



**HAL**  
open science

# Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo

Marion Coville

► **To cite this version:**

Marion Coville. Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo. Tracés : Revue de Sciences Humaines, 2015, Matières à jouer, 28, pp.119-134. 10.4000/traces.6210 . halshs-01351475

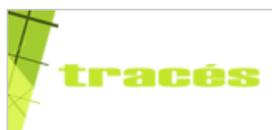
**HAL Id: halshs-01351475**

**<https://shs.hal.science/halshs-01351475>**

Submitted on 29 Aug 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



# Tracés. Revue de Sciences humaines

28 (2015)  
Matières à jouer

Marion Coville

## Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo

### Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

**revues.org**

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

### Référence électronique

Marion Coville, « Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo », *Tracés. Revue de Sciences humaines* [En ligne], 28 | 2015, mis en ligne le 01 juin 2017, consulté le 24 juin 2015. URL : <http://traces.revues.org/6210> ; DOI : 10.4000/traces.6210

Éditeur : ENS Éditions  
<http://traces.revues.org>  
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur : <http://traces.revues.org/6210>  
Ce document est le fac-similé de l'édition papier.

Cet article a été téléchargé sur le portail Cairn (<http://www.cairn.info>).



Distribution électronique Cairn pour ENS Éditions et pour Revues.org (Centre pour l'édition électronique ouverte)  
© ENS Éditions

# Mise en scène des corps et interfaces gestuelles dans une exposition sur le jeu vidéo

MARION COVILLE

Depuis quelques années, le jeu vidéo suscite l'intérêt dans de nombreuses institutions muséales qui cherchent à penser de nouvelles manières de visiter une exposition. Depuis 2012, le musée du Louvre utilise par exemple la console de jeux portable Nintendo 3DS pour renouveler l'usage de l'audio-guide, en exploitant la géolocalisation, l'écran tactile et la diffusion de contenus audiovisuels. D'autres musées et lieux de patrimoine utilisent les jeux en réalité alternée (*Alternate Reality Games*) pour apparenter la visite à une chasse au trésor ponctuée d'énigmes à résoudre<sup>1</sup>. Pour le visiteur, ces dispositifs supposent de comprendre et d'utiliser ces technologies pour permettre un engagement par l'élaboration de nouveaux usages en cours de visite.

De ce point de vue, une exposition sur le jeu vidéo constitue un terrain privilégié pour interroger les usages de ces installations ludiques. Dans *Jeu vidéo : l'expo*<sup>2</sup>, des textes présentent au visiteur les métiers du jeu vidéo, les lieux de production ou encore quelques résultats d'enquêtes sur les pratiques du jeu vidéo des Français-e-s<sup>3</sup>. Des vitrines retracent l'évolution du jeu vidéo et ses lieux de pratique. Des vidéos et des interfaces interactives dévoilent enfin les étapes de conception classiques d'un jeu vidéo. La plupart des expositions sur le jeu vidéo<sup>4</sup> présentent des consoles et des jeux du

1 Les jeux en réalité alternée sont des jeux de piste collectifs, basés sur une narration transmédia qui mobilise à la fois un espace concret spécifique et des technologies de l'information et de la communication, telles que des smartphones ou des réseaux sociaux. On peut citer *PLUG* (musée des Arts et Métiers, 2011) ou *Ghost Invaders : les mystères de la basilique* (ville de Saint-Denis, 2012).

2 Cité des sciences et de l'industrie, du 21 octobre 2013 au 24 août 2014.

3 Il s'agit d'une enquête menée au sein du projet ANR Ludespace et d'une autre conduite par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV).

4 En France : *Game on* (2004, Tri postal, Lille), *Museo Games* (2010, musée des Arts et Métiers, Paris), *Game Story* (2011, Grand Palais, Paris) ou l'éphémère *Musée du jeu vidéo* (2010, Grande Arche de la Défense).

commerce en tant qu'objets patrimoniaux porteurs d'un témoignage historique. A contrario, l'équipe de la Cité des sciences et de l'industrie a créé ses propres dispositifs interactifs et ludiques et a également transformé des jeux vidéo existants, toujours dans l'optique de favoriser l'accès pédagogique aux contenus des jeux. Ces outils nous permettent d'explorer les tensions entre la transmission de savoirs que recherchent les commissaires de l'exposition et l'activité de jeu, fonction d'origine de la plupart de ces jeux vidéo adaptés spécifiquement à l'exposition.

C'est le dispositif de médiation intitulé *Communautés créatives* qui nous intéresse plus particulièrement dans cet article. Les contenus audiovisuels qu'il diffuse illustrent différents aspects de la culture vidéo-ludique contemporaine, tels que des passionnés de jeux qui se déguisent en héros, ou diverses manières de jouer, plus ou moins typiques. *Communautés créatives* est une installation qui se déploie sur plusieurs mètres. Elle est signalée par un rectangle dessiné au sol face à un écran géant, alors que deux périphériques Kinect<sup>5</sup> sont suspendus au-dessus du tapis mais invisibles aux visiteurs. Les périphériques captent les mouvements du visiteur pour interagir avec des zones de l'image affichée sur l'écran géant qui fait face aux visiteurs usagers. Rappelons que Kinect a la particularité de permettre l'action simultanée de plusieurs visiteurs.

