizome

L'expression « rhizomique » est tirée de la botanique et a été conceptualisée sur le plan philosophique par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans leur ouvrage *Mille Plateaux* (1980). À l'opposé d'une pensée linéaire, hiérarchique et en structure arborescente, le rhizome représente une organisation dénuée de centre ou de hiérarchie, constituée de multiples interconnexions, de trajectoires divergentes et d'expansion horizontale. Ce terme a notamment été réapproprié par Edouard Glissant pour penser la « créolisation », soit le processus de mélange, d'entrelacement et de transformation des cultures.

• Suprémacisme blanc

Idéologie, souvent implicite, qui érige l'histoire, la culture et les valeurs associées à la blancheur (cf. blancheur) en normes universelles et légitimes, tout en reléguant les autres à une position subalterne.

• Transmisogynie

Terme introduit par la théoricienne transféministe Julia Serano, qui définit une forme d'oppression particulière qui fusionne la transphobie et la misogynie, ciblant en particulier les femmes trans et les individus identifiés comme transféminins. La transmisogynie se traduit par la dévalorisation, la stigmatisation et l'agression envers les expressions de féminité trans.

● Diaspora

Ensemble des personnes issues de communautés déplacées ou dispersées, souvent du fait de l'histoire coloniale ou des migrations forcées. Les membres d'une diaspora entretiennent des liens entre iels (affectifs, culturels, politiques, etc.).

● Fédiverse

Rassemblement de réseaux sociaux qui utilisent un protocole commun pour le partage de contenu à travers les différentes plateformes. Le fédiverse est majoritairement gratuit, open source et se distingue par sa structure décentralisée.

● Intersectionnalité

Kimberlé Crenshaw, juriste et universitaire, introduit ce concept en 1989 afin d'examiner comment diverses formes de domination (telles que le racisme, le sexisme, le classisme, le validisme, etc.) se superposent et renforcent les expériences sociales. L'approche intersectionnelle aide à saisir que les discriminations n'opèrent pas en simple superposition, mais produisent des situations spécifiques selon les positions sociales.

● Médias Tactiques

Pratiques médiatiques critiques, expérimentales et généralement transitoires, qui exploitent les instruments de communication (comme la vidéo, la radio, internet, les réseaux sociaux, l'affichage, les performances, le détournement graphique) de façon

localisée et stratégique dans le but d'intervenir dans l'espace public. Issus de milieux militants, artistiques et activistes, les médias tactiques cherchent à bouleverser les narrations dominantes, déjouer les mécanismes de pouvoir et créer des espaces pour des discours alternatifs.

● Médiateurice culturelle

Professionnel-le qui établit une passerelle ou qui se positionne en conteur-euse entre les institutions culturelles et des publics. Dans une approche critique, cette fonction ne peut pas être neutre, elle doit être consciente des récits dominants et des exclusions qu'ils produisent (voire, entre autres, le travail de Carmen Mörsch, Janna Graham, Olivier Marboeuf, ou encore Françoise Vergès).

● Médiation décoloniale

Pratiques de médiation qui permettent d'ouvrir un dialogue critique sur l'histoire coloniale et ses représentations, sans les reproduire.

● Mème

Terme introduit par Richard Dawkins, biologiste évolutionniste, en 1976 pour désigner une unité de transmission culturelle. Comme le gène se transmet biologiquement, le mème se transmet culturellement. En ligne, les mèmes sont aujourd'hui des images, vidéos ou textes reproduits collectivement. Ce sont des montages souvent humoristiques et critiques, qui ont pour but de créer du sens et de commenter les événements actuels ou des normes sociales.

05

Objectif (inter) personnel et Projet collectif

La Collective* est composée d'individus aux visions et aux personnalités singulières. Votre personnage a deux manières de gagner la partie : mener à bien le Projet collectif ou mener à bien votre vision de groupe.

Il existe 4 groupes de rôles, donc 4 objectifs (inter)personnels.

- ▶ Le groupe **Performance** veut faire monter au maximum l'indice **Charge**. Parce que le boulot, il n'y a que cela qui porte.
- ▶ Le groupe **Préservation** veut faire baisser au maximum l'indice **Charge** pour ne pas se tuer à la tâche.
- Le groupe **Théorie** veut faire monter au maximum l'indice **Méthode** par amour des discussions abstraites, des savoirs universitaires, des analyses théorico-conceptuelles et de l'érudition.
- Le groupe **Pragmatisme** veut faire baisser au maximum l'indice **Méthode**. Par goût pour les solutions concrètes et pratico-pratiques, facilement appliquées à des situations précises.

