



8 à 28
joueur-euses



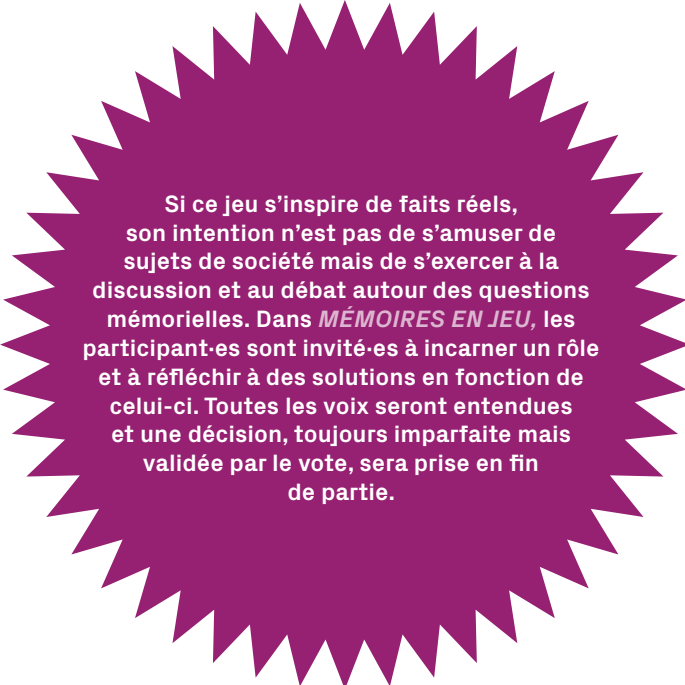
dès 15 ans



90'

MÉMOIRES EN JEU

La statue équestre de Léopold II à Bruxelles



Si ce jeu s'inspire de faits réels, son intention n'est pas de s'amuser de sujets de société mais de s'exercer à la discussion et au débat autour des questions mémorielles. Dans *MÉMOIRES EN JEU*, les participant-es sont invité-es à incarner un rôle et à réfléchir à des solutions en fonction de celui-ci. Toutes les voix seront entendues et une décision, toujours imparfaite mais validée par le vote, sera prise en fin de partie.

Déroulement du jeu

0. IMPRESSIONS ET MISE EN PLACE DE LA SALLE : Imprimer les documents avant le jeu et préparer la salle de manière à favoriser le débat entre les différents groupes.

1. INTRODUCTION : L'animateur-ice explique aux joueur-euses quel est l'**objectif du jeu**, soit réfléchir aux traces du passé qui posent problème aujourd'hui. Il s'agira pendant 1h30 de s'interroger sur le cas de la statue équestre de Léopold II située place du Trône à Bruxelles. Avant d'entrer dans le vif du sujet, l'animateur-ice introduit **brèvement** les joueur-euses aux questions mémorielles.

2. RÉPARTITION DES GROUPES : Les joueur-euses sont réparti-es en 4 groupes d'influence représentant chacun un **personnage** avec ses intérêts et ses convictions.

3. RÉFLEXION PAR GROUPES : Les différents groupes réfléchissent individuellement à la **solution** qui leur semble la plus judicieuse en fonction de leurs intérêts et convictions.

4. PRÉSENTATION DES ARGUMENTS PAR LES GROUPES : Chaque groupe présente aux autres joueur-euses la solution envisagée par leur personnage et essaie de les **convaincre** de la pertinence de la proposition.

5. DISCUSSION : Les groupes **débattent** des différentes propositions en avançant les pour et les contre, puis essaient de trouver une **solution commune** en faisant, si possible, des **compromis**.

6. VOTE : Afin de choisir quelle solution sera mise en place, un vote final est réalisé. Chaque joueur-euse vote la solution qui lui semble être la meilleure en tenant compte des **intérêts** et **convictions** défendues par son personnage.

7. CONCLUSION : La solution retenue est confrontée avec le **réel**. L'animateur-ice revient sur les impressions des joueur-euses durant le débat.