Après une présentation des modalités d'interaction de *Communautés créatives*, nous verrons comment le corps du visiteur vient suppléer l'absence d'une interface matérielle, comme une manette ou un écran tactile. Nous nous interrogerons sur ce que la mise en visibilité du corps, dans le contexte de l'exposition, implique pour l'action des visiteurs. Nous verrons ensuite comment l'espace d'exposition, dans sa dimension institutionnelle, participe à un certain trouble des publics quant au sens de cette installation. Enfin, c'est la relation que les visiteurs estiment établir avec l'institution, au cours d'une exposition sur le jeu vidéo, qui nous renseignera sur la signification, ludique ou informationnelle, qu'ils donnent à leur activité. Afin de rendre compte de ces quatre points d'analyse, nous présenterons des matériaux ethnographiques récoltés dans le cadre d'une enquête de terrain organisée en deux phases : la première d'une durée de quatre mois, en observation participante, auprès de l'équipe en charge de la conception de *Jeu vidéo : l'expo*, et la seconde, d'une durée de dix mois, constituée d'observations de parcours de visite dans l'exposition et d'usages des éléments de

---

5 Ce périphérique destiné à la console de salon Xbox 360 est une petite caméra infrarouge qui permet de contrôler des jeux vidéo en repérant les mouvements du corps d'un joueur, sans utiliser de manette. Le joueur doit simplement bouger ses membres face à la caméra. Il a été conçu par Microsoft en 2008.

l'exposition par les publics. En parallèle, vingt-quatre entretiens collectifs ont été conduits en fin de visite avec des groupes de visiteurs. D'un point de vue conceptuel et disciplinaire nous nous positionnons ici à l'intersection de différents champs : la sociologie des usages, les *museum* et *visitor studies*, et les *game studies*.

Le champ des *museum* et *visitor studies* fait collaborer des chercheurs académiques et des professionnels de musée. Il a pour objet principal l'expérience du visiteur, étudiée, le plus souvent, au prisme des situations d'apprentissage informel, l'objectif du champ étant de comprendre et d'améliorer la transmission des savoirs dans les institutions muséales. On peut regretter, à la suite de Dirk Vom Lehn (2001), que l'évaluation de la capacité d'une installation à transmettre du savoir se fasse au détriment de l'étude de l'organisation matérielle et spatiale de la visite. En effet, les installations muséales s'inscrivent dans le contexte singulier de l'exposition, contexte dont le sens résulte « des actions et des activités de ceux qui se promènent à travers ces espaces » (Silverstone, 1998, p.178). Aussi faisons-nous le choix de nous éloigner de l'évaluation des objectifs didactiques au profit de l'observation de l'appropriation effective de l'installation par les visiteurs. C'est à partir des usages et des significations que ceux-ci adoptent que nous construisons notre analyse.

L'usage des technologies interactives dans les expositions a fait l'objet de nombreuses études. Le travail de Joëlle Le Marec (1992), avec l'équipe d'étude des publics de la Cité des sciences, par exemple, documente l'appropriation de dispositifs muséographiques par le public au cours de visites, notamment autour de l'exposition *Vive l'eau!* Les recherches de Geneviève Vidal (2006), quant à elles, portent sur les activités multimédia des musées et les technologies interactives, aussi bien en dehors qu'au sein des institutions muséales. Ces travaux s'inscrivent dans le champ de la sociologie des usages, qui s'intéresse notamment à l'appropriation d'innovations techniques et à l'adjonction de nouveaux usages à d'autres préexistants (Jouët, 2000 ; Vidal, 2012a). Aussi, l'étude des représentations dans la conception et l'usage des technologies (Akrich, 2006) permet de caractériser la relation qui s'établit entre le public et l'institution au cours de la visite (Le Marec, 2001). Dans le cadre de notre étude, nous avons privilégié l'approche de la sociologie des usages, car elle permet de rendre compte de l'articulation entre l'usage des technologies, la pratique de visite et la production de significations présentes dans l'espace d'exposition. L'analyse privilégie alors non pas les contenus et leurs objectifs éducatifs, mais ce que font concrètement les visiteurs avec des technologies interactives.

L'étude des usages en contexte muséal porte le plus souvent sur des technologies qui mobilisent la manipulation via une surface tactile (Vidal,

2012b). Le type d'installation auquel *Jeu vidéo : l'expo* a recours, et que nous étudions ici, a pour principe la captation du mouvement, libre de tout contact, avec une interface matérielle comme un écran. D'après les tenants des *game studies*, champ d'études interdisciplinaire portant sur les jeux vidéo, ces capteurs de mouvements valorisent la mise en visibilité des corps en train de jouer. Bart Simon (2009) souligne ainsi la nécessité, lorsque l'on étudie ces périphériques, de décentrer l'analyse, de ce qui se passe à l'écran vers la relation corporelle du joueur à l'écran. Le rôle du corps est aussi mis en relief par les *museum studies*. Autrefois, ce rôle était abordé par l'étude des collectifs de corps de visiteurs que le musée cherche à discipliner en tentant d'induire certaines conduites (Bennett, 1988). Aujourd'hui l'attention est portée sur le corps d'un visiteur individualisé et autonome, opérant des choix personnels de parcours et de jugement (Macdonald, 1993). Dans l'exposition qui nous intéresse, le corps constitue un élément clé de la muséographie, à tel point que l'action des visiteurs s'y trouve mise en scène. Pour construire le sens de l'exposition, le visiteur est autant invité à interagir qu'à poser son regard sur les corps en mouvement des autres visiteurs. Il apparaît donc nécessaire d'interroger le recours à une technologie qui met en visibilité les corps et qui oriente les regards.

