



HAL
open science

Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (1/3) : appréhender un nouvel objet

Marion Coville

► **To cite this version:**

Marion Coville. Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (1/3) : appréhender un nouvel objet. 2014.
halshs-01351479

HAL Id: halshs-01351479

<https://shs.hal.science/halshs-01351479>

Submitted on 3 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.



Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (1/3) : appréhender un nouvel objet

Marion Coville

Pour poursuivre le compte-rendu du séminaire de muséologie sur la mise en exposition du jeu vidéo, voilà une nouvelle série de trois billets qui résument mon intervention sur les publics de *Jeu Vidéo l'Expo*. Elle s'appuie sur l'enquête que j'ai menée auprès des visiteurs de l'exposition (observations in situ au cours des 10 mois de l'exposition, suivis de parcours et entretiens en fin de visite auprès de 26 groupes de visiteurs). Bien sur, il ne s'agit ici que de quelques pistes d'analyse... Aujourd'hui, j'aborde le thème de l'exposition, un nouvel objet pour les visiteurs. Dans les prochains billets, on se penchera sur la relation à l'activité de jeu dans cette exposition et enfin, sur l'impression qu'un fil historique guide le parcours des visiteurs.

Appréhender un nouvel objet : l'exposition de jeux vidéo / sur le jeu vidéo

Lorsque j'ai débuté mon étude auprès des muséographes en charge du projet, je voyais le jeu vidéo comme un nouvel objet qu'il faut tout d'abord appréhender avant de le mettre en exposition. Cette nécessité de s'ajuster à un nouvel objet est tout aussi importante chez les publics. Eux aussi, par la visite d'une exposition sur le jeu vidéo, doivent appréhender un nouvel objet. La plupart des visiteurs interrogés n'ont jamais vu ce que l'on pourrait nommer une « exposition de jeux vidéo ». Chez les groupes interrogés, la quasi totalité n'a pas connaissance des expositions comme *Game Story* ou *Museo Games*. Le fait que cette exposition constitue un nouvel objet se retrouve à plusieurs endroits dans les entretiens :

Les visiteurs hésitent sur les termes à employer pour caractériser ce qu'ils ont vu : c'est le terme « jeu » qui est choisi la plupart du temps pour décrire la totalité des dispositifs de l'exposition. Parfois, cela crée des confusions : beaucoup de publics qui se définissent comme joueurs estiment qu'ils « connaissent déjà les jeux » et ne jouent pas.

La référence au format salon (comme le Paris Games Week) est souvent présente : on remarque de la part des visiteurs se définissant comme joueur/joueuse une attention accrue à l'exhaustivité des jeux, genres de jeux et consoles représentés dans l'espace d'exposition (« *Il n'y a pas la Xbox One !* », « *Il n'y a pas l'Oculus Rift !* »). Cependant, lorsqu'on poursuit la discussion sur l'exposition qu'ils viennent de voir, ils font la différence entre salon commercial et *Jeu Vidéo l'Expo*, notamment par les informations qu'ils ont retirées de cette exposition, on y reviendra.

Un besoin d'être pris par la main : les visiteurs ne demandent pas un fil conducteur « physique », qui guiderait leur corps d'un élément à l'autre. Ils expriment un besoin d'information sur qu'ils peuvent ou doivent faire dans l'espace, avec les dispositifs : qu'est ce que l'on attend de moi ?

« C'est vrai que c'est plein de petits univers, je pense que voilà, c'est peut être aussi pour des personnes qui veulent directement jouer et moi ça c'est quelque chose qui m'a un peu dérangée parce que justement j'ai pas eu cette sensation d'explication. [...] Moi je suis pas étonnée de voir euh... qu'il y ait ce genre d'activités, parce que c'est vrai que effectivement, à la Cité des Sciences, y a toujours pas mal d'interactions avec les choses qu'on voit mais pour moi ça c'est bien mais il manquait une... il manquait autre chose quoi. Pour moi ça, ça aurait limite été la finalité de l'expo, c'est à dire que « voilà on vous a tout présenté et puis maintenant, justement, par thématique, amusez-vous et... et... en gros mettez en pratique tout ce que vous avez compris de tout ce qu'on a vu avant » »

(visiteur de 28 ans, visite en couple un dimanche après midi)

Si l'on reste attentif à ce que nous disent les publics de leurs attentes et de ce qui leur a manqué, quel rôle aurait la médiation ?

- Dire où les muséographes souhaitent emmener les publics, ce qui est attendu d'eux
- Rassurer sur les capacités et les compétences pour que les non initiés « osent » interagir
- Accompagner, pour expérimenter ensuite les dispositifs de manière autonome.

Dans ce cadre, et en l'absence de médiation humaine dans l'exposition, on peut s'interroger sur la possibilité de mobiliser les joueurs pour qu'ils assument, dans une certaine mesure, le rôle de médiateur au sein de groupes qu'ils accompagnent. On voit parfois ce rôle émerger lorsqu'une queue se forme pour jouer à un dispositif : ceux qui l'ont déjà expérimenté n'hésitent pas à expliquer aux autres comment jouer, et en profitent pour prodiguer quelques conseils sur les actions à « tenter » pendant la partie.

La question de la médiation et de l'accompagnement pose aussi la question de la scénographie et des dispositifs : Beaucoup de dispositifs mobilisent le corps entier du

visiteur. Comme Pierre Duconseille l'a rappelé dans sa présentation sur *l'exhibition play*, les corps des visiteurs sont des corps scénographiés et muséographiés. Ils constituent un élément clé de la muséographie et actionnent les dispositifs de l'exposition. Il existe indéniablement une mise en représentation et en spectacle du corps du visiteur (*j'y reviendrai longuement, au fur et à mesure sur ce blog, c'est l'une des questions qui parcourt mon travail de thèse*).

Les dispositifs qui mettent le corps en scène sont avant tout expérimentés par les enfants et par celles et ceux qui « osent ». Les dispositifs composés de tables et de tablettes tactiles ou de manettes sont au contraire sollicités par des visiteurs qui ne se sentent pas « à l'aise » ou « légitime » dans la pratique, et préfèrent ainsi des dispositifs intimes et isolés, où ils ne sentent pas le regard d'autres visiteurs peser sur eux.