SIGNIFICATION DES PICTOGRAMMES



Laisser en place la statue sans rien changer



Démonter et conserver la statue, imaginer un nouveau projet à la place



Installer des panneaux explicatifs justifiant l'existence et le maintien de la statue



Transformer la statue pour en faire un nouveau symbole



Détruire la statue



Autre idée

Le jeu en un coup d'œil

ÉTAPE 0 Impressions et mise en place de la salle 10'

ÉTAPE 1 Introduction 15'

ÉTAPE 2 Présentation des personnages 10'

ÉTAPE 3 Réflexion par groupes 15'

ÉTAPE 4 Présentation des arguments par les groupes 15'

ÉTAPE 5 Discussion 20'

ÉTAPE 6 Vote 5'

ÉTAPE 7 Conclusion 10'

Les différents documents à imprimer se trouvent dans le dossier téléchargé.

reglesdujeu.pdf

Format A4, recto-verso

Imprimer 1x pour l'animateur-ice

pictogrammes.pdf

Format A4, recto

Imprimer 4x; 1x pour chaque groupe

introduction.pdf

Format A4, recto

Imprimer 4x; 1x pour chaque groupe

personnages.pdf

Format A4, recto

Imprimer 1 carte par groupe



Introduction

Les conflits de mémoire

Qu'est-ce qu'un conflit de mémoire ?

- * Dans nos sociétés démocratiques contemporaines, certains éléments du passé ne sont plus en accord avec notre présent. Des valeurs ou des pratiques autrefois jugées positives ou exemplaires sont déconsidérées aujourd'hui, ainsi que les personnes les incarnant.
- * Certains vestiges du passé, encore bien visibles dans nos rues ou sur nos bâtiments, posent question. Des personnes considèrent que ces objets doivent être supprimés, contextualisés ou revisités. D'autres, au contraire, les assimilent à leur identité et estiment qu'il s'agit d'un patrimoine immuable.
- * Outre le déboulonnage, d'autres pistes sont explorées : l'érection d'un second monument comme à Neuchâtel juste à côté de la statue de David de Pury, ou le déplacement à l'image du musée Zita-delle à Berlin qui conserve et expose des monuments retirés de l'espace public par les autorités.

- * Le conflit de mémoire renvoie en réalité à deux conflits : celui du notre présent avec notre passé, et celui entre différentes personnes confrontées actuellement à la diversité des actions à entreprendre.

Quelques éléments de contexte

- * Depuis les années 2010, le mouvement Black Lives Matter a conduit à une vague mondiale de déboulonnages de monuments dédiés aux figures de l'esclavage et de la colonisation. Par exemple, la statue du marchand d'esclaves Edward Colston renversée et jetée à l'eau dans le port de Bristol en juin 2020.
- * La prépondérance des représentations masculines dans l'espace public est également dénoncée, encore plus depuis #MeToo. Citons un exemple local : en 2022, Lausanne compte 109 rues portant le nom d'une personnalité. Sur ces 109 rues, seulement 7 portent le nom d'une femme.

Introduction :

- * Commencez par expliquer le déroulé du jeu aux joueur-euses (cf. le déroulé du jeu ci-dessus).
- * Introduisez ensuite brièvement la thématique des conflits de mémoire. N'hésitez pas à les faire rebondir sur le sujet en les interrogeant sur le rapport qu'elles/ils entretiennent avec les traces du passé dans l'espace public.
- * Enfin, lisez à voix haute le texte
La statue équestre de Léopold II à Bruxelles.
Le texte est mis à dispositions des groupes pendant la lecture.

- * Des pays au passé dictatorial comme l'Espagne ou le Chili voient également émerger des initiatives citoyennes de « recuperación de la memoria histórica », et initient des actions de réparation envers les victimes et leurs descendant-es.





Introduction

La statue équestre de Léopold II à Bruxelles

CONTROVERSE : Que faire avec la statue équestre de Léopold II à Bruxelles ? La déboulonner, la maintenir telle quelle ou trouver une troisième voie ?

à son compte qu'il acquiert ce pays grand comme 80 fois la taille de la Belgique. Le souverain gère sa colonie comme une sorte de multinationale car le pays est riche en ivoire mais surtout en caoutchouc. Les populations locales sont ainsi mises au **travail forcé** afin d'exploiter au maximum les ressources naturelles du pays. Les résultats sont au rendez-vous, le pays passe de 82 tonnes de caoutchouc exportées en 1891 à 6000 tonnes dix ans plus tard.¹ Cette exploitation a un prix et, dès les années 1890, des voix se font entendre sur les violences subies par les habitantes et les habitants des régions caoutchoutières.

Bien que **Léopold II** ne soit pas l'unique responsable des violences exercées au Congo, pays où il n'est d'ailleurs jamais allé, il **incarne** l'un des **symboles** les plus célèbres du **passé colonial belge** avec, par exemple, *Tintin au Congo*.² Ainsi, il n'est pas surprenant que la statue équestre du roi, située sur la place du Trône à Bruxelles, cristallise depuis plusieurs années les hostilités.