## Le corps comme périphérique

Dans *Jeu vidéo : l'expo*, l'installation *Communautés créatives* – nommée par la suite *CC* – consiste en un grand écran de projection (environ 6 mètres de long sur 2 mètres de hauteur), devant lequel est placé un épais tapis noir (6 mètres sur 3 mètres) entouré de réglottes métalliques. Elle permet la sélection et la consultation de courtes vidéos amateurs : on y voit des reprises de musique de jeu vidéo *a cappella*, ou encore des passionnés déguisés en héros de jeu vidéo. Ces contenus sont présentés dans des fenêtres de consultation, entourées par un décor composé de cubes blancs en amas, sur un fond noir. Douze mots, représentant chacun une « communauté créative », coiffent les groupes de cubes : « *game jam* », « *cosplay* », « *mods* », « *machinima* », etc. L'installation mobilise le corps entier : la marche latérale à l'écran permet la sélection d'une thématique et le lancement d'une vidéo ; un mouvement du bras permet le passage d'une vidéo à l'autre, etc. Comme nous l'avons évoqué, le périphérique Kinect capte les mouvements du corps. Deux capteurs sont suspendus au plafond au-dessus du tapis. Alors que le terme de « borne interactive » dans un musée implique un visiteur unique (Hindmarsh *et al.*, 2005), *CC* est prévu pour un usage collectif et simultané. À l'instar de ce



Fig. 1 : Vue de l'installation.

que montre Simon (2009) à propos de la console Wii<sup>6</sup> en tant que moyen de réunir la famille dans une expérience partagée, autour d'un même écran, dans l'exposition étudiée, l'objectif semble également résider dans la transformation d'une fonction individuelle (la sélection de contenus) en une activité collective.

À l'écran, une animation représente les gestes nécessaires à l'interaction, mais disparaît dès lors qu'un visiteur pénètre l'espace délimité. Cette explication animée ne réapparaît malheureusement qu'au bout d'un temps d'inactivité relativement long. Le cartel de *CC* fait référence à la visée informationnelle de l'installation, soit présenter la diversité des pratiques amateurs, et n'indique en rien la manière de s'en servir. Contrairement aux autres dispositifs de l'exposition, encadrés par un mobilier coloré que l'on peut toucher et autour duquel on peut tourner, le grand écran de toile de *CC* est placé contre le mur qui délimite une extrémité de l'exposition. Au sol, seul l'épais tapis noir entouré de baguettes métalliques circonscrit l'espace d'interaction. Lorsque le

6 Pour utiliser la console Wii, le joueur tient dans sa main un périphérique qui ressemble à une télécommande de 15 centimètres (la « Wiimote »). Les mouvements et la position du joueur sont définis à l'aide d'un accéléromètre 3 axes et d'une caméra infrarouge situés dans la télécommande, et d'un émetteur infrarouge placé au niveau de l'écran de télévision. Kinect capte le corps entier du joueur par une caméra classique, alors qu'un émetteur et une caméra infrarouge perçoivent la profondeur de l'espace et améliorent l'analyse pour modéliser le joueur sous la forme d'un squelette doté de vingt articulations.

visiteur marche sur celui-ci, son corps est capté par l'interface Kinect et supplée l'absence d'interface matérielle. L'extrait de compte rendu d'observation suivant revient sur l'usage typique de l'installation par un visiteur :

Un dimanche midi du mois de mars 2014, l'exposition est peu fréquentée et accueille moins d'une centaine de visiteurs. Alors que l'espace de *CC* est vide, deux femmes, Mathilde et Lucie, marchent vers l'installation, face à l'écran. Lorsqu'elles pénètrent l'espace délimité par le tapis, Mathilde modifie sa démarche et fait de grands pas, lents et exagérés. À chaque pas, elle marque un temps d'arrêt et campe sa position comme pour peser de tout son poids sur le sol. Elle s'immobilise et fléchit les genoux à plusieurs reprises, tentant à nouveau de peser sur le tapis. Une vidéo se déclenche, elle s'écrie : « Attends, j'ai marché dessus et ça fait quelque chose. » Lucie se déplace latéralement, sur la partie droite du tapis. Elle s'immobilise. Une vidéo se lance. Elle bouge le bras droit à plusieurs reprises devant elle, la vidéo à l'écran change. Elle s'approche de Mathilde : « En fait il faut s'arrêter. » Elle s'immobilise pour regarder une nouvelle vidéo, proche de son amie. Elle effectue quelques mouvements : balayage du bras, agitation de la main comme pour saluer quelqu'un... La vidéo à l'écran finit par changer. Elles ne la regardent que quelques secondes puis quittent l'espace et continuent leur visite. L'interaction n'a duré qu'une poignée de minutes.

Interrogées à la sortie de l'exposition, ces deux visiteuses déclarent :

Lucie : — Je me suis plus intéressée à la technologie elle-même, donc le tapis, est-ce que c'était sur la pression, les capteurs en haut, un mélange des deux...

Mathilde : — C'était la pression je pense...

Lucie : — Ouais, mais il y avait des capteurs en haut aussi, donc je pense qu'il y avait un peu de ça.

Entretien du 23 mars 2014 mené après la visite d'une heure trente, entre deux amies.

La marche suscite chez les publics une interrogation sur la présence de capteurs au sol qui seraient actionnés par le poids du visiteur. Les gestes des bras de Lucie lui permettent de noter la présence de capteurs de mouvements, qu'elle localise « en haut ». Cette activité mobilise le corps pour tester des hypothèses quant aux modalités d'interaction avec l'installation. Le contact direct avec un artefact (joystick, boutons, volant) est remplacé par une interaction gestuelle, sans contact. En effet, si la plupart des installations de l'exposition convoquent l'usage de périphériques tangibles, tels qu'un joystick ou des boutons qui fournissent un cadre de référence défini pour l'action, invitant à exécuter des gestes précis, contraints par la matérialité des périphériques mentionnés, l'utilisation de Kinect est nettement moins guidée et ne propose pas de cadre d'usage de référence. Il s'agit d'approprier une forme d'interaction où le corps entier et l'espace jouent un rôle central. De plus, le périphérique Kinect est suspendu au plafond. Comme il est dissimulé, il est

difficile pour le visiteur de se référer à l'usage de Kinect dans un salon familial (situation où le capteur est bien visible, à côté de l'écran de télévision). L'une des visiteuses citées note la présence de « capteurs en haut » mais ne les identifie pas à Kinect, malgré un usage précédent de ce périphérique avec la console Xbox 360, qu'elle mentionne plus tard dans l'entretien.