06

Fin de la partie

- ◆ Si un ou plusieurs personnages atteignent leur objectif personnel, la partie prend fin et ils se partagent la victoire exclusivement. Les autres personnages perdent la partie. Objectif (inter)personnel atteint !
- ◆ Si le Projet atteint 0 en Budget ou 0 en Adhésion, la partie prend fin. Tout le monde a perdu.
- ◆ Si le groupe a répondu à **7 cartes Événements** sans atteindre ni d'objectif personnel ni 0 en Budget ou Adhésion, la partie prend fin. Le Projet collectif a été mené à son terme et toutes les joueuses se partagent la victoire !

07

Déroulé du tour

1. Un-e membre de la Collective* pioche une carte Événement et en lit le recto à voix haute, en cachant le verso.
2. Le groupe discute de la proposition qui semble le mieux répondre à l'Événement.
3. Quand tout le monde est prêt-e à voter, comptez jusqu'à trois et révélez simultanément votre vote en indiquant avec vos doigts ou un papier le numéro de la proposition choisie.
 - ◆ La proposition qui recueille le plus de votes détermine l'action à appliquer. Retournez la carte pour consulter son impact : déplacez les pions sur le plateau de jeu en fonction des modifications inscrites pour chaque indice (Charge, Méthode, Adhésion, Budget).
 - ◆ En cas d'égalité, poursuivez la conversation pour arriver à une majorité de votes.

Ensuite, passez à l'Événement suivant.

08

Cartes d'aide

À tout moment, pour faciliter les échanges, vous pouvez utiliser l'une des deux cartes d'aide : X et Pause.

- ◆ **Carte X**
Lorsqu'une personne touche cette carte, iel indique que la conversation aborde un sujet qui l'a dérange. Dans ce cas, placez la carte Événement en cours sous la pioche et piochez-en une nouvelle. Personne n'a besoin d'expliquer ou de justifier son usage de la Carte X.
- ◆ **Carte Pause**
Elle signale qu'une personne a besoin de mettre en pause la conversation ou la partie. La personne peut avoir besoin de relire les règles, de signaler un inconfort, verbaliser un besoin d'écoute ou de prendre quelques minutes de temps calme ou technique. En touchant la carte, la personne annonce le temps de pause demandé.

Glossaire

• Artivisme

Forme d'art engagé, à la croisée de l'activisme et de la création artistique.

• Blackface digital

Désigne l'utilisation à outrance de mèmes et gifs à caractère humoristique représentant des personnes noires lorsqu'on ne l'est pas. La notion décrit la pratique historique du blackface transposé au numérique. Cette surreprésentation, dans un contexte médiatique où prime la sous-représentation, est une essentialisation qui reproduit des pratiques déshumanisantes, réduisant les personnes noires à des stéréotypes. Le terme a été identifié par François Oulac dans une interview d'Émilie Duhamel pour scroll.fr. Iels citent comme exemple le mème « Roll Safe », rappeur incarné par Kayode Ewumi de la série Hood Documentary (2016) : l'image montre Roll Safe se tapant le doigt sur la tempe, le visage légèrement penché, affichant un sourire en coin.

• Blanchité

Traduction française du concept critique de « whiteness », l'idée de blanchité sert à analyser le pouvoir structurel lié à la race. Elle désigne une construction sociale normative qui représente l'ensemble des privilèges et valeurs associées aux personnes perçues

comme blanches. Elle se caractérise par son aspect ambivalent : parfaitement identifiable par les personnes racisées, elle est souvent invisible et indéfinissable par les personnes blanches.

• Décolonialité

Démarche critique qui vise à démonter les logiques de domination héritées de la colonisation, dans les savoirs, les institutions, la culture. Décoloniser, ce n'est pas seulement retirer des objets ou changer les mots employés, c'est transformer les rapports de pouvoir issus du colonialisme qui structurent encore les savoirs, les institutions et les représentations.

• Décrochage numérique

Situation vécue d'isolement ou de marginalisation persistante par rapport aux pratiques et aux instruments numériques, pouvant découler de facteurs socio-économiques, générationnels, culturels ou géographiques. Le terme fait référence aux disparités d'accès, de compétences ou d'utilisation des technologies numériques et à l'impact de ces disparités sur l'engagement social, culturel et citoyen. C'est un effet concret de la fracture numérique.



REMED Collective*

Composer
en terrains
sensibles

REMED Collective* est un jeu de rôle et de prise de décision. Vous travaillez avec le Musée pour développer une exposition sur les vidéos virales qui ont précédé l'avènement de la VI^e République. Pour cela, vous incarnez les membres d'une collective de travail, la Collective*. Des événements vous seront présentés, vous devrez y réagir en prenant des décisions collectives. Oui mais voilà, vous n'avez pas tous les mêmes intérêts.

Roue des privilèges d'accès en institution muséale