En mai 2020, un **collectif** anonyme appelé « Réparons l'histoire » lance une **pétition en ligne qui exige le retrait de toutes les statues représentant Léopold II à Bruxelles**. Pour le collectif, l'image du « roi exterminateur »³ n'a pas sa place dans une ville qui accueille des millions de touristes chaque année et qui comprend plus de 200 nationalités. 80'000 signatures sont réunies pour le 30 juin 2020, soit 60 ans jour pour jour après l'indépendance du Congo.

Léopold II, second **roi des Belges**, monte sur le trône en 1865. Très vite, à l'image des Pays-Bas voisins, il projette d'acquérir une ou plusieurs colonies. La chose se réalise en 1885 lorsqu'il devient **souverain** de l'Etat indépendant **du Congo**, aujourd'hui République démocratique du Congo. Et pourtant, si Léopold est bien le roi des Belges, c'est

Au même moment, l'**Union Royale Belgo-Africaine** se positionne **contre le retrait des statues** représentant Léopold II. Pour l'Administrateur-Délégué de cette association, ces monuments appartiennent à l'histoire des Belges et de la Belgique. Selon lui « [...] la suppression des statues ne nous aide pas à comprendre l'histoire. [...] Nous n'allons pas abattre les figures de Léopold II, qui était un grand roi, un visionnaire, notamment dans les domaines de la culture, de l'urbanisme et de l'économie. Je voudrais vous rappeler que la Belgique était à l'époque la deuxième puissance industrielle au monde. »⁴



© EmDee, wikimedia commons

OBJECTIF : Après le lancement de la pétition, la Ville de Bruxelles décide de créer un groupe de réflexion réunissant les diverses parties impliquées dans le débat. A l'issue de cette réunion, vous devez avoir trouvé une solution quant à l'avenir de la statue équestre de Léopold II située place du Trône.

¹, ², ³, ⁴ : se référer à la bibliographie **p.11**



Présentation des personnages par l'animateur-ice



Signataires de la pétition pour le retrait de la statue

Pour vous, l'image d'un « roi exterminateur » n'a pas sa place dans une ville qui accueille des millions de touristes et qui comprend plusieurs dizaines de nationalités.



Admirateur-ices du roi

Vous êtes fans de Léopold II et vous vous positionnez contre le retrait de sa statue équestre. Il était un grand roi et un visionnaire, supprimer sa statue reviendrait à effacer l'Histoire.



Conservateur-ices des monuments

Votre mission consiste à préserver, du temps et des actions humaines, cet objet du patrimoine national.



Représentant-es de la Ville de Bruxelles

Dans un contexte compliqué et tendu, vous œuvrez en faveur d'une résolution rapide du conflit. Vous notez aussi que l'entretien de la statue, très souvent vandalisée, coûte cher à la Ville.

Répartition des groupes

Les joueur-euses sont réparti-es en 4 groupes égaux représentant chacun un ensemble de personnages présenté ci-dessous.

Chaque groupe reçoit :

1. Le texte lu en introduction, identique pour tous les groupes (cf. document introduction.pdf)
2. La fiche résumant la position qu'il doit défendre, celle-ci est différente pour chaque groupe (cf. document personnages.pdf)
3. Les 6 pictogrammes (cf. document pictogrammes.pdf)

Les documents 1 et 3 peuvent déjà être disposés sur la table, à l'envers, au moment de l'arrivée des participant-es.

Le document 2 est distribué après la présentation des différents personnages (voir ci-dessous). Les rôles sont attribués au hasard.

Attention à ne pas négliger cette partie, il est important que les joueur-euses comprennent bien qui sont leurs personnages et ce qui les animent. Il faut également les encourager à incarner au maximum leur personnage, même si elles/ils ne partagent pas le même avis.

Une ou un porte-parole est désigné-e par groupe.





Réflexion par groupes

1 Signataires de la pétition pour le retrait de la statue

- * Un tel homme n'a pas sa place dans l'espace public. Son image est une offense aux victimes de la colonisation et à leurs descendant-es.
- * Dans un pays qui a ratifié la Convention européenne des droits de l'homme et des libertés fondamentales, l'image en majesté d'un homme qui a contraint au travail forcé des milliers de personnes n'est pas admissible.
- * Supprimer la statue ne revient pas à effacer l'Histoire, il y a d'autres endroits où celle-ci est racontée (livres, musées, etc.).
- * L'espace public est un espace vivant qui doit pouvoir être transformé.

2 Admirateur-ices du roi

- * Supprimer la statue reviendrait à effacer l'Histoire. Cette statue est une trace, une archive qui doit perdurer dans le temps.
- * Léopold II ne peut pas être tenu pour seul responsable des crimes de la colonisation. Personnifier ainsi le débat n'a pas de sens.
- * Il faut se mettre dans le contexte de l'époque, on ne peut pas juger le passé avec les lunettes du présent.
- * On ne peut pas effacer toutes les bonnes choses entreprises par Léopold II au regard de quelques torts. Les personnages historiques ne sont pas bons ou mauvais à 100%. Il faut accepter cela, autrement nous devrions tout déboulonner.