Le tapis, mat et épais, contraste avec le sol dur et brillant de l'exposition. Au centre du tapis il n'y a aucun objet, ni mobilier. Un visiteur interrogé après sa visite déclare : « Je pensais que c'était de la danse qu'il fallait faire »<sup>7</sup>, soulignant ainsi le caractère scénique de l'espace. L'absence d'interface matérielle fait de *CC* un espace dans lequel le corps du visiteur est l'élément tangible et le référent principal, bien que ce rôle ne soit pas parfaitement compris par le visiteur.

### Agir et se montrer en train d'agir

Étudiant les publicités pour la Wii, Simon (2009) note que la promotion commerciale du jeu vidéo ne réside plus dans la promesse d'une expérience dans un monde virtuel, mais d'une expérience corporelle dans son salon. L'intérêt réside dans ce que le joueur peut faire avec son corps et dans ce que cela lui fait ressentir. Périphérique de jeu, le corps devient aussi objet de spectacle pour l'entourage. C'est le déploiement d'un « excès gestuel » lors de l'action – on surjoue l'acte que l'on mime – qui est l'objet des regards. L'observation suivante illustre que par l'emploi de Kinect, l'installation *CC* semble transposer cette caractéristique du contexte domestique d'origine à celui de l'exposition muséale :

Un mercredi matin en mars 2014, l'exposition est moyennement fréquentée et la circulation est très aisée. Une famille de deux adultes et de deux enfants arrive face à *CC*. L'espace d'interaction est vide. Un adulte et les deux enfants s'assignent chacun un espace restreint sur le tapis sans en sortir. L'adulte teste différents gestes pour interagir avec l'écran : lancer le bras en avant en pointant le doigt, agiter les bras, balayer l'espace avec le bras ou faire mine d'attraper un objet dans les airs et l'amener vers soi. Les enfants miment les gestes de l'adulte. Pendant ces expérimentations, le deuxième adulte se tient le long des réglettes métalliques : immobile, les mains derrière le dos, observant les trois autres. À chacun de ses éclats de rire, tous trois se retournent pour regarder le parent resté en retrait, qui leur sourit en retour. Au bout d'un moment, les deux parents s'en vont. Les enfants continuent de répéter les gestes observés puis partent au bout de quelques minutes.

7 Entretien in situ, 15 décembre 2013, accompagnateur d'une visite scolaire.

Par le regard et le sourire, l'adulte et les enfants impliquent dans leur expérience le visiteur qui se tient à l'écart. Les gestes qu'ils effectuent sont aussi une action en direction du proche resté en marge. Les corps qui explorent et se montrent en train d'explorer renseignent aussi les autres visiteurs sur les actions à accomplir. Il s'agit autant d'un « corps théâtre » que d'un « corps qui s'adapte », une posture duale du visiteur dont Camille Jutant rend compte à propos du jeu de piste *PLUG*, qui avait fait du musée des Arts et Métiers l'espace d'une chasse au trésor (Jutant, 2011, p. 134). Lorsque l'apprentissage par un visiteur du contrôle d'une telle interface intervient au sein d'une exposition muséale, nous sommes devant une situation de représentation publique où le corps devient de fait un élément clé de la muséographie.

Des installations autres que *CC* utilisent Kinect pour mettre le corps en scène dans l'exposition. Par exemple dans *Déguisements*, le public peut observer, sur un écran, un autre visiteur revêtir des costumes de jeux vidéo. L'installation *Avatar* simule une course de surf pour trois visiteurs qui doivent sauter sur place, pagayer et s'accroupir pour remporter le plus grand nombre de points. En période d'affluence, deux types de groupes de visiteurs se forment généralement autour de ces dispositifs. Le premier s'organise en file d'attente ordonnée et compacte qui attend principalement son tour. Le deuxième se compose de visiteurs répartis de manière éparse autour du dispositif : ils consacrent une part importante de leur temps à commenter en riant les actions qu'ils observent avec les personnes qui les accompagnent.

Dans l'extrait du journal de terrain cité précédemment, le parent qui demeure à la marge occupe le rôle d'observateur et de commentateur. Sa posture bien campée sur ses appuis est à l'opposé des gestes nonchalants des trois autres visiteurs. Cette posture souligne qu'il faut oser se montrer dans des mouvements agiles pour interagir avec l'installation. Il s'agit d'une utilisation en famille, donc d'un groupe au regard a priori bienveillant. On retrouve un usage et une attitude sociale proches de ceux de la Wii en environnement domestique, qui reposent eux aussi sur une expérience et une intimité partagées au sein de la famille (Simon, 2009). Pour notre part, dans le cas de groupes qui se connaissent déjà et partagent une certaine intimité, nous avons observé des regards complices et des rires. Mais dans d'autres cas dépourvus de cette familiarité, les regards sont gênés et fuyants. Chacun jauge l'action de l'autre discrètement, notamment pour comprendre ce qu'il faut faire et l'imiter sans qu'il le remarque. L'extrait suivant de notes d'observations, autour d'une interaction qui réunit proches et inconnus, est intéressante pour comprendre comment l'usage de l'installation entre en relation avec cette mise en scène du corps et les regards qu'elle produit :

Lors d'un dimanche après-midi du mois de mars 2014, la fréquentation de l'exposition est assez importante. *CC* n'est pas utilisé. Un couple entre dans l'espace délimité par le tapis. Ils restent côte à côte et s'immobilisent. Deux vidéos se lancent, bord à bord, comme les corps des deux visiteurs. La femme reste immobile et observe la vidéo. L'homme, à sa droite, effectue quelques mouvements du bras droit, sans incidence sur la vidéo. La femme se déplace latéralement, mais elle est vite en décalage par rapport à la vidéo qu'elle regarde, qui reste statique. Elle la pointe du doigt, tout en se déplaçant latéralement sur la gauche, mais la vidéo ne la suit pas. Elle revient à sa position initiale. L'homme lui indique de se déplacer sur la gauche, face à un autre mot-clé, qui déclenche une nouvelle vidéo. L'homme se place alors derrière elle, les mains sur ses épaules, le menton sur sa tête. Ils restent immobiles pour regarder ensemble la même vidéo. Les capteurs peinent à distinguer les corps et la vidéo se fige. Pendant cela, d'autres visiteurs s'approchent. Certains font le tour de l'espace, puis s'en vont. D'autres se postent à la frontière de cet espace et observent. Constatant les problèmes de lecture de la vidéo, l'homme recule et sort de l'espace délimité par le tapis. La vidéo se lance. Ils l'observent tous deux, séparés de quelques mètres. Trois vidéos, sur le thème de la parodie, se succèdent. Ils les regardent, immobiles. Lorsque la première vidéo se lance à nouveau, signifiant que toutes les vidéos du même thème ont été consultées, la femme quitte l'espace.

La description des deux amies et celle de la famille rendent compte de gestes exagérés en l'absence d'observateur<sup>8</sup>. Le couple est observé par des visiteurs dès le début de son interaction et chacun effectue des mouvements lents et mesurés. Leur position dans l'espace leur permet de négocier une consultation pour deux. Dans cet espace rendu intime, aucune place pour les autres corps ne semble envisageable : les démarcations matérielles et l'intimité des corps produisent un espace que les autres visiteurs n'osent pas franchir. Ils se contentent d'observer en retrait. Alors que les publics familiers occupent un espace restreint où les corps se bousculent, l'occupation de l'espace est bien différente pour les inconnus. L'extrait suivant rend compte de la suite des observations de la scène que nous venons de décrire ; ici, un homme, seul, pénètre l'espace d'interaction :

Un des visiteurs qui observaient la scène précédente entre dans l'espace et occupe la partie droite de l'écran. Il longe les délimitations du tapis et n'utilise que son bras droit pour des gestes discrets. Il lève le bras, fait un mouvement de balayage, il lance son bras de manière plus énergique. La vidéo qu'il consulte est elle-même à la limite de l'écran, et les actions qu'il réalise sont hors champ : son bras dépasse de l'espace délimité par le tapis.

8 En tant qu'enquêtrice, nous tentons d'adopter la posture d'un observateur réflexif (Jauréguiberry et Proulx, 2011) non remarqué, en nous plaçant en retrait, à proximité d'un autre élément muséographique situé à plusieurs mètres.

L'action du nouveau protagoniste se distingue des autres parce qu'elle n'est pas soutenue par un regard familier. Les visiteurs qui ne se connaissent pas veillent à cliver l'espace en autant de parties qu'il y a de corps en présence. Les gestes de chacun sont si mesurés qu'ils sont parfois imperceptibles pour les capteurs. Dans cette seconde description, ce n'est qu'une fois le premier homme parti que le visiteur resté dans l'espace d'interaction se permet d'investir l'autre partie du tapis. Les manières d'investir l'espace et les actions qui s'y déroulent dépendent donc des relations entre les différents visiteurs en présence.

L'espace de *CC* et ses démarcations produisent deux types de rôles au cours de la visite : des visiteurs qui se montrent en train d'agir et des publics d'observateurs. Les usages dépendent en partie de la nature de ces publics en présence, qui participent à la gêne ou au plaisir de l'expérimentation. Nous pouvons désormais nous interroger sur la signification que les visiteurs observés donnent à ces usages, dans ce contexte précis.

### **Mettre en doute sa capacité à « bien » visiter**

Interrogés à la sortie de l'exposition sur leur visite et les dispositifs expérimentés, les visiteurs expriment généralement un sentiment d'échec en révélant leur incompréhension. S'ils n'ont pas compris le sens ou l'intérêt d'un élément de l'exposition, ils estiment en être responsables : ils n'ont pas fait « comme il fallait ». Alors qu'ils sont interrogés sur leur usage de *CC*, les membres du couple évoqué ci-dessus mettent en relation un sentiment de doute avec une éventuelle faute de leur part :

H : — Euh... ça, en fait, on a eu un peu de mal à comprendre le concept au début. Parce qu'il fallait arriver, fallait se mettre devant... Et on peut bouger les bras pour que les images changent... Et euh... En fait quand on... Il y avait des images où c'était flou, on savait pas pourquoi c'était flou, s'il fallait bien se centrer pour que ça soit... que ça soit net...

F : — C'est peut-être de notre faute, ou pas...

Entretien du 23 mars 2014, visite de deux heures trente en famille

Lorsqu'une difficulté technique survient, c'est sa propre compétence à bien visiter (regarder, se positionner, interagir) que le visiteur met en question. Les deux amies précédemment citées s'expriment ainsi sur *CC* :

Lucie : — Ah bah, dans l'exposition alors là je ne sais pas.

Mathilde : — Oui c'est vrai que dans l'exposition, l'intérêt...

Lucie : — C'est une démonstration de la technologie, je ne sais pas... Non dans l'exposition on s'est demandé.

Mathilde : — Ouais l'intérêt... En plus on s'est vraiment posé la question! [rires] On s'est dit « mais l'intérêt du truc? »... Bon, ça nous a un peu échappé...

Lucie : — On ne sait pas!

Mathilde : — Surtout qu'il y avait pas de son, c'est ça que j'ai pas compris...