3 Conservateur-ices des monuments

- * Le monument est protégé, il ne peut être démonté.
- * La statue a été pensée pour ce lieu, la démonter pour la conserver ailleurs n'aurait pas de sens. De plus, sa taille imposante rend la chose difficile et extrêmement coûteuse.
- * Transformer la statue reviendrait à la dénaturer et son sens original doit être préservé.
- * La statue appartient au patrimoine commun, son avenir ne peut pas être conditionné aux aléas du présent. Il faut la préserver pour les générations qui viendront et dont les points de vue seront peut-être différents.

4 Représentant-es de la Ville de Bruxelles

- * Si les frais de nettoyage liés aux actes de vandalisme coûtent cher à la Ville, le démontage et le stockage de la statue le seraient encore plus.
- * La Ville doit être attentive aux dépenses publiques, car elle travaille avec l'argent des contribuables et les budgets sont serrés. Toute action engendrant un coût doit être réfléchie avec soin. Parfois, la solution la moins chère peut être privilégiée.

Aide à l'argumentation et questions pour lancer le débat

Installé-es à leur table, les joueur-euses discutent de l'action à entreprendre et réfléchissent aux meilleurs arguments leur permettant de défendre leur solution. Les groupes sélectionnent le pictogramme qui semble le plus adapté à l'action qu'ils souhaitent proposer et défendre.

En tant qu'animateur-ice, vous êtes là pour faciliter et fluidifier la discussion, mais pas pour donner votre avis ou diriger les échanges dans une direction ou une autre. Votre rôle consiste à récolter les idées, non pas à les commenter ou à les juger.

Après 7 minutes, faites le tour des tables afin de voir si les groupes ont déjà sélectionné un pictogramme et esquissé une proposition.



Les aides ci-dessus sont données uniquement si un groupe peine à argumenter en faveur du point de vue de son personnage. Il s'agit d'une série de propositions, d'autres arguments peuvent être apportés par les joueur-euses.





Présentation des arguments par les groupes

Chaque groupe, à travers la voix d'un-e représentant-e, dispose de 2-3 minutes pour présenter ses arguments aux autres personnages. Avant de s'exprimer, elle/il montre le pictogramme correspondant à l'action que son groupe souhaite entreprendre. Un même pictogramme peut être sélectionné par plusieurs groupes.

Sans commenter ni reformuler, votre rôle est de retranscrire au tableau les propositions des différents groupes. Collez/aimantez le pictogramme sélectionné à côté de chaque proposition.

Durant cette étape, veillez à ce que chaque groupe puisse s'exprimer librement, sans interruption.

A l'issue des présentations, rappelez aux groupes l'objectif du jeu : trouver une solution commune pour la statue équestre de Léopold II.



Discussion

Après la présentation par les différents groupes, tous-tes les joueur-euses sont invité-es à débattre **afin de trouver une solution commune**. Le débat est libre et chaque participant-e défend les arguments de son personnage tout en écoutant ceux des autres groupes.

Voici une proposition de structure pour accompagner la discussion :

- ✳ Demandez à un groupe de réagir par rapport à la proposition d'un autre groupe : est-ce que les idées avancées sont envisageables ? Réitérez la question avec les autres groupes.
- ✳ Associez les groupes aux propositions similaires et suggérez-leur de venir avec une proposition commune.
- ✳ Est-ce que les groupes aux propositions radicalement différentes pourraient trouver un compromis ?
- ✳ Si le débat tourne en rond, réunissez les idées fortes et procédez à un premier vote. Après ça, laissez les groupes rediscuter entre eux pendant 5 minutes. Les groupes reviennent avec de nouvelles propositions qu'ils présentent à tour de rôle. Inscrivez les nouvelles idées au tableau.
- ✳ Le ou les groupes qui ne sont pas d'accord avec ces nouvelles propositions suggèrent des ajustements ou des compléments.

A la fin du temps alloué, regardez si une solution commune a été trouvée. Si ça n'est pas le cas, les diverses propositions sont soumises au vote des joueur-euses.



Vote

Le vote se fait à main levée. Chaque joueur-euse continue d'incarner son rôle et doit prendre une décision en fonction de ce qui semble acceptable selon le point de vue du personnage qu'elle/il représente. Toutefois, les membres d'un même groupe ne sont pas obligé-es de voter pour la même proposition.