Lucie : — Oui c'est ça en fait, peut-être que si y avait eu le son...

Mathilde : — Alors peut-être qu'il y a eu un bug... Je sais pas... Ouais, c'est ça que j'ai pas compris moi non plus.

Lucie : — Le problème c'est qu'on peut déclencher plusieurs vidéos en même temps, donc ça serait... le bordel...

Mathilde : — Ouais ça on s'est vraiment demandé à quoi ça servait...

Lucie : — On veut bien une explication! [rires]

À trois reprises, les deux femmes marquent leur incompréhension, avant d'évoquer un possible dysfonctionnement de l'installation. Les phrases « je ne sais pas » et « j'ai pas compris » nuancent à nouveau cette éventualité dès qu'elle est énoncée. Cet effet de jugement est à mettre en relation avec le cadre de l'enquête par entretien, mais également avec la pratique de visite de l'exposition. Comme l'indique Roger Silverstone, les visiteurs sont « conscients de leur propre performance en tant que public de musée. Ils perçoivent alors l'existence d'une autre audience plus générale qui les juge selon leur capacité à effectuer correctement la visite, à la faire de manière authentique » (1998, p. 185). Lors des entretiens, les visiteurs convoquent cette audience : « Le problème c'est qu'on peut déclencher plusieurs vidéos en même temps, donc ça serait... le bordel... » L'hypothèse du dysfonctionnement est vite abandonnée et l'absence de son est mise en regard des contraintes de conception. Aussi, lorsque le couple est interrogé, l'homme conclut : « J'aurais presque préféré des bornes », en guise de recommandation pour l'institution. Outre l'environnement matériel de *CC*, ce sont la visite de l'exposition et l'institution dans laquelle elle prend place qui contribuent à produire le sens de l'installation et des actions qui s'y déroulent.

L'espace d'exposition est « un espace partagé entre les visiteurs et les professionnels qui y ont installé les expositions » (Le Marec, 1996, p. 9). Si *CC* produit des regards de visiteurs, l'exposition est porteuse des regards des salariés de l'institution muséale. Les textes et les divers éléments graphiques évoquent la figure de muséographes qui, malgré leur absence, sont présents à l'esprit du public pendant le parcours (pensons aussi au visiteur croyant devoir réaliser une danse). Pour le visiteur, comprendre le fonctionnement d'une installation, c'est aussi saisir ce qu'on attend de lui. Ainsi, nous avons observé que, après une interaction avec *CC*, certains visiteurs lisent attentivement le cartel, puis parcourent l'espace à la recherche d'informations. L'enquêtrice est parfois interrogée par les visiteurs sur le fonctionnement et le sens du dispositif, alors que nous étions identifiée par un badge de la

Cité des sciences et munie d'un matériel d'enquête qui signalait la posture d'observatrice<sup>9</sup>. Lors des entretiens, les visiteurs demandaient par ailleurs des explications sur l'exposition. Le Marec montre aussi, dans son travail sur les publics de la Cité des sciences, que les visiteurs cherchent à comprendre ce dans quoi ils s'engagent, s'efforçant d'énoncer ce qu'ils jugent pertinent au regard du rôle qu'ils pensent tenir en tant que visiteurs (Le Marec, 1996). Dans le cadre de notre enquête, les visiteurs demandent des explications, insistent (« on s'est vraiment posé la question »), hésitent et indiquent : « Je ne sais pas si c'est le bon mot »... Le cadre de l'exposition et l'enquête contribuent à produire le discours sur le sens de *CC* et son usage. Il est alors important de nuancer le sentiment d'échec évoqué par les publics, par l'effet de jugement que l'enquête peut renforcer. Comme nous l'avons vu, les visiteurs s'expriment sur ce qu'ils pensent être leur rôle (de visiteurs). Cette représentation de la relation entre public et institution, dans une exposition sur le jeu vidéo, peut nous renseigner sur la signification que les visiteurs donnent à leurs actions.

### **Jouer, essayer, regarder : qualifier sa pratique de visiteur**

Une partie des visiteurs interrogés n'avait jamais vu d'exposition sur le jeu vidéo. *Jeu vidéo : l'expo* représente pour eux un nouvel objet qu'il faut appréhender. Alors qu'ils énoncent les motivations de leur visite, ils peinent à exprimer des attentes précises sur ce qu'ils pensaient voir ou faire dans l'exposition. Néanmoins, lorsqu'ils sont interrogés sur ce qu'ils ont effectivement vu et fait, ces visiteurs définissent, tantôt en creux, tantôt de manière explicite, le rôle qu'ils estiment tenir au cours de la visite. Ce discours peut éclairer la signification que donnent d'autres visiteurs à leur usage de *CC*. Alors qu'elles sont interrogées au sujet de *CC* après la visite, les deux jeunes femmes mentionnées plus haut évoquent l'intérêt de l'installation dans l'exposition :

Mathilde : — D'un point de vue de la technologie mise en œuvre c'est intéressant mais alors j'ai pas compris l'intérêt. [...] On s'amuse plus à marcher sur le tapis qu'à regarder les vidéos en fait...

Lucie : — Ah si moi au niveau du concept j'ai bien aimé ça, j'ai trouvé ça marquant [...].

Mathilde : — Moi je suis plutôt en train de me dire : « Oh mais comment ça marche? »

9 Il est précisé que l'enquête est menée pour une thèse de doctorat et que l'enquêtrice n'a pas pris part à la conception de l'exposition.

L'intérêt de *CC* leur semble peu clair, mais son mode d'interaction est jugé « amusant » (pour l'une d'elles la source de cet amusement est dans le fait de marcher sur le tapis et de se demander « comment ça marche »). La technologie et l'exploration de son fonctionnement, par essai et erreur, suscitent curiosité et amusement (« pour être honnête, on a surtout joué! [...] c'est quand même super ludique comme expo... »). Pour décrire les dispositifs rencontrés dans l'exposition, c'est le terme d'« activités » qu'elles emploient toutes deux, puis celui de « jeu » (en agitant les mains) : « C'est vraiment fait pour jouer, là tu rentres là-dedans, t'es "aaah"! » C'est ce que montre aussi l'extrait d'entretien suivant :

Mathilde : — La plupart des jeux durent pas trop longtemps, en fait on regarde deux, trois minutes ce que les gens font. [...] on a pu jouer là, quand y a les jeux à quatre, c'est plutôt marrant.

Lucie : — Oui, y avait des jeux à plusieurs, on a joué avec d'autres gens, sur des grands tableaux, c'était à plusieurs, y a d'autres gens qui sont venus jouer... C'est assez marrant de jouer avec d'autres gens qu'on connaît pas.

Alors qu'elles sont interrogées sur les motivations de leur visite, elles soulignent l'aspect « ludique tout entier » de la CSI : elles y trouvent toujours « des choses à faire ». Pour *Jeu vidéo : l'expo*, l'une d'elles ajoute : « C'est le jeu vidéo, donc le but c'est de jouer. [...] Je comptais bien qu'il y ait pas mal d'activités. » C'est une visite active et ludique, où la participation du public est essentielle, qui est décrite. Mais on retrouve des postures bien différentes chez d'autres visiteurs. Lorsque le couple est interrogé après leur visite, l'homme s'attache à décrire son expérience de *CC* :

À un moment j'ai essayé de regarder et euh... je sais plus ce que c'était... et j'ai essayé d'en regarder un des deux. [...] les vidéos étaient en elles-mêmes intéressantes mais par contre... pas facile à y accéder donc euh... moi j'aurais... si... parce que là j'ai juste essayé, on a regardé les parodies parce que c'était rigolo, j'ai essayé de regarder autre chose ça a pas marché, après je suis parti mais j'aurais voulu tout voir, même si... je pense que je connaissais la plupart des choses qu'étaient dedans mais ça m'aurait intéressé de voir comment c'était traité mais j'ai abandonné parce que ça marchait pas très bien.

Si les deux femmes qualifiaient ailleurs de « marrantes » l'installation et ses modalités d'interaction, ici c'est son contenu qui est jugé « rigolo ». L'usage de l'installation est décrit à quatre reprises par le verbe « essayer » : l'activité énoncée est donc un tâtonnement pour « accéder » aux contenus, l'interviewé exprimant une série de tentatives pour consulter des informations. En revanche, lorsqu'il est interrogé sur son activité dans l'exposition, l'homme met en exergue un rôle d'observateur, voire de spectateur :

Je suis déjà joueur à la base, ça m'intéressait de voir comment c'était fait mais d'y jouer pas forcément. [...] c'était intéressant de regarder... 'fin j'aimais... j'étais plutôt curieux de voir comment réagissaient les gens, en fait devant les jeux parce qu'une partie des jeux je les connaissais... Donc c'était pas forcément... j'avais pas forcément envie de tous les tester, mais de voir en fait comment tournait l'exposition.

Le discours de cet amateur de jeux vidéo illustre une articulation particulière entre l'identité de joueur et la visite d'une exposition sur le sujet. Il désire « voir comment c'était fait » et « comment tournait l'exposition » : soulignant ses connaissances préalables, il privilégie l'action de « regarder » et de « voir comment réagissaient les gens [...] devant les jeux » plutôt que d'expérimenter lui-même les différents éléments de l'exposition. En ce qui concerne l'usage de *CC*, il en parle dans les mêmes termes : « Ça m'aurait intéressé de voir comment c'était traité. » Au cours de l'entretien, l'homme convoque la figure de l'expert qui, grâce à sa connaissance du jeu vidéo, évalue les contenus de l'exposition. En revanche, les deux femmes, qui s'attendaient à occuper un rôle actif basé sur la participation, emploient à de nombreuses reprises le verbe « jouer » pour définir leurs activités. Elles « s'amuse » notamment à comprendre comment *CC* fonctionne. Ces deux attitudes se retrouvent à parts relativement égales dans la majorité des entretiens effectués. Le rôle actif et participatif est énoncé par des groupes dont la motivation de visite est l'envie de « faire une activité ensemble ». Aussi, la plupart des observateurs se définissent comme des joueurs soucieux de l'image de leur pratique. Mais une attitude similaire est exprimée par des parents, non joueurs, accompagnateurs d'enfants joueurs, qui évaluent l'exposition au regard de leurs attentes en matière d'éducation. Ils évoquent la Cité des sciences comme un partenaire de l'éducation de leurs enfants : ils viennent chercher des éléments de compréhension pour aborder le jeu vidéo. Plus globalement, en définissant leur pratique de visite, les visiteurs définissent le contexte de leurs actions. La signification qu'ils donnent à leur activité avec *CC*, et plus généralement aux activités dans l'exposition, est liée au rôle qu'ils estiment être le leur dans une exposition sur le jeu vidéo.