Si des joueur-euses s'abstiennent de voter, n'hésitez pas à les relancer pour savoir ce qui leur déplaît dans les propositions formulées et s'ils/elles ont d'autres idées.

La solution qui remporte le plus grand nombre de voix est celle qui sera mise en place.

Avant de conclure, demandez aux participant-es de quitter leur personnage et de voter selon leur avis. Comparez les votes.





Conclusion

Aujourd'hui, quelle est la situation de la statue équestre de Léopold II ?

Si la statue de Léopold II est régulièrement vandalisée, elle est toujours en place.⁵ Il n'est jamais facile pour un pays de se confronter à son passé colonial. Pour preuve, en décembre 2022, les travaux de la commission spéciale « Congo-Passé Colonial » sont mis à la poubelle après deux ans et demi de recherches. Cette entreprise, commandée par la Chambre des représentants (le Parlement belge), avait été lancée dans le sillage de la mort de George Floyd et des contestations mondiales qui ont suivi. Cette commission était chargée d'étudier le passé colonial de la Belgique et de réfléchir aux moyens d'y répondre aujourd'hui. Par exemple, en formulant des excuses officielles aux descendantes et descendants de la colonisation.

Confrontation des situations

- * Est-ce qu'il existe des différences ou des similitudes entre la situation réelle et les idées qui ont émergé durant le jeu ?
- * Selon vous, où se trouvent les meilleures idées ? Dans le réel, dans le jeu ou les deux ?
- * Pensez-vous qu'il soit possible de répondre parfaitement aux différents problèmes soulevés par le cas de la statue équestre de Léopold II ? D'après vous, quel était l'objectif de ce jeu de discussion ?

Questions pour revenir sur les impressions des joueur-euses pendant le débat

- * Que pensez-vous de la décision prise en commun aujourd'hui ? Est-ce qu'un consensus entre les différentes parties a été possible ?
- * Comment avez-vous ressenti le fait de vous mettre dans la peau d'une personne avec qui vous n'êtes peut-être pas d'accord ?
- * Qu'est-ce qui vous a plu/déplu dans ce jeu de rôle ?
- * Dans la réalité, est-ce que des personnes pourraient être lésées par la solution prise en commun par le groupe ? Si oui, pourquoi ?

Les éléments ci-dessous vous permettront de clôturer le jeu. À utiliser, complètement ou en partie, en fonction du temps à disposition et de l'intérêt des participant-es.

Dans cette partie, vous pouvez aller au-delà du rôle de facilitateur-ice et amener des éléments de contexte, nuancer des propos, enrichir les arguments avancés par les joueur-euses, etc.



Pour aller plus loin

Un jeu de rôle conçu par Les Accroches dans le cadre de l'exposition *Docteur Mussolini. Un passé sensible* présentée sur le site de l'Université de Lausanne du 13.11.2024 au 21.09.2025

Notes de bas de page

1. Congo République démocratique du, Encyclopédie Universalis (consulté le 25.09.2024)
2. Léopold II et les autres. Des statues controversées dans l'espace public en Belgique, Politika (consulté le 25.09.2024)
3. Enlever toutes les statues Léopold II, change.org (consulté le 25.09.2024)
4. Abattre des statues n'aide pas à comprendre l'histoire, URBA (consulté le 02.10.2024)
5. Ces lignes ont été écrites en novembre 2024.

Bibliographie

- * Arzel Lancelot, « Les « sanglants trophées » de la conquête. Découpe des corps et guerres coloniales dans l'État indépendant du Congo fin XIX^e siècle-début XX^e siècle », *Monde(s)*, n°17(1), 2020, p. 79-109 (consulté le 25.09.2024)
- * Kesteloot Chantal, « Léopold II et les autres. Des statues controversées dans l'espace public en Belgique », *Politika*, 27 juin 2023 (consulté le 25.09.2024)
- * Le Congo belge et ses mémoires, *Mémoires de colonisations*, France Culture, épisode 3/4, 22 mars 2017 (consulté le 25.09.2024)

Crédits

Ce jeu a été conçu par le Service Culture et Médiation scientifique de l'Université de Lausanne avec la collaboration d'Atelier Sémaphore.

Game design: Caterina Martini (Atelier Sémaphore)

Textes: Olga Cantón Caro (SCMS),
Caterina Martini (Atelier Sémaphore), Alexia Ryf (SCMS)

Graphisme: Raoul Ganty (Unicom)

Coordination: Alexia Ryf (SCMS)

Relectures: Nouchine Diba (SCMS)

ATELIER
SEMAPHORE

Unil
UNIL | Université de Lausanne