Les pratiques corporelles des visiteurs, qui suppléent l'absence d'interface matérielle dans l'installation *Communautés créatives*, permettent de construire le sens et l'usage de l'installation, en s'ajustant à celle-ci. La prise en compte des corps, de leurs manifestations et mises en scène, s'avère ici indispensable pour comprendre l'action des visiteurs. Les autres éléments matériels qui composent *CC* – les marquages au sol, l'écran ou les capteurs infrarouges suspendus au plafond – contribuent à produire différents regards. Ils mettent en visibilité les corps de visiteurs, dans un espace où se distinguent ceux qui

se montrent en train d'agir et ceux qui adoptent un rôle d'observateur. Le cadre de l'exposition, espace partagé entre des groupes familiaux et inconnus, infléchit aussi les actions des visiteurs. Il impose un regard institutionnel au public, qui tente de retracer les intentions des muséographes pour donner un sens à leur activité. Les visiteurs expriment également ce qu'ils pensent être leur rôle de visiteur. Ce rôle imaginé s'articule à la signification qu'ils donnent à leurs interactions avec les éléments de l'exposition. Pour les visiteurs en attente d'une activité participative pour le plaisir d'« être ensemble », dans un lieu qu'ils estiment ludique, il s'agit de jouer et de s'amuser, alors que d'autres soulignent leur identité de joueur dans une visite permettant l'évaluation de contenus relatifs à leur propre pratique.

Le recours à Kinect est également intéressant dans le cadre d'une interrogation sur la matérialité. Les périphériques de jeu mobilisant le corps entier créent une relation, incorporée et située, entre le joueur et l'écran (Simon, 2009). De plus, comme le souligne Simon à propos de la Wii, nous sommes devant des « machine[s] à produire de la sociabilité ». La mise en visibilité des corps, à travers des gestes exagérés qu'une audience regarde et commente, souvent en riant, et la situation de représentation que cela produit, caractérisent autant le contexte privé du salon que celui de l'exposition. En permettant une action collective, *CC* répond à l'envie d'« être ensemble » des visiteurs. Mais le contexte muséal met en présence des publics d'inconnus. Ce cadre particulier souligne d'autant plus l'importance des liens entre les visiteurs pour cette pratique corporelle. Cette situation de représentation publique peut en effet susciter la gêne, et les démarcations matérielles de *CC* tracent des frontières entre les visiteurs qui osent et ceux qui n'osent pas se montrer en train d'agir.

Dans le contexte spécifique du musée, cette étude montre comment l'usage d'une technologie, souvent perçue comme libératrice, peut révéler des tensions. Dans ses documents de communication, le périphérique Kinect convoque le paradigme de l'utilisateur libre (Vidal, 2006), car libre de ses mouvements. L'absence d'interface matérielle permettrait une interaction sans intermédiaire, intuitive et naturelle. Dans l'exposition, plutôt que d'être seul et immobile face à une borne interactive, le visiteur est invité à arpenter l'espace en bougeant les bras. Mais l'absence d'interface matérielle n'entraîne pas l'absence de contraintes. D'une part, l'accès à un dispositif de médiation est conditionné à la mise en représentation du corps, qui en devient le périphérique. D'autre part, la visibilité du corps du visiteur répond à des enjeux de régulation des flux en offrant un spectacle aux visiteurs en attente. Il est intéressant de noter que, après avoir observé les gestes exagérés des visiteurs et les avoir interprétés comme un jeu, les concepteurs de l'exposition ont

opéré des changements, motivés en cela par l'envie de faire mieux apparaître les effets éducatifs et informationnels, aux dépens des effets ludiques. Ces changements semblent avoir eu peu d'effet sur la consultation des contenus par les visiteurs : ils n'ont pas effacé les tensions entre attitude ludique et objectifs éducatifs. Plus globalement, cette étude montre que, loin de faire disparaître la régulation des corps et des attitudes, l'usage de technologies comme les interfaces gestuelles, issues notamment du jeu vidéo, redéploie ces enjeux et crée de nouveaux points de tension.

## Bibliographie

- AKRICH Madeleine, 2006, « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, M. Akrich, M. Callon et B. Latour éd., Paris, Presses des Mines, p. 179-199.
- BENNETT Tony, 1988, « The exhibitionary complex », *New Formations*, n° 4, p. 73-102.
- HINDMARSH Jon, HEATH Christian, VOM LEHN Dirk et CLEVERLY Jason, 2005, « Creating assemblies in public environments : social interaction, interactive exhibits and CSCW », *Computer Supported Cooperative Work*, vol. 14, n° 1, p. 1-41.
- JAURÉGUIBERRY Francis et PROULX Serge, 2011, *Usages et enjeux des technologies de communication*, Toulouse, Érès.
- JOUËT Josiane, 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, vol. 18, n° 100, p. 487-521.
- JUTANT Camille, 2011, *S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle. Approche communicationnelle de la visite muséale*, thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse.
- LE MAREC Joëlle, 1992, *La cellule évaluation de la Direction des expositions. Le bilan muséologique*, Rapport interne, Paris, Cité des sciences et de l'industrie.
- 1996, « Du visiteur interrogé... », *La Lettre de l'OCIM*, p. 8-16.
- 2001, « L'usage et ses modèles : quelques réflexions méthodologiques », *Spirale*, n° 28, p. 105-122.
- MACDONALD Sharon, 1993, « Un nouveau "corps des visiteurs" : musées et changements culturels », *Publics & Musées*, n° 3, p. 13-27.
- SILVERSTONE Roger, 1998, « Les espaces de la performance : musées, science et rhétorique de l'objet », *Hermès*, vol. 1, n° 22, p. 175-188.
- SIMON Bart, 2009, « Wii are out of control : bodies, game screens and the production of gestural excess », *Loading*, vol. 3, n° 4, p. 1-17.
- VIDAL Geneviève, 2006, *Contribution à l'étude de l'interactivité. Les usages du multimédia de musée*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux.
- 2012a, *La sociologie des usages. Continuités et transformations*, Cachan, Lavoisier.
- 2012b, « De l'interactivité à l'expérience. Les usages de tables interactives dans les expositions scientifiques », *Culture & Musées*, n° 19, p. 111-127.
- VOM LEHN Dirk, HEATH Christian et HINDMARSH Jon, 2001, « Exhibiting interaction : conduct and collaboration in museums and galleries », *Symbolic Interaction*, vol. 24, n° 2, p. 189-216.